Mit Spiele-CD

215 topaktuelle Spiele und Demos

Nr. 6/99 · Nov./Dez. '99

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

ISSN 1434-7792 3. Jahrgang

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

11 Vollversionen

6x Erotik + 5 Games



- Girl In A Box 1.0
- High Voltage 1.0
- Strip-Memory 2
- Strip-Memory 3
- Screensaver A. Bouloubassis
- Screensaver H. Blume
- Squeezie 1.91i
- Bandit-X
- SuperPlay 2.3
- Freeman 2
- Magic Words Light

5 neue Knobel-Spiele von Michael Derbort

Kaufberatung:

Die besten Spiele- und Multimedia-CDs

Shareware-Highlights:

Genocide 1.0
Gruseliger 3D-Shooter

LaserAge 1.4
Ballern total!

Intergalactic Exterminator 1.0
Centipede ist zurück!

Jacky 1.0
Jump&Run vom Feinsten

PetWings 1.0
Weltraum-Ballerspiel

SharePlay

215

reware-Spiele, Demos und ollversionen
S, Win 3.1 & Win 95/98

CD fehlt?
Wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

CD defekt?
Bitte mit Fehlerbeschreibung einsenden an: Publish Verlag GmbH, Lessingstraße 1, 76530 Baden-Baden. Wir schicken Ihnen sofort Ersatz.

6 Erotik-Vollversione
Girl In A Box 1.0 • High Volta .0
Strip-Memory 2 • Strip- mory 3
Schoner – Andreas Bo ubassis
Schoner – Hubertus B me

5 Spiele-Vollve ionen
Squeezie 1.91i • Super y 2.3
Bandit-X • Freeman 2
Magic Words Light

Spaßprogramme & Bildschirmschoner

4 starke Demos
bhv Malen nach Zahlen 1.0
bhv Puzzle 2.0 • bhv Sticken 2.0
Star Wars – Episode I: Gungan

Top-15-Shareware

COMPACT disc Publish VERLAG GMBH

© Publish Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

4 starke Demos



Spaß-Programme & Bildschirmschoner

4 394222 116905 06

Das neue PlayStation-Magazin







Extra!
2 Riesen-Poster

Ab 16. November im Zeitschriftenhandel!

Nur 5,90 DM



Abwechslung muß sein!

215 Shareware-Spiele, Demos und Vollversionen liegen auf der Heft-CD vor. Dieser Spielebestand sollte ausreichen, um Sie für einige Wochen rund um die Uhr beschäftigt zu halten. Und dann erscheint ja zufällig schon wieder die nächste Ausgabe der SharePlay.

Liebe Leserinnen und Leser,

wochenlang haben wir für Sie die letzten Winkel im Internet durchstöbert, um die neuesten Shareware-Spiele einzufangen und Ihnen auf der Heft-CD zur Verfügung zu stellen. Mit diesen in der Regel recht kleinen, dafür aber spielstarken Grübel- und Geschicklichkeitsspielen kann man mächtig seinen Spaß haben – für mindestens eine Stunde Spielspaß ist jedes der 215 Programme auf der Heft-CD gut. Damit Sie ganz schnell die Spiele finden, die vom Thema her Ihren Neigungen und Interessen entsprechen, stellen wir Ihnen alle Programme im Magazin vor, wobei den Highlights natürlich besonders breiter Raum zugebilligt wird.

Neue Vertriebskonzepte

Der Kenner der spielbaren Testversionen unterscheidet bislang **Shareware** und **Demos** voneinander. Shareware kommt von unabhängigen Ein-Mann-Entwicklern, die versuchen, über den reinen Direktvertrieb ihre Mark zu machen. Und Demos, das waren nix anderes als spielbare Testversionen von kommerziellen Spielen, die nicht erst in Amerika oder noch weiter weg bestellt werden müssen, sondern die bei Karstadt oder bei Quelle um die Ecke verkauft werden.

Jetzt kristallisiert sich langsam eine dritte Form heraus, nämlich spielbare Testversionen zu vertreiben. Großgewordene Shareware-Firmen wie UltiSoft oder populäre Internet-Verkaufsstädten wie E-Games nehmen in jüngster Zeit zahlreiche Shareware-Entwickler unter Vertrag und veröffentlichen deren Spiele ordentlich überarbeitet unter eigenem Logo. Viele bekannte Shareware-Spiele werden derzeit unter neuem Namen und mit nur leicht abgewandelter Oberfläche neu auf den Markt geworfen – und fast immer stecken UltiSoft und E-Games dahinter. Hier wird versucht, mehr System, Know-how und Power hinter den Vertrieb vor allem der Vollversionen zu bringen. Das kann der Szene nur nützlich sein. Wenn es nur nicht immer wieder zu dem ärgerlichen Zustand kommen würde, daß beide Fassungen einer Shareware gleichzeitig „unterwegs" sind.

Reizthema Erotik

Seit über einem Jahr haben wir in jeder Ausgabe der SharePlay ein kleines Erotikthema. Das Echo der Leser ist geteilt. Am Kiosk verkauft sich das Heft deutlich besser **mit** Erotik – Sex als Verkaufsargument. Hinter den Kulissen haben sich aber viele Leser über den sündigen Stoff beschwert. Dazu einen Kommentar und einen Vorschlag.

Kommentar: In Computerspielen wird oft genug gemordet, was das Zeug hält. Gewalt in extremer Form ist demnach beim Spaßhaben am PC immer häufiger allgegenwärtig – auch in den Kinderzimmern des Nachwuchses. Doch herumspritzendes Blut und militaristische Drills sind völlig normal geworden, darüber regt sich niemand mehr auf. Daß wir solche Spiele in der SharePlay nicht oder nur sehr selten anbieten, bemerkt niemand. Um so heftiger wird aber gegen die Erotik gewettert. Es ist also besser, einen toten Menschen zu zeigen als einen nackten? Da verstehe ich die Welt nicht mehr.

Vorschlag: Wir lassen das Thema Erotik fallen, nehmen aber auch weiterhin erotische Spiele auf, die uns in die Finger geraten. So bleiben wir dem Thema der SharePlay treu, können aber ab und zu auch einmal den Hormonen Auslauf verschaffen.

Auf daß Ihr Joystick Funken schlägt,

Carsten Scheibe

Carsten Scheibe, Chefredakteur



Inhalt

Redaktionelles

3 **Editorial**
6 **Mach mit, bleib fit**
Gebrauchsanweisung für unsere Heft-CD
7 **Spiele von A bis Z**
Programmübersicht – Ausgabe 6/99
66 **Hier spricht die Maus + Vorschau**

Vollversionen

12 **Ein Kessel Buntes**
5 Spiele-Vollversionen
14 **Elektrisierende Spannung**
Erotik-Spiele

Shareware-Lupe

8 **Aktuelles aus dem Netz gefischt**
Shareware-Shorties für Eilige
19 **Nix für schwache Nerven**
Genocide: Remixed 1.0
20 **Hungriger Wurm**
Intergalactic Exterminator 1.11
21 **Rambo im Dschungel**
Jacky: The Horn of Diablo 1.2
22 **Bitte** jetzt **ärgern!**
Kaleidoskop 1.0
23 **Übellaunige Aliens**
LaserAge 1.4
24 **Chinesisch zocken!**
Mahjongg Game of Four Winds 1.11
26 **Kampf-Karnickel**
PetWings 1.0
27 **Auf Diamantenjagd**
Smilers 1.0
28 **Drogen fürs Kleinhirn**
Neue Knobelspiele von Michael Derbort

Spiele kompakt: Top 40

36 **3D Crackanoid Ultra 1.4**
Breakout-Klon in 3D-Kulisse
36 **3D Mühle 1.03**
Spielstarke Brettspiel-Simulation
37 **A Zric-Zrac 1.16**
Pacman als Plattformspiel
37 **Advanced Video Poker 1.1**
Bekannte Draw-Poker-Spielautomaten
38 **Asteroid Miner 1.1**
Shoot'em-up-Ballerspiel
38 **Attila 3.2**
Erobern Sie die Welt
39 **B.U.G.S. 1.55**
Nieder mit den bösen Aliens
39 **Bomb Golf 1.11D**
Explosives Minigolf
40 **Bomb Patrol 1.1**
Minesweeper-Klon mit versteckten Bomben
40 **Bubblet 1.0**
Lösen Sie die Kugeln auf dem Brett auf
41 **Bzzz! 2.1.07**
Der Frosch hat Hunger auf Fliegen
41 **CardFun Solitaire Fun 1.03**
Ausgewählte Kartenpatiencen
42 **CardFun Video Poker 1.03**
Verschiedene Poker-Variationen
42 **Curse of Ra**
Mahjongg einmal anders





Mahjongg – Spiel der vier Winde

Das alte Brettspiel der Chinesen – Mahjongg – ist dank zahlloser Computerumsetzungen so bekannt geworden wie kaum ein anderes. Aber wußten Sie, daß man Mahjongg nicht nur allein, sondern auch zu viert spielen kann? In den Casino-Spelunken von Macao gilt Mahjongg bereits seit Jahrzehnten als heißestes Glücksspiel aller Zeiten. Wir haben das passende Computerspiel dazu.

Seite 24.



PetWings: Angriff der Aliens

PetWings ist eine der Shareware-Überraschungen des Jahres – und stammt aus Japan. Das wahnwitzig schnelle Weltraumballerspiel fördert den Tremor im Zeigefinger. Und es fordert den Spieler auf, schneller Aliens aus dem Himmel zu ballern, als er sie mit dem Auge wahrnehmen kann. **Seite 26.**



Neue Knobelspiele von Michael Derbort

Michael Derbort knobelt für sein Leben gerne. Fünf neue Rätselspiele hat der Programmierer seit der letzten Ausgabe der SharePlay schon wieder auf Kiel gelegt.





Zermartern auch Sie sich das Hirn – mit Spielen wie Gem, Blues-Café und Merkwürdig.

Seite 28.

Spiele-Top-40: Neuheiten



Der heiße Spiele-Herbst hat bereits begonnen. Schon lange nicht mehr sind so viele gute Shareware-Spiele erschienen, lange nicht mehr wurden so viele verschiedene Genres abgefeiert. Die in unseren Augen besten 40 Neuheiten stellen wir Ihnen ausgiebig vor. **Seite 36.**



Simulation Star Wars

Star Wars Episode 1 ist ein echter Blockbuster an den Kinokassen aller Länder. Wer nicht länger nur passiv zuschauen möchte, wird selbst aktiv. Im ersten Star-Wars-Simulator aller Zeiten bevölkern Sie den Mond von Nadoo mit fantasievollen Tieren und Pflanzen aus allen Ecken der Galaxis. Die spielbare Demo – bei uns auf der CD. **Seite 56.**

Großer Spiele-Ratgeber CD-ROM

Welche Spiele soll ich kaufen? Welche Games darf ich meinen Kindern ins Laufwerk schieben?



Unser großer Elternratgeber stellt wieder einmal die besten Neuerscheinungen für Knirpse und junggebliebene Erwachsene vor. **Seite 60.**

Inhalt

43 **Das Gobbo Spiel**
Kostenfreies Plattform-Spiel

43 **Deal Me In 1.0h**
Mischung aus Kreuzworträtsel, Solitaire und Poker

44 **Die Gärten des Horus 2.0 (16)**
Geschicklichkeitsspiel mit Adventure-Elementen

44 **EcoWar 1.02**
Ökosystem-Simulator

45 **Élysée - President 2.1**
Kartenspiel für mehrere Personen

45 **Goom 3**
Plattformspiel mit Bombenalarm

46 **Guilty Bastards 2.02**
Text-Adventure mit Bildern

46 **Honeycomb 1.0**
Minesweeper-Klon im Bienenkorb

47 **Jonk Adventures 1.1**
Jump&Run-Abenteuer

47 **Kyodai Mahjongg 9.42**
Spieltechnisch brillantes Mahjongg

48 **Leffink 1.12**
Kostenloses Würfelspiel

48 **Locked 1.0**
Rollenspiel und Actionadventure

49 **MacRaiders 1.01.0016**
Holen Sie die Mac-Rechner vom Himmel

49 **MarbleZone 1.11**
Reparieren Sie antike Maschinen

50 **Mau-Mau Meister 1.1D**
Mau-Mau für Kartenzocker

50 **Puzzler 1.20**
Rubiks Zauberwürfel in neuen Formen

51 **Pyramids 1.0**
Bringen Sie fünf Steine in eine Reihe

51 **Rasche's Doppelkopf 1.5**
Das bekannte Kartenspiel der Bayern

52 **Rolling Marbles 1.0**
Bunte Murmeln sind umzugruppieren

52 **Space King 5.0**
Treiben Sie Handel im Weltraum

53 **SpiteNet: Spite and Malice 4.1.1**
Hinterhältiges Kartenspiel

53 **Storm-X**
Simulator für Ballerspiele im All

54 **Superfruit 1.2**
Einarmiger Bandit

54 **TakeOne 1.0**
Geldspielautomat mit Risikoautomatik

55 **The Game of Sevens 2.1**
Mischung aus Solitaire und Poker

55 **WinSchach 2.0 XL**
Schachexperte mit vielen Extras

Demo-Versionen

56 **„Star Wars" selbstgemacht**
Star Wars Episode 1 – Gungan, die neue Welt

58 **Kreativ daheim**
ScanWare Software: Puzzle, Sticken & Malen nach Zahlen

Feature

32 **Hirn- und verstandlos**
Scherzprogramme und Bildschirmschoner

60 **Knirpse vor dem Bildschirm**
Elternratgeber: Software für Computerkids

Gebrauchsanweisung für unsere Heft-CD

Mach mit, bleib fit



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

Komfort muß sein! Unsere Heft-CD versteht sich ganz in diesem Sinne als PC-Wundertüte, die für Sie viele digitale Überraschungen bereithält. Wie Sie unser Turbomenü bedienen, erfahren Sie auf dieser Seite.

Unser Menüsystem

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

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

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

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

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



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

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

Es kann immer wieder einmal vorkommen, daß die auf dem Cover aufgeklebte Heft-CD bei Ihnen nicht funktioniert. Sollte die CD-ROM von Ihrem Laufwerk nicht erkannt werden (= das Menü braucht im Autostart-Modus Ewigkeiten, um hochzufahren, oder hängt sich ganz auf), so tauschen wir Ihre defekte CD-ROM gern gegen eine neue aus. Bitte prüfen Sie aber unbedingt, ob die CD-ROM nicht auf einem anderen Laufwerk doch noch funktioniert. Bitte schicken Sie die defekte CD-ROM *nur* an den Verlag und nicht an die Redaktion.

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

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

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

Registrierungsservice

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

Spiele von A bis Z

Alle Shareware-Programme, die im Heft besprochen werden, finden sich auch auf der Heft-CD.

Der Index soll Ihnen dabei behilflich sein, den Überblick zu wahren.

CD-Cover zum Ausschneiden – Ausgabe 6/99



SharePlay Spiele CD – Ausgabe 6/99

Bitte beachten

DirectX 6.1 Treiber
Für Shareware-Entwickler
Registrierungsservice
Visual Basic 1 - 4 u. a. Runtimes
Visual Basic 5.0 RT
Visual Basic 6.0 RT

Kommerzielle Demos

bhv Malen nach Zahlen 1.0
bhv Puzzle 2.0
bhv Sticken 2.0
Star Wars – Episode I: Gungan

Shareware – Fun

123learn: Jungle Adventures 1.6
All Aircraft Screensaver 2.1
Alluring Sunsets Screensaver 1.1
Alluring Waterfalls Screens. 1.1
Amazing Dives Screensaver 1.1
Amaz. Lighthouses Screensav. 1.0
A. Space Shuttle Screensav. 1.1
Angel Art Screensaver 1.2
Art Monet Screensaver 1.1
Butterflies Screensaver 1.0
Caving Screensaver 1.0
Fish Tank Screensaver 1.0
Flowers Nat. B. Screensav. 1.0
Hubble Telescope Screensaver 1.0
John Glenn Screensav. 1.1
Mr. A-Count 2000 1.0
Prof. M. Benders Geb.analyse 3.0
Puzzle Creator 2000 1.0
Ro.Wi.-Gotschi 99 2.0
Ro.Wi.-Joke 99 1.0
Runaway Bride Screensaver 1.0
The Matrix Screensaver 1.0
The Mummy Screensaver 1.1.0
The Mummy Screensaver 2 1.0
Tropical Paradise Screensaver 1.1
Wild Wild West Screensaver 1.0
WinFehler 2.11

Shareware – Spiele

123 Free Puzzle 1.5
15-Pack 1.1
1Deck PokerSelect 4.1
3D Blocks 1.0
3D Crackanoid Ultra 1.4
3D Mühle 1.03
3rd Block 2.0
A Zric-Zrac 1.16
AbcPuzzles 3.4
Advanced Video Poker 1.1
Adventure Maker 2.02.01
Aktien Spiel 2.0
Align It! 1.2
Alterlig 3.4
Amazin' SPISPOPD 1.4
Anetta's Memory 1.0
Applegather 1.0
Ariston Backgammon 3.80
AS Black Majority 1.0
AS Spider 1.01
Asteroid Miner 1.1
Attila 3.2
AW Mastermind 1.0
B.U.G.S. 1.55
Biglig 5.0
B-Jigsaw 3.0
Black Jack 2.02
Blast Thru 1.01
Bloch Reversi 3.0.1
Blues Cafe 1.0
Bomb Golf 1.11D
Bomb Patrol 1.1
Bomby 7.3
Braincracker 1.3
Bridge Card Game 2.4
Brix 1.62
Bubblet 1.0
BVS Solitaire Collection 2.3
Bzzzt! 2.1.07
CardFun Solitaire Fun 1.03
CardFun Video Poker 1.03
Championship Spades 7.1
Color Line2 1.21
Commopoly 1.05.99
Concentration! 1.1
CoolTris! 3.0
Creature Ball 2.06
Cult 1.24
Curse of Ra
Cyclanoid 3.5
Das Gobbo Spiel
Deal Me In 1.0h
Detective 1.0.1
Die Gärten des Horus 2.0 (16)
Digging Jim 1.1
DvB Pong 1.0
EcoWar 1.02
Elysée – President 2.1
Enemy Attacks 1.3
Euchre Card Game 2.1
Fantasy Commissioner ,99 1.0
Flodata's Solitare 1.0
FlowerBed 4.1
Four Winds Mah Jong 1.09
Funpok Video Poker 99 5.0
Gem 1.0
Genocide: Remixed Version 1.0
Gini's Best Bingo #8
Gomoku Pro 1.0
Goom 3
Guilty Bastards 2.02
Hang2000 1.0
Hangman 1.0
Hangman for Windows 1.03
Honeycomb 1.0
Intergalactic Exterminator 1.0
Jacky: The Horn of the Diablo 1.0
Jet Set Willy ,99
Joe's Keno 6.0c
Jonk Adventures 1.1
Kaleidoskop 1.0
Kayschima Rüffel 1.0
Keine Panik
Knielell 1.1
Kyodai Mahjongg 9.42
LaserAge 1.4
Leffink 1.12
Locked 1.0
MacRaiders 1.01.0016
MahJongg Game of F. Winds 1.0
MahJongg Master 2 1.0
Mandalla 1.0
MarbleZone 1.11
Marf 1.0
Mau-Mau Meister 1.1D
Maxi Yahtzy 4.0.99
Memory 99 1.3
Memory Doctor 1.0
Merkwürdig 1.05
Metallo 1.0
Micball
MicroMan – Adventure 1 2.0
Moraff's CyberTris 4.00
Mr. Clown 2000 1.15
MrBoom 3.0
MyMahj 2.2a
Native Assault 1.2
Net Blitz 1.0
Neuronale Workstation 1.0
Nonsense 2000 1.0
Nukes3D 1.0
OGOS – „Vier Gewinnt in 3D"
OXO 1.0
Pentano 1.0
PetWings 1.0
Picture Slide 2.3.2
Primus 1.05
Puzzler 1.20
Pyramids 1.0
RaceDay 1.0
Rasche's Doppelkopf 1.5
RealSol 2.0
Rob's Super BlackJack 4.0
Rolling Marbles 1.0
Salameanderer 1.0
Saru Whack 1.0
Schafkopf 2000
Schnapsen 1.0
ShufflePot 1.1
SimFero 2.0.5
Simple Tetris 1.1E
Smilers 1.0
Sokofun Pro 1.3
SolSuite 98-Solitaire Card G. 4.1
Space King 5.0
SpaceBlob 2.0
Sphere Solitaire 1.0.5
SpiteNet: Spite and Malice 4.1.1
Squares 1.0
S-Tetris'99 2.5
Storm-X
Superfruit 1.2
Superhirn 1.0
Svenna's Master Mind 1.1
SVGA Karten 1.2
TakeOne 1.0
Talk Show Riot 1.0
TetraSquares 2.00
Tetrimania Master 1.0
The Game of Sevens 2.1
Windows 5-in-a-Row 1.2
WinSchach XL
WordCube 3.0
WordZap 4.37
Zoggi

Top-Shareware

Babylon Translator 2.1 build 36
Bushaltestelle „Typemania"
Contact Kit 99-1
Dr. Hardware 99 for Windows 3.0e
eSave Protect 2.1
Font Twister 1.0b
Font Twister Stilvorlagen
HS Euro-Kalkulator 2.31
IrfanView 3.05
MyFonts 3.5
Paint Shop Pro 5.03
Paquet Builder 2.0.3
SmartDraw 4.10 deutsch
ThumbsPlus 4.02-S
Winamp 2.50
WinZip 7.0

Vollversionen – Erotik

Girl In A Box 1.0
High Voltage 1.0
Schoner – Andreas Bouloubassis
Schoner – Hubertus Blume
Strip-Memory 2
Strip-Memory 3

Vollversionen – Shareware

Bandit-X
Freeman 2
Magic Words Light
Squeezie The Ballgame 1.91i
SuperPlay 2.3

SharePlay Spiele CD – Ausgabe 6/99



Shareware-Shorties für Eilige

Aktuelles aus dem Netz gefischt

Sie suchen nach dem passenden Zeitkiller für die langweilige Mittagspause? Ihnen kann geholfen werden. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen eine Anzahl aktueller Shareware-Spiele vor, die nicht die Welt kosten und viel Spaß machen.

123 Free Puzzle 1.5

Freeware. Die fünf Puzzle- und Rätselspiele „Only-One-Left" (4x4), „Only-One-Left" (5x5), „Put-Them-in-Order" (3x3), „Put-Them-in-Order (4x4)" und „Put-Them-in-Order" (5x5) sorgen in dieser kleinen Sammlung für Unterhaltung. E

15-Pack 1.1

In dem Scheibepuzzle gilt es, 15 kleine Kästchen mit Zahlen zu verschieben, bis sie in der richtigen Reihenfolge erscheinen. Das Aussehen der Spieloberfläche läßt sich verändern und eine nette Hintergrundmusik sorgt für entspanntes Spielen. E

1Deck PokerSelect 4.1

In diesem Pokerspiel spielen Sie „Jacks or Better" - gerne auch mit eigenen Karten, die in einem Malprogramm angelegt wurden. In der Vollversion stehen acht weitere Spiele zur Verfügung. E



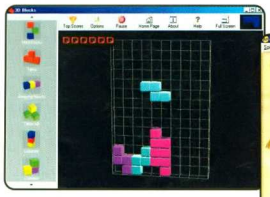
1Deck PokerSelect 4.1

3D Blocks 1.0

Probieren Sie zehn verschiedene 3D-Tetris-Varianten in 3D Blocks aus. Die Perspektive, mit der man auf die Spielsteine blickt, ist frei wählbar. Eigene Spiele mit neuen Regeln kann der Spieler in Eigenregie anlegen. 3D-Beschleuniger werden unterstützt. E

3rd Block 2.0

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



3rd Block 2.0

AbcPuzzles 3.4

Hier finden sich 28 verschiedene sehr interessante Logik-Spiele unter einer gemeinsamen Oberfläche. Man kann die vorgegebenen Knobelaufgaben meistern, aber auch eigene Puzzles kreieren. AbcPuzzles sind eine gute Wahl, wenn man Logik-Spiele und Puzzles mag. E

Adventure Maker 2.02.01

Mit dem Adventure Maker erstellen Sie grafische Adventures selbst! Eigene Bilder und Klänge sind mit Schaltern, Rätseln und einzusammelnden Objekten verknüpfbar. Heraus kommt eine einzelne, gepackte Datei, die das komplette Spiel enthält. E

Aktien Spiel 2.0

Bei diesem Spiel, das mit echten Werten hantiert, kaufen und verkaufen Sie Aktien. Möge der beste Spekulator gewinnnen. D

Align It! 1.2

Ziel des Denk- und Strategiespiels ist es, mehr als vier Spielsteine der gleichen Farbe in einer horizontalen, vertikalen oder diagonalen Linie aneinanderzureihen. Diese verschwinden und erhöhen den Punktstand. E



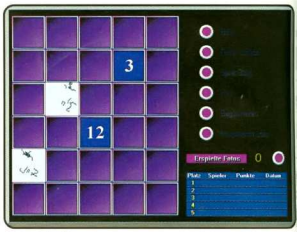
Align It! 1.2

AlterJig 3.4

AlterJig ist ein klassisches Puzzlespiel, bei dem Sie ein Bild aus verschiedenen Teilen zusammensetzen müssen. Mit eigenen BMP-Bildern lassen sich eigene Puzzles anfertigen. Je mehr Bilder der Anwender hat, umso länger hat er zu puzzeln. E

Amazin' SPISPOPD 1.4

In diesem ungewöhnlich gestalteten Pacman-Klon sammeln Sie Powerups ein, um duch Wände zu laufen, schneller zu rasen oder um alle Gegner zu besiegen. E



Anetta's Memory 1.0

Anetta's Memory 1.0

Wenn Sie bei dieser Memory-Variante mehr Punkte als der Computer erreichen, können Sie sich hübsche Fotos von Anetta anschauen. In der Shareware-Version stehen zwei Bilder zur Verfügung. D

Applegather 1.0

Sammeln Sie in diesem Spiel alle Äpfel im Garten ein, um den Level abzuschließen. Klar, daß jemand versucht, Sie an Ihrem Tun zu hindern. Die Demo hat drei Level, die Vollversion 46. E

Ariston Backgammon 3.80

Eine animierte Variante des klassischen Strategiespiels Backgammon. Es enthält viele Features wie Undo, computergestützte Spielzüge, Position abspeichern, Demomodus und mehr. Der Schwierigkeitsgrad ist relativ hoch. E

Deutsche Programme sind mit einem D markiert, englische mit einem E. Alle Programme setzen, insofern nicht anders gekennzeichnet, Windows 95/98 voraus.

AS Black Majority 1.0

Freeware. In dem Solitaire-Kartenspiel Black Majority kann der Spieler auch selbstentworfene Karten verwenden. E

AS Spider 1.01

Freeware. Die Computer-Umsetzung des Solitaire-Kartenspiels Spider. Sie können zwischen 14 verschiedenen Rückseitenmotiven wählen oder auch eigene Karten einbinden. E

AW Mastermind 1.0

Freeware. Mastermind erfordert logisches Denken. Die vom Computer ersonnene Farbkombination einer Zeile mit vier Feldern muß erraten werden. Nach jedem der maximal sechs Versuche wird angezeigt, wieviele der gewählten Felder die richtige Farbe besitzen und wieviele sich an der korrekten Position befinden. E

BigJig 5.0

Zerschneiden Sie ein Bildmotiv in bis zu 950 Einzelteile, wobei die Puzzlesteine wahlweise noch gedreht werden oder in der originalen Ausrichtung verbleiben. Es gibt einen speziellen Spielemodus ohne Eckteile, der das Puzzeln noch erheblich erschwert. E



Bigjig 5.0

B-Jigsaw 3.0

Dies ist eine elektronische Version des klassischen Jigsaw-Puzzlespiels. Mit bereits vorhandenen BMP-Bildern können eigene Puzzle-Aufgaben generiert werden. Es gibt drei Schwierigkeitsstufen, jede mit einer anderen Teilgröße der Puzzelsteine. Anfänger bekommen große Puzzlesteine, Geübte normale und Experten die ganz kleinen gereicht. E

Black Jack 2.02

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

Blast Thru 1.0

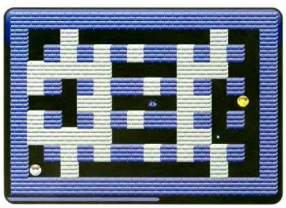
Ballern Sie mit dem Ball auf die Mauer und versuchen, alle Steine abzutragen. E

Bloch Reversi 3.0.1

Dieser Klone des klassischen Brettspiels Reversi (auch als Othello bekannt) ist leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern. Bringe die feindlichen Spielsteine zwischen deine, um zu gewinnen. Viele zusätzliche Möglichkeiten machen diese Version zu etwas Besonderem, z.B. 3D-gerenderte Animationen, Undo, unterschiedliche Spielintelligenz und optionale Sofort-Wiederholung nach dem Ende eines Matches. E

Bomby 7.3

Zwei Spieler treten gegeneinander an, um sich gegenseitig mit Bomben den Garaus zu machen. Viele Geister und diverse Powerups beeinflussen den Spielverlauf. D/E



Bomby 7.3

Bridge Card Game 2.4

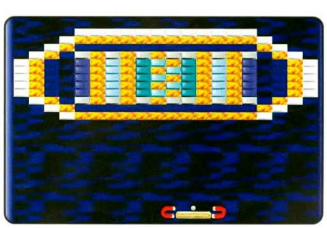
In der Bridge-Simulation spielen Sie das immer noch populäre Kartenspiel am Computer. Es werden unterschiedliche Regelwerke unterstützt. Eine ausführliche (englischsprachige) Hilfe erleichtert auch Anfängern den Einstieg. E

BriX 1.62

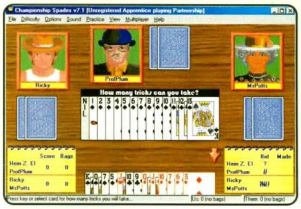
Freeware. Bei diesem Breakout-Klon geht es darum, mit einem Ball eine Mauer aus lauter bunten Steinen einzureißen. Mit vielen neuen Leveln und einem Psycho- und Anti-Gravity-Ball. E

BVS Solitaire Collection 2.3

Die Kollektion aus Rußland bietet 55 Solitaire-Varianten, die zum Teil nirgendwo sonst zu finden sind. Zu den Merkmalen gehören 256-Farben-Grafik, Sound, mehrstufiges Undo/Redo, Statistiken für mehrere Spieler, auswählbare Hintergründe und, und, und... E



Blast Thru 1.0



Championship Spades 7.1

Championship Spades 7.1

Zahlreiche Spade-Kartenspiele wurden hier zusammengefaßt: Swap, Jokers, Blind, Suicide und Cut. Bis zu acht einstellbare Computer-Persönlichkeiten können als Gegner gegen Sie antreten und sind dabei lernfähig. 14 Kartensets, 19 Tische und 94 MIDI-Melodien helfen eine entspannte Spiel-Atmosphäre aufbauen. E

Color Linez 1.21

Freeware. Versuchen Sie, fünf Steine einer Farbe in eine Reihe zu befördern, damit sie sich auflösen. E

Commopoly 1.05.99

Commopoly basiert auf der Spielidee von Monopoly, nur das es hier nicht um das sattsam bekannte Erwerben von Straßen und Bahnhöfen, sondern um das Bauen von Chipfabriken und Hardware-Fabriken geht. D

Concentration! 1.1

Intelligentes Memoryspiel für ein oder zwei Personen mit 3D-animierten Spielkarten. Zwischen acht und 48 Motive können dabei zum Einsatz kommen. E

CoolTris! 3.0

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

Creature Ball 2.06

In Creature Ball, dem Fußball-Manager mit Fantasy-Elementen, können beliebig viele Spieler per E-Mail über das Internet gegeneinander antreten. Alle Einstellungen können vom Spieler in aller Ruhe offline getätigt werden und trotzdem spielt er in Gesellschaft. D

Cult 1.24

Freeware-Spiel. Wandern Sie mit Ihrer Figur durch einen Parcours und erkunden dabei einen Raum nach dem anderen. E

Cyclanoid 3.5

Die verschiedenen Motive auf dem Bildschirm müssen in eine Reihe gebracht werden. Das ist gar nicht so einfach, da die Steine nur nach einem komplizierten Verfahren die Position wechseln. E

Detective 1.0.1

Sie sind in einem Haus gefangen, um eine Mörderstory aufzuklären. Kämpfen Sie gegen verschiedene Computergegner oder Freunde im Internet. E

Digging Jim 1.1

DirectX. Digging Jim basiert auf dem klassischen Boulder-Dash/Supaplex-Konzept. Der Spieler muß in jedem Level eine unterschiedliche Anzahl von Diamanten einsammeln, erfolgreich Hindernissen und fallenden Objekten ausweichen sowie Monster vernichten. Das Spiel ist mit Highcolor-Grafik, 16-Bit-Sound und einem Editor ausgestattet, mit dem sich eigene Höhlen designen lassen. E

DvB Pong 1.0

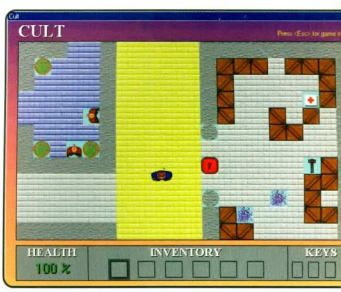
Freeware. In dem einfachen Pong-Spiel müssen Sie mit dem Ball, der über den Schläger am unteren Bildschirmrand gesteuert wird, die im Fenster plazierten bunten Blöcke treffen. E

Enemy Attacks 1.3

Freeware. Das Spiel holt einen Schwarm Alien-Raumschiffe auf den Bildschirm, den Sie mit dem eigenen Flitzer innerhalb einer vorgegebenen Zeit vom Himmel holen müssen. E

Euchre Card Game 2.1

Eine Umsetzung des populären Euchre-Kartenspiels. Die Spielart kann ebenso gewählt werden, wie die lokalen Regel-Gepflogenheiten. Mit Hilfe der rechten Maustaste gibt es Hilfstips. E



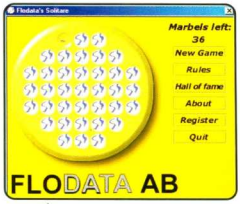
Cult 1.24

Fantasy Commissioner '99 1.0

Mit dieser Software managen Sie eine American-Football-Liga. Zwanzig verschiedene Reporte können ausgedruckt, per E-Mail versandt oder auf eine Website hochgeladen werden. Sehr viele Optionen ermöglichen die Anpassung an veränderte Bedingungen. Diese Demo erlaubt allerdings nicht den Import der realen aktuellen Daten. E

Flodata's Solitare 1.0

Freeware. Spielen Sie das klassische Solitaire in einer neuen Version. E



Flodata's Solitare 1.0

FlowerBed 4.1

FlowerBed ist eine veränderte Solitaire-Version, bei der die Karten auf der Hand und in den sechs Spalten bereits offenliegen. E

Funpok Video Poker 99 5.0

Sechs verschiedene Draw-Poker-Automaten stehen zu Ihrer Verfügung. Stecken Sie Ihren letzten Penny in die Maschine und hoffen darauf, daß Ihnen ein gutes Blatt zugewiesen wird. E

Gini's Best Bingo №8

Freeware. Spielen Sie eines von 21 Bingo-Spielen gegen Gini. E

Gomoku Pro 1.0

Gomoku Pro ist die Computer-Umsetzung eines antiken Brettspiels. Im Gegensatz zu vielen anderen weist diese Variante aber eine sehr hohe Spielstärke auf. E

Hang2000 1.0

Dieses Hangman-Spiel zeigt bunte Grafik ohne den klassischen Galgen. Der Wortschatz kann um neue Listen erweitert werden. E

Hangman 1.0

Auch bei dieser einfachen Hangman-Variante geht es um Ihren Kopf, wenn Sie in wenigen Versuchen ein Wort erraten müssen. D

Hangman for Windows 1.03

Freeware. Ein klassisches Hangman-Spiel mit drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Enthält Computer-, Auto- und Sport-Kategorien. E

Jet Set Willy '99

DOS. Freeware. Viele kennen vielleicht noch den C64-Klassiker Jet Set Willy. Auch in dieser Konvertierung muß man alle 74 Objekte rund ums Haus einsammeln und zurück zu Maria, der Haushälterin, bringen. Über 60 verschiedene Räume gibt es zu entdecken, so daß die Suche nicht einfach wird. JSW unterstützt auch selbstgemachte Level, von denen viele bereits enthalten sind. E

Joe's Keno 6.0c

Dieses Keno-Spiel enthält besonders viele Features, u.a. QuickPlay, sowie ein farbkodiertes Keno-Spielbrett, eine Speichermöglichkeit und mit KenoScript 1.5 eine einzigartige Keno-Skriptsprache. E

Kayschima Rüffel 1.0

Freeware. Eine einfache Umsetzung des Yahtzee-Würfelspiels. D



Kayschima Rüffel 1.0

Keine Panik

Einfaches Jump&Run-Spiel. D

Kniefell 1.1

Schönes Würfelspiel mit gerenderter Grafik. D

MahJongg Master 2 1.0

Ansprechend gestaltete Mahjongg-Variante. E

Marf 1.0

Freeware. Remake des Klassikers Missile Command, bei dem es gilt, ein paar Städte mit Raketen vor der Bedrohung aus dem All zu retten. E

Maxi Yahtzy 4.0.99

Freeware. Gegenüber vielen anderen Yahtzee-Würfelspiel-Umsetzungen glänzt diese mit einer erhöhten Strategiekomponente. Bis zu vier Spieler können sich miteinander messen. E

Memory 99 1.3

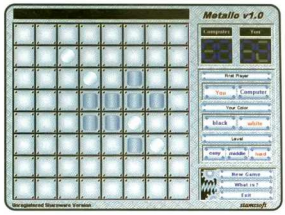
Memory-Variante mit 36 Motiven. Wer es schafft, alle Pärchen mit möglichst wenigen Fehlversuchen und in kürzester Zeit aufzudecken, der darf sich mit Namen in eine Highscore-Liste eintragen. D

Memory Doctor 1.0

Memory Doctor ermöglicht es, Zahlenwerte von Computerspielen (wie Leben, Munition oder Geld) im Speicher des Computers zu entdecken und zu manipulieren. Natürlich ist bei solchen Eingriffen in das System Vorsicht geboten. E

Metallo 1.0

Reversi-Variante mit einer metallisch wirkenden Oberfläche. D



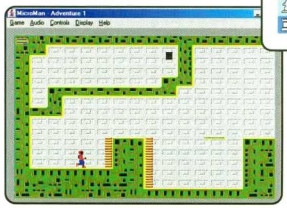
Metallo 1.0

Micball

Eine grafisch anspruchsvolle Breakout-Variation, bei der es zum unten befindlichen Schläger, der den Ball zum Abschuß diverser Gegenstände nach oben treibt, ein Gegenstück am oberen Bildschirmrand gibt. Vor auf der Seite auftauchenden Böse-wichten, die Geschosse schleudern, sollte man sich in acht nehmen. D

MicroMan - Adventure 1 2.0

MicroMan muß sich in diesem Jump'n'Run seinen Weg nicht nur hüpfend, duckend und kletternd bahnen, sondern sich dabei auch seiner Gegner erwehren und Power-Up's aufsammeln. E



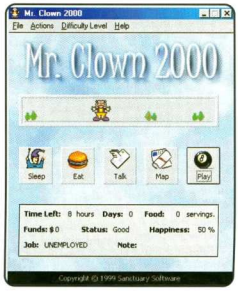
MicroMan - Adventure 1 2.0

Moraff's CyberTris 4.00

Bunter Tetris-Klon mit vielen Sonderfunktionen und einem 2-Spieler-Modus. E

Mr. Clown 2000 1.15

Füttern Sie Ihren Clown gut, sonst sucht er schnell das Weite, und unterhält einen anderen Anwender mit seinen Tamagotchi-Späßen. E



Mr. Clown 2000 1.15

MrBoom 3.0

Freeware. In dem Bomber-Man/Dynablaster-Klon beharken sich mehrere Spieler in einem dichten Labyrinth mit Bomben. Wer als letzter übrigbleibt, hat gewonnen. E

MyMahj 2.2a

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

Native Assault 1.2

Neuinterpretation eines klassischen Arcade-Ballerspiels. Schießen Sie auf alles, was sich auf dem Schirm bewegt, und Sie können gar nicht schiefliegen. E

Net Blitz 1.0

Freeware. Mit diesem Schachspiel können Sie auch im Internet oder in lokalen Netzwerken gegen ihre Freunde, Bekannten und Kollegen



Net Blitz 1.0

antreten. Außerdem ist es das erste Spiel seiner Art, mit dem vier Personen gleichzeitig die Schachvariante BugHouse (auch als Double Chess bekannt) spielen können. E

Nonsense 2000 1.0

DOS. In dem bunten Plattform-Spiel Nonsense können Sie die Spiellandschaften Wacky Woods, Insane Castle, Nonsense Land und drei weitere durchwandern. E

Nukes3D 1.0

DOS. Der Spieler muß in diesem 3D-Panzer-Spiel versuchen, in einem Waldgelände seine Gegner zu

zerstören. Nukes3D ist rundenbasiert und untersützt einen Team-Modus. E

OGOS - „Vier Gewinnt in 3D"

Eine dreidimensionale „Vier gewinnt"-Version, die zwar mehr Chancen, aber auch mehr Gefahren als die simplere 2D-Variante beinhaltet. D

OXO 1.0

In der einfachen Umsetzung des „X und Kreutzchen"-Spiels können Sie sich in drei Schwierigkeitsstufen mit dem Computer messen. E

Pentano 1.0

Bilden Sie in Pentano aus bunten Quadraten Reihen und Vierecke in derselben Farbe. E

Picture Slide 2.3.2

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

RaceDay 1.0

Wetten Sie mit Ihrem Startkapital von 50.000 Dollar auf verschiedene Pferde oder erwerben Sie auf Auktionen gar eigene Rennpferde, die Ihnen Gewinn einbringen. E

RealSol 2.0

Freeware. Mit RealSol können Sie die üblichen Solitaire-Konventionen durchbrechen und Ihre eigenen Regeln aufstellen. Die Langeweile hat so ein Ende. E

Rob's Super BlackJack 4.0

Mit diesem Trainings-Programm ist es ein Leichtes, binnen weniger Tage zum Blackjack-Experten zu werden. E



Rob's Super BlackJack 4.0

Salameanderer 1.0

Freeware. Der Salamander darf in diesem Spiel nicht in die zahlreichen Abgründe fallen, die sich vor ihm auftun, muß aber trotzdem sein Ziel erreichen. E

Saru Whack 1.0

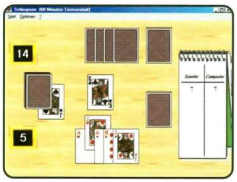
Freeware. Hierbei handelt es sich um eine „Whack-A-Mole"-Parodie. Saru ist das japanische Wort für Affe - und Affen, die plötzlich in den schwarzen Höhlen erscheinen, müssen Sie flink mit dem Hammer treffen, um es innerhalb der vorgegebenen drei Minuten in die Highscore-Liste zu schaffen. E

Schafkopf 2000

Wer ein Faible für das bayerische Kartenspiel Schafkopf hat, der kann bei diesem Spiel seinen Computer zu einem Match herausfordern. D

Schnapsen 1.0

Eine Umsetzung des in Österreich sehr bekannten Kartenspiels. D



Schnapsen 1.0

ShufflePot 1.1

Freeware. In der Variante des Schiebepuzzle-Spiels gilt es die 15 mit Zahlen beschrifteten Kästchen in die richtige Reihenfolge zu bringen. Vier horizontale und vier vertikale Reihen gibt es und nur ein Plätzchen bietet Platz für ein zu verschiebendes Puzzleteil. E

SimFero 2.0.5

Freeware. SimFero nistet sich als Symbol in den Tray-Ordner der Taskleiste ein und läßt nach einer bestimmten Zeit virtuelle Pappkameraden auf dem Bildschirm erscheinen, die Sie dann reaktionsschnell abschießen müssen. E

Simple Tetris 1.1E

Freeware. Simple Tetris ist ideal für eine kleine Spielrunde zwischendurch. Die herabfallenden bunten Blöcke müssen am unteren Fensterrand durchgehende Ebenen bilden, um zu zerfallen und sich nicht etwa immer mehr anzusammeln. E

Sokofun Pro 1.3

Neue Sokoban-Level warten auf den, der die ausliegenden Kisten ohne Rückzieher auf die markierten Zielpositionen bewegen kann. D

SolSuite 98-Solitaire Card G. 4.1

Die SolSuite enthält mehrere Dutzend Kartenpatiencen, die alle in einem Menü mit Kurzbeschreibungen, Regeln und Screenshot vorgestellt werden. E



SolSuite 98-Solitaire Card G. 4.1

Was ist Shareware eigentlich?

