2/2001
Jeden Monat neu

# Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Dreamcast, Nintendo 64, Gameboy

Das preisgünstigste Spielemagazin mit CD-ROM

4,80 MARK mit CD-ROM

Schweiz CHF 5,90 • Österreich öS 45

439507 2204804 02

NUR 4,80 MARK mit CD-ROM



Spiel des Monats
Half Life
Gunman Chronicles

## Jagd auf Außerirdische

Deutsche Version ausführlich getestet **PLUS:** 4 Seiten Tricks

BRANDAKTUELL

Die neue Super-Konsole
**Xbox**
von Microsoft




5 Seiten Bilder und Infos

SPIELETESTS

**Drei für das Gute**
Star Trek: Deep Space Nine – The Fallen



Action-Abenteuer

**1000 völlig neue Rate-Fragen**
Quizspiel Wer wird Millionär?

**Abheben, fliegen, siegen**
Sportspiel RTL Skispringen – Herausforderung 2001



**Tauschen und gewinnen**
Kartenspiel
Pokémon Trading Card Game

CD-ROM im Heft

**2 komplette Spiele**
Außerdem Probierversion: FIFA 2001 Sportspiel



Geschicklichkeitsspiel
Oddworld: Abe´s Oddysee
**Der lässigste Held auf der Flucht**
Spiel 1

Action
Herr der Pilze
**Als Ritter in den Kampf**
Spiel 2

SPIELETRICKS

**Im Dienst der Götter**



Sacrifice Strategie

**Lara Croft: So schaffen Sie die schwierigsten Stellen**
Action-Abenteuer Tomb Raider: Die Chronik
Abenteuer Flucht von Monkey Island
Strategie Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# IN DIESEM HEFT

## INFORMIERT



**Frank Surholt**
Stellvertretender Chefredakteur

Die Redaktion COMPUTER-BILD-SPIELE ist stolz, Ihnen in diesem Heft eine Welt-Sensation zu präsentieren: Als einzige deutsche Zeitschrift können wir Ihnen, liebe Leser, die neue Spiele-Konsole der Firma Microsoft vorstellen. Nur in COMPUTERBILD-SPIELE sehen Sie, wie das bislang bestgehütete Geheimnis von Bill Gates aussieht. Sie erfahren, welche Elektronik die Konsole antreibt. Und Sie dürfen einen Blick auf erste Bilder von Xbox-Spielen werfen. Außerdem erklären wir Ihnen alle Anschlüsse und welche Möglichkeiten die Technik des neuen Gerätes eröffnet. Bilder, die noch niemand kennt, können Sie auch in der Rubrik Magazin sehen: Dort berichten wir über die geheimen Dreharbeiten zum ersten Lara-Croft-Kinofilm in Kambodscha. Die Redaktion wünscht Ihnen viel Spaß beim Lesen!

## INTERN



**Boris Connemann (26) mit einem RTL-Team.**

● Medienrummel in der Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE: Kamera-Teams, Rundfunk-Reporter und Zeitungs-Journalisten drängelten sich in den Hamburger Büros. Grund: Die Kollegen wollten fachmännischen Rat zum Start des Playstation-2-Verkaufs und führten Dutzende Interviews. Als einzige deutsche Zeitschrift hatte COMPUTERBILD-SPIELE nämlich eine handelsfertige Konsole getestet und bereits erhältliche Spiele mit dem Gerät geprüft.

● Die Kompetenz und den prallen Inhalt der bedruckten Seiten und der CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE loben auch andere. In der „Welt am Sonntag“ schrieb Peter Heinlein in seiner Kolumne „Menschen & Medien“ über CD-ROMs in Zeitschriften: „Irgendwie war der neue ‚Stern‘ eine Mogelpackung … Die CD-ROM jedenfalls, die der Titel versprach, enthielt nicht, wie man beim flüchtigen Draufgucken hätte denken können, ‚Die 50 besten Computer-Spiele‘. Der Titel samt Silberscheibe war Werbung für den Onlinedienst AOL und zwölf PC-Spiele …“ Ein paar Zeilen später schrieb er über die CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE: „Auf ihr findet man fünf Vollversionen von PC-Spielen. Damit wird belegt, dass man seinen Lesern auch etwas anderes bieten kann als Werbung.“ Das hätte die Redaktion nicht besser sagen können …

● Zitiert wird ab sofort jeden Monat eines der Top-Themen von COMPUTERBILD-SPIELE in den „McDonald's Kino News“. Während Sie Ihr Essen genießen, machen wir Ihnen Appetit aufs Spielen danach. Das Heft ist in allen McDonald's-Filialen kostenlos erhältlich.




**COMPUTERBILD-SPIELE in „McDonald's Kino News“.**

## BRANDAKTUELL


**Neue Spiele** ..... 4
**Xbox: Die neue Spielekonsole von Microsoft** . TITELTHEMA 8
**Hardware** ..... 14
**Bunt gemischt** ..... 16
**Voraussichtliche Erscheinungstermine** ..... 17
**Hitliste** ..... 18
**Vorserientests:**
PS **Digimon** Abenteuer (ab Februar) ..... 24
N64 **Excitebike 64** Rennspiel (ab Frühjahr) ..... 22
PS **Final Fantasy 9** Rollenspiel (ab Februar) ..... 23
PC **Giants: Citizen Kabuto** Action ..... 24
PS2 **Gran Turismo 3** Rennspiel (1. Quartal) ..... 20
DC **Sega Marine Fishing** Angelspiel ..... 22
PC **Startopia – Die Raumstation** Strategie ..... 20


## SPIELETESTS


**So testet COMPUTERBILD-SPIELE** ..... 26
PC **Big Brother – The Game 2** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 62
PC **Call to Power 2** Aufbauspiel (im Handel) ..... 42
GBC **Die Original Moorhuhnjagd** Action (im Handel) ..... 92
PS **Dino Crisis 2** Action (im Handel) ..... 70
PS2 **Donald Duck: Quack Attack** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... 68
PC **Dracula 2 – Die letzte Zufluchtsstätte** Abenteuer (im Handel) ..... 54
DC **Ferrari F355 Challenge** Rennspiel (im Handel) ..... 76
PC **Gunman Chronicles** Action (im Handel) ..... TITELTHEMA 28
PS2 **International Superstar Soccer** Sportspiel (im Handel) . 64
N64 **Mickey's Speedway USA** Rennspiel (im Handel) ..... 40
PC **No One Lives Forever** Action (im Handel) ..... 84
GBC **Pokémon Trading Card Game** Kartenspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 96
GBC **Rainbow Six** Action (im Handel) ..... 94
PC **RTL Skispringen – Herausforderung 2001** Sportspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 60
PC **Sacrifice** Strategie (im Handel) ..... 34
DC **Samba de Amigo** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... 58
PS **Spyro – Year of the Dragon** Geschicklichkeitsspiel ..... 100
PC **Star Trek: Deep Space 9 – The Fallen** Action-Abenteuer (im Handel) ..... TITELTHEMA 48
PS **The Mummy** Abenteuer (im Handel) ..... 78
PC **Wer wird Millionär?** Quizspiel (im Handel) .. TITELTHEMA 90
**Einkaufsführer** ..... 104


## GÜNSTIGE SPIELE


PS **Anna Kournikova's Smash Court** Sportspiel (im Handel) . 114
PC **Braveheart** Strategie (im Handel) ..... 116
PC **Motocross Madness** Rennspiel (im Handel) ..... 108


DC = Dreamcast, GBC = Gameboy Color, N 64 = Nintendo 64,
PC = Computer, PS = Playstation, PS 2 = Playstation 2

## SPIELETRICKS


PC **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** TITELTHEMA 140
PC **Flucht von Monkey Island** ..... TITELTHEMA 146
PC **Gunman Chronicles** ..... TITELTHEMA 124
PC **Herr der Pilze** ..... 123
PC **Oddworld: Abe's Oddysee** ..... 118
PC **Sacrifice** ..... TITELTHEMA 154
PC **Star Trek: Deep Space 9 – The Fallen** ..... 150
PC **Tomb Raider: Die Chronik** ..... TITELTHEMA 130
**Geheime Tricks (Cheats)** ..... 160


## MAGAZIN


**Lara, der Film – geheime Dreharbeiten zu „Tomb Raider“** 168
**Werbung kommt ins Spiel** ..... 172
**Kino, Comic, Spiele: überall ist Julie Strain** ..... 174
**Gewinnspiel** ..... 178
**Comic** ..... 180


## HARDWARE


**Test: 10 Grafikkarten** ..... 182
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE ..... 183
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt ..... 184
Testergebnisse im Detail ..... 186
**Einkaufsführer** ..... 188


## PROFI-ECKE


**Spielstufen-Editoren: Wie gut sind sie?** ..... 190
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE ..... 191
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt ..... 192
Testergebnisse im Detail ..... 194


## SERVICE


**So machen Sie Ihren Computer schneller** ..... 196
**Pressespiegel – Für Sie gelesen** ..... 198
**Testspiegel – So bewerten Spiele-Zeitschriften** ..... 200
**COMPUTERBILD-SPIELE hilft Lesern** ..... 202
**Spielebücher-Kritiken** ..... 204
**Aktuelle Verbesserungs-Programme** (Patches und Treiber) . 206
**Marktpreise – Für Sie ermittelt** ..... 208
**Installationsanleitung** ..... 210
**Briefe an die Redaktion** ..... 211
**Fachbegriffe einfach erklärt** ..... 212
**Inhaltsverzeichnis des Jahres 2000** ..... 214
**Firmen-Telefonnummern und -Internet-Adressen** ... 216
**Inserentenverzeichnis** ..... 217


## DIE LETZTE SEITE


**Vorschau** ..... 218
**Impressum** ..... 218


## CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: „Oddworld: Abe's Oddysee“ TITELTHEMA, „Herr der Pilze“ TITELTHEMA.
Probierversion: „FIFA 2001“ TITELTHEMA.
Sonstiges: Acrobat Reader 4.0 (Anzeigeprogramm), Direct-X 7.0A (Steuerungsprogramm).


Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten ..... 86 - 87
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten ..... 134 - 135
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM ..... 166





**Oddworld: Abe's Oddysee**




**Herr der Pilze**




**FIFA 2001**

Titel-Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

## Meldungen

**Ubi Soft und Natsume handelseinig**
Die Spielehersteller Ubi Soft und Natsume haben einen Drei-Jahres-Vertrag unterzeichnet. Inhalt: Ubi Soft darf populäre Natsume-Spiele in Europa, Australien und Neuseeland vertreiben. Dazu gehören außer PC-Spielen wie „Reel Fishing[1] 2" auch fünf Titel für den Gameboy Color. Darunter sind zum Beispiel „Harvest Moon[2] 2" und „Return of the Ninja"[3], die im 1. Quartal 2001 auf den Markt kommen sollen.
Infos: Tel. 0211/3380050
21 S.216

**Infogrames wächst weiter**
Für rund 220 Millionen Mark will der Spielehersteller Infogrames den Konkurrenten Hasbro Interactive kaufen. Damit ginge auch der zu Hasbro gehörende Markenname Microprose, bekannt durch „Civilization"[4] und „Roller Coaster Tycoon"[5], in den Besitz von Infogrames. Auch die Lizenzen für die Computerversionen der bliebten Brettspiele „Monopoly", „Cluedo" und „Scrabble"[6] sollen mitverkauft werden.
**Infos:** Tel. 06103/334555

**Polnische Entwickler bei CDV unter Vertrag**
Unter Dach und Fach ist der Vertrag zwischen dem deutschen Spielehersteller CDV und den noch unbekannten polnischen Spiele-Entwicklern von Rebelmind. Nun soll das Rebelmind-Spiel „GROM" von CDV vertrieben werden. GROM soll eine Mischung aus Strategie, Abenteuer und Action werden. Der Erscheinungstermin ist noch unbekannt.
Infos: Tel. 0721/972240

**Börsenerfolg: Segas Handy-Spiele**
Bereits im Juni beauftragte der Mobiltelefon-Hersteller Motorola Sega mit der Entwicklung von Handy-Spielen. Angekündigt sind unter anderem „Golf" und „Blackjack"[7]. Das hatte positive Auswirkungen auf Segas Aktienkurse – die stiegen um 14 Prozent.
Infos: Tel. 0211/563450

[1]sprich: „Rihl Fisching" [2]sprich: „Harwest Muhn" [3]sprich: „Rittörn off se Ninscha" [4]sprich: „Ssiwiletsäischen" [5]sprich: „Rohler Kohster Telkuhn" [6]sprich: „Skrabbel" [7]sprich: „Bläckdschäck" [8]sprich: „Ssimpsen Ressling" [9]sprich: „Wiggels" [10]sprich: „Star Treck Briddsch Kommahnder" [11]sprich: „Ju Ess Ess Ssowwerähn"

### Simpsons Wrestling[8]

# Friss meine Shorts!

**Sportspiel für Playstation |** Allabendlich flimmern sie über die Fernsehschirme: „Die Simpsons". Bald gibt's die beliebte Zeichentrick-Familie auch in einem Schaukampf-Spiel. Da geht's dann genauso verrückt zu wie in der Serie. Als „Watschenmänner" halten andere Comic-Figuren aus Springfield, der Heimatstadt der Simpsons, her. Treten Sie an gegen Krusty, den Clown, oder gegen Apu, den Besitzer des Kwiekie-Marktes. Die haben nichts zu lachen, wenn Vater Homer oder Sohn Bart in den Ring steigen. Beide haben nämlich Spezialgriffe auf Lager, zum Beispiel den „Strangulator". Da bleibt dem Gegner glatt die Luft weg. Und wenn gar nichts mehr hilft, wird kräftig gerülpst – das haut den Kontrahenten garantiert um. Dann können Sie am Ende fröhlich Bart zitieren: „Friss meine Shorts!" Der Preis ist noch nicht bekannt.

**Angekündigt für**
den 22. Februar 2001
**Infos bei:** Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen, Tel. 01905/72333
16 S.216


Foto: Reuters
So liebevoll vereint psiert die Simpsons-Familie nur selten.



Mächtiger Mundgeruch: So ein Rülpser haut sogar Homer Simpson um.


Im Schutz des Tannenwaldes bauen Sie ein Lager für die Zwerge auf.

### Wiggles[9]

# Mehr als sieben Zwerge

**Aufbauspiel für den PC |** Schneewittchens Zwerge waren gestern, jetzt kommen die Wiggles. Ihr Ziel ist es, sich zum Mittelpunkt der Erde durchzuwühlen, um dort einen Höllenhund an die Kette zu legen. Aber bis dahin ist es ein langer Weg, und die kleinen Kerle brauchen jemanden, der für sie sorgt. Ihnen zum Beispiel zeigt, wie sich aus einem Holzzaun eine Pilzzucht machen lässt. Schließlich soll ja im neu erbauten Heim jeden Tag etwas auf den Teller kommen. Auch ist es leichter, im Bergwerk mit einem Presslufthammer statt mit einem Pickel zu arbeiten. Aber dafür muss geforscht werden. Und ein paar Freizeiteinrichtungen sollten Sie ebenfalls schaffen, denn: Ihre Schützlinge vergnügen sich auch gern im Freudenhaus oder kippen sich in der Kneipe einen hinter die Binde. Etwa 30 der niedlichen Genossen können Sie steuern. Dabei hat jeder Ihrer Mini-Untertanen ganz eigene Qualitäten. Der eine kann gut buddeln, der andere besser kämpfen. Den brauchen Sie, wenn riesige Raupen wieder einmal einen Angriff starten. Für 90 Mark wird das Spiel mit mehr als sieben Zwergen zu haben sein.


Gruslige Statuen zieren den Tempel der Wiggles.

**Angekündigt für** April 2001
**Infos bei:** Innonics, Moocksgang 5, 30169 Hannover, Tel. 0511/3361370
2 S.216

### Star Trek: Bridge Commander[10]

# Asteroiden im Anflug

**Weltraumspiel für den PC |** Star-Trek-Fans aufgepasst! Schon bald wird sich ein Spiel auf dem Markt materialisieren, das Ihre Kragenweite haben dürfte.

Als Captain des Raumschiffes „U.S.S. Sovereign"[11] haben Sie mit Ihrer Mannschaft 30 Einsätze zu fliegen. Mal müssen Sie diplomatisch vorgehen, dann wieder müssen Sie aggressiven fremden Rassen mit Photonen-Torpedos zeigen, wo's lang geht. Leider setzt Ihnen auch noch „höhere Gewalt" zu. Werden Sie es schaffen, Ihr Schiff heil durch ein „Trümmerfeld" voller Asteroiden zu manövrieren?

Im Spiel sollen sogar die deutschen Synchronsprecher von Captain Picard und Commander Data zu hören sein. Und echte Fans können sich schon jetzt auf ein Wiedersehen mit Cardassianern, Ferengi, Klingonen und Romulanern gefasst machen. Für 90 Mark steht Ihrem Ausflug ins All nichts mehr im Wege.


Auf der Brücke Ihres Schiffes können Sie mit fremden Rassen wie in der Serie über Bildschirm kommunizieren.

**Angekündigt für**
das 2. Quartal 2000
**Infos bei:** Activision, Gutenbergstr. 1, 85737 Ismaning, Tel. 089/96118850 [12]

[12]kein jugendfreies Internet-Angebot

Der König der Löwen 2: Simbas Königreich

# Hungrige Hyänen und gefräßige Buschfeuer

**Geschicklichkeitsspiel für PC, Playstation und Gameboy Color |** Vom jungen Löwenkätzchen zum König der Tiere ist es ein weiter Weg. Und der führt den Helden Simba quer durch den Dschungel. Über Elefantenfriedhöfe oder Felsklippen. Unterwegs ist eine Menge haariger Situationen zu meistern. Mal muss Simba vor einem Buschfeuer fliehen, dann wieder mit einer hungrigen Hyäne fertig werden. Und so kämpft sich der künftige König durch zehn Spielabschnitte.

Nach jedem bestandenen Abenteuer gibt's zur Belohnung eine Filmsequenz. Wer nicht genug bekommt, kann sich außerdem an Bonusspielen versuchen. Da gilt es dann Kürbisflaschen zu sammeln oder Käfer einzufangen. Preise: 90 Mark (PC und Playstation), 70 Mark (Gameboy Color).

**Angekündigt für** März (Playstation), 23. Februar (Gameboy Color), bereits im Handel (PC)
**Infos bei:** Activision, Gutenbergstr. 1, 85737 Ismaning, Tel. 089/96118850 12



**Kampf der Löwen: Es kann nur einen König geben.**




**Simbas Weg zum „Thron" ist voller Hindernisse.**

Zoe[14]

# Kampf mit Super-Robotern

**Actionspiel für Playstation 2 |** Sind Sie schnell genug für ein rasantes Playstation-2-Spiel? Das können Sie bald mit „Zoe" herausfinden, denn da geht's rasend schnell und actiongeladen zur Sache. Sie steuern einen riesigen Kampfroboter durch eine futuristische Raumstation. Die gewaltige Maschine ist flink wie ein Wiesel, kann sich in alle Richtungen bewegen und sogar fliegen.

In der Basis lauern Ihnen jede Menge andere Blechkameraden auf. Gegen die wehren Sie sich mit Plasmagewehren, Minen, Lasern oder schlagkräftigen Energiekugeln. Oder aber Sie packen den Feind einfach am Kragen und schleudern ihn gegen die nächste Wand. Dass da schon mal das ein oder andere Gebäude einstürzen kann, sollte Sie nicht weiter jucken.

Der Hersteller verspricht ein wahres Feuerwerk von Effekten: Blitze, Explosionen, Laserstrahlen ohne Ende. Mal sehen – für 120 Mark darf man schon eine Menge erwarten.




**Angekündigt für** April
**Infos bei:** Konami, Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Tel. 069/98557320 12

**Mit einer mächtigen Explosion löst sich der Roboter in Rauch auf.**

12 kein jugendfreies Internet-Angebot



**Ihre Truppe begegnet einem schrecklichen Monster. Auf in den Kampf!**

Summoner[13]

# Die Macht der Ringe

**Rollenspiel für PC und Playstation 2 |** Die Summoner haben magische Ringe in ihrem Besitz. Die sind stärker als jeder Zauber. Mit ihrer Hilfe lassen sich Dämonen, Golems, übernatürliche Kräfte und Elementarwesen beschwören. Die Summoner halten den Aufbewahrungsort der Ringe natürlich streng geheim. Joseph, die Hauptfigur des Spiels, hat ebenfalls große magische Kräfte. Aber er fürchtet diese Macht mehr als seinen Tod. Denn einst hatte er Dämonen beschworen, die dann außer Kontrolle gerieten. Tod und Zerstörung waren das Ergebnis.

Doch eines Tages fallen Armeen in sein Land Orenia ein. Yago, ein Freund, drängt Joseph, die Ringe der Summoner zu suchen. Nur deren Kraft reiche aus, die Feinde zu besiegen. Der Spieler steuert Yago und drei weitere Abenteurer auf der Suche nach den magischen Objekten durch eine Fantasiewelt. Um sich gegen Monster und Dämonen zu verteidigen, können Sie auf Zaubersprüche und handfeste Waffen bauen. Für 90 Mark können Sie die Reise durchs versunkene Reich von Ikaemos, die Wildnis von Liangshan und die Festung von Khosani antreten.

**Angekündigt für** das Frühjahr 2001
**Infos bei:** THQ, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070
15 S. 216



**Dieser „heilige Ort" birgt ein Geheimnis.**

Toy Story Racer[15]

# Die Spielzeuge sind los

**Rennspiel für Playstation und Gameboy Color |** Die Spielzeuge aus dem beliebten Kinofilm „Toy Story" sind wieder losgelassen. Diesmal liefern sich zehn der bekannten Figuren, wie Buzz Lightyear, Woody oder Specky, ein Kart-Rennen. 100 Aufgaben, etwa Wettrennen, Verfolgungsjagden oder Fahrten auf besonders gefährlichen Strecken, warten auf den Spieler. Gas gegeben wird an 19 „Originalschauplätzen" aus dem Film – also geht's quer durch die Wohnung. Von Tür zu Tür und unter Tischen und Stühlen entlang. Wer nicht gern allein spielt, schließt einfach eine zweite Spieletastatur an, und der Spaß zu zweit kann abgehen. Die Preise: 90 Mark (Playstation) beziehungsweise 70 Mark (Gameboy Color).

**Angekündigt für** März 2001
**Infos bei:** Activision, Gutenbergstr. 1, 85737 Ismaning, Tel. 089/96118850 12



**Wild gewordene Spielzeuge rasen durchs Haus.**

## Meldungen

**Spielend lernen mit Pokémon**
„Pikachu", „Mewtu" und „Quaputzi" heißen drei neue Lernprogramme mit den beliebten Pokémons, und zwar für PC. Zehn der beliebtesten kleinen Taschenmonster führen Kinder spielend durch Schulaufgaben aus den Bereichen Mathematik, Deutsch und Sozialkunde. Zum Beispiel gilt es ein Mathe-Bilderrätsel zu lösen. Ist die Aufgabe geschafft, kommt ein Pokémon frei und der Zugang zur Pokémon-Insel öffnet sich. Im Dickicht des Eilands halten sich weitere der niedlichen Monster versteckt. Und schon geht die Sucherei los … Die CD-ROMs kosten je 15 Mark. Infos: Tel. 01805/148270 24 S. 216

**Pudel rasieren**
Die Moorhuhn-Macher haben wieder zugeschlagen: Statt auf Hühner zu schießen, dürfen Sie im neuesten kostenlosen Werbespiel von Phenomedia Pudel rasieren. Wer sich den Hundesalon auf den PC überspielen will, findet ihn im Internet auf der Seite des Elektronikriesen Panasonic. Infos: Tel. 02327/9970 23 S. 216

**Spielesammlung 1**
Für 50 Mark steht seit kurzem eine PC-Rennspiele-Sammlung in den Händlerregalen. Inhalt: „Autobahnraser 1 + 2", „Urlaubsraser" und, erstmals in Deutschland, „London-Raser". Der dürfte für alle Bleifuß-Akrobaten eine Herausforderung sein, denn es ist Linksverkehr angesagt. Infos: Tel. 089/38356695 22 S. 216

**Spielesammlung 2**
Jeweils zehn PC-Spiele enthalten die Spielesammlungen „Game-Hits[16] 1" und „Game-Hits 2". Darin finden sich unter anderem die Strategiespiele „Civilization Call to Power"[17] und „Mechwarrior[18] 3", das Aufbauspiel „Industrie Gigant Gold Edition", das Rennspiel „Interstate[19] 82", das Actionspiel „Police Quest: Swat[20] 2" und das Abenteuerspiel „Kings Quest 8". Preise: je 50 Mark. Infos: Tel. 06103/334555
27 S. 216

13 sprich „Sammener" 14 sprich „So" 15 sprich „Teu Stori Bäiber" 16 sprich „Gäim Hits" 17 sprich „Siwilisäischen Koh tu Pauer" 18 sprich „Mechwori-er" 19 sprich „Inter-Stäit" 20 sprich „Polih Kwest Swort"

## Meldungen

**Tor ins Internet**
Wer gern im Internet stöbert, sollte mal bei Addcom reinschauen. Das Unternehmen bietet eine Startseite ins weltweite Datennetz an. Sie finden dort Nachrichten, Gewinnspiele, Neues aus der Spielewelt und vieles mehr. Bei Anmeldung gibt es auch eine kostenlose E-Mail-Adresse. Infos: Tel. 01805/236440
18 S.216

**Noch mehr Hühnerkram**
Spiele mit Eier legendem, gackerndem Federvieh – und kein Ende. Für 20 Mark steht jetzt „Digitale Hühnerjagd" für PC in den Händlerregalen. Hier dürfen Sie wieder ballern, dass die Federn fliegen. Diesmal können Sie auch schweres Geschütz, etwa Bomben und Schrotflinten, einsetzen. Wer sich das Spiel vor dem Kauf anschauen möchte, findet im Internet eine spielbare Probierversion (Demo). Infos: Tel. 0621/48050
19 S.216

**Gegen Ausländerfeindlichkeit**
Im Kampf gegen Rechtsextremismus, Fremdenfeindlichkeit und Antisemitismus setzt der Moorhuhn-Hersteller Phenomedia ein Zeichen. Im PC-Spiel „Dunkle Schatten 3 – Tod in der Südkurve" werden Spieler mit diesen brisanten Themen konfrontiert. Das Spiel soll zu mehr Toleranz und Aufklärung beitragen und wurde kürzlich vom Bundesinnenministerium in Berlin vorgestellt. Die CD-ROM ist kostenlos erhältlich. Infos: 02327/997550
20 S.216

**Zusatz-CD-ROM für „Cultures"**[1]
Durchschlagenden Erfolg hatte das PC-Aufbauspiel „Cultures". COMPUTERBILD-SPIELE bewertete es mit „gut" (Test in Heft 10/2000). Nun ist eine Zusatz-CD-ROM im Anrollen. Inhalt: ein komplett neuer Feldzug (Kampagne), neue Einzel- und Mehr-Spieler-Karten sowie weitere Spielmöglichkeiten, die erst später bekannt gegeben werden sollen. Titel und Preis der Erweiterung stehen noch nicht fest.
Infos: Tel. 02131/6070

[1]sprich: „Kaltschers" [2]sprich: „Ssihm Park Mänädscher" [3]sprich: „Ssiri-es Ssäm" [4]sprich: „Enn Bi Ai Leif" [5]sprich: „Schikago" [6]sprich: „Dällas Mäwericks" [7]sprich: „Äithn-Whiler Ämäricken Pro Tracker"



Kinderspaß: das Kraken-Karussel in Ihrem Freizeitpark.



Theme Park Manager[2]

# Geschäftsführer im Park

**Aufbauspiel für PC |** Ein Job in einem Vergnügungspark? Das klingt doch gut. Sie sollen dort nämlich nicht als Eisverkäufer oder Kartenabreißer anheuern, sondern als Assistent der Geschäftleitung. Sie stellen Personal an, sorgen für Attraktionen im Park und gehen auf die Bedürfnisse der Besucher ein. Schaffen etwa neue Bereiche, wie „1001 Nacht", oder bauen eine von 16 Achterbahnen. Natürlich ist auch die Werbetrommel zu rührt und der Eintrittspreis zu kalkulieren.

Und sollten Ihre Mitarbeiter mal streiken, dann ist Verhandlungsgeschick gefragt. Wenn Sie gar nicht mehr weiter wissen, ist da noch eine Sekretärin, die Ihnen mit Rat und Tat zur Seite steht. Wer 15 Spielstufen erfolgreich überstanden hat, bekommt nicht nur Lob vom Boss, sondern wird auch zum Geschäftsführer befördert. Na denn – 90 Mark Startgeld hinblättern und „Ärmel hochkrempeln".



Diese gigantische Achterbahn lockt Besucher an und lässt die Kasse klingeln.

**Angekündigt für** Februar 2001
**Infos bei:** Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen, Tel. 01905/72333
16 S.216

NBA Live 2001[4]

# Dunk ihn ein!

**Sportspiel für PC, Playstation und Playstation 2 |** Sechs Basketball-Spiele sind in der „NBA-Live"-Reihe schon erschienen. Und mit den Jahren immer besser geworden. Für den siebten Teil verspricht der Hersteller wiederum noch mehr Realitätsnähe. Auch die Reaktionen der einzelnen Spieler sollen noch lebensnäher sein als zuvor.

Mit dabei sind alle Original-Mannschaften und -Spieler der Saison 2000/2001. Darunter zum Beispiel die Chicago[5] Bulls oder die Dallas Mavericks[6], bei denen der deutsche Profi Dirk Nowitzki „eindunkt". Preise: 90 Mark (PC und Playstation), 120 Mark (Playstation 2).




Foto: Bongarts

Basketball geht so: Ball fangen, dribbeln, vorlaufen und eindunken.

**Angekündigt für** den 1. Februar (PC), 22. Februar (Playstation 2), bereits im Handel (Playstation)

**Infos bei:** Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen, Tel. 01905/72333
16 S.216



Ein Monster greift an – da hilft nur das Maschinengewehr.

Serious Sam[3]

# Nichts für schwache Nerven

**Actionspiel für PC |** Die Zeit der interplanetaren Reisen hat begonnen. Und ausgerechnet jetzt wird die Menschheit von einem Jahrtausende alten, wieder auferstandenen ägyptischen Gott bedroht. In der Rolle des Söldners Sam werden Sie per Zeitmaschine in die Vergangenheit geschickt, um die finsteren Helfer der durchgeknallten Gottheit zu vernichten.

Mehr als 50 Gegner, zum Beispiel wilde Tiere, flinke Skelette, Kamikaze-Läufer oder Bio-Mechanoide, versuchen Ihnen das Leben schwer zu machen. Und weil die Unwesen gleich in ganzen Horden auftauchen, bleibt Ihnen nur eins: schweres Geschütz auffahren und ballern, was das Zeug hält.

Ihr Waffenarsenal kann sich sehen lassen. Angefangen vom Messer über Schrotgewehre bis hin zum Raketenwerfer ist alles dabei. Ob in Gebäuden oder riesigen sonnendurchfluteten Außenwelten – Sie können sich sicher sein, dass Sie keine ruhige Minute haben werden. Der Preis: 90 Mark.

**Angekündigt für** April
**Infos bei:** Take 2 Interactive, Agnesstr. 14, 80798 München, Tel. 01805/217316 [8]

18-Wheeler American Pro Trucker[7]

# König der Landstraße

**Rennspiel für Dreamcast |** Setzen Sie sich doch mal hinters Steuer eines 20 Tonnen schweren LKWs. Und fahren Sie damit ein Rennen gegen die besten Kapitäne der Landstraße quer durch die USA. Über 10 000 Kilometer voller Gefahren. Etwa von New York nach San Francisco. Es gilt, die ausgewählte Strecke innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits zu bewältigen. In einer wahren Höllenfahrt, die nichts für zimperliche Zeitgenossen ist.

Sie werden von anderen Lastern gerammt oder geraten ins Auge eines rasenden Tornados. Da müssen Sie durch. Denn Ihr Auftraggeber will nur eins: dass die Ladung heile und pünktlich ankommt. Der Preis ist noch nicht bekannt.

**Angekündig für** das Frühjahr
**Infos bei:** Sega, Heerdter Landstr. 191, 40549 Düsseldorf, Tel. 040/2270961
17 S.216




Leichte Steigung auf der Autobahn: Schaffen Sie's, den Tanklastzug zu überholen?

[8]kein jugendfreies Internet-Angebot

Hier stand im Heft eine Anzeige.

NEUE SPIELEKONSOLE

# Hier ist sie:

**Am ersten Sonnabend im neuen Jahr hat Microsoft, der größte Software-Konzern der Welt, das Geheimnis um seine erste Spielekonsole gelüftet. COMPUTERBILD-SPIELE stellt Ihnen hier bereits alle Einzelheiten der Xbox vor: was sie kann, welche Spiele es dafür geben wird**



Herbst 1999 – ein unglaubliches Gerücht macht die Runde: Microsoft wolle eine Spielekonsole herausbringen und damit einen Markt aufmischen, den sich bislang Sony, Sega und Nintendo teilen. Niemand wäre je auf die Idee gekommen, Microsoft mit der bunten Welt der Videospiele in Verbindung zu bringen, die seit zwei Jahrzehnten von japanischen Unternehmen beherrscht wird. Denn bis dato interessierte sich die Firma nur für den PC.

Auf fast jedem Computer der Welt, ob in Wohnungen oder Büros, läuft mindestens ein Programm aus dem amerikanischen Riesenkonzern. „Windows" ist das am häufigsten eingesetzte Betriebssystem, „Office" das am weitesten verbreitete Paket von Arbeitsprogrammen, der „Internet Explorer" gilt als Standard-Software für den Zugang zum weltweiten Datennetz. Das von Bill Gates gegründete Unternehmen hat einen Börsenwert von mehr als 500 Milliarden Mark und beschäftigt rund um den Globus über 25 000 Mitarbeiter.

Kein Wunder also, dass die Konkurrenz bereits zittert, obwohl Microsoft bisher nur spärliche Informationen zum Projekt „Xbox" preisgab. Doch jetzt hat das Schweigen ein Ende.

Boris Schneider-Johne, Pressesprecher von Microsoft Deutschland: „Verkaufsstart für die Xbox wird in Deutschland und Europa spätetens Anfang 2002 sein. Der Preis steht noch nicht fest, wird aber auf dem Niveau der Playstation 2 liegen." Dass der Spaß nicht gerade billig wird, liegt an den leistungsstarken Bauteilen der Konsole. Ein schneller **Hauptprozessor** S. 212, **Grafikprozessoren** S. 212 der kommenden Generation, eine **Festplatte** S. 212 und die Möglichkeit, Filme auf **DVD** S. 212 abzuspielen, sind wichtige Merkmale der Xbox. Anders als die Playstation 2 soll Microsofts Gerät aber keine multimediale Allzweckmaschine für das moderne Wohnzimmer sein, sondern eine reinrassige Spielekonsole. Zubehör, wie Maus und Tastatur für das Stöbern im Internet, oder spezielle Anschlüsse für Kameras gibt es nicht.

Ein gewaltiger, ja gewagter Schritt für den amerikanischen Software-Spezialisten, obwohl Microsoft längst einen guten Namen in der Welt der Computerspiele hat. Das Strategie-Epos „Age of Empires 2" (Spiel des Monats in COMPUTERBILD-SPIELE 12/99) und das Weltraum-Abenteuer „Starlancer" (Spiel des Monats in Heft 7/2000) waren Riesenerfolge.

Weitere bekannte Titel sind etwa der „Microsoft Flight Simulator", die Rennspiele „Motocross Madness" und „Midtown Madness" sowie die Golf-Serie „Links". Microsoft gehört inzwischen zu den wichtigsten Spiele-Entwicklern der Welt. Auch auf dem Zubehör-Markt beweisen die Amerikaner mit ihren Spielsteuergeräten der „Side-Winder"-Serie Kompetenz. Die




**Xbox von oben: Zwischen den Rippen an den Seiten strömt die Warmluft aus dem Gerät. Ein Ventilator im Innern saugt Frischluft an.**

# die Xbox!




Signale dafür, dass der Schritt in den Markt der Videospiele erfolgreich sein könnte, stehen also auf „Grün".

**Das „Zentralorgan" der Xbox**

Die Spielekonsole der Zukunft ist ein schlichter schwarzer Kasten, ihre Stärken trägt sie innen. Der Hauptprozessor ist ein Pentium 3 mit 733 Megahertz, wie er auch in vielen handelsüblichen Computern zu finden ist. Zur US-Markteinführung der Xbox Ende dieses Jahres wird dieser Prozessor bereits nicht mehr zu den schnellsten gehören. Macht aber nichts, denn die Xbox birgt durchaus auch Technik der kommenden PC-Generation. Und diese Zutaten werden die meiste Rechenarbeit übernehmen.

Der Grafikprozessor von Nvidia ist eine Spezialentwicklung und basiert auf dem „NV20". Das ist der sieben bis zehn Mal schnellere Nachfolger des „Geforce 2", der momentan zu den leistungsfähigsten seiner Art auf dem Markt gehört. Doch der eigentliche Clou verbirgt sich hinter dem Begriff „Unified Memory" (auf Deutsch: „vereinigter Speicher"). Haupt- und Grafik-Prozessor zapfen denselben 64-**Megabyte-Arbeitsspeicher** S.212 an. Die berechneten Daten müssen also nicht, wie bei herkömmlichen Computern, lange Wege zwischen beiden Prozessoren zurücklegen. Die Rechengeschwindigkeit steigt, Wartezeiten werden geringer. Der für die Xbox modifizierte Grafikprozessor hat zudem einen entscheidenden Vorteil im Vergleich zur PC-Variante (die übrigens noch in diesem Jahr auf den Markt kommen soll): Die von Windows und der Darstellungsnorm **VGA** S.212 vorgegebenen Standards müssen nicht eingehalten werden. So ist eine bessere Ausnutzung der leistungsfähigen 3D-Technik möglich.

Zum Sound-Prozessor will Microsoft bisher nur verraten, dass er räumlichen Klang erzeugen kann. Der Spieler kann, wie in einem Kinosaal, in die Geräuschkulisse eintauchen und wird von allen Seiten beschallt, sofern er die passende




**Xbox von vorne: Es gibt vier Anschlüsse für Spieletastaturen 1. Die DVD-Schublade reicht vom Xbox-Schriftzug bis direkt über den Ein-und Ausschalter 2. Ein kurzer Druck darauf löst auch den schnellen Neustart des Systems aus. Ein Druck auf den großen Knopf 3 öffnet und schließt die DVD-Schublade.**




**Xbox von hinten: 1 ist der Anschluss für das Stromkabel. Das Scartkabel zur Verbindung mit dem Fernseher wird in die Buchse 2 gesteckt. Das Kabel für Spiele mit anderen im Netzwerk gehört in Anschluss 3. Durch das Gitter 4 wird Frischluft zur Kühlung der leistungsstarken Prozessoren angesaugt.**

Rundumklang-Anlage mit mehreren Lautsprechern hat.

Eine nachträgliche Aufrüstung der Xbox ist nicht vorgesehen. Sie ist ein geschlossenes System, es gibt keine Möglichkeiten, Bauteile auszutauschen.

