

Bat-Killer

Bei »Bat-Killer« haben Sie es mit einem Reaktionsspiel zu tun. Das Fenster ist in zwei Spielfelder unterteilt, erkennbar an den genieteten Stahlplatten.

Irgendwo in einem dieser Felder taucht eine kleine rote Fledermaus auf.

Sie erscheint nur sehr kurz. Eilen Sie also mit der Maus herbei, um ihr einen zu verplätten. Gelingt Ihnen das, können Sie einen Treffer verbuchen. Verschwindet dieses Ungetier ungeschoren, wird der »Vergeigt«-Zähler heraufgesetzt.

Verloren haben Sie das Spiel, wenn Sie die eingestellte Anzahl an Fehlern gemacht haben, gewonnen hingegen, wenn Sie genug Treffer gesammelt haben.

Ach so:

Damit keiner behaupten kann, dieses Spiel sei zu leicht, wird die Fledermaus immer schneller...

Für die gewonnene Spielrunde gibt es 300 Punkte. Falls Sie es schaffen, die Runde ohne Fehler zu meistern, gibt es außerdem nochmal 200 Punkte dazu.

Coins

Dieses Spiel ist recht einfach. Es handelt sich um eine Abwandlung des bekannten Kartenspiels 17 und 4.

Allerdings verwenden wir hier keine Karten, sondern Münzen.

Diese liegen auf einem runden Holztablett aus und warten darauf, umgedreht zu werden. Bei diesen Münzen kann es sich um Werte zwischen 1 und 9 handeln.

Drehen Sie diese Münzen also per Mausclick um, sie werden dann im rechten Rand des Programmfensters aufgereiht. Gleichzeitig wird die Summe der aufgedeckten Werte mitaddiert.

Sobald Sie über 21 kommen, haben Sie das Spiel verloren.

Dieses Fenster hat auch eine Schaltfläche mit der Aufschrift »Ende«. Sie können dieses Spiel also auch abwürgen, bevor Sie in den roten Bereich kommen.

Genau genommen haben Sie die Runde in der Tasche, wenn Sie mindestens 17 erreicht haben.

Wenn Sie das Spiel dann beenden, haben Sie 100 Punkte mehr auf Ihrem Konto.

Es stehen nur 9 Platzhalter für aufgedeckte Münzen zur Verfügung. Wenn Sie diese gefüllt haben, ohne die 21 zu überschreiten, haben Sie ebenfalls gewonnen. Dann gibt es sogar 250 Punkte.

Wenn Sie den Idealfall von 21 erreichen, hagelt es 500 Punkte.

Dumpfbacke's Rache

Willkommen beim fiesesten Sehtest, seit es Augenärzte gibt.

Dieses Spiel liefert Ihnen 12 gleiche Animationen nebst einer unerbittlich zurückzählenden Uhr.

Bis diese Uhr bei Null angelangt ist, müssen Sie nun alle Animationen anhalten.

Aber nicht einfach so. Nein, alle Animationen müssen exakt an der selben Stelle gestoppt sein.

Klicken Sie eines dieser merkwürdigen Gebilde (Pinky nennt die Dinger »Alien-Eier«). wird es gestoppt. Durch einen erneuten Klick wird die Animation für den nächsten Versuch wieder gestartet.

Schaffen Sie es innerhalb der gegebenen Zeit, dann wird Ihre Mühe sehr großzügig belohnt: 500 Punkte hagelt es von vorneherein und außerdem wird Ihnen die verbliebene Zeit gutgeschrieben.

Erna's Gesangsstunde

In einem Anflug von Sadismus lasse ich Erna jetzt auch noch singen. Wundern Sie sich nicht: Auch wenn Sie die Erna-Option deaktiviert haben, bleiben Sie in diesem Spiel nicht von Ihr verschont. Erna ist in diesem Fenster gleich fünf mal abgebildet. Über jedem Kopf schwebt ein Hammer und sobald dieser niedersaust, gibt sie einen Ton von sich. Dabei singt jeder Kopf in einer anderen Tonhöhe.

Das Spiel beginnt damit, daß ein Ton »gespielt« wird. Spielen Sie diesen Ton nach, indem Sie den entsprechenden Kopf anklicken. Der Hammer verbrät unserer Erna einen und der Ton wird nachgespielt. So einfach ist das.