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

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

SpaceBlob 2.0

In einem Minifenster mit sehr guter Grafik erscheinen einfache Kopfrechenaufgaben, die Sie möglichst schnell lösen müssen. E

Sphere Solitaire 1.0.5

Bei Sphere Solitaire müssen Sie auf dem kleinen kreuzförmigen Spielfeld Murmeln über andere auf ein freies Feld setzen, um die übersprungene Murmel aufzulösen. Eine einzige darf schließlich auf dem Spielbrett zurückbleiben. E

Squares 1.0

Freeware. Auf einem rechteckigen Gitter muß jeder Spieler abwechselnd eine Linie zwischen zwei Punkten ziehen. Ziel ist es, ein geschlossenes Viereck zu erhalten, bevor der Gegenspieler einen Strich durch die Rechnung macht. E

S-Tetris'99 2.5

Farblich interessant gestaltetes Tetris-Spiel mit zwei Spielvarianten und sechs verschiedenen Steinsets. E



S-Tetris'99 2.5

Superhirn 1.0

Erraten Sie in diesem Mastermind-Klon die geheime Farbkombination in einer vorgegebenen Anzahl von Spielzügen. E

Svenna's Master Mind 1.1

Freeware. Eine neue Mastermind-Umsetzung für den Computer. E

SVGA Karten 1.2

DOS. Eine Kartenspiel-Sammlung mit Black Jack, Fun 21, Hoch/Tief und Poker. In der Shareware-Version ist Black Jack nicht eingeschränkt. D

Talk Show Riot 1.0

Mit harten Bandagen zur Sache geht es in Talk Show Riot. Wenn die verbalen Argumente ausgehen, greifen die cartoonartigen Figuren zu anderen Mitteln, wie Fäusten, Bierflaschen und Stühlen. E

TetraSquares 2.00

Bei TetraSquares wurden Tetris-Steinchen in ein Brettspiel eingefügt. Der Spieler muß versuchen Vierecke mit 3 x 3 Feldern zu legen. Eine fast unbegrenzte Anzahl von Leveln sorgt für langanhaltende Spielfreuden. E

Tetrimania Master 1.0

Neben dem bekannten, üblichen Klasik-Modus, hat Tetrimania Master auch einen „Xtreme Geometry"-Modus, der den Spieler vor größere Schwierigkeiten stellen dürfte. E

Windows 5-in-a-Row 1.2

Freeware. Eine einfache Variante des Gomoku- oder „5-in-einer-Reihe"-Spiels. Statt fünf Spielsteine hintereinander in eine ununterbrochene Linie zu setzen, können Sie es auch, wie in Tic-Tac-Toe, mit drei oder gar sechs probieren. D

WordCube 3.0

In einem mit Buchstaben gefüllten 4 x 4 Felder großen Gitter muß ein Wort durch das Anklicken von Buchstaben und deren Nachbarbuchstaben herausgefunden werden. E

WordZap 4.37

Geschwindigkeit und ein gutes (englisches) Vokabular werden bei WordZap benötigt. Aus vertauschten Buchstaben müssen Wörter rekonstruiert werden. E

Zoggi

Der Simulator eines typisch deutschen Geldspielautomatens bietet drei Walzen mit Gewinnfeldern und mehrere Spezialmodi. D



Zoggi

5 Spiele-Vollversionen

Ein Kessel Buntes



Warum für Software bezahlen, wenn sie auch kostenfrei zu haben ist? Für Sie, unsere Leser, haben wir fünf Spezial-Vollversionen von Spielen besorgt, die Sie nicht wie Shareware nach Ablauf einer Testphase registrieren lassen müssen.

Squeezie – The Ballgame Light 1.91i

Squeezie richtet sich an alle Breakout-Freunde, die auf der Suche nach einer richtig schnellen Umsetzung des Konsolen-Klassikers sind. 30 Levels lassen sich in der Light-Version knacken.

Squeezie wird unter Windows aufgerufen, wechselt dann aber auf die DOS-Ebene. Das ist der Garant für ein sagenhaft schnelles Spiel, bei dem der Spieler nicht für eine Millisekunde seine Aufmerksamkeit vom Schirm abwenden darf, möchte er nicht umgehend eines seiner drei Leben verlieren.

Der DOS-Bildschirm zeigt einen großen Schacht, in dem bunte Steine im oberen Drittel zu einer fantasievollen Mauer aufgetürmt sind. Der Spieler bewegt am unteren Rand des Spielfelds einen Schläger hin und her, mit dem es möglich ist, einen Ball zurückzuschlagen, der ansonsten im Schacht hin und her kugelt. Mit dem Ball lassen sich die einzelnen Steine der Mauer zerbröseln und auf diese Weise auflösen.

Viele der Steine beherbergen ein Powerup, das herabfällt, sobald sich der Stein auflöst. Werden diese Powerups vom Schläger des Spielers aufgenommen, so passieren die verrücktesten Sachen. Mal wird der Schläger länger, dann wieder kürzer. Die Fluggeschwindigkeit des Balles wird ebenso durch die Powerups beeinflußt wie die Lenkrichtung des Schlägers: Im übelsten Fall steuert der Schläger nach rechts, wenn er eigentlich nach links bewegt wird.

Die Light-Version von Squeezie bietet dem Anwender 30 voll spielbare Levels an. Das Spiel selbst wechselt immer dann in den nächsthöheren Level, wenn alle Steine im aktuellen Parcours abgeräumt sind oder ein spezielles Powerup eingesammelt wird. Alle zehn Levels verteilt Squeezie ein Paßwort. Mit ihm ist es möglich, bei der nächsten Partie gleich in einem höheren Level zu beginnen. Noch ein Tip: Hängt sich der Ball einmal zwischen den Schachtmauern auf, so kann er mit der Taste X vernichtet werden.

Die reguläre Vollversion des Spiels bietet Ihnen 100 Levels.



Squeezie – In vielen Steinen verbergen sich Powerups, die durch Einfangen aktiviert werden.



Squeezie – Versuchen Sie, die Steinmauer abzutragen.

Squeezie – The Ballgame Light 1.91i

System: Windows 95, DOS
Autor: Stefan Wessely, Herrenmuehlstr. 27, 84503 Altoetting
E-Mail: info@lemonsoft.de
Internet: www.lemonsoft.de
Sprache: Deutsch

Top-Shareware

Auf jeder Heft-CD sammeln wir die Shareware-Top-Programme in aktuellen Versionen, die unserer Meinung nach auf keiner Festplatte fehlen sollten.

Babylon Translator 2.1 build 36
Mausklick-Übersetzungshilfe

Bushaltestelle „Typemania"
Bildschirmschoner

Contact Kit 99-1
Kostenloses Adreßbuch

Dr. Hardware 99 3.0e
Systemanalyse

eSave Protect 2.1 – Virenscanner

Font Twister 1.0b
3D-Schriften selbstgemacht

HS Euro-Kalkulator 2.31
Euro-Taschenrechner

IrfanView 3.05 – Bildbetrachter

MyFonts 3.5 – Schriftenverwaltung

Paint Shop Pro 5.03 – Bildbearbeitung

Paquet Builder 2.0.3 – Packershell

SmartDraw 4.10 dt – Chartmaker

ThumbsPlus 4.02-S
Bilderverwaltung

Winamp 2.50 – Musik-Player

WinZip 7.0 – ZIP-Packer



Magic Words – Die in den Schacht hineinfallenden Buchstaben müssen zu Wörtern zusammengesetzt werden.

Magic Words Light 1.10

Das Programmiererteam Schenk & Horn variiert das altbewährte Tetris-Konzept und jubelt dem Spiel eine Scrabble-Komponente unter. Versuchen Sie, fallende Buchstaben zu Wörtern zu kombinieren.

Magic Words malt nach dem Start einen bunten Tetris-Schacht auf den Bildschirm, in den fortwährend Spielsteine hineinfallen, die aus zwei Buchstaben bestehen. Die Buchstaben reichen von A bis Z. Umlaute müssen ausgeschrieben werden, und Zahlen sind im Spiel nicht enthalten.

Ziel ist es, die Buchstaben im Schacht so anzuordnen, daß sich deutschsprachige Worte aus drei bis sieben Buchstaben Länge ausbilden. Die Wörter können dabei wahlweise waagerecht oder senkrecht geschrieben werden. Gelingt es, einen Treffer zu landen, der im Wörterbuch der Software verewigt ist, so lösen sich die betreffenden Buchstabensteine sofort auf und schaffen Platz im Schacht für nachrückende Steine. Oft kommt es dabei zur Ausbildung von Kettenreaktionen, wenn nachrutschende Steine neue Wörter generieren.

Gesteuert werden die fallenden Steine mit den Cursortasten. So lassen sich die Buchstaben wahlweise nach rechts oder links bewegen, im Fall beschleunigen oder um die eigene Achse drehen.

Um das Abenteuer Tetris etwas spannender zu gestalten, stellt das Spiel seinem Besitzer 33 Aufgaben, die nach und nach gelöst werden müssen. Mal fordert das Spiel dazu auf, das Wort „Hallo" zu bilden, mal müssen Zahlen ausgeschrieben werden, und mal gilt es, einfach nur eine Handvoll beliebiger Wörter zusammenzusetzen. Ist die Aufgabe gelöst, so ist der Weg in den Folge-Level frei. Der Spieler kann aber im aktuellen Schacht trotzdem noch etwas für seinen Highscore tun, solange der Schacht noch nicht voll ist. Der Highscore läßt sich per Buttondruck aus dem Spiel heraus abfragen und einsehen. Und noch etwas: Wer seinen englischen Wortschatz trainieren möchte, kann gern auf die englische Benutzerführung umschalten und ein entsprechendes Wörterbuch verwenden.

Die Light-Version weist gegenüber der Shareware (20 Levels) mehr Spielaufgaben auf. Die Komplettversion für 29 Mark bietet Ihnen 120 Levels.



Magic Words – Die Spielaufgabe in Level 2: Stellen Sie zwei beliebige Wörter zusammen.

Magic Words Light 1.10

System: Windows 95
Autor: Schenk & Horn, Gorch-Fock-Str. 39, 23669 Timmendorfer Strand
E-Mail: sales@sharedirect.com
Internet: www.sharedirect.de
Sprache: Deutsch/Englisch

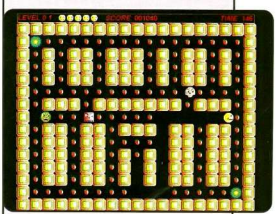
Vollversion Bandit-X

In der Slotmachine-Simulation lassen Sie den Rubel rollen. Sie bietet drei Rollen und eine Payline. Hold-Knöpfe und ein spezieller Risikomodus sorgen für zusätzliche Spannung.



Vollversion Freeman 2

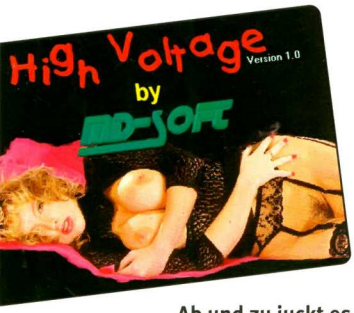
Bunte Geister und gefährliche Monster machen der Spielfigur Freeman das Leben schwer. Führen Sie sie in diesem Pacman-Klon unbeschadet über die Spielfelder, und verputzen Sie dabei alle im Parcours ausliegenden Früchtchen.



Vollversion SuperPlay 2.3

Der Spieler muß in der Computerversion des bekannten Schiebepuzzles mit möglichst wenigen Spielzügen Zahlenkästchen in die richtige Reihenfolge bringen. Die Anzahl der horizontalen und vertikalen Reihen ist einstellbar. Bis zu 800 Spielebenen sorgen für Kurzweil.





Erotik-Spiele

Elektrisierende Spannung



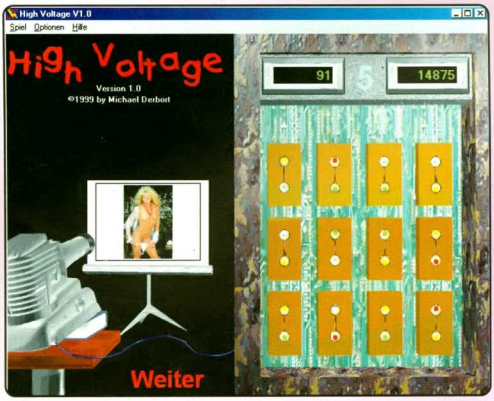
Ab und zu juckt es den Spieleprogrammierern in den Fingern, und sie schreiben in beflügelter Stimmung ein erotisches Game, das sich hauptsächlich an männliche Anwender richtet. Einige dieser Spiele konnten wir gleich in der Vollversion für Sie besorgen.

High Voltage 1.0

Der Spieleprogrammierer Michael Derbort wird von seinen masochistischen Kunden gern als Folterknecht des Stammhirns bezeichnet. Seine Knobelspiele legen ganze Bürotrakte lahm. „High Voltage" nennt sich ein neues Grübelabenteuer aus dem Hause Derbort – hier kommt auch die Erotik nicht zu kurz.

Das Leben ist schon ungerecht. Da haben Sie sich monatelang mit Fotoapparat und Teleobjektiv auf die Lauer gelegt, um die schönsten Töchter des Landes nackt in jeder beliebigen Pose abzulichten – und haben letztlich auch eine nicht zu unterschätzende Sammlung an superheißen Fotos zusammengetragen. Nun möchten Sie diese Fotos im Rahmen einer abendlichen Diavorführung Ihren Freunden in trauter Männerrunde vorführen, während die werten Gattinnen bei ihrer wöchentlichen Bridgerunde Kuchenrezepte austauschen. Doch bereits während Sie alles für die Vorführung vorbereiten, braut sich ein Gewitter über dem Haus zusammen.

Kaum ist das erste Dia eingelegt, rumpelt es auch schon, und – WWWUSCH! – prompt schlägt ein Blitz ein und legt die gesamte Elektrik lahm. Nun liegt es an Ihnen. Sie müssen an den Sicherungskasten und sämtliche Anschlüsse vernünftig brücken, und zwar bevor die Stadtwerke die Sache unter Kontrolle bekommen und wieder Saft auf die Leitung pumpen.



High Voltage: Die Aufgabe ist gelöst, und das erste Dia wird auf die Leinwand projiziert.

Das Spielefenster von „High Voltage" zeigt Ihnen auf der linken Seite den Diavorführraum mit der derzeit noch weißen Leinwand. Rechts ist der Sicherungskasten zu sehen. Hier gilt es nun, die Kontakte neu anzuordnen.

Das geht im Endeffekt ganz einfach. Im Sicherungskasten befinden sich jeweils vier Kabelbrücken in drei Reihen. Die zwölf Brücken werden jeweils von zwei Farbpunkten definiert, die mal gelb und mal grün, pink oder hellblau erscheinen. Das Ziel ist es nun, die Kabelbrücken und auch die Farbpunkte so anzuordnen, daß vertikal aneinander anstoßende Brücken an den sich gegenüberliegenden Seiten die gleiche Farbe aufweisen. Wohlgemerkt vertikal, also in Spaltenform. Die horizontale Abfolge der Farben spielt keine Rolle.



High Voltage: DAFÜR hat sich das Knobeln doch gelohnt!

Mit der rechten Maustaste kann der Spieler die Position der beiden Farbpunkte innerhalb der Sicherung gegeneinander austauschen – und zwar beliebig häufig. Ist Rot eben noch oben und Grün unten, so reicht also ein Mausklick aus, um Grün nach oben zu holen und Rot nach unten zu verbannen.

Zusätzlich kann eine Sicherung mit einem direkten Nachbarn die Position tauschen. Zu diesem Zweck klickt der Spieler die erste Sicherung mit der linken Maustaste an – und visiert dann die Sicherung an, mit der die Position getauscht werden kann. Der Haken an der Sache: Jede Sicherung darf nur einmal bewegt werden.

Schafft es der Spieler, die Aufgabe innerhalb der vorgegebenen Zeit zu lösen, so fließt der Strom wieder ungehindert, und das erste Dia wird gezeigt. Es kann per Mausklick stark vergrößert werden.

Zu dumm, daß bereits nach dem Betrachten des ersten Fotos schon wieder der Strom ausfällt. Hoffentlich haben Sie noch genügend Leben (von anfangs fünfen) zur Verfügung, um ein weiteres Knobelrätsel zu knacken. Schließlich warten noch eine Menge Fotos darauf, auf die Leinwand gezaubert zu werden.

Die vorliegende Vollversion ist nicht eingeschränkt und darf von unseren Lesern dauerhaft verwendet werden.

Girl In A Box 1.0

Die Redaktion der SharePlay hat nach einem arbeitsreichen Sommer beschlossen, einen großen Putztag einzulegen, um endlich einmal die vielen Stapel mit alter Post und uninteressanten Pressemitteilungen in den Müll zu werfen. Dabei sind wir auf eine unscheinbare Holzkiste gestoßen, die uns der Programmierer Michael Derbort zugeschickt hat. 16 Schlösser schützen diese Kiste davor, geöffnet zu werden. Aus gutem Grund, wie uns ein aufgeklebtes Schreiben belegt: Im Inneren der Kiste sind 70 nackte Traumfrauen gefangen. Sie alle auf einmal vor die Glubschaugen geführt zu bekommen, das kann sich tief in die männlichen Ganglien einbrennen und zu einem sexuellen Schock führen. In Maßen genießen, mahnt Derbort, in Maßen. Und da er weiß, daß wir uns eh nicht an seine Anweisungen halten, hat er vorsorglich die Schlösser angebracht. So ein dummer Hund.

Sobald eine neue Runde bei „Girl In A Box" eingeleitet wird, mischt das Programm die 70 enthaltenen Aktfotos auf Zufallsbasis durcheinander und sperrt sie in die Kiste. Die wird nun von 16 Schlössern versperrt. Alle Schlösser sehen gleich aus – nicht aber die Schlüssel. Die liegen gleich in acht verschiedenen Farben vor. Und in unterschiedlicher Anzahl pro Farbe. Da kann es bei einer Partie passieren, daß vier grüne Schlüssel gereicht werden, aber nur zwei gelbe und ein blauer. Um die Schlösser zu öffnen, muß der Spieler natürlich wissen, welcher Schlüssel in welches Schloß paßt.

Und das geht so: Nachdem der Spieler sich einen Schlüssel auf Zufallsbasis ausgewählt hat, klickt er mit der Maus ein erstes Schloß an. Paßt der Schlüssel, wird das Schloß geöffnet und mit einer farbigen Kugel markiert. So weit, so gut. Paßt der Schlüssel allerdings nicht, so blinken kurz alle Schlösser auf, die ebenfalls mit dem noch immer unbekannten Schlüssel zu öffnen sind. Wer die aufblitzenden Schlösser rasch genug auszählt, der kann sich selbst zusammenreimen, welcher Schlüssel hier wohl paßt. Es muß schließlich derjenige sein, der in genau der passenden Anzahl vorliegt. Zu dumm ist nur, daß man sich einfach nicht die exakte Position aller Felder merken kann, bevor die Markierung wieder erlischt. Aber das zu üben ist sicherlich die Herausforderung der Software.

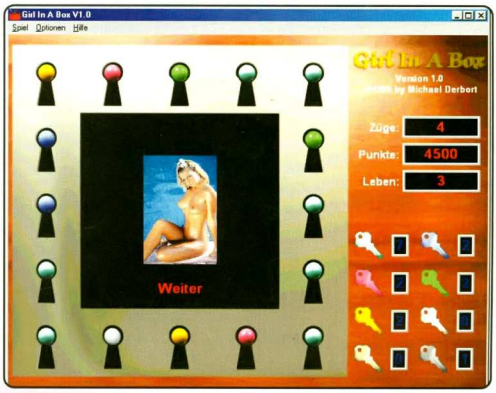
Das wirklich fiese Problem ist, daß „Girl In A Box" in der einfachsten Spielvariante nur 30 Züge zur Verfügung stellt, um die 16 Schlösser zu öffnen. Jeder zweite Klick muß da bereits ein Treffer sein, möchte man sich eines der Girls genauer anschauen.

Nackte Tatsachen gibt es immer dann zu sehen, wenn alle Schlösser geöffnet sind. In diesem Fall zeigt das Programm einen Thumbnail des aktiven Fotos. Per Mausklick kann dieser Thumbnail gegen das eigentliche Erotikbild in der Originalauflösung ausgetauscht werden. Wer auf diesen Ausblick verzichtet, lädt gleich den nächsten Level. Die besten Spieler können sich außerdem in einer Highscore-Liste verewigen.

Das Spiel ist nicht eingeschränkt und läßt sich von unseren Lesern dauerhaft nutzen.



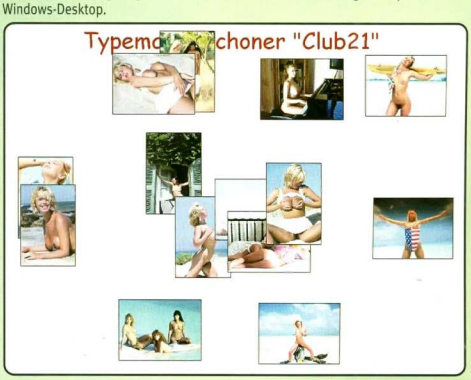
Girl In A Box: Noch ist die Kiste fest verschlossen.



Girl In A Box: Da schau einer an, was sich in der Kiste versteckt hat.

Bildschirmschoner

Auf der Heft-CD finden Sie zwei animierte Bildschirmschoner als Vollversionen vor, die ästhetische Aktfotos aus dem Bestand von Andreas Bouloubassis und Hubertus Blume auf den Bildschirm holen. Die jeweils letzten Motive, die vor dem Schließen des Programms angezeigt werden, klebt der Schoner als Hintergrundtapete auf den Windows-Desktop.



Vollversion Strip-Memory

In dieser Memory-Variante müssen Sie jeweils zwei zueinander passende Spielkarten finden. Sind alle Karten eingesammelt, zeigt die Software Bilder von nackten Schönheiten. Auf der Heft-CD liegen die Spiele Strip-Memory Vol. 2 und Vol. 3 vor.



ZUGREIFEN

bevor es andere tun!

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

So wird's gemacht: Tragen Sie im untenstehenden Coupon die gewünschten Hefte ein und geben Sie Ihre Adresse an. Wichtig: Ihre Unterschrift, mit der Sie uns die einmalige Ermächtigung zum Einzug des Rechnungsbetrags erteilen. Im Lastschriftformular tragen Sie Ihren Namen, Ihre Konto-Nr., die BLZ (bitte nicht vergessen), den Namen Ihrer Bank und den Rechnungsbetrag ein. Diesen ermitteln Sie so: Gesamtpreis der Hefte zzgl. einmalig DM 3,– für Porto und Versand. Schneiden Sie den Coupon und das Lastschriftformular bitte **genau** entlang der gestrichelten Linie aus (für maschinelle Verarbeitung) und senden Sie beides an:
Publish Verlag GmbH, Lessingstraße 1, 76530 Baden-Baden.

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

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

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

PC & Musik



PC & Musik Extra

Shareware Light



Telefonische Bestellung!



0 72 21/ 26 03 20

Montag – Freitag von 8 bis 12 Uhr

Knallhart reduziert!

Ehemalig: ~~29,95~~

Jede CD nur noch 19,95



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

400 GIRLS Vol. 2





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

HOT! Vol. 1
HOT! Vol. 2



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

EROTIC Super Stars.

SharePlay



HOT CDs



HOT CDs



PINK!



Internet online Sp.



Shareware Light Sp.



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

Vorname

Name

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Telefonnummer

Kundennummer (falls vorhanden)

Datum

Unterschrift

SPL 6/99

Lastschrift

VOLKSBANK BADEN-BADEN · RASTATT EG

662 900 00

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

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

Konto-Nr. des Zahlungspflichtigen

Bankleitzahl

Bei (Kreditinstitut)

Betrag: DM, Pf

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

noch Verwendungszweck

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

PUBLISH VERLAG GMBH

Konto-Nr. des Zahlungsempfängers

3048592 0

05 1

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

05H

Bitte dieses Feld nicht beschriften und nicht bestempeln

Erotik am PC



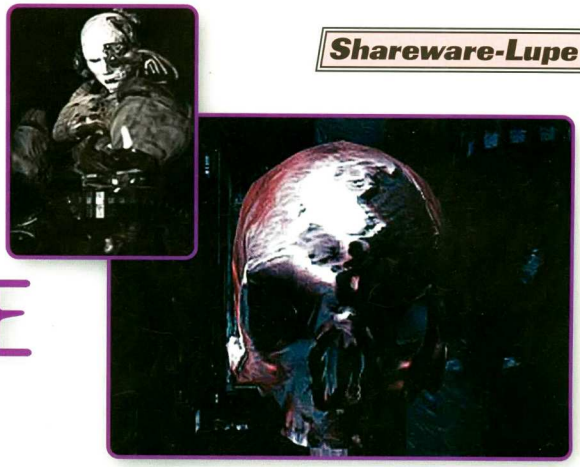


Jetzt im Zeitschriftenhandel!

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

GENOCIDE **Remixed 1.0**

NIX FÜR SCHWACHE NERVEN



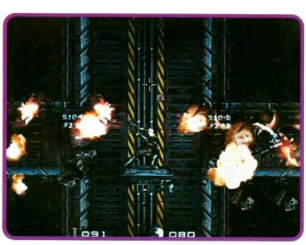
Genocide mixt die besten Elemente aus einem 3D-Egoshooter und einem klassischen Jump&Run-Spiel. In den düsteren Katakomben der Gefängniskolonie Thras 5 müssen Sie das meistern, was bislang noch keinem anderen Insassen gelungen ist: die Flucht.

Wir befinden uns im 23. Jahrhundert, in der Gefängniskolonie Thras 5, die auf einem interstellaren Minenplaneten angesiedelt ist. Zwölf Jahre, nachdem der biodroide Ex-Marinekapitän Shad wegen Mordes in den Weltraumknast eingefahren ist, gelingt es ihm, eine Hand aus seinen Fesseln zu lösen, seine Wachen um die Ecke zu bringen und seiner Folterzelle zu entkommen. Jetzt hat er es bis zu den Service-Fahrstühlen geschafft – und braucht nun die führende Hilfe des Spielers. Denn der Weg nach draußen ist voller Gefahren. Selbst wenn es Shad gelingt, Thras 5 zu entkommen, so muß er sich noch mit dem „Regime" anlegen, einer abgrundtief bösen Macht, die mit Folter und Terror über das Sonnensystem von Thras 5 herrscht. Aber was machen wir uns große Sorgen – bislang hat es eh niemand geschafft, Thras 5 zu entkommen.

Volle Ballerkraft voraus

Genocide ist ein adrenalintreibendes Ballerspiel mit fast vollständig eingeschwärzter Grafik, in der Details nur schwer zu erkennen sind. Beängstigende Geräusche sind im Hintergrund zu hören – schon bald besteht der Spieler nur noch aus Paranoia und vermutet hinter jeder Ecke einen angriffslustigen Feind. Kurzum: Das Spiel gehört nicht in Kinderhände und sollte nur von Erwachsenen gespielt werden, die ein bißchen Aufregung verkraften können.

Die eigene Spielfigur, die stets im Zentrum des scrollenden Bildschirms zu sehen ist, wird mit den Cursortasten gesteuert. Die dicke Kanone, die Ex-Marine Shad in den Händen hält, kann dabei mit der Maus ausgerichtet werden, wobei es möglich ist, die Waffe um 360 Grad frei kreisen zu lassen – so können Feinde vor und hinter Shad, aber auch über und unter ihm abgeknallt werden. Mit der linken Maustaste wird gefeuert, was das Zeug hält, die rechte Taste wechselt die Waffensysteme, wenn Shad bereits über die „Nailgun" oder den Raketenwerfer verfügt.



Im dunklen Szenario gilt es, die fliegenden und kriechenden Robotermutanten über den Haufen zu knallen, wobei es auch ohne 3D-Karte zu atemberaubenden Explosionen kommt. Mitunter bleiben nach einem Sieg Munitionspakete zurück, die durch Überlaufen aufzunehmen sind. Auch Medizin-Powerups sind von Interesse, stellen sie doch die Gesundheit des Spielers wenigstens partiell wieder her. Leider sind die Medizinpakete oft in Fässern und Kisten versteckt, die man leicht übersieht und die nur mit Waffengewalt zu öffnen sind.

Geht es einmal gar nicht mehr weiter im unheimlichen Parcours, so muß der Grips eingeschaltet werden. Manchmal müssen bröselige Mauern zerschossen werden und manchmal ist auch nur ein Regler umzulegen, der eine Tür öffnet. Auch Teleporter stehen zur Verfügung, die Shad kreuz und quer durch die Ebenen befördern.

Genocide läßt sich in drei Schwierigkeitsgraden spielen, die vor allem die Geschwindigkeit der Gegner und ihre Verwundbarkeit regeln. Der Gore-Faktor ist im Spiel stets aktiv, kann aber auch ausgeschaltet werden.

Einschränkungen

In der Demo stehen dem Spieler weder alle Levels noch alle Gegnerfiguren zur Verfügung. Das Angebot reicht aber aus, um sich ordentlich auszutoben. Der Level-Editor zum Schreiben eigener Abenteuer liegt der Demo bereits bei, allerdings ist die Speichern-Funktion deaktiviert.



Genocide: Remixed 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	KaosKontrol
E-Mail:	feedback@kaoskontrol.com
Internet:	http://www.kaoskontrol.com
Sprache:	Englisch
Preis:	19.95 $
Tip:	❦❦❦

Intergalactic Exterminator 1.11

Hungriger Wurm



Gigantisch große Alien-Insekten haben die friedlichen Welten der Galaxis befallen. Es gibt nur einen Weg, um das Ungeziefer wieder zu vertreiben: Eddie Galaxy, der intergalaktische Exterminator, muß her!

Das Spiel Intergalactic Exterminator ist trotz seiner netten Vorgeschichte nichts anderes als ein moderner Centipede-Klon, der mit DirectX-Grafik und netten Gimmicks daherkommt. Der Spieler übernimmt die Rolle des Eddie Galaxy und macht sich mit Feuereifer daran, die zwischen Pilzen herumkrauchenden Würmer zu vernichten. Dabei darf sich die Spielfigur im unteren Viertel des Bildschirms frei bewegen, um die Würmer unter Beschuß zu nehmen. Wie beim Original, so zerplatzt auch bei dieser Variante immer nur das anvisierte Kettenglied des Wurms und teilt das von oben nach unten rutschende Wesen in zwei Hälften, die für sich allein weiterkriechen.

Das Kribbelkrabbel des Wurms ist zu Beginn einer Partie noch ganz gemütlich aus der Ferne zu betrachten. Doch schon bald nähern sich die einzelnen Glieder dem Boden und wuseln um die Füße des digitalen Kammerjägers herum. Der hat alle Hände voll damit zu tun, den Würmern aus dem Weg zu gehen und gleichzeitig auf alles zu ballern, was sich um ihn herum bewegt. Unter anderem gelten auch die Pilze als Ziele, da sie den Wurm bei jedem Kontakt dazu zwingen, eine Bildschirmzeile tiefer zu rutschen.

Wie beim Original, so hüpfen auch hier Spinnentiere über den Schirm, die aufgrund ihres hektischen Hin und Hers nur schwer zu zerstrahlen sind, weil sie einfach nicht ruhig halten, wenn der Spieler sie ins Visier nimmt.

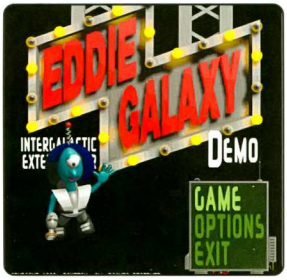


Achtung, die 3D-gerenderten Würmer greifen an!

Powerups für neue Waffen

Neu sind die Powerups, die ab und zu in den Spielschacht fallen und beim Aufsammeln eine Aufgabe starten. Manchmal muß der Spieler nur kleine Geschenkpakete einsammeln, um im Gegenzug eine Bonuswaffe zu erhalten. Schwieriger ist es da schon, innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne eine bestimmte Anzahl Spinnentiere um die Ecke zu bringen.

Zu den Powerups, die sich erspielen lassen, gehören Schutzschilde, ein Powerboost für eine schnellere Schußabgabe, Wingmen und verschiedene Bonuswaffen wie Lenkraketen, Neutronenstrahlen oder Schrotflinten, die mit der rechten Maustaste abgefeuert werden und nur mit einer begrenzten Anzahl Munition ausgestattet sind.





Jeder einzelne Planet, der von den Insekten befallen ist, stellt vier Levels zur Verfügung, die zunehmend schwieriger zu meistern sind. Trotzdem lassen sie sich alle durchspielen: Wer scheitert und einen unfreiwilligen Alien-Kontakt mit dem Leben bezahlt, der darf sich in den Highscore eintragen und dann mit auf Null gesetzter Punktzahl da weitermachen, wo er gescheitert ist. Ist ein Planet ungeziefferfrei, so darf sich der Spieler in einem Bonus-Level behaupten, bevor es zum nächsten Planeten weitergeht.

Wer sich an der Testversion ausreichend delektiert hat, bestellt die Premium-Version mit zehn Welten und 50 Levels.

Intergalactic Exterminator 1.11

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Xtreme Games LLC, Hamumu Software c/o eGames, Inc., 2000 Cabot Boulevard West, Suite 110, Langhorne, PA 19047, USA
Internet:	http://www.egames.com
Sprache:	Englisch
Preis:	17,99 $
Tip:	✌✌✌✌



Nur nicht in den Abgrund fallen.



Kleine Maulwurfshügel weisen auf versteckte Tretminen hin.

Jacky: The Horn of Diablo 1.2

RAMBO im Dschungel

Jacky ist zwar kein Rambo, er kleidet sich aber trotzdem gerne so: rotes Tuch um die Stirn, dreckiggrüne Armeekluft um die Hüften und einen dicken Ballermann in den Fingern. Im Jump&Run-Spiel muß der Spieler Jacky dabei helfen, im Dschungel zu überleben.

Es gibt wohl kaum ein Spielgenre auf der Welt, das so heiß geliebt und von den Spieleherstellern so wenig bedient wird wie das Jump&Run-Genre. Jacky ist endlich einmal wieder ein neues Spiel aus diesem Bereich. Es stammt sinnigerweise auch nicht aus den großen Studios, sondern von einem jungen Entwicklerteam aus der Schweiz: Warum auch nicht?

Wer sich auf Jacky einläßt, auf den wartet ein spannendes Hüpfspiel mit scrollenden Levels, Parallaxgrafik und vielen fiesen Überraschungen im Parcours. Die Demo-Version zeigt uns gleich im ersten Level einen schier undurchdringlichen Dschungel, dessen einzelne Landinseln in mehreren Ebenen liegen. Laufend und hüpfend erklimmt Jacky diese Landzungen und muß sich dabei vor allerlei gefährlichen Fallen in acht nehmen. Da gibt es Tretminen, die wie Maulwurfshügel aussehen und bei einer noch so feinen Berührung sofort mit Brachialgewalt explodieren. Speerfallen sind nicht minder gefährlich, wenn ein Tritt auf ein falsches Stück Grün sofort eine Reihe Speere vom Himmel herabregnen läßt. Hinzu kommen allerlei Schlingpflanzen, die sich um die Füße des Helden winden und ihn am Vorwärtspreschen hindern. Allerlei säbelschwingende Feinde, die zudem den Parcours bevölkern, lassen sich wenigstens mit einem gezielten Schuß aus der Schrotflinte (STRG) beseitigen.

Jacky ist von der Grafik her ein sehr fein auflösendes Hüpfspiel, das verhältnismäßig viele Überraschungen und Gimmicks auf einer Bildschirmseite vereint. Ärgerlich ist allein die Steuerung, die es nur mit Anlauf ermöglicht, höher gelegene Inseln springend zu erklimmen. So verliert der Spieler etliche Leben allein im unbefriedigenden Versuch, eine nahegelegene Plattform zu erhüpfen. Mal klappt's, mal nicht – das frustriert einfach. Aber anscheinend ist kein Programmiererteam mehr dazu in der Lage, solch eine simple Steuerung wie im Klassiker Duke Nukem I zu schreiben. Schade.

Wer es geschafft hat, sich mit der Steuerung anzufreunden, der hat jedenfalls seinen Spaß daran, Geheimgänge aufzuspüren, Powerups zu suchen und Münzen einzusammeln, die zurückbleiben, sobald ein Feind ins saftige Gras gebissen hat. Dabei darf auch die Aufgabe nicht vergessen werden, die zu Beginn eines Levels vom Programm gestellt wird, etwa: „Das alte Kraftwerk im Osten muß ausgeschaltet werden." Die Aufgabe lösen und heil aus dem Dschungel zurückzukehren ist eins für Jacky, unseren Helden, also sollten Sie es nicht vermasseln. Denn Jacky ist soooo höflich zu seinem Gehilfen. Wie äußert sich die Spielfigur doch gleich, wenn der Anwender sie für ein paar Sekunden stehenläßt: „Ich muß nicht pinkeln. Aber nett, daß du wartest."

Schade, daß die Programmierer ihrer Demo-Version weder eine Readme-Datei noch Angaben zur Vollversion beigelegt haben. Auch die Homepage ist noch eine einzige Baustelle.

Jacky: The Horn of Diablo 1.2

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Magic Systems
Internet:	www.magicsystems.ch
Sprache:	Deutsch
Preis:	keine Angabe
Tip:	

Kaleidoskop 1.0

Bitte *jetzt* ärgern!

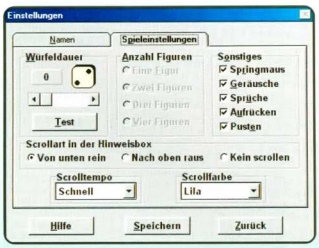


Das bunte Brettspiel Kaleidoskop gewinnt der alten Spielidee des Mensch-Ärgere-Dich-Nicht ganz neue Seiten ab. Bis zu vier Spieler können sich gegenseitig vom Brett werfen und dabei Jagd auf Punkte machen.

Auf den ersten Blick wirkt alles wie gehabt: Bis zu vier Spieler jagen sich gegenseitig mit bis zu vier Figuren um ein quadratisches Brett herum, um die Spielsteine so schnell wie möglich im sicheren Zielkanal zu verstauen. Auf dem Weg zu dieser Spielsteingarage darf der Gegner vom Brett geschmissen werden, daß es eine Freude ist. So weit, so gut.