**Das Betriebssystem**

Die Xbox kommt ohne komplettes **Betriebssystem** S.212 aus. Sie arbeitet lediglich mit einzelnen Programm-Routinen aus Windows 2000, die den Zugriff auf das **DVD-ROM-Laufwerk** S.212 und auf die Festplatte steuern. Um eine Aktualisierung von Steuerungsprogrammen (Treibern) oder um Spielverbesserungs-Programme (Patches) braucht sich der Spieler laut Microsoft nicht zu kümmern. Seamus Blackley, technischer Leiter des Xbox-Teams in den USA, erklärt das so: „Da alle Xbox-Konsolen baugleich sind, brauchen die Programmierer keine Treiber zu verwenden, sondern können die verschiedenen Komponenten direkt ansprechen."

Dadurch reduziert sich auch die Zahl möglicher Fehlerquellen bei der Programmierung der Software. Der Kunde kann sich also voll auf das Spielen mit der Konsole konzentrieren. PC-Spiele auf der Xbox laufen zu lassen, ist damit aber leider auch völlig unmöglich. Ebenso wenig werden Xbox-Spiele auf normalen Computern irgendeinen Mucks von sich geben.

**Die Festplatte**

Microsoft verfolgt das erklärte Ziel, das Beste aus PC- und Konsolentechnik in die Xbox zu packen. Damit ist sie die erste Spielekonsole, mit einer Festplatte. Anders als bei Computern wird die aber nicht zum Speichern und Lesen von Programmen genutzt. Sie dient vielmehr unter anderem als Zwischenspeicher (Cache): Datenmengen, die nicht mehr in den Arbeitsspeicher passen, werden einfach auf die Festplatte ausgelagert und stehen dort jederzeit zur Verfügung. Damit wird ein typisches Problem, mit dem alle bisherigen Spielekonsolen zu kämpfen hatten, elegant gelöst.

Für die Abbildung lebendiger Spielsphären reicht der Arbeitsspeicher nämlich in der Regel nicht aus. Bei einem Rennspiel etwa, in dem Unfallschäden an Fahrzeugen, Straßenabsperrungen und Gebäude realistisch berechnet und dargestellt werden, sind große Datenmengen zu verwalten. Jede Delle im Blech, jede zerbrochene Fensterscheibe, jedes umgebogene Straßenschild muss zumindest für die Zeit des Rennens zwischengespeichert werden. Das ist mit der Xbox kein Problem mehr, weil die Festplatte ausreichend Speicherplatz haben wird – voraussichtlich sind es acht **Gigabyte** S.212.

Die Festplatte macht es auch möglich, Lade- und damit Wartezeiten zu verringern. Wichtige Daten müssen nicht ständig aus dem relativ langsamen DVD-Laufwerk gelesen, sondern können von der viel schnelleren Festplatte überspielt werden.

Eine weitere Aufgabe der fassungsstarken Scheibe ist das Speichern von Spielständen, etwa Ihre Rekordzeiten in Rennspielen oder der Saisonverlauf eines Fußball-Managers. Wer will, kann die Daten auch auf eine Speicherkarte kopieren, die in die Spieletastatur gesteckt wird, und dann zu Freunden mitnehmen.

Boris Schneider-Johne sieht noch eine weitere Einsatzmöglichkeit: „In Zukunft kann die Festplatte auch als Speicher für neue Spielstufen dienen, die man aus dem Internet oder von DVD kopiert. Die ersten Xbox-Spiele werden diese Funktion aber wahrscheinlich noch nicht nutzen."



Seamus Blackley verrät sogar noch einen weiteren, äußerst originellen Weg, die Festplatte zu nutzen: „Die Spieler können ihre Musik-CDs auf die Festplatte kopieren und in Spielen, die das erlauben, die vorgegebene Musik austauschen. So kann man etwa in einem Rennspiel seine Lieblingsmusik aus dem Autoradio des Wagens hören."




**Die Spieletastatur. Oben: Neben zwei Mini-Steuerknüppeln 1 und einem Steuerkreuz 2 die analogen Tasten zur Spielsteuerung 3. Mit 4 werden die Menüs in Spielen bedient. Unten: Einschub für die Speicherkarte 5. Zwei Schultertasten befinden sich an den Positionen 6.**

**Die Anschlussmöglichkeiten**

Die Xbox kommt mit wenigen verschiedenen Anschlüssen aus. Auf der Vorderseite gibt es vier







**Verblüffend realistisch: Dieser Gartenteich mit Hunderten von flatternden Schmetterlingen soll die hervorragenden grafischen Leistungen der Xbox verdeutlichen.**

Anschlussmöglichkeiten für Spieletastaturen. Die Buchsen halten sich an keine bekannte Norm. Herkömmliche PC-Spieletastaturen können also nicht verwendet werden. Intern arbeiten die Anschlüsse aber wie **USB-Schnittstellen** S. 212. Es ist also denkbar, mit Hilfe von Adaptern auch anderes Zubehör anzuschließen. Dazu hegt Microsoft aber noch keine konkreten Pläne.

Auf der Rückseite wird das Stromkabel eingesteckt. Neben dem Lüfter befindet sich ein Ausgang, der Bild- und Tonsignal überträgt. Die Xbox wird per Scart-Kabel mit dem Fernseher verbunden. Der Anschluss eines PC-Bildschirms ist dagegen nicht vorgesehen.

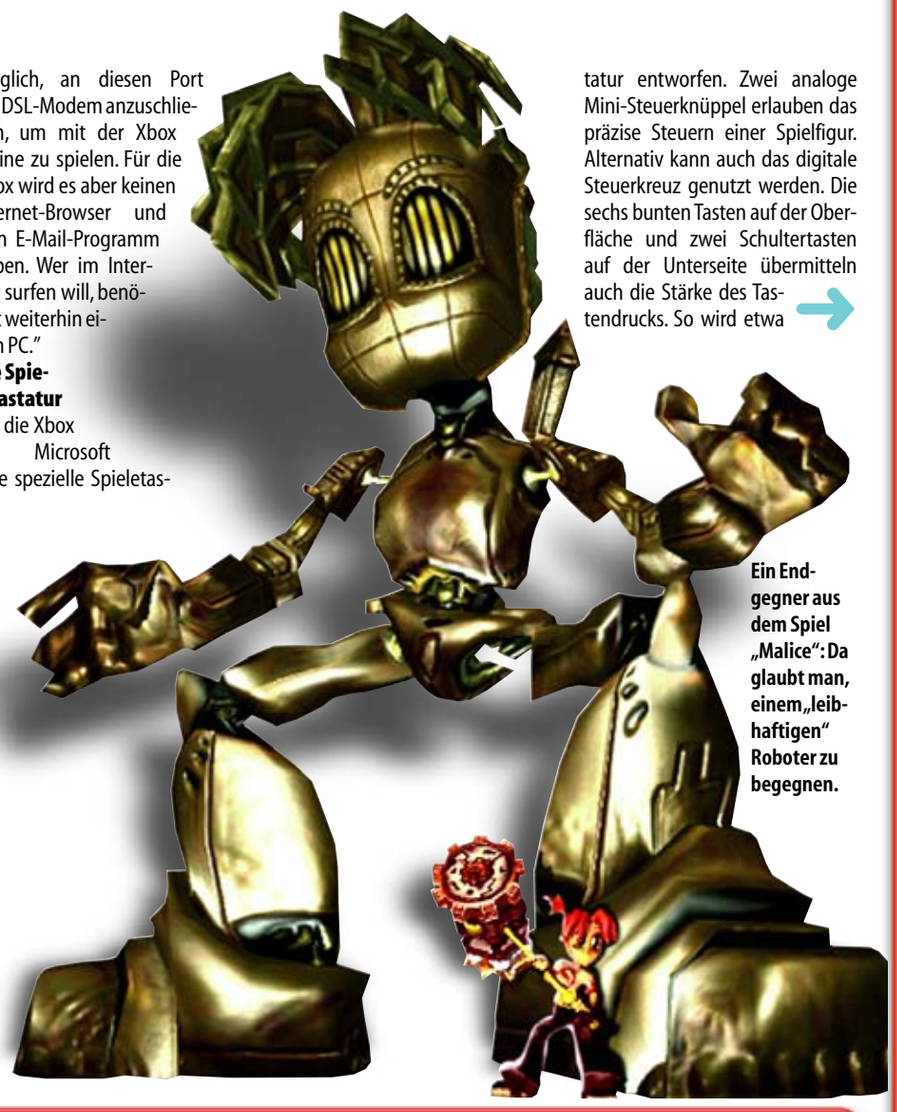
Ganz rechts ist ein **100-Megabit-Ethernet-Port** S. 212 angebracht. Boris Schneider-Johne erklärt die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten dieses Anschlusses: „Man kann die Xbox zu LAN-Parties mitnehmen und über Netzwerk gegeneinander spielen. Wie viele Spieler gleichzeitig teilnehmen, wird nur durch das jeweilige Spiel begrenzt. Außerdem ist es möglich, an diesen Port ein DSL-Modem anzuschließen, um mit der Xbox online zu spielen. Für die Xbox wird es aber keinen Internet-Browser und kein E-Mail-Programm geben. Wer im Internet surfen will, benötigt weiterhin einen PC."

**Die Spieletastatur**

Für die Xbox hat Microsoft eine spezielle Spieletastatur entworfen. Zwei analoge Mini-Steuerknüppel erlauben das präzise Steuern einer Spielfigur. Alternativ kann auch das digitale Steuerkreuz genutzt werden. Die sechs bunten Tasten auf der Oberfläche und zwei Schultertasten auf der Unterseite übermitteln auch die Stärke des Tastendrucks. So wird etwa



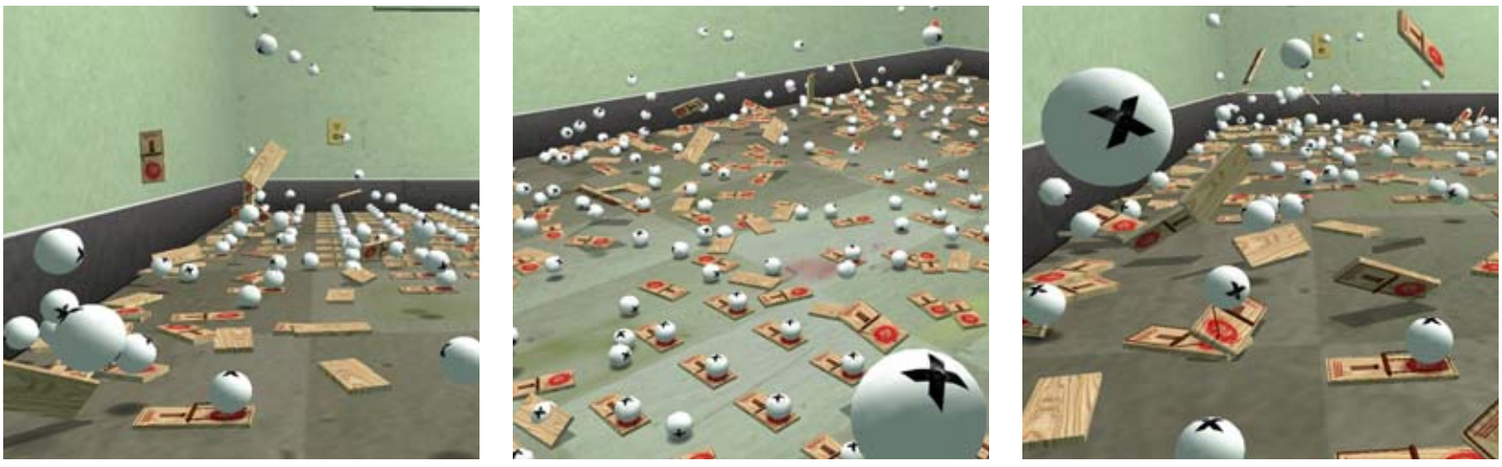
**Die Xbox wird Oberflächen wirklichkeitsnah abbilden können: Dieses Bleirohr zum Beispiel reflektiert einfallendes Licht perfekt.**



**Ein Endgegner aus dem Spiel „Malice": Da glaubt man, einem „leibhaftigen" Roboter zu begegnen.**

## DIE SPIELEKONSOLEN IM VERGLEICH

| | Xbox | Gamecube | PS2 | Dreamcast | PS1 | N 64 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Hauptprozessor** | Pentium 3 733 MHz | Power PC 405 MHz | Emotion Engine 300 MHz | Hitachi SH-4 200 MHz | R3000A 33 MHz | R4300i 93,7 MHz |
| **Grafik-Prozessor** | Nvidia X-Chip 300 MHz | Flipper 202,5 MHz | Sony GS 150 MHz | Power VR 2 100 MHz | GPU k.A. | RCP 62,5 MHz |
| **Arbeitsspeicher (gesamt)** | 64 Megabyte | 43 Megabyte | 38 Megabyte | 26 Megabyte | 3,5 Megabyte | 5,5 Megabyte |
| **Speichermedium** | DVD-ROM | DVD-ROM | DVD-ROM | 12x CD-ROM | CD-ROM | Modul |
| **Kapazität** | 9 Gigabytete | 1,5 Gigabyte | unbekannt | 1 Gigabyte | 650 Megabyte | 64 Megabyte |
| **Festplatte** | 8 Gigabyte | nein | nein | nein | nein | nein |
| **Anschlüsse für Spieletastaturen** | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 |
| **Maximale Bildpunkte** | 1920 x 1080 | unbekannt | 1280 x 1024 | 1600 x 1200 | 740 x 480 | 640 x 480 |
| **Audio-Kanäle** | 256 | 64 | 48 | 64 | 24 | max. 100 |
| **DVD-Wiedergabe** | ja | nein | ja | nein | nein | nein |
| **Modem mitgeliefert** | nein | unbekannt | nein | 33,6 KBps | nein | nein |
| **Erscheinungstermin** | Ende 2001 | unbekannt | 23.11.2000 | 23.09.1999 | 1995 | 01.03.1997 |
| **Preis** | unbekannt | unbekannt | 869 DM | 499 DM | 249 DM | 199 DM |



**Mit dieser Kettenreaktion demonstriert Microsoft die große Rechenleistung derXbox: Jeder einzelne Pingpong-Ball, jede einzelne Mausefalle wird separat berechnet.**

gefühlvolles Gasgeben und Bremsen in einem Rennspiel möglich. Die kleinen schwarzen Tasten mit den Aufschriften „Start" und „Back" („Zurück") dienen zum Durchblättern von Menüs und Schaltflächen.

Zwei kleine Motoren in der Spieletastatur sorgen für einen kräftigen Rütteleffekt. Das Eingabegerät hat auch einen kleinen Schacht für Speicherkarten mit Spielständen. Ein weiteres Einschubfach soll noch dazu kommen. Sehr wahrscheinlich wird es möglich sein, ein Modul für Spracheingabe in einen der beiden Schlitze zu stecken. Dort lässt sich später ein Kopfhörer mit Mikrofon anschließen. Ebenfalls geplant ist, einen Bewegungssensor in die Spieletastatur einzubauen. Dann genügen gefühlvolles Kippen und Drehen des Geräts zur präzisen Steuerung, beispielsweise in Flugsimulationen oder Rennspielen.

## Die Spiele

Fast 200 Firmen haben angekündigt, Spiele für die Xbox entwickeln zu wollen. Allein Microsoft arbeitet zur Zeit an 30 Titeln, von denen einige, wie das actionreiche Weltraumabenteuer „Halo" und das originelle Geschicklichkeitsspiel „Oddworld: Munch's Oddysee" bereits zur Markteinführung der Konsole erhältlich sein sollen. J. Allard, Leiter der Software-Entwicklung, erklärt, worauf es Microsoft bei den eigenen Spielen ankommt:

„Fast alle unsere Spiele sind exklusiv für die Xbox, kaum eines erscheint auch für den PC. Umgekehrt wird kaum eines unserer 20 PC-Spiele, die zur Zeit in Arbeit sind, für Xbox umgesetzt. Wir wollen die Xbox ausreizen. Spielkonzepte, die auf dem PC funktionieren, sind auf einer Konsole selten erfolgreich. Konsolen werden an einen großen Fernseher angeschlossen, vor dem mehrere Leute Platz haben. Der Abstand zum Fernsehgerät beträgt einige Meter. Man sitzt gemütlich mit seiner Spieletastatur in der Hand auf dem Sofa. In diese Situation passen actionreiche, geradlinige Spiele – weniger solche, bei denen es auf Strategie und Überlegung ankommt."

Natürlich werden nicht alle Spielehersteller dieser Philosophie folgen. Mit Ausnahme von Squaresoft („Final Fantasy") und natürlich den bekannten Konkurrenten auf dem Konsolenmarkt (Sony, Sega, Nintendo) unterstützt jede namhafte Firma die Xbox. Durch Kontrolle der Spielkonzepte und der technischen Qualität jedes Spiels hofft Microsoft, für ein hohes Niveau auch der Spiele von Fremdherstellern sorgen zu können. Wie viel ein Spiel im Schnitt kosten wird, steht derzeit noch nicht fest.

Da die Spiele auf einer zweischichtigen DVD mit neun Gigabyte Speicherkapazität ausgeliefert werden, ist es mit dem heutigen Stand der Technik nicht möglich, sie zu kopieren.



**Perfekte Illusion: So soll das Xbox-Spiel „Oddworld: Munch's Oddysee" aussehen, wenn's fertig ist.**





Foto:Reuters

**Zuversichtlich: Der lächelnde Bill Gates glaubt fest an den Erfolg der Spiele-Konsole Xbox.**

### SPIELE ZUM START

**Geschicklichlichkeitsspiele:**

**Oddworld: Munch's Oddysee** – Nachfolger des legendären „Abe's Oddysee" für Playstation und PC. Ein völlig neues Spielkonzept und sensationelle 3D-Grafik sollen perfekte Illusion vermitteln.

**Malice** – ein Hüpfspiel, das jede Menge Spielspaß garantieren soll. Was die Redaktion davon gesehen hat (und das war nicht viel), macht schon jetzt Lust auf mehr.

**Actionspiele:**

**HALO** – Kampf gegen außerirdische Invasoren in bedrohlichen Umgebungen zu Wasser, zu Lande und in der Luft.

**Jurassic Park 3** – Dino-Abenteuer, keine weiteren Details bekannt.

**Strategiespiel:**

**Black & White** – „Ableger" der PC-Version, jedoch grafisch den Fähigkeiten der Xbox angepasst.

## Die Chancen der Xbox

Nach Aussage von Boris Schneider-Johne ist die Xbox mindestens drei Mal so leistungsfähig wie die Playstation 2. Durch den modernen Grafik-Chip und die eingebaute Festplatte hat sie entscheidende Vorteile gegenüber Sonys Produkt. Auch vor Nintendo hat Microsoft keine Angst, obwohl deren „Gamecube" aller Wahrscheinlichkeit nach vergleichbar leistungsfähig sein wird: „Nintendo wendet sich an ein jüngeres Publikum, Microsoft sieht seine Kunden in erster Linie in Leuten ab 16 Jahren", so Boris Schneider-Johne.

Zudem ist sich Microsoft, wie erwähnt, der einhelligen Unterstützung fast aller wichtigen Spielefirmen sicher. Und es werden sicher noch mehr. Der Kampf auf dem Konsolenmarkt wird also noch richtig spannend. Microsoft ist mit der Xbox auf dem besten Weg, den japanischen Platzhirschen Sony, Nintendo und Sega einen bedeutenden Teil dieses knallhart umkämpften Reviers abzujagen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## Meldungen

### 2-Gigahertz-Athlon im Frühjahr 2002

Kürzlich gab die Firma AMD bekannt, schon im Frühjahr 2002 die ersten **Prozessoren** S. 212 mit einer **Taktfrequenz** S. 212 von zwei **Gigahertz** S. 212 zu fertigen. Produziert wird der superschnelle „Athlon“ in der sächsischen Landeshauptstadt Dresden. Die Testproduktion soll noch in diesem Jahr beginnen. Die Auslieferung ist laut AMD bereits für das erste Halbjahr 2002 vorgesehen. Ein Verkaufspreis für den neuen Prozessor steht noch nicht fest.

7 S. 216

### 3dfx: Probleme mit Pentium-4-Systemen

Der **Grafikkarten** S. 212 -Hersteller 3dfx rät davon ab, Produkte der Reihen „Voodoo[1] 3“ und „Voodoo 5“ für Computer zu kaufen, die mit einem Intel-Pentium-4-**Prozessor** S. 212 ausgestattet sind. Als Grund nennt 3dfx Schwierigkeiten mit der Stromversorgung des **AGP-Anschlusses** S. 212 auf Pentium-4-Hauptplatinen S. 212. Lediglich die Karten der Reihe „Voodoo 4“ sollen laut 3dfx problemlos laufen.

6 S. 216

### „Aus“ für CeBIT Home

Die Deutsche Messe AG in Hannover hat sich endgültig vom Konzept der Verbrauchermesse „CeBIT Home“ verabschiedet. Begründung: Die Ausstellung könne sich nicht als eigenständige Fachmesse etablieren. Seit 1996 waren alle Spiele- und Spielgeräte-Hersteller von der Computer-Messe CeBIT zur CeBIT Home ausgelagert worden. Wegen der Weltausstellung „Expo 2000“ in Hannover sollte die „CeBIT Home 2000“ nach Leipzig verlegt werden. Doch sie fand nicht statt, weil mehrere Aussteller absagten. Bereits am 31. Mai 2000 wurde die Ausstellung mangels Interesse abgeblasen. Damals hieß es aber noch, man halte am bestehenden Konzept der CeBIT Home als „anwenderorientierte Multimedia-Messe“ fest. Doch nun kam das endgültige „Aus“. Ironie der Geschichte: Mittlerweile planen mehrere Hersteller die Ausrichtung einer speziellen Spiele-Messe – in Leipzig …

[1] sprich: „Wuhduh“ [2] sprich: „Srrasstmahster Topp Gann Afhter Börner Dscheu-Sstick“ [3] sprich: „Rimoht Kontroll“ [4] sprich: „Pikohl Wi Ar Dscheu“

### Thrustmaster Top Gun After Burner Joystick[2]

# Flugzeuge im Griff

Eine Flugsimulation am Computer mit der Tastatur zu spielen, nervt. Also muss ein Steuerknüppel her. Zum Beispiel der „Top Gun After Burner Joystick“ aus dem Hause Thrustmaster. Das Gerät hat einen abnehmbaren **Geschwindigkeits-/Schubregler** S. 212, acht Bedientasten und einen zusätzlichen **Mini-Steuerknüppel** S. 212. Der Bewegungswiderstand des Steuerknüppels soll sich nach Belieben einstellen lassen. Steuern können sollen Sie das Flugzeug sowohl mit dem drehbaren Steuerknüppel als auch über drei zusätzliche Bedientasten am Geschwindigkeits-/Schubregler.

Der Top Gun After Burner Joystick ist ab sofort für 140 Mark im Handel.

**Infos bei:**
Guillemot,
Am Hammer 15 b,
90455 Nürnberg,
Tel. 0211/338000

5 S. 216



**Start frei: der „Top Gun After Burner Joystick“ von der Firma Thrustmaster.**

### Thrustmaster DVD Remote Control[3]

# Playstation 2 – DVDs fernbedient

Den DVD-Spieler der „Sony Playstation 2“ mit der Spieletastatur (Gamepad) zu bedienen, kann zur Qual werden. Deshalb bietet die Firma Thrustmaster eine kabellose Fernbedienung an. Die „DVD Remote Control“ besteht aus zwei Geräten: Dem **Infrarot-** S. 212 Empfänger und der Fernbedienung. Der Empfänger wird in den Spielgeräte-Anschluss der Konsole eingesteckt. Und wer sich jetzt sorgt, dauernd die Spieletastatur umstöpseln zu müssen, liegt falsch: Ein zusätzlicher Anschluss am Infrarot-Empfänger soll das Kabel vom Gamepad aufnehmen.

Die DVD Remote Control ist für 40 Mark ab sofort im Handel

**Infos bei:** Guillemot,
Am Hammer 15 b,
90455 Nürnberg,
Tel. 0211/338000

5 S. 216




**Filme fernbedient: „DVD Remote Control“ für PS 2.**



**Mehr Spielspaß durch räumliche Wahrnehmung von Objekten und Spielfiguren: mit der Spezialbrille „VR Joy 2000“ von Pcall.**

### Pcall VRJoy[4] 2000

# Mit Brille passiert einfach viel mehr

Wirklich eindrucksvolle Optik bietet ein Spiel erst dann, wenn Sie die Spielfiguren und -fahrzeuge buchstäblich dreidimensional wahrnehmen können. Mit dem Computerbildschirm geht das nicht. Mit einer 3D-Brille schon eher.

Von der Firma Pcall kommt jetzt eine Neue: die „VRJoy 2000“. Und die soll sowohl mit Sonys Playstation 2 als auch, unabhängig von der Grafikkarte, mit jedem Computer zusammenarbeiten. Der Hersteller verspricht besonders hohen Tragekomfort. Da wäre noch der Preis: Stolze 325 Mark veranschlagt der Pcall für das Gerät. Im Handel ist die VRJoy 2000 ab sofort.

**Infos bei:** PCall EDV
Soft- & Hardware, Postfach 1231,
85588 Vaterstetten,
Tel. 08106/351081

11 S. 216

### Lautsprechersystem Boston Acoustics 7500 Multimedia

# Rundum-Beschallung

Eine „faszinierende Klangwelt“ verspricht Boston Acoustics Käufern des Lautsprechersystems „7500 Multimedia“. Vier gut aussehende Hochton-Boxen und ein 30 Zentimeter hoher, leistungsstarker Tieftonlautsprecher (Subwoofer) sollen den Ton von Filmen, Musik-CDs und Spielen angemessen wiedergeben. Die neuen Lautsprecher sind ab sofort für 650 Mark im Handel.

**Infos bei:** Boston Accoustics,
Schaeuffelenstr. 46,
74076 Heilbronn, 10 S. 216



**Für den guten Ton zum Bild: PC-Lautsprecher „Boston Acoustics 7500 Multimedia“.**

## Vivanco Vplay[5] GP 220 UD

# Transparent und vielseitig

Sie sieht nicht nur schick aus, sondern soll auch einiges auf dem Kasten haben: die neue Spieletastatur „Vplay GP 220 UD“ (für den Computer) von Vivanco. Das Gerät wird neun Bedientasten haben. Die sollen, so der Hersteller, über das mitgelieferte Steuerungsprogramm (Treiber) mit beliebigen Funktionen belegt werden können. Und der **Rütteleffekt** S. 212 ist auch schon drin. Die Vplay GP 220 DU gibt's in Transparentblau ab sofort für 120 Mark im Handel.

**Infos bei:** Vivanco, Ewige Weide 15, 22926 Ahrensburg, Tel. 04102/231235 9 S. 216




**Nicht nur schick, sondern voraussichtlich auch gut: die neue Spieletastatur „Vplay GP 220 UD“ von der Firma Vivanco.**



**Wie ein kleines Ufo: Spieletastatur „SL-5210 Shock Pad“ von der Firma Interact.**

## Interact SL-5210 Shock Pad[6]

# Die etwas andere Spieletastatur

Eine etwas eigenwillige Spieletastatur kommt von Interact. Die „SL-5210 Shock Pad“ für die „Sony Playstation“ sieht aus wie ein kleines Ufo. Das Gerät hat zehn Bedientasten, ein Richtungskreuz, zwei **Mini-Steuerknüppel** S. 212 und eingebauten **Rütteleffekt** S. 212. Zu haben ist die SL-5210 Shock Pad ab sofort für 40 Mark.

**Infos bei:** Interact, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 04287/125133 3 S. 216

## Terra Tec Soundsystem[7] 512i digital

# Günstige Soundkarte



**Soundkarte für 89 Mark.**

Die Firma Terra Tec nennt ihr neuestes Produkt eine **Soundkarte** S. 212 für kleines Geld. An die „Soundsystem 512i digital“ lassen sich bis zu vier Lautsprecher anschließen. Zudem verfügt das Gerät über einen **digitalen Tonausgang** S. 212. Auch vorhanden: eine Buchse zum Anschluss von Spielgeräten. Und eine fürs Mikrofon. Die Soundsystem 512i digital ist ab sofort für 89 Mark im Handel.

**Infos bei:** Terra Tec, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen, Tel. 02157/81790 12 S. 216

## Interact Blue Thunder Racing Wheel[8]

# Start-Ziel-Sieg

Perfekte Rennen verspricht Interact Spiel-Piloten, die mit dem neuen Lenkrad „Blue Thunder Racing Wheel“ steuern. Das Lenkrad ist zum Anschluss an die Spielekonsole „Sony Playstation 2“ vorgesehen. Als neu bezeichnet Interact die Möglichkeit, alle acht Tasten „analog“ zu bedienen. Zum Verständnis: Die Geschwindigkeit eines Autos in Rennspielen nimmt dann entsprechend dem auf die Taste ausgeübten Druck zu oder ab. Freie Tastenbelegung soll es dem Spieler zudem erlauben, die Funktionen der Knöpfe seinen Vorlieben entsprechend zu sortieren. Die Neigung des Lenkrads und die Höhe der Lenksäule können laut Hersteller individuell eingestellt werden. Gas- und Bremspedal gehören ebenso zum Lieferumfang wie der eingebaute **Rütteleffekt** S. 212. Das Blue Thunder Racing Wheel gibt es ab Februar für 200 Mark im Handel.

**Infos bei:** Interact, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 04287/125133 3 S. 216



**Gute Fahrt mit dem „Blue Thunder Racing Wheel“.**

## Kurz vorgestellt

### Mit dem Gameboy auf Achse…

Damit Sie unterwegs, etwa im Auto, mit dem Gameboy spielen können, gibt es jetzt ein umfangreiches Zubehörpaket von der Firma Thrustmaster. Mit dem „Rayman Holiday Color Pocket“[11] erwirbt der Kunde eine wiederaufladbare Batterie (zwölf Stunden Betriebsdauer), ein Netzteil und einen Anschluss-Adapter für den Zigarettenanzünder des Autos. Außerdem können mit dem beigelegten Verbindungskabel zwei Personen mit- oder gegeneinander spielen. Und für die dunkle Tageszeit gibt's eine beleuchtete Lupe.
Für 50 Mark können Sie das Paket ab sofort im Handel erwerben.
**Infos bei:** Guillemot, Am Hammer 15 b, 90455 Nürnberg, Tel. 0211/338000 5 S. 216

### …und ihn am Gürtel

Wohin mit dem Gameboy, wenn man unterwegs ist und keine Tasche dabei hat? Der „SL-5904 Power Clip[9]“ lässt sich am Hosengürtel befestigen und hat den Gameboy in einer Halterung sicher im Griff. Der SL-5904 Power Clip ist für nur 10 Mark ab sofort im Handel.



**Infos bei:** Interact, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 04287/125133 3 S. 216

### Reichlich Speicherplatz

Viel Platz zum Speichern von Spielständen soll die neue „Mad Catz PS2-001 8MB Memory Card[10]“ für die Spielekonsole „Sony Playstation 2“ bieten. Auf der acht **Megabyte** S. 212 fassenden Speicherkarte sollen bis zu 80 Spielstände Platz finden. Die Speicherkarte ist ab sofort für stolze 80 Mark im Handel.

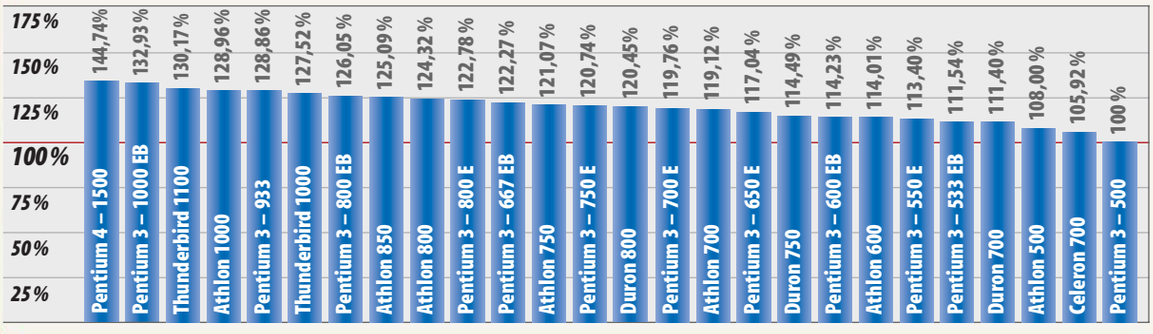


**Infos bei:** NBG, Brunnfeld 2-4, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471/70170 4 S. 216

## Computer Bild Spiele

# DIE SCHNELLSTEN PROZESSOREN ZUM SPIELEN

**COMPUTERBILD-SPIELE hat 26 der schnellsten Prozessoren unter die Lupe genommen. Alle mussten ihre Leistungsfähigkeit mit vier ausgewählten Spielen unter Windows 98 SE S. 212 beweisen. Als Grafikkarte wurde eine „Hercules 3D Prophet 2 GTS“ (Steuerungsprogramm Version 4.12) des Herstellers Guillemot verwendet. Sie gehört zu den schnellsten Karten, die der Markt momentan zu bieten hat. Als Referenz-Prozessor dient der Intel Pentium 3 mit 500 Megahertz. Die rote Linie im Diagramm kennzeichnet dessen Leistung mit 100 %. Die Vergleichswerte der anderen Prozessoren können Sie oberhalb der blauen Balken ablesen.**




5 sprich: „Wiplai“ 6 sprich: „Interäckt Schock Päd“ 7 sprich: „Saundsisstem“ 8 sprich: „Bluh Sander Rißling Wihl“ 9 sprich: „Pauer Klipp“ 10 sprich: „Memmori Kahrd“ 11 sprich: „Räimän Holidäi Keller Pocki“

## Gewinner

### Playstation 2

Grandioser Verkaufsstart der Playstation 2: Innerhalb weniger Stunden war die neue Konsole (869 Mark) in vielen Geschäften ausverkauft. 100 000 Geräte wurden zum 24. November vom Hersteller Sony an den Handel ausgeliefert. Anfang Dezember war es bereits geradezu unmöglich, noch ein Gerät zu ergattern. Kurz vor Weihnachten sorgte Sony nochmals für Nachschub. Bis zum Jahresende konnten rund 120 000 Konsolen verkauft werden. Herzlichen Glückwunsch!

## Verlierer

### Acclaim

Große Schlappe für Acclaim Entertainment: Als der Spielehersteller kürzlich seine Ergebnisse für das Geschäftsjahr 2000 bekannt gab, staunten Branchenkenner nicht schlecht. Rund 291 Millionen Mark Verlust musste das Unternehmen ausweisen. Die erste Auswirkung der Talfahrt zeigte sich bereits im Herbst: Die Entwicklung des lange erwarteten Ferrari-Rennspiels „F360 Modena" für die Playstation 2 wurde eingestellt. Das Spiel war bereits seit einem halben Jahr in der Entwicklung. Schade!

## IN

● Winterstimmung mit Snowboard-Spielen auf den Bildschirm zaubern – was der deutsche „Winter" nicht schafft, können Spieler drinnen allemal ● Im Internet so spielen wie zum Beispiel bei www.flipside.com – da gibt's nicht nur Punkte, sondern auch Preise zu gewinnen

## OUT

● Sich das Playstation-2-Logo auf den Po tätowieren lassen (so geschehen zum Verkaufsstart in Berlin), nur um ein Gerät kostenlos zu bekommen – das tut so weh, dass Ilona (24) künftig stehend spielen muss ● Kollegen, die zum Neuen Jahr ungefragt Feuerwerks-Bildschirmschoner auf fremden Computern installieren – das nervt nämlich

1 spricht: „Talk mih Hohm" 2 spricht: „Mäddn" 3 spricht: „Ämerikn Futtbohl Ssimmjuläischn" 4 spricht: „Toni Hohk" 5 spricht: „Wörtju-elel Rälli"



Foto: dpa, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

**Konsolen-Hersteller Sega will aus der „Mücke" Dreamcast einen „indischen Elefanten" machen.**

# Sega setzt auf Dreamcast-Verkauf in Indien

Dreamcast-Hersteller Sega hat einen neuen Markt für seine Konsole entdeckt: Indien. Bereits im Dezember startete man dort den Verkauf der internetfähigen Konsole. Erklärtes Absatzziel sind 120 000 Geräte in den ersten zwölf Monaten. Sega hofft, bis zum Jahr 2002 eine Million Konsolen in Indien zu verkaufen. Begründung: Die indische Bevölkerung habe mit der Dreamcast einen weitaus kostengünstigeren Zugang ins weltweite Datennetz Internet, als mit dem PC.

Da heißt es Daumen drücken. Bisher verkaufte sich die Konsole Dreamcast weltweit nämlich nur schleppend. Allein von April bis September musste das japanische Unternehmen einen Verlust von rund 655 Millionen Mark hinnehmen. Mal sehen, vielleicht klappt's ja in Indien …



**Klarer Fall: links Original-Hugos, rechts die Fälschung.**

# Hugo-Fälscher gefaßt

Plüschfiguren fälschte ein weißrussischer Hersteller im großen Stil. Als ein LKW über die Grenze nach Deutschland rollen wollte, wurden die Zollbeamten misstrauisch – und fündig. Einem fielen die Hugo-Figuren in der Ladung auf. Die sahen denen, die er aus den Zimmern seiner Kinder kannte, nur entfernt ähnlich. Hugo ist eine Figur aus der gleichnamigen Computerspiel-Reihe. Das erste davon erschien 1995 für den PC. Mittlerweile gibt es etwa 20 weitere Hugo-Versionen für PC, Playstation und Gameboy Color. Weltweit sind insgesamt 2,5 Millionen Spiele mit dem lustigen Männchen verkauft worden.

# Henning Wehland steht auf Sportspiele

„Take me Home"[1] ist einer der Hits, die Henning Wehland und seine Rock-Band H-Blockx bekannt gemacht haben. Der 29-jährige hat jedoch nicht nur als Sänger Qualitäten, sondern zeigt sein Können auch als Moderator beim Musikvideosender Viva Zwei.

Wenn es um Computer-Spiele geht, schlägt sein Herz höher: „Es gibt viele Spiele, die mir gefallen. Zu den besten gehören eindeutig ‚Madden'[2], ‚American Football Simulation'[3] für den PC, dann ‚Tony Hawk[4] 2' und ‚Virtual Rally'[5] für Dreamcast." Auch eine Playstation 2 will er sich demnächst zulegen: „Wenn sie den Erwartungen entspricht, sollte es der Hammer werden. Nur den Internet-Zugang vermisse ich natürlich schmerzlich." Und er ist sicher: „Auf jeden Fall gehört die Zukunft den Online-Spielen."



Foto: Reuters

**Musiker und Moderator: Henning Wehland (29).**

# Luxus in der Basketballkabine

Über neun Millionen Mark Jahresgehalt – hätten Sie das auch gern? Dann sollten Sie in der amerikanischen Profi-Liga NBA Basketball spielen. Wie der 2,11-Meter-Riese Dirk Nowitzki. Der 22-jährige Multimillionär ist der einzige deutsche NBA-Spieler, trägt das Trikot der amerikanischen Mannschaft Dallas Mavericks. Und weil der neue Clubchef Mark Cuban sich auf seine Mannschaft verlassen kann, hat er noch etwas aufs Gehalt drauf gelegt. Er ließ seinen Spielern Technik-„Spielzeug" im Wert von 120 000 Mark in die Kabine einbauen. Ein Fernseher mit Satellitenempfang, ein DVD-Spieler, ein Videorecorder sowie Kopfhörer stehen bereit. Und natürlich auch eine Playstation. Na, dann viel Spaß beim Spielen, Jungs!



