

Die Spiele von Daniel Oswald

Grübeln und Knobeln

Das Güldene Rad 2.1

Wer das „Glücksrad“ aus dem Fernsehen kennt und auch am Computer Spaß an den eingängigen „Galgenmännchen“-Adaptionen hat, der sollte auch dem „Güldenen Rad“ eine Chance geben. Das Wort-ratespiel lässt sich zu dritt meistern, wobei der Computer die Gegner bei Bedarf auch selbst steuern kann.

Bevor eine neue Partie beginnt, legen die Spieler die einzelnen Kategorien fest, aus denen sich die zu erratenden Begriffe rekrutieren. Die einzelnen Worte stammen aus Themenbereichen wie Kino, Literatur, Politik, Naturwissenschaft und Computer, um nur einige von ihnen kurz beim Namen zu nennen. Wer weiß, dass er etwa in Sachen Geographie alles andere als bewandert ist, kann diese Kategorie auch gleich ganz aus dem Spiel verbannen.

Das Programm selbst errichtet in seinem Fenster eine klassische Buchstabenwand inklusive Moderator und lecker anzusehender Buchstabenfee. Für jeden Buchstaben, den das zu erratende Wort aufweist, ist auf der Tafel ein grauer Platzhalter eingebildet.

Per Mausklick dreht der Spieler am Glücksrad und hofft darauf, dass es nicht bei „Aussetzen“ oder auf „Bankrott“ stehen bleibt. An-

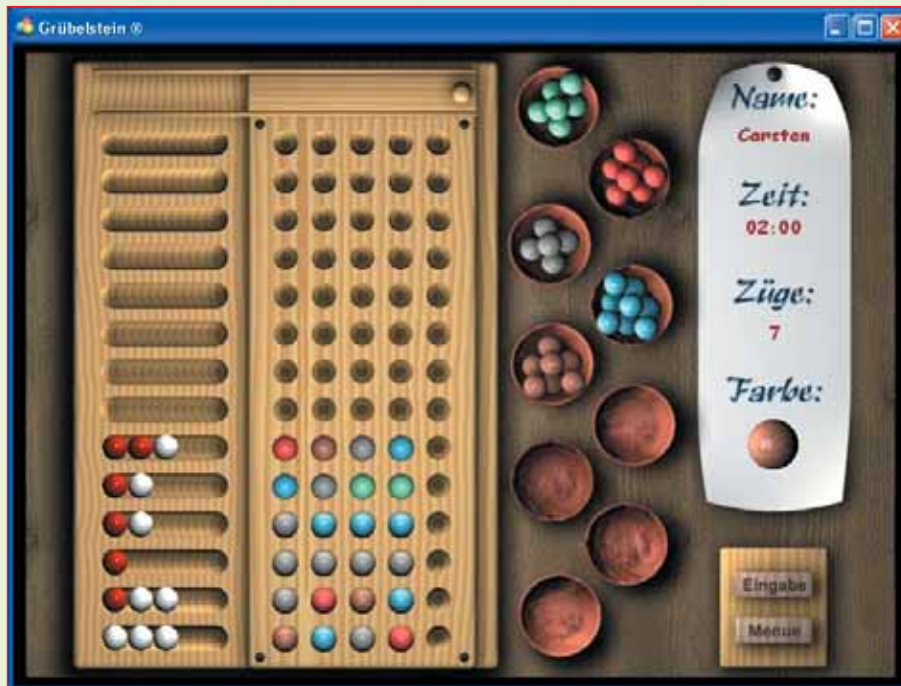
Knobeln mit den Klassikern: Daniel Oswald bietet Spiele an, die den Kopf fordern und die nicht leicht zu knacken sind. Die aktuellen Testversionen dieser Programme sind alle auf der Heft-DVD gespeichert. Gerne stellen wir Ihnen die einzelnen Games einmal vor.

sonsten zeigt das Brett stets Geldsummen bis zu 2500 Euro an. Um dieses Geld zu verdienen, muss der Spieler allerdings im nächsten Schritt Buchstaben benennen, die im Suchwort vorkommen müssen.

darf dann gleich noch einmal am Rad drehen. Tippt der Spieler allerdings daneben, ist das Geld futsch. Und nicht nur das: In diesem Fall ist auch gleich der nächste Spieler an der Reihe.

Je mehr Konsonanten der Spieler bereits erraten hat, umso näher rückt er an die Lösung heran. In diesem Fall lohnt es sich schon einmal, für gutes Geld einen Vokal zu kaufen oder aber bereits einen ersten Lösungsversuch zu starten.