Bei Kaleidoskop geht es aber nicht allein darum, als erster seine Figuren ins Ziel zu befördern. Vielmehr sind es hier die Punkte, die einen Sieger ausmachen. So kann ein Spieler, der mit besonders vielen Punkten noch als letzter ins Ziel rauscht, trotzdem der Gewinner sein.

Punkte gibt es immer dann, wenn es einem Spieler gelingt, seine Figur auf einem pinkfarbenen Feld zu positionieren, von denen es allerdings nur vier auf dem Spielplan gibt. In diesem seltenen Fall rasseln lautstark 25 Punktemünzen auf das Konto des Spielers. 100 Punkte gibt es stets dann, wenn der Spieler eine gegnerische Figur vom Spielplan wirft. Und 300 Punkte ist dem Programm ein Einzug ins Ziel gut.

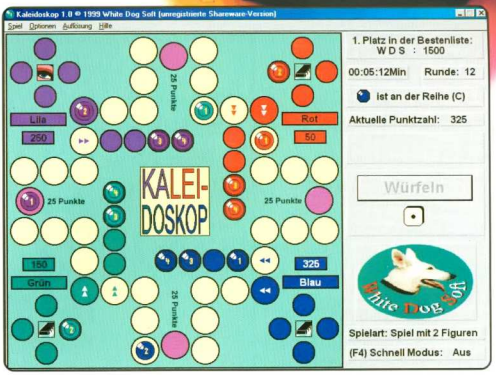


In den Einstellungen kann festgelegt werden, wie viele Spielfiguren aufs Brett kommen.

Extras ohne Ende

Kaleidoskop kann in den Auflösungen 640x480 oder 800x600 geladen werden. Wer möchte, der spielt alleine. Oder er bittet noch drei Freunde vor den Rechner, deren Figuren sich allerdings auch vom Computer steuern lassen. Die Spieler können außerdem festlegen, ob sie mit einer, mit zwei, mit drei oder mit vier Figuren antreten möchten. Für jede Figurenkonstellation gibt es eine eigene Highscore-Liste, in der sich jeweils die fünf besten Spieler verewigen können.

Während des Spiels werden die Figuren feldweise gezogen. Dauert dies den Spielern zu lange, kann ein Schnellmodus aktiviert werden, der die Figuren wesentlich schneller aufs anvisierte Feld verschiebt. Auch das Ausrollen der Würfel kann drastisch verkürzt werden. Für mehr Spaß beim Spielen sorgen 24 witzige Sprüche, die über die Soundkarte abgespielt werden und die sich den einzelnen Figuren individuell zuweisen lassen. Eine Statistik zeigt außerdem, wer wen am häufigsten geschlagen und wer die meisten Sechsen gewürfelt hat. Weiter geht es mit einem internen Alarm, der Lärm schlägt, sobald eine zuvor festgelegte Zeitspanne verstrichen ist – beim Spielen um einen Platz im Highscore vergißt man schließlich schnell die Zeit.



Die Jagd auf Punkte kann beginnen.

Einschränkungen

Die Testversion von Kaleidoskop ist nach der Installation nur 30 Tage funktionsfähig. Außerdem darf jeder Spieler nur zwei statt vier Figuren übers Feld führen. Das Speichern eines Spielstandes ist ebenso unmöglich wie ein Eintrag in der Highscore-Liste.



Der Wecker holt den Anwender aus der Spielwelt zurück.

Hinzu kommt, daß beim Start eines neuen Spiels und in den Runden 15, 30 und 45 ein kurzer Shareware-Countdown eingeblendet wird.

Kaleidoskop 1.0

System:	Windows 3.1/95
Autor:	White Dog Soft, Postfach 191713, 14007 Berlin
E-Mail:	Info@WhiteDogSoft.com
Internet:	www.WhiteDogSoft.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	24,– DM
Tip:	✌✌✌✌



LaserAge 1.4

Übellaunige ALIENS



LaserAge übernimmt das Spielkonzept der legendären Galaxian- und Galaga-Weltraumepen und motzt es für das Jahr 2000 noch einmal richtig auf. Die drei Levels mit ihren 45 Angriffswellen lassen sich kostenfrei nutzen.

LaserAge nutzt eine Hires-Auflösung von 640x480 Pixeln, um dem Angriff der Alien-Horden die passende Kulisse in Truecolor zu gewähren. Das Gemetzel der Außerirdischen kann dabei wahlweise im Fenster oder im Fullscreen-Modus verfolgt werden.



Wie dies bei den klassischen Weltraumballerspielen aus alten Konsolenzeiten nun einmal der Fall ist, greifen die Aliens in Wellen an. Und wen greifen sie an? Eigentlich die Erde – aber der Spieler drängt sich mit seinem mickrigen Raumschiff dazwischen und versucht, die Phalanx der Angreifer in den Orkus zu ballern. Reicht ein Mann aus, um es mit Aberhunderten von Aliens aufzunehmen? Aber klar doch: Wenn er gut gefrühstückt hat, dann geht das sogar mit links.

Das Raumschiff des Spielers darf sich frei im unteren Viertel des Bildschirms bewegen. Ständige Bewegung ist auch dringend vonnöten, um den fallenden Bomben und



Die schwer bewaffneten Aliens greifen in Gruppen an: Da sind Köpfchen und ein schneller Zeigefinger gefragt.

den Kamikaze-Aliens aus dem Weg zu gehen. Mit der eigenen Bordkanone kann derweil gefeuert werden – leider nicht, was das Zeug hält, sondern immer nur einen Schuß nach dem anderen. Pop-pop-pop statt Rattattata. Die Schußsperre macht das Spiel ein wenig behäbig, da der Spieler immer wieder ungeduldig darauf warten muß, einen neuen Schuß abgeben zu können – Dauerfeuer würde bestimmt mehr Spaß machen.

Dafür gibt es im Spiel neun verschiedene Powerups, die immer dann aufzusammeln sind, wenn es gelungen ist, eine ganz oben im Schirm herumirrende Kapsel mit einem gezielten Schuß zu öffnen. Schon bald schießt der Spieler zwei- und dreistrahlig oder freut sich über neue Flügelmänner. Leider reicht ein Treffer der Aliens bereits aus, um eines der Powerups wieder zu vernichten. So fungieren die Powerups als Lebensretter: Erst wenn die letzte Waffe vernichtet ist, geht es auch dem Spieler an den Kragen.

Böse Bossgegner

Die Freeware-Fassung von LaserAge bietet dem Anwender drei Levels, die sich jeweils aus 15 Angriffswellen der Aliens zusammensetzen. Jede Welle eines Levels ist schwieriger zu knacken als die vorhergehende, weil immer neue Alien-Typen auf den Schirm drängen – 15 verschiedene Raumschiffe gibt es insgesamt. Hinzu kommt, daß am Ende der drei Levels jeweils ein Bossgegner auf den Spieler wartet, der es mehr oder weniger ramponiert bis hierhin geschafft hat.

Auf der Homepage von Ingava stehen viele weitere Freeware-Spiele dieser Qualität zum Download bereit.

LaserAge 1.4

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Freeform Interactive
Internet:	www.ingava.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	

MahJONGG
GAME OF FOUR WINDS

Chinesisch zocken!

Das klassische Mahjongg-Spiel der Chinesen mit seinen 144 Spielsteinen läßt sich nicht nur allein in der Solitaire-Variante angehen. Zu viert gespielt verwandelt sich Mahjongg in ein knallhartes Casino-Game, bei dem eine Menge Zaster den Besitzer wechseln kann.

Viele kennen das uralte chinesische Brettspiel Mahjongg. In Ermangelung eines Sets der kunstvoll gefertigten 144 Spielsteine wagen sich viele Spieler mit einem Faible für das antike Regelwerk gerne an eine bequeme Computerumsetzung heran. Meist wird dabei allerdings die Solitaire-Variante von Mahjongg genutzt. Hier gilt es, einen aus den Steinen erbauten Drachen pärchenweise so abzubauen, daß am Ende kein einziger Stein mehr übrigbleibt. Derartige Patiencen gehen nur selten auf und fördern beim Spieler den Wunsch danach, eine ganz eigene Strategie zum Abbau der Steine zu entwickeln. Nicht umsonst meinen die Chinesen: Zeig mir, wie du Mahjongg spielst, und ich sage dir, wer du bist.

Spiel der vier Winde

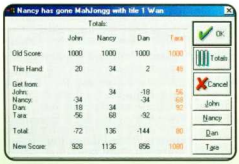
Doch in den Spielkasinos von Macao wird Mahjongg auch noch ganz anders interpretiert. Hier steht neben Blackjack und Roulette auch das „Spiel der vier Winde“ auf dem Programm. Dabei handelt es sich um ein spannendes und in all seinen Feinheiten nur sehr schwer zu begreifendes Glücksstrategiespiel, bei dem eine Menge Geld den Besitzer wechseln kann. Vier Spieler nehmen an den vier Seiten eines Tisches Platz, der nach den Himmelsrichtungen ausgerichtet ist. Jeder Spieler übernimmt dabei rundenweise einen „Wind“ der Himmelsrichtungen, wobei der Ostwind der wichtigste ist. Eine Partie ist in der Regel dann vorbei, wenn jeder Spieler viermal der Ostwind war – also nach 16 Durchgängen.



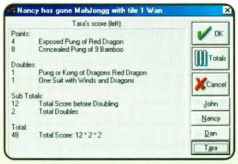
Eine Übersicht der „Special Hands“ ist in der Online-Hilfe zu finden.

Zu Beginn einer Runde erhält jeder Spieler dreizehn Mahjongg-Steine zugeteilt, die er verdeckt auf der Hand behält. Die Partie beginnt, sobald der Ostwind einen vierzehnten Stein erhält. Egal, ob dieser Spieler den Stein nun gebrauchen kann oder nicht – er muß einen seiner Steine wieder ablegen. Der wiederum kann von seinen Mitspielern sofort wieder aufgenommen werden, oft sogar entgegen der Zugreihenfolge. Wann und warum die Steinaufnahme gelingt, verrät das Computerspiel passend zum Casino-Spaß in der Statuszeile. Besser als ein wildes Herumgeklicke auf dem Bildschirm ist aber ein tieferes Verständnis der Mahjongg-Regeln.

Um bei diesem Viererspiel zu punkten, müssen die Steine auf der Hand zu bestimmten Konstellationen zusammengeführt werden. Die einfachste Konstellation nennt sich Chow. Das ist nichts anderes als eine Dreierstraße innerhalb einer Farbe.



Die Spieler starten mit 1000 Punkten Startkapital. Zum Ende einer Partie zahlen sich die Gegner gegenseitig aus.



Zum Glück zeigt das Programm detailliert auf, wie sich die in einer Partie erzielten Punkte zusammensetzen.



In jeder Runde nimmt ein Spieler einen Stein auf und legt einen anderen wieder ab.

Ein typischer Chow wäre demnach die Kette 6-7-8 in der Farbe Bambus. Ein Chow ist nicht viel wert, aber als gültige Kombination auf dem Weg zum Sieg immer gut zu gebrauchen. Weiter geht es mit dem Pung. Dabei handelt es sich um einen Dreierpasch mit drei identischen Steinen – im simpelsten Fall etwa drei Dreien der Farbe Schellen und im optimalen Fall ein Dreier aus Drachen der gleichen Sorte. Noch besser ist der Spieler punktemäßig angesehen, wenn er einen Kong erzielt – das ist ein Quartett aus vier gleichen Steinen. Da es im ganzen Mahjongg-Set stets nur vier Steine einer Sorte gibt, hat ein Kong Seltenheitswert.

Ein Spieler kann einen Stein, den ein Konkurrent abgelegt hat, immer dann aufnehmen, wenn er mit ihm einen Chow, einen Pung oder einen Kong ausrufen kann. Diese Steine werden dann nicht länger verdeckt, sondern offen auf dem Spielbrett ausgelegt. Der Vorteil, mit einem Stein der Gegner gepunktet zu haben, wird demnach abgeschwächt durch den Nachteil, daß der Gegner Einblick in einen Teil des eigenen Blattes nehmen kann.

Kompliziert? Nein, wir legen gerade erst los. Obwohl: Wir lassen die Sache besser langsam angehen. Wer nicht allzu tief in die Materie einsteigen möchte, dem reicht zu wissen, daß er mit dem Spruch „Going Mahjongg“ Schluß machen muß, um zu punkten. Und um Schluß zu machen, benötigt der Spieler vier Kombinationen aus drei oder vier Steinen plus ein Pärchen mit gleichen Steinen. Gelingt dies, so zählt das Programm die Punkte, die jeder Spieler erzielt hat, und wertet sie in einer Tabelle aus.

Skurrile Punktauswertung

Für jeden Spieler, der Mahjongg zum ersten Mal auf diese Weise zu viert spielt, ist die Punktauswertung ein echter Schock. Daß es extra Punkte fürs Schlußmachen gibt, leuchtet ein. Daß es mehr Punkte für einen geheim auf der Hand gehaltenen Pung oder Kong denn für einen offengelegten gibt, ist auch klar.



Pung! Ein Mitspieler meldet an, daß er einen abgelegten Stein gebrauchen kann.

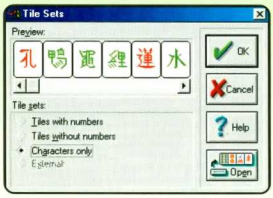
Mißverständlich wird die Angelegenheit, wenn es Pluspunkte für spezielle Blumensteine gibt, die das Programm gleich beiseite nimmt, sobald sie ausgeliefert werden. Weitere Sonderregeln mit satten Bonuspunkten im Schlepptau greifen, wenn ein Spieler keine Chows gelegt oder ein Pärchen Winde der eigenen Richtung beisammen hat. Noch krasser: Hat ein Spieler einen Blumenstein mit dem ihm in dieser Runde zugewiesenen Motiv abgelegt, so verdoppelt sich seine Punktzahl sofort.

Auf den ersten Blick ist diese vielschichtige Punktwertung willkürlich, frei nach dem Motto: Ich habe gewonnen, weil meine Großmutter mit dem Rücken zum Mond saß und mit der linken statt mit der rechten Hand gestrickt hat. Bei näherer Betrachtung verleihen die Sonderregeln dem Spiel aber viel Tiefe, da sich nun jeder Spieler, der die Regeln auswendig gelernt hat, sein eigenes Strategiesüppchen kochen kann.

Überzeugte Mahjongg-Zocker kennen nicht nur die Grundregeln, sondern auch die gewinnträchtigen „Special Hands“ – die zum Glück in der superben Online-Hilfe des Spiels alle erklärt werden. Bei den „Special Hands“ handelt es sich um ganz spezielle Steinkombinationen, die mehr wert sind als alle Kongs dieser Welt zusammen. Ein Imperialistischer Mahjongg bringt statt der üblichen 50 bis 100 Punkte pro Partie etwa satte 6000 Punkte auf einmal. Um ihn zu legen, braucht man „nur“ drei auf der Hand belassene Kongs mit Drachen plus ein Pärchen mit Winden der eigenen Himmelsrichtung. Und die Kombination „The Fourfold Homely Happiness“, die 4000 Punkte bringt, entsteht, wenn man vier Pungs oder Kongs der Winde plus ein Drachenpaar in den Händen hält.

Der Klassiker von Berrie Bloem

Berrie Bloem aus Frankreich gebührt die Ehre, den derzeit wohl besten Klon des Casino-Mahjonggs geschrieben zu haben. Seine Interpretation ist bereits seit Jahren auf dem Markt, wurde aber in den letzten Monaten nicht mehr in den gängigen Shareware-Archiven im Internet gesichtet. Jetzt ist die für DirectX aufgemotzte Fassung bei EGames aufgelaufen – der recht rührige Online-Vertrieb bietet derzeit viele Klassiker zum fairen Preis an.



Wer möchte, tauscht die Symbolsets auf den Steinen gegen neue Motive aus.

Das Spiel der vier Winde ist auch in der eGames-Fassung äußerst vielseitig. Das Programm erlaubt es, die drei Mitspieler durch Computergegner zu ersetzen, das Regelwerk umfassend zu manipulieren und neue Sets für die Gestaltung der Steine auszuprobieren. Eine superb animierte Grafik in Verbund mit einer erotisch weiblichen Sprachausgabe machen Mahjongg Game of Four Winds zu einem spannenden und spielstarken Game, das auf der Festplatte aller Strategen und Glücksritter ein festes Stelldichein finden muß. Und wer weiß: Vielleicht lernt man mit der Zeit ja auch alle Sonderregeln auswendig?

Wer nach Ablauf der 14-Tage-Demo immer noch Spaß am Spiel hat, besorgt sich die Premium-Fassung, die viele alternative Regelwerke, 30 Tilesets und 20 Hintergrundgrafiken zum besten gibt.

Auf der Heft-CD finden Sie mit Four Winds MahJong 1.09 noch eine weitere Umsetzung des Glücksspiels vor.

Mahjongg Game of Four Winds 1.11

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Berrie Bloem c/o eGames, Inc., 2000 Cabot Boulevard West, Suite 110, Langhorne, PA 19047, USA
Internet:	www.egames.com
Sprache:	Englisch
Preis:	15,99 $
Tip:	✓✓✓✓✓

PetWings 1.0

Kampf-Karnickel

Aus Japan kommt das neue Weltraumballerspiel PetWings, das auf eine bunte Cartoongrafik setzt und dem altbewährten Genre neue Impulse verleiht. Wer schon lange nicht mehr im Dauerfeuer der Aliens geschwitzt hat, der kann dies hier gerne nachholen.

Der Spieler, der sich auf PetWings einläßt, hat erst einmal einen kleinen Schock zu verkraften. Er fliegt nicht mit einem hypermodernen Raumschiff ins All, um hier die Aliens zu zermörsern, sondern steuert einen bunten Kampfhasen, dem ein Waffenlauf aus dem grimmig verzogenen Maul ragt. Ah ja. Nun, von den Comic-verliebten Japanern mit ihren verschrobenen Manga-Ideen ist ja auch nichts anderes zu erwarten. Passend dazu stößt der Spieler in den Tiefen des Weltraums auch nicht auf bitterböse Aliens, sondern auf Fliegen, Bienen und anderes Getier, das mit Phasern um sich strahlt und zerstörerische Bomben wirft.

Ganz egal, was da für Viecher am oberen Rand des Bildschirms kreuchen – im gelungenen Galaxis-Klon gilt es, alles abzuknallen, was nicht aussieht wie der eigene Kampfhase. Mit der Leertaste kann der Spieler ballern, was der verschorfte Zeigefinger hergibt. Getroffen zerplatzen die Fliegen und lassen animiert einen Zaubertrank herabregnen, den der Spieler tunlichst aufsammeln sollte. Die Zaubertränke sind für das Spiel von großer Bedeutung. Gelingt es, 60 von ihnen zu sammeln, so wird die Waffe des Kampfhasen aufgewertet: Er schießt nun bereits aus zwei Rohren – und zermörsert so die höherwertigen Angreifer ohne Probleme, die mehrfach zu treffen sind, bevor ihre Chitinschale aufplatzt. Insgesamt läßt sich die Waffe sechsmal aufwerten, was den Ballerzirkus auf dem Bildschirm in ganz neue Sphären befördert.

Die mühsam erkämpften Powerups kann der unvorsichtige Kämpe allerdings gleich wieder abschreiben. Wer fünfmal nacheinander mit einem herabstürzenden Feind oder einer der Bomben kollidiert ist, verliert sein Leben und darf sich im Highscore eintragen. Anschließend besteht die Möglichkeit, 60 Zaubertränke abzugeben, um ein neues Leben zu erkaufen und weiterspielen zu dürfen. Da die Angreifer von Level zu Level immer spannendere Angriffsformationen fliegen, wird sich natürlich niemand die Chance entgehen lassen, um den Preis eines Waffen-Upgrades in den nächsten Level zu flattern.

Das rasant schnelle und bestens animierte Spiel bietet in der Vollversion drei Episoden mit 53 Levels und fünf großen Bossgegnern, die stets in den Levels 8 und 16 einer Episode den Bildschirm verdunkeln. In der Testversion läßt sich die komplette erste Episode mit 16 Stages absolvieren. Und es kommt noch besser: Die Vollversion kostet nur fünf Dollar – was für ein Arcade-Spiel dieser Güte mehr als geschenkt ist.



Und wieder greift ein Bossgegner an.



Und jetzt mit Schmackes zwischen die Beine geschossen!



Fliegen, Bienen und Tintenfische bilden das Angriffscorps der Aliens.



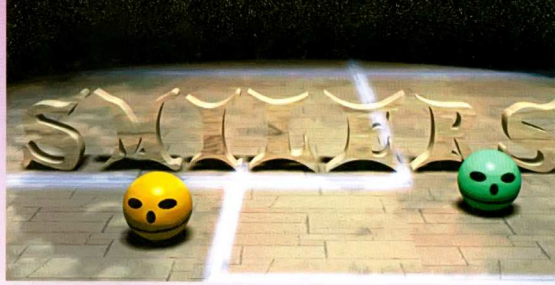
Wie soll sich unser Kampfkarnickel gegen diesen Weltraumdrachen erwehren?

PetWings 1.0

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	JJsoft
E-Mail:	jjsoft@geo@yahoo.com
Internet:	http://wlcome.to/jjsoft/
Sprache:	Englisch
Preis:	5 $
Tip:	✓✓✓✓✓

Smilers 1.0

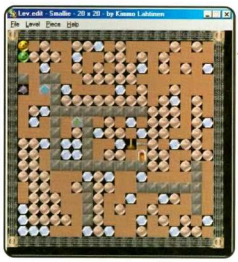
Auf Diamantenjagd



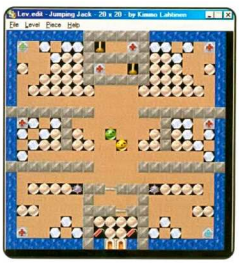


Mit den Dynamitstangen können Barrikaden aus dem Weg geräumt werden.

Gleich zwei Spieler dürfen sich bei diesem Bildschirmabenteuer auf die Jagd nach Diamanten machen, um sie im Boulderdash-Klon mit blutigen Fingernägeln aus dem Erdreich zu kratzen.



Der Level-Editor zeigt eine Vorschau auf alle dem Programm beiliegenden Aufgaben.



Im Level-Editor lassen sich die einzelnen Levels umfassend nachbearbeiten.

Smilers ist ein wunderschön gestalteter Boulderdash-Klon, für dessen opulente Grafik der Spieler allerdings mit der deutlich heruntergebremsten Performance seines Pentiums bezahlen muß.

Zwei Spieler nehmen gleichzeitig vor dem Bildschirm Platz, um sich auf der Jagd nach den im Erdreich verborgenen Diamanten gegenseitig das Leben zu erschweren. Ein Spieler steuert dabei die grüne Figur mit den Tasten A, W, S, D und Tab, während der Konkurrent die gelbe Figur mit den Cursortasten und der Leertaste lenkt. Das Spielefenster ist zweigeteilt und zeigt passend für jeden Spieler stets den aktuellen Level-Ausschnitt um die eigene Spielfigur herum. Da sich beide Figuren im gleichen Parcours aufhalten, kann es dabei auch zu Begegnungen zwischen Gelb und Grün kommen.

Smilers wird gegen die Zeit gespielt. Während die Sekunden heruntergezählt werden, ist es das Ziel Nummer eins, die kristallinen Kohlenstoffklumpen auszubuddeln, um dann so schnell wie möglich dem Ausgang entgegenzuhasten. Unüberwindbare Stahlmauern, wilde Flußläufe und Speerfallen machen dem Spieler dabei das Leben schwer. Und so muß er nicht selten Dynamitstangen und Minen in zuvor ausgehobene Löcher fallen lassen, um eine Barrikade aus dem Weg zu räumen. Dann sind da neben Monstern und Slime-Seen auch noch die Boulderdash-typischen Kugeln, die überall im Level herumliegen. Sie fallen der Spielfigur leicht auf den Kopf und beenden ihr Leben auf diese Weise.



Auf los geht's los!

24 Levels zum Ausprobieren

Smilers wartet mit 24 Levels auf, die streng nacheinander geladen werden. Um demnach in die höheren Levels vorzudringen, müssen alle unteren Aufgaben gemeistert werden. Wer partout nicht weiterkommt, der greift zu einem Trick und benennt die einzelnen Levels einfach im Explorer um, um so die Reihenfolge zu ändern, in der sie geladen werden.

Der Freeware liegt ein einfach zu handhabender Level-Editor bei. Mit ihm ist es nicht nur möglich, das Zeitlimit und die Beschaffenheit der bereits vorhandenen Levels zu ändern, sondern es ist auch erlaubt, selbst kreativ tätig zu werden, um neu geschriebene Levels mit allen seinen Freunden auszutauschen.

Smilers 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Kimmo Lahtinen
Internet:	www.free-games-net.com/user/smilers
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌✌





Neue Knobelspiele von Michael Derbort

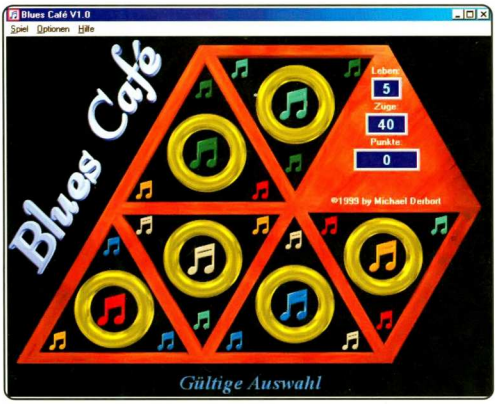
Drogen fürs Kleinhirn





Mit der Energie eines wahnsinnigen Programmierers auf Angel Dust hackt Michael Derbort ein Knobelspiel nach dem anderen in seinen Rechner. Daß die Qualität seiner Games trotz des hohen Outputs noch immer steigt, ist ein echtes Wunder. Die besten Neuheiten der menschlichen Fabrik stellen wir Ihnen auch in dieser Ausgabe der SharePlay wieder ausführlich vor.

Michael Derbort hat sich auf Knobelspiele spezialisiert. Im Gegensatz zur Konkurrenz aus der Shareware-Szene setzt er dabei nicht auf Klassiker aus dem Brettspielbereich, sondern denkt sich völlig neue Spielaufgaben aus, um seine wachsende Fan-Gemeinschaft zu beeindrucken. Die Derbort-Spiele weisen allesamt eine einfallsreiche und selbst entwickelte Oberfläche auf, sind üppig vertont und mit einem Regelwerk versehen, das auf den ersten Blick recht simpel erscheint, sich dann aber in fiesen Details zum Winkeladvokaten aufspielt. Fakt ist, daß Derbort-Spiele sehr spannend zu spielen sind. Fakt ist aber auch, daß der Benutzer der bunten Games seinen ganzen Grips aufwenden muß, um eine Partie zu einem erfolgreichen Ende zu bringen.



Ordnen Sie die Noten im Blues-Café neu an.

Blues-Café 1.0

Hobbymusiker aufgepaßt: Michael Derbort läßt in seinem Blues-Café die Noten tanzen und spielt mit Inbrunst den Blues, der ihm in den Knochen steckt. Wer Spaß nicht nur an der bodenständigen Musik, sondern auch an einer ausgekochten Knobelidee hat, der startet eine neue Partie des Spiels.

Auf dem Bildschirm werden nun sechs aneinander angrenzende Dreiecke mit großen farbigen Noten gefüllt. Um die einzelnen großen Noten herum werden noch jeweils drei kleine Noten in den Ecken des Dreiecks plaziert. Ziel des Spiels ist es, die Noten so zu verschieben, daß am Ende alle kleinen Noten farblich zur großen passen. Zu diesem Zweck darf der Spieler im voreingestellten einfachen Spielmodus 40 Züge verballern.

Um zum Ziel zu gelangen, stehen dem Blues-Musiker in spe gleich mehrere Züge zur Verfügung. Klickt er eine große Note etwa mit der linken Maustaste an, so kann er den kompletten Inhalt des Dreiecks mit dem eines anderen Dreiecks austauschen. Einzige Ausnahme: Die blaue Note muß an ihrem Platz verbleiben. Warum gerade die blaue? Nun, laut Derbort ist die „Blue Note" die Note, die eine Tonleiter in eine Blues-Tonleiter verwandelt. Und so gebührt ihr nun einmal eine Sonderstellung.

Wird eine der großen Noten mit der rechten Maustaste anvisiert, so wandern die kleinen Noten um eine Position im Uhrzeigersinn um die große Note herum. Das Drehen der kleinen Noten kostet allerdings gleich drei Züge, während der normale Notenaustausch nur einen Zug verschlingt. Ebenfalls nur ein Zug wird dem Spieler abgezogen, wenn er die Positionen von zwei kleinen Noten per Mausklick gegeneinander tauscht. Dabei dürfen aber nur dann zwei Mininoten angeklickt werden, wenn sie sich in benachbarten Dreiecken direkt gegenüberstehen.

Um im Blues-Café zu punkten, muß der Spieler schon sehr genau wissen, mit welcher Strategie er die Noten auf die Zielpositionen bringt. Ohne Konzept in der Hinterhand sind die verfügbaren Züge schnell verbraucht – und eines von fünf Leben geht viel zu schnell dahin. Die Spieler mit den meisten Punkten können sich immerhin mit Namen in einer Highscore-Liste eintragen. Intelligenzbestien, die fast schon blind mit den Noten hantieren können, erhöhen den Schwierigkeitsgrad und senken die Anzahl der verfügbaren Züge auf 30 oder gar auf 20. In der Testversion ist nach zwanzig Minuten Schluß,

dann muß das Programm neu gestartet werden.

Für zukünftige Versionen würde man sich mehrere alternative Spielbretter mit einer jeweils anderen Anordnung der Notenfelder wünschen. Und ganz lustig wäre es, wenn der Spieler bei einem Sieg ein kleines Blues-Instrumental vorgespielt bekäme.

Gem 1.0

Gem heißt aus dem Englischen übersetzt nichts anderes als „Edelstein". Spieler des gleichnamigen Games werden die Vokabel allerdings ab und zu mit „gemein" ins Deutsche übertragen – an der typisch verzwickten Derbort-Spielaufgabe beißt man sich leicht die Zähne aus.

Um was geht es? Gem lädt ein Spielbrett mit 5x5 Feldern, auf denen zu Beginn einer neuen Runde jeweils fünf Edelsteine einer Farbe abgelegt werden, so daß 25 Spielsteine auf dem Brett zu sehen sind. Ziel ist es, die Steine so zu verschieben, daß irgendwo auf dem Brett eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe aus Steinen einer einheitlichen Farbe entsteht. Wieder klingt es ganz einfach, die Aufgabe zu knacken, schließlich müssen die Steine ja nur verschoben werden. Das „nur" macht dem Programmierer Sorgen. Und so hat er alles dafür getan, dem Spieler das Verschieben der Steine so schwer wie nur irgend möglich zu machen.

Punkt 1: Die Spielsteine direkt an der Spielbrettkante lassen sich nicht per Mausklick bewegen oder zu einer wie auch immer gearteten anderen direkten Reaktion hinreißen.

Punkt 2: Die acht Steine in der mittleren Reihe des Quadrats lassen sich mit der linken oder der rechten Maustaste anklicken. Ein Klick mit links sorgt dafür, daß vier benachbarte Steine diagonal ihre Position tauschen. Mit einem rechten Klick werden die anderen vier Nachbarn horizontal und vertikal gegeneinander ausgetauscht. So können die Steine nur indirekt, nie aber direkt bewegt werden.

Punkt 3: Wer mit links auf den Mittelstein des Brettes klickt, der tauscht auf diese Weise die beiden kompletten vertikalen Außenspalten mit ihren Nachbarspalten aus. Ein Klick mit rechts macht das gleiche mit den waagerechten Außenspalten und den Nachbarn.

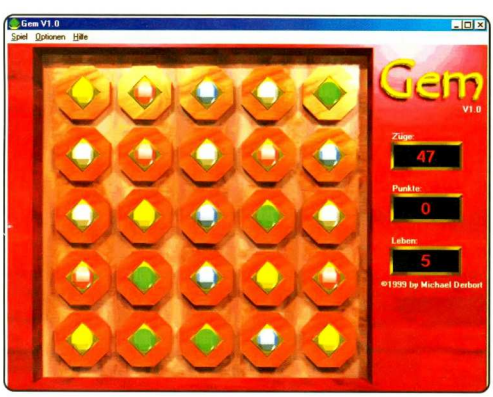
Schwirrt Ihnen auch der Kopf? Kein Problem: Selbst ausprobieren macht Freude. Zumal ein Radar stets eine passende Zugübersicht anzeigt, sobald der Mauszeiger über einen Edelstein bewegt wird. Das hilft ungemein, die vier möglichen Züge zu visualisieren und zu begreifen.

Für jede Aktion streicht das Spiel einen Zug aus einem Repertoire von 50 verfügbaren Zügen. Sind die alle verbraten, ist wieder einmal eines von fünf Leben verbraucht. Schwierigkeitsfanatiker senken die Anzahl der verfügbaren Züge auf 40 oder gar auf 30 und belohnen sich für gute Geistesarbeit mit einem Eintrag in der Highscore-Liste.

In der Testversion ist nach 5000 erspielten Punkten Schluß – dann beendet sich das Programm ganz von allein.



Mandalla: Versuchen Sie, die Symbole auf dem inneren und äußeren Kranz zur Deckung zu bringen.



Ordnen Sie die Noten im Blues-Café neu an.

Mandalla 1.0

Hübsch sieht er aus, der Stern aus virtuellem Mahagoni, den das Spiel Mandalla da auf den Bildschirm legt. Der Stern weist acht Zacken auf, zwischen denen acht verschiedene Symbole abgelegt sind. Die gleichen Symbole sind noch einmal in einem zusätzlichen inneren Kranz zu sehen. Ziel ist es, die jeweils zueinander gehörenden Symbole so anzuordnen, daß sie einander gegenüberstehen – von der Kreismitte am Radius entlang gesehen.

Im einfachsten Fall hat der Spieler 50 Züge Zeit, um die Aufgabe zu lösen. Erschwerend kommt allerdings hinzu, daß der Spieler immer nur das Symbol bewegen kann, das gerade im Kreiszentrum angezeigt wird. Nur dieses Symbol ist dazu in der Lage, mit einem seiner beiden Nachbarn innerhalb eines Kranzringes die Position zu tauschen. Nach jedem Zug ändert sich das Symbol im Zentrum des Kreises. Eine Legende am Spielfeldrand gibt zum



Mandalla: Häkchen in der Vorschau zeigen auf, welche Pärchen bereits kombiniert wurden.

Glück vor, welches Symbol als nächstes an die Reihe kommt, so daß sich die Züge vorausschauend planen lassen.

Gelingt es dem Spieler, ein Pärchen zu erzielen, so erscheint hinter dem passenden Symbol in der Vorschau ein grünes Häkchen. Das Symbol wird im Zentrum des Kreises auch nicht länger angezeigt, so daß man ein Pärchen nicht gleich wieder auseinanderreißen muß. Das wird auf Dauer allerdings dennoch nicht ausbleiben, möchte man die verbleibenden Symbole ebenfalls ins Ziel bewegen.

Wer angesichts dieser Sonderregeln sein sonniges Gemüt noch immer nicht verloren hat, der erschwert die Aufgabe und geht mit nur 35 oder 20 Zügen an den Start. Ganz besonders tückisch ist der „verschärfte Spielmodus". Wird er aktiviert, so müssen auch die Symbole weiterhin verschoben werden, die bereits richtig zugeordnet waren.

Die Shareware beendet sich nach 20 Minuten von selbst.

Neue Versionen

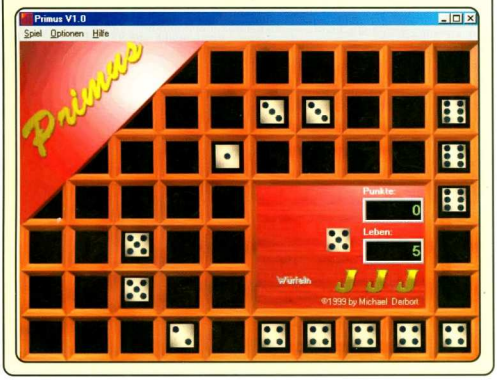
Braincracker 1.3

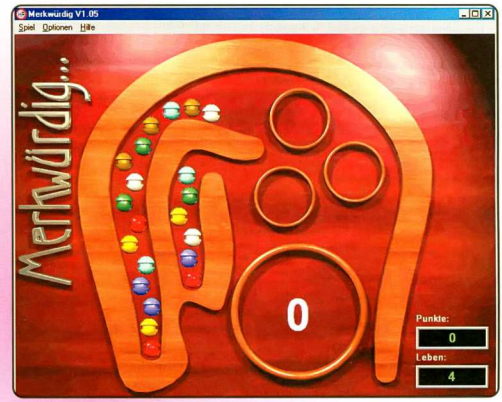
Grafisch perfekt gestaltetes Brettlegespiel mit vielen bunten Kugeln, einem 3D-Holzbrett und einer kniffligen Spielidee.



Primus 1.05

Alle Felder auf dem Spielbrett müssen mit Würfeln bestückt werden. Direkt benachbarte Würfel müssen dabei die nächsthöhere, die gleiche oder die nächstniedrigere Zahl aufweisen.





Merkwürdig: Drei Steine einer Farbe müssen in einem Ring vereint werden, damit sie sich auflösen.

Merkwürdig 1.05

Merkwürdig, das ist nicht nur der anzunehmende Geisteszustand des Programmierers Derbort, sondern auch der Titel eines neuen Spiels aus seiner Hand, das besonders schnell zu spielen ist, aber nur selten aufgeht.

Um das Spiel „Merkwürdig" zu erklären, muß man ein wenig weiter ausholen, auch wenn die dem Programm zugrundeliegende Idee sehr leicht zu begreifen ist.

Auf der linken Seite des gewohnt aufwendig gestalteten Spielfensters ist ein Pool mit bunten Steinen zu sehen, der in zwei Röhren untergebracht ist, einer großen und einer kleinen Röhre. Ziel ist es, alle diese Steine zum Verschwinden zu bringen.

Auf der rechten Seite des Spielfensters sind drei leere Ringe zu sehen, die jeder für sich maximal drei Spielsteine fassen. Um einen Stein aus dem Pool heraus in den Ring zu übernehmen, muß er nur mit der Maus markiert werden – ein zweiter Klick legt ihn dann im anvisierten Ring ab. Erschwerend kommt dazu, daß sich immer nur die Steine verschieben lassen, die ganz oben in der Röhre stecken.

Damit sich Steine auflösen, müssen drei Steine gleicher Farbe in einem kleinen Ring zusammengeführt werden. Das Spiel „Merkwürdig" leert den Ring dann und nimmt außerdem alle verbleibenden Steine dieser Farbe aus dem Pool heraus. Zugleich erscheint die Farbe im großen Statusring, der für das Spiel selbst keine Bedeutung hat und einzig und allein anzeigt, welche Farben bereits „geknackt" wurden.

Zwei Sonderregeln bringen etwas Hoffnung in die verzwickte Patience. So können Steine, die in einem der drei Ringe zwischengelagert wurden, in einen anderen Ring verlagert werden. Dies gelingt allerdings nur dann, wenn der Zielring gerade völlig leer ist. Die zweite Regel greift, sobald der Spieler es geschafft hat, alle sechs Steine der kleinen Röhre zu verbauen. Dann erscheint ein Hebel auf dem Spielfeld – die virtuelle Klospülung. Sie greift, wenn mindestens sechs Steine in den drei Ringen vorliegen. Wird der Hebel nun betätigt, sucht das



Merkwürdig: Eine Farbe wurde bereits aus dem Spiel genommen.

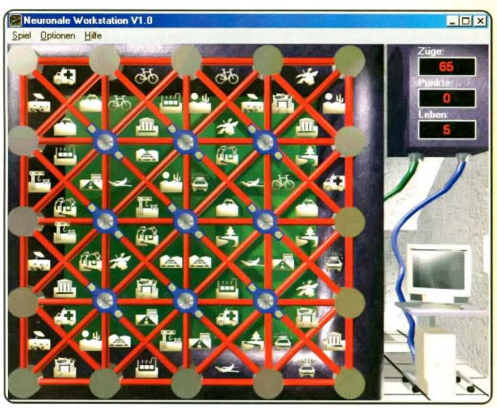
Spiel auf zufälliger Basis sechs Steine aus den Ringen aus und schiebt sie zurück in die kleine Röhre, die somit neu gefüllt wird. Anschließend löst sich der Hebel wieder auf.

Reicht dies noch immer nicht aus, um die Spielaufgabe zu lösen, so bleibt einem nichts anderes übrig, als ein Leben zu opfern und ein neues Rätsel zu laden. Verloren hat der Spieler auch, wenn alle drei Ringe vollständig mit Steinen gefüllt sind. Im schärfsten Schwierigkeitsgrad reicht bereits ein gefüllter Ring aus, um zu verlieren. Wie dem auch sei: Nach 3000 erzielten Punkten ist eh Schluß. Dann beendet sich die Testversion von selbst.

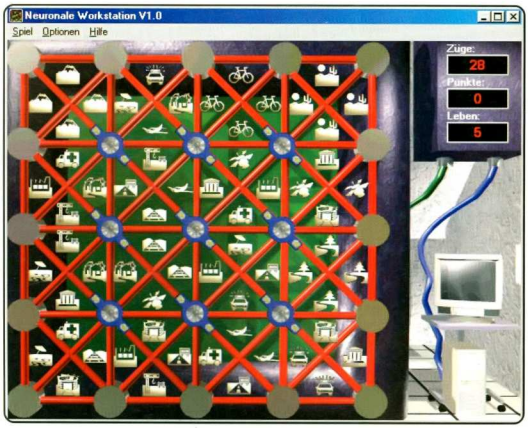
Neuronale Workstation 1.0

Ja, da ist er endlich, der sechste Teil der Derbort-Serie „Die seltsamen Maschinen des Professor Dobbs". Die Knobelaufgaben, die in dieser Serie vorgestellt werden, sind bei vielen Spielern deswegen so begehrt, weil sie alle in eine fortlaufende und ziemlich komische Hintergrundgeschichte eingebettet sind, die seitenweise in der Hilfedatei erzählt wird – vom Multitalent Derbort selbst geschrieben.