Foto: Reuters

**Profi-Basketballspieler und Multimillionär Dirk Nowitzki (22, links).**

# Siedler-Comic und -Figuren

Wuselnde kleine Männchen – schon seit 1993 geistern „Die Siedler" über PC-Bildschirme. Seither ist die Fangemeinde der Strategiespiel-Serie beträchtlich gewachsen. 2,4 Millionen verkaufte Spiele sprechen für sich. Ende Januar 2001 soll der vierte Teil im Handel erscheinen. Ab 11. Januar gibt es die beliebten Spielfiguren auch aus Kunststoff. Die Plastiksiedler sind etwa zehn Zentimeter hoch. In einem Set für 50 Mark sind der römische Zenturio, asiatische Krieger, ägyptische Speerkämpfer und die athletische Amazone enthalten. Den dazu passenden Hochglanz-Comic „Die Siedler" gibt es für 7 Mark im Buchhandel.




**Die beliebten Siedler gibt's jetzt auch als Plastikfiguren.**

## VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE

| Spiel | Gerät | im Handel |
|---|---|---|
| **ABENTEUERSPIELE** | | |
| C 12 | PS | 1. Quartal 2001 |
| The Getaway | PS 2 | 1. Quartal 2001 |
| Winnie Puuh – Tiggers Honigjagd | N 64 | Februar 2001 |
| **ACTIONSPIELE** | | |
| Action Man: Search for Base X | GBC | Ende Februar 2001 |
| Aliens: Thanatos Encounter | GBC | Ende Februar 2001 |
| Aquanox | PC | Februar 2001 |
| Doug's Big Game | GBC | Februar 2001 |
| Monster Force | GBC | Februar 2001 |
| Roswell | PS GBC | Februar 2001 |
| Stars Supernova | PC | 1. Quartal 2001 |
| The Mummy | DC GBC | Februar 2001 |
| **DENKSPIELE** | | |
| Pipemania | PS | 1. Quartal 2001 |
| **FLUGSIMULATIONEN** | | |
| IL-2 Sturmovik | PC | 1. Quartal 2001 |
| **FUßBALL-MANAGER** | | |
| Anpfiff – Der RTL Fußball-Manager | GBC | Ende Februar 2001 |
| **GESCHICKLICHKEITSSPIELE** | | |
| 102 Dalmatiner | GBC | 1. Februar 2001 |
| **QUIZSPIELE** | | |
| Fußball Quiz | PC | Februar 2001 |
| **RENNSPIELE** | | |
| BMX 2 | PS | Anfang Februar 2001 |
| Championship Motocross – | | |
| featuring Ricky Carmichael | PS | Ende Februar 2001 |
| F1 Racing Championship | PC | Februar 2001 |
| Formel Eins 2001 | PS 2 | 1. Quartal 2001 |
| Paris-Dakar | PS 2 | Mitte Februar 2001 |
| Road Champs | GBC | 23. Februar 2001 |
| Wipeout Fusion | PS 2 | 1. Quartal 2001 |
| Woody Woodpecker Racing | DC GBC | Februar 2001 |
| World Quest Racing Tour | GBC | 1. Februar 2001 |
| World Sports Cars | PS 2 GBC | 1. Quartal 2001 |
| **ROLLENSPIELE** | | |
| Everquest Deluxe Pack | PC | Februar 2001 |
| Final Fantasy 9 | PS | Februar 2001 |
| Grandia 2 | DC | Februar 2001 |
| **SPORTSPIELE** | | |
| NBA Live 2001 | PS 2 | Februar 2001 |
| Scooter | PS | Februar 2001 |
| Surfing H30 | PS 2 | Februar 2001 |
| **STRATEGIESPIELE** | | |
| Battle Isle – Darkspace | PC | 1. Quartal 2001 |
| Conflict Zone | DC | Februar 2001 |
| Golem | PC | Februar 2001 |
| Iron Dignity | PC | Frühjahr 2001 |
| RIM – Krieg am Rande der Galaxie | PC | Februar 2001 |
| Software Tycoon | PC | 1. Quartal 2001 |
| Starship Troopers (deutsche Version) | PC | Februar 2001 |
| World War | PC | Frühjahr 2001 |

DC = Dreamcast, GBC = Gameboy Color, N 64 = Nintendo 64, PC = Computer, PS =Playstation, PS 2 = Playstation 2

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Computer Bild Spiele Hitliste

## PC

| Platz | Titel | Spieleart | Testurteil | Hersteller | Freigabe ab |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 | Strategie | gut | Electronic Arts | 16 Jahren |
| 2 |  Baldur's Gate 2 – Schatten von Amn (deutsche Version) | Rollenspiel | sehr gut | Virgin | 12 Jahren |
| 3 |  FIFA 2001 | Sportspiel | gut | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 4 | Flucht von Monkey Island | Abenteuer | gut | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 5 | Tomb Raider: Die Chronik | Action-Abenteuer | gut | Eidos | 12 Jahren |
| 6 | Sudden Strike | Strategie | gut | CDV | 16 Jahren |
| 7 | Die Sims | Aufbauspiel | – | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 8 | Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht. | | | | 18 Jahren |
| 9 | Tony Hawk's Pro Skater 2 | Sport | – | Activision | 6 Jahren |
| 10 | Age of Empires 2 | Strategie | sehr gut | Microsoft | 12 Jahren |
| 11 | Grand Prix 3 | Rennspiel | sehr gut | Microprose | 3 Jahren |
| 12 | Diablo 2 | Rollenspiel | gut | Havas Interactive | 16 Jahren |
| 13 | Herrscher des Olymp: Zeus | Strategie | gut | Havas Interactive | 6 Jahren |
| 14 | Star Trek Voyager Elite Force | Action | gut | Activision | 16 Jahren |
| 15 | NHL 2001 | Sport | gut | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 16 | Cultures | Aufbauspiel | gut | THQ | 3 Jahren |
| 17 | Kicker 2 – Fußballmanager | Fußball-Manager | befriedigend | Heart-Line | 3 Jahren |
| 18 | Homeworld 2 – Cataclysm | Strategie | – | Havas Interactive | 16 Jahren |
| 19 | Pharao | Aufbauspiel | sehr gut | Havas Interactive | 6 Jahren |
| 20 | Rainbow Six Covert Ops Essentials | Action | gut | Ubi Soft | 16 Jahren |
| 21 | Rollercoaster Tycoon | Aufbauspiel | – | Microprose | 6 Jahren |
| 22 | Crimson Skies | Action | sehr gut | Microsoft | 12 Jahren |
| 23 | Alarm für Cobra 11 | Rennspiel | befriedigend | THQ | 6 Jahren |
| 24 | Combat Flight Simulator 2 | Flugsimulation | – | Microsoft | 12 Jahren |
| 25 | Fußball-Manager Bundesliga 2001 | Fußball-Manager | befriedigend | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 26 | Pizza Connection 2 | Wirtschaftssimulation | gut | Software 2000 | 6 Jahren |
| 27 | Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht. | | | | 18 Jahren |
| 28 | Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Action-Abenteuer | gut | Take 2 Interactive | 16 Jahren |
| 29 | Tomb Raider 4 | Abenteuer | gut | Eidos | 12 Jahren |
| 30 | Midtown Madness 2 | Rennspiel | gut | Microsoft | 6 Jahren |

## PLAYSTATION

| Platz | Titel | Spieleart | Testurteil | Hersteller | Freigabe ab |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Driver 2 | Action | gut | Infogrames | 6 Jahren |
| 2 | FIFA 2001 | Sportspiel | – | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 3 | Tony Hawk's Pro Skater 2 | Sportspiel | gut | Activision | 6 Jahren |
| 4 | Tomb Raider – Die Chronik | Action-Abenteuer | – | Eidos Interactive | 12 Jahren |
| 5 | Spyro – Year of the Dragon | Geschicklichkeitsspiel | gut | Sony | 3 Jahren |
| 6 | Rayman 2 | Geschicklichkeitsspiel | – | Ubi Soft | 3 Jahren |
| 7 | Formel 1 2000 | Rennspiel | gut | Sony | 3 Jahren |
| 8 | Fußball-Manager Bundesliga 2001 | Fußball-Manager | – | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 9 | Parasite Eve 2 | Action-Abenteuer | gut | Square Soft | 16 Jahren |
| 10 | NHL 2001 | Sportspiel | – | Electronic Arts | 3 Jahren |

## PLAYSTATION 2[1]

| Platz | Titel | Spieleart | Testurteil | Hersteller | Freigabe ab |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Tekken Tag Tournament | Prügelspiel | gut | Sony | 16 Jahren |
| 2 | Ridge Racer 5 | Rennspiel | befriedigend | Sony | 3 Jahren |
| 3 | FIFA 2001 | Sport | – | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 4 | Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht. | | | | 18 Jahren |
| 5 | SSX Snowboard Supercross | Sport | – | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 6 | Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht. | | | | 18 Jahren |
| 7 | NHL 2001 | Sport | – | Electronic Arts | 3 Jahren |
| 8 | ESPN International Superstar Soccer | Sport | gut | Konami | 3 Jahren |
| 9 | Orphen – Scion of Sorcery | Rollenspiel | – | Activision | 12 Jahren |
| 10 | Ready 2 Rumble Boxing Round 2 | Sport | – | Konami | 12 Jahren |

## NINTENDO 64

| Platz | Titel | Spieleart | Testurteil | Hersteller | Freigabe ab |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pokémon Snap | Geschicklichkeitsspiel | gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 2 | Donkey Kong | Abenteuer | sehr gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 3 | Pokémon Stadium | Prügelspiel | befriedigend | Nintendo | 6 Jahren |
| 4 | Mario Party 2 | Brettspiel | sehr gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 5 | Magical Tetris Challenge | Geschicklichkeitsspiel | – | Activision | 3 Jahren |
| 6 | Super Smash Brothers | Prügelspiel | befriedigend | Nintendo | 6 Jahren |
| 7 | Jet Force Gemini | Action-Abenteuer | gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 8 | Turok – Legenden des Verlorenen Landes | Action-Abenteuer | – | Acclaim | 16 Jahren |
| 9 | Tony Hawk's Skateboarding | Sportspiel | gut | Activision | 6 Jahren |
| 10 | The Legend of Zelda – Ocarina of Time | Rollenspiel | – | Nintendo | 3 Jahren |

## GAMEBOY

| Platz | Titel | Spieleart | Testurteil | Hersteller | Freigabe ab |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pokémon – Pinball (Color) | Flipperspiel | gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 2 | Pokémon – Gelbe Edition | Abenteuer | gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 3 | Pokémon – Blaue Edition | Abenteuer | sehr gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 4 | Pokémon – Rote Edition | Abenteuer | sehr gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 5 | Die Original-Moorhuhnjagd (Color) | Action | befriedigend | Ravensburger Interactive | 6 Jahren |
| 6 | Asterix: Auf der Suche nach Idefix (Color) | Geschicklichkeitsspiel | – | Infogrames | 3 Jahren |
| 7 | Die Schlümpfe: Das große Abenteuer | Geschicklichkeitsspiel | – | Infogrames | 3 Jahren |
| 8 | Donkey Kong Country (Color) | Geschicklichkeitsspiel | gut | Nintendo | 3 Jahren |
| 9 | Super Mario Bros. Deluxe (Color) | Geschicklichkeitsspiel | – | Nintendo | 3 Jahren |
| 10 | Tetris Deluxe (Color) | Puzzle | – | Nintendo | 3 Jahren |

## DREAMCAST

| Platz | Titel | Spieleart | Testurteil | Hersteller | Freigabe ab |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | MSR – Metropolis Street Racer | Rennspiel | gut | Sega | 3 Jahren |
| 2 | Virtua Tennis | Sportspiel | gut | Sega | 3 Jahren |
| 3 | Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht. | | | | 18 Jahren |
| 4 | Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht. | | | | 18 Jahren |
| 5 | Die 24 Stunden von Le Mans | Rennspiel | gut | Infogrames | 3 Jahren |
| 6 | Ferrari 355 | Rennspiel | gut | Acclaim | 3 Jahren |
| 7 | Jet Set Radio | Sportspiel | – | Sega | 6 Jahren |
| 8 | Dead or Alive 2 | Prügelspiel | gut | Acclaim | 16 Jahren |
| 9 | Time Stalkers | Rollenspiel | – | Sega | 3 Jahren |
| 10 | Sonic Adventure | Geschicklichkeitsspiel | – | Sega | 3 Jahren |

**Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control**

1 brandneue Spielekonsole, Liste basiert daher nur auf Trendmeldungen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

**Was ist ein Vorserientest?** In der Rubrik „Vorserientest" prüft die Redaktion Spiele, die noch unfertig sind oder englische Sprache enthalten und so noch nicht als deutsche Endversion in „Serie" gehen. Deshalb vergibt COMPUTERBILD-SPIELE nur eine vorläufige Wertung nach dem Ampel-System: Grün für die Wertungen „sehr gut" und „gut", Gelb für die Wertungen „befriedigend" und „ausreichend" sowie schließlich Rot für die Wertungen „mangelhaft" und „ungenügend".

# Gran Turismo 3

**Rennspiel für die Playstation 2** | Autorennen wie „in echt" – es lebe der Sport!

## INHALT

„Gran Turismo" ist die Rennsimulation für Playstation schlechthin. Mit über 100 000 verkauften Exemplaren hat dieses Spiel auch in Deutschland viele Fans gefunden. Nun rückt die Neuauflage des Rennspektakels für die Playstation 2 in greifbare Nähe.

Sie können aus einem Angebot von über 1000 Fahrzeugen Ihr Lieblingsmodell auswählen, darunter sogar viele Oldtimer aus den 70er-Jahre, wie den legendären Gulf-Porsche oder die Corvette Grand Sport. Jedes Auto, von dem Sie schon mal geträumt haben, ist dabei.

Die Autos Ihrer Wahl dürfen Sie allerdings nicht hätscheln und schonen, sondern müssen sie durch unzählige harte Prüfungen schleudern. Klar, dass dem Herumschrauben am eigenen Renner sehr viel Bedeutung zukommt, damit er der rasenden Konkurrenz überlegen ist.

## BEDIENUNG

Da hat sich Sony mal etwas Besonderes einfallen lassen: Sie müssen sich nun nicht mehr mit der Spieletastatur herumplagen und neidisch auf die **Force-Feedback** S. 212-Lenkräder aus dem PC-Lager schielen. Zum Spiel können Sie ein Gran-Turismo-Rückkopplungslenkrad erwerben. Die Raserei macht damit gleich doppelt soviel Spaß, und kommt nun wesentlich realistischer rüber.

## URTEIL

Spätestens mit diesem Spiel ist wohl eine Playstation 2 fällig – es sei denn, Sie haben schon eine im Multimedia-Regal stehen.

Fotorealistische Umgebungsgrafik, nie gesehene atmosphärische Effekte, wie gleißendes Sonnenlicht oder Hitzeflimmern über der Fahrbahn, lassen den Betrachter staunen. Auch die Autos sind von echten Blechkisten kaum mehr zu unterscheiden. Selbst kleinste Typenschilder sind auf den polierten Karossen deutlich zu erkennen. Und glühende Bremsscheiben leuchten durch die Alufelgen: Hut ab!

Hier ist wohl das Spiel, auf das alle Autonarren mit einer Playstation2 im Wohnzimmer gewartet haben. Mit Qualitäten, die keiner zu erwarten wagte. Erster Eindruck: „sehr gut".



Selbst das Hitzeflimmern ist zu erkennen: „Gran Turismo 3".

### Gran Turismo 3

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | Sony |
| Telefon | 06102/4330 |
| Im Handel ab | 1. Quartal 2001 |
| Spieleranzahl | 2 |
| Altersempfehlung | ab 8 Jahren |
| System | Playstation |
| Wahrscheinlicher Preis | 200 DM (Mit Lenkrad) |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Anfänger |
| Bedienung | sehr gut |
| Spielspaß | sehr gut |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

Prognose:



sehr gut

# Startopia – Die Raumstation

**Aufbau-Strategiespiel für PC** | Formen Sie die perfekte Gesellschaft – auf einer Raumstation, wo sonst

## INHALT

Nach dem großen galaktischen Krieg liegt die Infrastruktur aller daran beteiligten Planeten am Boden.

Ihre Aufgabe ist es nun, alte Raumstationen wieder auf Vordermann zu bringen. Dazu stehen Ihnen über 40 verschiedene Einrichtungen, von Energiekollektoren über Schlafkojen bis hin zu Diskotheken, zur Verfügung. Die können Sie auf drei Decks und 16 Sektionen jeder Raumstation verteilen. Die Bewohner der „Städte im All" gehören bis zu zehn außerirdischen Rassen an, die mehr oder weniger gut miteinander auskommen.

Außer den „üblichen" technischen Anlagen verfügen die Raumstationen auch über Biodecks mit „echten" Landschaften. Sie kümmern sich um deren Pflege, treiben Handel mit anderen Stationschefs oder wehren Spione und Saboteure ab. Kurzum: Sie bauen ein Utopia unter den Sternen – Startopia eben.

## BEDIENUNG

Alle Einrichtungen bauen Sie anhand von Blaupausen, auf die Sie aber keinen unbegrenzten Zugriff haben. Kleine Roboter übernehmen die körperliche Arbeit. Mit dem Mauszeiger klicken Sie auf Objekte und ziehen die an geeignete Orte. Teilweise können Sie auch die Größe von Gebäuden bestimmen und deren Inneneinrichtungen festlegen. Besonders gelungen ist der „Hilfscomputer" im Spiel. Er erklärt alle wichtigen Funktionen. Und das auch noch voller Ironie und Witz, vorgetragen mit einer fantastischen Stimme. Da fühlt man sich sofort an den melancholischen Roboter Marvin aus dem Weltbestseller „Per Anhalter durch die Galaxis" von Douglas Adams erinnert. Einfach Genial!


Alle Achtung: Aliens müssen nicht häßlich sein!

## URTEIL

Aufbauspiele gibt es viele. Doch gerade das Science-fiction-Thema und der ironische Hilfscomputer dürften vielen Spielern gefallen. Der Abwechslungsreichtum erschließt sich erst nach längerem Spiel, und noch sind auch einige Kinderkrankheiten zu beheben. Alles in allem ist „Startopia – Die Raumstation" aber mehr als nur ein netter Versuch. Wenn das Thema Sie interessiert, dann behalten sie dieses „gute" Spiel im Auge.


Leere Raumstationen sind wieder mit Leben zu füllen. Packen Sie's an!

### Startopia – Die Raumstation

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | Eidos |
| Telefon | 040/30633400 |
| Im Handel ab | 1. Quartal 2001 |
| Anzahl der Netzwerkspieler | 4 |
| Altersempfehlung | ab 12 Jahren |
| System | Win 95/98 |
| Empf. Prozessor/Speicher | Pentium 2 350 |
| Wahrscheinlicher Preis | 90 Mark |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Anfänger |
| Bedienung | gut |
| Spielspaß | gut |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Sega Marine Fishing[1]

[1]sprich: „Märihn Fisching"

**Angelspiel für Dreamcast** | Zwei Männer, Fische über 100 Kilo – und Nerven wie eine Angelsehne

## INHALT

[2]sprich: „Gett Bäss"

Das lustigste Zubehör für Segas Dreamcast ist zweifelsohne die Angel. Die lag bereits dem Spiel „Get Bass"[2] bei. Nun darf die Rute endlich wieder hervorgekramt werden: Das Angeln zu Hause geht in die nächste Runde. Haben Sie Get Bass nicht, brauchen Sie natürlich erst mal die Angel. Sie können zwar auch mit der Spieletastatur Fische fangen, aber Spaß macht das nicht.

Wer Angeln mit beschaulicher Ruhe verbindet, liegt hier falsch. Die Spielfigur ist mit einer schicken Yacht auf hoher See unterwegs und hat einen Mann als Verstärkung an Bord. Die ist auch nötig, denn es werden nur dicke Kaliber geangelt. Da schaffen vier Hände mehr als zwei.



**Dieser Riesenfisch ist etwas für einen Profi an der Angelschnur.**

In fünf Hochseegebieten dürfen Sie nach Herzenslust die Schnur auswerfen. Dann wird's knifflig: Versuchen Sie den Köder möglichst lebensecht durchs Wasser zu bewegen, um die dicken Brocken anzulocken. Und hat ein dicker Fisch angebissen, dann darf die Leine auf keinen Fall reißen. Es kommt regelrecht zum Kampf zwischen Ihnen und den diversen „Meeresungeheuern". Ein 120 Kilogramm schwerer Hammerhai fordert den ganzen Angelprofi.

Und damit die Angelei trotz der Monsterwesen am Haken nicht zu schnell langweilig wird, haben die Entwickler noch ein paar kleine Spielchen eingebaut, die sich übrigens auch als Trainingsprogramm anbieten.

## BEDIENUNG

Mit der elektronischen Angel fischen Sie fast „wie in echt". Ein Bewegungssensor im Gerät sorgt dafür, dass Ihre Aktionen auf dem Bildschirm „eins-zu-eins" umgesetzt werden.




**Vor so schönen Stränden können Sie von Bord der Yacht Ihre Angel auswerfen.**

## URTEIL

An dieser Angelei gibt es kaum etwas auszusetzen. Die diversen Fischarten sind realistisch dargestellt, selbst die Schuppenstruktur ist deutlich zu erkennen. Die eingebauten Minispiele sorgen für zusätzlichen Motivationsschub. Die bislang vorliegende englische Version hinterließ in der Redaktion einen durchweg „guten" Eindruck.




**Wenn der anbeißt, gibt's drei Wochen lang nur Fisch zu essen.**

### Sega Marine Fishing

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | Sega |
| Telefon | 0211/563450 |
| Im Handel ab | Dezember |
| Spieleranzahl | 1 Spieler |
| Altersempfehlung | ab 6 Jahren |
| System | Dreamcast |
| Wahrscheinlicher Preis | 90 Mark |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Anfänger |
| Bedienung | sehr gut |
| Spielspaß | gut |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

Prognose: gut

# Excitebike[3] 64

[3]sprich: „Ickßeit Beik"

**Rennspiel für Nintendo 64** | Mit der rechten Hand am Gas über Stock, Stein und so manchen Gegner

## INHALT

Hier erwartet Sie Motocross pur. Der Nachfolger des legendären „Excitebike" aus den 80er-Jahren glänzt mit funkelnagelneuer 3D-Optik und einer ausgefeilten Steuerung.

Sie können, alleine oder auch zu viert, auf 20 Strecken Ihr Können beweisen. Immer neue Sprünge, engere Kurven oder versteckte Abkürzungen fordern Ihre Fahrkunst heraus. Fahren Sie Rennen gegen Freunde und Computergegner, oder versuchen Sie sich an schwierigen Extra-Aufgaben. Etwa einen steilen Berg zu erklimmen oder einen besonders anspruchsvollen Parcours zu gewinnen. Sogar das alte Originalspiel ist enthalten. Sowohl in der Seitenansicht als auch in einer modernen 3D-Variante. Ist das alles noch nicht genug, so dürfen Sie beliebig viele eigene Strecken entwerfen und abspeichern. Die können Sie dann Freunden zum Ausprobieren geben. Dank der vom Spiel verwendeten **Speicher-Erweiterung** S.212 ist die Grafik sehr detailliert und flüssig. Zusammen mit dem guten Ton und dem realistischen Fahrgefühl kommt Stimmung wie auf der Rennstrecke auf.

## BEDIENUNG

Das Wichtigste ist die Motortemperatur. Wann immer Sie Gas geben oder den Turbo benutzen, schnellt sie in die Höhe. Also nicht immer Vollgas fahren. Die Maschine steuert sich fast wie ein echter Motocross-Feuerstuhl. Sie müssen also vorsichtig lenken und in der Luft das Gewicht verlagern, damit Sie wieder gut landen. Meister am Steuer werden Sie aber sicherlich nicht an einem Abend. Es bedarf einigen Trainings, bis Sie alle Kniffe und Tricks der Lenkung beherrschen.

## URTEIL

„Excitebike 64" ist ein klasse Motocross-Rennspiel mit toller Grafik, guter Steuerung und viel Auswahl. Wenn Sie Motorräder mögen und ein Nintendo 64 besitzen, können Sie sich auf diesen Titel freuen.




**Achtung: Auch die Computergegner wissen, was Vollgas ist.**




**Beweisen Sie Geländetauglichkeit auf dem Motorrad. Auf abwechlungsreichen Strecken mit Sprungpassagen und engen Kehren.**

### Excitebike 64

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | Nintendo |
| Telefon | 06026/9500 |
| Im Handel ab | Frühjahr |
| Spieleranzahl | 4 Spieler |
| Altersempfehlung | ab 12 Jahren |
| System | Nintendo 64 |
| Wahrscheinlicher Preis | 120 Mark |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Fortgeschrittene |
| Bedienung | gut |
| Spielspaß | gut |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

Prognose: gut

# Final Fantasy 9

**Rollenspiel für Playstation** | Eine Königin will alles. Geben Sie ihr nichts!

## INHALT

Wie immer hat auch der neunte Teil der „Final-Fantasy"-Reihe nichts mit seinen Vorgängern gemein – von den berühmten fliegenden Inseln mal abgesehen.

Diesmal will eine Königin die gesamte Welt unter ihre Herrschaft zwingen. Und nur Ihre Rebellengruppe kann das verhindern. Im Laufe des Abenteuers wird aber klar, das gar nicht die Königin selber für das Unheil verantwortlich ist, sondern der böse Kuja im Hintergrund die Fäden zieht. Als der auch noch erfährt, dass er bald sterben muss, hat er nur mehr ein Ziel: Alle anderen sollen mit ihm leiden – und das Zeitliche segnen!

## BEDIENUNG

Sie bewegen die Spielfiguren durch eine sehr detaillierte und realistisch wirkende Landschaft. Wenn Sie auf andere Personen treffen, können Sie, je nach Lage, reden, kämpfen oder Gegenstände kaufen. Während die Unterhaltung mit ein paar Tasten erledigt ist, müssen Sie für den Kampf schon ein wenig Knopfakrobatik hinlegen. Etliche Kampftechniken und Zaubersprüche wollen beherrscht und geschickt ausgewählt sein, bis der Gegner besiegt ist. Einsteigern kann das durchaus graue Haare bescheren.

## URTEIL

Final-Fantasy-Abenteuer bestechen (seit es die Serie für Playstation gibt) mit grandioser Optik und herrlich verworrenen Hintergrundgeschichten. Die Mitglieder Ihrer Truppe wechseln ständig, so dass im Kampf immer Abwechslung gegeben ist. Wer Rollenspiele mag, wird bestimmt begeistert sein. „Final Fantasy 9" scheint „sehr gut" zu werden.



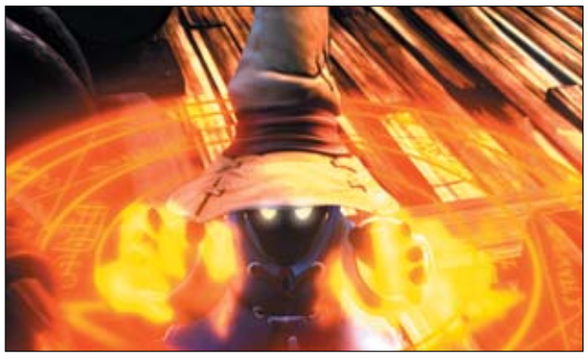
**Von links nach rechts: Garnt Til Alexandros, Zidane Tribal und Vivi Orunitia. Wer denkt sich bloß solche Namen aus?**



**Eine mittelalterliche Stadt lädt zum Bummeln und Einkaufen ein.**



**Die tapferen Helden erwarten gespannt einen gegnerischen Angriff.**



**Vivi ist klein, aber trotzdem ein mächtiger Zauberer.**

### Final Fantasy 9

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | Squaresoft |
| Telefon | – |
| Im Handel ab | ab Februar |
| Spieleranzahl | 1 Spieler |
| Altersempfehlung | ab 10 Jahren |
| System | Playstation |
| Wahrscheinlicher Preis | 90 Mark |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Fortgeschrittene |
| Bedienung | gut |
| Spielspaß | sehr gut |
| **WEITERE VERSIONEN** | PC |

**Prognose:**



**sehr gut**

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Reif für die Insel? Etliche dieser schönen Exemplare könnten Ihre sein.



Unglaubliche Weiten: Blick auf die malerische, aber gefährliche Landschaft.

# Giants: Citizen Kabuto[1]

[1] sprich: „Dscheients Sittisen Kabuto"

**Actionspiel für PC** | Bringen Sie ein Inselreich unter Ihre Kontrolle – alle Mittel sind erlaubt …

## INHALT

Ein fremder, sonderbarer Planet. Drei Gruppen kämpfen um die Vorherrschaft. Da gibt es die roboterartigen Meccaryns, die zaubernden Sea Reapers und den alles fressenden Kabuto. Gut und Böse sind Ansichtssache: Wen wollen Sie leiten? Ihr Ziel ist klar: alle Inseln beherrschen! Ihre Gegner: alle anderen!

Um weiterzukommen, müssen Sie immer kleine Aufgaben lösen. Sei es, einem ausgehungertem „Guten" etwas zu essen zu besorgen, Unmengen von Feinden zu verzehren oder eine Siedlung der „Bösen" zu zerstören. Wahlweise aus der Ich-Perspektive oder mit der Kamera hinter Ihrer Spielfigur laufen, springen und fliegen Sie durch die Landschaft und bauen Ihren Herrschaftsbereich aus. Dabei helfen Ihnen auch verschiedenen Bewohner der Inselgruppe.

## BEDIENUNG

Die von vielen Action-Spielern bevorzugte Steuerung ist bei „Giants" voreingestellt. Mit Zeige-, Mittel- und Ringfinger der linken Hand auf den Tasten **W**, **S**, **A** und **D** bewegen Sie Ihre Spielfigur in die vier Himmelsrichtungen. Mit der Maus steuern Sie die Blick- und Schussrichtung. Darüber hinaus gibt es noch diverse Tasten zum Erteilen von Befehlen, für Zielfernrohr, Waffenwechsel und andere Zwecke. Die Steuerung des Spielfigur gelingt recht leicht und genau. Nur die anständige Landung nach Flugeinlagen fällt schwer.

## URTEIL

Die unglaubliche Blicktiefe über fantastische Landschaften wird Sie faszinieren. Giants sieht wirklich gut aus. Die „Guten" sind niedlich und liebenswert, die „Bösen" abschreckend und Furcht einflößend. Die Dialoge sind voller Wortwitz, und die Schwierigkeit der Aufgaben steigt langsam aber stetig an. Vorläufiges Fazit: ein „guter" erster Eindruck.

### Giants: Citizen Kabuto

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | Virgin |
| Telefon | 040/391010 |
| Im Handel ab | Im Handel |
| Anzahl der Netzwerkspieler | 10 |
| Altersempfehlung | ab 12 Jahren |
| System | Win 95/98/ME |
| Empf. Prozessor/Speicher | Pentium 2 350 |
| Wahrscheinlicher Preis | 90 Mark |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Anfänger |
| Bedienung | gut |
| Spielspaß | gut |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

Prognose:



gut

# Digimon

**Abenteuerspiel für Playstation** | „Süße" kleine Monster und kein Ende – jetzt auch für die Playstation

## INHALT

Nachdem Nintendos „Pokémons" Kinder in der halben Welt närrisch gemacht haben, setzen – endlich – ziemlich ähnlich gestrickte Monster zur Eroberung der Playstation an. Und auch hier geht es darum, die Viecher zu sammeln und durch eine Abenteuergeschichte zu begleiten. Außerdem sollten Sie sich intensiv um die gezielte Kreuzung vorhandener und die Aufzucht neuer „Digimons" kümmern.

Durch die wohlüberlegte Kombination verschiedener Typen können Sie nämlich ganz neue „Ableger" für die zahlreichen Digimon-Kämpfe züchten. Die erben dann die Summe aller Talente beider Vorfahren.




Hier im Geschäft können Sie kostenlos überzählige Gegenstände lagern. Das freundliche gelbe Digimon bewahrt die Sachen auf.

Damit ist Ihr Privatzoo nicht auf 151 oder, immerhin, 251 Monster beschränkt, wie beim Vorbild Pokémon. Vielmehr können Sie nahezu unbegrenzt viele neue, niedliche Monstertypen schaffen.

## BEDIENUNG

Mit dem digitalen Steuerkreuz lenken Sie eine menschenähnliche Spielfigur, hinter der die Monster herlaufen. Kreuzen andere Artgenossen den Weg, so lassen Sie Ihre eigenen Digimons gegen die fremden kämpfen.

Ein solcher Kampf läuft völlig selbsttätig ab. Eingreifen können Sie nicht. Sie dürfen Ihren Tierchen aber während des Kampfes sinnvolle Gegenstände zuwerfen, etwa Heiltränke. Wird mal nicht gestritten, dann steht Ihnen auf Knopfdruck ein Menü offen. Mit dessen Hilfe können Sie Gegenstände benutzen, oder ihre Digimons tätscheln und schlafen schicken.

## URTEIL

Digimon ist eine lustige Mischung aus Pokémon und Tamagochi. Sie sammeln Monster, sorgen für deren Entwicklung und lösen nebenbei noch die drängenden Probleme der Digiwelt. Das sieht doch „gut" aus.



Ach, wie süß! Das kleine Digimon muss mal aufs Töpfchen …

### Digimon

| HERSTELLERANGABEN | |
|---|---|
| Hersteller | Bandai |
| Telefon | nicht verfügbar |
| Im Handel ab | ab Februar |
| Spieleranzahl | 1 |
| Altersempfehlung | ab 8 Jahren |
| System | Playstation |
| Wahrscheinlicher Preis | 90 Mark |
| **VORSERIENTEST-ERGEBNIS** | |
| Geeignet für | Anfänger |
| Bedienung | befriedigend |
| Spielspaß | gut |
| **WEITERE VERSIONEN** | nicht geplant |

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# So testet COMPUTERBILD-SPIELE

## COMPUTERBILD-SPIELE beschreibt hier, wie aufwendig die Redaktion neue Spiele testet

### Test-Computer

Spielspaß, der diesen Namen verdient, stellt sich nur dann ein, wenn der Computer genügend leistungsfähig für das Spiel ist. Die Spielehersteller geben deshalb zu jedem Titel Mindestanforderungen für die Hardware an. Werden die nicht erfüllt, kann das bedeuten: Das Spiel läuft zwar, vielleicht aber nur langsam oder ruckelig. COMPUTERBILD-SPIELE verlässt sich ohnehin nicht auf die Herstellerangaben, sondern ermittelt die Hardware-Anforderungen in eigenen Testreihen.

Die Redaktion testet alle PC-Spiele in einem eigenen Labor mit 25 unterschiedlichen Computern. Fünf Mitarbeiter überprüfen an Computern mit verschiedenen Prozessoren S. 220, Grafikkarten und Soundkarten, ob ein Spiel gut funktioniert. Darüber hinaus werden auf einem zusätzlichen 26. Computer alle Spiele mit dem Betriebssystem Windows XP getestet.

Auch wenn Ihr Computer nicht in der Tabelle der PC-Spieletests vertreten ist, können Sie ihn mit den zum Test herangezogenen Systemen vergleichen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten zu ermitteln, welche Typen von Grafikkarte und Prozessor in Ihrem PC arbeiten. Die einfachste ist ein Blick auf die Rechnung oder den Verpackungskarton. Haben Sie beides nicht mehr, so achten Sie beim Neustart des Computers auf die Meldungen am Monitor.

Dort lesen Sie meist zuerst den Namen der Grafikkarte. Danach folgt die Bezeichnung des Prozessors. Die Zahl hinter dem Prozessor (üblich sind „AMD Athlon", „Pentium", „Celeron" oder „Pentium-3") gibt im Regelfall die Arbeitsgeschwindigkeit an. Gängige Größen liegen zwischen 233 und 1500 Megahertz (MHz) S. 220. Wenn Sie diese Zahl mit den Angaben in der Spiel-Testtabelle vergleichen, können Sie die Leistungsfähigkeit Ihres Computers abschätzen. Beispiel: Nach dem Neustart sehen Sie die Meldung: „…Pentium-3 mit 550 MHz …". Damit ist die Geschwindigkeit Ihres Computers etwa zwischen Pentium-3-500 und Athlon 600 in der Tabelle einzuordnen.

Auch Konsolenspieler finden in COMPUTERBILD-SPIELE ausführliche Tests von Spielen für ihr Gerät. Damit die Testergebnisse von PC- und Konsolenspielen untereinander vergleichbar sind, werden sie nach den gleichen Kriterien ermittelt.

Zur Bewertung zieht COMPUTERBILD-SPIELE die vertrauten Schulnoten von 1 = „sehr gut" bis 6 = „ungenügend" heran. Getestet werden nur deutsche Endversionen, also Spiele, die genau so und nicht anders in den Handel gehen. Unfertige Vorab-Versionen präsentiert Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE in Vorserientests. Sie werden nicht bewertet, aber eine Prognose gibt Auskunft darüber, ob das Spiel ein Hit werden kann.

### Spielspaß

Ein technisch gutes Spiel gewährt noch nicht unbedingt Spielspaß. Daher vergeben die Redakteure für alle wichtigen inhaltlichen Eigenschaften eine persönliche Benotung. Die genaue Aufschlüsselung der „Spielspaß"-Wertung können Sie auf der nächsten Seite nachlesen.

### Service

Die Verantwortung eines Herstellers sollte nicht mit dem Verkauf des Spiels enden, findet COMPUTERBILD-SPIELE und bewertet daher, ob und wo Sie Hilfe per Telefon oder Internet bekommen und wie viel diese Hilfe kostet.

### Installation

Was nützt das beste Spiel, wenn es sich gar nicht oder nur mit sehr viel Mühe und Fachwissen auf dem PC installieren lässt? Gar nichts, meint COMPUTERBILD-SPIELE und sagt, welche Spiele schon bei der Installation Probleme bereiten. Dazu bewertet die Redaktion fünf Prüfpunkte.

### Bedienungsanleitung

COMPUTERBILD-SPIELE prüft alle Bedienungsanleitungen auf Vollständigkeit und Verständlichkeit. Dazu gehören auch Angaben zum Service des Herstellers.

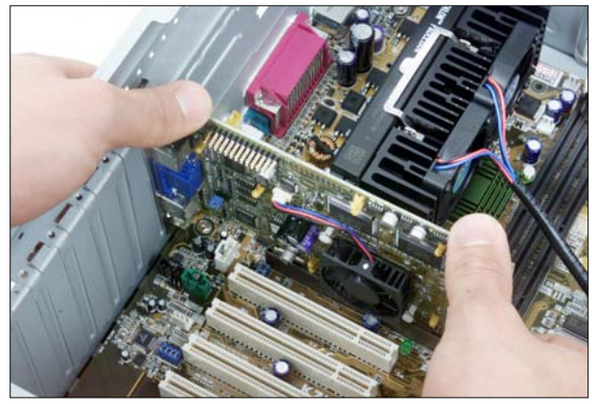
### Funktionsprüfung Ton

Zu jedem Spiel gehört vernünftiger Klang. Im Testlabor wird jedes PC-Spiel mit 25 verschiedenen Soundkarten überprüft. Gibt es keine Probleme, so bekommt das Spiel die Note „sehr gut". Schwierigkeiten mit einzelnen Soundkarten werden erwähnt.