„Das Güldene Rad“ bietet eine exzellente Grafik und ein gutes Gameplay. In der Testversion kann der Spieler aber immer nur mit den ersten acht Wörtern einer Kategorie spielen. Diese Einschränkung ist in der Vollversion natürlich aufgehoben. Sie erlaubt es, die vollen 700 eingepflegten Rätsel zu nutzen. Ebenso ist es kein Problem, mit Hilfe des beiliegenden Rätseleditors eigene Wörter zu erfassen und sie in der Datenbank zu speichern. Möglich ist es auch, Zusatzpakete mit neuen Rätseln von der Web-Site Rendle.de zu beziehen und sie mit in das Programm einzubauen. In der Vollversion, die für 16 Euro zu beziehen ist, lassen sich außerdem gleich drei Schwierigkeitsgrade nutzen. In der Demo steht nur der einfachste Grad zur Verfügung.



Dabei gilt einmal mehr, dass der Spieler Konsonanten erraten darf, aber vorerst noch keine Vokale.

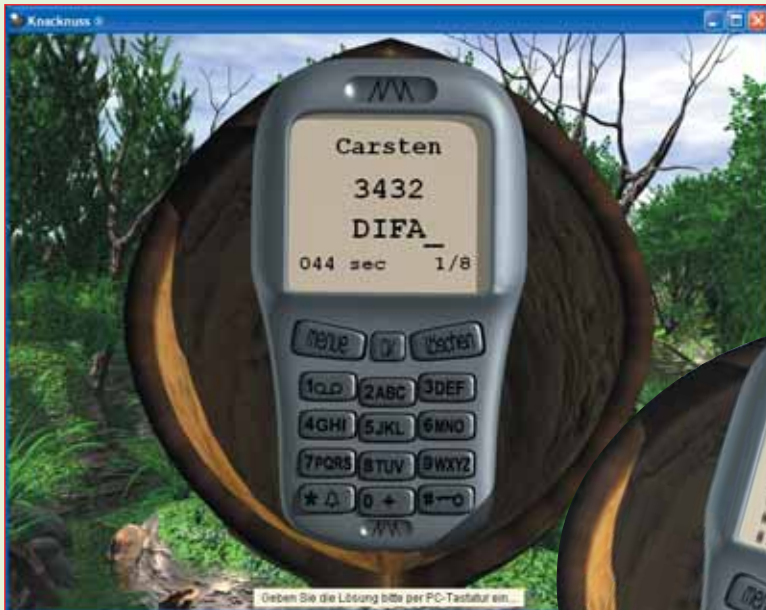
Per Mausklick auf einen grün markierten und damit noch freien Buchstaben in der eingebildeten Tastatur wird der eigene Tipp abgegeben. Kommen die Buchstaben im Wort vor, werden sie umgehend in die Platzhalter hineingeschrieben. Ein Applaus zeigt auf akustische Weise an, dass der Spieler gerade eine Menge Geld verdient hat. Er

Grübelstein 1.0

Kennen Sie noch das gute alte Brettspiel „Mastermind“? In diesem Fall wird es Ihnen nicht schwerfallen, sich auch im Windows-Spiel „Grübelstein“ zurechtzufinden. Im farbenfrohen Spiel tritt der Anwender gegen den Computer an. Der denkt sich einen Farbencode aus, den der Spieler nach und nach entschlüsseln muss.

Das ist aber alles andere als einfach. Zunächst hat der Spieler allerdings noch das Heft der Handlung in der Hand, indem er





den Schwierigkeitsgrad wählt. So darf der Code, den sich der Computer ausdenkt, ganz nach eigenem Gusto zwischen drei und fünf Stellen lang sein und aus drei bis neun verschiedenen Farben bestehen.

Auf dem Bildschirm ist zunächst ein Holzbrett mit vielen Mulden zu sehen. Mit der Maus kann der Spieler farbige Kugeln aus kleinen Schälchen am Spielfeldrand aufnehmen und sie in die einzelnen Mulden einer noch leeren Reihe legen. Auf diese Weise gibt der Spieler einen eigenen Farbencode vor. Aber ist es auch der richtige? Ein Klick auf die Schaltfläche „Eingabe“ wertet den Tipp aus. Der Computer gibt sich bei seiner Antwort nicht besonders eindeutig. Er zeigt dem Spieler eine weiße Kugel, wenn er sich bei seinem Tipp für eine richtige Farbe entschieden hat. Steht diese Farbe auch noch auf der richtigen Position, zeigt der Computer dies mit einer roten Kugel an.

Das Problem: Natürlich weiß man nicht sofort, auf welche Farben und Positionen im eigenen Code sich der Computer mit seiner Auswertung bezieht. Also muss der Spieler weitere Codes zusammensetzen und sie interpretieren las-

sen – und das so klug, dass am Ende eindeutig geklärt ist, welche Farben im Code wo stehen sollen. Leider darf der Spieler nicht unbegrenzt häufig raten, sondern darf nur einige wenige abgezählte Versuche unternehmen. Mit ein wenig Gehirnschmalz lässt sich diese Aufgabe aber trotzdem durchaus bewältigen.

Anwender, die sich mit ihrem Namen und der E-Mail-Adresse angemeldet haben, können ihren Highscore auch ins Internet stellen. In der Testversion lassen sich noch nicht alle Einstellungen verwenden. Die Vollversion ist für 16 Euro zu haben.