Wer? Wie? Was? Warum? Wer die ersten fünf Teile der Geschichte nicht kennt, soll nicht dumm sterben. Professor Dobbs bastelt fortwährend mit der Hilfe seines Assistenten Quentin an dubiosen Höllenmaschinen, die im Verlauf der Geschichte irgendwann einmal kurz vor der Explosion stehen. In den vergangenen Episoden wurde dabei versucht, die strunzdumme Sekretärin Betsy mit einem höheren Intelligenzquotienten zu versehen. Dabei verstarb die arme Tippse leider und wurde heimlich in einer neuen Antimateriemaschine zerstrahlt, so daß niemand die Leiche finden konnte. Nun bastelt Dobbs im sechsten Teil an einer neuronalen Workstation, die einem ganz simplen PC Intelligenz und Sprache einhauchen soll. Zu dumm, daß dabei EPROMs aus den alten Maschinen verwendet wurden: Plötzlich spricht eine entkörperte Betsy aus dem PC-Lautsprecher. Ihr Geist ist im Computer gefangen. Bevor sich die Mad Scientists an die Aufgabe heranwagen, Betsy einen neuen Körper zu suchen, müssen sie erst den virtuellen Erinnerungsdatenspeicher der Sekretärin auf Vordermann bringen.



Neuronale Workstation: Helfen Sie Dobbs und Quentin dabei, die Erinnerungsblöcke der digitalisierten Sekretärin Betsy neu zu sortieren.



Neuronale Workstation: Na bitte, drei von vier der oberen Viererblöcke sind bereits mit den passenden Symbolen bestückt.

Und das geht so: In einer Matrix aus 4x4 Kästchen, die wiederum in jeweils vier Felder unterteilt sind, finden sich 16 verschiedene Symbole, von denen es jeweils vier Kopien gibt. Diese Symbole sind kreuz und quer über die Matrix verteilt und müssen nun neu sortiert werden. Schafft es der Spieler, jeweils vier Symbole der gleichen Machart in ein Viererkästchen zu bewegen, so ist er bereits auf dem Weg zum Sieg. Sind alle Symbole auf diese Weise sortiert, so atmet Betsy tief durch und denkt fortan mit einer digitalen Klarheit, die ihr als Mensch nie vergönnt war.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Symbole über die Matrix zu bewegen. Per Mausklick mit links auf ein Symbol läßt es mit dem Symbol aus dem Nachbarviererfeld die Plätze tauschen. So kann man ein Symbol von einem Viererfeld ins nächste übernehmen – was einen Punkt kostet. Ein Mausklick mit links dreht hingegen alle Symbole in einem Viererfeld um eine Position im Uhrzeigersinn – dieser Zug kostet keinen Punkt.

Dann gibt es da noch die blauen Knubbel auf dem Spielplan, die an den Schnittpunkten der horizontalen und vertikalen Abgrenzungen der Matrix zu finden sind. Die Verlängerungen der Knubbel weisen in je zwei benachbarte Viererblöcke. Per Mausklick mit links tauschen die kompletten Viererblöcke ihre Lage, was einen Punkt kostet. Klickt man die Knubbel mit rechts an, springen sie um 90 Grad um und weisen nun in eine neue Richtung. Jetzt lassen sich wieder ganz neue Viererblöcke bewegen. Auch bei dieser Bewegung ist der rechte Mausklick „gratis".

Trotz der beiden Gratiszüge sind es doch etliche Symbole, die da zu verschieben sind. Im einfachen Spielmodus stehen knappe 70 Züge zur Verfügung, in den verschärften Varianten nur noch 60 und 50.

Nach 20 Minuten ist allerdings Schluß, dann schließt das Programm sein Fenster.

Derbort Games

System:	Windows 95
Autor:	Michael Derbort, Wilhelmshöher Allee 250, 34119 Kassel
Internet:	www.derbort.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	je 25 DM
Tip:	✐✐✐✐✐



Scherzprogramme und Bildschirmschoner

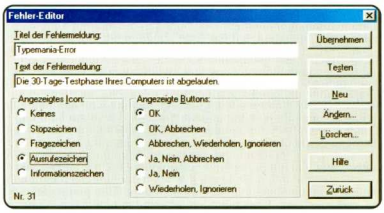
Hirn- und verstandlos

Was tun, wenn alle Arbeit getan ist und einem der Sinn auch nicht nach einem Spielchen steht? In diesem Fall macht es vielleicht Spaß, einem Bekannten ein Scherzprogramm auf die Festplatte zu überspielen oder sich selbst an einem Bildschirmschoner zu erfreuen.

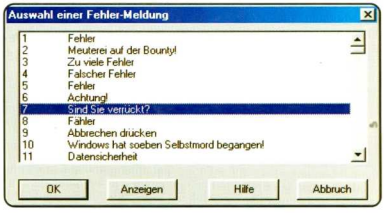
WinFehler 2.11

Niemand läßt sich so gut und bereitwillig foppen wie ein Anwender, der gerade seinen allerersten Rechner gekauft hat und nun ganz frisch in den verwirrenden Kosmos des Computerns abtaucht. Bei dieser Klientel wirkt ein Scherzprogramm wie WinFehler wahre Wunder – und sorgt für eine ordentliche Position Schadenfreude bei allen Umstehenden, die über den kleinen Streich informiert sind.

WinFehler ist ein Programm, das in bestimmten Abständen Fehlermeldungen generiert, die einen Profi zwar nicht in die Irre führen können, PC-Frischlinge aber heftig verwirren. Wer kommt denn da auch nicht ins Grübeln, wenn der Computer plötzlich den Start einer gebührenpflichtigen Anwendung meldet und um die Eingabe eines Zehnmarkscheins in das Diskettenlaufwerk bittet?



Mit WinFehler können auch eigene Fehlermeldungen angelegt werden.



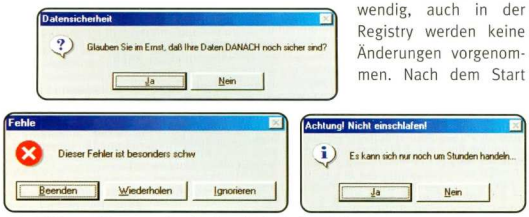
Die bestehenden Windows-Fehler lassen sich nach Herzenslust editieren.

Der digitale Spaß entlarvt sich schon eher von allein, wenn der Meuterei-auf-der-Bounty-Error zum Einsatz kommt: „Drücken Sie ENTER zum Entern." Ein bißchen Realismus scheint da schon eher in einer Meldung wie dieser durch: „ACHTUNG: Versicherung prüfen! Möchten Sie diese Hardware-Einstellungen wirklich ändern?"

WinFehler ist von einem Anwender mit Schalk im Nacken schnell auf dem Rechner eines Opfers installiert: Es müssen nur die entpackten Dateien in einen Ordner verschoben werden, eine Installation ist nicht notwendig, auch in der Registry werden keine Änderungen vorgenommen. Nach dem Start wird ein Timer aktiviert, der Fehlermeldungen selten, ab und zu oder im Penetrantmodus auf den Bildschirm holt. Nur durch einen Neustart ist das Scherzprogramm anschließend wieder zu beenden – bis dahin spielt es unverdrossen eine Fehlermeldung nach der anderen ab. Und von denen liegen bereits weit über hundert der Freeware bei. Genug Stoff also, um ein Opferlamm von einem Schrecken in den nächsten zu stürzen. Vor allem dann, wenn der Rechner meldet, daß Windows abgelaufen ist, daß nun auf der Festplatte nach Raubkopien gesucht wird oder daß die Gewerkschaft ein Arbeiten nach 18 Uhr verbietet.

Einige der vordefinierten Fehlermeldungen sind ein wenig dümmlich, andere wie „Falsche Hardware – Kopfhörer an LPT3 gefunden. Was haben Sie sich dabei gedacht?" schlichtweg genial. Und wenn dann auch noch eine dem Leben entnommene Chaos-Übersetzung dazu kommt, dann fühlen sich auch Profis in ihrem Element und erkennen den Unterschied zwischen Realsatire und echter Fehlermeldung nicht mehr: „Feeler – Wenn die Schieber des Rolleingabegerates nicht auf die GUT-Knopse versetzt werden kan, ist moglicherweise die Unterbrechungszeile falsch gebruckt."

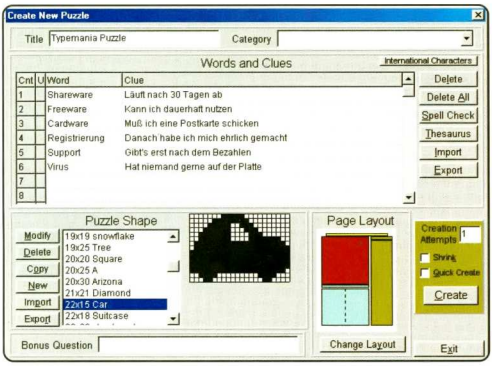
Gelungen: Alle Fehlermeldungen sind in der ERROR.INI versammelt. Diese Datei läßt sich in jedem Texteditor leicht nachbearbeiten und mit selbst ausgedachten Fehlermeldungen versehen.



Fehlermeldungen ohne Ende – da jault das Opfer.

WinFehler 2.11

System:	Windows 95
Autor:	Mathias Harbeck Software, Küstersweg 22a, 21079 Hamburg
E-Mail:	info@mhsoft.de
Internet:	www.mhsoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Freeware
Tip:	❀❀❀



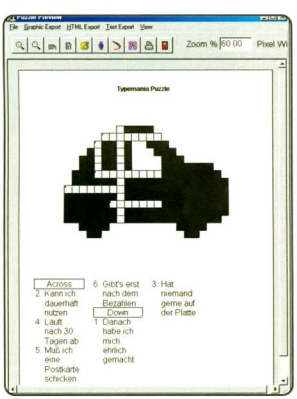
Mit dem Puzzle Maker lassen sich Kreuzworträtsel generieren.

Puzzle Creator 2000 1.0

Eigene Kreuzworträtsel schreiben, das ist mit dem Puzzle Creator kein Problem. Die von der englischen Software professionell angelegten Rätsel können bestens für die eigene Homepage verwendet werden, finden aber sicherlich auch einen Platz in einer gedruckten Schüler- oder Vereinszeitung.

Auch wenn das Rätsel nach der Kompilierung sehr komplex aussieht, die eigentliche Programmierung der Knobelaufgaben ist ein wahres Kinderspiel. Im Editierungsmodus gibt der Anwender ganz einfach das Lösungswort vor, das später in das Kreuzworträtsel zu schreiben ist, und nennt in der Tabelle direkt daneben die Textaufgabe, die den Rätselnden später zur Lösung führen soll. Ein Beispiel: Zum Lösungswort „Shareware" paßt die Aufgabe „Was muß ich nach 30 Tagen registrieren lassen?"

Steht der Inhalt der Tabelle erst einmal fest, so muß nur noch eine Form festgelegt werden, in die sich die einzelnen Wortkästchen einpassen lassen. Der Puzzle Creator stellt 50 vordefinierte „Shapes" in Form von Autos, Diamanten, Bäumen oder Doughnuts zur Verfügung, die sich in einem Editor auch verändern lassen. Wird später die Option „Skeleton Puzzle" verwendet, so löscht das Programm allerdings die schwarzen Flächen rund um die Buchstabenplatzhalter und generiert nur das nackte Rätsel ohne schmückendes Beiwerk. Ein Puzzle darf übrigens maximal 49x49 Buchstabenfelder groß sein und dabei nicht mehr als 200 Wörter mit bis zu 150 Zeichen pro Aufgabenstellung enthalten.



Und so sieht das fertige Puzzle dann aus.

Bevor das Puzzle endgültig Form annimmt, ist es möglich, noch rasch alle Schriftarten und Punktgrößen für die Beschriftung des Rätsels zu manipulieren. Es stehen dem Anwender auch verschiedene Layouts zur Verfügung, die die Anordnung des Rätsels und der Aufgaben auf dem Papier regulieren. Das fertige Rätsel wird auf den Bildschirm geholt, um es hier vor dem Ausdruck noch einmal zu sichten und zu manipulieren.

In der Vollversion druckt der Puzzle Creator das fertige Rätsel aus, paßt es in eine HTML-Vorlage ein oder exportiert es in den Bildformaten WMF, EMF, JPEG oder BMP. In der Demo sind diese Funktionen gesperrt, so daß es nur mehr per Screenshot möglich ist, ein druckfähiges Muster für einen Test einzufangen. Schade – ein Ausdruck mit Wasserzeichen hätte es dem Nutznießer der Software wenigstens erlaubt, sich auf bequeme Weise einen Eindruck von der Druckqualität der Rätsel zu verschaffen.

Puzzle Creator 2000 1.0

System: Windows 95
Autor: AbleSoft, Inc.
E-Mail: custsupp@ablesoft-inc.com
Internet: www.ablemart.com
Sprache: Englisch
Preis: ab 32 $
Tip: ✌✌✌

Amazing Dives Screensaver 1.1

Tauchen gehen, ohne naß zu werden? Genau dies verspricht der Foto-Bildschirmschoner Amazing Dives. Er holt in den Arbeitspausen 31 farbenprächtige Unterwasserschnappschüsse auf den Bildschirm, die ein paar Sekunden auf dem Monitor verweilen, um anschließend einem neuen Foto Platz zu machen. Staunend sieht der Zuschauer Muränen schnappen, feuerrote Krebse über das Korallenriff tapsen, giftgelbe Schwämme Wasser pumpen und kürbisgroße Anemonen mit ihren Gift-



Tauchen wie die Profis. Blubbern Sie mit auf den Unterwasserfotos des Bildschirmschoners Amazing Dives.

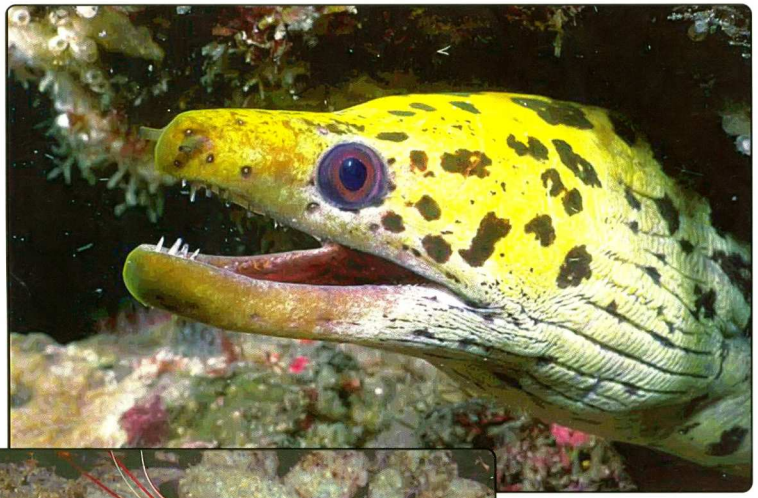
armen Fische fangen. Um nicht nur Brehms Tierleben, sondern auch dem Abenteuergedanken gerecht zu werden, begeistert der Bildschirmschoner auch mit gelungenen Taucherfotos, die Menschen tief unter der Wasseroberfläche zeigen – auf dem Weg in verwinkelte Höhlen oder unterwegs zu den verkrusteten Wracks vor Urzeiten versunkener Schiffe.

Keine Frage: Es gibt ordentlich etwas zu sehen in diesem Bildschirmschoner, der eine Woche lang ohne jede Einschränkung funktioniert. In den Programmeinstellungen ist es sogar möglich, die Zeitspanne zwischen der Ansicht der einzelnen Motive in Sekunden zu benennen oder eine Auswahl aus den vielen Überblendeffekten zu ziehen, die zur Verfügung stehen. Bei Bedarf richtet das

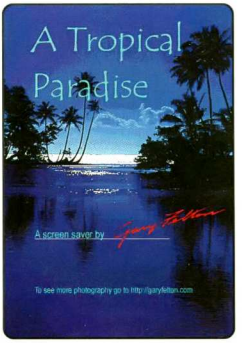
Movie-Schoner

Passend zu vielen Kinofilmen werden von den Studios kostenlose Bildschirmschoner mit Szenen aus den Filmen veröffentlicht.
Hier eine Auswahl der Neuheiten:

- Runaway Bride 1.0
- The Matrix 1.0
- The Mummy 1 1.0
- The Mummy 2 1.0
- Wild Wild West 1.0







Willkommen in den Tropen! Der Bildschirmschoner Tropical Paradise bringt Ihnen die Malediven ins eigene Heim.

Weitere Fun-Programme

123learn: Jungle Adventures 1.6

Gehen Sie mit Ihren Kindern auf Safari – am Bildschirm. Spielerisch lernen die Kleinen die Tiere des Urwalds kennen und können sie später anhand ihrer Geräusche zuordnen. E

Mr. A-Count 2000 1.0

Mr. A-Count 2000 zeigt Ihnen die verbleibenden Jahre, Monate, Tage, Stunden, Minuten und sogar Sekunden bis zum Jahr 2000 exakt an. D

Prof. M. Benders Geburtstagsanalyse 3.0

Wenn Sie Ihr Geburtsdatum eingeben, verrät Ihnen Professor Bender die unterschiedlichsten skurrilen Daten über Ihr bisheriges Leben: wie alt Sie zum Beispiel in Stunden und Minuten sind, wie oft bisher Ihr Herz geschlagen hat oder wie oft Sie auf Toilette gegangen sind. Die Shareware-Version kann Ergebnisse nur gedruckt ausgeben. D

Programm auch Now- und Never-Ecken auf dem Monitor ein: Wird der Mauszeiger in die entsprechend gewählte Ecke bewegt, startet der Schoner sofort ohne Wartezeit oder verweigert fortan den Start sogar während lang andauernder Arbeitspausen.

Ein wirklich nützliches Tool ist außerdem das beiliegende Screen Saver Control. Es platziert ein Icon im Systemtray und erlaubt es, aus dem Kontextmenü heraus zu einem beliebigen anderen Bildschirmschoner zu wechseln, der auf der Festplatte vorliegt und in Windows eingebunden ist. Außerdem ist es möglich, den aktiven Schoner gegen ein neues Modul auszutauschen, die SCR-Module zu konfigurieren oder beim Startup von Windows jedesmal einen neuen Schoner auf zufälliger Basis zu verwenden.

Amazing Dives Screensaver 1.1

System:	Windows 95
Autor:	Always Great Software
E-Mail:	info@alwaysgreat.com
Internet:	www.alwaysgreat.com
Sprache:	Englisch
Preis:	14,95 $
Tip:	☆☆☆

Tropical Paradise Screensaver 3.0

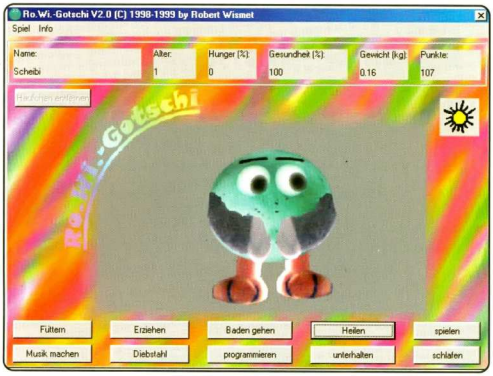
Nach dem gleichen Prinzip wie der Dives-Schoner funktioniert auch der Tropical Paradise Screensaver – nur, daß er über eine andere Adresse zu beziehen ist und volle zwei Wochen lang kostenfrei genutzt werden kann.

Anwender mit Fernweh und Hang zur Selbstkasteiung lassen sich von vielen farbenprächtigen Tropenbildern in Stimmung bringen. Weiße Strände unter Palmen, sportliche Segelboote in romantischen Lagunen, tosende Brandungen und immer wieder grandiose Panoramen, die gerade noch so von dieser Welt sind, sind mehr, als so mancher Anwender seelisch wegstecken kann, der im verregneten Deutschland vor der PC-Kiste sitzt. Untermalt sind die wunderschön fotografierten Motive von stimmungsvoller Musik. Da bekommt man wieder einmal richtig Lust darauf, Länderpunkte zu sammeln und auf den Malediven, den Seychellen oder auf den Hawaii-Inseln vorbeizuschauen.



Tropical Paradise Screensaver 3.0

System:	Windows 95
Autor:	Gary Felton Photographer, 5200 Long Bay Rd., St. Thomas, VI 00802, USA
E-Mail:	photog@viaccess.net
Internet:	http://garyfelton.com
Sprache:	Englisch
Preis:	12,95 $
Tip:	☆☆☆☆



Pflegen Sie das arme Gotchi.

Ro.Wi.-Gotschi 99 2.0

Okay, okay, die Tamagotchi-Welle ist vorbei, abgehakt und gegessen. Aaaber – einen kleinen Hang zur Nostalgie darf man doch nicht gleich im Keim ersticken. Das Gotchi von Robert Wismet erlaubt es jedem Anwender immerhin noch einmal, sich ein virtuelles Haustier auf der Festplatte zu halten – und das auch noch völlig kostenfrei.

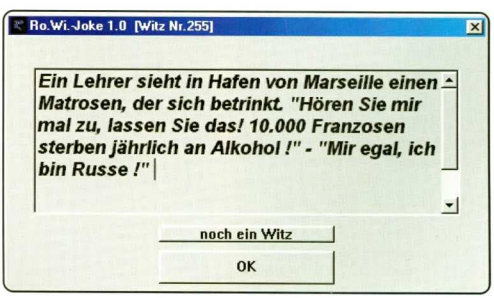
Das kleine knubbelige Ding, das da nach dem Start der Software auf dem Bildschirm zu sehen ist, quatscht, was das Zeug hält und muß ordentlich versorgt werden, damit es nicht vor der Zeit eingeht. Per Tastendruck kann das Gotchi gefüttert, erzogen, gebadet, geheilt und unterhalten werden. Zusätzlich ist es möglich, das kleine Wesen schlafen zu legen, mit ihm zu spielen oder es dazu anzuleiten, Musik zu machen. Wird dabei der Ruf der Natur vernommen, so kann sich der Besitzer auch noch darum kümmern, mit der Maus Häufchen zu entfernen.

In der Statusanzeige ist der Erfolg der eigenen Bemühungen am (fast) lebenden Objekt abzulesen. Wie alt der kleine Knirps ist, wieviel Hunger er hat, wie schwer er ist und wie es um die Gesundheit bestellt ist – diese Informationen sind immer nur einen Blick weit entfernt.

In der Freeware-Fassung sind einzelne Funktionen noch gesperrt. Um einen kostenlosen Freischaltcode zu erhalten, muß nur eine E-Mail an den Programmierer geschickt werden.

Ro.Wi.-Gotschi 99 2.0

System: Windows 95
Autor: Robert Wismet, Adlholz 18, 92256 Hahnbach
E-Mail: support@rowisoft.de
Internet: www.rowisoft.de
Sprache: Deutsch
Preis: Freeware
Tip: ❦❦

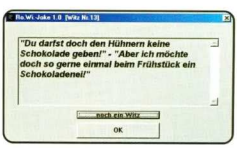


Ro.Wi.-Joke 99 1.0

Späße gemacht! Wer vor dem PC-Bildschirm so rein gar nichts zu lachen hat, der startet dieses Programm. Es holt bei jedem Aufruf einen von 300 deutschsprachigen Witzen auf den Schirm. Wird dieser weggeklickt, schließt das Scherzprogramm sein Fenster gleich wieder, ansonsten lassen sich weitere Jokes aus der Datenbank fischen. So gesehen macht es fast Sinn, das Miniprogramm in den Autostart-Ordner von Windows einzubinden, um sich bei jedem Rechnerstart eine Portion Humor abzuholen.

Die Witze selbst sind allerdings ziemlich zahm und zum Teil mit sehr langen Bärten behaftet. Sicherlich hätten viele Anwender nichts gegen ein paar deftigere Witze, die vor allem den anwesenden Kolleginnen die Schamröte auf die Wangen zaubern.

Doch Witz hin oder her: Ärgerlich ist, daß die längeren Witze oft in der letzten Zeile abgeschnitten sind und so die Pointen vom Programm unterschlagen werden.



Späße gemacht! 300 Witze erheitern den Arbeitsalltag.

Ro.Wi.-Joke 99 1.0

System: Windows 95
Autor: Robert Wismet, Adlholz 18, 92256 Hahnbach
E-Mail: support@rowisoft.de
Internet: www.rowisoft.de
Sprache: Deutsch
Preis: Freeware
Tip: ❦❦

Foto-Bildschirmschoner

All Aircraft 2.1
Dieser Bildschirmschoner zeigt auf 66 Bildern Kampfflugzeuge wie die F-15 Eagle, die F-22 und B-52 in Aktion. 7-Tage-Version. E

Alluring Sunsets 1.1
21 wunderschöne Sonnenuntergänge erscheinen mit Hilfe dieses Bildschirmschoners auf Ihrem Schirm. 7-Tage-Version. E

Alluring Waterfalls 1.1
Eine Auswahl unterschiedlicher Wasserfallbilder schont hier Ihren Bildschirm. 7-Tage-Version. E

Amazing Lighthouses 1.0
Der Bildschirmschoner holt 33 Bilder von alten Leuchttürmen auf den Schirm. 14-Tage-Fassung. E

American Space Shuttle 1.1
Ob im All, auf der Erde oder auf dem Rücken einer Boeing 747: Der Bildschirmschoner zeigt viele schöne und erstaunliche Ansichten der NASA-Space-Shuttle-Flotte. 7-Tage-Version. E

Angel Art 1.2
Der Bildschirmschoner zeigt Engel in der Kunst von der Renaissance bis zum 20. Jahrhundert. In der 7-Tage-Version sind 30 Bilder enthalten. E

Art Monet 1.1
Der Art-Monet-Bildschirmschoner enthält die Bilder von 22 Gemälden des berühmten Impressionisten. 7-Tage-Version. E

Butterflies 1.0
21 Fotografien von schönen Schmetterlingen lassen sich betrachten, wenn dieser Bildschirmschoner aktiv wird. 7-Tage-Fassung. E

Caving 1.0
In Höhlen und Felsformationen entführt Sie dieser Bildschirmschoner. Die Shareware-Version ist 14 Tage benutzbar und enthält 16 von den 41 Bildern der Vollversion. E

Fish Tank 1.0
Mehr als 20 tropische Fische bevölkern mit diesem Bildschirmschoner Ihren Bildschirm. E

Flowers Nature Beauty 1.0
Fotos von 38 schönen Blumen verschönern Ihren Monitor mit diesem Bildschirmschoner. 7-Tage-Version. E

Hubble Telescope 1.0
30 spektakuläre Fotos, die das NASA-Weltraumteleskop Hubble gemacht hat, erscheinen mit Hilfe dieses Bildschirmschoners auf Ihrem irdischen Monitor. 7-Tage-Version. E

John Glenn 1.1
Freeware. In diesem Bildschirmschoner wird der Raumflug des Astronauten John Glenn vom November 1998 mit cartoonartiger Grafik parodiert. E

3D Crackanoid Ultra 1.4

Mauerspechte

Das Remake des klassischen Arcade-Spiels Breakout plaziert bunte Mauern auf dem PC-Bildschirm. Sie müssen mit einem kleinen Ball zum Einsturz gebracht werden.



Die alten Klassiker haben es den Leuten angetan. Ganz egal, wie alt Konsolenklassiker wie Pacman, Boulderdash oder eben Breakout sind: Sie werden immer wieder gern gespielt, wenn sie nur von der Umsetzung her modernisiert worden sind.



Wunderschön gestaltete Mauern in 3D – trotzdem müssen sie eingerissen werden.

Als wäre das noch nicht genug, treiben Monster ihr Unwesen im Parcours. Werden sie mit dem Ball abgeschossen, gibt es Extrapunkte. Notfalls muß man eben ein wenig von der Seite gegen den Breakout-Tisch treten, um wie beim Flippern den Lauf des Balls zu beeinflussen. Die Vollversion des DirectX-Spieles ist mit 40 Levels ausgestattet, die allesamt rasant schnelle Action mit beeindruckenden Animationen und digitalen Soundeffekten bieten. 3D Crackanoid Ultra kann wahlweise im Vollbild- oder im Fenster-Modus ausgeführt werden und belegt nach der Installation knapp 20 Megabyte auf der Festplatte.

3D Crackanoid Ultra ist eine prima Umsetzung des alten Breakout-Prinzips. Vor 3D-gerenderten Hintergrundtapeten werden fantasievoll errichtete Mauern aufgetürmt, die sich aus vielen Steinen unterschiedlicher Farbe zusammensetzen. Diese Steine müssen nun mit einem kleinen Ball abgetragen werden, den der Anwender mit einem Paddel im Parcours halten muß.

Abhängig von der Farbe der Steine reicht mal eine Berührung mit dem Ball aus, um die Mauerelemente einzudampfen, mal müssen es gleich mehrere sein. Aus den zerbröselnden Steinen fallen oft genug Powerups herunter, die durch Auffangen mit dem Schläger aktiviert werden. Die Powerups statten den Schläger mit einem Raketenwerfer oder einem Maschinengewehr aus, machen ihn länger oder verdoppeln ihn – und halten auch sonst noch die eine oder andere Überraschung bereit.

Bei einer unserer Rechnerkonfigurationen war es uns leider nicht möglich, das Spiel nach der Installation zu starten.

3D Crackanoid Ultra 1.4

System:	Windows 95, DirectX 6.0
Autor:	RVL, s.r.o., Skolni 3054, Zlin, 760 01, Tschechien
E-Mail:	info@rvlsoftware.com
Internet:	www.rvlsoftware.com
Sprache:	Englisch
Preis:	12,95 $
Tip:	❦❦❦

3D Mühle 1.04

Mühle auf und zu

Es gibt klassische Brettspiele, die werden von den Programmierern aus unerfindlichen Gründen immer wieder ignoriert und nicht in eine Shareware umgewandelt. Mühle gehört dazu. Deswegen gebührt Adrian Grigore unser Dank, eine wirklich exzellente Version entwickelt zu haben.



In der Testversion von 3D Mühle steht nur das klassische Schreibtischset zur Verfügung.

Klassische Brettspiele wie Schach, Dame oder Mensch-Ärgere-Dich-Nicht sind auch heute noch so populär, weil sich ihre Regeln schnell begreifen lassen und weil es auch nach Jahren immer noch Spaß macht, mit ihnen die Herausforderung zu suchen. 3D Mühle von Adrian Grigore ist nun der von den Anwendern und Spielernaturen lang erwartete Versuch, auch das Brettspiel Mühle im PC spielbar zu machen. Die PC-Fassung des Klassikers kleckert passend zu diesem Debüt auch nicht, sondern klotzt regelrecht: Das Spielbrett erscheint 3D-gerendert auf dem Bildschirm und ist dazu auch noch in eines von drei Szenarios eingebettet. Von denen steht in der Testversion aber leider nur die Classic-Fassung mit Schreibtisch und Kaffeetasse zur Verfügung. Wer Mühle auch im Tohuwabohu eines Kinderzimmers oder in der technokratischen Kühle eines Weltraumlabors spielen möchte, der muß sich schon die Vollversion besorgen.

3D Mühle läßt sich wahlweise gegen einen Freund oder gegen den Computer angehen, wobei vorher festgelegt wird, nach wie vielen Runden der statistisch beste Spieler gekürt wird. Übernimmt der PC einen Teil der Steine, so kann in einen speziellen Spielhallenmodus gewechselt werden, der für besonders schnell absolvierte Runden Bonuspunkte vergibt und die Scores der besten Taktiker ins Internet hochlädt. Damit der Spieler auch wirklich ordentlich punkten kann, stehen vier Intelligenzgrade für den PC-Gegner zur Auswahl. Im einfachsten denkt der Computer nur zwei Sekunden über jeden Zug nach und macht dabei etliche Fehler. Da reagiert der menschliche Spieler schnell: Mühle auf, Mühle zu – und schon kann er wieder einen der neun gegnerischen Steine vom Brett nehmen.

Die Testversion läßt sich 14 Tage lang ohne weitere Einschränkungen spielen.

3D Mühle 1.04

System:	Windows 95
Autor:	Lobstersoft, Adrian Grigore, Buchenroder Str. 14, 36041 Fulda
E-Mail:	adrian@lobstersoft.com
Internet:	www.lobstersoft.com/german/3dmorris
Sprache:	Deutsch
Preis:	30 DM
Tip:	❦❦❦❦❦

A Zric-Zrac 1.16

Pacman mal anders

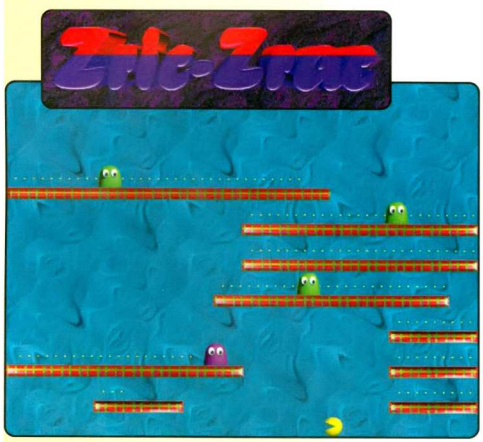
Das Spiel Pacman kennt jedes Kind. A Zric-Zrac mischt die bewährte Spielidee mit der eines Plattformabenteuers. Versuchen Sie, an den Geistern vorbei die einzelnen Etagen des Parcours leerzufressen.

Um A Zric-Zrac zu spielen, sollte man seinen Rechner im Modus 800x600 bei 65.536 Farben betreiben. Neue DirectX-Treiber müssen ebenfalls installiert sein, aber das gehört bei überzeugten Spielernaturen ja sowieso schon fast zur Grundausstattung des Rechners dazu.

Das Spiel setzt den Pacman am Boden eines Plattform-Parcours ab. Mit den unmöglich belegten Tasten O und P kann die gelbe Filzkugel nach rechts oder links bewegt werden, mit der Leertaste wird sie zum Springen verleitet.

Wichtig ist es für den Pacman, springend die jeweils nächsthöhere Plattform zu erklimmen, um hier allen ausliegenden Dots aufzufressen. Dies geschieht ganz einfach, indem der Spieler seine Figur über die Punkte-Dots hinwegführt. Sind alle sichtbaren Punkte erst einmal inhaliert, so kann gleich der nächste Level geladen werden. Damit dies nicht allzu leicht geschehen kann, treiben die bekannten Geister Schabernack auf den Plattformen. Sie huschen hin und her und nehmen den Pacman bei einer unvorsichtigen Berührung eines von drei Leben weg.

So weit, so gut. Leider war es uns auf unseren beiden Testrechnern nicht möglich, die einzelnen Ebenen zu erklimmen, weil der Pacman immer wieder durch die Plattformen hindurch zur Erde herunterstürzte. Das mag vielleicht nur ein Fehler unserer DirectX-Version oder ein Mangel der Grafikkarte sein. Vielleicht ist es aber auch ein schwerwiegender Bug. Probieren Sie am besten selbst aus, ob das Spiel bei Ihnen läuft. Sollte das der Fall sein, so stellt der Programmierer in der Vollversion gleich 18 Levels zur Verfügung, die sich durchspielen lassen.



Hoch hinaus möchte der gelbe Freßsack in dieser Spielvariante

A Zric-Zrac 1.16

System:	Windows 95, DirectX 6.0
Autor:	Zrinko Zadravec
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $

Advanced Video Poker 1.1

Zocken ohne Ende

Wer gerne einen guten Poker spielt, aber keinen Freund mehr findet, den er finanziell über den Tisch ziehen kann, der versucht sich an einer Solopartie Draw Poker. Das Programm Advanced Video Poker lädt alle Zocker gerne dazu ein.



In der Testversion von 3D Mühle steht nur das klassische Schreibtischset zur Verfügung.

Beim Draw Poker verzichtet der überzeugte Zocker auf die verrauchte Kneipenhinterzimmeratmosphäre und kommt auch bestens ohne Kumpels mit ordentlich Kohle in der Tasche aus. Draw Poker ist ein reines Automatenspiel, bei dem die vereinfachten Regeln ganz einfach zu begreifen sind: Der Spieler erhält fünf Karten zugeteilt, markiert per Mausklick diejenigen, die er gerne behalten möchte, und tauscht den Rest gegen neue Karten aus. Jetzt sollte der Spieler bereits ein gewinnträchtiges Pokerblatt auf der Hand haben, um zu punkten. Ansonsten ist der Einsatz verloren, und eine neue Runde wird eingeleitet.

Advanced Video Poker gibt dem Spieler einhundert virtuelle Münzen in die Hand und erlaubt es ihm, bis zu fünf Münzen auf eine Spielpartie zu setzen, was den potentiellen Gewinn im normalen Fall verfünffacht, ihn bei einem Royal Flush aber nahezu potenziert.

Das Computerprogramm verwendet das gängige Regelwerk Jacks or Better für seinen Pokerautomaten. Das bedeutet, daß ein Gewinn nicht schon bei einem beliebigen Pärchen ausbezahlt wird – es muß schon mindestens ein Bubenpärchen sein, das man da auf der Hand halten sollte. Die im Programmfenster stets sichtbare Payoff-Tabelle zeigt die einzelnen Gewinnkombinationen und ihre Quoten an. Wer möchte, kann seinen Gewinn nach dem Prinzip „Doppelt oder nichts" gleich wieder riskieren: Er muß in seinem Sonderspiel raten, ob die nächste aufgedeckte Karte ein rotes oder ein schwarzes Symbol trägt.

Das Spiel erlaubt es dem Anwender außerdem, den Fensterhintergrund sowie die Rückseiten der Karten gegen neue Motive auszutauschen. In der Vollversion stehen sechs weitere Pokerregeln zur Verfügung.

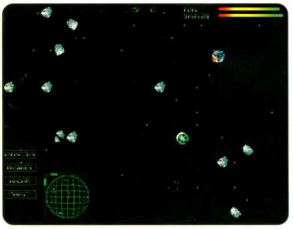
Advanced Video Poker 1.1

System:	Windows 95
Autor:	Alhademic Group
E-Mail:	harrym@postman.ru
Internet:	www.aha.ru/~aasamson
Sprache:	Englisch/Russisch
Preis:	20 $
Tip:	✌✌✌

Asteroid Miner 1.1

Wühlen im Geröll

Das Spiel Asteroid Miner gewinnt dem Klassiker Asteroids ganz neue Seiten ab. Zermörsern Sie weiterhin im All gefährliche Asteroiden. Diesmal bleiben im Weltraumschutt allerdings wertvolle Rohstoffe zurück, die sich auf fremden Planeten vertickern lassen.



Immer feste drauf – auf die Asteroiden im aktuellen Weltraumsektor.

Kennen Sie noch das alte Konsolenspiel Asteroids? Damals konnte man das Hirn noch getrost ausschalten, um einen Haufen Asteroiden in Schutt und Asche zu legen, der mit dem eigenen Raumschiff zu kollidieren drohte. Bei der Weiterentwicklung Asteroid Miner ist die Spielaufgabe schon etwas komplizierter gestrickt.

Wieder steigt der Spieler in ein kleines Raumschiff, um im nach allen Seiten hin scrollenden Bildschirm nach Asteroiden zu suchen. Die bewegen sich diesmal im Spiel nicht, sondern warten geduldig darauf, mit mehreren gezielten Schüssen zerstrahlt zu werden. Ab und zu bleiben dabei Rohstoffe in Form von Diamanten, Gold oder Erzen zurück, die durch Überfliegen aufgenommen werden. Ist der Cargo erst einmal voll, muß sich der Spieler einen Planeten suchen und mit der Taste D an ihm andocken. Jetzt kann er seine Waren zum aktuellen Preis verkaufen. Das Geld wird genutzt, um das Raumschiff wieder aufzutanken, um die Schutzschilde und das Radar zu reparieren oder um Powerups zu kaufen.



Hat man erst einmal an einem Planeten angedockt, läßt sich die Ladung gegen Kohle löschen.

Das Geld ist in bessere Waffen und Schutzschilde bestens investiert. Nicht nur, weil der Spieler dank des eigenen Schwungs immer wieder mit den Asteroiden kollidiert, sondern auch, weil sich im All allerlei flinke Halunken herumtreiben, die nichts lieber tun als dem Spieler seine frisch freigelegten Rohstoffe zu mopsen, bevor er sie sich selbst unter den Nagel reißen kann.

In der Testversion ist ein großer Level freigeschaltet, in der Vollversion kommen noch einmal fünf weitere dazu. Die lassen sich übrigens auch im Multiplayer-Modus im IPX- oder TCP/IP-Netzwerk angehen. Da kommt dann sicherlich Freude auf, wenn man sich gegenseitig die Ladung klaut oder die Schutzschilde zerballert.

Asteroid Miner 1.1

System:	Windows 95, DirectX 5.2
Autor:	PosiTech Computing
E-Mail:	sales@positech.co.uk
Internet:	www.positech.co.uk
Sprache:	Englisch
Preis:	20 $
Tip:	

Attila 3.2

Volles Risiko

Gewitzte Feldherren können jetzt am Bildschirm ihr ganzes Geschick unter Beweis stellen. Gegen bis zu drei Gegner treten sie an, um die Welt auf unblutige Weise am PC-Bildschirm zu erobern.