### Funktionsprüfung Bild

Nur wenn Grafikkarte, Prozessor und PC-Spiel zusammenarbeiten, ist Spielspaß garantiert. Daher prüft die Redaktion PC-Spiele mit gängigen Grafikkarten auf verschieden schnellen Computern. Ein Spiel mit toller Grafik macht mit einer hohen Bildauflösung S. 220 am meisten Spaß. Also testet die Redaktion jedes Spiel auf allen 26 Prüf-Computern mit je zwei Bildauflösungen – ein Mal mit der vom Spiel vorgegebenen und ein Mal mit der bei Spielern sehr beliebten Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten S. 220 bei einer Farbtiefe S. 220 von 32 Bit S. 220. Die Note für jede Kombination Spiel/Computer beruht auf dem Durchschnittswert der beiden Teilnoten. Läuft ein Spiel mit der hohen Auflösung nicht, so wird diese unzeitgemäße Eigenschaft mit der Teilnote „6" bewertet.

Konsolenspiele kassieren für schwarze Balken am Bildrand schlechte Noten.



**Mit offenen Karten: Macht ein Spiel Probleme, so muss COMPUTERBILD-SPIELE schon mal zur Überprüfung die Grafikkarte wechseln.**

### Funktionsprüfung Windows XP

Immer mehr Computer werden mit Windows XP ausgeliefert. COMPUTERBILD-SPIELE prüft, ob PC-Spiele auch mit diesem neuen Microsoft-Betriebssystem funktionieren.

### Einstellmöglichkeiten

COMPUTERBILD-SPIELE bewertet, ob Sie ein Spiel Ihren Bedürfnissen anpassen, also etwa die Zahl der Bildpunkte oder den Schwierigkeitsgrad einstellen können.

### Sonstiges

Hier werden allgemeine Testpunkte zusammengefasst. Die maximal mögliche Spieler-Anzahl wird übrigens nicht benotet. Ein Actionspiel schneidet also nicht deshalb schlechter ab, weil man es nur allein spielen kann.

### Auf-/Abwertung

Hat ein Spiel eine Besonderheit, die nicht in eine der anderen Zeilen einer Tabelle gehört, vermerkt COMPUTERBILD-SPIELE das hier.

### Preis-Leistungs-Note

Billig ist nicht immer schlecht, teuer nicht gleich gut. Deshalb ermittelt COMPUTERBILD-SPIELE den Preis-Leistungs-Index. Beispiel: Ein Spiel mit der Gesamtnote 3,00 kostet 40 Euro. Aus Note mal Preis errechnet sich ein Index von 120. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist damit, wie die Tabelle zeigt, gerade noch „ausreichend".

| | |
|---|---|
| bis 30 | sehr gut |
| 30,01 bis 60 | gut |
| 60,01 bis 90 | befriedigend |
| 90,01 bis 120 | ausreichend |
| 120,01 bis 150 | mangelhaft |
| über 150 | ungenügend |

Eine Besonderheit: Spiel-Erweiterungen (Add Ons) dürfen, um dieselbe Preis-Leistungs-Note zu erreichen, nur halb so viel kosten, da sie keine vollständigen Spiele sind. Ein Add On mit der Note 3,00 zu einem Preis von 20 Euro wäre also auch nur „ausreichend". Spiele mit „mangelhaftem" Testergebnis werden in der Preis-Leistungs-Bewertung um zwei Noten abgewertet, „ungenügende" um drei.

Die Preisempfehlung: COMPUTERBILD-SPIELE nennt zu jedem Spiel den günstigsten aktuellen Preis, ermittelt bei über 120 Händlern bundesweit.



**Rechen-Zentrum: Mit 26 Computern wird getestet, welche technischen Anforderungen die Spiele stellen.**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Half-Life: Gunman Chronicles[1]

1 sprich: „Hahlf Leif Gannmän Kronnickels"

**Actionspiel für PC** | Ein durchgeknallter Kommandant hetzt Ihnen seine Schoßhunde auf den Hals – und die sind leider alles andere als handzahm

Spieletricks siehe Seite 124

2 sprich: „Banssuhr Preim"

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 210.

## INHALT

Zum allerersten Mal in ihrer Geschichte sieht sich die Menschheit mit dem Problem konfrontiert, ehemals kolonisierte Planeten an außerirdische Aggressoren zu verlieren.

Archer ist Mitglied bei den Gunmen. Eine Truppe furchtloser Soldaten, die es sich zum Ziel gemacht hat, den Außerirdischen zu zeigen, wo der Bartel den Most holt. Besser gesagt: Ein Gunman sorgt für Ordnung im Universum. Und kein Gunman lässt einen anderen jemals im Stich – das schweißt zusammen. Während eines Einsatzes auf dem Planeten „Banzure Prime"[2] fällt der Kommandant dieser Elitetruppe scheinbar einem Angriff zum Opfer. Seit diesem Tag ziert eine lebensgroße Statue


an

# Half-Life: Gunman Chronicles

FORTSETZUNG

des „Helden von Zeta Prime“ die Eingangshalle des Ausbildungslagers. Jeder Soldat hält voller Ehrfurcht vor diesem Abbild des furchtlosesten Gunman aller Zeiten inne.

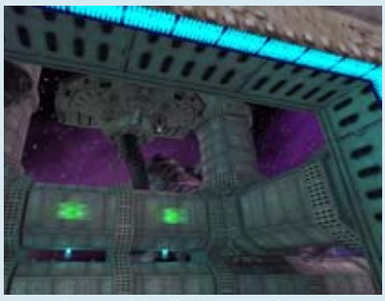
Ein erneuter Angriff der Außerirdischen, der so genannten Xenomen, stürzt die Erde ins Chaos. Archer wird auf den Planeten geschickt, auf dem man das Hauptquartier der widerlichen Invasoren vermutet. Es wird ein Höllentrip. Für Sie. Denn niemand sonst steckt in der Rolle des furchtlosen Gunman. Ein kurzer Flug für Sie, ein Riesenschritt für die Menschheit: Da stehen Sie nun auf dem Dschungelplaneten. Ein unwirtlicher Himmelskörper. Und ein unheimlicher dazu. Ohrenbetäubendes Grollen und heftiges Stampfen liegen in der Luft. Ein riesiger Dinosaurier hat den Neuankömmling offenbar als Mittagsmenü ausgewählt und jagt ihn quer durch die erste Spielstufe. Und, verlassen Sie sich drauf, gemütlicher wird’s nicht mehr.

Wohl aber noch interessanter, denn im Laufe Ihrer abenteuerlichen Erkundungsreise durch die fremde Welt kommen Sie schließlich dem Ursprung aller Probleme auf die Spur: Der tot geglaubte Kommandant lebt noch – und wie! Der einstige Vorzeigesoldat ist vollkommen durchgedreht. Mit ein paar nicht minder bekloppten Wissenschaftlern arbeitet er an neuen, furchtbaren Monstern, die er auf die Erdbevölkerung loshetzen will. Na, denn mal los, das Aufräumen kann beginnen. Genügend „Putzmittelchen“ haben Sie ja dabei. Ein waschechter Gunman verfügt über die neuesten und höchstentwickelten Waffen. Damit werden Sie das „lebende Denkmal“ und seine Spießgesellen doch wohl locker vom Sockel stoßen!

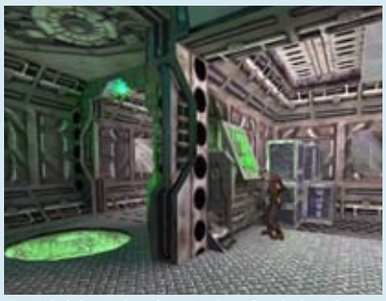
Über Funk werden Sie ständig über die aktuelle Entwicklung der Mission unterrichtet. Und Sie können sogar die Befehle mithören, mit denen der abtrünnige Kommandant seine Mutanten loshetzt, um Sie zu vernichten. Schließlich darf auf der Erde keiner wissen, dass der verehrte „Märtyrer“ noch quicklebendig ist. Noch. Denn Sie drehen den Spieß einfach um und verfolgen den Deserteur durchs ganze Sonnensystem. Das zehrt natürlich an der Lebensenergie. Sollte die mal zur Neige gehen, dann laufen Sie einfach über eine der überall herumliegenden Medizinkisten. Oder Sie kurieren sich an Heilstationen, die in allen Spielstufen verteilt sind.

Kämpfen Sie zu Beginn des Spiels noch mit gentechnisch gezüchteten Monstern aus Fleisch

## SPIELVERLAUF



**1** Archer erreicht die Raumstation in der Erdumlaufbahn. Hier werden die Gunman-Truppen zusammengezogen.



**2** Gleich nach seiner Ankunft wird Archer von ein paar anderen Gunmen über den bevorstehenden Einsatz unterrichtet.



**3** Kurz vor seinem Abflug zieht sich Archer noch eine schicke Rüstung (Kreis) an. Den Monstern wird er’s schon zeigen!



**7** Der Held findet sich in einem dunklen Höhlensystem wieder. Spinnweben hängen von der Decke, Fackeln spenden fahles Licht. In den herumstehenden Tonkrügen entdeckt Archer nützliche Gegenstände für sein weiteres Abenteuer: Außer Munition für die verschiedenen Waffen gibt es Heilpakete, die zur Aufrechterhaltung der Gesundheit von Nöten sind. Vorsichtig tastet sich Archer voran.



**13** An der nächsten Ecke haben es pfeilschnelle Raptoren auf Archer abgesehen. Er muss sich die Biester vom Leib halten.



**14** Endlich hat sich Archer zu einer Funkstation durchgeschlagen: Hier bekommt er Nachrichten von seinem Team.




**17** Das darf doch wohl nicht wahr sein! den Riesendinosaurier längst abgenur eins: blitzschnell reagieren. Doch leider



**15** In Ruhe funken ist nicht: Ein mechanischer Krieger greift an. Das hätte er allerdings besser unterlassen!



**16** In der Ruine scheinen sich noch mehr Gestalten zu verstecken. Die Feuersalve zur Begrüßung verheißt nichts Gutes.

## SPIELVERLAUF



**4** Auf geht's. Archer hat sein Training abgeschlossen und besteigt mit gemischten Gefühlen den Raumgleiter.



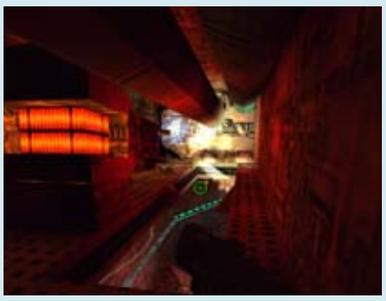
**5** Wenig später landet das Team auf einem scheinbar unbewohnten Planeten. Unheimliches Grollen erfüllt die Luft.



**6** Archer hat einen geheimen Durchgang gefunden. Er wagt sich hinein, hält aber Funkkontakt zur Truppe.



**8** Sieht aus wie ein Heizungskeller, ist aber unheimlicher. Die Maschine am Ende des Ganges ächzt verdächtig, ...



**9** ... um kurz darauf mit lautem Knall zu platzen. Die Explosion hat einen Durchgang freigelegt, und weiter geht's.



**10** Kleine, aber nicht ungefährliche Skorpione greifen aus allen Ecken an. Nun muss Archer schnell und präzise reagieren.



**11** Im nächsten Raum warten ein paar hungrige Alligatoren. Die werden außer Blei aber nichts zu fressen bekommen.



**12** Archer sieht nur noch, wie der riesige Fuß eines Dinosauriers die Decke des Raumes durchbricht. Nicht nervös werden!



Gunman Archer war sich eigentlich sicher, schüttelt zu haben. Aber nix da! Jetzt gibt es lässt sich das gewaltige Vieh nicht töten.



**18** In einer Höhle kommt es zur Auseinandersetzung mit seltsamen Kreaturen. Immer fleißig feuern!



**19** Vor seiner Abreise aus der Ruine versorgt sich Archer mit Munition und einer neuen Rüstung.



**20** Der Dino kann Archers kleinem, wendigen Raumschiff nur enttäuscht hinterherschauen. Auf zu neuen Taten!



**21** Vor dem nächsten Einsatz sollte sich Archer mit neuer Munition und besseren Waffen ausrüsten. Alles aus diesem Schrank.

und Blut, so gibt es später auch mechanische Gegner. Und die haben eine Menge auf dem stählernen Kasten. Aber auch die Blechkameraden können Sie nicht vom Ziel Ihrer Mission abbringen, dem Ableben des Kommandanten auf die Sprünge zu helfen. Und diesmal endgültig.

## BEDIENUNG

Die Steuerung funktioniert wie bei jedem Spiel, das in der Ich-Perspektive läuft: Die vielen möglichen Aktionen der Spielfigur lassen sich am besten mit einer Kombination von Maus und Tastatur ver-

**Dieser Gegner feuert gleich beidhändig. Ob's hilft?**

# Half-Life: Gunman Chronicles

FORTSETZUNG

In düsteren Gängen verteidigt sich der Gunman Archer gegen finstere Feinde, die aus allen Ecken angreifen.

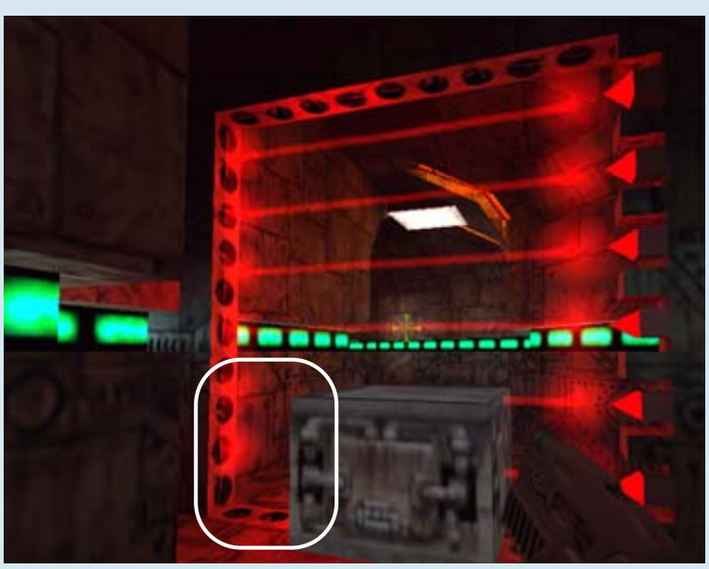
## SPIELDETAILS




Am linken unteren Bildrand befindet sich die Anzeige für die verbleibende Schildenergie der Rüstung (oben) und Ihre verfügbare Lebensenergie. Hier sind es noch je 100 Prozent.



Ihr ärgster Feind im Spiel ist der durchgedrehte Commander. Er hat es sich zum Ziel gemacht, die Menschheit zu vernichten – mithilfe furchtbarer Kreaturen aus dem Genlabor.



Sollten Sie vor einer Energiebarriere nicht weiter wissen, so nehmen Sie einfach eine der herumstehenden Kisten zu Hilfe: Schieben Sie die Kiste vorsichtig in das Kraftfeld, um die Laserstrahlen (Kreis) zu unterbrechen. Nun können Sie durch!



wirklichen. Ein wenig Einarbeitungszeit erfordert das komplizierte Waffensystem. Fast jede Waffe verfügt über eine oder mehrere Einstellungsmöglichkeiten. Und die können auch noch kombiniert werden. Granaten etwa lassen Sie entweder per Zeitzünder hochgehen oder beim Aufschlag. Und ihren Wirkungsgrad können Sie auch noch einstellen. Kleine, heftige, großflächige Explosion? Alles ist möglich. Für jedes Kaliber von Gegnern gibt's den richtigen Wirkungsgrad.



## URTEIL

„Gunman Chronicles" – schon im Vorfeld hochgelobt und mit Vorschusslorbeeren überschüttet. Die ganze Redaktion wartete gespannt auf das fertige Spiel. Doch dann: schnelle Ernüchterung an den Test-Computern. Wo bleiben die versprochenen Innovationen, die sensationelle Grafik? Ähnliche Spiele gab es schon vor über zwei Jahren. Die Gegner verhalten sich nicht allzu intelligent und sehen darüber hinaus lächerlich aus. Wo ist die dunkle Bedrohung, mit der so kräftig geworben wird?



Dann die Grafik: unscharfe, verwaschene Flächen wirken weder glaubwürdig noch gut. Man hat den Eindruck, sich durch ein „Kindermalbuch" zu bewegen. Und wer jetzt denkt, dieses Manko werde durch geniale Rätsel oder eine mitreißende Geschichte ausgeglichen, der hat sich leider geirrt. Sie laufen eigentlich nur geradeaus und ballern auf alles, was sich Ihnen in den Weg stellt. Müssen Sie mal einen Schalter betätigen oder eine Computerkonsole zerstören, so erledigt sich das während eines wilden Feuergefechts fast von selbst.

Schützende Energiefelder vor Türen verschwinden wie von Geisterhand. Aber warum? Das erschließt sich dem Spieler nicht. Die Idee mit den verschiedenen Waffeneinstellungen ist im Prinzip gut, im Endeffekt aber wenig sinnvoll. Sie können nämlich mit jeder gewinnen und alle Gegner wegräumen. Also stellt man die Kanone schlicht und ergreifend einmal ein und dreht nie wieder daran herum. Die Gegner fallen ja sowieso um wie die Fliegen.

Die Entwickler haben sich bemüht, eine einzigartige Atmosphäre mit besonderen Ereignissen zu erzeugen: Wenn Sie sich an eine ganz bestimmte Stelle des Raumes bewegen, dann stürzen Steine von der Decke, ein Funkspruch betäubt Ihre Ohren oder eine Konsole explodiert vor Ihren Augen. Auch Gespräche mit Ihren Kollegen werden per Zufallsprinzip „gezündet". Hört sich gut an? Ist es aber nicht. Manchmal verwirrt Sie das wilde Durcheinander-Geplärre, und wenn Sie kurz vor oder während eines solchen Ereignisses zu weit in den vorangegangenen Teil der Spielstufe zurücklaufen, kann es schon mal passieren, dass sich das Spiel „aufhängt" und von einem alten Spielstand aus erneut gestartet werden muss.

Was bleibt dem Spieler also unterm Strich? Herumlaufen und ballern. Wer sich damit zufrieden gibt, ist mit diesem Spiel bestens bedient. Die Redaktion hätte sich jedoch von einem Spiel des Monats wesentlich mehr Einfallsreichtum, bessere Grafik und pfiffigere Gegner gewünscht. So aber gibt's für die Abenteuer des Gunmans Archer nur knapp die Note „befriedigend".

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN

**Linke Maustaste:** Schießen
**Rechte Maustaste:** Waffe modifizieren
[ ]: Springen
[Strg]: Kauern
[D]: Nach rechts gleiten
[A]: Nach links gleiten
[F]: Taschenlampe



GETESTET MIT
**PC mit Win 95/98**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




# Half Life: Gunman Chronicles

Hersteller: Havas Interactive
Version: 1.0 (deutsche Version)
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

| | |
|---|---|
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 16 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | **3,06** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | 2,00 |
| Langzeitspaß | 6% | gering | 4,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | mittelmäßig | 3,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit leichten Schwächen | 3,00 |
| Musik | 2% | durchschnittlich | 3,00 |
| Geräusche | 3% | passend | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | zufriedenstellend | 3,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | fehlen | 6,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Tastatur/Maus (optimal) | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | passabel | 3,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | mäßig | 4,00 |
| Spannung | 3% | durchschnittlich | 3,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mittelprächtig | 3,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | berechenbar | 4,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **3,31** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 06103/994040 (0,24 DM/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine[1] | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 01805/0774353 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 01805/032936 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **2,48** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein (548 MB) | 6,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0,5000 Megabyte | 1,71 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **3,00** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | akzeptabel (A,B,E,F,H,I) | 3,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | **1,00** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | | alle bestanden | 1,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | **10,8%** | | **2,31** |
| Pentium 133/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | unspielbar | ruckelt | 4,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | ruckelt | nicht spielbar | 4,50 |
| Pentium II 350/64 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | **1,00** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | ja/ja | 1,00 |
| Musik regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Geräusche regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | ja | 1,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | **2,44** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 4 Welten | 3,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur | 1,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | teilweise Englisch | 4,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/acht | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,53** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | **befriedigend ausreichend** | **2,53** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 80 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | | 69 Mark (Media Markt, Straubing, 09421/7710) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 2,53 x 80 = 202,40 = ausreichend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern
[1] kein jugenfreies Internet-Angebot



# Sacrif

## Im Auftrag



# Ice der Götter

**Action-Strategiespiel für PC** | Vergessen Sie weiße Kaninchen – hier zaubern Sie blutrünstige Monster aus dem Hut

Spieletricks siehe Seite 154

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 210.

## INHALT

Alle Hersteller von Computerspielen sind immer voll des Lobes, wenn es um die Produkte aus eigenem Hause geht. Gigantische Spielwelten werden so gut wie immer versprochen. Von „filmreifer Grafik“ und „atemberaubender Spieltiefe“ ist oft die Rede. Meistens kommt aber ein Faktor viel zu kurz: Die Handlungsfreiheit, die Ihnen ein Spiel gewährt. Nur in den seltensten Fällen dürfen Sie entscheiden, ob Sie beispielsweise lieber auf der „guten“ oder auf der „bösen“Seite spielen möchten. So gut wie nie können Sie von sich behaupten, einmal selbst der Schurke zu sein, vor dem sich andere fürchten. Aber es geht auch anders. In „Sacrifice“ schließen Sie sich einer Gottheit Ihrer Wahl an und vertreiben in tobenden Schlachten die Kreaturen des Lichts. Oder die des Schattens.

Ganz klein fangen Sie als relativ unerfahrener Zauberer an. Verloren in einer fremdartigen Welt, finden Sie sich inmitten eines Streits zwi-

[1] spricht: „Säädkrifelß“

# Sacrifice FORTSETZUNG



Unidentifizierbare Monster machen Ihnen in Sacrifice das Leben zur Hölle.

## SPIELDETAILS



Der Zauber „Todeswolke" hat (ein)schlagende Argumente.



Die gefährliche „Blitzmauer" schützt vor Angreifern.



Echt witzig: Die Rinderattacke (Kreis) ist tödlicher als BSE.



Ein mächtiger Tornado wirbelt die Gegner durch die Luft.

[1]sprich: „Peiro" [2]sprich: „Dschäims"

schen fünf Göttern wieder. Dann entscheiden Sie sich vor einer großen Schlacht, für welchen der fünf Sie Ihre Haut riskieren. Zu beachten sind dabei die unterschiedlichen Zielsetzungen der Götter: Persephone ist die Göttin des Lebens und der Rechtschaffenheit. Der finstere Charnel ist der Gott des Schlachtens und des Todes. Pyro[1] spielt gern mit dem Feuer. Stratos bläst den anderen einen kräftigen Wind um die Ohren, und der wurmähnliche James[2] ist unumschränkter Gebieter über das Erdreich.

Nach der Wahl des Auftraggebers geht es in die erste Spielwelt. Startpunkt ist der eigene Altar, den es unbedingt zu schützen gilt. Wird der nämlich von einem fremden Magier zerstört, dann ist das Spiel verloren. Also ist es gut, sofort nach Spielbeginn in die Offensive zu gehen. Ein kurzer Blick in die Umgebung – da, ein Manalith! Die so genannten Manalithen versorgen Ihren Zauberer mit Mana, das für Zaubersprüche absolut notwendig ist. Auf jeden Manalithen sollten Sie so schnell wie möglich eine Art Zapfsäule zaubern. Das kostet zwar eine Menge Zeit, ist aber für den Sieg zwingend notwendig. So werden aus den anfänglichen „drei Monstern von der Tankstelle" vielleicht bald zehn oder 20. Je mehr Manalithen sich in Ihrem Besitz befinden, desto schneller in Folge können Sie zaubern und Monster beschwören.

Um Monster herbei zu zaubern, reicht Mana allein nicht aus. Dazu brauchen Sie außerdem neue Seelen. Es gilt: Je stärker das Monster sein soll, desto mehr Seelen brauchen Sie. Doch an das kostbarste Hab und Gut ist gar nicht so einfach heranzukommen. Einige Seelen liegen schon anfangs verstreut in der Gegend herum. Doch die meisten sind durch den Sieg über gegnerische Kreaturen zu erlangen. Die Seelen gilt es möglichst schnell mit Zaubern aufzusaugen, bevor Ihr Gegenspieler zum großen Seelenraub ausholt.

In einer Schlacht können Sie den Kreaturen eindeutige Befehle erteilen. „Greift dieses Gebäude an!" oder „Beschützt mich!" sind klare Kommandos. Dabei haben Sie Ihre Monster in der Hand. Selbst die grässlichsten Gestalten wandern auf Ihren Befehl in den Tod, wenn es denn sein muss. Sie selbst können Ihren Monstern im Kampf mit Heilzaubern zur Seite stehen oder zerstörerische Zaubersprüche auf Ihre Gegner loslassen, etwa den witzigen Froschregen oder heftige Feuerballattacken. Um einen gegnerischen Altar zu zerstören, müssen Sie eine oder mehrere Kreaturen opfern. Erst dann ist der feindliche Magier besiegt, und es geht in die nächste, schwierigere Runde. Je weiter Sie kommen, desto mehr neue Zauber lernen Sie dazu.

Vor allem in den Schlachten müssen Sie einen kühlen Kopf bewahren, denn hektischer geht's in dem Gewusel kaum noch. Aggressive Angreifer zu Lande und aus der Luft können ganze Monster-Horden mit wenigen Zaubern plätten. Entscheiden Sie sich aber für die richtige Truppenaufstellung und Zusammensetzung, dann steht dem Sieg nichts mehr im Weg. Hin und wieder sollte ein Heil- oder Schutzzauber zu Gunsten Ihres Magiers oder der eigenen Kreaturen gesprochen werden.

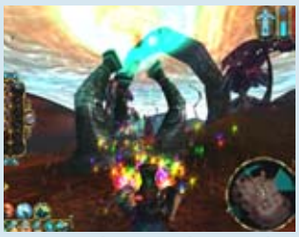
## SPIELVERLAUF



**1** Der Auftrag: Vernichten Sie den gegnerischen Zauberer, der das Land terrorisiert.



**2** Ihre Start-Truppe ist eher spärlich. Immerhin sind ein paar Bogenschützen dabei.



**3** Erst mal muss Zauberenergie her. Also: den nahe gelegenen Manalithen anzapfen.



**4** Prächtig ragt der Bau in den strahlenden Himmel. Die Energie reicht für neue Kreaturen.



**5** Imposant steht der eigene Altar wie ein diabolischer Schrein in einer Schlucht. Davor eines Ihrer Monster. Für den Troll (roter Kreis) benötigen Sie zwei Seelen und entsprechende Zauberenergie. Die roten Striche (weißer Kreis) verdeutlichen, wie gesund Ihre Monster noch sind.



**7** Die größte Truppe des Gegners greift Ihren Schrein an. Monsterscharen liefern sich eine erbarmungslose Schlacht. Am Rande stehen Sie und geben Kommandos.



**8** Nach dem Kampf geht's watend durch Lachen aus Monsterblut. Die Seelen der besiegten Kreaturen (Kreis) sind möglichst schnell zu rauben.



**9** Die geklauten Seelen werden kurzerhand im eigenen Altar verarbeitet. Das dauert ein Weilchen. Danach können Sie neue Monster beschwören.

## BEDIENUNG

Monster können Sie einfach durch Anklicken der entsprechenden Symbole in einem kleinen Menü beschwören. Auch andere Zauber gehen Ihnen schnell von der Hand. Möchten Sie Ihre Figur durch die Landschaft laufen lassen, so muss die Tastatur herhalten. Formationen lassen sich aus einem weiteren Mini-Menü auswählen, das per Klick mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Punkt des Spielfeldes geöffnet wird.

## URTEIL

„Sacrifice" ist weder gut noch böse. Sacrifice trifft genau die goldene Mitte. Wer auf Strategie mit einer Prise Action steht, könnte dem Zauber des Spiels erliegen. Aber Vorsicht: Mit Blut wird in den Schlachten genauso wenig gespart wie mit opulenter Grafik. Es sieht schon verteufelt gut aus, wenn sich auf der strahlenden Landschaft zwanzig Monster Waffen um die Ohren schlagen. Eine derartig prachtvolle Darstellung bizarrer Figuren hat es bisher in keinem anderen Computerspiel gegeben. Deshalb ist ein leistungsstarker PC ratsam. Sonst wird der Bildlauf Opfer übertriebener Grafikpracht und gerät ins Stocken.

Anfänger werden am mitunter viel zu hohen Schwierigkeitsgrad zu knabbern haben. Der lässt sich nämlich nicht einstellen. Schon in den ersten drei Aufgaben kann Frust aufkommen. Aber auch hier gilt: „Übung macht den Meister". Ob das Meisterstück Sacrifice nun vom Himmel gefallen ist oder direkt aus der Hölle kommt, sei dahingestellt. Klar ist aber die Note: „gut". ■

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN

**Linke Maustaste: Monster oder Zauber auswählen**

**Rechte Maustaste: Kampfmenü öffnen**

**→ : Nach rechts drehen**

**← : Nach links drehen**

**↑ : Nach vorne laufen**

**↓ : Rückwärts laufen**



**6 In einem Zombie-Dorf wird der nächste Mana-Quell entdeckt. Noch zeigen sich die Zombies als freundliche Helfer, doch in Wirklichkeit stehen sie auf der Seite Ihres Widersachers.**



**10 Bedrohlich wirkt der Altar des Gegners. Der Widerstand ist gering. Und so opfern Sie eines Ihrer eigenen Geschöpfe, um die Tyrannei des Gegners endgültig zu beseitigen.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 95/98**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



# Sacrifice: Im Auftrag der Götter

Hersteller: Virgin Interactive

Version: 0506.11.09

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

| | |
|---|---|
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 12 Jahren |
| **Geeignet für** | Profis |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | **1,98** |
| Spieleinstieg | 6% | schwer | 4,00 |
| Langzeitspaß | 6% | hoch | 2,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | sehr groß | 1,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | perfekt | 1,00 |
| Musik | 2% | passend | 2,00 |
| Geräusche | 3% | erstklassig | 1,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | professionell | 2,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | professionell | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Tastatur/Maus (mit Schwächen) | 4,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | mitreißend | 1,00 |
| Spannung | 3% | hoch | 2,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | groß | 2,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | hochintelligent | 1,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **2,97** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 040/89703300 (0,24 DM/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Englisch (www.sacrifice.net) | 5,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 040/89703333 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 040/89703311 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **1,74** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | akzeptabel | 3,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | ja (696 Megabyte) | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | ja | 1,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0 Megabyte | 1,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **3,00** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | akzeptabel (A,B,E,G,I,J) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | **1,00** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | | alle bestanden | 1,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | **10,8%** | | **2,67** |
| Pentium 133/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | | | | **3,14** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache | 1% | ja | | | | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | ja/ja | | | | 1,00 |
| Musik regelbar (überprüft) | 1% | ja | | | | 1,00 |
| Geräusche regelbar (überprüft) | 1% | ja | | | | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | nein | | | | 6,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | | | | **2,44** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | fünf Götter, 35 Kampfzauber, 40 Monstertypen | | | | 2,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | | | | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus | | | | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | teilweise Englisch | | | | 4,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/vier | | | | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | | | | **2,11** |
| **Auf-/Abwertung** | | | | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | **gut** | | | | **2,11** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **ausreichend** | | | | |

| | |
|---|---|
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 90 Mark |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | 80 Mark (Player's Paradise, Hagen, Tel. 02331/735273) |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 2,11 x 90 = 189,90 = ausreichend |

*ermittelt bei über 120 Händlern

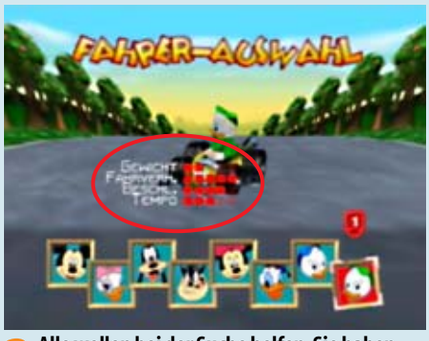
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## SPIELVERLAUF




**1** Eines Morgens schaut Micky Maus nach seinem Hund Pluto und findet nur diese Nachricht: Die Wiesel haben Pluto entführt.




**2** Alle wollen bei der Suche helfen. Sie haben die Wahl aus Anfangs sechs, später sogar neun Fahrern. Jeder hat andere Eigenschaften (Kreis).




**3** Start! Wenn Sie zur rechten Zeit den Gasknopf drücken, schießen Sie wie raketengleich davon. Hier hat's nicht geklappt – nächstes Mal eben.




**4** Dank geschickter Fahrt sind Sie schon auf den vierten Platz vorgerückt. Je mehr Münzen (Kreis) Sie haben, desto schneller fährt das Kart.




**5** Soeben sind Sie über einen Geschwindigkeitspfeil gefahren. Deshalb schlagen die Nachbrennerflammen aus den beiden Auspuffrohren. Statt der Streckenkarte in der rechten unteren Ecke können Sie auch einen Tachometer einblenden. Oben in der Mitte wird gezeigt, welche Waffe Sie haben.




**6** Na, also. Mit perfekten Fahrkünsten haben Sie sich auf den ersten Platz (Kreis) vorgearbeitet. Jetzt bloß nicht vom Steg fallen.



**7** Trara! Der strahlende Sieger sonnt sich im Glanz seines Ruhmes. Aber bis zu Plutos Rettung ist es noch ein weiter Weg.

# Mickey's Speed

**Rennspiel für Nintendo 64** | Alarm in Entenhausen: Pluto wurde entführt. Also nix wie hinterher – im Kart quer durch die USA!

## INSTALLATION

Spielmodul, bis zu vier Controller[2] und, wenn Sie wollen, Rumble Paks[3] einstecken und loslegen. Detaillierte Installationsanweisungen finden Sie auf Seite 210.

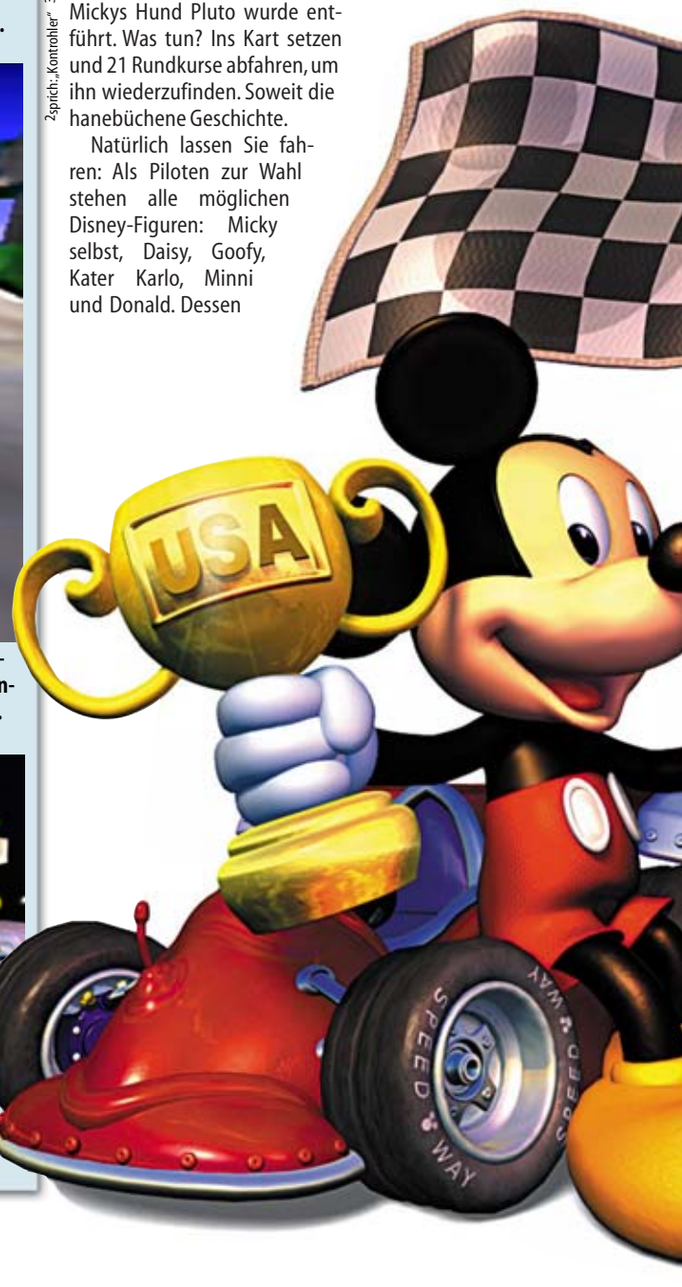
## INHALT

Mickys Hund Pluto wurde entführt. Was tun? Ins Kart setzen und 21 Rundkurse abfahren, um ihn wiederzufinden. Soweit die hanebüchene Geschichte.

Natürlich lassen Sie fahren: Als Piloten zur Wahl stehen alle möglichen Disney-Figuren: Micky selbst, Daisy, Goofy, Kater Karlo, Minni und Donald. Dessen Neffen Trick und Track oder Professor Primus von Quack müssen erst freigespielt werden, bevor sie das Steuer in die Hand nehmen. Neun Fahrer(innen) also insgesamt, und jede(r) mit anderen Talenten. Die Damen beschleunigen gut, halten sich aber mit der Höchstgeschwindigkeit zurück. Goofy und Karlo sorgen mit hohem „Lebendgewicht" für schlechtes Fahrverhalten, machen aber ohne Rücksicht auf Verluste tüchtig Tempo.

Je vier Rennkurse bilden einen Wettbewerb. Und davon gibt's zu Beginn drei. Triumphie-

2 sprich: „Kontroller" 3 sprich: „Rammbl Päcks" 4 sprich: „Kännjens"



# Mickey´s Speedway USA

ren Sie auf diesen Strecken gegen fünf harte Konkurrenten, so stehen Ihnen zwei weitere Wettbewerbe und eine Bonusstrecke offen. Auf allen 21 Bahnen dürfen Sie in jeweils drei Leistungsklassen herumdüsen, mit mehr oder weniger hohem Spitzentempo.

Mit Waffen, die Sie im Rennen aufsammeln, machen Sie Ihren Mitbewerbern das Leben schwer: Auf Schleimpfützen rutschen die Verfolger aus, kleine Flugzeuge rammen die Vorausfahrenden, und Gewitterwolken hindern die Mitstreiter wirksam daran, ihrerseits zu unfairen Mitteln zu greifen.

Das Ganze ist im typischen Disney-Comicstil inszeniert. Die wilde Hatz geht über malerische Strände, durchquert windschiefe Städte und abgrundtiefe Canyons[4].