Knacknuss 1.0

Moderne Handys sind so klein, dass sie kaum genug Platz für die einzelnen Tasten lassen. Aus diesem Grund ist es auch völlig ausgeschlossen, dass jeder Buchstabe des Alphabets eine eigene Taste auf dem Handy erhält. Stattdessen teilen sich mehrere Buchstaben und

Zahlen eine gemeinsame Taste. Die Taste mit der Ziffer 9 muss somit auch für die Buchstaben WXY und Z herhalten. Teenager, die gerne SMS-Nachrichten verschicken, kennen sich mit diesen Tastenkombinationen bereits bestens aus. Früher oder später klagen sie aber trotzdem alle über den schmerzen-



den SMS-Daumen. Der Daumen ist nämlich der einzige Finger, mit dem sich die Tasten halbwegs anständig drücken lassen.

Alle SMS-Freunde, die auch noch Spaß an einem verrückten Buchstabenrätsel haben, können sich jetzt die „Knacknuss“ auf die Festplatte überspielen. Das Programm zeigt nach dem Start einen Zahlencode an – etwa die 2229. Der Spieler muss nun erraten, welches Wort hinter dem Code steht.

Zum Glück zeigt das Spiel ein Handy mit den entsprechenden Tastenzuweisungen in seinem Fenster an. So ist klar, dass der Code 2229 für die Buchstaben – ABC-ABC-ABC-WXYZ steht. Jetzt muss nur noch die Frage beantwortet werden, welche Buchstaben aus der Kette wohl die richtigen sind. Ahnt der Spieler das Ergebnis – hier etwa BABY –, so gibt er die richtigen Buchstaben einfach über die Tastatur ein. Ein Druck auf die Eingabetaste interpretiert das Wort. Hat sich der Spieler für die richtige Buchstabenkombo entschieden, so ertönt das Geräusch einer frisch geknackten Nuss – und das nächste Rätsel wird geladen. Von Hause aus besteht eine Ratepartie immer aus acht Runden.

In der Vollversion für 16 Euro stehen bereits 6.500 Ratebegriffe zur Verfügung. Besitzer der registrierten Fassung nutzen auch den Modus „Superspiel“ oder verwenden den Editor, um sich neue Rätsel auszudenken.

Natula 3.0

Das Spielkonzept von „Natula“ ist vielen PC-Spielern auch unter dem Namen „Kalaha“ bekannt. Zwei Spieler treten hier gegeneinander an und versuchen, auf dem Spielbrett so viele Bohnen wie nur möglich zu ergattern. „Natula“ bietet passend zum Grundkonzept gleich 15 Spielvarianten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade und etlichen Computergegnern an.

Das Bohnenspiel wurde übrigens bereits vor über 3.000 Jahren in Ägypten erfunden. Es breitete sich sehr schnell in Afrika aus und erreichte über die Sklaven auch Südamerika und Westindien.

Benötigt wird nur ein Spielbrett mit sechs kleinen Mulden auf jeder Seite und jeweils einer großen Mulde an der Stirnseite. Die beiden Kontrahenten dürfen alle Steine in einer Mulde auf sammeln und sie auf die Nachbarfelder verteilen. Dabei gilt es, einzelne Steine zu „erbeuten“.

„Natura“ bietet eine hochauflösende 3D-Grafik, die sich wirklich sehen lassen kann. Beim Spielen werden sogar die Hände der beiden Gegner eingeblendet und man kann dabei zusehen, wie sie die Steinchen in den Mulden verteilen.

„Natura“ lässt sich in 15 Modi spielen. In jedem Modus gelten andere Regeln, nach denen die Bohnen zu bewegen sind. So wird etwa die Spielvariante 1 gemeistert: „Der Spieler nimmt die Steine von einer seiner sechs Mulden und verteilt sie gegen den Uhrzeigersinn. Es wird immer nur ein Stein in die jeweils folgende Mulde gelegt. Erreicht man mit dem letzten Stein eine volle Mulde, dann nimmt man diese Steine gleich wieder auf und verteilt sie ebenfalls. Das wird so lange fortgesetzt, bis man mit dem letzten Stein eine leere Mulde erreicht. Gehört die Mulde zum eigenen Territorium, dann wandert dieser Stein – und die genau gegenüberliegenden Steine – in die eigene Stirnmulde. Erreicht man mit dem letzten Stein ein gegnerisches leeres Feld oder die Stirnmulde, dann dürfen keine Steine genommen werden und der Gegner setzt sein Spiel fort. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Steine in seiner Stirnmulde hat.“

Die Vollversion kostet 16 Euro. Nur sie gestattet es, alle Spielvariationen zu starten.

Universa Spiele

System:
ab Windows 98
Autor:
Daniel Oswald
Web:
www.universa.ch
Sprache:
Deutsch
Preis:
jeweils 16 Euro