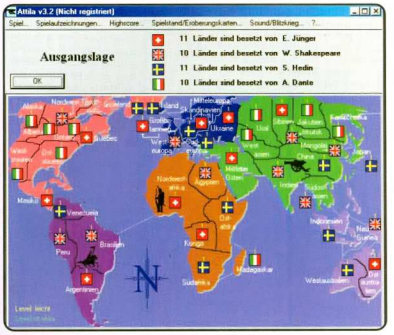
Klarer Fall: Attila nimmt sich das bekannte Strategiebrettspiel Risiko zum Vorbild und baut auf dieser Idee auf. Vier Mitspieler, die gern auch vom Computer geführt werden können, streiten sich über die Vorherrschaft der einzelnen Ländern – mit dem klaren Ziel, die Welt am Ende als einziger zu kontrollieren.

Beim Start einer neuen Partie kann der Computer die vorhandenen Ländereien vollautomatisch unter den beteiligten Parteien verteilen. Es ist aber auch möglich, ein eigenes Szenario aufzubauen und die Länder ganz gezielt an den Mann zu bringen. Nach dem Auswürfeln der Zugreihenfolge weist das Spiel den Kontrahenten dann die ersten Armeen zu, die zum Kriegführen nötig sind. Wie viele dies genau sind, das hängt von der Anzahl der Ländereien und Kontinente ab, die sich gerade im Besitz der Feldherren befinden.

Sobald einer der Spieler an der Reihe ist, kann er einen Angriff starten und Armeen auf ein Nachbarland verschieben. Wer im folgenden Gefecht gewinnt, entscheiden die Würfel. Nach dem Sieg kann der Spieler dann darüber bestimmen, wie viele Armeen er im neuen eigenen Land plaziert – und einen weiteren Angriff starten.

Attila ist sehr ansprechend gestaltet und läßt sich vor allem komplett mit der Maus spielen. Schade ist nur, daß der Anwender lange Zeit Däumchen dreht, während die Computergegner quälend langsam ihre Züge durchführen. Selbst die Blitzkrieg-Option, die Angriffe beschleunigen soll, macht diesen Ablauf nicht so schnell, daß die Langeweile ausbleibt.

Um dies wieder auszugleichen, bietet Attila mehrere Neuerungen. Etwa eine Spielaufzeichnung, die es erlaubt, ein Spiel nach dem Sieg oder der Niederlage noch einmal im Zeitraffer zu kontrollieren, um taktische Fehler aufzuspüren. Oder den Spielmodus Luftlandungen, der es in der Vollversion erlaubt, auch entlegenere Länder direkt anzugreifen. Spaß macht es sicherlich auch, auf der Europa-Karte zu spielen, wenn es darum geht, sich die hier ansässigen Staaten einzuverleiben. Die Europa-Karte ist allerdings ebenfalls Bestandteil der Vollversion und kann in der Shareware-Fassung nur in der Vorschau gesichtet werden.



Versuchen Sie, alle Länder der Welt zu erobern

Attila 3.2

System:	Windows 95
Autor:	Lüder Osmers, Isfeldstr. 18, 22589 Hamburg
E-Mail:	LOsmers@t-online.de
Internet:	http://home.t-online.de/home/losmers/losmers.htm
Sprache:	Deutsch
Preis:	10 DM
Tip:	

B.U.G.S. 1.55

Killerkäfer

Weltraum-Ballerspiele sind bei den Anwendern sehr beliebt, weil man bei ihnen einmal so richtig alle Aggressionen loswerden kann. B.U.G.S ist ein unglaublich schnelles Ballerspiel, das sicherlich auch dank des niedrigen Preises eine Menge Freunde finden wird.

B.U.G.S. – das steht nicht nur für Ungeziefer aller Art, sondern ist auch ein Akronym für den wahren Titel des Spiels: Bill's Unbelievably Ghastly Spaceships.

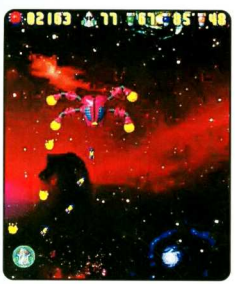
In der Vollversion warten 50 spielstarke Levels voller böser Aliens darauf, dem Spieler den Schweiß aus allen Poren zu treiben. Sobald ein neuer Level eingeleitet ist, flitzen die Alien-Raumschiffe in einem kaum mit dem Auge nachvollziehbaren Tempo über den Schirm. Und sie beginnen sofort damit, das Feuer auf den einsamen Erdling zu eröffnen, der es da in seinem kümmerlichen Mini-Raumschiff wagt, gegen die Übermacht der potentiellen Invasoren anzugehen. B.U.G.S. stellt verschiedene Alien-Typen zur Verfügung, die sich nicht nur vom Aussehen her drastisch voneinander unterscheiden, sondern auch unterschiedliche Waffensysteme und Angriffstechniken verwenden.

Der Spieler kann sich mit seinem Raumschiff frei über den ganzen Bildschirm bewegen und dabei mit der Leertaste Dauerfeuer geben, um die Aliens in den Orkus zu ballern. Dabei bleiben ab und zu Powerups zurück, die den Spieler mit neuen Waffensystemen, Schutzschildern oder Raketen versorgen. Die Raketen werden mit der STRG-Taste abgefeuert, und der Schild kann mit ALT aktiviert werden.

Hat es der Spieler erst einmal geschafft, etwas Routine aufzubauen, so wird er im jeweils sechsten Level von einem Boss-Gegner beglückt, der fast die ganze Breite des Spielfensters einnimmt und der nur unter dem Einsatz aller Fisimatenten zu killen ist. Nach sechs Levels ist in der Shareware-Fassung auch schon wieder Schluß. Dann muß die Vollversion bestellt werden, die insgesamt 50 actionfreudige Levels zur Verfügung stellt.



Versuchen Sie, alle Länder der Welt zu erobern



Eine rote Weltraumspinne entpuppt sich als neuer Boss-Gegner.

Dank der genialen Grafik und der wirklich schnellen Animationen gehört B.U.G.S. zu den besten Ballerspielen, die derzeit im Internet kursieren.

B.U.G.S. 1.55

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Stardock Systems
E-Mail:	bugs@stardock.com
Internet:	www.stardock.com
Sprache:	Englisch
Preis:	9,95 $
Tip:	❦❦❦❦❦

Bomb Golf 1.11D

Explosiv-Minigolf

Laden Sie Ihre Familie doch mal wieder zu einer Partie Minigolf ein. Auf dem Grün von Bomb Golf sollten die Mitspieler allerdings unbedingt Kevlar tragen – die Golfbälle sind äußerst explosiv.

Willkommen auf dem Minigolfplatz mit dem besonderen Kick. Auf fünf Plätzen, die jeweils neun Bahnen anbieten, spielt der Golfer mit einer kleinen Bombe statt mit einem üblichen Hartball. Diese Bombe ist äußerst sensibel und explodiert, sobald sie auf bestimmte Hindernisse trifft oder der Spieler die maximal erlaubte Anzahl von Schlägen verbraucht hat. In der Testversion läßt sich übrigens nur die erste Bahn spielen – aber das reicht durchaus, um erste Erfahrungen mit Sprengstoffen zu sammeln.

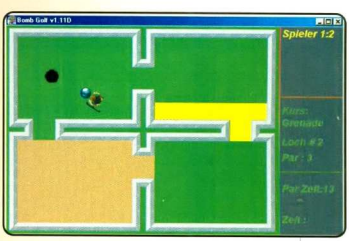
Der grüne Parcours wird dreidimensional aus der Vogelperspektive gezeigt und zeigt eine verwinkelte Bahn, in der Schikanen aller Art eingebaut sind. Da gibt es Teleporterlöcher, die den Ball aufsaugen und an anderer Stelle wieder ausspucken. Und wie wäre es mit Flammenplatten, die die Bombe grillen und explodieren lassen? Sandkuhlen tun ein übriges, um die Golfbälle abzubremsen und somit vom Kurs abzubringen. Zudem ist die Bahn oft so verwinkelt, daß dem Spieler nichts anderes übrigbleibt, um geschickt über mehrere Banden zu zielen.

Um die Bombe zu bewegen, kann der Spieler mit den Cursortasten ein kleines Männchen um den Ball herumlaufen lassen – so wird die Schlagrichtung vorgegeben. Mit der Leertaste holt der Spieler Schwung und läßt die Bombe übers Grün rollen. Dabei sollte der Spieler stets mit einem Auge aufs Pars achten. Dabei handelt es sich um die optimale Anzahl der Schläge, die aufzuwenden sind, um den Ball einzulochen. Spätestens bei sechs Schlägen ist Schluß. Dann gibt es einen siebten Strafpunkt, und die nächste Bahn wird geladen. Bis zu vier Mitspieler dürfen die Jagd nach Punkten mitmachen, wobei stets der zum Sieger gekürt wird, der die wenigsten Punkte hat.

Vier Spielvariationen wie „Pars or Die" oder „Time Bomb" sorgen für mehr Spaß beim Golfen. Die Testversion läßt sich 15 Tage lang verwenden. Wie das Spiel Mau-Mau Meister stammt auch Bomb Golf von einem Franzosen und wurde von Axel Meierhöfer eingedeutscht.



Manchmal ist die Bandenführung das größte Hindernis einer Bahn.



Versuchen Sie, alle Länder der Welt zu erobern

Bomb Golf 1.11D

System:	Windows 95
Autor:	Axel Meierhöfer, Eisenbahnstr. 2, 91572 Bechhofen
E-Mail:	XLMSoft@compuserve.com
Internet:	www.xlmsoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	29,– DM
Tip:	❦❦❦❦

Bomb Patrol 1.1

Glücksritter

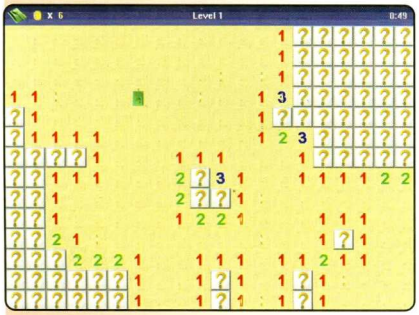
Im Minesweeper-Klon Bomb Patrol sind die versteckten Bomben gar nicht so wichtig für den Spieler. Der muß vielmehr versuchen, in der vorgegebenen Zeit gut verborgene Münzen aufzusammeln.

Minesweeper kennt jeder Windows-Anwender. In einem Terrain muß der Spieler versuchen, gut versteckte Bomben aufzuspüren, um sie dann entsprechend zu markieren. Sind alle Bomben aufgespürt, so gilt der Level als gewonnen. Um dieser Aufgabe gerecht zu werden, zeigen bereits aufgedeckte Felder Ziffern an, die vorgeben, wie viele Bomben auf den direkten Nachbarfeldern verborgen sind.

Das ist bei Bomb Patrol auch nicht anders. Wie beim Vorbild, so lösen sich auch hier alle Felder mit einer Null als Indikator auf, wenn das erste Feld mit dieser Ziffer offengelegt wurde. Der Unterschied zum Original ist, daß das Spielfeld so groß ist, daß es gleich über mehrere Bildschirme scrollt und daß der Spieler mit den Cursortasten einen kleinen Panzer steuert, der über den Parcours brettert. Mit der linken Shift-Taste wird ein Schuß abgefeuert, der eine potentielle Bombe mit einer Flagge versieht und sie so entschärft. Mit der linken STRG-Taste oder mit Enter wird außerdem richtig geballert, um vorhandene Felder zu zerbröseln und die darunter abgelegte Ziffer offenzulegen. Manchmal kommt dabei aber auch eine nicht rechtzeitig deklarierte Bombe zum Vorschein, die dann detoniert und den Panzer in seine einzelnen Kettenglieder zerlegt.

Um bei Bomb Patrol zu punkten, ist allerdings das Einsammeln von Goldmünzen wichtiger als das Markieren von Bomben. Die Münzen sind überall auf dem Bildschirm verteilt und werden nach dem Aufdecken der entsprechenden Felder durch Überfahren aufgenommen. In jedem Level gibt das Programm vor, wie viele Münzen einzusammeln sind, um in den nächsten Parcours vorrücken zu können. Außerdem wird klar vorgegeben, wie groß das aktuelle Bombenfeld ist und wie viele Bomben in ihm versteckt sind. Oft hat das geldgierige Minenräumkommando nur eine Minute Zeit, um das Rätsel zu lösen – das kann ganz schön haarig werden.

Die Vollversion weist acht Levels auf, die man per Paßworteingabe schnell wieder anspringen kann. Mit dem beiliegenden Level-Editor ist es außerdem möglich, eigene Aufgaben zu programmieren.



Versuchen Sie, in der vorgegebenen Zeit so viele Münzen wie nur möglich zu finden.

Bomb Patrol 1.1

System: Windows 95, DirectX 6.1
Autor: Mark Roth
Internet: http://www.cs.rit.edu/~mlr5773
Sprache: Englisch
Preis: 6,50 $
Tip: ✌✌✌✌

Bubblet! 1.0

Murmeln versenken!

Bubblet! ist ein rasant schnelles Spiel für die Mittagspause, das bestens dafür geeignet ist, den müden Kopf freizupusten. Es gilt, so viele Kugeln wie möglich vom Spielbrett zu entfernen, um sich im Highscore zu verewigen.

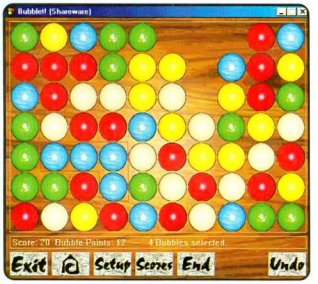
Das Spielbrett von Bubblet! ist aus edelstem Holz geschnitzt und wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Im Raster von 10 x 7 Feldern tummeln sich plastische 3D-Murmeln, die in fünf verschiedenen Farben vorliegen.

Um zu punkten, müssen die Murmeln nach und nach vom Brett gekickt werden. Dies gelingt immer dann, wenn mehrere Kugeln einer Farbe markiert werden, die waagerecht oder senkrecht direkt aneinander stoßen. Dabei gibt die Statusanzeige bei einem ersten Mausklick auf eine Kombination bekannt, wieviel Bubble-Points der Spieler einsacken kann, wenn er diese Murmeln versenkt. Der zweite Mausklick nimmt die Kugeln dann vom Brett – alle darüber liegenden Murmeln rutschen umgehend nach und bilden dabei oft genug neue Kombinationen aus. Mindestens zwei Kugeln müssen beisammen liegen, um sich selektieren zu lassen. Je mehr Kugeln zum Verbund gehören, um so höher fallen die Punkte aus, die dem Konto gutgeschrieben werden.

Schafft es der Spieler, eine vollständige senkrechte Kugelreihe vom Brett zu nehmen, so rutschen die übrigen Murmeln zusammen – und eine vollständige neue Reihe erscheint am linken Rand des Spielfelds. Da auf diese Weise immer wieder neue Kugeln nachgereicht werden, könnte man Bubblet! eigentlich endlos spielen. Die Partie ist aber sofort vorbei, sobald sich keine Pärchen mehr finden lassen. Dann bleibt nur noch der Eintrag in der ehrenvollen Highscore-Liste.

Um die Spielidee zu variieren, stehen vier Regelwerke zur Verfügung. Im MegaShift-Modus rutschen die Kugeln etwa nicht mehr nur nach unten, wenn Pärchen gelöscht werden, sondern flitzen auch zu den Seiten hin.

Da die Dokumentation der Shareware aber mehr als dünn ist, kann zu den Einschränkungen nichts Genaues gesagt werden – uns ist keine Beschränkung aufgefallen. Schade, daß es nicht möglich ist, die Größe des Spielfeldes oder die Anzahl der Farben zu beeinflussen.



Nebeneinander liegende Kugeln einer Farbe lassen sich erst markieren und dann löschen.



Langsam leert sich das Spielbrett.

Bubblet! 1.0

System: Windows 95
Autor: House of Bytes Software, Walzenrather Str. 5, 53819 Neunkirchen
E-Mail: d.klein@hobsoft.de
Internet: www.hobsoft.de
Sprache: Deutsch
Preis: 15,– DM
Tip: ✌✌✌✌

Bzzz! 2.1.07

Klebrige Zunge

Der Frosch schiebt Kohldampf. Im Kultspiel Bzzz!, das alle paar Wochen in einer neuen Version erscheint, muß der Spieler einem Frosch dabei helfen, Fliegen und Schmetterlinge zu fangen.



So, jetzt noch das Lätzchen umbinden, und die Fütterung kann beginnen.

Der arme Quaker. Da sitzt er nun auf seinem Seerosenblatt und glotzt zu den vorwitzigen Fliegen hinauf, die über ihm in der Luft herumbrausen. Nur fangen kann der Frosch die Fliegen nicht. Dabei muß ihm der Spieler helfen, der die klebrige Froschzunge mit der Maus steuert und sie per Klick hoch in die Luft hinaufschnellen läßt.

Gutes Zielen ist dringend vonnöten, um die winzigen Brummer einzufangen und zu verspeisen – schließlich bleiben sie ja nicht reglos in der Luft hängen, während die lange Zunge ausgerollt wird. Erschwerend kommt hinzu, daß jeder Bzzz!-Level mit einem strengen Zeitlimit ausgestattet ist: Das Programm gibt vor, wie viele Fliegen innerhalb einer bestimmten Zeitspanne zu vertilgen sind. Um diese Zeitspanne auszuweiten, kann der Amphibienfreund allerdings Stundengläser abschießen, die ab und zu in Blasen aus dem Teich herausblubbern.

Genauso wichtig ist es, keinen der Schmetterlinge entkommen zu lassen, die regelmäßig über den Tümpel flattern. Sie spendieren Powerups, die sogar akkumulierend wirken und dem Frosch eine schnellere, längere und klebrigere Zunge schenken. Manchmal lassen es die Flattermänner auch regnen, aber das ist eine andere Geschichte.

In der Testversion sind fast unendlich viele Levels freigeschaltet, die sich in drei von vier Schwierigkeitsgraden ausprobieren lassen. In jedem Level steigt die Anzahl der zu fangenden Fliegen, außerdem kommen Wespen hinzu, die auf gar keinen Fall mit der Zunge berührt werden dürfen. Alle paar Levels wird zur Entspannung ein Bonus-Stage eingeschoben, in dem allein den Score erhöhende Punktblasen mit der Zunge anzupieksen sind. Wer es dann noch schafft, aus Buchstabenblasen das Wort BONUS zu bilden, bekommt ein Powerup geschenkt.

In der Vollversion stehen verschiedene neue Powerups wie SuperFrosch oder eine vergiftete Zunge zur Verfügung, mit der sich die Wespen umbringen lassen.

Fazit: Bzzz! ist ein wunderschön animiertes Spiel mit einer völlig neuen Idee, das just aus diesem Grund schon häufiger in der SharePlay zu Gast war.

Bzzz! 2.1.07

System:	Windows 95
Autor:	AstraWare Partners
E-Mail:	bzzz@astraware.com
Internet:	www.astraware.com
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	♥♥♥♥♥

CardFun Solitaire Fun 1.03

Bunter Kartenspaß

Kartenpatiencen stehen bei der Spielergemeinschaft hoch im Kurs, seitdem Microsoft eines der Kartenspiele in Windows eingebettet hat. Für Nachschub mit zehn Klassikern sorgt CardFun Solitaire Fun.

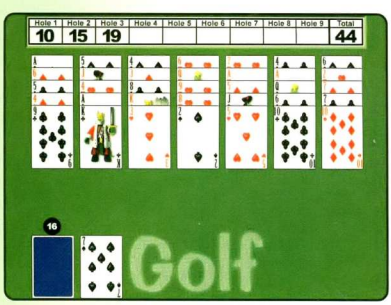
CardFun Solitaire Fun stellt die zehn bekannten Kartenpatiencen Klondike, Canfield, Pyramid, Yukon, Golf, Freecell, Spiderette, Eagle Wing, Perpetual Motion und French Revolution zur Verfügung. Bei allen Spielen handelt es sich um schnelle Patiencen, deren Regeln schnell zu verstehen sind. Pyramid etwa fordert den Spieler auf, eine Pyramide aus Karten von der Basis her abzubauen, indem stets Pärchen angeklickt werden, die zusammen den Punktewert 13 ergeben. Und bei Golf gilt es, immer wieder neue Karten an eine Startkarte anzulegen, wobei die neuen Karten von einer Kartenflöte stammen und einen um eins höheren oder niedrigeren Wert als die letzte bereits ausliegende Karte aufweisen müssen. Das Spielepaket hat sogar Mut zu eigenen Ideen. Bei der Patience Golf erhält der Spieler etwa eine Minigolfkarte, die über neun „Bahnen" geht und hier die Anzahl der Karten vermerkt, die bei einer verlorenen Patience noch auf der Flöte befindlich waren.



Diese Pyramide muß von der Basis her abgebaut werden.

Das DirectX-Spiel bietet eine hochwertige Grafik, nette Soundeffekte, eine mitreißende Hintergrundmusik und vor allem – Power. In Windeseile lassen sich die Karten verteilen, ohne dabei einer Sanduhr angesichtig zu werden.

Vier verschiedene Grafiksets für das Programmfenster, mehr als 50 Motive für die Kartenrückseiten und überhaupt mehrere alternative Kartensets sorgen für optische Abwechslung. Hinzu kommt, daß sich die einzelnen Spielstände speichern lassen, um bei einer Unterbrechung ein späteres Zuendespielen zu gestatten. Es ist außerdem möglich, bestimmte Ausgangskonstellation zu erzwingen und eine Statistik einzusehen.



Wie wäre es mit einer Partie Golf?

CardFun Solitaire Fun 1.03

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Wyvern Studios
E-Mail:	support@cardfun.com
Internet:	www.cardfun.com
Sprache:	Englisch
Preis:	30 $
Tip:	♥♥♥♥

CardFun VideoPoker 1.03

Poker-Face

Wer ein Faible fürs Automaten-Poker hat, der wird dieses Shareware-Spiel lieben. Es simuliert fünf verschiedene Pokervariationen so lebensecht, als wäre man live im Casino. Sogar der blecherne Sound der Automaten stimmt.



Poker am Automaten.

Mit DirectX wird vieles möglich. Die Wyvern Studio setzen auf den Microsoft-Grafiktreibern auf, um einen völlig realistischen Casino-Automaten auf den Bildschirm zu malen. Da gibt es einen Einzugschlitz für Geldscheine und zwei Knöpfe, mit denen man wahlweise eine oder gleich fünf Münzen wechseln kann. Gewinnt der Spieler, so steht auch ein Cash-Out-Knopf zum Auszahlen der Summe bereit. Die Payoff-Charts sind stets sichtbar – und wenn die Münzen in den virtuellen Schacht hineinrollen, klongt es tief drinnen im Automaten, und der Leuchtbalken wandert klimpernd von einer Spalte in den Payoff-Charts zur nächsten. Wer gerne zockt, wird angesichts dieses Spiels sofort vom Fieber gepackt: Jedes Detail stimmt. Und dieser völlig authentische Sound jagt einem eine Gänsehaut nach der anderen über den Rücken.

CardFun VideoPoker stellt fünf Pokervariationen bereit, die sich per Mausklick in einer Auswahl aktivieren lassen. **Jacks or Better** kennt jedes Kind – hier benötigt man mindestens ein Bubenpärchen, um zu punkten. Beim Spiel **Bonus Poker** gibt es unterschiedliche Gewinne für verschiedene Arten von Vierern. Ein niedriger Vierer wirft dabei weniger Kohle ab als ein hoher. Tricksen kann der Spieler bei **Joker Poker** – hier kommt ein Joker ins Spiel, der jede andere Karte ersetzen kann. Mindestens zwei Pärchen werden benötigt, damit die Maschine Geld ausspuckt. Dafür kann ein Fünfer gebildet werden. Ähnlich wird **Deuces Wild** gespielt: Hier fungieren die Zweien als Joker. Mindestens einen Dreier muß der Spieler allerdings vorlegen, um zu gewinnen. Die wohl spannendste Pokervariante ist wohl zweifelsfrei **5 Card Stud**. Der Spieler bekommt vier Karten zugeteilt und muß sich vor dem Aufdecken der fünften Karte entscheiden, ob er seinen Einsatz verdoppeln oder so belassen möchte. Cool.

In der Testversion läßt sich jeder Automat zehnmal bedienen, anschließend kehrt die Software ins Auswahlmenü zurück.

CardFun VideoPoker 1.03

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Wyvern Studios
E-Mail:	support@cardfun.com
Internet:	www.cardfun.com
Sprache:	Englisch
Preis:	15 $
Tip:	

The Curse of Ra

Ägyptischer Zauber

Mahjongg mal anders. The Curse of Ra entführt den Spieler in ägyptische Pyramiden. Hier gilt es, 50 Knobelaufgaben zu lösen, um den Fluch von einem gefallenen Gott zu nehmen.

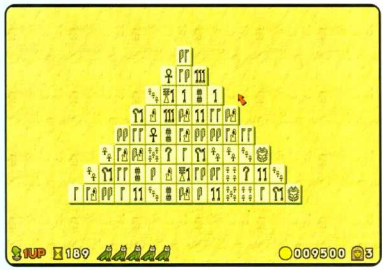


Das Spiel The Curse of Ra setzt die altbewährte Mahjongg-Idee einmal auf eine ganz neue Weise um. Der Programmierer erzählt im Intro die Geschichte von Ra, dem Bruder des Sonnengottes Re, der zu ewiger Verdammnis verurteilt ist, wenn er nicht binnen einer vorgegebenen Zeit 50 Aufgaben löst.

In den einzelnen Levels, von denen 16 bereits in der Shareware-Fassung spielbar sind, stößt der Spieler auf die typischen Mahjongg-Steine. Nur daß diese nicht mit den bekannten fernöstlichen Symbolen beschriftet sind, sondern mit ägyptischen Hieroglyphen, wie sie an den Innenwänden der alten Pyramiden zu finden sind. The Curse of Ra errichtet aus diesen Steinen auch keinen klassischen 3D-Drachen wie beim bekannten Mahjongg, sondern ordnet die Steine plan in einer Ebene an. Diese Anordnung entspricht der Spielvariante Rivers, wie sie etwa auch vom Konkurrenten Kyodai Mahjongg angeboten wird. Hier gilt es ebenfalls, die Steine pärchenweise abzubauen, bis am Ende keiner mehr übrigbleibt. Es lassen sich allerdings nur die Steine wegklicken, die über eine gedachte Linie mit maximal zwei 90-Grad-Winkeln zu verbinden sind. Sobald dieser Winkelzug geschlagen werden kann, stehen die Steine zum Löschen frei.

Bei The Curse of Ra müssen die Steine innerhalb der vorgegebenen Zeit abgeräumt werden. Pusher-Steine, die einzelne Reihen immer wieder neu zusammenschieben, erleichtern oder erschweren den Job. Zusätzlich stehen Eulen-Joker zur Verfügung, die als Hint zu gebrauchen sind und in Zeiten der Konfusion noch übriggebliebene Pärchen anzeigen. Die besten Spieler können sich mit den erspielten Punkten in eine Highscore-Liste eintragen.

Die Shareware läßt sich 30 Tage lang verwenden. Unter dem Titel Rahjongg ist die Vollversion auch im Fachhandel zu finden – Rondomedia ist der auslieferende Verlag.



Versuchen Sie, die Pyramide abzutragen.

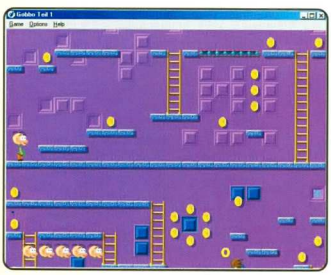
The Curse of Ra

System:	Windows 95, DirectX
Autor:	Used Star c/o Mussler, Eschenweg 9, CH-4153 Reinach, Schweiz
E-Mail:	mail@UsedStar.com
Internet:	www.UsedStar.com
Sprache:	Englisch
Preis:	19,95 $
Tip:	

Das Gobbo Spiel Teil 1 bis 3

Plattform-Joe

Alles eine Sache der Übung: Gobbo muß wertvolle Münzen in einer Plattform-Landschaft einsammeln, ohne dabei zu Mus gekloppt oder von einer Speerfalle aufgespießt zu werden.



Alle Goldmünzen im Parcours müssen eingesammelt werden.

Plattformspiele sind seit Donkey Kong in Mode. Trotzdem sind neue Spiele dieses Genres nicht mehr besonders häufig zu finden: im Fachhandel gar nicht mehr und in der Shareware-Szene auch nur sehr selten. Michael Konrad versucht, das Genre mit seiner Gobbo-Trilogie neu zu beleben. Da die Spiele kostenfrei sind, sollte man es durchaus auf den Versuch ankommen lassen, ob die Spielidee noch immer zündet.

Der kleine dickbäuchige und haarlose Gobbo wird im Parcours mit den Cursortasten gesteuert. Er muß im zu den Seiten hin scrollenden Terrain den Ausgang finden und dabei so viele Goldmünzen wie nur möglich einsammeln. Die Goldmünzen werden ganz simpel durch Überlaufen aufgenommen. Um allerdings erst einmal in die Nähe der wertvollen Schätze zu gelangen, muß der Spieler Leitern ersteigen, über Hindernisse und Abgründe hinwegspringen und Fallen aus dem Weg gehen. Ein saftiger Sprung wird mit der Shift-Taste eingeleitet. So können die meisten Hindernisse geschickt umgangen werden. Bleiben noch die Fallen und sonstigen Gegenstände, die zum Teil mit den Tasten → (benutzen) und Y (schließen) zu entschärfen sind. Vor allem die Fallen kosten Gobbo des öfteren eines seiner kostbaren Leben. Da gibt es Speerfallen, die einen unvorsichtig gehüpften Gobbo aufspießen. Oder fliegende Bälle, die ihm das Gehirn zermanschen. Der Schwierigkeitsgrad der Plattformspiele ist recht hoch, so daß der Spieler ab und zu ordentlich nachdenken muß, um eine der Aufgaben zu knacken.



Nehmen Sie sich vor den Speerspitzen in acht.

Bislang liegen drei Spielteile von Gobbo vor, die alle mit einem klassischen Spielebaukasten zusammengehackt wurden. Jeder Teil muß separat installiert werden, was eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen kann.

Das Gobbo Spiel Teil 1 bis 3

System:	Windows 95
Autor:	Michael Konrad
Sprache:	Deutsch
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

Deal Me In 1.0h

Poker-Scrabble

Vergessen Sie die Wörter beim Scrabble. Bei Deal Me In müssen möglichst lukrative Pokerblätter auf dem Spielbrett abgelegt werden, um zu punkten. Ein ungewöhnliches Spiel aus Irland.

Das Spiel Deal Me In verwendet ein Kartenspiel mit 52 Karten. Die müssen nach und nach auf einem Spielbrett abgelegt werden, das 11x11 Felder umfaßt und einem Scrabble-Feld nicht unähnlich ist, was sicherlich an den zahlreichen Bonus- und Jokerfeldern liegt.

Zu Beginn einer neuen Partie teilt das Programm mehrere Karten aus, die der Spieler auf dem Brett plazieren kann. Vom zentralen Feld des Bretts aus beginnend müssen dabei gängige Pokerkombinationen ausgelegt werden, die bei einem simplen Pärchen beginnen und über das Full House und den Vierer bis hin zum Royal Flush reichen können. Um Karten auf das Brett zu übernehmen, müssen sie nur per Drag and Drop auf das gewünschte Zielfeld gezogen werden.

Schließt der Spieler einen Zug ab, so wertet das Programm die Karten aus. Es dürfen nur reine Kombinationen ohne Kartenmüll gelegt werden – ein Pärchen mit noch einer dritten Karte daneben ist eben nicht gestattet. Genauso wenig ist es erlaubt, diagonale Reihen auszubilden. Überschneiden sich mehrere Kartenreihen und -spalten, muß außerdem gewährleistet sein, daß alle möglichen Kreuz-und-quer-Kombinationen miteinander neue gültige Pokerblätter ausbilden. Ansonsten muß der Zug gleich wieder zurückgenommen werden.

Die Strenge des Spiels sorgt dafür, daß der Pokerfreund oft schon nach drei oder vier Zügen keine Anlegestelle mehr für neue Karten findet. In diesem Fall darf er einzelne Karten von der Hand mit denen aus dem Vorratslager tauschen und dabei darauf hoffen, nun doch noch die passenden Karten zu erhalten. Problemlos ist es übrigens möglich, ein Pärchen erst zum Dreier zu erweitern, um dann im nächsten Zug ein Full House daraus zu machen. Auf diese Weise lassen sich auch mehr Punkte erzielen, als wenn man das Full House gleich gelegt hätte. Liegen fünf Karten in einer Reihe aus, so fügt das Spiel vorne und hinten einen Stoppstein an, um klarzumachen, daß hier nichts mehr angelegt werden kann.

Wer möchte, der erhöht den Schwierigkeitsgrad, indem er eine Maximalzeit für das Nachdenken vor einem neuen Zug setzt.



Poker als Brettspiel: Nicht eben leicht zu lösen.

Deal Me In 1.0h

System:	Windows 95
Autor:	Deal Me In Games, 12 Ballydown Meadows, Banbridge, Co. Down Northern Ireland, BT32 4QX
Internet:	www.dealmein.com
Sprache:	Englisch
Preis:	10 engl. Pfund
Tip:	✌✌✌✌

Die Gärten des Horus 2.0 (16)

Schwabbelgeister

Wabbel ist auf der Suche nach seiner Freundin Anastasia, die vom Himmelgott Horus gefangengehalten wird. Um sie zu befreien, muß Wabbel durch die Gärten des Horus streifen – und alle Gefahren heil überstehen.



Wie schafft es Wabbel in diesem Level, das Tor zu erreichen?

Die Schwabbelgeister Wabbel und Anastasia leben in einem der Menschheit fremden Land, in dem auch die Götter noch lebendig sind. In unserer Geschichte hat sich der Schwabbelgeist Anastasia zu weit in die Gärten des Horus vorgewagt – und wird nun vom erzürnten Gott gefangengehalten. Klarer Fall für Agent Wabbel: Er muß die 30 in sich verschachtelten Gärten des Horus überwinden, um sein Schwabbelminchen wieder in die glitschigen Arme schließen zu können.

Das Spiel stellt die einzelnen Areale des Gartens in 16 Farben aus der Vogelperspektive dar. Wabbel wird mit den Tasten des Ziffernblocks gesteuert, um sich einen Weg durch das Grün zu schlagen und das rettende Tor zu erreichen. Die ersten Levels sind noch ganz einfach zu knacken und dienen zum Experimentieren mit den verschiedenen Gegenständen. Da gibt es Hinkelsteine, die sich verschieben lassen. Oder Bäume, die mit der Taste 5 zerhackt werden. Und Kisten, die Energy-Drinks, Gold oder wertvolle Amulette enthalten. Doch schon bald wird das Abenteuer im Garten etwas komplizierter. Dann müssen Anubisstatuen in die gefährliche Lava geschoben werden, um sie so in harmlosen Sand zu verwandeln. Sind goldene Falken im Parcours gegeben, so müssen sie per Tastendruck mit der 5 erst „aktiviert" werden, bevor sich das Tor öffnet. Glücklich ist auch der, der Bomben gefunden hat. Sie lassen sich mit der 0 zünden und sprengen Lavablöcke, Bäume und andere Hindernisse in die Luft.

Die Vollversion stellt alle 30 Gärten zur Verfügung, wartet mit einer Rahmengeschichte im Comic-Stil auf, speichert den Spielstand und ist mit neuen Soundeffekten ausgestattet.

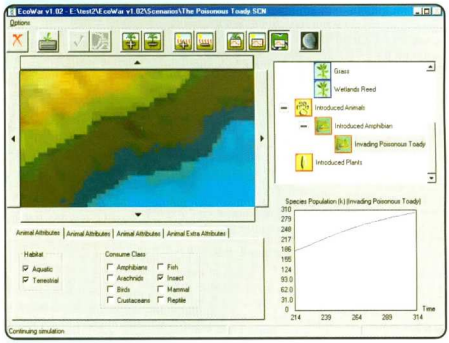
Die Gärten des Horus 2.0 (16)

System:	Windows 95
Autor:	René Bühling, Eulenweg 2, 85757 Karlsfeld
E-Mail:	herdsoft@aol.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	20 DM
Tip:	

EcoWar 1.02

Der Öko-Simulator

Mit EcoWar ist es ein leichtes, ein eigenes Ökosystem zu programmieren, um anschließend die Interaktionen zwischen Tieren und Pflanzen beobachten zu können. Elf Szenarios liegen dem Programm bereits bei – darunter eines zum Aussterben der Dinosaurier.



Stellen Sie Ihr eigenes Ökosystem zusammen.

Davon träumt der Biologe in der Nacht: Ein computergesteuertes Ökosystem, auf das er fast beliebig Einfluß nehmen und das er über große Zeiträume hinweg beobachten kann. EcoWar ist bereits mit elf faszinierenden Szenarios ausgestattet, die sich ohne jede Einschränkung ausprobieren lassen. Eines davon fußt auf einem derzeit sehr populären Thema: der Einbringung einer neuen Spezies in ein bestehendes Ökosystem. Und so experimentiert der Anwender bald mit giftigen Kröten, die, in Australien ausgebracht, einen Schädling auffressen sollen, zugleich aber Schäden bei den Säugetieren hervorrufen. Die haben sich zum Teil zuvor von Kröten ernährt, gehen nun aber an der neuen Giftkröte zugrunde.

Im Programmfenster kann der Anwender die einzelnen Pflanzen- und Tierarten im Szenario auswählen, um ihre aktuelle Verbreitung auf der topografischen Landkarte einzusehen. Per Doppelklick wird außerdem ein Populationsgraph generiert, der aufzeigt, ob die Anzahl der derzeit lebenden Tiere einer Art noch ansteigt oder bereits sinkt. Schnell kann man feststellen, daß im erwähnten Szenario die Anzahl der Kröten steigt, während die der Säuger schrumpft.

Mit dem Evolutionsbefehl kann der Beobachter aktiv in ein Szenario eingreifen und alle Parameter für eine neue mutierte Art festlegen. Bei der Giftkröte kann so etwa im Mutationsprozeß die Giftigkeit gesteigert werden. Außerdem ist es möglich, Einfluß auf die Reproduktionsrate zu nehmen, die Verbreitung auf neue Habitate auszudehnen, die interne Speicherung von Nährstoffen zu verbessern und das Futterspektrum zu erhöhen. So wird aus der Giftkröte eine Powerkröte, die sich ganze Landstriche einverleibt.

Natürlich ist es auch möglich, ein noch unbesiedeltes Land mit völlig neuen Tieren und Pflanzen zu versehen – um zu schauen, wie die Organismen miteinander interagieren. Ein tolles Spielzeug, dieses EcoWar.

EcoWar 1.02

System:	Windows 95
Autor:	Gate 5 Software
Sprache:	Englisch
Preis:	34,95 $
Tip:	

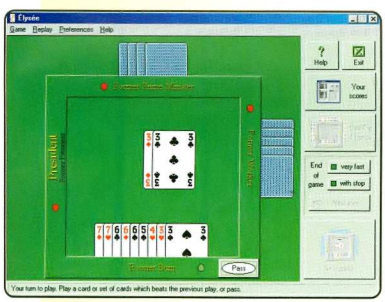
Élisée – President 2.1

Strenge Hierarchie

Élisée nennt sich ein neues Kartenspiel aus Frankreich, das von vier Personen gespielt wird und eine völlig neue Spielidee zum besten gibt. Auch offline läßt sich das Spiel hervorragend umsetzen – etwa am Stammtisch.

Élisée baut endlich einmal nicht auf einer bekannten Kartenspielidee wie Poker oder Mau-Mau auf, sondern verwendet ein Regelwerk, das hierzulande nur sehr wenigen Kartenexperten bekannt sein dürfte.

In einer neuen Partie werden die Karten eines Packs mit 52 Karten (plus zwei Joker) gemischt und unter den vier Mitspielern verteilt. Die Spieler müssen nun versuchen, ihre Karten so schnell wie möglich wieder loszuwerden. Der erste, der seine Karten komplett ablegen kann, wird zum Präsidenten gekürt. Der zweite wird Prime Minister, der dritte Arbeiter und der vierte – der ist fortan ein Nichtsnutz.



Zum Üben kann man die Karten der Gegner zur Ansicht bringen.

Beim Spielen selbst ist die Wertigkeit der Karten von Bedeutung. Die höchste Karte ist der Joker, dann kommt die Zwei, dann die Eins (oder das As). Es folgen die Karten in der normalen Reihenfolge vom König bis zur Drei. Der Computer ordnet die Karten auf der Hand des Spielers automatisch der Wertigkeit nach – und schafft so Zweier-, Dreier- oder gar Viererkombinationen. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann wahlweise eine, gerne aber auch bis zu vier Karten abwerfen – dann müssen aber alle vier Karten die gleiche Wertigkeit haben. Die nachfolgenden Spieler sind gezwungen, exakt gleich viele Karten abzulegen, dürfen dabei aber nur Karten einer höheren Wertigkeit verwenden. Auf drei Achten dürfen demnach nur drei Neunen (oder höherwertige Karten) gelegt werden, aber keine drei Siebenen. Kann ein Spieler nicht bedienen, muß er passen. Passen alle anderen Spieler, kann der übriggebliebene Anwender die nächsten Karten auslegen.

Der Präsident und der Prime Minister haben in der nachfolgenden Runde Privilegien und sakken die beiden höchsten Karten des Arbeiters und des Nichtsnutzes ein. Dafür erhalten diese im Tausch die niedrigsten Karten des Gegners. Da ist es wirklich schwer, in der Hierarchie wieder aufzusteigen.