**Micky Maus, der strahlende Held der Disney-„Familie", hält die Siegerflagge hoch.**

## BEDIENUNG

Sie halten den Controller am mittleren und rechten Griff fest, so dass Sie mit dem analogen Ministeuerknüppel lenken können. Die Fahreigenschaften der Karts sind ziemlich realistisch. Mit den A- und B-Knöpfen geben Sie Gas und bremsen – das allerdings eher selten. Mit weiteren Knöpfen hupen Sie, lösen die Waffen aus, legen sich stärker in die Kurve. Sogar die Kameraperspektive lässt sich einstellen.

Anfänger dürfte der Knopfsalat zunächst verwirren, aber das gibt sich mit der Zeit.

Fortgeschrittene können das erste Dutzend Strecken bequem zwischen Mittagessen und Kaffeekränzchen abfahren – und zwar in allen drei Leistungsklassen. Erst danach wird es schwerer. Insbesondere mit den ganz schnellen Karts brauchen Sie dann gute Reflexe, um auf den engen Straßen Kurs zu halten und Schlaglöchern auszuweichen.

## URTEIL

„Mickey's Speedway USA" ist den vielen vergleichbaren Spielen nicht voraus. Wenn Sie „Mario Kart 64" oder „Diddy Kong Racing[5]" für Nintendo 64 kennen, dann brauchen Sie dieses Spiel nicht unbedingt.

Auf den Hund zu kommen, also Pluto zu finden, ist kein Problem. Als Solist werden Sie also nicht lange Freude am Kartrennen haben. Die Stärke des Spiels liegt im Mehr-Spieler-Modus. Wenn Sie zu viert um die Wette fahren und Ihre Freunde „abschießen", dann kommt Freude auf. Disney-Fans, die ein lustiges Mehr-Spieler-Rennen suchen, können bedenkenlos zugreifen. Die Redaktion wünscht „gute" Fahrt.

GETESTET MIT

**Nintendo 64**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Hersteller: Nintendo

| | |
|---|---|
| Auch für **PC mit Win 95/98** | nein |
| Auch für **Playstation** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | ab 2001 |
| **Altersempfehlung** | ab 6 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

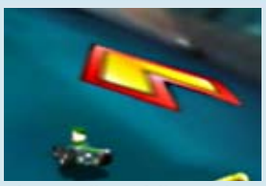
| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | **2,92** |
| Spieleinstieg | 6% | geht so | 3,00 |
| Langzeitspaß | 6% | durchschnittlich | 3,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | mittelmäßig | 3,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | fast perfekt | 2,00 |
| Musik | 2% | durchschnittlich | 3,00 |
| Geräusche | 3% | passend | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | zufriedenstellend | 3,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | professionell | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (problemlos) | 2,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | passabel | 3,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | unsinnig | 6,00 |
| Spannung | 3% | wenig | 4,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mittelprächtig | 3,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | intelligent | 2,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **3,31** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01805/005806 (0,24 DM/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.nintendo.de) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 01900/000000 (2,95 DM/Anruf) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 06026/950308 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **2,26** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 3,4% | Deutsch einstellbar | 3,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **2,50** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | akzeptabel (A,B,E,F,G,I,J) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10%** | bestanden | **1,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | **10%** | Vollbild | **1,00** |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | **1,71** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musik regelbar | 1% | ja | 1,00 |
| Geräusche regelbar | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit | 3% | ja | 1,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | **3,22** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 9 Fahrer, 21 Strecken | 2,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (analog) | 4,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | teilweise Englisch | 4,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | vier/keine | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,42** |
| **Aufwertung** | | Rütteleffekt möglich | -0,10 |
| | | Gute Mehr-Spieler-Unterstützung | -0,30 |
| **TESTERGEBNIS** | | gut ← | **2,02** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | ungenügend | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 150 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | | 120 Mark (Media Markt, Straubing, Tel.: 09421/7710) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 2,02 x 150 = 303 = ungenügend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

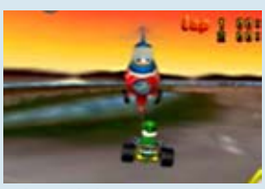
## SPIELDETAILS



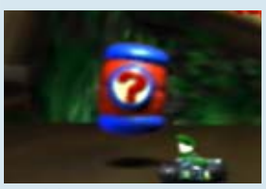
**Die wilde Hatz führt Sie durch die ganzen, großen USA.**



**Die rot-gelben Pfeile verleihen kräftige Beschleunigung.**

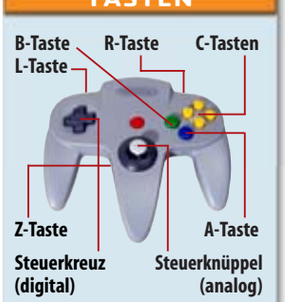


**Fahren Sie ins Wasser, dann fischt Tick Sie wieder heraus.**



**In solchen Tonnen finden Sie die lustigen Waffen.**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




**A:** Gas geben
**B:** Bremsen
**Z:** Hupen, Waffe auslösen
**R:** In die Kurve rutschen
**C↑:** Perspektive ändern



# CALL TO POWER 2[1]

[1] spricht: „Koh l tu Pauer"



**Aufbauspiel für PC** | Die stärkste Armee, die klügsten Forscher, die größten Städte – gründen Sie ein Weltreich, das alle anderen Völker überdauert

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 210.

## INHALT

Was manche Leute von einem verlangen, ist, gelinde gesagt, eine Frechheit: Da steht Ihr bisschen Volk im Jahre 4000 vor Christus mitten in der trostlosesten Pampa, nix zu beißen und kaum einen trockenen Fetzen Stoff am Leib – und damit sollen Sie ein riesiges, mächtiges Reich gründen und bis zum Jahr 2300 nach Christi Geburt die Weltherrschaft an sich reißen. Na ja, wenn's weiter nix is' …

Tatsächlich ist es weiter nichts, denn diese Aufgabe ist bereits so schwer, dass Sie sich getrost eine Woche Urlaub nehmen können, falls Sie ernsthaft erwägen, das Spiel gewinnen zu wollen. Der Anfang ist in jedem Fall mühsam: Sie gründen Ihre ersten Städte, möglichst in einiger Entfernung zueinan-

## SPIELVERLAUF



**1** Die ersten beiden Städte sind schnell gegründet – ob sie auch die Zeiten überdauern, muss sich erst noch herausstellen.




**2** Um Ihren kostbaren Besitz vor Barbaren und feindlichen Armeen zu schützen, lassen Sie zur Verteidigung sofort eine Phalanx ausbilden.




**3** Damit Ihre Hauptstadt schnell wächst, legen Sie rund um die Mauern Felder an. Damit ernähren Sie Ihre Bevölkerung besser, und Ihre Stadt legt an Einwohnern – und damit auch an Wirtschaftskraft – schneller zu als die Konkurrenz. Ein wichtiger Vorteil im Spiel.




**4** Ihr Volk hat das erste Weltwunder erbaut. Nach vielen Jahren schweißtreibender Arbeit gehört das „Ramajana" Ihnen. Ihr Volk jubelt.




**5** Um Ihren Gegnern stets um eine Nasenlänge voraus zu sein, forschen Ihre klügsten Köpfe nach neuen Techniken, wie der Eisenverarbeitung.




**6** Mit Schiffen machen Sie sich auf die Suche nach anderen Kulturen, mit denen Sie Handel treiben, oder gegen die Sie Krieg führen können.



**7** Am Rande einer Schlacht: Ihre berittener Bogenschütze müssen sich gegen einen Krieger aus der feindlichen Phalanx behaupten.

# CALL TO POWER

FORTSETZUNG

der, damit sie sich nicht gegenseitig im Wachstum stören. Dann bilden Sie primitive Militäreinheiten, wie Krieger oder Phalanxen, aus, um bald auftauchende und immer gierigere Nachbarn in die Schranken zu weisen. Und schließlich gilt es noch, Ihre klugen Köpfe im Land an neue Entdeckungen, Entwicklungen und Ideen zu setzen, damit Sie schnell einen technologischen Fortschritt erringen.

Dazu kommen noch ein paar wichtige Details, auf die Sie achten müssen: Ist Ihre Bevölkerung glücklich? Hat sie genug zu essen? Wie schnell werden Bauten fertig? Droht eine Hungersnot? Oder Umweltverschmutzung? Und was kann ich dagegen unternehmen? Ganz nebenbei sollten Sie auch noch ein paar Weltwunder bauen. Die gibt es in jeder Epoche, die Sie mit Ihrem Volk durchlaufen, und sie bestechen mit zwei Fakten: Sie sind auf verschiedene Weisen hilfreich – und sauteuer. Sie sehen schon: Wer sich in der Welt von „Call to Power" nicht auskennt, also den Klassiker „Civilisation"[1] nie gespielt hat, der wird nicht umhin kommen, seine Nase eine Zeitlang ins Handbuch zu stecken. Dort können Sie in aller Ruhe nachlesen, was Sie alles tun können und was Sie besser lassen sollten.

Als allmächtiger Herrscher verfügen Sie nämlich auch über die Möglichkeit, Ihre Regierungsform selbst zu wählen. Und je fortschrittlicher die ist, desto mehr Haken hat die Sache. Also: Nachlesen macht schlau!

[1] sprich: „Siiwwiliesäischen"

## SPIELDETAILS




**Das Weltwunder „Via Appia" verschafft Ihrer Nation mehr Gewinn aus Handelsbeziehungen.**




**„Chichen Itza" sorgt für 30 Prozent weniger Kriminalität – und zwar durch Androhung des Opfertodes.**




**Mit dem Ritter lassen sich Kriege gewinnen.**




**Der berittene Bogenschütze ist sehr schnell.**




**Die Korvette ist das erste verfügbare Schiff.**



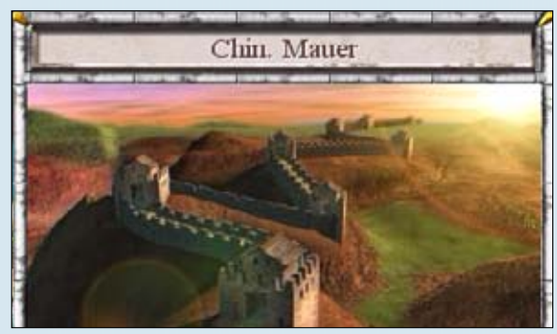

**Die Phalanx ist die erste Verteidigungs-Einheit.**




**Ohne Siedler geht in Sachen Wachstum nichts.**




**Die Samurai machen ihrem guten Ruf alle Ehre.**




**Mit der chinesischen Mauer stehen Ihnen ganz andere Möglichkeiten im diplomatischen Umgang mit anderen Kulturen zur Verfügung – ein brauchbares Weltwunder!**



**Auch die Zukunft kommt im Spiel vor – mit Furcht einflößenden Waffensystemen.**

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# CALL TO POWER

FORTSETZUNG

Das Spiel selbst lässt Sie in aller Ruhe überlegen. Es läuft in Runden ab: Sie können alle Ihre Einheiten bewegen, alle gewünschten Bauten in Auftrag geben, alle geplanten Felder, Straßen und Bergwerke anlegen und dann die Runde beenden. Die Zeit werden Sie brauchen, denn Call to Power 2 erfordert schon auf mittlerem Schwierigkeitsgrad eine ordentliche Portion Konzentration. Auch in Sachen Logistik und Planung sollten Sie einiges auf dem Kasten haben, sonst folgen die bösen Überraschungen schneller, als im Herbst die Blätter vom Baum segeln.

Wenn Sie aber langsam den Überblick gewinnen, welche Aktionen sich auf welche Werte Ihres Reiches auswirken, dann kommen Sie fast unweigerlich an den Punkt, an dem Call to Power 2 sein gesamtes Suchtpotenzial zeigt. Und das ist nicht gerade gering. Einen Moment zu lange gespielt, und plötzlich ist es schon 3 Uhr morgens – und Sie haben es nicht gemerkt. Durch zahlreiche Möglichkeiten, das Spiel vor Beginn nach Ihren Wünschen zu formen, sei es bei der Kartengröße, der Gegneranzahl oder der Schwierigkeit, wird Ihre Gottkaiser-Karriere auch nach vielen Wochen noch nicht langweilig. Denn das Spiel bietet außer den Einstellmöglichkeiten für die Karte auch noch verschiedene Szenarien an, in denen Sie große Leistungen der Geschichte nachspielen oder vielleicht sogar besser machen können.

## BEDIENUNG

Sie spielen Call to Power 2 fast komplett mit der Maus. Einheiten können Sie nacheinander abarbeiten: Verfügt eine Einheit nicht mehr über Bewegungspunkte, so springt das Spiel zur nächsten. Städte melden sich, wenn ein Bauauftrag erledigt ist. Lediglich beim Bau von Einheiten müssen Sie wachsam sein. Wenn Sie die nicht aus dem Baubildschirm löschen, sobald eine fertig gestellt ist, werden automatisch weitere gebaut. Wenn Sie also keine 15 Ritter brauchen: Vorsicht!

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN



**Linke Maustaste:** Schießen

**Rechte Maustaste:** Rennen

## URTEIL

Call to Power 2 basiert auf dem ebenso komplexen wie genialen System, das vor vielen Jahre bereits Civilisation auszeichnete. Viel wurde seit damals nicht geändert – und das ist auch gut so. Denn alle Fans der Aufbausimulation über 6000 und mehr Jahre würden es auch gar nicht anders haben wollen. Und schwierig genug für viele Abende am heimischen PC ist es in jedem Fall. Auch im neuesten Aufguss ist alles drin, was der moderne Herrscher am Computer erwarten darf: Intelligente Gegner, jede Menge Verwaltung zum Abgeben an vom PC gelenkte Stadträte oder zum Selberspielen, Forschung, Kriege, hoffentlich auch Siege und vor allem Partien, die nicht unter zehn Stunden voller Konzentration zu gewinnen sind.

Aber auch Neulinge haben ihre Chance – wenn Sie auf Anfänger-Schwierigkeit spielen und immer wieder mal ins Handbuch schauen, können Sie problemlos die Regeln eines der anspruchsvollsten Aufbau- und Strategiespiele erlernen. Zwar ist die Grafik nicht auf dem Qualitätstand des heute Machbaren, aber es ist auf jeden Fall das hübscheste Spiel aus der Reihe.

Für Fans von langwierigen, aber nicht langweiligen, von komplexen, aber nicht komplizierten und von schweren, aber nicht unlösbaren Aufbauspielen ist Call to Power 2 jedenfalls den Ausflug zum Händler wert: Ein richtig „gutes" Spiel für die dunkle, kalte Jahreszeit – und darüber hinaus.



**Gegen Ende des Spiels müssen Sie sogar im Weltall kämpfen.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 95/98**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



### Call to Power2

Hersteller: Activision
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

| | |
|---|---|
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 6 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | | Note |
|---|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | | **2,19** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | | 2,00 |
| Langzeitspaß | 6% | hoch | | 2,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | mittelmäßig | | 3,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit leichten Schwächen | | 3,00 |
| Musik | 2% | passend | | 2,00 |
| Geräusche | 3% | passend | | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | professionell | | 2,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | professionell | | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Maus (problemlos) | | 2,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | passabel | | 3,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | überzeugend | | 2,00 |
| Spannung | 3% | hoch | | 2,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | groß | | 2,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | intelligent | | 2,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | | **5,66** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01905/10055 (1,21 DM/Min.) | | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.activision.de) | | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 089/96118850 (0,24 DM/Min.) | | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 089/96118848 (0,24 DM/Min.) | | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | | **1,93** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | ja (262 Megabyte) | | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0,1484 Megabyte | | 1,39 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | | **2,50** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | akzeptabel (A,B,C,E,F,G,I) | | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | | **1,00** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | | alle bestanden | | 1,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | **10,8%** | | | **2,17** |
| Pentium 133/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | | | | **1,29** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache | 1% | ja | | | | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | ja/nein | | | | 3,00 |
| Musik regelbar (überprüft) | 1% | ja | | | | 1,00 |
| Geräusche regelbar (überprüft) | 1% | ja | | | | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | ja | | | | 1,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | | | | **1,33** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | mehr als 70 Einheiten, zwölf Regierungsformen | | | | 1,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | | | | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus | | | | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | | | | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/vier | | | | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | | | | **2,02** |
| **Auf-/Abwertung** | | | | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | gut ← | **2,02** |
| **PREIS/LEISTUNG** | **ausreichend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 90 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | 79 Mark (Media Markt, Straubing, Tel. 09421/7710) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 2,02 x 90 = 181,80 = ausreichend | |

* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.


THE

# Star Trek: Deep Space Nine

# FALLEN

**Actionspiel für PC** | Großalarm im Weltraum. Das Schicksal einer ganzen Zivilisation liegt in Ihren Händen

Spieletricks siehe Seite 150

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 210.

## INHALT

Am Rande des Alpha-Quadranten liegt die Raumstation Deep Space Nine. Einst von den feindlichen Kardassianern erbaut, dient Sie mittlerweile der Sternenflotte als Außenposten in einem heiß umkämpften Raumsektor.

Direkt neben der Raumstation befindet sich nämlich der „Eingang“ zu einem Wurmloch. Das ist eine Art Tunnel im Weltall, durch den Raumschiffe in Sekundenschnelle in den weit entfernten Gamma-Quadranten reisen können. Auf normalem Wege würde man Jahre brauchen, um dorthin zu gelangen.

Die Bewohner eines nahegelegen Planeten – die Bajoraner – beten diese absonderliche Weltraum-Erscheinung sogar als Heiligtum an.

Nicht nur die Völker im Alpha-Quadranten kämpfen um die Kontrolle über das Wurmloch, auch die Leute von der „anderen Seite“ nutzen den Tunnel für ihre finsteren Pläne. Horden genetisch veränderter Krieger,

1 Sprich: „Star Trek: Dihp Sspaß Nein – Se Fohlen“

# Star Trek: Deep Space Nine THE FALLEN

FORTSETZUNG

die Jem Haddar, kommen immer wieder aus dem Gamma-Quadranten durch das Wurmloch, um im „Diesseits" Unfrieden zu stiften.

Die Raumstation Deep Space Nine ist Dreh- und Angelpunkt aller Kämpfe und diplomatischen Verwicklungen. Folglich hat ihre Besatzung alle Hände voll zu tun. Chef der erdfernen Basis ist Captain Benjamin Sisko. Obwohl der Kommandant keineswegs besonders religiös ist, sehen die Bajoraner in ihm den „Abgesandten der Götter". Das ist Fluch und Segen zugleich: Während wichtige Aufgaben ihn in der Station beschäftigen, ist Sisko auch noch für das Seelenheil dieses Naturvolkes zuständig.

Ihm zur Seite steht die junge Bajoranerin Major Kira Narris. Sie ist intelligent und ehrgeizig, manchmal aber auch sehr impulsiv. Auch Lieutenant Commander Worf, Star-Trek-Fans bekannt als Klingone an Bord des Raumkreuzers Enterprise[1], ist mit von der Partie. Er kümmert sich um die Sicherheit auf der Raumstation. Ein Knochenjob, denn Probleme gibt's mehr als genug: Als die Station noch im Besitz der Kardassianer war, liefen dort einige Testreihen und Versuche mit einem legendären und gefürchteten Gegenstand – der „Träne des Propheten". Scheinbar ist die nur ein schlichter, roter Kristall, doch sie soll dem Vernehmen nach als Kernstück einer Waffe von unvorstellbarer Zerstörungskraft taugen. Was diese „Höllenmaschine" in den Händen der Kardassianer anrichten könnte, ist nicht auszudenken.

Eines Tages wird auf der Raumstation eins der alten kardassianisches Labore entdeckt. Dort findet man auch die Leichen zweier Kardassianer. Sind die durch einen Unfall zu Tode gekommen oder ermordet worden? Die Kardassianer senden eine hochrangige Delegation zur Deep Space Nine – angeblich, um den Tod der beiden zu untersuchen.

Dann überschlagen sich die Ereignisse: Als Captain Sisko die Besucher ins Labor führt, wird er von ihnen niedergeschlagen. Dann öffnen die ungeliebten Gäste einen Metallzylinder und entnehmen ihm – die Träne des Propheten.

Der zerstörerische Wunderkristall war die ganze Zeit auf der Raumstation versteckt. Als Captain Sisko wieder erwacht, haben die Kardassianer bereits die Sicherheitseinrichtungen seiner Station außer Kraft gesetzt. Vergebens versucht der Captain, sie an der Flucht mit ihrer wertvollen Beute zu hindern.

Damit beginnt ein spannendes Abenteuer. Nur Sie allein können die Träne des Propheten wieder beschaffen und verhindern, dass die Kardassianer mithilfe einer neuen Superwaffe die Macht im gesamten Quadranten an sich reißen.

Zu Beginn des Spiels müssen Sie sich für eine von drei Spielfiguren entscheiden. Wollen Sie mehr Action und weniger Rätsel? Dann ist

[1] sprich: „Enterprais"

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN

**Linke Maustaste:** Schießen
**Rechte Maustaste:** Rennen

⇧ : Zoomen
B : Tricorder einsetzen
F1 : Funkkontakt

Esc : Optionen aufrufen
X : Nach rechts gleiten
Y : Nach links gleiten
F3 : Taschenlampe
F6 : Schnelles Speichern



Major Kira Narris hat in ihrer Laufbahn schon eine Menge durchgemacht.

## SPIELVERLAUF



**1** Während einer Expedition kommt Kapitän Sisko einem Drama auf die Spur: Der Kristall „Die Träne der Propheten" soll in Gefahr sein.



**2** Nach Siskos Rückkehr zur Raumstation „Deep Space Nine" werden an deren Außenwand zwei tote Kardassianer entdeckt.



**3** Auf der Kommandobrücke der Deep Space Nine herrscht rege Betriebsamkeit. Jeder ist mit der Untersuchung des mysteriösen Todesfalls beschäftigt. Bei den Nachforschungen wird ein geheimes Labor gefunden. Die Mannschaft unterrichtet den Kapitän ständig über alle Ermittlungen.



**4** Auf dem Weg zum Labor warnt der Bordschneider Sisko vor „einem großen Unheil, das der Raumstation widerfahren wird". Was meint er nur?



**5** Das Schlimmste: Die Kardassianer haben aus dem geheimen Labor die Träne der Propheten geklaut und wollen damit fliehen!



**6** Sisko und seine Leute setzen alles daran, die dreisten Diebe aufzuhalten. Gegner werden auch schon mal mit einer Lore gestoppt.



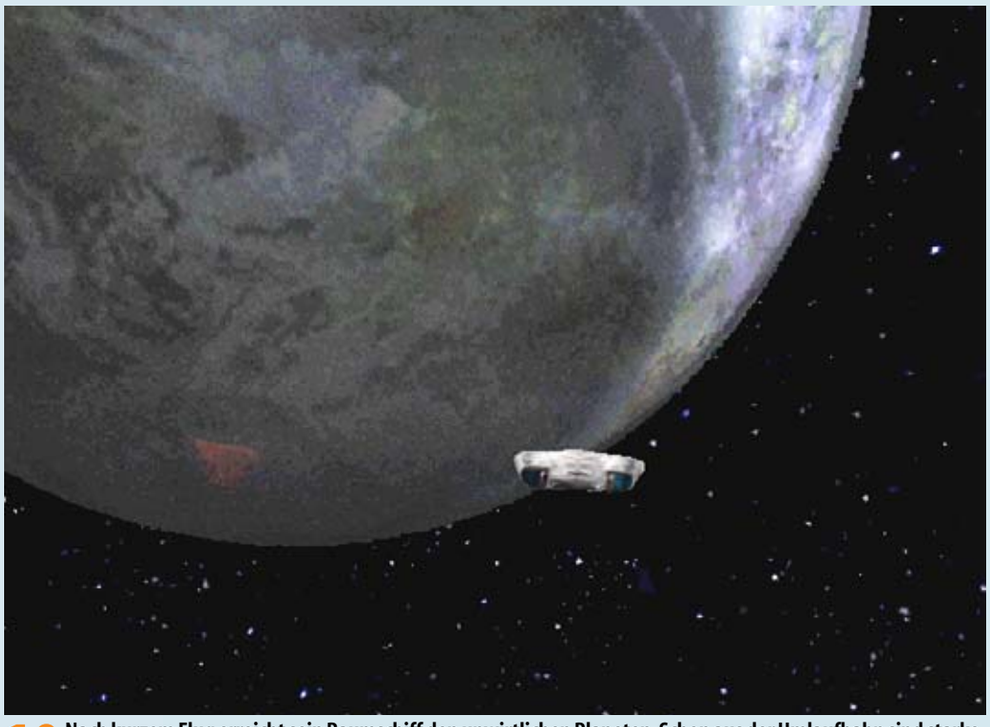
**7** Die Bemühungen sind jedoch vergeblich. In letzter Minute entwischen die Diebe mit dem magischen, hochbrisanten Gegenstand.



**8** Das weitere Vorgehen wird beraten. Die Langstreckensensoren der Raumstation haben die Träne der Propheten auf einem Planeten in der Nähe geortet.



**9** In der Bar gibt es noch ein paar mehr oder weniger hilfreiche Tipps vom raffgierigen Ferengi Quark. Dann macht sich Kapitän Sisko auf die gefährliche Reise.



**10** Nach kurzem Flug erreicht sein Raumschiff den unwirtlichen Planeten. Schon aus der Umlaufbahn sind starke Turbulenzen in der Atmosphäre zu erkennen: Blitze zucken, und die karge Oberfläche sieht ohenhin nicht sehr einladend aus. Trotzdem muss Sisko sich dort auf die Suche nach der Träne der Propheten machen.



**11** Wenig später lässt sich Sisko zum Planeten teleportiert. Er zieht seinen Tricorder und untersucht zunächst die nähere Umgebung.



**12** Dank des Tricorders sind die meisten Gefahren auf Siskos Weg rechtzeitig als solche zu erkennen. Mit der Waffe im Anschlag geht's durch Höhlen.



**13** Am Höhlenausgang warten extrem unfreundliche Krieger der Jem-Haddar. Ohne Vorwarnung eröffnen Sie das Feuer auf den Kapitän.



**14** Noch eine weitere Partei scheint an der Träne der Propheten großes Interesse zu haben: Der Vorta Weyoun und seine geklonten Jem Haddar haben Sisko in einen Hinterhalt gelockt. Nach einer kurzen Ansprache lässt Weyoun den Sternenflottenoffizier auf den Gefängnisplaneten Anduria verschleppen.



**15** Die Flucht vom Gefängnisplaneten ist kein Kinderspiel und erfordert eine ganze Menge Grips. Doch der erfahrene Kommandant wird's schon schaffen.



**16** Mit seinen Gegnern macht Sisko kurzen Prozess. Dennoch: Bis zur Rückkehr auf seine Raumstation steht ihm noch ein langer, beschwerlicher Weg bevor.

## Star Trek: Deep Space Nine THE FALLEN FORTSETZUNG

der alte Haudegen Offizier Worf Ihre erste Wahl. Er verläßt sich fast gänzlich auf seine Waffen, wenn's Probleme zu lösen gilt. Major Kira begegnet Konflikten eher mit dem Verstand. Mit viel Geschick und Kombinationsgabe verfolgt sie die Spur der Diebe. Ihre Waffen läßt sie dabei meistens stecken. Captain Sisko hat von beiden etwas. Er muss immer wieder kleinere Rätsel lösen, aber auch mit der Waffe in der Hand gegen allerlei außerirdisches Gezücht kämpfen.

Mit jeder Spielfigur bestreiten Sie eine Reihe von Einsätzen. Ihre Reise führt Sie auf entlegene Planeten, durch unterirdische Höhlen, düstere Gefängniskomplexe und, natürlich, immer wieder zurück zu Ihrer Basis, der Raumstation Deep Space Nine.

Die gesamte Station wurde dem „Original" aus der bekannten Fernsehserie bis ins kleinste Detail nachempfunden. Es gibt viel zu entdecken: Wie geht es den Verletzen auf der Krankenstation? Bordarzt Dr. Bashir wird es Ihnen sicher gerne sagen. In Quarks Bar ist sowieso immer was los, aber der kleine Raffzahn hat bestimmt auch ein paar nützliche Hinweise für die nächste Mission. Und das tapfere Schneiderlein Garak ist nicht nur wegen seiner kardassianischen Herkunft eine höchst wertvolle Informationsquelle.

Wenn Sie sich fit für den nächsten Spielabschnitt fühlen, gehen Sie einfach durch die Luftschleuse zur Startrampe. Eine Raumfähre bringt sie dann zum nächsten Einsatzort. Ein kurzer Film weist Sie in die kommende Aufgabe ein. Dann werden Sie an den Bestimmungsort teleportiert. Gut ausgerüstet natürlich und keineswegs allein. Außer den Standardwaffen der Sternenflotte, wie Phaser oder Lasergewehr, leistet Ihnen der Tricorder in jeder Umgebung hilfreiche Dienste. Mit diesem Gerät suchen Sie die Umgebung nach Gegnern und Gegenständen, etwa elektronischen Türschlüsseln oder Medikamenten, ab.

Wenn's besonders knifflig wird, blinkt am oberen Bildrand das Kommunikator-Symbol. Dann können Sie Funkkontakt zu einem Mitglied Ihres Teams aufnehmen und bekommen nützliche Tipps zum aktuellen Rätsel.

### SPIELDETAILS



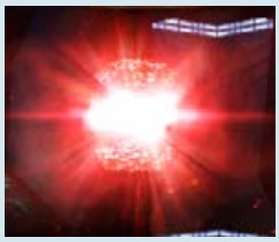
**Auf dem Schreibtisch des Kapitäns steht, wie in der Fernsehserie, sein lederner Glücksbringer: ein Baseball.**



**Die Jem Haddar sind die Plage des Alpha-Quadranten. Es sind um schnelle, furchtlose und zähe Kämpfer. Passen Sie auf!**



**Die Kardassianer wollen mit aller Gewalt die Herrschaft an sich reißen. Sie kennen weder Erbarmen noch Mitleid.**



**Der Gegenstand, um den sich alles dreht: Die Träne der Propheten ist von großer Bedeutung für die Bajoraner.**

### BEDIENUNG

Sie sehen die Spielfigur stets von hinten, es gibt leider keine Ich-Perspektive im Spiel. Die Figur läßt sich aber außerge-



wöhnlich gut leiten. Das Spiel wird überwiegend mit der Maus gesteuert, einige wichtige Kommandos sollten Sie jedoch per Tastatur eingeben.

Die Auswahl von Gegenständen aus der Übersicht geht zwar leicht von der Hand, doch wenn plötzlich ein Feind auftaucht, wird es hektisch: Dann müssen Sie erst umständlich die Waffenauswahl aufrufen, um daraus die gerade passende Waffe zu wählen – das kostet wertvolle Sekundenbruchteile. Ähnlich verhält es sich mit dem Einsatz des Tricoders. Den müssen Sie immer erst ablegen, bevor sie mit dem Phaser feuern können. Kann denn ein Offizier der Sternenflotte nicht beide Hände gleichzeitig benutzen?

## URTEIL

Wieder ein außergewöhnliches Spiel aus dem Star-Trek-Universum. Sofort sticht dem Sternenreisenden die detaillierte und wunderschöne Grafik ins Auge. Schneebedeckte Planetenoberflächen, glühende Lavaseen und Gefängnisse, die so beklemmend wirken, wie sie sollen, sorgen für eine wirklich außergewöhnliche (oder außergewöhnlich „wirkliche“) Atmosphäre. Das liegt nicht zuletzt an der sehr stimmungsvollen orchestralen Musik.

Die einzelnen Einsätze sind sehr abwechlungsreich und phantasievoll gestaltet, wenngleich ein paar Türschlüssel weniger auf der Suchliste sicher wünschenswert gewesen wären. Und noch ein Minuspunkt: Obwohl Sie das Spiel mit drei verschiedenen Figuren durchlaufen können, besuchen Sie leider fast immer dieselben Orte.

Dennoch ist der Ausflug auf diese Raumstation am Rande des Alpha-Quadranten für Kenner der Serie schon fast ein Pflichtkauf. Alle anderen erwartet ein „gutes“ Spiel mit beklemmender Atmosphäre.



**Die Raumstation Deep Space Nine hat an ihrem Standort im Weltraum eine schwierige Mission. Sie ist ständig feindlichen Angriffen ausgesetzt.**

GETESTET MIT
**PC mit Win 95/98**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



### Star Trek: Deep Space Nine – The Fallen

Hersteller: Koch Media
Version: 1.1.13
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter 3D S. 216

| | |
|---|---|
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 12 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | **1,85** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | 2,00 |
| Langzeitspaß | 6% | hoch | 2,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | groß | 2,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | fast perfekt | 2,00 |
| Musik | 2% | erstklassig | 1,00 |
| Geräusche | 3% | fast realistisch | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | professionell | 2,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | professionell | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Tastatur/Maus (optimal) | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | beeindruckend | 2,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | mitreißend | 1,00 |
| Spannung | 3% | hoch | 2,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mittelprächtig | 3,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | intelligent | 2,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **3,31** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01805/585795 (0,24 DM/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.kochmedia.com) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 089/85795181 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 089/85795241 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **1,83** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | ja (661 Megabyte) | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0 Megabyte | 1,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **4,00** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | etwas knapp (A,E,F,I) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | **1,00** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | | alle bestanden | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | **10,8%** | | **2,50** |
| Pentium 133/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | unspielbar | unspielbar | 5,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | unspielbar | unspielbar | 5,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | unspielbar | unspielbar | 5,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | unspielbar | unspielbar | 5,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | unspielbar | unspielbar | 5,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | unspielbar | unspielbar | 5,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelt | ruckelfrei | 2,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelt | ruckelfrei | 2,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelt | ruckelfrei | 2,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | | | | **3,86** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache | 1% | nein | | | | 6,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | ja/ja | | | | 1,00 |
| Musik regelbar (überprüft) | 1% | ja | | | | 1,00 |
| Geräusche regelbar (überprüft) | 1% | ja | | | | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | nein | | | | 6,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | | | | **3,00** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 3 Spielfiguren | | | | 2,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | | | | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur | | | | 1,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Englisch | | | | 6,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | | | | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | | | | **2,16** |
| **Auf-/Abwertung** | | | | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | gut ← | 2,16 |
| **PREIS/LEISTUNG** | ausreichend | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 90 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | 77 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 2,16 x 90 = 194,40 = ausreichend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

# Dracul

**Abenteuerspiel für PC** | Der berühmte Vampir sucht neue Jagdgründe in London – und Ihre Frau soll das Hauptgericht sein. Da fällt es leicht, ein Held zu werden

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 210.

## INHALT

Kaum haben Sie Ihre geliebte Frau Mina aus den Klauen des fiesen, Blut saugenden Aristokraten befreit und sind nach London zurückgekehrt, da haben Sie den langzahnigen Grafen auch schon wieder am Hacken. Seine Begierde nach Ihrem Weib treibt ihn im Jahre 1904 in die neblige Metropole an der Themse, um ein für alle Mal Besitz von Minas Seele zu ergreifen und alle zu töten, die ihn daran hindern könnten. Da stehen Sie als Ehemann Jonathan Harker natürlich ganz oben auf der schwarzen Liste.

Und auch diesmal ist der gewaltige Vampir nicht allein: Dracula hat bei der Umsetzung seiner finsteren Pläne die Unterstützung zahlloser von ihm selbst geschaffener, unheiliger Kreaturen. Also müssen Sie sich nicht nur mit dem Meister selbst, sondern auch mit seinen Untergebenen herumschlagen. Mit Kreuzen, Revolverkugeln, Pflöcken und Anti-Vampir-Serum, dem Segen der modernen Wissenschaft, rücken Sie dem blutgierigen Pack zu Leibe. Doch die Übermacht ist schier erdrückend: Weder Sie noch Ihr guter Freund, der Nervenarzt Dr. Seward, können verhindern, dass Dracula Mina erneut in seine untoten, kalten Arme nimmt und verschleppt. Doch diesmal, so schwören Sie feierlich, wird der rumänische Graf mit den unappetitlichen Tischmanieren zum letzten Mal Ihre heilige Ehe bedrohen. Mit Mut, Grips und ein paar nützlichen Gegenständen nehmen Sie den Kampf für das Licht und die Seele Ihrer geliebten Mina auf …

➜



# a 2 Die letzte Zufluchtsstätte

# Dracula 2 FORTSETZUNG

## SPIELVERLAUF



**1** In der alten Villa, die Dracula einst bewohnte, starten Sie Ihre Suche nach dem mörderischen Monster aus den Karpaten.



**2** Im Innern finden Sie auf den ersten Blick keine Spur von Leben. Aber Sie wissen es besser: Der Blutfürst ist gerissen. Sie sehen sich um.




**3** Blechdosen mit der Aufschrift „Styx" liegen im ersten Stock auf einer Kommode. Statt Filmen finden Sie darin aber ganz andere Dinge …



**4** Erst nachdem Sie Kerzenständer und brennende Kerze hinter dem Paravent platziert haben, sehen Sie den kleinen Schlüssel (Kreis).



**5** Welcher Höllenschlund dieses monströse Biest ausgespien hat, wissen Sie nicht. Denn SIe haben ganze andere Sorgen: Wie kann man den riesigen Blutsauger töten? Die Antwort finden Sie erst auf der Flucht. In Nachbarzimmer sehen Sie nämlich zwei große Spiegel …



**6** Sie entfernen Bretter, stellen einen Spiegel im richtigen Winkel auf und öffnen die Tür: Tageslicht – das Ende für den Vampir.



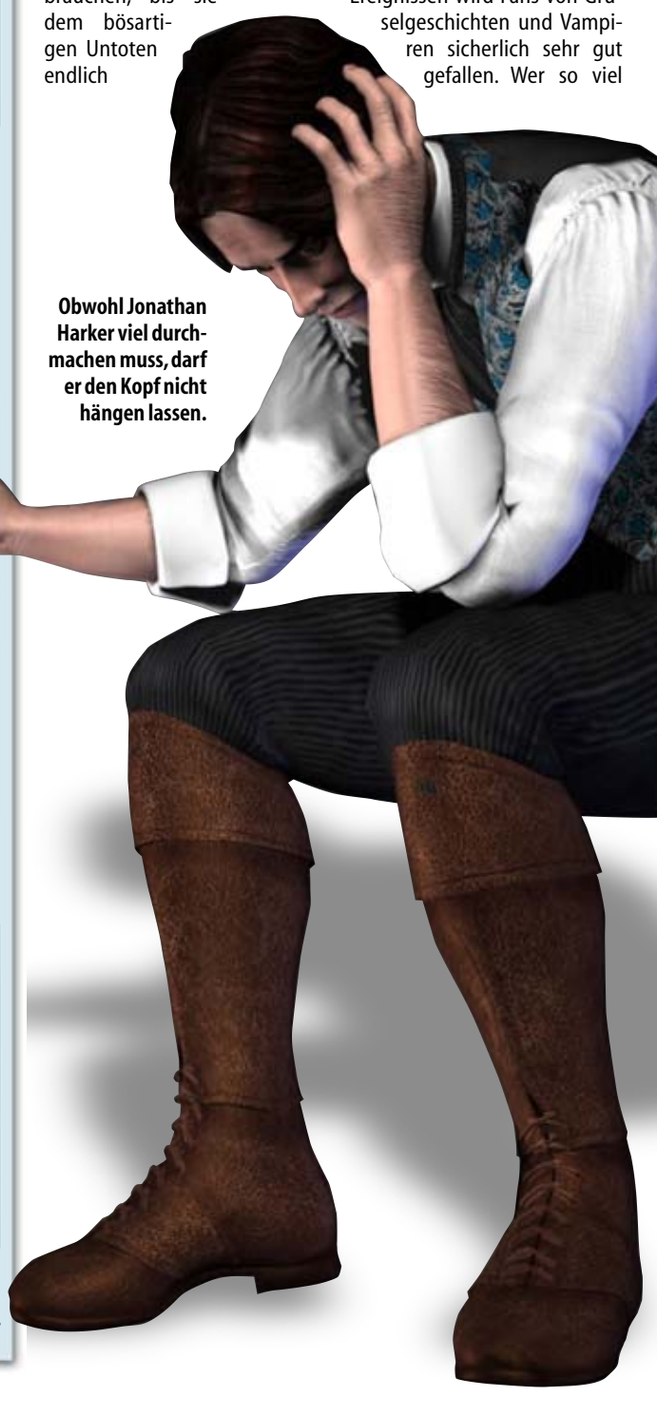
**7** Der Balken (oben) rast nach rechts: Viel Zeit bleibt Ihnen nicht, um sich vor weiteren Blutsaugern zu retten. Ein Sprung ist die letzte Chance.