Naja, doch nicht ganz. Denn danach wird der erste Ton erneut vom Programm vorgespielt und ein weiterer Ton wird angehängt. Dann sind Sie wieder dran, die beiden Töne nachzumachen.

Das geht nun immer so weiter. Die Sequenz wird Runde um Runde erweitert und Ihre Aufgabe besteht darin, immer wieder diese Sequenz korrekt zu wiederholen.

Dabei sollten Sie sich keinen Fehler leisten, denn wenn Sie sich nur ein einziges Mal verhasen haben, haben Sie die Runde verloren.

Wenn Sie die eingestellte Anzahl an Tönen unbeschadet überstehen, schreibt Ihnen das Programm 300 Punkte gut.

Fiese Würfel

Dieses Würfelspiel ist eigentlich ganz einfach. Sie spielen drei Runden mit jeweils drei Würfeln.

Eine Runde können Sie nach dem ersten Wurf auch vorzeitig beenden.

Zum Würfeln und zum Beenden einer Runde stehen Ihnen zwei entsprechend beschriftete Schaltflächen zur Verfügung.

Sobald der Wurf eine Sechs aufweist, klicken Sie den entsprechenden Würfel an. Diese Würfel werden dann aus der aktuellen Runde genommen und in dem Gitter links oben im Programmfenster abgelegt.

Eine Runde vorzeitig zu beenden, kann hier recht sinnvoll sein, denn wenn am Ende einer Spielrunde noch Einsen liegengeblieben sind, wird Ihnen für jede Eins eine Sechs wieder aus dem Gitter genommen.

Dabei ist es unerheblich in welcher Runde Sie die Sechsen gewürfelt haben; das Spiel ist hier gnadenlos.

Nach dem dritten Wurf ist die »Würfeln«-Schaltfläche deaktiviert und zwar solange, bis Sie die nächste Runde eingeläutet haben.

Gewonnen haben Sie, wenn Sie die eingestellte Mindestanzahl an Sechsen sammeln konnten. In diesem Fall erhalten Sie für jede gesammelte Sechs 100 Punkte.

Müll

Mal was Neues: ein umweltfreundliches Reaktionsspiel...

Wie das heutzutage halt so ist - Müll wird getrennt entsorgt. Dafür stehen in diesem Spiel vier Mülltonnen bereit. Jede Tonne hat eine andere Farbe und diese Farben stehen für:

- Blau: Altpapier
- Braun: Biomüll
- Gelb: Recyclingfähiges Verpackungsmaterial (sprich: Gelber Sack)

- Grün: Restmüll

Nun tauchen in immer kürzer werdenden Abständen bestimmte Gegenstände auf, die Sie nun korrekt entsorgen müssen. Hierzu klicken Sie einfach die entsprechende Mülltonne an. Wenn Sie einen Gegenstand »verschlafen« oder falsch zuordnen, wird dies als Fehler gewertet. Beim Erreichen der eingestellten Anzahl an Fehlern ist das Spiel verloren.

Der umweltfreundliche Spieler wird hingegen mit 300 Punkten belohnt. Wird das Spiel obendrein auch noch fehlerfrei durchgezogen, gibt's nochmal 200 Punkte obendrauf.

Spritty's Corner

Jaja, ich gebe zu, die anderen Spiele sind sehr einfach. Daher werde ich Sie jetzt systematisch abfüllen, um Ihre Reaktionsfähigkeit ein wenig zu mindern (grins).

Dieses Spiel spielt man zu zweit. Das Programm wird Sie auffordern einen Ihrer Mitspieler auszuwählen, der gegen Sie antreten soll.

Nun haben Sie eine ganze Menge Streichhölzer vor sich, die nun durch Mausklick abwechselnd abgetragen werden müssen.

Diese Streichhölzer bilden ein Raster von drei mal drei Feldern, in denen sich ein Schnapsglas befindet.

Derjenige, der ein Schnapsglas komplett freigelegt hat, muß sich das Zeug hinter die Binde kippen. Wer zum Schluß die meisten Schnäpse intus hat, verliert die Runde. Der Sieger erhält neben einem klareren Kopf noch 400 Punkte.