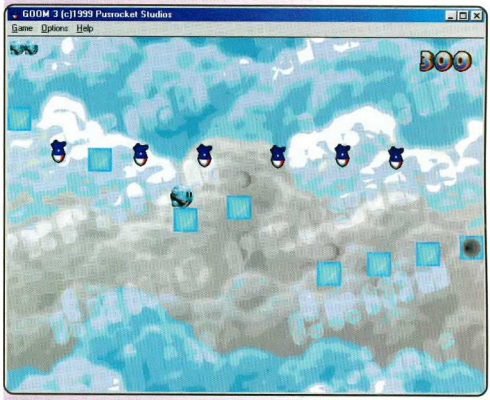
Élisée – President 2.1

System:	Windows 95
Autor:	Vincent Brévart, 13 Allée Lafayette, 92340 Bourg-La-Reine, Frankreich
E-Mail:	vincent.brevart@wanadoo.fr
Internet:	http://perso.wanadoo.fr/vincent.brevart/english/
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware für privaten Gebrauch
Tip:	

Goom 3

Bombengeschwader

Goom 3 ist ein schnelles Geschicklichkeitsspiel für alle, die ihre Tastatur fast im Schlaf bedienen können. Das Klick&Play-Spiel bittet Sie darum, die Spielfigur heil durch einen Bombenregen hindurch zum Ziel zu führen.



Jetzt nur nicht von der Bombe getroffen werden.

Eine kleine dicke Ballonamöbe hat es in schwindelerregende Höhen verschlagen. Hier hängen nur einzelne Miniplattformen in der Luft. Mit den Cursortasten kann die Amöbe nach rechts oder nach links bewegt werden, um dabei von einer Plattform zur nächsten zu hüpfen. Mit einem Druck auf die Shift-Taste wird der amorphe Knubbel außerdem zum Springen verleitet, so daß er auch höhergelegene Plattformen erklimmen kann. Auf einzelnen Plattformen liegen graue Nahrungspakete aus, die beim Auffuttern in der Regel einhundert Punkte einbringen. Am Ende des Levels wartet dann eine Zielplattform darauf, die Amöbe in den Folge-Level zu bugsieren.

Das Spiel Goom 3 ist auch ohne Extras bereits schwierig genug zu meistern, da jeder Sturz in den Abgrund zum Tode der Amöbe führt – und sie hat doch nur eine Handvoll Leben zur Verfügung. Zusätzlich fallen aber stetig breit gefächerte Bombenteppiche in den Parcours hinein. Ein Kontakt mit einer Bombe bringt die Amöbe zur Explosion – sie muß dann den Level wieder von vorn beginnen. Angesichts dieser Gefahren dauert es schon einmal eine ganze Weile, bis ein Level gemeistert ist.

In der Vollversion wartet Goom 3 mit 111 Levels auf, was eine stattliche Zahl ist. Der Preis von 45 Mark ist für ein solch simpel gestricktes Spiel allerdings völlig überzogen und marktfern. Für dieses Geld bekommt man problemlos einen kommerziellen Spielesampler mit einem halben Dutzend erstklassiger Games. Wer in der Shareware-Szene wirklich Vollversionen verkaufen möchte, muß entweder eine superbe Spielidee grafisch reizvoll umsetzen oder den Preis marktgerecht niedrig halten. Beides ist bei Goom 3 nicht gegeben.

Goom 3

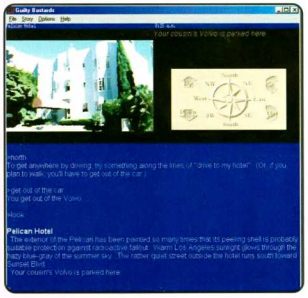
System:	Windows 95
Autor:	Felix Riedel, Steigstr. 81, 70565 Stuttgart
Sprache:	Deutsch
Preis:	45 DM
Tip:	

Guilty Bastards 2.02

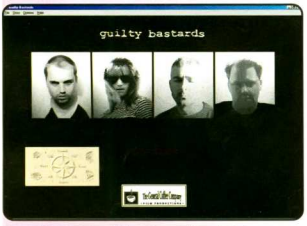
Wer ist der Mörder?

Guilty Bastards ist ein Textadventure für angehende Detektive. Wer sein Englisch schulen möchte und ein wenig Fantasie hat, der kann richtig Spaß mit dem Mörderabenteuer haben.

Der Spieler wacht in einem einfachen Hotelzimmer auf. Grausame Kopfschmerzen jagen durch seine Birne, was wohl daran liegt, daß er auf dem unbequemen Stuhl geschlafen hat. Was ist los? Ein Mord muß aufgeklärt werden – und als Detektiv war der Spieler bereits eine ganze Nacht auf Trebe, um ersten Spuren nachzugehen. Auch jetzt am Morgen geht es gleich wieder rund in Sachen Recherche. Rasch werden die



Das Pelikan-Hotel von außen. Hier übernachtet unserer Detektiv.



Eine dieser vier üblen Gestalten ist der Mörder. Nur wer ist es?

Autoschlüssel des Volvo vom Nachtisch aufgelesen. Und ein mysteriöser Umschlag wurde auch noch unter der Hotelzimmertür durchgeschoben. Was da wohl drinnen ist?

Guilty Bastards ist ein klassisches Textadventure, wie es längst aus der Mode gekommen ist. Ein paar Bilder schmücken das Programm. Und einen Kompaß zum schnellen Anwählen der Richtungen, in die man laufen möchte, gibt es auch. Den Rest muß die Fantasie erledigen.

Es macht einen Heidenspaß, sich in der ach so modernen Computerwelt noch einmal an ein antiquiertes Textadventure zu setzen. Vor allem dann, wenn man seine Englischkenntnisse testen und aufmöbeln möchte. Schließlich werden alle Beschreibungen in englischer Sprache ausgegeben. Und die To-Do-Aufträge, die der Spieler seiner Figur übermittelt, müssen auch in Englisch in den Kasten gehämmert werden.

Da kann man sich Dinge ansehen, mit Leuten sprechen, Gegenstände aufnehmen und später verwenden, mit dem Auto fahren, gezielt Zeit verstreichen lassen und viele andere Dinge mehr. Der doppelte Spaß ist es, mit ein paar Freunden über den Kriminalfall nachzudenken, um dann die vorhandenen Spuren möglichst intelligent auszuwerten. Wer ist denn nun der Mörder? Und wird es der Spieler schaffen, den Fall noch vor der Polizei aufzuklären? Es bleibt spannend.

Guilty Bastards 2.02

System:	Windows 95
Autor:	The General Coffee Company, Kent Tessman
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	✌✌✌

Honeycomb 1.0

Im Bienenkorb

Versuchen Sie, den Bienen ihren Honig zu stehlen. Im ungewöhnlich gestalteten Minesweeper-Klon kommt es dabei weniger auf Geschicklichkeit denn auf Grips im Oberstübchen an.





Versuchen Sie, den stechwütigen Bienen möglichst aus dem Weg zu gehen.

Es summt ganz schön heftig auf dem Bildschirm, wenn das grafisch opulent gestaltete Honeycomb geladen wird. Das Spiel setzt auf dem bekannten Denkspiel Minesweeper auf, mit dem Unterschied, daß bei Honeycomb keine Minen zu finden, sondern lecker gefüllte Honigwaben im Bienenstock zu leeren sind. Und das lassen sich die stechlustigen Bienen auf gar keinen Fall gefallen.

Wie beim Minesweeper-Vorbild, so werden auch hier alle Felder zu Beginn einer Partie verdeckt. Per Mausklick auf eine Wabe läßt sich diese öffnen. Ist nun eine Biene zu sehen, ist das Spiel in der Demo bereits wieder vorbei – in der Vollversion setzt es Strafsekunden. Hat der Spieler Glück und den Finger noch nicht an den Stachel eines fliegenden Honigsammlers gehalten, so wird die Wabe aufgedeckt. Der Honigpegel, der in dieser Wabe angezeigt wird, weist mit seiner Höhe auf die Anzahl der noch versteckten Bienen in der direkten Nachbarschaft hin. Da die Waben sechseckig gestaltet sind, können bis zu sechs Bienen in der direkten Umgebung versteckt sein. Kann der Spieler anhand der Honighinweise feststellen, wo die Bienen lokalisiert sind, so lassen sie sich mit einem Klick der rechten Maustaste einfrieren. Aber wehe, der Spieler denkt nicht genug nach – schon wetzen die grimmigen Tierchen wieder ihren Stachel. Vor der Königin muß der Spieler übrigens keine Angst haben – das große Tier sticht nicht, frißt dafür aber den Honig von allen Zellen, über die sie ihren Hintern erstreckt. Und schon kann der menschliche Honigräuber nicht mehr absehen, wie viele Bienen sich in der Nachbarschaft der Königin aufhalten.

Honeycomb stellt drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Sie alle verbergen 30 Bienen in 133 Waben, unterscheiden sich aber voneinander in der Höhe der Strafsekunden beim Aufdecken einer Biene. Da ein Spiel in der Testversion maximal nur 60 Sekunden dauert, spielt der Schwierigkeitsgrad in der Demo keine Rolle.

Honeycomb 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Xdyne Inc., 2835 Aurora Ave., Suite 115-380, Naperville, IL 60540, USA
E-Mail:	corp@xdyne.com
Internet:	www.xdyne.com
Sprache:	Englisch
Preis:	19,95 $
Tip:	✌✌✌✌

Jonk Adventures 1.1

Schildkröten-Terror

Jonk Adventures ist ein kleines Jump&Run-Spiel, das ein bißchen zu einfach gestrickt ist, um auf Dauer zu begeistern. Fans des Genres wird das dennoch nicht davon abhalten, sich das Spiel wenigstens einmal anzusehen.

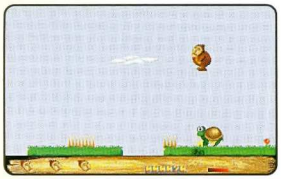


Der Jonk muß Edelsteine einsammeln und lebend den Level-Ausgang erreichen.

In der Shareware-Fassung stehen nur zwei Levels zur Verfügung, die wegen ihres gradlinigen Aufbaus im Nu durchgespielt sind. Wer mehr von der Fantasy-Landschaft sehen möchte, muß die Vollversion kaufen. Sie bietet zehn Levels, in denen auch etliche neue Monstertypen zum Einsatz kommen. Hier versprechen die Programmierer auch verschiedene Goodies an den Mann zu bringen – hoffentlich Powerups, die den Spielspaß etwas erhöhen. Auch neue Fallen wie zum Beispiel durchsichtige Böden sollen in der Vollversion zu bestaunen sein. Die Shareware-Fassung darf 30 Tage lang getestet werden.

Wie es bei einem guten Jump&Run-Spiel üblich ist, scrollt der Parcours in alle Richtungen und ist vollgestopft mit lebensgefährlichen Abgründen, Plattformen hoch oben in der Luft und einem Weg, der voller Fallen steckt. Bei den Jonk Adventures muß der Spieler zusehen, daß er in Bewegung bleibt, um bunt schillernde Diamanten einzusammeln, die leider viel zu selten im Parcours ausliegen und die bei der Aufnahme den Punktescore in die Höhe treiben.





Auf seinem Weg springt der Jonk – oder wie auch immer die Spielfigur hier heißen mag – immer wieder neu über gähnende Abgründe hinweg. Setzt die Figur dabei zu kurz zum Sprung an, so landet sie im Abgrund und haucht prompt ihr digitales Leben aus. Dann kann das Spiel gleich noch einmal begonnen werden. Zum Glück nicht beim Start, sondern an der zuletzt passierten Wegstation. Auch Speerfallen werden dem Jonk schnell zum Verhängnis. Gefährlicher, weil mobiler, sind die Flattervögel und die Schildkröten, die dem Jonk bei einer Berührung Lebensenergie abnehmen. Um sie zu vernichten, muß der Spieler ihnen auf den Kopf springen. Das klappt manchmal, aber nicht immer. Manchmal geht dabei auch der Spieler hops, weil die Kröte der mutigen Figur doch noch Lebenssaft abzapft.

Jonk Adventures 1.1

System:	Windows 95, DOS-Modus
Autor:	David Aigner
E-Mail:	davidaigner@aon.at
Internet:	http://members.xoom.com/Madhouse1
Sprache:	Deutsch
Preis:	20,– DM
Tip:	

Kyodai Mahjongg 9.42

Drachenkunde

Kyodai Mahjongg schickt sich an, sämtliche konkurrierenden Mahjongg-Programme auf ihre Plätze zu verweisen. Das Programm wird fast wöchentlich um neue Funktionen erweitert – ohne daß der Preis dabei steigt.



Vielseitig, wunderschön gestaltet, spielstark: An Kyodai kommt kein Mahjongg-Freund vorbei.

Von der Mahjongg-Variante Kyodai erscheinen beinahe wöchentlich neue Versionen. Dies allein ist bereits ein Grund dafür, warum Kyodai auf fast jeder SharePlay-CD zu finden ist. Hinzu kommt aber auch, daß dieses Programm in jeder Miniversion ohne Preiserhöhung so viele Verbesserungen und Erweiterungen erfährt, daß es fast schon ein Verbrechen wäre, dieses Spiel der Leserschaft vorzuenthalten.

In erster Linie stellt Kyodai das klassische Mahjongg-Solitaire zur Verfügung. Aus 144 Steinen wird ein dreidimensionaler Drache errichtet, der anschließend pärchenweise wieder abzutragen ist. Im Gegensatz zur Konkurrenz bietet Kyodai nicht nur einen einzelnen Drachen, sondern gleich mehrere Dutzend an, die sich bereits in der Shareware-Fassung allesamt ausprobieren lassen. Mit einem integrierten Level-Editor können außerdem eigene Layouts entwickelt werden. Hinzu kommt, daß sich Kyodai frei konfigurieren läßt. Das Spiel stellt neue Hintergrundtexturen und -musiken zur Verfügung, aktiviert alternative Steinsets und schaltet auf Wunsch auch in einen Zwei-Spieler-Modus. In der aktuellen Version ist nun auch noch ein 3D-Modus dazugekommen, der auf Open-GL-Treibern basiert und das Spielvergnügen auf die Spitze treibt.

Als wäre das Mahjongg-Solitaire noch nicht genug, stehen in Kyodai auch noch die Zusatzspiele Rivers, Clicks, Slider, Memory und Hashira zur Verfügung, die zwar die Mahjongg-Steine verwenden, bis auf Rivers aber nichts mit der eigentlichen chinesischen Spielidee zu tun haben. Dennoch – ein Mehrwert, der nicht zu verachten ist.

Während dieser Artikel geschrieben wird, hat Entwickler Rene-Gilles Deberdt bereits die Version 10.21 angekündigt. Und er überlegt öffentlich auf seiner Homepage, demnächst auf DirectX umzusteigen. Davon lesen Sie dann bestimmt im nächsten Heft ...

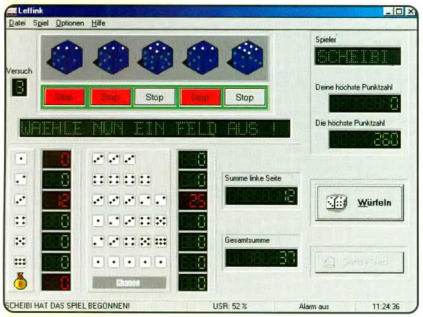
Kyodai Mahjongg 9.42

System:	Windows 95
Autor:	Rene-Gilles Deberdt
E-Mail:	naoki@kyodai.com
Internet:	www.kyodai.com
Sprache:	u. a. Deutsch
Preis:	20 $
Tip:	

Leffink 1.12

Kniffel-Knuffel

Leffink nutzt die altbewährten Kniffel-Regeln, um ein spannendes Würfelspiel für den PC-Bildschirm umzusetzen. Da die Freeware völlig kostenfrei zu haben ist, lohnt es sich, ihr eine Chance zu geben.



Möge das Würfelglück dem Spieler hold sein.

Das Würfelspiel Kniffel, auch als Yatzee bekannt, kennt bestimmt jedes Kind. Mit fünf Würfeln und einem Schreibblock zur Hand wird die Jagd nach einem möglichst hohen Punktestand eingeleitet. Die Computerumsetzung der Spielidee macht einen Kumpel überflüssig und lädt vielmehr zum spannenden Solo ein.

Sobald eine neue Partie beginnt, rollen die Würfel das erste Mal über den Bildschirm. Per Mausklick entscheidet sich der Spieler für die Würfel, die er behalten möchte. Der Rest wandert wieder in den Becher und kann erneut ausgerollt werden. Nach drei Würfelrunden sollte ein möglichst punktelukratives Ergebnis feststehen, das sich in die vorbereitete Tabelle übernehmen läßt. Wie beim Original, so ist auch in der Freeware-Fassung die Punktetabelle zweigeteilt. Im linken Bereich des Blocks gilt es, Pärche zu verewigen, die passend zu den sechs Ziffern des Würfels erzielt wurden. Wer es schafft, in den Platzhaltern von der Eins bis zur Sechs stets mindestens einen Dreierpasch abzulegen, der kann einen Bonus von 50 Punkten (im Original sind es übrigens nur 35) einsacken. Auf der rechten Hälfte des Punkteblatts werden die klassischen Kombinationen wie Dreierpasch, Viererpasch, Full House, kleine und große Straße, Leffink und Chance gelistet. Beim Leffink handelt es sich um einen Fünferpasch, dessen seltenes Erscheinen mit 50 Punkten belohnt wird. Jedes Feld kann pro Partie nur einmal genutzt werden, ansonsten müssen die Chance genutzt oder Felder gestrichen werden. Die erfolgreichsten Spieler des bunten Games tragen sich mit Namen in der Top 5 der Highscore-Tabelle ein.

Leffink ist sehr leicht zu spielen, auch wenn die Würfel sich etwas träge drehen. Was fehlt, ist außerdem eine Undo-Funktion für den Fall, daß man sich verklickt hat, und eine einfache Mehrspieleroption, die derzeit nur im Netzwerk realisierbar ist. Nett hingegen ist, daß Leffink es erlaubt, alle Spielereignisse mit Wave-Klängen zu verknüpfen. Zu dumm, daß geeignete Sounds dem Programm noch nicht beiliegen. Dafür hält es alle Kniffel-Süchtigen davon ab, sich allzu sehr dem Spiel hinzugeben. Zu jeder vollen Stunde ertönt ein Signal, und ein Alarm läßt sich auch noch setzen.

Leffink 1.12

System:	Windows 95
Autor:	Mirko Böer
Internet:	www.wt-rate.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Freeware
Tip:	

Locked 1.0

Echte Eierköpfe

Locked ist ein wahrlich ambitioniertes Shareware-Projekt, das zwei Jahre lang auf den Festplatten der Programmierer perfektioniert wurde. Das Ergebnis weiß zu überzeugen.



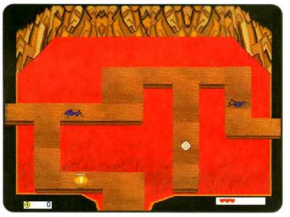
Mr. Ball erkundet seine Umgebung.

Nur Kinder ahnen, daß es hinter unserer wirklichen Welt noch ganz andere Sphären gibt. Etwa die Welt Locked, auf der lebendige Bälle ihr Dasein fristen. Hier lebt auch Mr. Ball zusammen mit seiner Frau in einer kleinen Blockhütte am See. Eines Morgens wird er von einem kleinen Erdbeben geweckt – und fortan ist nichts mehr so wie es war.

Mit den Cursortasten kann der Spieler den kleinen Eierkopf durch das 3D-Szenario steuern, das aus der Schrägdraufsicht gezeigt wird. Sobald Mr. Ball dabei mit einer anderen Spielfigur zusammenstößt, tauschen die Eierwesen vorgefertigte Phrasen miteinander aus. Dabei erfährt Mr. Ball unter anderem, daß der böse Dämon Ozark aus der Verdammung zurückgekehrt ist und nun ziemlich angesäuert die Locked-Welt vernichten möchte. Nur ein Eierkopf mit einem Pfeil auf dem Kopf kann ihn vernichten. Komisch – Mr. Ball hat genau so einen Pfeil auf dem Kopf kleben. Er muß als Auserwählter in vier großen Dungeons nach magischen Steinen suchen, um mit ihnen den bösen Dämon zu vernichten.

Bevor es dazu kommt, muß Mr. Ball viele kleine Rätsel lösen – und bei einem Chinesen eine Kampfausbildung über sich ergehen lassen. Hier lernt er nicht nur, daß er mit der STRG-Taste Pfeile abschießen kann, sondern er bekommt nach erfolgreich gemeistertem Test im Spinnen-Dungeon auch ein Inventar geschenkt, in dem sich fortan Gegenstände, Zaubersprüche und andere Dinge verstauen lassen.

Locked 1.0 überzeugt nicht nur mit der gelungenen Grafik und dem über zig Bildschirme scrollenden Terrain, sondern auch mit einer glasklaren Sprachausgabe in Englisch, wobei jede Figur mit einer eigenen Stimme spricht. Gelungen ist auch die Mischung der Genres. Im Genretopf finden sich Eigenheiten eines guten Rollenspiels, aber auch eines Adventures und eines schnellen Baller-Games. Die 15 Megabyte auf der Platte sind jedenfalls gut angelegt – und der Preis kann sich auch sehen lassen.



Im Spinnen-Dungeon wartet so manche unangenehme Überraschung auf unseren Helden.

Locked 1.0

System:	Windows 95
Autor:	AP Software, Jupiterlaan 44, 1131 VG Volendam, Holland
E-Mail:	rikusk@euronet.nl
Internet:	http://apzone.cjb.net
Sprache:	Englisch
Preis:	25,– DM
Tip:	

MacRaiders 1.01.0016

Angeknabberter Apfel

Windows-Anwender aufgepaßt! Verteidigen Sie die Galaxis gegen neue gute Technik. Zerstören Sie deswegen alle Macintosh-Symbole auf dem Schirm, damit Bill Gates weiter herrschen kann.



Nieder mit den Nicht-Windows-Aliens!

MacRaiders ist ein neues Weltraumballerspiel, das sich zugleich auch als Realsatire empfindet. Bei diesem Spiel gilt es, die Welt als überzeugter Windows-Anwender vor den Gefahren der Macintosh-Computer zu beschützen. Damit die neuen guten Macs gar nicht erst eine Chance im Weltmarkt haben, müssen sie weggeballert werden, bevor sie sich einen allzu großen Marktanteil gesichert haben.

Mit seinem Raumschiff kämpft der Spieler mutig zuerst gegen kleine Apfelsymbole, die wie beim Vorbild Space Invadors langsam über den Bildschirm zuckeln. Die Minifeinde lassen sich noch recht gut zerstrahlen – und explodieren recht effektvoll. Bald kommen aber bereits größere angeknabberte Äpfel dazu, die kleine Aliens ausspucken und auch noch mit Minen um sich werfen. Da kommt der Spieler schnell in die Bredouille und muß navigieren, was das Zeug hält, um nicht vor der Zeit sein Leben auszuhauchen. Bald mischen auch noch richtige fliegende Mac-Computer mit, die von der Waffenausstattung her auch nicht ohne sind. Keine Frage: Der Schwierigkeitsgrad steigt von Level zu Level.

Der Spieler, der seinen Auftrag ernst nimmt, sammelt Powerups ein, die ab und zu vom Himmel herabfallen. Sie spendieren neue Bomben, die mit der Leertaste abgefeuert werden. Kommt es dabei zu einem Upgrade der Waffensysteme, so kann der Spieler fortan mit Shift durch seine Waffen scrollen, um dann mit STRG Dauerfeuer zu geben. Die Alt-Taste aktiviert außerdem die Schutzschilde.

MacRaiders stellt einen Rookie-Modus zur Verfügung. Wer das Spiel in diesem Einsteigermodus angeht, der kann mehr Treffer von Seiten der Aliens verkraften, erhält aber nicht mehr ganz so viele Punkte zugeteilt. Und die sind weiterhin vonnöten, um sich mit seinen Initialen im Highscore verewigen zu können.

MacRaiders 1.01.0016

System:	Windows 95
Autor:	Green Eclipse Software
E-Mail:	mail@greeneclipsesoftware.com
Internet:	www.greeneclipsesoftware.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	☆☆☆☆

MarbleZone 1.11

Murmelbahn

Helfen Sie bei diesem Spiel dabei, eine Murmelbahn zu reparieren, damit die Bockersteine wieder frei von der Produktion ins Lager kullern können. Dabei ist schnelles Handeln vonnöten – Sie spielen gegen die Zeit.

Es ist erstaunlich, was für verzwickte Hintergrundgeschichten sich die Programmierer passend zu ihren Spielen ausdenken. Demnach sind Marble-Zones Verteilerstationen, die Murmeln von den Netherworlds, wo sie geboren werden, zur Erde bringen, wo sie auf weitere Welten verteilt werden. Durchgeknallte Aliens, die lieber Karten spielen, haben die Aufbauten der Maschinen durcheinandergebracht und teilweise zerstört. Deswegen ist es die Aufgabe des Spielers, die Maschinen wieder zu reparieren. 20 Levels stehen in der Shareware-Fassung zur Verfügung, was recht ordentlich ist. Weitere Maschinen gibt es dann in der Vollversion. Registrierte Kunden können sich außerdem neue Levels aus dem Internet downloaden oder sie mit dem Level-Editor selbst gestalten.

Mausklick auf einzelne Verbindungswege lassen sich diese in 90-Grad-Schritten drehen. Auf diese Weise ist es ein leichtes, die Murmelbahn zu reparieren und per Buttondruck die Murmel aus dem Startloch zu schubsen, so daß sie über den frisch renovierten Parcours rollt. Der Schwierigkeitsgrad der Levels nimmt allerdings stetig zu. Bereits nach wenigen Marble-Zones gilt es, gleich mehrere Murmeln so über die Bahn zu schicken, daß sie ihrer Farbe entsprechend in vorbereitete Zielstationen einlaufen können. MarbleZone wird gegen die Zeit gespielt. Wird ein Rätsel vor dem Verstreichen der letzten Sekunde gelöst, gibt es Bonuspunkte.



Bringen Sie die Murmelbahn wieder in Ordnung.

Marble Zone ist ein grafisch exzellent gestaltetes Spiel, das mit professionellen Animationen und Sounds aufwartet und es in der Folge mit jedem kommerziellen Programm aufnehmen kann. Wird ein Level gestartet, so sieht der Spieler eine durchbrochene Bahn mit einem Anfang und einem Ende. Per

MarbleZone 1.11

System:	Windows 95
Autor:	Dejobaan Studios
E-Mail:	feedback@dejobaan.addr.com
Internet:	http://dejobaan.addr.com/marblezone
Sprache:	Englisch
Preis:	9,95 $
Tip:	☆☆☆☆☆

Mau-Mau Meister 1.1D

Noch 'ne Sieben

Das Kartenspiel Mau-Mau kennt jedes Kind. Das schnelle Spiel lebt von seinen Ereigniskarten, die den Gegner dazu zwingen, auszusetzen oder Karten nachzuziehen. Mau-Mau Meister läßt das kurzweilige Spiel nun auch am Rechner zu.

Mau-Mau ist eines der bekanntesten deutschen Kartenspiele. Um so erstaunlicher ist es, daß so wenige Spieleprogrammierer sich an diesem Regelwerk versuchen. Axel Meierhöfer, der bereits mit seinen Spielen Crazy Gravity und Mad Robots in der Shareware-Szene aufgefallen ist, setzt Mau-Mau auch nicht im Alleingang um, sondern präsentiert ein französisches Programm, das er für den deutschen Markt adaptiert und eingedeutscht hat. Im Französischen heißt Mau-Mau Crazy 8 – ansonsten bleibt aber alles gleich.

An Mau-Mau Meister können sich zwischen zwei und zehn Spieler beteiligen, die sich zuvor in den Regeleinstellungen auf eine bestimmte Spielweise geeinigt haben. Bei zehn Spielern sollte dann aber schon ein zweites Kartenpack eingesetzt werden, um 52 Karten ins Spiel zu bringen.

Jeder Spieler muß, wenn er an der Reihe ist, eine Karte ablegen, die entweder vom Wert oder von der Farbe her auf den Stapel in der Mitte paßt. Steht keine passende Karte zur Verfügung, kann mit dem Buben die Farbe getauscht werden. Ansonsten gilt es, eine weitere Karte zu ziehen. Verschiedene Aktionskarten verschärfen das schnelle Spiel, bei dem stets der gewinnt, der als erster seine Karten los ist. Da gibt es Karten, die zwingen den nächsten Spieler zum Aussetzen oder erlauben es dem Spieler, der gerade an der Reihe ist, noch rasch eine weitere Karte abzulegen. Die Sieben zwingt den nächsten Mitspieler zum Ziehen von zwei Karten – mit dem ausgespielten Joker wechseln gleich vier Karten den Besitzer. Last but not least gibt es auch noch eine Rückwärtskarte, die die Zugreihenfolge ändert.

Mau-Mau Meister kann in drei Spielvarianten gestartet werden. Beim Spiel nach Punkten bekommen die Teilnehmer nach abgeschlossener Runde Strafpunkte für alle auf der Hand verbliebenen Karten. Beim Spiel nach Siegen gewinnt der Spieler mit fünf gewonnenen Partien. Im Meister-Modus scheidet nach jeder Runde der Spieler mit den meisten Karten (Punkten) auf der Hand aus, bis nur noch der Meister übrigbleibt.

Die 15-Tage-Testversion erlaubt nur ein Spiel mit zwei Personen.



Die Spielregeln, auf denen Mau-Mau basiert, lassen sich umfassend ändern.

Mau-Mau Meister 1.1D

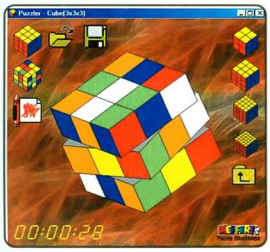
System:	Windows 95
Autor:	Axel Meierhöfer, Eisenbahnstr. 2, 91572 Bechhofen
E-Mail:	XLMSoft@compuserve.com
Internet:	www.xlmsoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	29,– DM
Tip:	

Puzzler 1.20

Farbenchaos

Kennen Sie noch den magischen Würfel, dessen Seiten so lange zu drehen waren, bis jede Seite nur noch aus Teilen ein und derselben Farbe bestand? Der Puzzler treibt diese Idee auf die Spitze und stellt Ihnen magische Würfel vor mit mehr Seiten als Sie zählen können.

Der magische Würfel von Professor Rubrik? Vergessen Sie das läppische Teil, das war ja nur ein Würfel mit sechs Seiten und neun Feldern pro Seite. Zwar hat der Autor dieser Zeilen es auch damals nur unter Zuhilfenahme eines Schraubenziehers geschafft, den Würfel zu lösen – er wurde einfach auseinandergenommen und anschließend aus seinen Einzelteilen neu zusammengesetzt. Aber es gibt ja Geistesleuchten, denen war der Würfel auf Dauer zu einfach.



Mit der Maus lassen sich die einzelnen Bestandteile des Quaders leicht drehen.



Ziehen Sie mit der rechten Maustaste an dem Icosohedron, so wird er im Raum gedreht.

Der Puzzler treibt das Spiel mit den Würfeln auf die Spitze und stellt etliche neue geometrische Figuren vor. Etwa eine dreidimensionale Pyramide, ein Dodecahedron, ein Octahedra, ein Icosohedron oder einen Stern. Diese Figuren weisen mitunter mehr Kanten, Ecken und Flächen auf, als man sie auf den ersten Blick zählen kann. Aber genau dies ist ja die große Herausforderung des Spiels. Wer es schafft, den per Zufallsgenerator in Unordnung gebrachten „Cube" wieder im Original zusammenzusetzen, der hat halt bewiesen, was er in der Birne hat.

Sobald eine der geometrischen Figuren selektiert und bunt durcheinandergemixt wurde, läßt sich die Form bequem mit der rechten Maustaste im Raum drehen. Zieht man dann mit der linken Maustaste an einzelnen Ringen, Flächen und Erkern, so verschieben sich die Strukturen entsprechend und formen neue Farbmuster aus. Ziel ist es natürlich, die einzelnen Elemente so zu drehen, daß immer größere Flächen einer Farbe entstehen.

In der Testversion sind nur einzelne Formen zum Spielen freigegeben. Wer die anderen Muster ausprobieren möchte, der muß das Programm bezahlen. Im Internet steht inzwischen schon wieder die Version 1.3 zum Download bereit, die noch mehr Formen offeriert. Und in der 1.4, die derzeit in Planung ist, sollen noch einmal 20 neue Formen dazukommen.

Puzzler 1.20

System:	Windows 95
Autor:	Noel Dillabough
E-Mail:	noel@mud.ca
Internet:	www.mud.ca/puzzler/puzzler.html
Sprache:	Englisch
Preis:	13 $
Tip:	

Pyramids 1.0

Wohnpark für Pharaonen

Manchmal reicht ein kleines Denkspiel in der Mittagspause bereits aus, um den Streß aus dem Kleinhirn zu spülen und den Anwender fit für ein paar weitere Arbeitsstunden am PC zu machen.

Das Freeware-Spiel Pyramids entführt den Spieler ins Land der Pharaonen, also nach Ägypten. Trotzdem fühlt sich der Spieler im sandigen Pyramidenfenster sogleich heimisch, da die Idee, auf der das Programm basiert, nicht neu ist, sondern bereits 1993 vom Original Color Lines II ausgetüftelt wurde.



Pyramids stellt den Spieler vor eine Sisyphusarbeit: Fünf gleichfarbige Pyramiden sind in eine Reihe zu stellen.

Pyramids lädt ein nacktes Spielfeld mit einer Kantenlänge von 9x9 Feldern. Zu Beginn einer neuen Partie plaziert das Programm drei farbige Pyramiden auf zufälliger Basis auf einzelnen Feldern des Brettes. Ziel ist es anschließend, mindestens fünf gleichfarbige Pyramiden in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu befördern. Wie das möglich ist – bei nur drei Pyramiden auf dem Brett? Nun, nach jedem Zug kommen drei neue Pyramiden hinzu, so daß sich der Spielplan nach und nach mit immer mehr Bausteinen füllt.

Das wiederum ist auch nicht gerade im Sinne des Erfinders. Eine Pyramide kann nämlich nur dann frei über das Brett verschoben werden, wenn sich ihr keine anderen Bausteine in den Weg stellen. In diesem Fall ist ein Zug nicht möglich und muß abgebrochen werden. Der Spieler sollte deswegen zusehen, daß er an mehreren Fünferketten gleichzeitig arbeitet. Nur wenn eine Kette geschlossen wird und sich auflöst, pausiert das Programm mit der Dreingabe neuer Pyramiden. Dennoch ist es kaum zu schaffen, bei Pyramids lange im Sattel zu bleiben – zu schnell ist das Brett gefüllt.

Immerhin: Für jeden Stein in der Kette gibt es zwei Punkte. Ein sechster oder siebter Stein ist für einen kräftigen Bonus gut. Sobald der Anwender 100 Punkte beisammen hat, erhält er Multicolor-Pyramiden zugewiesen, die als Joker Verwendung finden. Die besten zehn Spieler können sich in einer Highscore-Liste verewigen.

Pyramids 1.0

System:	Windows 95
E-Mail:	grtbeard@geocities.com
Internet:	www.geocities.com/SiliconValley/Haven/4274/games_pyrs.htm
Sprache:	Englisch
Preis:	Freeware
Tip:	❦❦❦

Rasche's Doppelkopf 1.5

Kneipenspiel

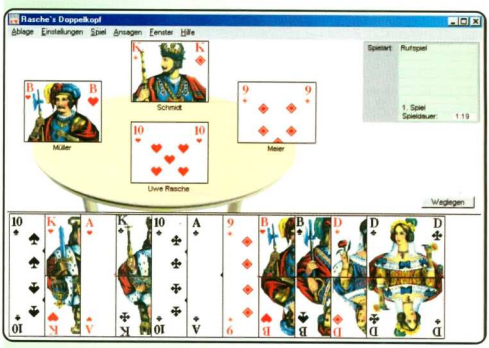
Ein typisch deutsches Kartenspiel für vier Personen ist der Doppelkopf, der vor allem in norddeutschen Tavernen zum Einsatz kommt. Zum Üben und zum Spielen gegen den Computer steht nun ein neues Shareware-Game bereit.

Über die genaue Herkunft des Spiels Doppelkopf läßt sich leider nicht allzu viel sagen. Festzustehen scheint nur, daß es überwiegend im deutschsprachigen Raum gespielt wird. Es wird vermutet, daß es aus dem Kartenspiel Schafkopf entstanden ist. Genauer gesagt: aus „Doppel-Schafkopf" wurde einfach Doppelkopf, wobei ein doppeltes Schafkopfblatt um die 7 und 8 reduziert wurde.

Eines steht jedoch fest: Es existieren viel zu viele Regelvarianten, die den Spielern nicht immer sinnvoll erscheinen. Dieser Regelvielzahl versucht der Deutsche Doppelkopf-Verband seit seiner Gründung im Jahre 1982 Einhalt zu gebieten – Standards müssen her. Immer mehr Doppelkopfvereine schließen sich inzwischen dem Verband an. Aus diesem Grund sind die offiziellen Doppelkopfregeln auch Basis dieser elektronischen Doppelkopfversion, erweitert um die gebräuchlichsten Varianten.

Rasche's Doppelkopf hilft Neulingen dabei, das spannende Spiel in wenigen Sitzungen zu erlernen. In der Hilfedatei wird deswegen das Regelwerk Schritt für Schritt erklärt: Doppelkopf wird mit genau vier Personen gespielt. Das Doppelkopfblatt besteht aus 48 Karten und enthält die Farben Karo, Herz, Pik und Kreuz. Jede Farbe setzt sich aus den Karten 9, 10, B, D, K und As zusammen, wobei jede Karte doppelt vorhanden ist. Auch die Spielarten Hochzeit, Damen- oder Bubensolo, Farbensolo und Fleischsolo werden in der Hilfe erklärt; gefolgt von einer kurzen Abhandlung über das Zählen der Punkte im Spiel.

Die konfigurierbare Software weist in der Testversion nur wenige Einschränkungen auf. So stehen keine Sounds und nur ein Kartenset zur Verfügung (in der Vollversion sind es elf). Außerdem lassen sich einzelne Regelwerke nur in der Vollversion verwenden. Ein Speichern ist in der Testversion möglich, nicht aber das anschließende Öffnen der Speicherdateien. Die Testversion darf 75 Tage lang eingesetzt werden.



Per Mausklick auf eine Karte wird diese ausgespielt.

Rasche's Doppelkopf 1.5

System:	Windows 95
Autor:	Uwe Rasche, Soldiner Str. 17, 12305 Berlin
E-Mail:	100407.2371@compuserve.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	89 DM
Tip:	❦❦❦❦

Rolling Marbles 1.01

Rollende Murmeln

Bei Rolling Marbles müssen bunte Murmeln so verschoben werden, daß sich wahlweise vier oder sechs von ihnen direkt berühren. In diesem Fall lösen sie sich auf und schaffen Platz für neue Kugeln.



Nachdem die Shareware-Spieleszene lange Zeit stagniert hat, sorgen nun immer mehr DirectX-Spiele für Farbtupfer in der ansonsten grauen Spielewelt. Vor allem junge Programmierer aus Osteuropa legen sich ins Zeug, um auf diese Art eine schnelle Mark zu machen. Ein Beispiel für die Qualität dieser Spiele ist Rolling Marbles, das mit einer hochprofessionellen Grafik, mit butterweich ablaufenden Animationen und netten Sounds aufwartet. Unterschiede zu ähnlich gelagerten und kommerziell angebotenen Spielen sind jedenfalls nicht zu bemerken.

Bei Rolling Marbles gilt es, Murmeln der gleichen Farbe so zu verschieben, daß sich vier oder sechs von ihnen zu einem Rechteck gruppieren und dabei direkt berühren. In diesem Fall lösen sich die bunten Bocker explosionsartig auf. Um die einzelnen Murmeln in Position zu bringen, klickt der Spieler auf Drehpunkte, die dann alle benachbarten Murmeln um 90 Grad mit oder entgegengesetzt zum Uhrzeigersinn bewegen.

Die einzelnen Levels weisen durchaus unterschiedliche Schwierigkeitsgrade auf. Manchmal reicht es aus, alle Murmeln, die gerade auf dem Brett zu sehen sind, zur Auflösung zu bringen. Manchmal kommen aber auch Generatoren ins Spiel, die fortwährend neue Murmeln ausspucken, die möglichst schnell zu beseitigen sind, um den Generator nicht zu blockieren – das kann nach zehn Sekunden zum Abbruch des Levels führen. Alle Aufgaben werden zudem gegen die Zeit gespielt, was den Schwierigkeitsgrad noch erhöht.

In der Shareware-Fassung lassen sich zehn Levels spielen, die mit zwei verschiedenen Rotatoren aufwarten. In der Vollversion kommen insgesamt 50 Action-Levels und 25 Logic-Levels auf den Spieler zu, die mit drei verschiedenen Rotatoren ausgestattet sind. Außerdem steht Besitzern der Vollversion ein Editor zur Verfügung, mit dem sich eigene Rätsel programmieren lassen. Ein Zwei-Spieler-Modus ist übrigens auch verfügbar.



Die vier Generatoren am oberen Spielfeldrand spucken ständig neue Murmeln aus.



Vier Kugeln lösen sich auf.

Rolling Marbles 1.01

System: Windows 95, DirectX 5.0

Autor: Tibo Software, Varsavska 238, Pardubice 53009, Tschechien

E-Mail: support@tibosoftware.com

Internet: www.tibosoftware.com

Sprache: Englisch

Preis: 19,95 $

Tip: ✌✌✌✌✌

Space King 5.0

Galaktische Börse

Aktien kaufen und verkaufen – das ist bei der Handelssimulation Space King das tägliche Brot des Spielers. Nebenbei muß er aufpassen, daß seine zahlenden Raumschiffpassagiere nicht von skrupellosen Weltraumpiraten gemeuchelt werden.