Bereits der erste Teil der Abenteuer-Serie, „Dracula-Resurrection"[1], bestach durch eine hübsche Optik, eine gute Geschichte und vor allem durch Respekt für die literarische Vorlage von Bram Stoker, dem geistigen Vater des berühmten Vampirs. So setzte die Handlung erst nach dem Romanende ein und widersprach folglich der Geschichte des Buches nicht. Einen Wermutstropfen gab es in Teil eins allerdings: Die Spieldauer von gerade mal drei bis vier Stunden war einfach viel zu kurz.

Da macht der Nachfolger entschieden mehr Freude. Denn die Abenteuer im London der Jahrhundertwende sind nicht nur von anspruchsvollem Schwierigkeitsgrad, sie dauern auch erheblich länger. 20 Stunden und mehr werden auch erfahrene Vampirjäger brauchen, bis sie dem bösartigen Untoten endlich Auge in Auge zum letzten Kampf gegenüberstehen.

Die Handlung ist eine unmittelbare Fortsetzung des ersten Spiels. Erneut spielen Orte und Personen aus dem Roman eine große Rolle. Das Irrenhaus, in dem Dr. Seward arbeitet, kommt ebenso vor wie das einsame Anwesen nebenan, in das sich der Graf bei seinem ersten London-Besuch verkrochen hatte. Dazu nahmen die Entwickler Anleihen beim momentan wohl bekanntesten Film um den adligen Vampir: der Verfilmung mit Gary Oldman und Wynona Rider, von Regie-Altmeister Francis Ford Coppola. Die Fledermausform der Vampire sieht den Filmbestien sehr ähnlich, und auch das Londoner Kino, in dem Dracula Mina Harker fast verführt, findet sich im Spiel wieder. Diese gelungene Mischung aus Roman und Film-Ereignissen wird Fans von Gruselgeschichten und Vampiren sicherlich sehr gut gefallen. Wer so viel

[1] sprich: „Ressereckschen"



**Obwohl Jonathan Harker viel durchmachen muss, darf er den Kopf nicht hängen lassen.**

Sachverstand, Fachwissen und Respekt walten lässt, hat ein Sonderlob verdient.

Grafik und Spielidee wurden prinzipiell vom Vorgänger übernommen. Noch immer bewegen Sie sich per Mausklick von Ort zu Ort, haben dort dann aber absolut „freie Sicht" – Sie können sich in aller Ruhe jeden Winkel eines Raumes per Mausbewegung ansehen. Meist haben Sie auch alle Zeit der Welt zum Überlegen. Nur wenn Draculas Schergen auftauchen und Sie um drei bis fünf Liter roter Flüssigkeit erleichtern wollen, müssen Sie ein wenig schneller denken: Dann läuft ein Balken langsam von links nach rechts. Ist der Balken komplett, können Sie sich von Ihrem Lebenssaft verabschieden und beim letzten Spielstand wieder anfangen.

Solche Stellen sind aber selten, meist ist „Dracula 2 – die letzte Zufluchtsstätte" ein klassisches Abenteuer, in dem Sie Gegenstände finden und an der richtigen Stelle verwenden, um die Handlung voranzutreiben. Ohne Zeitdruck. Dafür aber mit viel Atmosphäre und offensichtlicher Liebe zum Thema.

## BEDIENUNG

Sie spielen Dracula 2 komplett mit der Maus. Haben Sie einen Ort entdeckt, an dem Sie etwas finden, bewegen oder Sonstiges tun können, verändert sich der Mauszeiger in ein bestimmtes Symbol, zum Beispiel in ein Zahnrad oder eine Hand. So wissen Sie schnell, ob Sie hier einen Gegenstand einsammeln können oder einen bereits gefundenen benutzen müssen, um weiterzukommen. Das ist schnell zu lernen und macht durch beliebiges Ausprobieren, ohne dass dadurch Nachteile entstehen, auch Spaß.

## URTEIL

Dracula 2 könnte die aussterbende Gattung des klassischen Abenteuerspiels durchaus wieder mit frischem Blut versorgen. Das Spiel ist sowohl optisch als auch in Sachen Spannung und Anspruch oberstes Niveau. Ihr Kampf gegen den untoten Grafen wird Ihnen mehr als einmal kalte Schauer über den Rücken jagen und Ihre kleinen grauen Zellen herausfordern. Denn die Rätsel sind zwar logisch, aber nicht unbedingt immer einfach. An manchen Stellen werden fast detektivische Fähigkeiten von Ihnen verlangt. Schlaue Köpfe dürfen sich zum Ausgleich über stetig auftretende, kleine Erfolgserlebnisse freuen, die ungeheuer motivieren: Endlich habe ich die Tür aufbekommen! Aha, so funktioniert der Trick mit den Spiegeln! Solche und ähnliche Gedanken werden Ihnen in der Rolle des Jonathan Harker garantiert durch den Kopf schießen.

Angenehmes Gruseln, edle Optik und Spielspaß pur: An diesem „guten" Spiel können sich Abenteuerfans so richtig festbeißen. Versprochen!

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN

**Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.**



## SPIELDETAILS



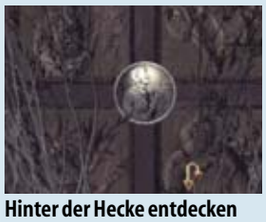
**Leichenschau: An einem Toten finden Sie dieses Schild, …**



**… hinter dem sich ein wichtiger Schlüssel verbirgt.**



**Ihre Ausrüstung müssen Sie erst suchen – in Schubladen.**



**Hinter der Hecke entdecken Sie eine seltsame Münze.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 95/98**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



# Dracula 2– die letzte Zufluchtsstätte

Hersteller: Cryo Interactive
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

| | |
|---|---|
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 16 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | **1,25** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | 2,00 |
| Langzeitspaß | 6% | enorm | 1,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | sehr groß | 1,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | perfekt | 1,00 |
| Musik | 2% | erstklassig | 1,00 |
| Geräusche | 3% | erstklassig | 1,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | professionell | 2,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | professionell | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Maus (optimal) | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | mitreißend | 1,00 |
| Spannung | 3% | enorm | 1,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | groß | 2,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | nicht nötig, da vorgegeben | |
| **SERVICE** | **3%** | 1,00 | |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | | **5,33** |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | 01905/10059 (1,21 DM/Min.) | 5,49 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | Englisch (www.draculagame.com ) | 5,00 |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 05241/953539 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | keins | |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | | **2,30** |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | gering | 2,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein (5,46 Megabyte) | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | nein | 6,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | 0 Megabyte | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | Deutsch | 1,00 |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | etwas knapp (A,E,F,J) | **4,00** 4,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | |
| Mit 36 Soundkarten getestet | | alle bestanden | **1,00** 1,00 |

| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | | | **10,8%** | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pentium 133/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | | | **1,83** |
| Pentium 133/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache | 1% | | | **6,00** |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | nein | | 6,00 |
| Musik regelbar (überprüft) | 1% | nein/nein | | 6,00 |
| Geräusche regelbar (überprüft) | 1% | nein | | 6,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | nein | | 6,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | nein | | 6,00 |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | | | **1,22** |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | eine lange Geschichte, mehr als 40 Gegenstände | | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | jederzeit | | 1,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Tastatur, Maus | | 3,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | Deutsch | | 1,00 |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | einer/keiner | | |
| **Auf-/Abwertung** | | | | **1,85** |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | gut ← | **1,85** |
| **PREIS/LEISTUNG** | **befriedigend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 90 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | kein günstigeres Angebot bekannt | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 1,85 x 90 = 166,50 = befriedigend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELVERLAUF




**1** Sobald Sie sich auf die Fußmatte gestellt haben, sollten Sie dem Spiel Ihre ungefähre Körpergröße mitteilen. Dann geht's los!




**2** Suchen Sie sich noch schnell ein Lied aus, das Ihnen in Hüften und Beine geht. Je besser Sie sind, desto mehr Lieder stehen zur Wahl.




**3** Und schon wird die Straße zum Schauplatz einer gigantischen Samba-Party. Weil Sie sich bis jetzt wenig Fehler erlaubt haben, rastet Amigo der Affe regelrecht aus. Der Hintergrund verschwindet und macht einem verrückten Farbenspiel Platz. Oben links sehen Sie Ihre aktuelle Benotung (Kreis).




**4** Mitten im Lied müssen Sie urplötzlich die hier gezeigte Pose einnehmen. Halten Sie die Rasseln exakt wie die eingeblendete Figur!




**5** Es wird schwieriger, und Sie finden sich mit einer B-Note auf jener Straße wieder, auf der die Samba-Sause begonnen hat. Jetzt alles geben!




**6** Sofern Sie mehrere Rasseleinsätze verpassen sollten, vereinsamt Amigo der Affe in der Dunkelheit. Ein Hilfetext wird eingeblendet (Kreis).




**7** Das ist dann wohl das Ende vom Lied. Sie haben sich wacker geschlagen, wurden aber wegen Unfähigkeit disqualifiziert. Neuer Versuch?

# SAMBA DE

**Musikspiel für Dreamcast** | Trüber Winter? Quatsch! Schnappen Sie sich die Rasseln, und die Sonne scheint den ganzen Tag

## INSTALLATION

Legen Sie die mitgelieferte Fußmatte vor Ihren Fernseher. Kleben Sie die beiden Klettpunkte auf die Markierungen der Fußmatte. Befestigen Sie den Sensor an den Klettverschlüssen, und schließen Sie ihn an die Dreamcast an. Nachdem Sie die Rasseln mit dem Sensor verbunden und die Dreamcast eingeschaltet haben, kann der Spaß losgehen. Achten Sie darauf, dass Sie zu jeder Seite ausreichend Platz haben, um die Rasseln zu schwingen. Außerdem sollte nichts die Sensoren am Boden oder an den Rasseln verdecken. Samba!

## INHALT

Ihre Freunde liegen neben Ihnen auf dem Boden und halten sich den Bauch vor Lachen. Sie stehen tapfer vor dem Fernsehgerät, halten in der linken und rechten Hand jeweils eine bunte Plastikrassel. Das sieht schon ziemlich ulkig aus.

Doch es wird noch besser. Nachdem eine freundliche Frauenstimme Sie aufgefordert hat, sich auf die Markierungen auf der Fußmatte zu stellen, geben Sie Ihre Körpergröße an. Dann geht's los. Vor Ihnen erscheint eine Auswahl bekannter lateinamerikanischer Musikstücke. Durch Heben und Senken der linken Rassel wählen Sie ein Lied. Und mit beiden Plastikrasseln wird „gesteuert".

Sie haben sich für das Lied „Samba de Janiero" entschieden – den Sommerhit des Jahres 1998. Auf dem Bildschirm sehen Sie nun einen Kreis aus sechs Ringen – zwei oben, zwei in der Mitte, zwei unten. Die beschreiben die Positionen, in denen Sie die Rasseln halten können: auf Kopfhöhe, auf Schulterhöhe oder auf Beckenhöhe. Zwei kleine weiße Ringe auf dem Bildschirm zeigen, wo sich die Rasseln im Moment befinden.






Aber Sie haben kaum Zeit, sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Schon ertönen heiße Samba-Rhythmen aus den Lautsprechern. In der Mitte des Ring-Kreises erscheinen im Takt der Musik einzelne kleine, farbige Kugeln. Die wandern langsam aus der Mitte des Kreises nach außen zu den Ringen. Mal beide nach oben, mal eine Kugel nach links unten, die andere nach rechts oben.

Sobald die bunten Kugeln die Ringe erreicht haben, müssen Sie die Rasseln auf den entsprechenden Höhen schütteln: Ist beispielsweise eine Kugel links unten am Ring angekommen, dann müssen Sie die linke Rassel auf Beckenhöhe schütteln. Ist gleichzeitig die andere Kugel rechts oben angekommen, so müssen Sie die rechte Rassel auf Kopfhöhe schwingen.

Ihre Freunde sind bei diesem Anblick schon wieder in schallendes Gelächter ausgebrochen – was nicht zuletzt an Ihren Tanzkünsten liegen könnte.

Während Sie rasseln, wird am oberen Bildrand gezeigt, wie Sie sich behaupten. Buchstaben von „A" bis „E" geben an, wie gut Sie im Rhythmus sind. „A" bedeutet: Sie machen kaum Fehler und sind voll im Takt. Bei „D" oder „E" müssen Sie sich schon anstrengen – sonst ist er Rasselspaß schnell vorbei. Verpassen Sie einen oder mehrere Einsätze, so werden Sie mit krassem Punktabzug bestraft.

Und das ist noch nicht alles: Bei jedem Lied steigt auf dem Bildschirm eine Riesenparty. Amigo der Affe und seine Freunde veranstalten einen wilden Tanz. Aber nur, wenn Sie im Takt bleiben. Machen Sie zu viele Fehler, wird Amigo sehr traurig, und seine tierischen Freunde verschwinden in einem trostlosen, schwarzen Hintergrund. Nun müssen Sie wirklich perfekt rasseln, um noch ein akzeptables Ergebnis zu erzielen.

Im Trainingsmodus können Sie verschiedene Übungen absolvieren. Hier müssen Sie nicht nur in jeder Übung eine bestimmte Schulnote beim „Mitrasseln" von Liedern erreichen, sondern auch noch kleine Mini-Spiele meistern.



**Das ist Amigo, der lustige Samba-Affe.**

## BEDIENUNG

Außergewöhnlich ist das richtige Wort für das Eingabegerät „Rasseln". Übrigens funktionieren beide tadellos. Schon nach kurzer Zeit haben Sie das Spiel perfekt im Griff – im wahrsten Sinne des Wortes. Wahlweise können Sie zwar auch die Spieletastatur benutzen. Echtes Samba-Gefühl kommt damit aber nicht auf.

## URTEIL

Sobald Sie „Samba de Amigo" spielen, ist die Party gerettet. Und wer die Rasseln selbst mal in der Hand hatte, ist fasziniert von dieser Kombination aus heißen Samba-Rhythmen und mitreißender Bewegung. Genügend Musikstücke stehen zur Wahl, ob aktuelle Songs wie Ricky Martins „Cup of Life" oder die ältere Rock-Version des Aha-Hits „Take on Me". Schon sehr bald fühlen Sie beim Spielen den Rhythmus im Blut. Das Urteil: Haste Töne! Das Spiel hat zwar einen gesalzenen Preis, verdient aber wegen der innovativen und abgedrehten Spielidee die Note „sehr gut". ■

GETESTET MIT **Dreamcast**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




### Samba de Amigo

Hersteller: SEGA

| | |
|---|---|
| Auch für | **PC mit Win 95/98** nein |
| Auch für | **Playstation** nein |
| Auch für | **Playstation 2** nein |
| Auch für | **Nintendo 64** nein |
| Auch für | **Gameboy** nein |
| **Altersempfehlung** | ab 6 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | **1,60** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | 2,00 |
| Langzeitspaß | 6% | hoch | 2,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | mittelmäßig | 3,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit leichten Schwächen | 3,00 |
| Musik | 2% | erstklassig | 1,00 |
| Geräusche | 3% | fast realistisch | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | vorzüglich | 1,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | professionell | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Rasseln (optimal) | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | nicht nötig | 1,00 |
| Spannung | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | sehr groß | 1,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | nicht nötig | 1,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **5,66** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01907/80009 (2,42 DM/Min.) | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.dreamcast-europe.com) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0211/563450 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0211/56345100 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **1,37** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | 2,00 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 3,4% | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **3,50** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | etwas knapp (A,D,F,H,I) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10%** | bestanden | 1,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | **10%** | Vollbild | 1,00 |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | 1,71 |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musik regelbar | 1% | ja | 1,00 |
| Geräusche regelbar | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit | 3% | ja | 1,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | **1,89** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 22 Musikstücke | 1,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Rasseln, Spieletastatur (analog, digital) | 2,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/zwei | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **1,65** |
| **Aufwertung** | | Rütteleffekt vorhanden | -0,10 |
| | | 60-Hz-Bildfrequenz einstellbar | -0,10 |
| | | Rasseln mitgeliefert | -0,20 |
| **TESTERGEBNIS** | | **sehr gut** ← | **1,25** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **ungenügend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 300 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | | 269 Mark (Player´s Paradise, Hagen, 02331/735273) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 1,25 x 300 = 375,00 = ungenügend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELDETAILS




**1 Mit den Rasseln in Ihrer linken und rechten Hand steuern Sie das Spiel. Warten Sie auf Ihren Einsatz und rasseln Sie los.**

**2 Damit Sie immer richtig stehen, sollten Ihre Füße auf den Markierungen der Fußmatte stehen.**

**3 Der Sensor wird mit Klettpunkten an der Fußmatte befestigt.**

## DAS SPIELGERÄT



**Die beiden Rasseln sind hochwertig und absolut funktionstüchtig.**

## SPIELVERLAUF



**1** Garmisch: Das Stadion ist proppevoll, die Menschen sind gespannt. Als Sprungneuling sind Sie natürlich mächtig aufgeregt.



**2** Der Absprung war mies, der Flug geht so. In nur wenigen Sekunden rauschen Sie den Berg hinunter. Die Zuschauer jubeln Ihnen zu.



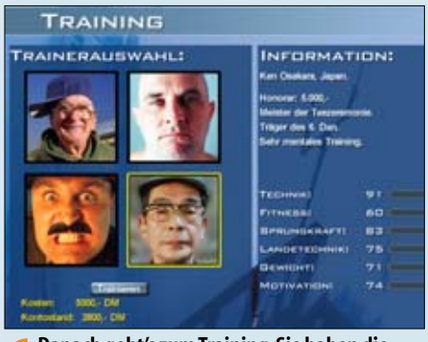

**3** Geschafft. Hauptsache, Sie haben das Stadion ohne Sturz und blaue Flecke erreicht. Die Weite ist natürlich indiskutabel. 96 Meter sind einfach viel zu wenig im internationalen Vergleich. Da müssen Sie unbedingt noch an sich arbeiten. Aber vorher kommt noch der zweite Finaldurchgang …



**4** Autsch! Das ging richtig in die Hose. Sie landen etwas arg unsanft, die Zuschauer schreien auf – aber es ist nichts weiter passiert.




**5** Ab zum Ausrüster: Hier gibt's windschnittige Sprunganzüge und schnelle Skier vom Feinsten. Aber nur gegen reichlich Bargeld.




**6** Danach geht's zum Training. Sie haben die Wahl unter verschiedenen Trainern. Suchen Sie sich den besten (oder den freundlichsten) aus.



**7** Neuer Sprung, neues Glück. Hier starten Sie auf der Schanze von Kuopio in Finnland. Ob Sie diesmal weiter fliegen?

# RTL Skis Herausforderung

**Sportspiel für PC** | Als Skispringer auf Rekordjagd – nutzen Sie Ihre Schanze

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 210.

## INHALT

Vielen berühmten Skispringern haben vor dem großen Sprung regelmäßig die Knie gezittert, manchen ist sogar speiübel geworden. Kein Wunder. In Garmisch-Partenkirchen beispielsweise stehen die todesmutigen Sportler auf dem Turm der Olympiaschanze knapp 120 Meter über Stadion und Zuschauern. In Innsbruck am Bergisel sind es sogar noch ein paar Meter mehr. Und vom Schanzentisch rasen die Athleten mit 90 Stundenkilometern den Berghang runter.

All das sollen Sie jetzt am PC nachempfinden können. In „RTL-Skispringen Herausforderung 2001" schlüpfen Sie in die Haut eines Skispringers und stürzen sich per Mausklick am Bildschirm von Riesenschanzen in den Abgrund – unter anderem in Deutschland, Österreich, Norwegen und Japan.

Anfänger können auf jeder Schanze Übungssprünge absolvieren. Und es gibt einen sogenannten Fun[1]-Modus, in dem Sie weite Sätze mit verschieden starken Springern hinlegen können.

Wer es sich zutraut, kann nach dem Training entweder in die Vier-Schanzen-Tournee einsteigen oder gleich eine ganze Weltcupsaison mitmachen. Die Vier-Schanzen-Tournee läuft ab wie in Wirklichkeit: Los geht's in Oberstdorf auf der Schattenbergschanze, dann folgt das berühmte Neujahrsspringen in Garmisch-Partenkirchen. In Österreich sind dann noch Innsbruck mit dem Bergisel und schließlich die Naturschanze in Bischofshofen dran. Auch die Regeln entsprechen denen der echten Skisprung-Wettbewerbe. Zuerst springen alle Teilnehmer, dann die besten 50, das Finale erreichen nur noch die führenden 30. Pro Durchgang hat jeder Teilnehmer zwei Sprünge, bewertet werden die Weite und natürlich die Haltung. Landen Sie vorschriftsmäßig im Telemark-Stil, gibt's gute Noten, für die „Haferl-Landung" – mit beiden Beinen parallel „aufklatschen" – ziehen die Wertungsrichter kräftig Punkte ab. So ist also nicht unbedingt die größte Weite entscheidend, sondern auch die korrekte Fluglage. Beim Springen sehen Sie den Athleten Ihrer Wahl übrigens stets von hinten.

Für gute Platzierungen im Wettbewerb kassieren Sie Preisgelder, mit denen Sie die weitere Saison finanzieren können. Manchmal gibt es sogar Spenden von Fans und Schecks von Sponsoren. Aber das schöne Geld ist auch schnell wieder ausgegeben.

Denn: Eine große Rolle spielt im Wintersport naturgemäß die Ausrüstung. Mit billigen Brettern unter den Füßen sind nur kürzere Hüpfer drin. Für teure Super-Skier müssen Sie eine Menge Bares auf den Tisch legen. Auch Sprunganzüge haben einen großen Einfluss auf die Leistung. Rekorde sind mit Konfektionsware von der Stange nicht drin, maßgeschneidert muss der Dress sein. Ist aber auch wieder teuer.

Und wenn alles nichts hilft, können Sie zwischen den Springen Trainer engagieren, die Ihre Leistung aufpeppen. Auch das ist nicht ganz billig. Übrigens: Je älter Ihr Springer wird, desto mehr nehmen seine Fähigkeiten ab. Da hilft kein Training der Welt.

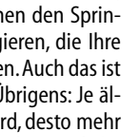
[1] sprich: „Fann"

## BEDIENUNG

Die Steuerung des Skispringers allein mit der Maus geht leicht von der Hand. Allerdings braucht es schon etwas Eingewöhnungszeit, bis man den richtigen Dreh raus hat. An die Steuerungs-Menüs gewöhnen Sie sich jedoch recht schnell.

### DIE WICHTIGSTEN TASTEN

**Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.**



# pringen 2001




Foto: dpa

## URTEIL

Hätten die Programmierer dem Spiel etwas mehr Atmosphäre verpasst, dann hätte RTL-Skispringen Herausforderung 2001 das Zeug zum Überflieger gehabt. Aber die unbeweglichen Zuschauer sind wie flache, starre Pappkameraden auf die Tribünen geklebt. Wetter- und Lichteffekte wirken grob und kantig, und die Springer selber staksen wie tiefgefroren durchs Bild. Auch der Jubel klingt immer ähnlich. Dass die Sportler nicht die Namen der Originale tragen, fällt da kaum noch ins Gewicht. Aber es gibt durchaus auch Lichtblicke: Der Spieleinstieg ist unkompliziert, mit Übung sind auch größere Weiten drin, und es kommt Spannung auf. Fazit: einige nette Ideen, aber optisch zu nachlässig programmiert, um das populäre Thema Skispringen gut rüberzubringen. Schade eigentlich – dafür gibt's nur ein hauchdünnes „gut".

## SPIELDETAILS



**Die Fluglage: Grüne Balken bedeuten: alles in Ordnung.**




**Nach der Landung: Die Wertungen der Punktrichter.**




**Schanze frei. Daneben die maximale Wartezeit in Sekunden.**




**Ganz schön schnell: die Anlaufgeschwindigkeit.**

GETESTET MIT
**PC mit Win 95/98**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



### RTL Skispringen Herausforderung 2001

Hersteller: THQ Deutschland
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt noch kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter.

| | |
|---|---|
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 6 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | **2,88** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | 2,00 |
| Langzeitspaß | 6% | sehr gering | 5,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | mittelmäßig | 3,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit Schwächen | 4,00 |
| Musik | 2% | durchschnittlich | 3,00 |
| Geräusche | 3% | durchschnittlich | 3,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | noch akzeptabel | 4,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | noch akzeptabel | 4,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Maus (problemlos) | 2,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | passabel | 3,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | nicht nötig | 1,00 |
| Spannung | 3% | durchschnittlich | 3,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mäßig | 5,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | nicht nötig | 1,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **1,64** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 040/89703366 (0,24 DM/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Deutsch (www.www.ski2001-hilfe.de) | 1,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 02131/6070 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 02131/607270 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **1,85** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | ja (405 Megabyte) | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0,0039 Megabyte | 1,06 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **3,50** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | etwas knapp(A,E,G,I,J) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | **1,00** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | | alle bestanden | |

| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | | | **10,8%** | | | **2,78** |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pentium 133/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | unspielbar | ruckelfrei | 3,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | **3,14** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | ja/ja | 1,00 |
| Musik regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Geräusche regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | nein | 6,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | **1,44** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 16 Schanzen, Vier-Schanzen-Tournee, Weltcup | 2,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | 16/keiner | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,48** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |

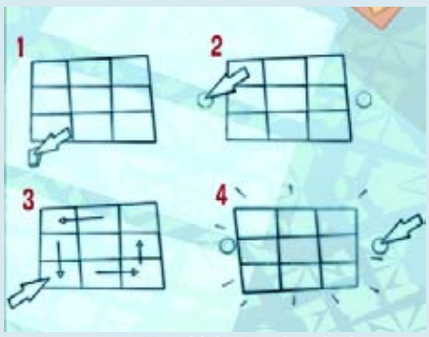
| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | gut ← | **2,48** |
| **PREIS/LEISTUNG** | **befriedigend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 59 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | 45 Mark (Player's Paradise, Hagen, Tel. 02331/735273) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 2,48 x 59 = 146,32 = befriedigend | |

* ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELVERLAUF



**1** Wählen Sie Ihren persönlichen Big-Brother-Liebling aus, mit dem Sie spielen möchten. Auf den Ablauf hat diese Wahl keinerlei Einfluss.




**2** Bevor es ans Verschiebe-Puzzle geht, lesen Sie sich erst einmal die Bedienungsanleitung durch. Bleiben da noch Fragen offen?



**3** Schon wird fleißig hin und her geschoben. Haben Sie das Durcheinander geordnet, so dürfen Sie sich zur Belohnung ein Video ansehen.




**4** Beim „Budget Braker" gilt es, Sandwiches und Auberginen mit einer großen Papiertüte einzufangen und dabei nicht zu viel Geld auszugeben.




**5** In der Big-Brother-Küche läuft die Sache mit dem Abwasch etwas anders ab als in normalen Haushalten. Der Spüldienst wirft einfach alles in die Luft, und Sie müssen die Gegenstände einfangen. So zum Beispiel Tassen, Töpfe und rosafarbene Kästchen mit unbekannter Funktion.

# Big Brot



1 sprich: „Big Brasser Se Gäim"

**Geschicklichkeitsspiel für PC** | Vorsicht: Tiefliegendes Geschirr

## INSTALLATION

Traurige Gesichter überall, denn auch die zweite Staffel von „Big Brother" ist nun vorbei. Tränen kullern über die Wangen treuer Fans – der Fernsehschirm bleibt zwischen acht und neun dunkel. Trost verspricht jetzt das neue Computerspiel aus der Big-Brother-Reihe. Und damit die Installation dieser Neuerscheinung nicht zur Wochenaufgabe wird, blättern Sie bei Problemen am besten gleich weiter auf Seite 210.

## INHALT

Heiß geht es her im Big-Brother-Haus. Irgendwie scheint der Abwasch im beliebtesten Wohncontainer Deutschlands nicht viel beliebter zu sein als anderswo im Lande. Wie sonst sollte man es sich erklären, dass der Spüldienst alles Geschirr kurzerhand in die Luft schmeißt. Gegen alle physikalischen Gesetze segelt der Hausrat dann langsam wieder von der Decke herunter und muss sogleich von Ihnen aufgefangen werden. Und das kann tückisch sein: Wenn nämlich ganz rechts eine schwere Pfanne langsam zu Boden gleitet, dann kann es gut sein, dass plötzlich auf der anderen Seite der Küche eine Tasse auftaucht und mit atemberaubendem Tempo abwärts rauscht. In solchen Fällen huschen Sie ganz schnell nach links, fangen die Tasse, nur um kurz darauf wieder in die andere Ecke zu hechten, um auch die Pfanne vor einem Absturz zu bewahren. Leider nimmt der Geschirrberg niemals ab. Erst, wenn Ihnen irgendwann einmal ein Gegenstand auf die Fliesen knallt, gibt es eine Verschnaufpause. Aber gleichzeitig auch eine Auszugs-Nominierung von den Mitbewohnern. Sollte sich dieses Missgeschick zwei weitere Male wiederholen – da hilft kein Jammern und kein Flehen –, so fliegen Sie in hohem Bogen raus, aus dem Big-Brother-Haus.



Szenen aus Big Brother im TV: Harrys Achselhaare sind weg. Der Geruch nicht! Dann mal guten Appetit!



Walter muss bei der Märchenstunde nachhaken: „Wie kann der Wolf ein ganzes Haus umpusten?"



2 sprich: „Täik Twelf"

Karim und Hanka können nicht davon ablenken: Steffi (Mitte) steht ziemlich auf dem Schlauch.

Im Gegensatz zum ersten Spiel aus dieser Reihe (Test in COMPUTEBILD-SPIELE 7/2000) gibt es bei „Big Brother – The Game 2" gleich mehrere Spiele. Mit dabei ist ein Verschiebepuzzle namens „Take 12"[2]. Sie kennen das ja: Ein Foto wird in




Fotos: RTL, Endemol

neun Stücke geteilt, per Zufallsprinzip durcheinandergebracht und muss dann wieder richtig zusammengesetzt werden. Gelingt das in der vorgegebenen Zeit, dann dürfen Sie sich zur Belohnung einen kleinen Videofilm mit streitenden Container-Bewohnern angucken.

Das dritte Spiel trägt den griffigen Namen „Budget Breaker“[3] und ist das unlogischste im Bunde. Sie stehen draußen im Garten, in den Händen eine riesige Papiertüte. Damit bewegen Sie sich nun flott von links nach rechts, während es vom Himmel die unterschiedlichsten Gegenstände regnet. Vom Hammer über Bratwürste bis hin zum Spülmittel ist alles dabei. Wenn die Objekte am oberen Bildrand auftauchen, steht kurz ihr Preis daneben. Ein belegtes Sandwich kostet beispielsweise 1,25 Euro. Ziel der Übung ist, ein bestimmtes Budget genau aufzubrauchen und um keinen Cent zu überziehen. Andernfalls setzt es, Sie ahnen es bereits, mal wieder Nominierungen.

## BEDIENUNG

So simpel wie das Spielprinzip von Big Brother The Game 2, so einfach ist auch die Bedienung: Wenn es darum geht, etwas aufzufangen, dann genügen zur Steuerung die beiden Pfeiltasten nach links und rechts. Beim Puzzle schieben Sie die Teile mit der Maus umher.

## URTEIL

Der zweite Teil des Big-Brother-Computerspiels hat mit der erfolgreichen Fernsehreihe so viel zu tun wie Mitbewohner Harry mit einem Rasierapparat – nämlich gar nichts. Das wäre vielleicht nicht so schlimm, wären nur die einzelnen Spiele gelungen. Die gerieten etwas trist, lieblos und langweilig, so dass es einfach keinen Spaß macht, sich damit länger als eine Stunde zu beschäftigen. Vielleicht, und da ist die Redaktion noch guter Hoffnung, klappt es ja beim nächsten Mal! Urteil: für Fans „befriedigend“.

## SPIELDETAIL



**Das ist Jürgen. Jürgen singt – leider. Sein neuestes Musikvideo heißt „Ich bin da“ und wird bei jedem Spielstart beworben.**

[1] Sprich: „Big Brother“

GETESTET MIT
**PC mit Win 95/98**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



# Big Brother The Game 2

Hersteller: Infogrames Deutschland
Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

| | |
|---|---|
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 6 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | **3,15** |
| Spieleinstieg | 6% | sehr leicht | 1,00 |
| Langzeitspaß | 6% | keiner | 6,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | sehr gering | 5,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | lächerlich | 6,00 |
| Musik | 2% | unterdurchschnittlich | 4,00 |
| Geräusche | 3% | durchschnittlich | 3,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | noch akzeptabel | 4,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | noch akzeptabel | 4,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Tastatur (optimal) | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | nicht nötig | 1,00 |
| Spannung | 3% | keine | 6,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mäßig | 5,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | nicht nötig | 1,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **5,66** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01905/10550 (1,21 DM/Min.) | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.bigbrother-game.de) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 06103/334555 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 06103/334222 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **2,30** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein (129 Megabyte) | 6,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0 Megabyte | 1,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **4,50** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | sehr knapp (A,E,I) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | **1,00** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | | alle bestanden | 1,00 |

| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | | | **10,8%** | | | **1,33** |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pentium 133/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | **6,00** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache | 1% | nein | 6,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musik regelbar (überprüft) | 1% | nein | 6,00 |
| Geräusche regelbar (überprüft) | 1% | nein | 6,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | nein | 6,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | **4,67** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | vier Spiele, zwölf Kandidaten | 4,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | fehlt | 6,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | teilweise Englisch | 4,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keine | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **3,12** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | **befriedigend** | **3,12** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **gut** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 30 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | | 28 Mark (Media Markt, Straubing, Tel. 09421/7710) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 3,12 x 30 = 93,60 = gut | |

*ermittelt bei über 120 Händlern



# ISS International Superstar Soccer[1]

[1] spricht: „Internäschenel Sjüper-Stär Sssocker

**Sportspiel für Playstation 2** | Sprinten, passen, grätschen – und immer an die Tore denken

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 210.

## INHALT

Mit Spannung wurde in der Redaktion die Neuauflage eines Spiels erwartet, das seit jeher nur Besitzern einer Playstation vorbehalten war: „International Superstar Soccer" – kurz: „ISS". In Spielerkreisen ein Begriff für tadellose Realitätsnähe und echtes Fußballgefühl. Kaum war die Verkaufsversion eingetroffen, versammelten sich die Test-Redakteure vor der schwarzblauen Konsole. Die erste positive Überraschung ließ denn auch nicht lange auf sich warten: Dank besonderer Lizenz gehört der Ärger über verfremdete und verfälschte Namen endlich der Vergangenheit an. Die Spieler heißen, wie sie wirklich heißen. Da muss nichts mehr umständlich manuell geändert werden.

Doch wo Licht ist, fällt auch Schatten, und so dauerte es nicht lange, bis der erste Schönheitsfehler ausgemacht war: Vereinsmannschaften? Fehlanzeige! 100 verschiedene Nationalmannschaften von Andorra über Nepal bis zu Papua Neuguinea sind vertreten. Doch Ihren persönlichen Favoriten aus der Bundesliga suchen Sie vergeblich. Als kleine Entschädigung bietet Ihnen das Spiel zu fast jeder Mannschaft die zugehörige U-23-Nachwuchstruppe an.

Also dann, frisch ans Werk und auf den „Halmen, die die Welt bedeuten" die neuerlich angeknackste Fußball-Ehre wiederherstellen.

Doch halt! Vorher ist ein Ausflug ins Trainingslager unumgänglich, sonst gibt's eine deftige Blamage. Sogar erfahrene Spielernaturen sollten einige Runden auf dem Übungsplatz absolvieren. Trotz einstellbarem Schwierig-

## SPIELVERLAUF



**1** Vor Beginn der Partie stellt sich jede Elf zum Gruppenbild in Positur. Die Manschaftsaufstellung sehen Sie links im Bild.




**2** Kopf oder Zahl? In der ISS-Serie mittlerweile Standard: der obligatorische Münzwurf des Schiedsrichters. Der Gewinner hat den Anstoß.



**3** Mal sehen, ob es nicht gelingt, die Dänen zu schlagen. Rudi Völler und seine Nationalkicker waren dabei ja unlängst erfolglos.




**4** Das sieht gut aus! Bereits nach wenigen Minuten taucht Oliver Bierhoff allein vor dem Kasten des Gegners auf. Ein beherzter Schuss – Tor!




**5** Nach dem schnellen Führungstor der deutschen Nationalelf nimmt die Härte im Spiel deutlich zu. Die Dänen drängen auf Ausgleich. In der zweiten Halbzeit kommt es dann zu einem Foul von Babbel an Tomasson. Die Zeitlupenwiederholung beweist: Der Schiri darf die Karte zücken!



**6** Tatsächlich: Nachdem der Spieler schon einmal ermahnt wurde, ist nun die gelbe Karte fällig! Da hilft kein noch so empörter Protest.




**7** Der fällige indirekte Freistoß erwischt die deutschen Abwehrspieler auf dem falschen Fuß. Der Treffer besiegelt den Endstand von1:1.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## ISS FORTSETZUNG

keitsgrad sind Anfänger gut beraten, sich eingehend mit der Bedienung vertraut zu machen. Dennoch: Selbst, wer fleißig übt, wird spektakuläre Paradestücke wie Fallrückzieher oder Direktabnahmen in den Winkel eher selten sehen – wie im echten Fußball eben. Doch gerade das macht den Reiz dieser grundsoliden Fußballsimulation aus. Ein Torerfolg ist hier noch harte Arbeit und muss wegen klug agierender Abwehrspieler und starker Torhüter sauber herausgespielt werden. Insbesondere im Spiel gegen bis zu vier Freunde ist die Freude dann um so größer, wenn das „Runde ins Eckige" gelangt.