Willkommen auf dem Planeten Earth-2.

Der Präsident der Sternenallianz hat dem Spieler eine große Ehre erwiesen. Als Chef-Broker im Grego-Sonnensystem ist es fortan seine Aufgabe, den interstellaren Aktienhandel auf den Planeten Salsmatt, Earth-2, Whirrll-2 und Yeranus voranzutreiben.

Das intergalaktische Aktien-Trading ist eine ganz neue Erfahrung für alle Möchtegern-Börsenhaie, die im wirklichen Leben vielleicht schon ein wenig mit DAX-Werten experimentiert haben. In der Simulation gilt es, mit dem eigenen Raumschiff von einem Planeten zum anderen zu reisen, um hier die lokalen Börsen zu besuchen. Jeder Planet weist einen anderen Kurs für die verschiedenen Papiere aus, die im Handel kursieren. Der Spieler muß abwägen, ob ein Kurs gut oder schlecht ist – und dementsprechend seine Papiere einkaufen. Für diesen Zweck steht allerdings nur ein begrenztes Geldkontingent zur Verfügung, das nicht in die Miesen befördert werden darf – dann ist das Spiel gleich wieder vorbei.

Nach einer erneuten Reise auf einen anderen Planeten werden die Aktienkurse neu berechnet. In diesem Fall lassen sich bereits die ersten Gewinne mitnehmen.

Zusätzlich ist es möglich, mit Bonds und Kommunalanleihen zu jonglieren, das eigene Schiff aufzupeppen und zahlende Passagiere von einem Planeten zum anderen zu schippern. Wer vorsichtig handelt, kann seine Finanzmittel entscheidend in die Höhe treiben. Wenn nur nicht die bösen Weltraumpiraten zuschlagen und das Handelsschiff in Schutt und Asche legen.



An der Börse werden die Kurse der verschiedenen Papiere gehandelt.

Space King 5.0

System: Windows 95

Autor: Eternity Zone Gaming (EZG), Marcus D. Gregio, 21 Harrison, Catskill, New York, 12414-1506, USA

E-Mail: mdgpubs@capital.net

Sprache: Englisch

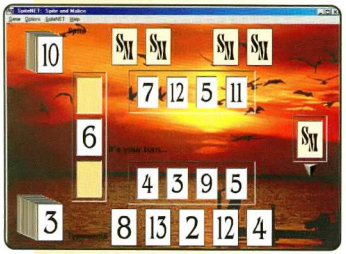
Preis: 10 $

Tip: ✌✌✌✌

SpiteNET: Spite & Malice 4.11

Bosheit & Tücke

Um bei Spice & Malice mitspielen zu können, muß man kein Fiesling sein. Aber es hilft doch ungemein. Das Kartenspiel für zwei Personen lebt von Boshaftigkeiten und hämischen Sprüchen.



Spite & Malice ist ein schnelles Kartenspiel für zwei Personen.

Spite & Malice ist ein Kartenspiel, das man wunderbar auch im „Real Life" spielen kann. Dazu verwende man ein doppeltes Kartenset, das bei der Zwei beginnt. Die Karten werden gemischt – 13 von ihnen landen verdeckt auf einem Stapel, den jeder der Mitspieler erhält. Außerdem bekommt jeder Spieler fünf Karten auf die Hand. Ziel des Spieles ist es allein, die Karten des Stapels loszuwerden – und das natürlich schneller, als dies die Kontrahenten schaffen. Sobald eine neue Partie losgeht, dreht jeder Spieler die oberste Karte seines Stapels um. Die nun aufgedeckte Karte muß als erstes abgelegt werden.

Das mit dem Ablegen ist so eine Sache. Zwischen den beiden Kontrahenten sind drei vorerst noch leere Anlegeplätze einzusehen. Hier können beide Spieler abwechselnd Karten anlegen. Ein Anlegeplatz wird mit einer Eins (oder einer 13, die hier als Joker fungiert) in Besitz genommen, anschließend werden neue Karten bis zur Zwölf angelegt. Ist ein Stapel voll, löst er sich auf. Geschickt spielt der, der Karten so auf die drei Anlegeplätze befördert, daß er dabei immer wieder die oberste Karte seines Stapels loswerden kann. Das klappt natürlich nicht in jeder Runde.

Im Normalfall zieht der Spieler eine Karte und gibt dafür eine andere wieder ab. Die landet auf einem Verwahrungsort, der vier Slots bereitstellt. Jeweils die oberste abgelegte Karte in jedem Slot läßt sich später wieder ins Spiel bringen.

Spite & Malice ist deswegen ein so gemeines Spiel, weil der Gegenspieler stets sehen kann, welche Karte der Spieler als nächstes loswerden muß. Da besteht natürlich schnell die Möglichkeit, ihm verschiedene Anlegechancen einfach zu verbauen. Was natürlich bitter ist, wenn ein Spieler gerade mit viel Mühe einen Stapel fast vollendet hat, um noch eine 12 loszuwerden. Wenn dann der Gegner diese Karte hämisch grinsend auslegt ...

Spite & Malice läßt sich in der Testversion 30 Tage lang spielen – gerne auch zu zweit über eine Internet-Verbindung.



Per Druck auf die Leertaste wird das Hintergrundbild des Spiels gewechselt.

SpiteNET: Spite & Malice 4.11

System:	Windows 95
Autor:	Mari J. Perez Söderberg, Mjölnerbacken 26 1tr, 174 48 Sundbyberg, Schweden
E-Mail:	Support@spitenet.com
Internet:	www.spitenet.com
Sprache:	Englisch
Preis:	22 $
Tip:	✌✌✌✌

Storm-X

Feuer frei!

Mit Storm-X können zwei Spieler im Weltraum ihre Kräfte messen und mit leichten Fliegern und schweren Kampfbombern ein lautstarkes Gefecht austragen. Fünf Szenarien stehen in der Demo zur Verfügung.

Storm-X ist ein klassisches Klick&Play-Game, das mit einem Spielebaukastensystem zusammengesetzt wurde. Es stellt in der Demo fünf verschiedene Szenarios zur Auswahl – leider wird nicht erwähnt, bei wem es eine wie auch immer konzipierte Vollversion des Spiels zu erwerben gibt.

In den fantasievoll arrangierten Weltraumszenarien stehen sich die Raumschiffarmeen von zwei Kontrahenten gegenüber. Beide Gegenspieler können dabei gleichzeitig an der Tastatur Platz nehmen. Der linke Spieler verwendet die Tasten TGFH, um seine Raumschiffe zu bewegen, während der rechte Spieler dafür die Cursortasten einsetzt. Gefeuert wird links mit der Leertaste und rechts mit der EINFG-Taste.

Der Fun-Faktor des Spiels wird weniger vom Programm selbst inszeniert, sondern geht eher direkt von den Mitspielern aus. Die haben nämlich alle Hände voll damit zu tun, um die vielen Meteoriten und Planeten im Screen herum Kurs auf den Gegner zu nehmen – oder vor ihm zu flüchten. Bei diesem Katz-und-Maus-Spiel schafft es mal der eine und mal der andere, einen Treffer zu landen und ein Raumschiff des Gegners zu vernichten. Sehenswerte Explosionen und viel Krach belohnen den jeweiligen Spieler für seinen Zieltreffer.

Gelungen ist am simplen Spiel, daß es gleich fünf verschiedene Szenarios gibt, die sich per Mausklick auswählen lassen und die jeweils völlig neue Ausgangskonstellationen für den Weltraumkrieg schaffen.



Hinter den Asteroiden kann man sich mit seinem Raumschiff sehr gut verstecken.

Ein Hinweis: Wer nach dem Start des frisch installierten Spiels nur Schnee auf dem Bildschirm sieht, der sollte die Setup-Routine noch einmal starten und die Option „Grafik-Treiber wechseln" wählen. In der Auswahl aktivieren Sie wieder den Standardtreiber von Windows – und schon ist das Problem gegessen. Der gleiche Tip gilt übrigens auch für Goom 3.



Immer feste drauf!

Storm-X

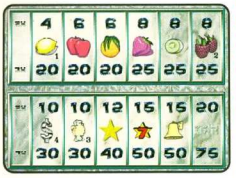
System:	Windows 95
Autor:	Felix Riedel
Sprache:	Englisch
Tip:	✌✌

Superfruit 1.2

Am Hebel gezogen

Wer gerne ins Casino geht, aber kein Geld zum Zocken hat, der holt sich das Casino eben nach Hause – ohne Verpflichtungen und ohne Risiko. Superfruit simuliert einen Einarmigen Banditen, der mit vielen Extras ausgestattet ist.

Superfruit ist einem Einarmigen Banditen mit drei Rollen und einer Payline nachempfunden. Auf den einzelnen Rollen drehen sich die für diese Casino-Spielart so typischen Früchte wie zum Beispiel Zitronen, Pfirsiche, Erdbeeren, Kiwis oder Brombeeren. Auch BAR-Zeichen, Glocken und Sterne sind als Symbole auf den Rollen verewigt – nix, was der geübte Zocker nicht schon kennt.



Die Payoff-Charts verraten, was es zu gewinnen gibt.

Der schaut zunächst auf die Payoff-Charts, um herauszufinden, welche Gewinnkombination den meisten Schotter abwirft. Das ist zweifelsohne der BAR-Dreier, der für 75 Punkte gut ist, während drei Zitronen gerade einmal 20 Punkte aufs Konto schreiben.

Im Spiel selbst ist vorerst alles wie gehabt: Der Zocker wirft Geld in den Automaten, kurbelt am Hebel, um die Rollen in Bewegung zu setzen, und hofft auf einen Gewinn. Im Gegensatz zu den bekannten Maschinen wartet Superfruit allerdings mit allerlei Extras auf. Das beginnt bei den HOLD-Tasten, die es erlauben, ab und zu einzelne Rollen festzuhalten, um vielleicht aus einem Zweier einen Dreier zu machen. Ein weiteres Extra ist die Nudge-Funktion, die es ab und zu gestattet, einzelne Rollen um ein Symbol zu verschieben – immer in der Hoffnung, so doch noch eine lukrative Gewinnkombination auszubilden. Viele Spiele-im-Spiel, bei denen sich ein Gewinn noch vermehren läßt, stehen ebenfalls bereit. Sie heißen Win Spin, Mystery, Skill-Climb und Cash Stop.

Superfruit läuft im DOS-Modus und baut auf eine SVGA-Grafik mit einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten bei 256 Farben. Wer eine Soundblaster-Karte besitzt, kommt auch in den Genuß von vielen Soundeffekten. Beim nächsten Update soll das Spiel allerdings auf die Windows-Ebene portiert werden.



Und jetzt heißt es Daumen drücken!

Superfruit 1.2

System:	Windows 95, DOS-Modus
Autor:	Bernd Karle, Kleinfeldele 36, 79379 Müllheim
E-Mail:	Bernd.Karle@t-online.de
Internet:	www.bksoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	30 DM
Tip:	

TakeOne 1.0

Groschengrab

TakeOne kombiniert den Spielspaß eines Poker-Automaten mit den Zusatzoptionen eines deutschen Geldspielautomaten. Verwandeln Sie ein Full House per Tastendruck in 100 Jumbospiele – so macht das virtuelle Zocken Spaß.

Bernd Karle hat's geschafft: Sein TakeOne dürfte das schönste und spielstärkste Glücksspiel für den Computer sein, das in den letzten Jahren in deutschen Landen programmiert wurde.

Im Zentrum des grafisch sehr hochwertigen Spiels ist ein Draw-Poker-Automat zu sehen, der zunächst fünf Karten auf den Bildschirm holt, es dann dem Spieler erlaubt, einzelne Karten zurückzugeben, um anschließend die Lücken im Blatt aufzufüllen. Gewinne werden ab zwei Pärchen ausbezahlt, für ein Pärchen alleine ist bei der Poker-Simulation noch kein Pokal zu gewinnen. Wer schon einmal in einem Casino mit einem Poker-Automaten gespielt hat, der wird keine Probleme haben, einzelne Karten per Mausklick zu halten, um in der zweiten Ziehung auf einen lukrativen Flash, einen Poker oder wenigstens auf einen Dreier zu hoffen.



Alle Gewinne lassen sich auf der Risikoleiter riskieren.

Nun: Poker-Spiele gibt es in der Shareware-Szene bereits zur Genüge. Was TakeOne so besonders macht, ist die Einbettung des Draw-Poker-Spiels ins Gehäuse eines typisch deutschen Geldspielautomaten. Alle erzielten Gewinne lassen sich auf einer Risikoleiter gleich wieder riskieren. Wer beim Hin und Her zwischen Doppelt oder Nichts ein gutes Händchen beweist, der kann seinen Geldwert sogar in Jumbosonderspiele umwandeln, die besonders hohe Gewinne versprechen. Wie bei den Originalen aus den Kneipen, so gibt es auch hier eine Risikoautomatik, Freispiele und ein Autohalten der Karten – ganz schön verrückt, was sich der Programmierer da ausgedacht hat. Je länger gespielt wird, um so mehr Details fallen dem Anwender auf. Wie etwa die Super-LEDs, die aufleuchten, sobald das Kreuz-As im Poker-Fenster zu sehen ist. Hat man vier LEDs zusammen, gibt's weitere Sonderspiele.

Pro Spielrunde veranschlagt der Geldautomat 40 Pfennig. Zum Glück lassen sich gleich 20 virtuelle Mark per Menübefehl im Automaten versenken – da muß man sich nicht immer ums Nachwerfen des Kleingeldes kümmern.

In der Testversion ist ein Speichern und Laden des Spielstands nicht möglich.

TakeOne 1.0

System:	Windows 95
Autor:	Bernd Karle, Kleinfeldele 36, 79379 Müllheim
E-Mail:	inbox@bksoft.de
Internet:	www.bksoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	40,– DM
Tip:	

The Sevens Game 2.1

Rund um die Sieben

Das Spiel der Sieben – ein weiteres Kartenspiel, das sich auch ohne Computer angehen läßt, wenn man nur die Regeln verinnerlicht hat. Beim PC-Spiel ist man auf Mitspieler allerdings nicht angewiesen – sie werden einfach simuliert.



Mal was anderes: Versuchen Sie als erster, Ihre Karten loszuwerden.



Das Spiel der Sieben ist ein schnelles und spannendes Kartenspiel, bei dem sogar Geld den Besitzer wechseln kann.

Ein ganz normales Kartenspiel, das mit der Zwei beginnt und keine Joker enthält, wird gut gemischt. Anschließend werden alle Karten unter den vier Mitspielern verteilt. Der Spieler mit der Herz-Sieben beginnt die Runde und legt diese Karte aus. Weiter geht es im Uhrzeigersinn, wobei jeder Mitspieler eine einzelne Karte legen muß. Dabei kann er entweder eine weitere Sieben auslegen oder aber eine Karte an eine bereits ausliegende Sieben anfügen. Diese Karte muß allerdings die Farbe der Sieben befolgen und einen um eins niedrigeren oder höheren Wert aufweisen. An eine Sieben darf demnach wahlweise eine Acht oder eine Sechs angelegt werden. Die Karten können weiterführend in beiden Richtungen an eine Sieben angelegt werden, bis das Deck komplett ist und vom As bis hin zum König reicht. Sollte einer der Spieler einmal keine Karte auslegen können, so muß er passen und mit dem Button „Pay the Pot" Strafe zahlen.

Es macht Spaß, sich eine Strategie auszudenken, um die Gegner zu blockieren und am Ablegen der Karten zu hindern. Am besten ist es, ein paar Sechsen und Achten zurückzuhalten, um so eine Sieben zu blockieren, während man an anderer Stelle versucht, seine besonders hohen oder niedrigen Karten loszuwerden.

Alle Spieler bekommen zu Beginn einer Partie 200 Dollar zugewiesen. Pro Spielrunde kostet der Einsatz fünf Dollar. Fünf Dollar sind auch fürs Passen zu bezahlen und für jede Karte auf der Hand, wenn ein anderer Spieler Schluß gemacht und seine letzte Karte abgelegt hat. Es werden vier Runden gespielt, dann steht der Sieger fest. Die Testversion ist 30 Tage lang spielbar.

The Sevens Game 2.1

System: Windows 95
Autor: Igloo Software, 51 Queensbury Avenue, Scarborough, Ontario, M1N 2X8 Canada
E-Mail: gloosoft@home.com
Internet: http://members.home.net/igloosoftware
Sprache: Englisch
Preis: 12 $
Tip: ✌✌✌✌✌

WinSchach 2.0 XL

Schachmatt!

Nur wenige Schachprogramme stellten den Freund des klassischen Brettspiels zufrieden. Um allen Wünschen gerecht zu werden, hat Michael Derbort seinen Schachcomputer zur XXL-Version aufgebohrt.



WinSchach ist ein Computerprogramm für Schachfreunde, das mit einer schnellgängigen Benutzerführung ausgestattet ist und sich wahlweise gegen einen Freund oder gegen den Computergegner angehen läßt.

Wird der Computergegner aktiviert, so ist es möglich, einen von sechs Schwierigkeitsgraden zu aktivieren. Der elektronische Kontrahent kann dabei bis zu sechs Züge im voraus durchrechnen, um seinem menschlichen Gegner das Gewinnen so schwer wie nur möglich zu machen. Natürlich überwacht die Software auch die Züge des Spielers und meckert, sobald ein nicht gültiger Zug eingeleitet wird. Bringt sich der König selbst in unmittelbare Gefahr, so verhindert die Software den Zug ebenfalls.

Jedes Spiel wird ausführlich mitprotokolliert. Diese Protokolle lassen sich speichern und auch ausdrucken. Als Speicherformate stellt WinSchach neben dem unformatierten Textformat das Word-kompatible Rich-Text-Format zur Verfügung. Eine Screenshot-Funktion erlaubt es außerdem, bestimmte Schachsituation abzuknipsen und in einer Bitmap-Datei festzuhalten. Ein Viewer zur Ansicht dieser Bilder liegt dem Programmpaket bereits bei.

Bestimmte Schachsituationen lassen sich mit WinSchach auch gezielt nachspielen. Im Spielstandeditor werden die Figuren einfach entsprechend der Vorgaben verteilt. Auch nicht ohne ist der Blitzschach-Modus, der jedem Mitspieler eine Zeitspanne aufzwingt, binnen der der nächste Zug ausgeführt werden muß.

Um auch optisch für Abwechslung zu sorgen, ist es möglich, das Schachbrett umfassend zu manipulieren. Dabei stehen nicht nur verschiedene Figurensätze zur Verfügung, sondern auch alternative Schachbretter, die mal aus Holz geschnitzt und mal aus Stein gemeißelt sind. Mit einem speziellen Tool, das ebenfalls zur Programm-Suite gehört, lassen sich auch eigene Figurensätze programmieren.

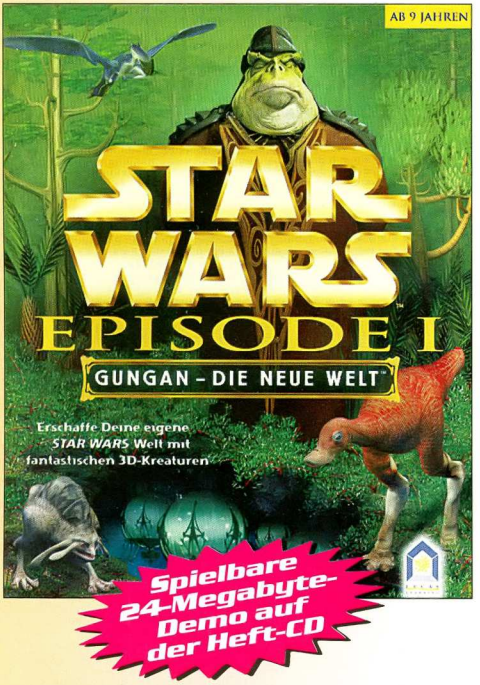
In der Testversion sind die Speichern- und die Drucken-Funktionen deaktiviert.



Auch auf ein Steinbrett kann der Spieler seine Schachfiguren stellen.

WinSchach 2.0 XL

System: Windows 95
Autor: Michael Derbort, Wilhelmshöher Allee 250, 34119 Kassel
Internet: www.derbort.de
Sprache: Deutsch
Preis: 25,– DM
Tip: ✌✌✌✌✌



Star Wars Episode 1 – Gungan, die neue Welt

„Star Wars" selbstgemacht

„Gungan" erlaubt es Kindern ab neun Jahren, in einer spannenden Simulation selbst Einfluß auf das Star-Wars-Universum zu nehmen. Nicht nur sie, sondern auch Erwachsene sind herzlichst dazu eingeladen, den Gunganern eine neue Kolonie auf dem Mond zu errichten – und sie mit Leben zu füllen.

Star Wars, die erste Episode, war an den Kinokassen 1999 der ganz große Bringer. Jetzt wird das Thema auch im Computerbereich ausgeschlachtet – wozu hat denn George Lucas schließlich eine eigene Spielefirma namens LucasArts gegründet? Unzählige neue Action-Spiele sind in den letzten Wochen unter dem Star-Wars-Logo bereits erschienen.

Mit „Gungan – Die neue Welt" verläßt LucasArts die ausgetrampelten Wege der 3D-Shooter, Weltraumballerepen und materialvernichtenden Strategiespiele und legt dafür eine Simulation vor, die nicht nur kampfgeile Testosteron-Jedis zu begeistern vermag. Die Simulation erfordert zum Glück kein abgeschlossenes Hochschulstudium, sondern läßt sich bereits von neunjährigen Kindern steuern: „Gungan" entstammt der neuen Lucas-Learning-Abteilung mit Sitz auf der Luke-Skywalker-Ranch.

Der Mann im Mond

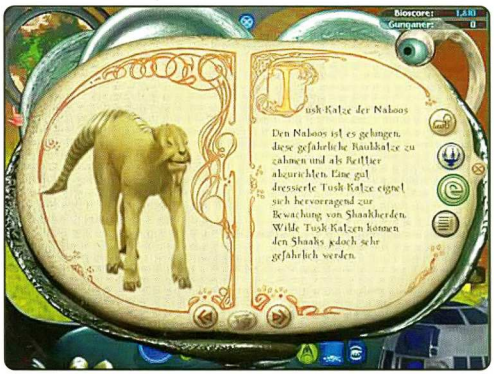
Der Spieler, der sich auf „Gungan" einläßt, übernimmt die Rolle des Helden aus der Schlacht von Nabou und wird vor das Hohe Konzil der Gunganer gerufen, um mit einer besonders heiklen Mission betraut zu werden. Angesichts der drohenden Überbevölkerung auf dem Planeten gilt es, eine neue Kolonie auf dem benachbarten Mond zu errichten. Damit die Gunganer in der neuen Umgebung auch wirklich überleben können, müssen Pflanzen und Tiere aus den entferntesten Ecken der Galaxis angekarrt und im neuen Habitat angesiedelt werden.



Das Fressen-und-Gefressenwerden kann aus der Vogelperspektive beobachtet werden.

Die Mission, die sich bereits in der noch englischsprachigen Demo spielen läßt, ist schnell erklärt: Es müssen neue Tiere und Pflanzen auf dem Mond ausgesetzt werden, damit die Gunganer in ihrer Unterwasserkolonie mit Nahrung versorgt werden. Schafft es der Spieler, 2000 Gunganer zu versorgen, so hat er bereits gewonnen.

Es beginnt eine spannende Lektion in Sachen intergalaktischer Biologie. Per Mausklick kann der Spieler zwischen sechs Tierarten und vier Pflanzentypen wählen, um einzelne



Im Kresch lassen sich Informationen zu den Tieren und Pflanzen nachlesen.



Übersicht über alle Organismen in der Nahrungskette.

Exemplare anschließend auf die Mondoberfläche stempeln. Sofort beginnen die detailreich gezeichneten Lebewesen damit, sich zu vermehren und das für die jeweilige Art optimale Terrain zu besiedeln.

Der Spieler tut gut daran, nicht nur die aus der Schrägdraufsicht gezeigten Animationen der umherlaufenden Tiere zu bewundern, sondern sich auch mal ein paar Gedanken um die Nahrungskette zu machen. Wer nämlich zu viele Raubtiere in die Welt gesetzt hat, der muß mit gebundenen Händen zusehen, wie binnen kürzester Zeit die Nahrungspfründe so erschöpft sind, daß kurz nach der ausgerotteten Beute auch die Jäger aussterben.

Zum Glück gibt es aber immer noch unseren guten alten R2D2, der per Mausklick Tips gibt und mitunter auch anzeigt, welche Pflanzen derzeit im Artenbestand noch fehlen, damit sich die Tiere so richtig sattfressen können.



Welche Figur möchtest Du steuern?

Lebendes Lexikon inklusive

Da im Lucas-Universum alles seinen Sinn und seine eigene Geschichte hat, lohnt es sich ab und an, den Kresch um Rat zu bitten. Dabei handelt es sich um ein lebendes Lexikon, das detaillierte Darstellungen zu den einzelnen Organismen, zu den Blasengebäuden der Gunganer und zu den biologischen Konzepten der Simulation zum besten gibt. Erst nach der Lektüre versteht man die Sinnzusammenhänge des Spiels so richtig – und kann den Gunganern besser helfen.

Denn die dürfen über den Aufbau eines eigenen Ökosystems nicht vergessen werden. Jede Tier- und Pflanzenart kann zur „Ernte“ durch die Gunganer freigegeben werden.



Wer frißt hier wen?

Hier muß der Anwender vorsichtig an den Hebeln der Simulation hantieren, ansonsten fressen die Gunganer das ganze, gerade erst mühsam errichtete Ökosystem einfach auf. Teilt man den Aliens allerdings zu zögerlich ihre Fleischration zu, so gehen sie ein, und ganze Zweige ihrer Unterwasserkolonie verkommen.

Im Vollprodukt stehen dem Spieler über 80 fantastische Kreaturen aus dem Star-Wars-Universum zur Verfügung, die alle lebensecht animiert werden. Im Kreatur-Designer-Modus lassen sich sogar eigene Lebewesen entwerfen und auf dem Mond freisetzen. Besitzer des Vollprodukts für unter hundert Mark nutzen außerdem Landschaftsdroiden mit Terraforming-Fähigkeiten, die unter anderem da sind, um schmatzenden Sumpf in trockene Erde zu verwandeln. 13 Szenarios warten jedenfalls darauf, die ökologischen Konzepte der Anwender zu testen. Ein faszinierendes Konzept.

Star Wars Episode 1 – Gungan, die neue Welt

System:	Windows 95, DirectX 6.0
Autor:	Lucas Learning Ltd.
Internet:	www.ubisoft.de + www.lucaslearning.com + www.gunganfrontier.com
Sprache:	Demo in Englisch, Vollprodukt in Deutsch
Tip:	☆☆☆☆☆

Neue Kinderbücher



Lieblingsgerichte für kleine Bären: Das Kochbuch für Knirpse weiß, was lecker schmeckt und auch von Kinderhand schnell gemacht ist. Der kulinarische Bogen der Rezepte reicht von der Schokoladensuppe bis zum Bärenquark. Mohland-Verlag, 19,80 DM.



Eltern, Busenfreundinnen und andere Katastrophen: Letty Chubb ist 15 Jahre alt, existiert nur in der Fantasie der Autorin Ros Asquith und sammelt in diesem Buch alle elementar wichtigen Gedanken zur Frage, wie man es schafft, heil die Teenagerjahre zu überleben. Eltern müssen leider draußen bleiben. Ueberreuter, 29,80 DM



Das Märchen vom Märchenmond: Zusammen mit seiner Frau Heike hat der Bestsellerautor Wolfgang Hohlbein das fantastische Märchenmond-Universum geschaffen, in dem Kinder die tollsten unheimlichen Abenteuer erleben. In der bewährten Kulisse spielt auch dieses Märchen, das von Arndt Drechsler überzeugend illustriert wurde. Ueberreuter, 29,80 DM



Die Kinder von Erin: Gunhild, Siggi und Hagen sind auf einem irischen Landsitz zu Gast, als plötzlich nachts ein riesiges, einäugiges Monster vor der Tür steht. Alles nur Einbildung? Denkste! In der Anderwelt treffen die Knirpse auf Monster, Magie und Mythen. Ein Fantasy-Roman für Kinder von Helmut W. Pesch. Ueberreuter, 36 DM



ScanWare Software

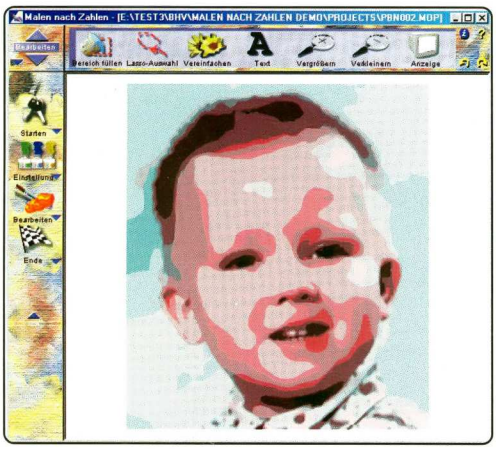
Kreativ daheim

Von ScanWare und der russischen Software-Schmiede Stoik stammen drei interessante Heimanwendungen, die demnächst von bhv Software in Deutschland vertrieben werden. Die noch englischsprachigen Demos der Freizeittitel lassen sich zwei Wochen lang verwenden.

bhv Malen nach Zahlen 1.0

Jedes Kind kennt die Malen-nach-Zahlen-Pakete, die hierzulande von Ravensburger angeboten wurden. Auf einem Karton wurde dabei eine flächige Zeichnung vorgegeben, deren einzelne Abschnitte mit Ziffern versehen waren. Gemäß eines vorgegebenen Zifferncodes konnten die Flächen dann mit verschiedenen Ölfarben ausgemalt werden – fertig war das kreative Gemälde für die Kinderzimmerwand.

Genau diese Vorlagen lassen sich nun auch mit einer Software anlegen. Das Programm Malen nach Zahlen von bhv importiert Bilder in vielen Formaten direkt von der Festplatte, liest sie aber gerne auch von einem Twain-kompatiblen Scanner oder aus der Zwischenablage ein. Die Originalbilder lassen sich anschließend vektorisieren und in eine simple Schwarzweißzeichnung umwandeln. Die einzelnen Flächen, die von den Umrandungen gebildet werden, füllt das Programm wahlweise mit einem Zifferncode oder mit Mustern. Nach dem Ausdruck der Grafiken – gerne auch im Posterformat – müssen die Flächen dann nur noch entsprechend des vorgegebenen Codes ausgemalt werden. Eine tolle Überraschung für so manchen Kindergeburtstag.



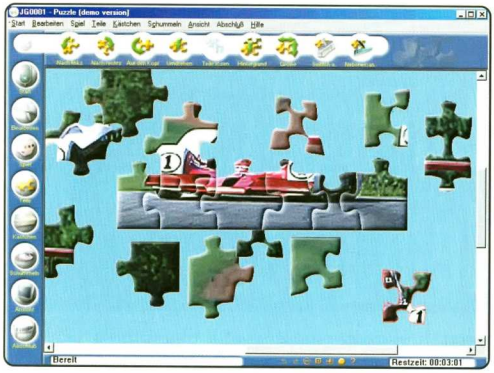
Malen nach Zahlen: Die dafür benötigten Schwarzweißvorlagen druckt das bhv-Programm gerne aus.

Hinweis: Das Programm legt die Strichzeichnung so an, daß maximal 32 Farben im Bild Verwendung finden. Damit dies auch wirklich funktioniert, darf das Ausgangsmotiv nicht weniger Farben enthalten – die Originalbilder sollten deswegen wenigstens in einer Farbtiefe von 256 Farben vorliegen.

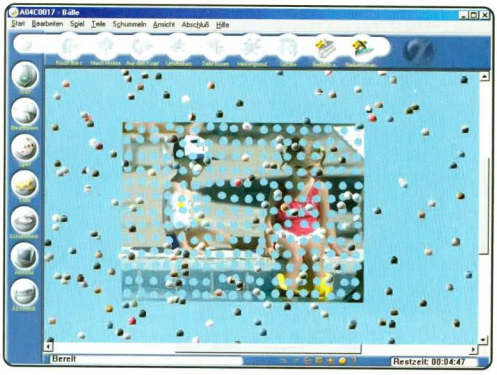
bhv Puzzle 2.0

Puzzles selbstgemacht, das ist die Devise der Anwendung bhv Puzzle. Das Programm importiert Bilder in vielen Formaten und verwandelt sie in spannend zu lösende Knobelaufgaben, die sich mit der Maus direkt am Bildschirm angehen lassen.

Im einfachsten Fall generiert die Software ein klassisches Puzzle, bei dem das Bild in 25 bis 6000 Einzelsteine zerlegt wird, die alle die bekannten Nuten und Ösen zum Zusammenstecken aufweisen. Diese Puzzlesteine lassen sich mit der Maus frei auf der Arbeitsfläche verschieben und probeweise zusammenlegen. Passen zwei Steine zusammen, so ertönt ein kurzer Klang über die Soundkarte, und die Steine bleiben fortan beisammen, lassen sich also gemeinsam verschieben, ohne erneut auseinanderzubrechen. Wer bei der Generierung des Puzzles erschwerte Bedingungen angegeben hat, der darf nicht damit rechnen, daß die Steine in der richtigen Orientierung vorliegen. In die-



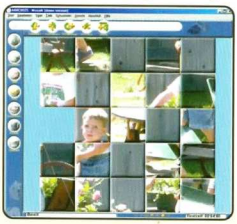
bhv Puzzle: Die Puzzlesteine können mit der Maus frei bewegt werden.



bhv Puzzle: Da war wohl einer mit dem Locher auf der Festplatte zugange: Kleben Sie die Minikreise wieder in das Bild hinein.

sem Fall müssen sie mitunter per Buttondruck gedreht werden, um doch noch ins Puzzle zu passen. Gemein ist auch, daß sich in den Optionen eine Spielzeit vorgeben läßt. In diesem Fall läuft beim Spielen ein Countdown herunter – das Puzzle muß innerhalb der vorgegebenen Zeit gelöst werden. Lassen sich die einzelnen Steine nur schwer auseinanderhalten, so kann die Größe der Puzzlefiguren mit einem Schieberegler nachjustiert werden.

Neben dem Puzzle-Modus kennt das Programm drei weitere Rätselfiguren, die sich auf ein geladenes Bild beziehen lassen. Ist das Modul Bälle aktiv, so stanzt die Software 10 bis 250 Löcher in ein Motiv hinein. Die kleinen runden Bildschnipsel werden dabei bunt auf der Arbeitsfläche verteilt und müssen mit der Maus wieder in das Original eingepaßt werden. Das ist einmal eine originelle Puzzleaufgabe, die noch unbekannt ist und deswegen besonders hohen Spielspaß verspricht.



bhv Puzzle:
Das Mosaik-Schiebepuzzle ist nicht eben leicht zu knacken.

Mit einem hohen Wiedererkennungswert ist hingegen das Modul Mosaik ausgestattet, das ein Bild in 3x3 bis 99x99 Quadrate zerlegt und diese dann bunt durcheinandermischt. Nach dem Prinzip eines Schiebepuzzles müssen die einzelnen Bausteine dann wieder zum Original zusammengesetzt werden – keine leichte Aufgabe. Einfacher geht dem Spieler diese Aufgabe im Modus Wechsel von der Hand: Hier können zwei Quadrate per Mausklick ihre Position direkt wechseln, um das Ausgangsbild auf diese Weise neu aufzubauen.

In der Vollversion ist es möglich, die einzelnen Rätsel per E-Mail weiterzuleiten, sie auszudrucken oder sie mit Hilfe einer Runtime-Version an Bekannte weiterzureichen, die die Puzzles dann ohne das Mutterprogramm lösen können.

bhv Sticken 2.0

Wer gerne stickt, der ist bestimmt ständig auf der Suche nach neuen Motiven, die sich auf eine geeignete Unterlage stechen lassen. bhv Sticken importiert geeignete Vorlagen in gängigen Bitmap-Formaten.

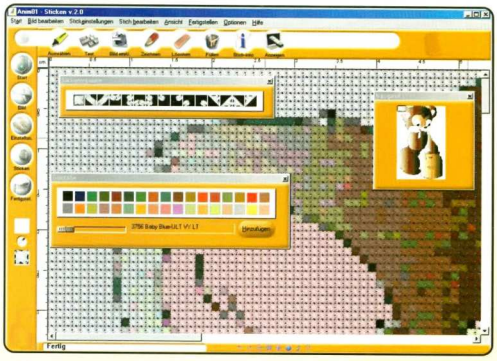
Anschließend ist es möglich, das Ausgangsbild in eine simulierte Stickerei zu verwandeln, so daß man sich von der optischen Gefälligkeit eines gestickten Motivs überzeugen kann. Weiß die Vorlage auch noch nach der Konvertierung zu überzeugen, so generiert das Programm gerne die benötigten Kreuzstichmuster, die ausgedruckt als Vorlage fürs Sticken dienen.

Damit keine Fragen mehr offenbleiben und die Umsetzung der Stickvorlage auch keine Probleme bereitet, fragt das Programm vor dem Ausdruck die gewünschte Größe der Stickarbeit ab, erkundigt sich nach dem zu verwendenden Stickgarn und bringt die gewünschte Anzahl der einzusetzenden Farben in Erfahrung.

Diese Software ist das ideale Geschenk für Leute, die Kreuzstich-Stickarbeiten lieben oder persönliche Kreuzsticharbeiten Verwandten oder Freunden schenken wollen.

ScanWare Software

System:	Windows 95
Autor:	bhv Software
Internet:	www.bhv.net
Sprache:	Demo in Englisch, Vollprodukt in Deutsch
Tip:	



Sticken wie ein Profi – und die Software bhv Sticken hilft dabei.



Elternratgeber: Software für Computerkids

Knirpse vor dem Bildschirm

In Deutschland werden die Grundschulen vernetzt, und immer mehr Kinder bekommen einen eigenen Computer geschenkt: Kein Wunder, daß der Software-Markt für Knirpse boomt und das Angebot ständig zunimmt. Angesichts hoher Preise lohnt es sich, nicht gleich blind jede bunte CD zu kaufen. Wir helfen gerne bei der Vorauswahl.

Das Traumfresserchen

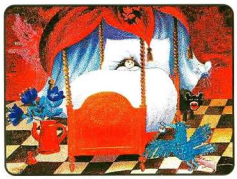
Von Michael Ende und Annegert Fuchshuber stammt das Kinderbuch „Das Traumfresserchen", das bei Thienemann erschienen ist und nun von Terzio für den Computer adaptiert wurde.

Kinder, die erst einmal nur staunen möchten, lassen sich die Geschichte vom Sprecher Rufus Beck vorlesen und schauen passiv zu. So erfahren sie vom Schlummerland, in dem alle Leute ständig schlafen, weil das nun einmal so viel Spaß macht. Im Schlummerland wird immer der zum König ernannt, der nicht nur besonders viel, sondern auch besonders gut schlafen kann. Doch der amtierende König hat Sorgen – sein Töchterchen Schlafittchen möchte einfach nicht ins Bett. Alpträume quälen sie. Da dieser Zustand auf Dauer nicht zu akzeptieren ist, reist der König durch sein Reich und fragt die Bürger um Rat. So kommt er zum Traumfresserchen, das sich für sein Leben gern von Alpträumen ernährt. Es muß nur mit einem speziellen Spruch gerufen werden, um seinen Dienst aufnehmen zu können.

Die einzelnen Bilderbuchseiten wurden für die Computerumsetzung behutsam animiert – zu behutsam für jemanden, der mehr vom Titel erwartet als nur ein akustisch vertontes Kinderbuch. Aber die dezente Umsetzung ist gewollt. Immerhin kann man sich einzelne Szenen noch einmal vorlesen lassen oder in eine Übersicht wechseln, aus der heraus es möglich ist, ganz gezielt bestimmte Kapitel im digitalen Buch aufzuschlagen.

Kinder, die selbst den Mauszeiger schwingen möchten, toben sich in einem anderen Bereich des Spiels aus und können hier kleine Spiele innerhalb der Geschichte meistern. Zieht der König sich an, muß etwa sein Hut gefunden werden.

Fazit: Na ja. Na ja gut. Kinder, die das „Traumfresserchen" bereits kennen und voll und ganz in dem Buch aufgehen, werden staunen, wenn der Schlummerland-König auf einmal animiert über den Bildschirm läuft und das Traumfresserchen sucht. Kinder, die interaktive Titel wie „Max und das Piratenschiff" gewöhnt sind, werden allerdings bemängeln, das sie viel zu oft zum Zugucken verdammt werden.



Die Prinzessin wird von Alpträumen geplagt.



Das Traumfresserchen ist gefunden. Aber ob es jetzt auch mitkommen möchte ins Schloß?



Im Schlummerland schlafen alle Untertanen besonders gern und lange.