### BEDIENUNG

Die „Superstars" lassen sich sowohl mit dem digitalen Steuerkreuz als auch mit dem analogen Steuerknüppel akkurat über den Platz dirigieren. Jeder einzelnen Taste ist eine besondere Funktion zugeordnet. So kann der angewählte Spieler sprinten, hohe und tiefe Pässe spielen, zur gefürchteten Grätsche ansetzen und vieles mehr.

Dabei löst ein und dieselbe Taste der Spieletastatur unterschiedliche Funktionen aus, abhängig davon, ob die eigene Mannschaft gerade verteidigt oder angreift. Besonders gelungen ist der Pass in den freien Raum. In den meisten Fällen erreicht er tatsächlich sein Ziel, nämlich den voraus eilenden Mitspieler. Das ermöglicht einen flüssigen Spielablauf. Frei einstellbare Spielansichten tragen dazu bei, einen geordneten Spielaufbau aufzuziehen. Gespielt wird immer nur mit dem Kicker im Ballbesitz, die übrigen neun Feldspieler und der Torwart werden automatisch gesteuert. Einige der heimischen Profis sollten sich ein Beispiel daran nehmen, wie professionell man sich da freiläuft!

### URTEIL

Optisch weiß ISS nicht ganz zu überzeugen. Die neue Playstation kann mehr. An das nervige Flimmern, das einige der ersten Playstation-2-Spiele aufweisen, gewöhnt man sich auch hier nur ungern. Die Darstellung des Publikums ist ebenso einfallslos wie die spärlichen Kommentare der Sportreporter Michael Schürmann und Christian Schulz. Und auch die Lichteffekte reizen das Potenzial der neuen Konsole bei weitem nicht aus.

Wo ISS wirklich gut ist: „aufm Platz"! Fangesänge schaffen Atmosphäre, und die Spieler selbst sind durchaus ansehnlich gestaltet. Wetterverhältnisse, wie Regen und Schnee, haben tatsächlich direkten Einfluss auf das Spielgeschehen. Dann rollt der Ball langsamer, und die Spieler rutschen häufiger aus. Was Menüführung sowie Vielfalt der taktischen und strategischen Möglichkeiten angeht, ist die ISS-Serie ohnehin über jeden Zweifel erhaben. Nahezu jede erdenkliche Taktik und Formation lässt sich einstellen.

Fazit: Eine waschechte Fußballsimulation für Fortgeschrittene oder Einsteiger, die dem Rasensport verfallen sind und die auch einige „Extrarunden um den Platz" nicht fürchten. Note: „gut". ■



**Fußball fürs Auge: sauber getunnelt.**

GETESTET MIT **Playstation 2**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



### ISS – International Superstar Soccer

Hersteller: Konami

| | |
|---|---|
| Auch für **PC mit Win 95/98** | nein |
| Auch für **Playstation** | ja |
| Auch für **Nintendo 64** | ja |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | ja |
| **Altersempfehlung** | ab 10 Jahren |
| **Geeignet für** | Fortgeschrittene |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | **1,94** |
| Spieleinstieg | 6% | geht so | 3,00 |
| Langzeitspaß | 6% | hoch | 2,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | mittelmäßig | 3,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | fast perfekt | 2,00 |
| Musik | 2% | durchschnittlich | 3,00 |
| Geräusche | 3% | realistisch | 1,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | noch akzeptabel | 4,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | zufriedenstellend | 3,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (optimal) | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | herausragend | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | nicht nötig | 1,00 |
| Spannung | 3% | enorm | 1,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mittelprächtig | 3,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | hochintelligent | 1,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **3,31** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 069/98557388 (0,24 DM/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (keine Angabe[1]) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 069/98557320 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 069/98557377 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **2,89** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 3,4% | teilweise Englisch | 4,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **3,50** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | etwas knapp (A,E,F,G,I) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10%** | bestanden | **1,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | **10%** | bestanden | **1,00** |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | **3,14** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musik regelbar | 1% | nein | 6,00 |
| Geräusche regelbar | 1% | nein | 6,00 |
| Schwierigkeit | 3% | ja | 1,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | **3,22** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 100 Nationalmannschaften | 2,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (analog, digital) | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | teilweise Englisch | 4,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | vier/keiner | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | 2,06 |
| **Auf-/Abwertung** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | gut ← | **2,06** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | mangelhaft | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 120 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | | 99 Mark (Okay Soft, Weiding, 09674/1279) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 2,06 x 120 = 247,20 = mangelhaft | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1]kein jugendfreies Internet-Angebot

## SPIELDETAILS




**Eigentümliche Übersetzung des englischen „get a goal"[2].**



**Auswechslungen sind großartig in Szene gesetzt.**



**Das Elfmeterschießen in „ISS" sieht traumhaft aus. Torwart und Schütze verhalten sich geradezu lebensecht.**




**Taktik und Strategie – hier sind Trainerqualitäten gefragt.**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




▲ : Langer Pass
● : Heber
✕ : Kurzer Pass
■ : Schuss
R1 : Sprint einlegen

[2]sprich: „Get a goal", in korrektes Umgangsdeutsch übersetzt: „Mach' das Tor"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## SPIELVERLAUF



**1** Gustav Gans, Donald und Daniel Düsentrieb haben es sich vor dem Fernseher gemütlich gemacht. Alle warten gespannt auf Daisy.



**2** Und da ist sie – mit einer Live-Reportage aus dem Schloss des gefürchteten Zauberers Merlock. Und der entführt die süße Reporterin!



**3** Da kommt Hektik vor der „Glotze" auf. Während Daniel Düsentrieb seinen Gamma-Röhren-Teleporter in Gang zu bringen versucht, streiten sich Donald und Gustav Gans natürlich darum, wer die schöne Daisy retten darf. So etwas führt schon mal zu Spannungen zwischen den beiden.



**4** Hier steht Donald vor den Eingängen zu den verschiedenen Spielstufen. Daniel erklärt ihm, er solle sich auf das Licht stellen (Kreis).



**5** Und schon findet sich Donald in einem seltsamen Wald wieder. Jede Menge Gegner lauern ihm dort auf. Also: Augen auf und durch!



**6** In Entenhausen machen fliegende Gullydeckel und aggressive Straßenarbeiter Donald das Leben schwer. Aber er wird's schon schaffen.



**7** Die riesige Vogelmama ist ein schwieriger Endgegner. Mit gezielten Sprüngen auf ihren Kopf kann Donald sie aus dem Nest schubsen.

# Donald Duck Quack Attack

[1] spricht: „Donneld Dack Quock Ättäck"

1

**Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2** | Retten Sie die bezaubernde Daisy Duck aus den Klauen des bösen Zauberers

### INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 210.

### INHALT

Es sollte ein gemütlicher Nachmittag vor dem Fernseher werden. Donald schaltet noch an den Programmen herum, während Daniel Düsentrieb für Popcorn sorgt. Alle warten gespannt auf den Bericht der Reporterin Daisy Duck: Eine Live-Schaltung aus dem Schloss des gefürchteten Magiers Merlock. Leider hat der Zauberer nichts für die Medien übrig und entführt die schöne Reporterin.

Da hält's Donald nicht mehr auf dem Sofa. Mithilfe von Daniel Düsentriebs Teleporter macht er sich sofort auf die Suche nach seiner Angebeteten. Der Spieler steuert den tolpatschigen Enterich nun von einer Spielstufe in die nächste. Da kann man nur sagen: Vorsicht, Stufe! Denn unterwegs sind jede Menge Gefahren zu bestehen. Unzählige rauflustige Widerlinge wollen Donalds Rettungseinsatz sabotieren.

Ein Sprung auf den Kopf der bösen Gestalten oder ein gezielter Fausthieb, und der Gegner verpufft in einer Rauchwolke. Schlägt Donald nicht rechtzeitig zu, so hat sein Widersacher die Chance, ihn zu berühren. Und dann sinkt die chronisch wechselhafte Laune des Enterichs. Noch so 'ne Rempelei, und Donald wird richtig sauer.

Erst wenn er ein Gute-Laune-Päckchen findet, hebt sich seine Stimmung wieder. Ist Donald ohnehin schon bestens drauf und findet ein solches Paket, dann wächst er sogar für kurze Zeit zum Super-Donald, läuft schneller, springt höher und kann mit der bloßen Faust Geheimgänge freilegen.

Auf seinem Weg muss Donald hüpfend und rennend so viele Zahnräder wie möglich einsammeln, dazu am Ende jeder Spielstufe ein Bauteil eines Wettermessgerätes. Mithilfe der gesammelten Technik kann Daniel Düsentrieb seinen Teleporter weiterentwickeln und Donald an entfernter gelegene Orte der Spielwelt schicken. Vom Wald aus geht's nach Entenhausen, wo die Panzerknackerbande mit dem fiesen Zauberer Merlock paktiert. Erst nach einer langen, hektischen



**Der böse Zauberer Merlock will mit aller Gewalt die Weltherrschaft an sich reißen.**



Reise kann Donald den bösen Entführer in dessen Schloss zum alles entscheidenden Endkampf herausfordern.

## BEDIENUNG

Weil sich das Spiel eher an die jüngere Generation wendet, ist die Steuerung einfach: Per Druck auf die X-Taste vollführt Donald einen Sprung. Wird während des Sprungs ein zweites Mal X gedrücken, so stößt sich der Enterich in der Luft nochmals ab und springt ein Stückchen höher. Wer das richtige Gefühl für die Hüpf-Steuerung entwickelt hat, wirbelt Donald so gekonnt durch seine Rettungs-Reise, dass der kaum mehr den Boden berührt.

Gelingt es, Donald drei Feinden hintereinander auf den Kopf springen zu lassen, dann sollten Sie kurz die R1-Taste gedrückt halten, bevor er wieder auf dem Boden landet. Wenn Sie dann eine von 14 Tastenkombinationen eingeben, die Ihnen im Lauf des Spiels Donalds Neffen Tick, Trick und Track verraten, dann wird der Enterich für einige Zeit unverwundbar.

## URTEIL

Sofort sticht die farbenfrohe Comic-Grafik ins Auge. Nicht von ungefähr hat sich die Redaktion für den Test der Playstation-2-Version des Spiels entschieden. Die grafische Darstellung ist für ein Spiel dieser Art wirklich überdurchschnittlich gut und abwechslungsreich. Der Schwierigkeitsgrad ist jedoch für ein „Kinderspiel" ziemlich hoch. Bis Sie eine Spielstufe richtig im Griff haben, können Tage vergehen. Und die Endgegner sind haarig – aber auch lustig. Haben Sie schon mal gegen ein Riesenhuhn mit Footballhelm gekämpft?

Leider lässt sich Donald in seiner Umgebung nicht vollkommen frei bewegen. Die vorgegebenen Pfade kann er nicht verlassen. Nur die Kamera kreist ständig um den Helden und verschafft dem Spiel so einen gewissen Raum-Effekt. Da wäre technisch bestimmt noch eine ganze Menge drin gewesen. Die Note daher nur: „befriedigend".

GETESTET MIT **Playstation 2**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



**Donald Duck Quack Attack**

Hersteller: Ubi Soft

| | |
|---|---|
| Auch für **PC mit Win 95/98** | ja |
| Auch für **Playstation** | ja |
| Auch für **Nintendo 64** | ja |
| Auch für **Dreamcast** | ja |
| Auch für **Gameboy** | ja |
| **Altersempfehlung** | ab 3 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | **2,98** |
| Spieleinstieg | 6% | geht so | 3,00 |
| Langzeitspaß | 6% | durchschnittlich | 3,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | mittelmäßig | 3,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit leichten Schwächen | 3,00 |
| Musik | 2% | durchschnittlich | 3,00 |
| Geräusche | 3% | passend | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | zufriedenstellend | 3,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | zufriedenstellend | 3,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (problemlos) | 2,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | mäßig | 4,00 |
| Spannung | 3% | wenig | 4,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mittelprächtig | 3,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | berechenbar | 4,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **3,31** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01805/554938 (0,24 DM/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.ubi-soft.de) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0211/3380050 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0211/33800151 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **1,00** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 3,4% | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **4,50** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | sehr knapp (A,E,I) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10%** | bestanden | **1,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | **10%** | Vollbild | **1,00** |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | **3,86** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musik regelbar | 1% | ja | 1,00 |
| Geräusche regelbar | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit | 3% | nein | 6,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | **2,56** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 20 Spielstufen | 4,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (analog, digital) | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,51** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | **befriedigend** ← | **2,51** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **mangelhaft** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 109 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | | 109 Mark (Medienexpress, Elsdorf, 02274/700366) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 2,51 x 109 = 273,59 = mangelhaft | |

* ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELDETAILS



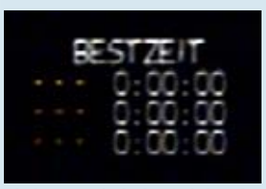
**Donald stirbt nie, geht höchstens mal kurz zu Boden, …**



**… wacht aber angesichts solcher Geräte (Kreis) wieder auf.**




**Daniel Düsentrieb heißt im Spiel komischerweise „Gyro".**




**Sie können in jeder Spielstufe auf Bestzeit-Jagd gehen.**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




**■: Angriff**
**✕: Springen**
**▲: Spezialangriff**
**●: Angriff**




**Action-Abenteuer für Playstation** | Per Zeitreise zurück in die Welt der Dinosaurier – ein Rettungseinsatz auf Leben und Tod

## INSTALLATION

Wie man ein Spiel auf der Playstation installiert, lesen Sie auf Seite 210.

## INHALT

Im mittleren Westen der USA läuft ein streng geheimes Forschungsprojekt der Regierung. Wissenschaftler sind einer revolutionären Technologie mit unbegrenzten Einsatzmöglichkeiten auf der Spur. Die „Dritte Energie“ gilt gleichermaßen als saubere Energiequelle und als zerstörerischste Waffe der Menschheitsgeschichte.

Es kommt, wie es kommen muss: Bei den Experimenten geht etwas schief. Der Kontakt zur Forschungsstation bricht unvermittelt ab. Das Institut, eine angegliederte Militärbasis und die nahegelegene Ortschaft Edward City sind wie vom Erdboden verschluckt. An ihrer Stelle wuchert nun ein urzeitlicher Dschungel. Wie es scheint, hat die Basis einen Zeitsprung gemacht. Sofort wird eine Spezialeinheit der Armee mit einem Zeitmaschinen-Prototypen ausgerüstet und zum Rettungseinsatz abkommandiert. Es ist Ihr Auftrag: die Wissenschaftler und ihre Forschungsergebnisse zurückzubringen.

Die Truppe landet mit ihrem voll ausgerüsteten Schiff mitten in der Urzeit. Während die Soldaten noch bemüht sind, die Orientierung nicht zu verlieren, werden sie schon von einer Horde blutrünstiger Dinosaurier

➔




1

[1]spricht: „Deino kreißt.„

# Dino Crisis 2 – FORTSETZUNG

angegriffen. Es kommt zu einem mörderischen Kampf mit den Bestien. Die wenigen Überlebenden des Gemetzels versuchen, den Auftrag zu Ende zu bringen.

Sie übernehmen die Rolle des kampferprobten Gruppenführers Dylan. Er ist unter anderem mit einer schweren Schrotflinte bewaffnet, die sich hervorragend dazu eignet, angriffslustige Urzeit-Echsen abzuwehren. Die Viecher lauern überall und greifen fast lautlos an. Gegen hinderliches Grünzeug hilft die Machete. Mit der schweren Klinge können Sie Türen vom Wildwuchs befreien und öffnen. Alleine kann Dylan den Auftrag allerdings nicht erledigen. Er ist auf die Hilfe hart gesottener Kolleg(inn)en angewiesen. An bestimmten Stellen des Spiels übernehmen Sie die Steuerung der abgebrühten Geheimagentin Regina. Sie ist mit zwei Maschinenpistolen und einem Elektroschocker bewaffnet. Mit dem Schocker kriegt sie elektronisch verriegelte Türen auf.

Dank unterschiedlicher Ausrüstung können Regina und Dylan die Anlage auf verschiedenen Routen durchkämmen. Dabei kreuzen sich ihre Wege natürlich immer wieder, und sie helfen sich gegenseitig, wenn einer in Schwierigkeiten steckt.

In den Verschnaufpausen zwischen den vielen Kämpfen haben die beiden Elitekämpfer viel Aufklärungsarbeit zu erledigen. Etwa die noch vorhandenen Aufzeichnungen der Wissenschaft-



Dylan ist ein perfekt ausgebildeter Einzelkämpfer.

## SPIELVERLAUF




**1** Dylan (Kreis) macht Bekanntschaft mit einem Allosaurus. Nur gezielte Schüsse ins Maul werfen den Fleischfresser um.



**2** Überraschung in der Militärbasis: Von links greift ein Tyrannosaurus an, von rechts ein merkwürdiger Unbekannter.



**3** Dylan entkommt mit Mühe in den Gebäudekomplex. Dort löst er ungewollt ein Sicherheitssystem aus und sitzt fest.




**4** Regina muss nun ihren eingeschlossenen Kollegen befreien. Im Dschungel lauern überall gefräßige Velociraptoren.




**5** Gefahr von oben: Flugsaurier stürzen sich auf Regina. Sie zückt ihre Waffe und holt die „Vögel" vom Himmel.



**6** Gerade wieder frei, und schon hat Dylan den nächsten Ärger. Ein kleiner Saurier (Kreis) stiebitzt ihm seine Schlüsselkarte.



**7** Jetzt bekommt es auch Regina mit einer Fremden zu tun, die ohne Vorwarnung angreift. Pfeilschnell weicht die geschulte Agentin den Schüssen mit einem Sprung aus. Dann nimmt sie die Verfolgung der flüchtenden Angreiferin auf.




**8** Regina rettet die Fremde vor dem Absturz, nimmt sie gefangen und will sie ausfragen. Doch die Frau sagt keinen Ton.




**9** Um sich einen Weg durch den Sumpf zu bahnen, muss Regina die Giftpflanzen mit dem Flammenwerfer verbrennen.



**10** In ihrer Abwesenheit wurde ihr Schiff demoliert. Dylan und Regina wissen nicht, wie sie zurückkommen sollen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Dino Crisis 2 — FORTSETZUNG

ler zu studieren, um den Verlauf der Katastrophe nachvollziehen zu können. Auf der Suche nach Überlebenden darf kein Winkel der weitläufigen Anlage ausgelassen werden. Das ist ein hartes Brot, denn viele Türen sind verschlossen, eingestürzte Wände versperren den Weg, giftige Substanzen haben ganze Bereiche verseucht. Aber für jedes Problem gibt es die passende Lösung. Man muss nur ein wenig nachdenken und die in der Anlage herumliegenden Hilfsmittel richtig einsetzen. Ein Beispiel: Als ein kleiner Saurier Dylan die Schlüsselkarte klaut, muss der den flinken Dieb in die Falle locken und dazu die Öffnungen des Lüftungssystems so versperren, dass nur ein Fluchtweg bleibt, der direkt zu einem Käfig führt. Dann ist der Dino nur noch mit ein paar ungezielten Schüssen in die gewünschte Richtung zu treiben, und Dylan hat seine Schlüsselkarte wieder zurück. Übrigens: Die Suche nach den richtigen Schlüsseln ist sowieso eine der Hauptaufgaben der beiden Abenteurer.

## BEDIENUNG

In die umständliche Steuerung der Figuren muss man sich erst einmal hineindenken. Sie können nicht frei bewegt, sondern nur um die eigene Achse gedreht und geradeaus losgeschickt werden. Im Kampf gegen ganze Saurierherden ist das recht umständlich. Zum Ausgleich gibt's aber eine automatische Zielfunktion. Auf einfachen Knopfdruck wendet sich der Held blitzartig dem nächsten Viehzeug zu und nimmt es ins Visier. Auf diese Weise geht kaum ein Schuss daneben.

## URTEIL

Im Vergleich zum ersten Teil (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 1/2000) bietet die Fortsetzung deutlich mehr Action und weniger Rätsel. Kämpfe gegen blutrünstige Dinos überwiegen. Das ist auf Dauer etwas ermüdend, denn die Echsen verhalten sich nicht sonderlich intelligent, sondern setzen immer die gleichen Angriffstechniken ein. Trotzdem eine interessante Geschichte, die bis zum Ende spannend bleibt. Denn es gibt durchaus einige unvorhersehbare Zwischenfälle.

Und das Auge spielt mit. Die Saurier bewegen sich überzeugend realitätsnah durch eindrucksvoll verwilderte Dschungellandschaften. Auch in der Forschungseinrichtung sorgen zahlreiche grafische Details für eine authentisch wirkende Kulisse. Testurteil: „gut".



**Der Pteranodon ist ein Flugsaurier mit einer Flügelspannweite von sechs Metern.**

GETESTET MIT **Playstation**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




### Dino Crisis 2

Hersteller: Virgin Interactive

| | |
|---|---|
| Auch für **PC mit Win 95/98** | nein |
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 16 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger und Fortgeschrittene |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | **2,73** |
| Spieleinstieg | 6% | geht so | 3,00 |
| Langzeitspaß | 6% | durchschnittlich | 3,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | groß | 2,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | fast perfekt | 2,00 |
| Musik | 2% | passend | 2,00 |
| Geräusche | 3% | erstklassig | 1,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | zufriedenstellend | 3,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | noch akzeptabel | 4,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (akzeptabel) | 3,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | überzeugend | 2,00 |
| Spannung | 3% | hoch | 2,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mittelprächtig | 3,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | dumm | 5,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **3,31** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 040/89703300 (0,24 DM/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.dinocrisis.de) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 040/89703333 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 040/89703311 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **1,00** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 3,4% | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **2,50** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | akzeptabel (A,B,E,F,G,I,J) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10%** | bestanden | **1,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | **10%** | schmale schwarze Balken | **3,00** |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | **1,71** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musik regelbar | 1% | ja | 1,00 |
| Geräusche regelbar | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit | 3% | ja | 1,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | **3,22** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 2 Spielfiguren, 7 Dinosaurier-Arten, 16 Waffen | 2,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (analog, digital) | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | teilweise Englisch | 4,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,47** |
| **Aufwertung** | | Rütteleffekt möglich | -0,10 |
| **TESTERGEBNIS** | | gut ← | **2,37** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **ausreichend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 90 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | | 79 Mark (Media Markt, Straubing, Tel. 09421/7710) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 2,37 x 90 = 213,30 = ausreichend | |

* ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELDETAILS



**An der Computer-Konsole wird der Spielstand gespeichert und Munition gekauft.**




**Die Karte zeigt immer das Gebiet, das als nächstes zu erforschen ist.**




**Sobald ein Spielabschnitt von Dinosauriern gesäubert ist, wird abgerechnet.**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




**R1:** Waffe ziehen
**R2:** 180-Grad-Drehung
**✕:** Angreifen, untersuchen
**●:** Zweitwaffe einsetzen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## SPIELVERLAUF




**1** Zu Beginn wählen Sie eine von sechs Strecken aus. Mit Rennsiegen können Sie später vier weitere Strecken „freischalten".




**2** Wählen Sie „Training", dann sind Sie mit einem Fahrlehrer unterwegs. „Driving" bedeutet: Ein hartes Rennen erwartet Sie.




**3** Auf der Rennstrecke: Links unten (Kreis) sehen Sie in Grün die eingeschalteten Fahrhilfen. Die graue Fläche ist die derzeit nicht aktive Starthilfe. Aber nur mit deren Einsatz haben Sie beim Start die Chance, auch mit einem nervösen Gasfuß das Feld hinter sich zu lassen.




**4** Tasten Sie sich vorsichtig an Kurven heran, und finden Sie den optimalen Bremspunkt. Nur so können Sie den Vordermann einholen.




**5** Der Fahrer vor Ihnen macht die Strecke „dicht". Warten Sie zum Überholen eine Lücke ab, und bleiben Sie bis dahin im Windschatten.




**6** Einige Meter voraus tritt ein Konkurrent voll auf die Bremse (Kreis). Daran erkennen Sie, dass Sie dort auch bremsen sollten.




**7** Geschafft! Nach einem harten Rennen haben Sie sich eine achtbare Platzierung erkämpft. Es warten aber noch viele spannende Rennen.




# Passione Rossa

**Rennspiel für Dreamcast** | Viele hätten gern einen Ferrari F355. Wenige können ihn sich leisten. Und kaum jemand beherrscht ihn …

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Dreamcast installieren, lesen Sie in diesem Heft auf Seite 210.

## INHALT

Langsam geht die Sonne über dem Ferrari-Werk in Fiorano auf. Noch herrscht hier verträumte Morgenruhe. Dann, urplötzlich, liegt ein Grollen in der Luft. Das Werkstor öffnet sich, das Grollen steigert sich zum Donnern und schwillt schließlich zu ohrenbetäubendem, heiserem Gebrüll an: Ein F355 rollt aus der Garage in Richtung Versuchsstrecke.

An der Einfahrt zum hauseigenen Hochgeschwindigkeitsoval verlässt der Fahrer sein feuerrotes „Spielzeug". Nun sind Sie an der Reihe: Probieren Sie den Renner selbst aus!

Klingt verlockend, oder? Doch schon nach wenigen hundert Metern werden sie frustriert feststellen, dass Sie wohl noch mal Auto fahren lernen müssen. Etliche Ausritte ins Abseits und zahlreiche Bremsfehler sind Ihre ernüchternde Bilanz nach ein paar Proberunden.

Aber nicht gleich verzweifeln oder gar den Schlüssel angewidert in die Ecke feuern! Dieses Spiel bringt seine eigene Fahrschule mit – ein intensives Training, das Sie mit allen Eigenheiten des Wagens vertraut macht. Unter Anleitung eines (unsichtbaren) Fahrlehrers fahren Sie einen Kurs Ihrer Wahl ab. Mit Brems- und Lenkhilfe, die, wenn's ernst wird, nicht mehr automatisch zur Verfügung stehen. Der Trainer weist vor jeder Kurve auf den richtigen Bremspunkt hin. Und nicht mal die Ideallinie müssen Sie selber finden: Die erscheint als gelber Strich auf dem Asphalt. Und siehe da: Allmählich bekommen Sie Gefühl für den roten Renner! Langsam tasten Sie sich an die Grenzen des Über-Ferrari heran und verbessern stetig Ihre Rundenzeiten.

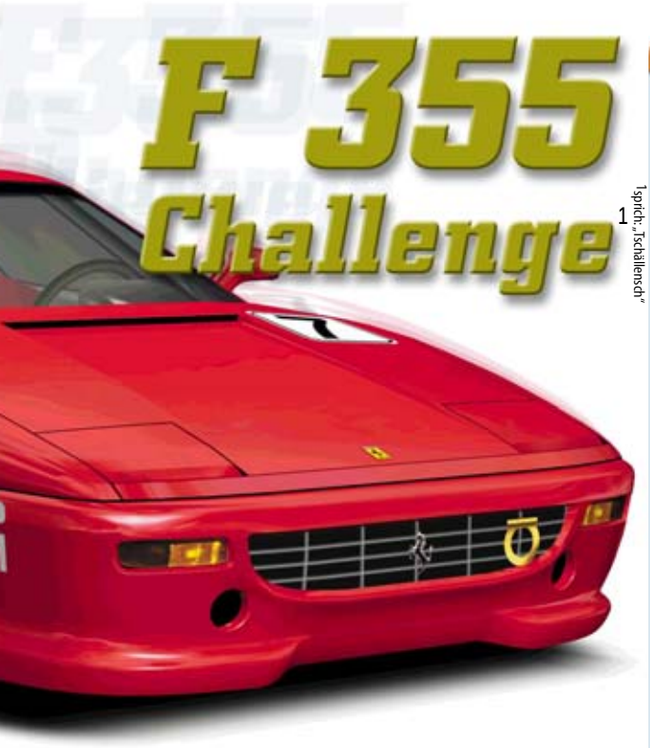
Wenn Sie ein wenig mit dem Fahrlehrer im Kreis unterwegs waren, kommt das Rennfieber von selbst. Und dagegen gibt's nur eine Medizin: Jetzt sollten Sie sich im harten Wettkampf mit sieben anderen Fahrern messen.

Zu Beginn stehen sechs Strecken zur Wahl, im weiteren Spielverlauf können Sie noch vier dazu „erobern". Im Rennen sind Sie ganz auf sich alleine gestellt – die Fahrhilfen können Sie jedoch alle einzeln an- und ausschalten. Ist so ein elektronisches Heinzelmännchen, zum Beispiel der Bremsassistent, eingeschaltet, so leuchtet die entsprechende Anzeige im Cockpit. Aber Vorsicht: Haben Sie eine Kurve viel zu schnell in Angriff genommen, dann hilft auch keine Fahrhilfe mehr. Sie landen unweigerlich neben der Piste, und die gesamte Konkurrenz rast an Ihnen vorbei.

Nach jedem Rennen sollten Sie penibel die Telemetriedaten auswerten, die der Wagen während der Fahrt an die technische Basis übermittelt hat. So können Sie jeden Fahrfehler analysieren und Ihre Mechaniker gezielt mit Änderungsaufträgen auf das

# F 355 Challenge

1 [spricht: „Tschallensch“]



Auto „loslassen“. Mithilfe eines umfangreichen Menüs können Sie praktisch alles bis hin zur letzten Schraube am F355 verstellen – allein das ist schon eine Wissenschaft für sich.

## BEDIENUNG

Wenn Sie das zickige 420-PS-Monster erst mal im Griff haben, merken Sie, wie vorzüglich die Spielsteuerung funktioniert. Die analogen **L**- und **R**-Tasten ermöglichen realistisches Gasgeben und Bremsen in sehr feiner Abstufung. Auch Halbgas in der Kurve und vorsichtiges Anbremsen sind möglich. Die Richtung des bestimmen Sie präzise mit dem Mini-Steuerknüppel – falls der Ferrari in der Kurve nicht gerade mal wieder bockig wird. Mit dem **B**-Knopf schalten Sie während des Rennens durch die Liste der möglichen Fahrhilfen. Und mit der **Y**-Taste schalten Sie die einzeln an oder aus.

## URTEIL

„Ferrari F355“ ist ein ganz besonderes Rennspiel. Auf der einen Seite überzeugen die sehr realistische Grafik und die perfekt wiedergegebene Fahrphysik. Auch die Motorengeräusche waren noch in keinem Rennspiel so „verdammt nah an der Maschine“. Stück für Stück lernen Sie den roten Renner kennen und beherrschen – das macht eine Menge Spaß, und zwar auch auf lange Sicht. Andererseits werden Hobby-Rennspieler und Neulinge gnadenlos überfordert. Wer im Rennen einmal im Seitenstreifen landet oder nicht jede Kurve perfekt nimmt, hat schon verloren. Bis Sie einen Platz auf dem Siegertreppchen erobern, können Wochen, sogar Monate vergehen. Wer sich dieser Herausforderung stellen möchte, bekommt ein „gutes“ Rennspiel.

GETESTET MIT **Dreamcast**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




**F 355 Challenge**

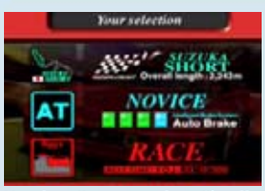
Hersteller: Acclaim

| | |
|---|---|
| Auch für **PC mit Win 95/98** | nein |
| Auch für **Playstation** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 12 Jahren |
| **Geeignet für** | Fortgeschrittene |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | 52% | | 2,15 |
| Spieleinstieg | 6% | schwer | 4,00 |
| Langzeitspaß | 6% | hoch | 2,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | groß | 2,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | fast perfekt | 2,00 |
| Musik | 2% | unterdurchschnittlich | 4,00 |
| Geräusche | 3% | realistisch | 1,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | professionell | 2,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | vorzüglich | 1,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (optimal) | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | beeindruckend | 2,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | nicht nötig | 1,00 |
| Spannung | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mittelprächtig | 3,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | überlegt | 3,00 |
| **SERVICE** | 3% | | 3,31 |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 089/3240600 (0,24 DM/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.acclaim.de) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 089/32940600 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 089/4129200 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | 5,4% | | 1,00 |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 3,4% | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | 2% | | 4,00 |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | etwas knapp (A,E,F,I) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | 10% | bestanden | 1,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | 10% | Vollbild | 1,00 |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | 7% | | 1,71 |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musik regelbar | 1% | ja | 1,00 |
| Geräusche regelbar | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit | 3% | ja | 1,00 |
| **SONSTIGES** | 9% | | 3,22 |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 10 Strecken | 3,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Lenkrad, Spieletastatur (analog, digital) | 2,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | teilweise Englisch | 4,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/zwei | |
| **ZWISCHENNOTE** | 100% | | 1,98 |
| **Auf-/Abwertung** | | Rütteleffekt vorhanden | -0,10 |
| | | 60-Hz-Option einstellbar | -0,10 |
| **TESTERGEBNIS** | | gut ← | 1,78 |
| **PREIS/LEISTUNG** | | befriedigend | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 90 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | | 87 Mark (Spiele o. Ende, Buchen, Tel.: 06281/560632) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 1,78 x 90 = 160,20 = befriedigend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELDETAILS




**Vor dem Rennen sehen Sie alle aktuellen Einstellungen.**



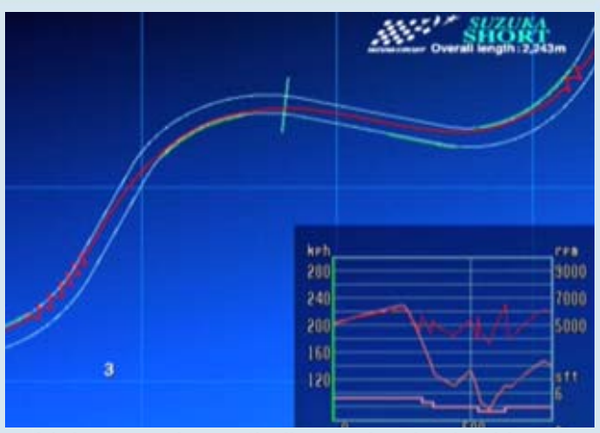
**Das ist die räumliche Ansicht der Wagendaten-Auswertung.**



**Der Ferrari F355 mit seinen 420 PS ist eine echte Rakete.**

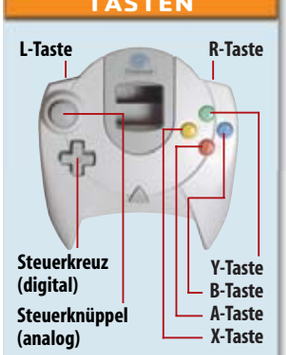



**Die Wiederholung zeigt leider nur eine Runde. Schade!**




**Nach jedem Rennen können Sie alle Daten der Fahrt abspeichern. So können Sie Ihre Fahrweise stetig verbessern und das Auto abstimmen.**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




**L:** Bremsen
**R:** Gas geben
**Y:** Fahrhilfe aktivieren
**B:** Fahrhilfe wählen

# The

**Action-Abenteuer für Playstation** | Die Mumie lebt! Und sie verbreitet Angst und Schrecken. Machen Sie dem Spuk ein Ende

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation installieren, lesen Sie auf Seite 210. Danach mit dem Steuerkreuz den Menüpunkt „Sprache: Deutsch“ anwählen und die X-Taste drücken. Schon sind Sie im Land der Pharaonen.



**1** Krachend stürzt eine Mauer ein. Rick wird plötzlich von zwei vertrockneten Mumien angegriffen.



**3** Rick erwischt einen Grabräuber, der gerade die Wand zu einer Schatzkammer durchbrochen hat.

# Mummy

1

1 sprich: „Se Mammi"

## INHALT

Die Geschichte hat ihren Ursprung vor über 3000 Jahren im alten Ägypten: Die Geliebte des Pharaos Seti betrog ihren Herrscher mit dem Priester Imhotep. Der Beginn einer verhängnisvollen Affäre, die nicht lange gut gehen konnte. Bald kam der gehörnte Pharao den Sündern auf die Schliche und verurteilte sie zu einer grausamen Strafe – sie wurden bei lebendigem Leibe mumifiziert. Imhotep und sollte niemals seine Ruhe finden.

Zurück in die Gegenwart: Als die Ägyptologin Evelyn Carnahan aus dem Buch der Toten liest, erweckt sie Imhotep aus seinem 3000-jährigen „Schlaf". Und fortan sucht die untote Mumie nach der Geliebten und dürstet nach Rache. Ihr zerstörerischer Zorn richtet sich gegen alle Menschen. Nur Rick O' Connel kann sie stoppen und hat

## SPIELVERLAUF



**2** Die zwei Katzen-Statuen müssen verschoben werden, damit die riesigen Zahnräder in Gang kommen.



**4** Kostbarkeiten, so weit das Auge reicht. Hier wird Rick ohne Zweifel etwas Interessantes finden.



**5** Rick hat eine Steinplatte mit einer geheimnisvollen Inschrift gefunden und übergibt sie Evelyn. Die Ägyptologin kann vielleicht mit Hilfe der Hieroglyphen das Geheimnis der Mumie lüften.

Foto: Cinetext

# The Mummy

FORTSETZUNG

auch noch Freude daran. Denn das ist ein Abenteuer so ganz nach dem Geschmack des furchtlosen Fremdenlegionärs. Immerhin verstecken sich in den düsteren Pyramiden nicht nur wandelnde Mumien, sondern auch sagenhafte Schätze. Man muss nur die Augen aufmachen, um sie zu finden. Aber man muss sich auch vor den Fallen in Acht nehmen. Denn die alten Ägypter verstanden es, ihre kostbaren Grabbeigaben zu schützen. Getarnte Falltüren, aus der Wand schnellende Lanzen und einstürzende Säulen – jeder unvorsichtige Schritt könnte der letzte sein.

In der Rolle des Legionärs müssen Sie schnell und geschickt sein, um nicht in den „Sicherheitseinrichtungen" zu enden. Und intelligent vorgehen, denn die bestens gehüteten Geheimnisse der Pharaonen lassen sich nur mit Kombinationsgabe lüften. Beispiel: Durch das Verschieben einer Statue wird ein uralter Mechanismus in Gang gesetzt, der eine Tür öffnet. Schalter geben den Zugang zu verborgenen Grabkammern frei, in denen Truhen und Krüge voller Kostbarkeiten zu finden sind. Es lohnt sich wirklich, jeden düsteren Winkel zu erforschen.

Doch Sie müssen aufpassen. Denn so ausgestorben die muffigen Tempelanlagen auch erscheinen mögen – sie sind es nicht. Dem Ruf des Goldes folgend, tummeln sich einige kampflustige Grabräuber in den dunklen Gängen. Und die Jungs sind äußerst geschickt im Umgang mit der Spitzhacke. Noch gefährlicher: Imhotep ist nicht allein. Die vielen aufgeweckten Mumien verstehen sich bestens auf die Handhabung von Schwert, Pfeil und Bogen. Aber Rick wäre ein schlechter Soldat, wenn er vor den Untoten kapitulieren würde. Er wehrt die gespenstischen Gestalten mit Machete, Flinte und Dynamit ab. Da findet auch der mächtige Imhotep seinen Meister.

## BEDIENUNG

In den einsturzgefährdeten Tempelanlagen kann jeder falsche Schritt tödlich sein. Daher sollten Sie sich unbedingt mit allen Feinheiten der Steuerung vertraut machen. Eine gewisse Verzögerung bei der Umsetzung Ihrer Befehle müssen Sie stets einkalkulieren. Folglich ist es sehr schwierig, die Länge von Sprüngen richtig einzuschätzen. Auch das Wechseln der Waffe dauert so lange, dass Rick im Kampf schon mal den Kürzeren zieht. Mit diesem Wissen im Hinterkopf und ein wenig Übung ist es aber kein Problem mehr, an der Seite von Rick das Böse zu besiegen.