Das Traumfresserchen

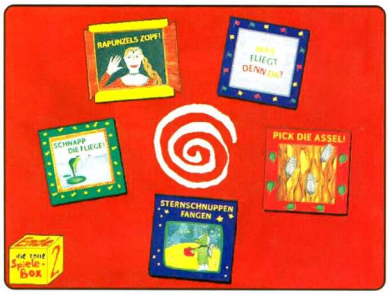
Alterstip: keine Angabe
System: Windows 3.1/95 oder Macintosh
Anbieter: Terzio
Preis: 39,95 DM
Tip: ✌✌✌



Computerheld Max fürs Kinderzimmer



Max ist vielen Kindern kein Unbekannter mehr, sondern ganz klar ein Kumpel aus 1001 Computernacht. Max? Na, das ist doch der mutige kleine Hundejunge aus Neuhundland, der bereits in einer Handvoll Tivola-Kinderspielen tolle Abenteuer erlebt hat, etwa bei den Piraten oder im Gruselgeisterschloß. Max ist binnen weniger Monate so populär geworden, daß es von dem frechen Hund nicht nur Bilderbücher zum Lesen gibt, sondern nun auch Plüschtiere zum Knuddeln.
Der CD-ROM-Serienheld als Plüschtier: Das hat noch nicht einmal Lara Croft geschafft, und die ist doch viel populärer. Max gibt es in zwei Größen (30 und 12 cm) und mit seinem Markenzeichen, dem weißen Shirt mit dem Kuhfellmuster. Der große Max kostet 39,90, der kleine Max 14,90 Mark.
SharePlay verlost vier Geschwistersets mit jeweils einem großen und einem kleinen Max unter den Lesern, die uns die Namen der ersten vier Max-Spiele auf eine Postkarte schreiben und diese an die Redaktion schicken.



Fünf Kinderspiele in einer Box.

Die tolle Spiele-Box 2

Tivola ist derzeit *der* angesagte Verlag für Kinderprogramme auf CD-ROM. Die populäre Max-Serie ist ein Fest für alle Kinder mit Trieb zum lustigen Abenteuer, und mit den TKKG-Rätseln kommen auch Hobby-Detektive voll auf ihre Kosten. Doch Tivola denkt auch an die Kleinsten unter den Mäuseschubsern und legt nun bereits zum zweitenmal eine Sammlung mit mehreren Spielen gezielt für Kinder zwischen drei und sechs Jahren auf.

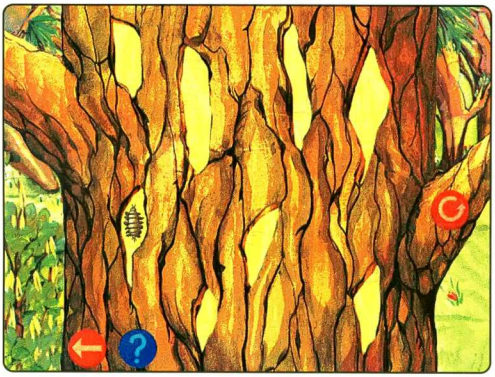
Die Spiele-Box 2 enthält fünf kleine Spielchen, die herrlich animiert und prima vertont sind. Sie alle stellen jeweils eine leicht zu begreifende Spielaufgabe, die in mehreren Schwierigkeitsgraden zur Verfügung steht.

Besonders viel Spaß macht „Schnapp die Fliege". Hier steuern wir einen grünen Frosch, der auf seinem Seerosenblatt im Teich sitzt und auf Fliegen wartet, die er fressen kann. Per Tastendruck hüpft der Frosch in die Luft, um eine heransirrende Fliege zu schnappen. Dabei müssen die Kinder nicht nur darauf achten, daß sie den Frosch nicht zu früh oder zu spät auf Reisen schicken, sondern sie müssen sich für die richtige Taste entscheiden, damit der Frosch genau in die richtige Höhe hüpft und mit den Insekten auf Augenhöhe kommt. Um dem Amphibium zusätzlich das Leben zu erschweren, flattert ab und zu ein Storch über den Schirm. Damit er keine saftigen Froschschenkel zum Frühstück verspeist, muß der Frosch rechtzeitig abtauchen – auch dafür steht eine eigene Taste zur Verfügung. Weiter geht es mit dem Spiel „Pick die Assel", das einen Baum mit löchriger Borke zeigt. In diesen Löchern tauchen ab und zu kleine graue Asseln auf, die mit einem Doppelklick in einen Becher zu befördern sind – dabei macht es laut „Klong" als Zeichen eines gelungenen Sammelaktes. Auch hier stehen mehrere Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, die dafür sorgen, daß die Asseln schneller krabbeln und nun nicht mehr so leicht zu erwischen sind.

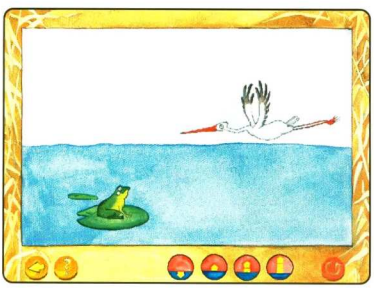
Auch die anderen Spiele haben es in sich. Bei „Sternschnuppen fangen" müssen die Kinder Sternschnuppen auffangen, die vom Himmel herabregnen. Dummerweise hagelt es manchmal auch Außerirdische, und die sind ganz und gar nicht damit einverstanden, eingefangen zu werden.

Das Spiel „Rapunzels Zopf" zeigt einen großen Leuchtturm, von dem Rapunzel einen ziemlich verflochtenen Zopf abseilt. Zwei Kinder können hier gleichzeitig vor dem PC Platz nehmen – wer wohl als erster oben auf dem Turm ist? Abgerundet wird die Scheibe vom Spiel „Was fliegt denn da?". In diesem Schiebepuzzle müssen lustige Bilder rund ums Fliegen in die richtige Reihenfolge gebracht werden.

Fazit: Die Spiele-Box bietet kleinen Kindern nette Kurzweil ohne große Lerneffekte, sieht man einmal von der Schulung der Konzentration ab. Gelungen ist, daß der CD viele Tivola-Demos beiliegen, die es den Kindern erlauben, weitere Produkte anzuspielen.



Pick die Assel.



Achtung, Storch von rechts. Jetzt aber schnell abtauchen.



Die tolle Spiele-Box 2

Alterstip: 3 – 6 Jahre
System: Windows 3.1/95 oder Macintosh
Anbieter: Tivola
Preis: 29,90 DM
Tip: ✌✌✌

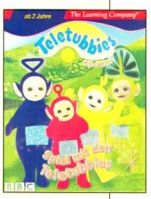
Neue Kinder-CDs



Wordmemo: Das Wortlernspiel für Kinder ab vier Jahren vermittelt den jungen Steppkes nach und nach 171 besonders wichtige Wörter der englischen Sprache. Dieser Wortschatz wird von einer freundlichen englischen Kinderstimme gesprochen. Wordmemo kann als Memory allein oder gegen den Computer gespielt werden, wobei zwischen sechs und 48 Kartenpaare auf den Tisch kommen. Smartware, 19,95 DM.



Apple Pie & Pumpkin: Kinder ab vier Jahren lernen mit dieser CD Englisch. Die Figuren Apple Pie und Pumpkin erleben eine spannende Geschichte, die in 31 bunten Aquarellbildern erzählt wird. Bekannte Kinderlieder laden dabei zum Mitsingen ein, außerdem stehen Lernspiele und interaktive Worttrainingseinheiten auf dem Programm. Smartware, 29,95 DM.



Teletubbies: Eltern hassen sie aus tiefster Seele, Kleinkinder lieben sie aus unerfindlichen Gründen: die Teletubbies. Die wie Aliens mit Henkel aussehenden Plüschteddys Tinky Winky, Dispy, Laa-Laa und Po laden auf ihrer CD für Zweijährige gleich zu mehreren Bildschirmspielen ein. Dabei gilt es etwa, den Noo-Noo durch den tubbytronischen Superiglu zu verfolgen, eine Tubbypudding-Maschine zu steuern, miteinander Verstecken zu spielen oder die Zaubertrommel zu meistern. The Learning Company, 49,95 DM.



Rugrats Print Shop: Kennen Sie die Rugrats? Das sind ziemlich „reife" Babies, die in der gleichnamigen Fernseh-Trickfilmreihe irre Abenteuer erleben. Mit dem Print Shop können Fans die Rugrats nun auf Spruchbänder, Geburtstagskarten, Kalender, Urkunden, Poster oder Briefpapiere drucken lassen. Auch der Versand von entsprechend bebilderten Online-Grüßen ist möglich. The Learning Company, 49,95 DM.

Neue Kinder-CDs



Alfons Lernwelt – Mathematik 5-6: Schüler der 5. und 6. Klasse können bei Alfons Nachhilfe im Fach Mathematik nehmen. In der kunstvoll bemalten Programmkulisse stehen 28.000 Aufgaben bereit, die sich streng am Lehrplan orientieren und Mathemuffeln spielerisch dabei helfen, doch noch ein besseres Verhältnis zu den Zahlen zu bekommen. Besonders großer Wert wird dabei auf das Training von Brüchen, Textaufgaben, Klammerrechnungen und geometrischen Studien gelegt. Schroedel Lernverlag, 98 DM.



Crayola – der Künstler bin ich: Crayola ist ein Zeichenprogramm für Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren, das mit Wachsmalstiften, Wasserfarben, Filzstiften und Kreiden malt, ausgefallene Malwerkzeuge wie Rasierschaum und Neonlichttuben zur Verfügung stellt und auch einen Zauberstab zum Einsatz bringt. Außerdem können Fotos importiert und mit den Malstiften verfremdet werden. Monsieur Klecks hält außerdem 200 Ideen für eigene Kunstwerke bereit, an denen sich die Kinder inspirieren lassen können. Informationen über berühmte Werke, Maler und Techniken runden die CD ab. Iona Software, 49,95 DM.



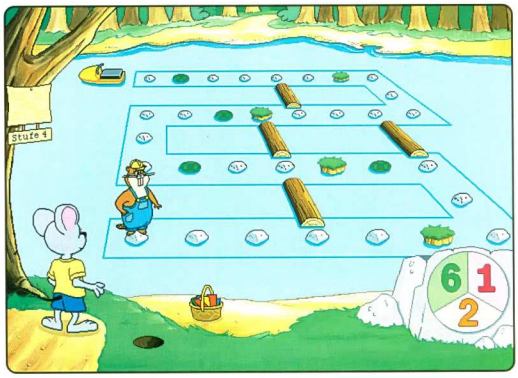
BilliBanni – Erste Schritte: Kinder zwischen zwei und vier Jahren werden spielerisch an Formen, Farben, Zahlen und Buchstaben herangeführt. Von der bunten Wiese aus können die Kinder zusammen mit BilliBanni und Mathilde Maus einen von neun verschiedenen Orten besuchen. Wie wäre es mit einem Besuch in der Seifenblasenburg, beim Fingertheater, auf der Musikwiese oder im Malstudio? Ganz wichtig: Die Kinder müssen die verirrten Tierbabys zu ihren Eltern zurückbringen. The Learning Company, 49,95 DM.

Billi Banni: Vorschule & Kindergarten

Der Hase Billi Banni und seine Freundin Mathilde Maus erleben tolle Abenteuer für Kinder, die noch nicht in die Schule gehen. Dabei sind die Spiele und Lernaufgaben, die in den Computerprogrammen angeboten werden, streng auf verschiedene Altersgruppen abgestimmt. Neu im Angebot der Billi-Banni-Titel ist das Power-Paket für den Kindergarten und für die Vorschule. Anhand des Vorschultitels schauen wir uns einmal an, was die CDs zu bieten haben.

Mathilde Maus bekommt einen Anruf von Toni, dem Leiter des Ferienlagers. Das miese Stachelschwein ist ins Lager eingebrochen und hat lauter Dinge gestohlen, die für ein geplantes Fest unbedingt notwendig sind. Nun soll Mathilde kommen und die verlorenen Gegenstände wiederfinden, bevor es zu spät ist. Zu diesem Zweck muß sich Mathilde im aufregenden Sommercamp Vogelsang umschauen.

Während sich die Kinder, die Mathilde ein wenig zur Hand gehen möchten, im Lager umschauen, werden sie immer wieder mit kleinen und großen Aufgaben konfrontiert. Bevor die Maus etwa in die Küche gehen kann, muß sie erst die Treppe reparieren, die in den Speisesaal führt. Nur – welche Stufe kommt an welche Stelle? Schafft es Mathilde, diese kleine Aufgabe zu knacken, wird sie gleich mit der ersten großen konfrontiert. Ein mit französischem Akzent sprechender Waschbär-Koch bettelt Mathilde an, doch bitte ein wenig Ordnung in seine Küche zu bringen. Teller, Töpfe und Konservenbüchsen müssen der Größe nach in die Regale einsortiert werden. Während Mathilde die einzelnen Aufgaben löst, erhält sie nach und nach die verschiedenen Gegenstände, die für das Fest benötigt werden.



Viel Spaß beim Biber-Sprung.

Doch bevor die Feier losgeht, können sich die Kinder so richtig im Camp austoben und dabei so manche Fertigkeit trainieren. Vor allem aufs Lesen, Rechnen und logische Denken kam es den Programmierern an, was auch im Spiel „Bärenhöhle" zu bemerken ist. Um Papa Bär zu wecken, muß der Wecker im verkruschelten Regal gefunden werden. Tips wie „Er ist links von der Teetasse, aber über dem Kamm" müssen logisch denkend ausgewertet werden, um den Wecker zu finden. Mehr auf den Spaß abonniert ist der „Biber-Sprung", bei dem es gilt, einen Biber über kleine Hüpfinseln hinweg über den See zu lotsen. Vorsicht ist nur vor den Holzstämmen geboten, über die der Biber mal eine Abkürzung nehmen kann, manchmal aber auch wieder eine ganze Strecke weit zurückgeschickt wird. Weitere Spiele wie der „Zahlensee" und das „Kanu-Ratespiel" runden das überschaubare Angebot der CD ab.

Fazit: Lernen schon im Vorschulalter? Aber klar doch! Spielerisch werden die Kiddies mit Maßen, Richtungsangaben, Zeitbegriffen und den Jahreszeiten konfrontiert, lernen Zählen und Addieren, üben das Ordnen und Sortieren und bilden soziale Kompetenzen aus. Und wenn das alles einmal nicht gefragt wird, dann gibt es im Programm immer noch die interaktive Tanzbox mit fetziger Kindermusik zum Tanzen. Prima.



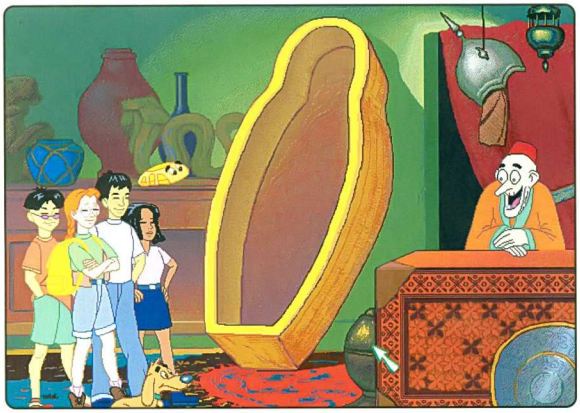
Mathilde Maus hilft Toni dabei, die vom Stachelschwein geklauten Gegenstände wiederzufinden.





Billi Banni: Vorschule & Kindergarten

Alterstip: 3 – 6 Jahre
System: Windows 3.1/95
Anbieter: The Learning Company
Preis: 49,95 DM
Tip: ✌✌✌✌✌



Dieser Mann hilft gerne beim Entschlüsseln der Hieroglyphen.

Nur ein Ring und eine merkwürdige Hieroglyphentafel weisen vielleicht einen Weg zum Grabräuber. Schnell macht sich die schlaue Bande auf, um in die Stadt zu fahren – einen Hieroglyphen-Experten suchen. Doch welches Auto sollen sie nehmen? Das mit zwei Litern im Tank, das pro Liter zehn Kilometer fährt? Oder lieber das mit zehn Litern an Bord, das aber nur einen Kilometer pro Liter abzuckeln kann?

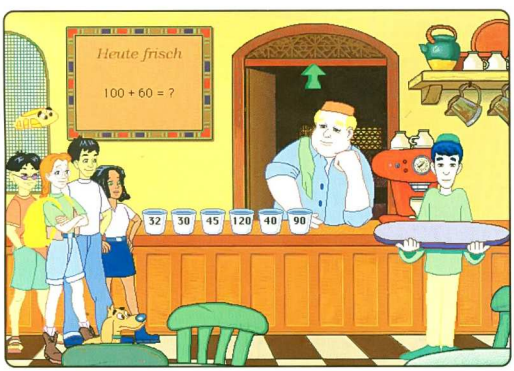
Während die leider recht grobschlächtig animierte Geschichte voranschreitet, erweitert das Kind vor der Tastatur seinen Wortschatz, wird mit Synonymen und Antonymen konfrontiert, übt Addition und Subtraktion, kommt mit Multiplikation und Division zurecht, liest Karten und übt den Umgang mit Tabellen. Das Allgemeinwissen und das logische Denken werden ebenfalls trainiert.

Fazit: Lern-CDs sind preiswerter als jeder Nachhilfelehrer und helfen Kindern dabei, ihre Schwachpunkte zu trainieren, ohne dabei ständig mit ihren Grenzen konfrontiert zu werden. Lernen ohne Frust und mit vielen Erfolgserlebnissen – die schlaue Bande macht's möglich.

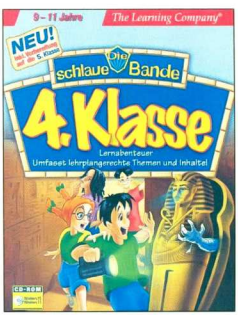
Die schlaue Bande, 4. Klasse Lernabenteuer

Lernen und Spaß haben, das muß kein Widerspruch sein. Eltern mit schulpflichtigen Kindern nutzen die CD-ROMs der Serie „Die schlaue Bande", um ihren Nachwuchs ganz behutsam und fast unmerklich zum Lernen anzustiften. Die Jungs und Mädchen der schlauen Bande erleben spannende Abenteuer, die von den Kindern am Bildschirm verfolgt und aktiv mit geprägt werden können. Dabei sind immer wieder neue Aufgaben in das Spielgeschehen eingebettet, die dem Lehrplan einer bestimmten Schulklasse entsprechen und spielerisch gelöst werden. Dabei merken die Kinder oft gar nicht, daß sie mit einem digitalen Nachhilfelehrer arbeiten – die Aufgaben sind wirklich auf äußerst dezente und spannende Weise in das Abenteuerspiel integriert.

Die CD „4. Klasse" wendet sich, der Name könnte es nicht größer auf der Schachtel verraten, an Kinder der vierten Grundschulklasse. Sie reisen im neuen Spiel mit der schlauen Bande nach Kairo, um im Rahmen eines Ferienjobs dem Professor bei Ausgrabungen zu helfen. Tatsächlich findet der Professor eine neue Grabkammer mit unermeßlichen Schätzen. Derartige Entdeckungen ziehen natürlich Neider an. Als die Kinder am nächsten Tag an der Ausgrabungsstätte eintreffen, ist der Professor entführt und die Kammer ausgeraubt.



Immer wieder muß die schlaue Bande knifflige Aufgaben lösen, um im Spiel voranzukommen.



Die schlaue Bande, 4. Klasse Lernabenteuer

Alterstip: Kinder der 4. Klasse
System: Windows 95, DirectX
Anbieter: The Learning Company
Preis: 49,95 DM
Tip: ✌✌✌✌

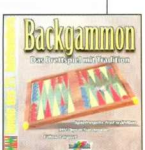
Bunte Klassiker



Bundesliga-Planer 2000: Der Bundesliga-Planer 2000 entpuppt sich bei näherer Betrachtung als das bekannte Freeware-Programm Liga-Manager 98, das aus dem Web bezogen keinen einzigen Pfennig kostet. Wer bereit ist, für die Freeware trotzdem knapp 15 Mark zu berappen, der erhält eine superbe Sportligenverwaltung, die tagesaktuelle Ergebnisse direkt aus dem Internet fischen kann. Immerhin: Eine Mark pro verkaufter CD gehen an den Rollstuhl-Sportverband. Topos, 14,95 DM.



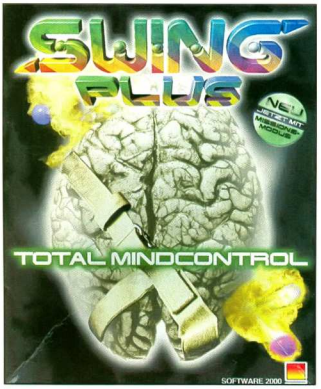
Skat 3000: Jetzt ist es schon so weit: Einzelne Shareware-Programme werden auf CD veröffentlicht! Skat 3000 ist ein hervorragendes Skat-Programm mit famoser Grafik und sehenswerter Benutzerführung, das in der Vollversion allerdings weit über hundert Mark kostet. Viele Skatfreunde, die sich für teures Geld diese CD kaufen, werden sich ärgern, daß sie das Programm nicht dauerhaft nutzen können, ohne noch einmal in die Tasche zu greifen. Zehn weitere Shareware-Kartenspiele sind immerhin auch noch auf der CD zu finden. EDV Publishing, 14,95 DM.

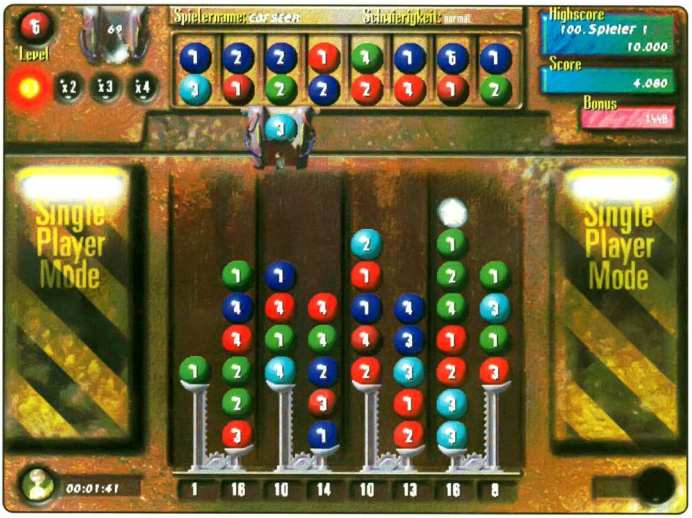


Backgammon: Wer kennt es nicht, das beliebte Tavernen-Spiel der Griechen? In der Reihe „Spiele des 21. Jahrhunderts" legt MediaGlobe eine Windows-Version des Brettspiels vor. Nicht nur die Oberfläche des Spiels, sondern auch seine Regeln lassen sich in dieser zweisprachigen PC-Umsetzung ändern. MediaGlobe, 29,90 DM.



Tetris: Das bekannte Spiel der fallenden Steine wird hier gleich dreimal neu interpretiert – es stehen die Variationen Tetris, Coloris und Braintris zur Verfügung. Coloris ist übrigens ein Columns-Klon, bei dem bunte Stäbchen in den Schacht plumpsen, die zu Dreierketten gleicher Farbe anzuordnen sind. MediaGlobe, 29,90 DM.





Mit der Hebebühne werden die Kugeln in den Schacht abgelassen.

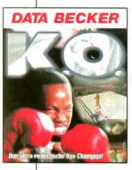
Bunte Klassiker



Skat! 2000: Karten dreschen am Bildschirm, auch ohne dritten Mann. Skat 2000 lockt mit einer tollen Grafik, pfiffigen Gegnern und variablen Regeln, angepaßt auf den Anfänger ebenso wie auf den Profi-Zocker. Und im Netzwerk kann man seine Freunde auch zu einer Partie herausfordern. Als Gimmick steht die Duo-Variante Offiziers-Skat zur Verfügung. Data Becker, 29,95 DM.



Power Pool: In der Truckerkneipe, in der Spielhalle oder im Net-Café spielen Sie an verschiedenen Tischen Billard. Das Programm simuliert dabei nicht nur den Weg der Kugeln über den Filz, sondern behält auch die Einhaltung der Regeln im Auge. Die Spielarten 8er Ball, 9er Ball, One Pocket und 14/1 Endlos sind jedenfalls bereits fest in das Spiel einprogrammiert. Mit sechs Siegerurkunden zum Ausdrucken. Data Becker, 49,95 DM.



K.O.: Wer wird denn gleich K.O. gehen? In Data Beckers Box-Simulation hoffen 20 Boxer mit individuellen Kampftechniken darauf, nach dem Match im Ring den Titel zu gewinnen. Eine realistische Gestaltung der Boxer mit bis zu 1400 Polygonen sorgt für packende Kämpfe, wenn harte Lederhandschuhe auf nasses Fleisch klatschen. Data Becker, 69,95 DM.

Swing Plus

Swing Plus ist ein altersloses Spiel für Kids und Erwachsene, das einmal nicht von Mord und Totschlag lebt, sondern statt dessen eine spannende Logikaufgabe in den Mittelpunkt stellt. Vielen Kennern der Materie ist die Spielidee von Swing Plus nicht unbekannt – es gab schon einmal ein Spiel mit diesem Namen. Das Plus-Paket erweitert den Klassiker um viele neue Ideen.

Im bunten DirectX-Spiel ist ein Schacht abgebildet, an dessen Boden sich mehrere Waagen befinden. Mit einer Hebebühne lassen sich Kugeln verschiedener Farbe aus einem Reservoir herauslösen und per Tastendruck so im Schacht versenken, daß sie genau auf einer Waagschale einer anvisierten Waage zu liegen kommen. Die Kugeln weisen ihr unterschiedliches Gewicht mit Ziffern aus. Je schwerer eine Kugel ist, um so weiter drückt sie die Waagschale herunter, auf der sie abgelegt wurde. Dieses Herunterdrücken kann so schnell geschehen, daß die Kugeln der korrespondierenden Waagschale in die Luft geschleudert werden, um dann in einem anderen Bereich des Schachts wieder zu landen. So wird es dem Spieler fast unmöglich gemacht, die Kugeln einfach wie in einem normalen Tetris-Spiel zu geschlossenen Reihen anzuordnen.

Dabei ist genau dies erforderlich: Drei Kugeln gleicher Farbe müssen eine horizontale Reihe bilden, damit sie sich mit einem Knall auflösen – und dabei alle anderen Kugeln gleicher Farbe löschen, die mit an der Dreierkette hängen.

Je weiter der Spieler im Level vordringt, um so mehr Farben stellt das Programm ins Reservoir. Nach und nach kommen auch verschiedene Powerup-Steine zum Einsatz, die die verrücktesten Effekte zeitigen und den Spaßfaktor noch einmal um etliche Potenzen in die Höhe schrauben.

Damit das Jonglieren der Kugeln auch ja nicht langweilig wird, bietet Swing Plus einen Zwei-Spieler-Modus, einen rasant schnellen Action-Modus und 25 Missionen, bei denen es gilt, vorgegebene Aufgaben zu lösen, die es in sich haben. Weitere Missionen sollen in Zukunft per Download von der Homepage der Spielefirma zu beziehen sein.

Fazit: Ein schnelles und super gemachtes Denk- und Geschicklichkeitsspiel, das die ganze Familie begeistert und dank der vielen Spielmodi auf Monate hinaus nicht langweilig wird.



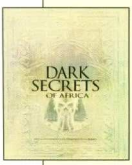
Swing Plus

Alterstip: alle Altersstufen
System: Windows 95, DirectX
Anbieter: Software 2000
Preis: 49,95 DM
Tip: ♪♪♪♪♪

Computerspiele auch für Ältere



Alone In The Dark 3: Wer nur lange genug wartet, kann hochwertige Computerspiele auch zum Dumping-Preis einkaufen. Alone in The Dark 3 von Infogrames ist ein spannendes Adventure im Milieu des Wilden Westens, das den Spieler nicht nur zum Ballern einlädt, sondern ihn dazu zwingt, unheimlichen Ereignissen in der Stadt Slaughter Gulch nachzugehen. Der Klassiker ist auch heute noch ein Hit, kostet aber inzwischen kein Geld mehr. Green Pepper, 12,95 DM.



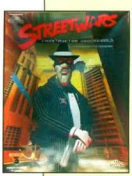
Dark Secrets of Africa: Sie besuchen als verwegener Abenteurer den schwarzen Kontinent. Afrika, im Jahre 1870. Im wenig erforschten Dschungel sollen ungeheure Schätze verborgen sein, die es nun zu finden gilt. In 15 aufeinander aufbauenden Missionen stellt der Spieler Partys mit bis zu sechs Charakteren zusammen, um mit ihnen auf Schatzsuche zu gehen. Sagenhafte 3D-Grafiken mit realistisch wirkenden Wetterbedingungen, farbigen Lichtquellen und Bildschirmauflösungen von bis zu 1600x1200 Pixeln sorgen für offene Münder beim Spieler. Magic Bytes/THQ, 79,95 DM.



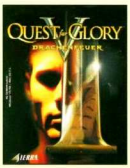
Mech Warrior 3: Tollkühne Männer in ihren stählernen Kisten. Die Mutter aller Mech-Games entführt den Spieler ins 31. Jahrhundert. Hier kämpfen große und kleine Reiche munter um die Weltherrschaft. Der Spieler muß sich nur entscheiden, auf welcher Seite er mit seinem Mech-Krieger antreten möchte. 18 BattleMechs stehen im Spiel zur Verfügung, um mit 35 Waffensystemen für die Ordnung des Stärkeren zu sorgen. Es gibt fünf Trainingseinsätze, 20 Einzelspieler-Kampagnen und sechs Sofort-Gefecht-Szenarios. Microprose, 89,90 DM.



Rage of Mages II – Necromancer: Die Gilde der Necromancer greift nach der Macht im Land. Scharen Sie eine Anzahl Abenteurer um sich, und stellen Sie sich den Armeen der Untoten. In der schnellen Mixtur aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie-Epos wird das hochauflösende 3D-Szenario aus der Schrägdraufsicht gezeigt. 200 neue Waffen, Rüstungen, Zaubersprüche und Objekte, 52 neue Rassen und 14 neue Monster machen die Fortsetzung des Klassikers zu einem Muß. CDV Software, 89,95 DM.



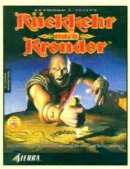
StreetWars: Es macht ja so viel Spaß, gemein zu sein: Sie stampfen ein illegales Wohnviertel aus der Erde, bauen billige Behausungen und stiften die bald einziehenden Mieter dazu an, kriminell zu werden. Schon bald können Sie als Gangsterboß im eigenen Striptease-Schuppen erste Erfolge feiern und daran denken, den Einflußbereich auszuweiten. Auch wenn Sie dabei anderen Unterweltgrößen auf die blitzblank gewienerten Schuhe treten. Infogrames, ca. 79 DM.



Quest for Glory V – Drachenfeuer: Retten Sie das Fantasy-Reich Silmaria vor der Dunkelheit, und die Königskrone gehört Ihnen. Im fünften Teil des Rollenspiels mit packender Echtzeitaction treten Sie Ihre Aufgabe wahlweise als Dieb, als Krieger, als Zauberer oder als Paladin an. Wunderschöne Panoramaszenarien schaffen die Kulisse für eines der letzten epischen Rollenspiele, in denen es nicht nur ums Töten von Monstern geht. Das Spiel orientiert sich übrigens an der griechischen Mythologie und konfrontiert Sie mit Dryaden, Minotauren und unzähligen anderen Wesen aus den alten Sagen. Sierra, 80 DM.



Luftwaffe Commander: Wer eine 3D-Beschleunigerkarte besitzt, der reist in die Vergangenheit und mischt im Luftkampf des zweiten Weltkrieges mit. Über zehn flugfähige Maschinen von der ME 109 bis zur Jet Me 262 stehen zur Verfügung, um in 50 Einsätzen für Einzelspieler herauszufinden, ob in Ihnen ein zweiter Roter Baron steckt. Fünf Kampfgebiete in Spanien, Frankreich, Großbritannien, Rußland und Deutschland lassen sich besuchen. SSI, The Learning Company, 29,95 DM.



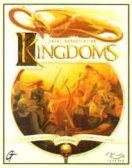
Rückkehr nach Krondor: Im Nachfolger des Kultrollenspiels Krondor kehrt der Spieler ins Königreich Midkemia zurück, um in elf spannenden Kapiteln ein heiliges Artefakt zu schützen und die bösen Schergen des verrückten Schurken Bear bekämpfen. Ein fließender Übergang zwischen dem Abenteuer- und dem Kampfmodus, über 180 Charaktere, 60 justierbare Zaubersprüche und ein rundenbasiertes Kampfsystem zeichnen das bunte Spiel mit seinen fünf nutzbaren Charakteren aus. Sierra, 80 DM.



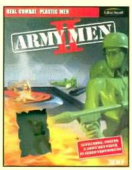
Heavy Gear II Mission Caprice: Prügelfreunde mit einem Faible für Hightech-Kampfmaschinen legen die Spiele-CD ein und werden direkt ins 62. Jahrhundert gebeamt. Hier müssen sie für die Unabhängigkeit ihres Planeten eintreten und in wirklich atemberaubend realistischen Kulissen gegen feindliche Streitkräfte kämpfen, die sich der eigenen Strategie viel zu schnell anpassen. ActiVision, 89,95 DM.



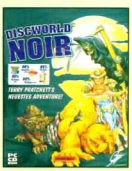
LKW-Raser: Bei diesem Rennspiel gilt es, im Truck Platz zu nehmen und über deutsche Autobahnen zu heizen, um Güter schneller zu transportieren als die Konkurrenz. Mal geht es dabei über enge Gebirgsstraßen hinweg, dann mitten durch die Stadt hindurch oder auf eine klassische Rennstrecke hinaus. Realistische Wetter- und Sichtverhältnisse sorgen für eine packende Atmosphäre. Im Multiplayer-Modus treten bis zu acht Spieler gegeneinander an. ARI Games, 69,95 DM.



Total Annihilation – Kingdoms: Vier Herrscher prügeln sich um die Zukunft des Landes Darien. In dem hochwertigen Strategiespiel muß der Spieler eigene Armeen erschaffen, ganz spezielle Fähigkeiten nutzen und auf die Ressourcen achten. Wenn Skelett-Bogenschützen, untote Fußsoldaten und mächtige Magier erst einmal aufeinander losgehen, bleibt kein Auge mehr trocken. Mit kostenlosem Internet-Spiel. GT Interactive, 80 DM.



Army Men II: Cool. Kennen Sie noch diese winzigen, bunten Plastiksoldaten, mit denen man früher als Kind Krieg gespielt hat? Army Men nutzt diese Figuren als Kanonenfutter, mit dem man am Bildschirm ein Plastikgemetzel entfachen kann. Positionieren Sie Ihre Soldaten und Panzer in der Küche, im Schlafzimmer und in der Garage – und schauen Sie zu, wie die Minimännchen aufeinander losgehen. Multiplayer-Wettkämpfe erhöhen den Spielspaß bei der plastischen Kriegsführung noch. Jetzt mit Aufkleber, Poster und beiliegender Plastikfigur. Ubi Soft, 99,95 DM.



Discworld Noir: Terry Pratchett, der Meister der irrwitzig komischen Fantasy, hat auch beim dritten Computerspiel über die von ihm ersonnene Scheibenwelt wieder seine Finger mit im Spiel gehabt. Diesmal steuert der Spieler den Privatdetektiv Luton durch die verkommenen Gassen der Hauptstadt Ankh-Morpork. Luton ist im Auftrag der aufregenden Braut Carlotta unterwegs und bekommt es schon bald mit psychotischen Zwergen und wandelnden Bergen zu tun. GT Interactive, ca. 80 DM.



Starsiege: Im Jahre 2829 wird an allen Fronten gleichzeitig gekämpft. Militante Rebellen der Kolonien spucken dem Imperator Petresun und seinen Cybriden in die Suppe. Im Kampf Mensch gegen Maschine nutzt der Spieler 40 futuristische Waffensysteme und mehr als 35 steuerbare Panzer und Herc-Roboter. Insgesamt warten 45 Solo- und Mehrspielermissionen auf einen mutigen Helden. Sierra, 80 DM.



Dead Reckoning: Nix für schwache Nerven – Aliens haben den Spieler zum Vertreter der menschlichen Rasse gekürt und lassen ihn in riesigen Arenen gegen den Abschaum des Universums kämpfen. Verliert der Spieler, ist auch die Erde hin. In 15 zylindrischen Kampfarenen kann sich der Spieler mit seinem Raumschiff und seinem Wingman austoben. Software eXclusiv, 69,95 DM.

SharePlay

Das Shareware-Spiele-Magazin

Die nächste Ausgabe erscheint am 17. 12. 99

Wie immer sammeln wir zwischen 150 und 200 brandaktuelle Shareware-Programme, um sie Ihnen im Heft und auf der CD vorzustellen. Lassen Sie sich überraschen. Und das haben wir unter anderem für Sie in petto:

TZ-Minigolf 3000

Der Programmierer des überaus populären Familienspiels TZ-Minigolf hat den Wünschen seiner Fans endlich nachgegeben und den dritten Teil seiner Minigolfsimulation auf Kiel gelegt. Wieder treten bis zu vier Spieler gegeneinander an, um mit der Maus als Golfschläger das



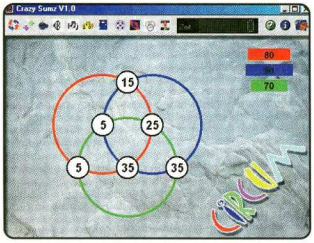
Pars der 3D-gerenderten Bahnen zu unterbieten. In der Millennium-Fassung stellt das 25-Megabyte-Programm 108 Minigolfbahnen zur Verfügung, von denen sich 36 bereits in der Shareware angehen lassen.

Crazy Games Sampler

Der Österreicher Josef Stöckl bastelt bereits seit vielen Jahren an seinen Crazy Games. Der neue Sampler enthält 32 Spiele, darunter viele Knobelaufgaben, einige Kartenpatiencen und auch verschiedene Geschicklichkeitsspiele. Wer die Crazy Games bereits kennt, entdeckt zwei Neuheiten im Bestand.

Crazy Pegs ist ein klassisches Solitaire, bei dem Sie alle Spielsteine von einem Brett entfernen, indem Sie mit einem Stein über den anderen hinwegspringen. Erschwerend kommt hier hinzu, daß Crazy Pegs in jedem Level die Zielposition des letzten Steins auf dem Brett bereits vorgibt. Mit Hilfe eines Level-Editors lassen sich auch eigene Spielaufgaben programmieren.

Crazy Sumz ist ein wesentlich komplexeres Spiel. Im Endeffekt handelt es sich bei Crazy Sumz um eine Sammlung von vier Spielen unter einer einheitlichen Oberfläche, bei denen es stets um das Hantieren mit Summen oder Zahlen geht.



Der Spieler dreht die Numble-Scheiben, um ihre Punkte anzugleichen, er deckt die Pit-Ketten auf, er vertauscht die Zahlen der Circum-Ringe, oder er versucht sich an den Symacus-Symbolen. Dabei ist stets darauf zu achten, die Spielaufgaben so schnell wie möglich zu lösen, um möglichst viele Punkte einzusammeln.

Das SharePlay-Team:

Verleger und Herausgeber:
Holger Bucher

Chefredakteur:
Carsten Scheibe

Redaktionsassistenz:
Eireen Junge (Organisation, Büro, Leseranfragen)
Gregor Franz (CD-Produktion, Shareware-Annahme)

Redaktionelle Mitarbeit:
Matthias Neumann (Cartoons)

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

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

Druck:
GD Gotha Druck und Verpackung GmbH & Co. KG
Gutenbergstraße 3, 99869 Wechmar
Telefon 03 62 56/2 80-0, Fax 03 62 56/28 08 00

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

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

Abonnementverwaltung:
dsb Abo-Betreuung GmbH, Brigitte Zurek
74168 Neckarsulm
Tel. 071 32/9 59-52 05, Fax 0 71 32/9 59-52 09
Jahresabonnementpreis: DM 87,–

Einzelverkaufspreis: DM 16,90 inkl. MwSt.

Erscheinungsweise: zweimonatlich

Verlagsanschrift:
Publish Verlag GmbH
Lessingstraße 1, 76530 Baden-Baden
Tel. 0 72 21/26 03 20, Fax 0 72 21/26 03 23

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

ISSN 1434-7792 • 3. Jahrgang

MATHIAS NEUMANN
MODERNE ZEITEN



Jetzt kostenlos probelesen!



»SharePlay« testet alle 2 Monate die neuesten Shareware-Spiele. Als Bonus gibt es Vollversionen und Erotik-Specials.

Fordern Sie jetzt unverbindlich Ihr Gratisexemplar SharePlay an!

SharePlay Gratis-Test-Coupon

Ja, ich möchte SharePlay probelesen. Senden Sie mir eine Ausgabe gratis*.

Sollten Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt des Hefts nichts von mir hören, senden Sie mir bitte SharePlay zum vorteilhaften Abo-Preis von z. Zt. nur 87 DM anstatt 101,40 bei Einzelkauf der Hefte. Ich zahle also nur DM 14,50 pro Heft anstatt DM 16,90 und bekomme das druckfrische Heft im Umschlag frei Haus zugesandt. Das Abonnement kann ich jederzeit kündigen. Zuviel bezahltes Geld erhalte ich selbstverständlich zurück.

☐ Ich möchte bequem und völlig risikolos durch Abbuchung von meinem folgenden Konto zahlen:

Kontonummer

Bankleitzahl

Bank

☐ Ich nehme lieber die Mühe in Kauf und überweise den Betrag nach Erhalt der Rechnung.

Vorname, Name

Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon/Telefax

Datum/1. Unterschrift

Meine Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim **dsb Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm,** schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Daß ich von meinem Widerrufsrecht Kenntnis genommen habe, bestätige ich hiermit durch meine 2. Unterschrift:

Datum, 2. Unterschrift

* Sie erhalten Ihr Probeheft mit der nächsterreichbaren Abo-Aussendung.

SPL6/99

Bitte einsenden an **dsb Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm, Tel. 0 71 32/9 59-52 05** oder per **Fax 0 71 32/9 59-52 09**

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

Was will man mehr?



Jetzt im Zeitschriftenhandel!

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