## URTEIL

Kaum zu glauben, was in den alten Gemäuern alles los ist. In den nur von flackerndem Fackellicht erleuchteten Tempelanlagen läuft es auch hartgesottenen Abenteurern eiskalt den Rücken herunter. Hinter jeder Ecke lauert eine neue Gefahr, wartet ein anderes Geheimnis. Die Rätsel sind allerdings schon nach kurzer Eingewöhnung keine große Herausforderung mehr. Kniffliger ist es da schon, sich unbeschadet den Weg durch die fallengespickten Gänge zu bahnen und sich der angreifenden Heerschar übellauniger Untoter zu erwehren. Haben Sie sich erst einmal mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung vertraut gemacht, dann werden Sie mit Haut und Haaren in dieses spannende Abenteuer eintauchen. Den überzeugenden Gesamteindruck stören allerdings die englischen Stimmen der Spielfiguren, die nur mit mittelmäßigen deutschen Untertiteln versehen wurden, und der etwas knappe Spielumfang. Testurteil: „befriedigend".

GETESTET MIT

**Playstation**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




**The Mummy**

Hersteller: Konami

| | |
|---|---|
| Auch für **PC mit Win 95/98** | ja |
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | Playstation-Version verwendbar |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 12 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger und Fortgeschrittene |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | **2,62** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | 2,00 |
| Langzeitspaß | 6% | hoch | 2,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | mittelmäßig | 3,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit leichten Schwächen | 3,00 |
| Musik | 2% | erstklassig | 1,00 |
| Geräusche | 3% | fast realistisch | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | noch akzeptabel | 4,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | zufriedenstellend | 3,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (akzeptabel) | 3,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | stimmig | 3,00 |
| Spannung | 3% | hoch | 2,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mittelprächtig | 3,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | berechenbar | 4,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **3,31** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 069/98557388 (0,24 DM/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.konami-europe.com ) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 069/98557320 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 069/98557377 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **2,26** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 3,4% | Deutsch einstellbar | 3,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **3,00** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | akzeptabel (A,B,E,F,I,J) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10%** | bestanden | **1,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | **10%** | schmale schwarze Balken | **3,00** |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | **3,86** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musik regelbar | 1% | ja | 1,00 |
| Geräusche regelbar | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit | 3% | nein | 6,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | **3,33** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | zwölf Spielstufen, acht Waffen | 3,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (analog, digital) | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | teilweise Englisch | 4,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,65** |
| **Aufwertung** | | Rütteleffekt möglich | **-0,10** |
| **TESTERGEBNIS** | | **befriedigend ausreichend** | **2,55** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 90 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | | 78 Mark (Gameland, Ratingen, Tel: 02102/470473) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 2,54 x 90 = 228,60 = ausreichend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELDETAILS



**Auge in Auge mit dem 3000 Jahre alten Imhotep: Der Priester ist zwar nur mit einem Dolch bewaffnet, verfügt aber über magische Kräfte.**



**Das Beleuchten der Steinplatten verleiht Rick Energie.**



**Mit dem Sternenschlüssel lassen sich viele Türen öffnen.**



**Der goldene Ankhs verhilft Rick zu einem Extraleben.**



**Derart kostbare Stücke sind meist gut versteckt.**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




**R1:** Waffe wählen
**R2:** Rennen
**✕:** Angreifen
**●:** Springen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# No One Lives Forever[1]

**Actionspiel für PC** | Was entsteht, wenn englischer Humor auf bleihaltige Luft trifft? Zum Beispiel ein abgedrehtes Spiel …

## INSTALLATION

Sollten Sie Probleme mit der Installation haben, dann schlagen Sie auf Seite 210 nach.

## INHALT

Die 60er-Jahre. Eine Zeit voller bunter Klamotten, wilder Musik, freier Liebe. Und brutaler Superschurken.

Skrupellose Terrororganisationen, wie S.P.E.C.T.R.E. oder H.A.R.M., wollen die Weltmächte in einen Krieg stürzen. Und natürlich können nur britische Agenten dieses Unheil verhindern. Sie sind so ein britischer Agent, beziehungsweise eine Agentin, allerdings nicht im Dienste ihrer Majestät. Cate Archer[2], die Sie zu steuern die Ehre haben, arbeitet vielmehr für eine supergeheime Anti-Terror-Organisation: UNITY[3].

In deren Auftrag bereist Cate die Welt, tötet fremde Agenten, beschützt befreundete Mächte und löst vertrackte Fälle.

Ihr Teil an der Aufgabe ist der actionreiche. Sie steuern Cate aus der Ich-Perspektive durch die halbe Welt. Sie schießen mit einem Dutzend verschiedener Waffen und benutzen zahlreiche technische Spielereien. Zum Beispiel explodierende Lippenstifte, Schweißbrenner im Feuerzeuggehäuse oder Schlösser knackende Haarspangen.

Die räumliche Darstellung der Spielumgebung entspricht dem neuesten technischen Stand. Deswegen bewegt sich Cate schnell und flüssig durch die Landschaft. Die Oberflächen von Gebäuden, Möbeln, Stoffen und anderen Gegenstän-

→

[1] sprich: „No Wann Liwws Forewwer"
[2] sprich: „Kätt Artscher"
[3] sprich: „Junit"

## SPIELVERLAUF





**1** Auf der ganzen Welt verschwinden UNITY-Agenten. Das ist endlich die langerwartete Chance für Cate Archer (links im Bild).

**2** Aber ihr freches Mundwerk kann die Agentin nicht halten. Sehr schön: Sie dürfen ab und zu die Antwort aussuchen, die Cate geben soll.





**3** Der erste Auftrag führt nach Marokko. Ein ziemlich unsympathischer amerikanischer Botschafter muss beschützt werden. Klappt aber nicht!

**4** Zum Ausgleich vernichten Sie etliche Leute und viel Inventar der Terrorgruppe H.A.R.M. Das Feuer sieht auf dem Bildschirm noch viel besser aus.





**5** Der nächste Einsatz bringt Sie ins damalige Ost-Berlin. Hier kämpfen Sie gegen die Stasi und finden einen Wissenschaftler, der überlaufen will.

**6** Natürlich versuchen die DDR-Grenzer, Cate aufzuhalten. Klar, wenn sie jeden Alarm auslöst und vor den Überwachungskameras Pogo tanzt.




**7** Die Optik ist wirklich gut, auch in der Entfernung sind Details noch deutlich auszumachen. Der rote Balken links unten zeigt die Lebensenergie an. Unten rechts können Sie ablesen, wie viel Schuss Munition Sie noch im Magazin und insgesamt bei sich haben.

# No One Lives Forever FORTSETZUNG

den sind prächtig detailliert, die Bewegungen anderer Personen sehr realistisch. Natürlich auch die der Gegner. Deren (einstellbare) „Intelligenz" sorgt dafür, dass sie in Kampfsituationen etwa in Deckung gehen, sich vorsichtig anschleichen oder Verstärkung holen, statt immer nur wild drauflos zu ballern.

Auch wenn die einzelnen Spielstufen relativ geradlinig zu durchlaufen sind – sie wirken nicht so. Zahlreiche Räume, versteckte Gegenstände und Sackgassen vermitteln den Eindruck einer geradezu grenzenlosen Spielumgebung.

Noch viel besser sind die Zwischensequenzen. Wenn Cate sich mit ihren Vorgesetzten Smith und Jones unterhält, liegen Sie vor Lachen auf dem Boden. Jede Wette! Wie die Heldin ihre beiden Schreibtischbonzen trotz freundlich klingender Worte bis aufs Blut beleidigt, das macht einfach Spaß. Glücklicherweise verzichtete der Hersteller auf eine (meist schlechte) Synchronisation, hat stattdessen alle gesprochenen Passagen im englischen O-Ton belassen und deutsch untertitelt. Falls Sie also kein Englisch verstehen, können Sie immerhin mitlesen und dabei vielleicht sogar ein paar Brocken lernen. Entwarnung: Alle für den Spielverlauf entscheidenden Texte sind deutsch.

Die erstklassige Stimmung und Stimmigkeit von „No One Lives Forever" wird durch die 60er-Jahre-Mucke prächtig unterstützt. Da ist man versucht aufspringen und die Hüfte kreisen zu lassen, statt den Zeigefinger zu krümmen.

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN

**Linke Maustaste: Schießen**

**Rechte Maustaste: Benutzen**

F6 : Schnell speichern

Esc : Pause

⇧ : Laufen

␣ : Springen

## BEDIENUNG

No One Lives Forever lässt sich wie viele andere Actionspiele steuern. Mit der Maus bewegen Sie die Waffe, mit einigen Tasten auf der PC-Tastatur die Spielfigur. Laufen, springen, ducken – alles auf Knopfdruck. Sonderausrüstung wird ausgewählt wie eine Waffe und auch mit denselben Befehlen eingesetzt – per Schussknopf oder Maustaste. Die Tastenbelegung können Sie vor Spielbeginn selbst festlegen.

## URTEIL

Hier trifft ein technisch erstklassiges Actionspiel auf den Humor der guten, alten TV-Kultserie „Mit Schirm, Charme und Melone". Wenn Sie Half-Life (deutsche Version) und Co. mögen und außerdem etwas für englischen Humor übrig haben, werden Sie dieses Spiel lieben. No One Lives Forever ist überaus lustig, verblüffend realistisch und verdammt gut. „Sehr gut" nämlich.



**Männer, aufgepasst! Frauen sind gefährlich – besonders diese hier!**

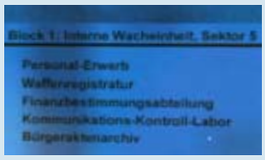
## SPIELDETAILS




**Auf der „Weltherrschafts-Verhinderungsrakete" sind alle Büros von UNITY eingetragen.**



**Im Spiel treffen Sie auf zahlreiche Figuren von teilweise schrulligem Charakter.**




**Die Spielentwickler kennen uns Deutsche offensichtlich ziemlich gut. Peinlich!**




**Lustige Sprüche und tolle Effekte. Achten Sie auf die Wasserspritzer!**

GETESTET MIT

**PC mit Win 95/98**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



### No One Lives Forever

Hersteller: Electronic Arts

Version: 1.0

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.noonelivesforever.com

| | |
|---|---|
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 16 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | | Note |
|---|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | | **1,38** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | | 2,00 |
| Langzeitspaß | 6% | enorm | | 1,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | sehr groß | | 1,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | fast perfekt | | 2,00 |
| Musik | 2% | erstklassig | | 1,00 |
| Geräusche | 3% | realistisch | | 1,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | vorzüglich | | 1,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | vorzüglich | | 1,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Tastatur/Maus (problemlos) | | 2,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | herausragend | | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | mitreißend | | 1,00 |
| Spannung | 3% | hoch | | 2,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | groß | | 2,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | hochintelligent | | 1,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | | **5,33** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01907/76633 (2,42 DM/Min.) | | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Englisch (www.noonelivesforever.com) | | 5,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 01905/72333 (1,21 DM/Min.) | | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 02408/940111 (0,24 DM/Min.) | | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | | **2,24** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | ja (894 Megabyte) | | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 2,5039 Megabyte | | 2,58 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | | **2,50** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | akzeptabel (A,B,E,F,G,I,J) | | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | | **1,00** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | | alle bestanden | | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | **10,8%** | | | **3,00** |
| Pentium 133/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | | | | **1,00** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache | 1% | ja | | | | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | ja/ja | | | | 1,00 |
| Musik regelbar (überprüft) | 1% | ja | | | | 1,00 |
| Geräusche regelbar (überprüft) | 1% | ja | | | | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | ja | | | | 1,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | | | | **2,33** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 15 Aufgaben mit über 60 Szenen | | | | 2,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | | | | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur | | | | 1,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | teilweise Englisch | | | | 4,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/16 | | | | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | | | | **1,76** |
| **Aufwertung** | | Gute Mehr-Spieler-Unterstützung | | | | -0,50 |

| | | |
|---|---|---|
| **TESTERGEBNIS** | sehr gut ← | **1,26** |
| **PREIS/LEISTUNG** | sehr gut | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | 90 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | 67 Mark (Spiele ohne Grenzen, Buchen, Tel. 06281/560632) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | 1,26 x 90 = 113,4 = sehr gut | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## SPIELVERLAUF




**1** Das weiß doch jeder, oder? Natürlich muss Porto bezahlt werden, wenn ein Brief befördert werden soll, und nicht etwa „Lissabon".




**2** Hundert Mark gibt's für die richtige Antwort auf diese erste, harmlose Frage. Viel mehr wert war sie allerdings wirklich nicht.




**3** Uff, das geht nur mit Hilfestellung. Wer kennt sich in englischer Komödie und mit „bizarr-grotesken Gestalten" in deren Geschichte aus? Der vom PC gespielte Freund Armin am Telefon ist beachtlich bewandert. Ohne zu überlegen, antwortet er: „Na, das ist doch der Pickelhering". Alles klar?




**4** Frage um Frage haben Sie sich vorgearbeitet. Alle Joker sind verbraucht, die Million wartet. Jetzt kommt's drauf an.




**5** Eine Filmfrage: Wussten Sie, dass Lex Barker im „Ölprinz" nicht mitspielte? Da spielte nur Old Surehand[1] eine Rolle, nicht Old Shatterhand[2].

[1]spricht: „Ohld Schuhrihänd" [2]spricht: „Ohld Schätterhänd"




**6** Und? War's schwer, „Millionär" zu werden? Sie haben Ihre erste Million erspielt – leider nur am Computer, und dafür gibt's kein echtes Geld.




**7** Immerhin sind Sie Mitglied im Millionärsclub. Und wer Internet-Zugang hat, kann das sogar öffentlich bekannt geben.




**Quizspiel für PC** | Wer alles weiß, schafft die Million – leider keine echte

### INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 210.

### INHALT

Deutschland im Fernseh-Ratefieber. Abends knobeln Millionen Zuschauer vorm TV-Bildschirm und zittern mit den Kandidaten. Die populärste Rate-Show ist ohne Zweifel Günther Jauchs „Wer wird Millionär?". Gewaltige Einschaltquoten beweisen es.

Jetzt kann auch am PC mitgerätselt werden. Das Spiel zur Sendung macht aus Ihnen einen Millionärs-Kandidaten – zumindest am Computer. Ein erster Wermutstropfen: Günther Jauch, dessen Moderation die Sendung erst zum Hit machte, kommt im Spiel nicht vor. Weder optisch noch akustisch. Statt dessen müssen Sie mit der Stimme Norbert Langers vorlieb nehmen. Aber auch die dürfte Ihnen bekannt vorkommen: Langer ist der deutsche Sprecher des Fernsehdetektivs Magnum alias Tom Selleck.

Stets unterschiedlich fällt die Begrüßung aus. Mal ist es ein einfaches „Viel Glück", mal die präzise Auskunft: „Sie sind noch 15 Fragen von der Million entfernt."

Dann geht's ans Raten. Sie beginnen mit so „harten" Rätselnüssen wie „Welcher Vogel macht noch keinen Sommer?". Immer gibt's vier vorgegebene Antwortmöglichkeiten. Richtig hier: die Schwalbe.

Sind die ersten fünf Fragen korrekt beantwortet, haben Sie 1000 Mark schon mal sicher. Damit sind sie vor der größten Peinlichkeit bewahrt – nämlich mit null Mark nach Hause zu gehen. Der Sprecher freut sich: „Die ersten 1000 Mark gehören Ihnen. Herzlichen Glückwunsch."

Danach werden die Fragen schwerer. Hinweis des elektronischen Moderators: „Lassen Sie sich Zeit." Das dürfen Sie übrigens wirklich. Es gibt im Spiel keine Zeitbeschränkung. Um Millionär am PC zu werden, könnten Sie also einfach ein dickes Lexikon als Hilfsmittel nehmen und in aller Ruhe nachschlagen. Ganz im Sinne des Erfinders ist das natürlich nicht. Und Spaß wird es auch nicht bringen

Es gibt aber – wie in der Sendung – auch „erlaubte" Hilfen für den Fall, dass Sie nicht weiterkommen, nämlich die so genannten Joker. So können Sie einmal zwei falsche Antworten aus den vier Möglichkeiten streichen lassen. Oder einen Freund anrufen. Natürlich wird nicht wirklich telefoniert, Sie hören nur eine Stimme – beispielsweise die von „Dirk" – aus dem Computer, die Ihnen einen Tipp gibt. Wie im wirklichen Leben ist aber die Qualität dieser Antworten sehr unterschiedlich. Offensichtlich weist Computer-„Dirks" Allgemeinwissen auch einige Lücken auf.

Bei der Publikumsbefragung geht es dagegen weit weniger realistisch zu: Recht häufig entscheiden sich 97 oder 98 Prozent der (nicht vorhandenen) Zuschauer für die korrekte Antwort – was eigentlich bei schwierigeren Fragen in Wirklichkeit nicht so sein dürfte.

### DIE WICHTIGSTEN TASTEN



**Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.**




Foto:dpa

Irgendwann im Spiel kommen die schwierigen Brocken, bei denen Sie die Joker bestimmt brauchen. Kostprobe einer möglichen letzten Frage: „Mit welcher seiner Lebensgefährtinnen hatte Pablo Picasso seine Kinder Claude und Paloma?“ Das ist happig. Für die richtige Antwort „Françoise Gilot“ gibt's eine ganze Million.

Sie wollen nicht alleine spielen? Dann können Sie noch drei Freunde zum Knobeln einladen. In dieser Spielvariante gibt's Auswahlrunden, und Sie können abwechselnd Rätsel lösen.

## BEDIENUNG

Die Steuerung ist vollkommen unproblematisch. „Wer wird Millionär?“ wird nur mit der Maus gespielt, es geht aber auch per Tastatur. Die Bildschirmmenüs sind leicht verständlich, so dass auch absolute Neulinge zurechtkommen. Die wenigen Einstellmöglichkeiten erklären sich ebenfalls von selbst.

## URTEIL

Natürlich kommt keine Studioatmosphäre beim Knobeln vorm PC auf. Es geht ja auch nicht um echten Reichtum und Ruhm.

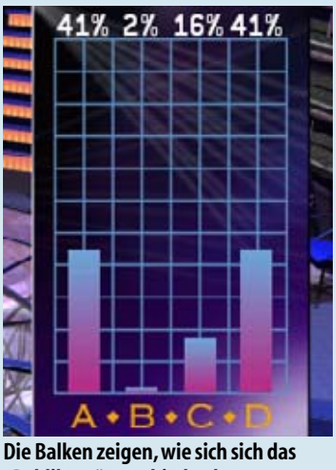
Mit der Zeit nerven die Sprüche des Moderators, weil sie sich wiederholen. Und auch etlichen Rätselnüssen begegnen Sie zu bald wieder. Es sind ja auch nur knapp 1000 Fragen im Spiel. Und mitunter tauchen dieselben schon nach einigen Durchgängen erneut auf.

Die Fragen sind mit denen der Sendung vergleichbar: kinderleicht am Anfang, hammerhart bis unfair schwierig zum Schluss. Manchmal ist es leicht, 64 000 Mark abzuräumen, dann wieder erweist sich schon die 8000-Mark-Frage als Stolperfalle. Insgesamt ist das Spiel inklusive der Musik dem Original ziemlich genau nachempfunden. Wer gerne rätselt und ein Fan der Sendung ist, hat Spaß. Auf jeden Fall klasse: Hier gibt's keine Werbepausen. Auch deshalb die Note „gut“.

## SPIELDETAILS




**Die Joker: Sie können zwei falsche Antworten streichen lassen, einen vom PC gestellten „Freund“ anrufen und das Publikum fragen.**




**Die Balken zeigen, wie sich sich das „Publikum“ entschieden hat.**

GETESTET MIT

**PC mit Win 95/98**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



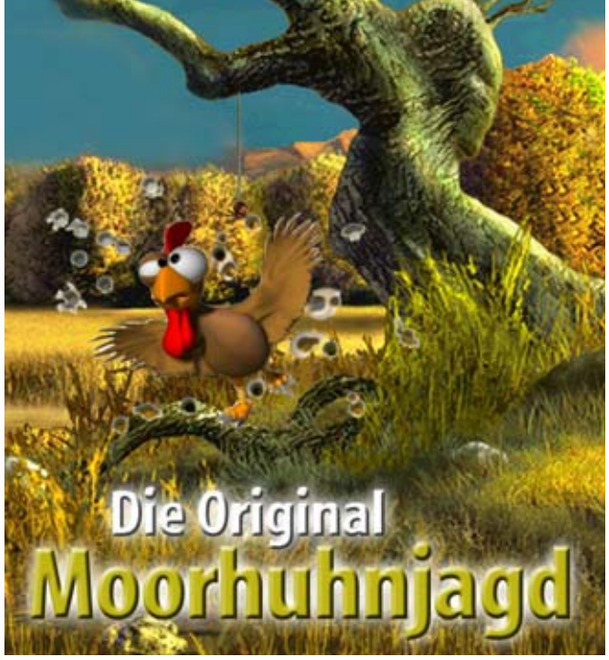
### Wer wird Millionär

Hersteller: Eidos Interactive
Version: 1.2.4.G
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

| | |
|---|---|
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation** | ja |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab sechs Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | | Note |
|---|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | | **2,35** |
| Spieleinstieg | 6% | sehr leicht | | 1,00 |
| Langzeitspaß | 6% | durchschnittlich | | 3,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | sehr gering | | 5,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | nicht vorhanden | | 6,00 |
| Musik | 2% | passend | | 2,00 |
| Geräusche | 3% | passend | | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | professionell | | 2,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | professionell | | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Maus (optimal) | | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | beeindruckend | | 2,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | nicht nötig | | 1,00 |
| Spannung | 3% | hoch | | 2,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mäßig | | 5,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | nicht nötig | | 1,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | | **3,31** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01805/223124 (0,24 DM/Min.) | | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.eidos.de) | | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 040/30633400 (0,24 DM/Min.) | | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 01805/610052 (0,24 DM/Min.) | | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | | **2,44** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein | | 6,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0,3008 Megabyte | | 1,55 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | | **4,00** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | etwas knapp (A,E,I,J) | | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | | **1,00** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | | alle bestanden | | 1,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | **10,8%** | | | **1,67** |
| Pentium 133/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | ATI Expert@Work | STB Voodoo5 5500 PCI | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | | **4,57** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache | 1% | ja | | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | nein/nein | | 6,00 |
| Musik regelbar (überprüft) | 1% | ja | | 1,00 |
| Geräusche regelbar (überprüft) | 1% | nein | | 6,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | nein | | 6,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | | **3,11** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | Einzelspiel, Teamspiel, Mehr-Spieler-Modus | | 2,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | fehlt | | 6,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus | | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/vier | | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | | **2,42** |
| **Auf-/Abwertung** | | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | | gut ← | 2,42 |
| **PREIS/LEISTUNG** | | | befriedigend | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | | 70 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | | | 65 Mark (Player's Paradise, Hagen, Tel. 02331/735273) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | | 2,42 x 70 = 169,40 = befriedigend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern




**Actionspiel für Gameboy Color** | Die Geflügeljagd geht weiter. Na denn – Weidmanns heil!

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Color installieren, lesen Sie auf Seite 210.

## INHALT

Für Moorhühner gibt es keine Schonzeit. Unzählige Spielfans setzen die Jagd nun auch auf dem Gameboy fort. Am bekannten Spielprinzip (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 4/2000) hat sich nichts geändert. Sie haben 90 Sekunden Zeit, um mit der Schrotflinte so viel Federvieh wie möglich abzuschießen.

Für jedes getroffene Huhn gibt es Punkte. Weit entfernte oder aber direkt vor dem Spieler auftauchende Moorhühner bringen am meisten. Manche Vögel haben ein kleines Paket am Bein. Wenn Sie das treffen, gibt's eine Belohnung, etwa zusätzliche Zeit oder eine bessere Waffe. Die macht sich bezahlt, denn mit einer Maschinengewehrsalve können Sie gleich mehrere Hühner auf einen Streich erlegen.

Wenn die 90 Sekunden um sind, wird abgerechnet, und Sie können sich möglicherweise in die Bestenliste eintragen. In der Spielvariante „Turnier" müssen Sie dagegen eine vorgegebene Punktzahl erreichen, um in die nächste Spielrunde zu gelangen. Dann wird in einem anderen Gebiet Halali geblasen, etwa in einer Berglandschaft oder an einem See.

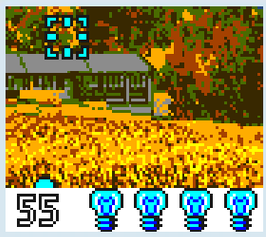
## BEDIENUNG

Für den Jagderfolg brauchen Sie ein geschicktes Händchen. Es ist nicht einfach, das Fadenkreuz mithilfe des Gameboy-Steuerkreuzes auf fliegende Hühner zu richten. Nur waagerechte und senkrechte Bewegungen gelingen halbwegs genau. Bei diagonalen Richtungsänderungen geht der Schuss meist daneben.

## URTEIL

Die Faszination des einfachen Spielprinzips leidet unter der umständlichen Steuerung. Mit dem kleinen Steuerkreuz ist ein exaktes Zielen kaum möglich. Da müssen Sie schon viel üben. Im Vergleich zur kostenlosen PC-Version bietet das 70 Mark teure Gameboy-Spiel kaum zusätzliche Abwechslung. Drei Hintergrundgrafiken, drei Waffentypen und die Turnier-Spielvariante sind etwas wenig fürs Geld. Immerhin ist die Grafik für Gameboy-Verhältnisse gelungen. Testurteil „befriedigend". ■

## SPIELDETAILS




Hühnerjagd auf friedliche Art: Die Vögel werden mit einem Blitzlicht geblendet.




Mit dem Maschinengewehr mischen Sie das Hühnervölkchen tüchtig auf.

GETESTET MIT **Gameboy Color**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




**Die Original Moorhuhnjagd**
Hersteller: Ravensburger

| | |
|---|---|
| Auch für **PC mit Win 95/98** | ja |
| Auch für **Playstation** | ja |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 6 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | 52% | | 3,79 |
| Spieleinstieg | 6% | sehr leicht | 1,00 |
| Langzeitspaß | 6% | sehr gering | 5,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | sehr gering | 5,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit Schwächen | 4,00 |
| Musik | 2% | nervend | 5,00 |
| Geräusche | 3% | unrealistisch | 4,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | fehlen | 6,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | zufriedenstellend | 3,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (problematisch) | 5,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | nicht nötig | 1,00 |
| Spannung | 3% | wenig | 4,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mäßig | 5,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | dumm | 5,00 |
| **SERVICE** | 3% | | 3,31 |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 0751/861944 (0,24 DM/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.ravensburger.de/interactive) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0751/861611 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0751/861941 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | 5,4% | | 1,00 |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 3,4% | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | 2% | | 4,00 |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | etwas knapp (A,E,F,G) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | 10,8% | bestanden | 1,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | 10,8% | bestanden | 1,00 |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | 7% | | 6,00 |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache | 1% | nein | 6,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musik regelbar (überprüft) | 1% | nein | 6,00 |
| Geräusche regelbar (überprüft) | 1% | nein | 6,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | nein | 6,00 |
| **SONSTIGES** | 9% | | 3,89 |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | drei Spielstufen, drei Waffen | 5,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | fehlt | 6,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (digital) | 4,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | |
| **ZWISCHENNOTE** | 100% | | 3,19 |
| **Auf-/Abwertung** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | befriedigend ausreichend | 3,19 |
| **PREIS/LEISTUNG** | | | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 70 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | | 59 Mark (Medienexpress Elsdorf, Tel.: 02274/700366) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 3,19 x 70 = 223,30 = ausreichend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELVERLAUF



**1** Treffen Sie ein Huhn mit Paket am Bein (Kreis), dann gibt's eine Belohnung, etwa Extrazeit.



**2** Die Jagd geht am See weiter. Wenn Sie den Ballon (Kreis) abschießen, werden Ihnen Punkte abgezogen.

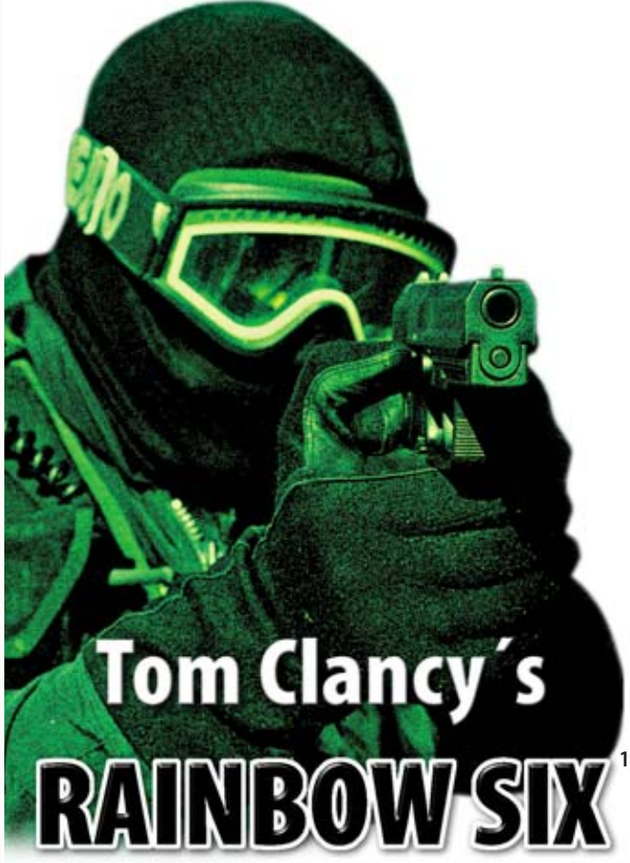


**3** Feuer frei! Der Höhepunkt der diesjährigen Jagdsaison steigt in einem schottischen Hochmoor.




**4** Am Ende wird abgerechnet: Waren Sie gut genug, dann können Sie sich in die Bestenliste eintragen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.




1sprich: „Tom Klanzis Räinboh Ssicks"

**Actionspiel für Gameboy Color | Terroristen jagen – ein Taschenspiel**

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Color installieren, lesen Sie auf Seite 210.

## INHALT

Was schon auf PC und Playstation für Furore gesorgt hat, gibt's jetzt auch für den Gameboy Color: „Tom Clancy's Rainbow Six".

In dieser Kombination aus Taktik- und Actionspiel führen Sie eine Elite-Kampftruppe durch diverse Anti-Terror-Aufträge wie in Tom Clancy's Roman. Vor jedem Einsatz müssen Sie Teamzusammensetzung, Ausrüstung und Vorgehen genau planen.

Während des Einsatzes folgen die Teams Ihren Anweisungen eigenständig. Sie müssen jedoch auch aktiv werden und ein Team steuern. Mal blicken Sie dabei von schräg oben auf Ihre Kämpfer herunter, mal spielen Sie aus der Ich-Perspektive des Team-Anführers.

Wurden alle Ihre Soldaten getötet, so gilt der Auftrag als gescheitert, und Sie müssen es erneut versuchen. Erst wenn Sie einen Auftrag erfolgreich erledigt haben, erhalten Sie den nächsten.

## BEDIENUNG

Mit dem Steuerkreuz kontrollieren Sie einen der Soldaten, mit der **A**-Taste feuern Sie auf Terroristen. Mit der **START**-Taste rufen Sie den Taktik-Bildschirm auf. Hier können Sie jeder Gruppe individuelle Verhaltensregeln vorgeben oder ein anderes Team übernehmen.

## URTEIL

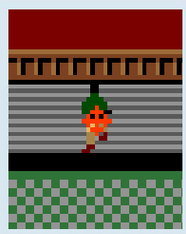
„Rainbow Six" ist ein sehr komplexes Spiel, in dem vor allem die Einsatzplanung eine wichtige Rolle spielt. Schade, dass gerade dort der Bedienungskomfort ein wenig auf der Strecke geblieben ist. Mit etwas Geduld ist diese Hürde jedoch zu meistern. Wirklich ärgerlich sind allerdings Fehler bei der künstlichen Intelligenz Ihrer Teammitglieder. Allzu oft bleiben die an Türrahmen hängen. Auch wenn Sie viele der Aufträge erst nach mehreren Anläufen schaffen, macht das „Herumbasteln" an der richtigen Lösung jede Menge Spaß. Daher kommt „Rainbow Six" immerhin mit einem knappen „gut" weg.

## SPIELDETAILS



**Bild links:** Unten Infos über die verbleibende Munition.

**Bild rechts:** Als Scharfschütze haben Sie einen Terroristen im Visier.



GETESTET MIT

**Gameboy Color**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




**Tom Clancy´s Rainbow Six**

Hersteller: Ubi Soft

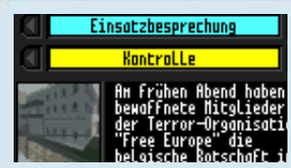
Version: 1.0

| | |
|---|---|
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation** | ja |
| Auch für **Playstation 2** | Playstation-Version verwendbar |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **PC mit Win 95/98** | ja |
| **Altersempfehlung** | ab 12 Jahren |
| **Geeignet für** | Fortgeschrittene |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | 52% | | 3,33 |
| Spieleinstieg | 6% | geht so | 3,00 |
| Langzeitspaß | 6% | hoch | 2,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | gering | 4,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit Schwächen | 4,00 |
| Musik | 2% | unterdurchschnittlich | 4,00 |
| Geräusche | 3% | nicht überzeugend | 4,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | fehlen | 6,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | fehlen | 6,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Steuerkreuz (mit Schwächen) | 4,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | beeindruckend | 2,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | stimmig | 3,00 |
| Spannung | 3% | hoch | 2,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mittelprächtig | 3,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | überlegt | 3,00 |
| **SERVICE** | 3% | | 3,31 |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01805/554938 (0,24 DM/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.ubisoft.de) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0211/3380050 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 0211/33800151 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | 5,4% | | 1,00 |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | 2% | | 4,50 |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | sehr knapp (A,B,E) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | 10,8% | bestanden | 1,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | 10,8% | bestanden | 1,00 |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | 7% | | 1,71 |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musik regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Geräusche regelbar (überprüft) | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | ja | 1,00 |
| **SONSTIGES** | 9% | | 2,44 |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | bis zu acht Agenten, zwölf Aufträge | 3,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Steuerkreuz | 4,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | |
| **ZWISCHENNOTE** | 100% | | 2,44 |
| **Auf-/Abwertung** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | gut ← | 2,44 |
| **PREIS/LEISTUNG** | | befriedigend | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 70 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | | kein günstigeres Angebot gefunden | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 2,44 x 70 = 170,8 =befriedigend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELVERLAUF



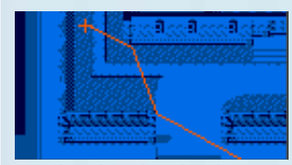

**1** Zu Beginn erhalten Sie in einer Einsatzbesprechung die wichtigsten Informationen.




**2** Anschließend wählen Sie bis zu acht Elite-Soldaten für Ihren Einsatz aus.




**3** Sie müssen entscheiden, welche Ausrüstung für den jeweiligen Einsatz nötig ist.



**4** Sie geben den einzelnen Teams Wegpunkte vor, die sie im Einsatz anlaufen.

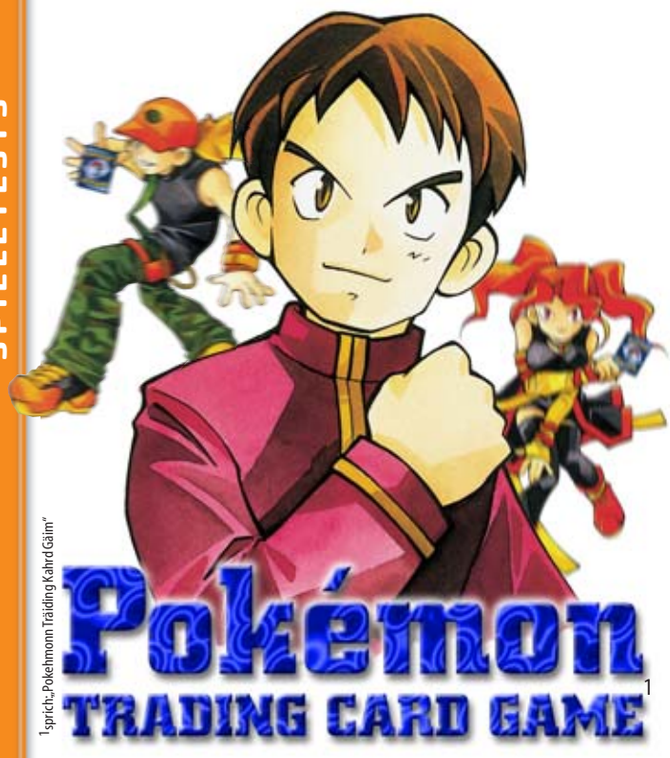


**5** Sie selbst steuern ein Teammitglied und versuchen, die Terroristen auszuschalten.



**6** Haben Sie eine Geisel (Kreis) aufgespürt, so wird die aus dem Gebäude gebracht.

Hier stand im Heft eine Anzeige.




[1] sprich: „Pokehmonn Träiding Kahrd Gäm"

**Kartenspiel für Gameboy und Gameboy Color.** | Karten sammeln ist nicht schwer – Meister sein dagegen sehr!

## INSTALLATION

Modul einstecken und Gameboy einschalten oder auf Seite 210 nachschlagen.

## INHALT

Kennen Sie Pokémon? Sicherlich! Der Verbreitungsgrad der putzigen Kampftierchen ist immens.

Außer allerlei Spielzeug gibt es auch ein so genanntes Sammelkartenspiel – schließlich hat die Firma Nintendo vor über 100 Jahren (1889) als Kartenhersteller begonnen. „Pokémon Trading Card Game" ist nun die elektronische Variante des Kartenspiels.

Sie starten mit wenigen Karten und einem so genannten „Deck". Das ist ein Satz aus 60 Karten, mit dem Sie gegen andere Spieler antreten. Aus über 200 Karten können Sie beliebige eigene Decks zusammenstellen und dabei auch beim Gameboy in einem Menü Hilfe anfordern.

Außer den bekannten Knuddel-Monstern als Grundkarten gibt es sechs Arten von Energie, dazu Monstererweiterungen und Trainerkarten. Mit letzteren greifen Sie direkt ins Spiel ein, nehmen neue Karten auf, verschieben Monster oder heilen sie.

Im übrigen stärken Sie Ihre Kämpferhorde und führen pro Runde einen Angriff. Wurde der Gegner mehrmals geschlagen und hat keine Monster mehr in petto, dann haben Sie gewonnen.

Als Belohnung dafür gibt es eine „Packung" neuer Spielkarten. Haben Sie einen der acht Pokémon-Meister besiegt, so wird Ihnen sogar eine Medaille verliehen.

Wie bei Pokémon üblich, können Sie auch mit zwei Gameboys gegeneinander antreten, per Kabel oder drahtloser Übertragung.

## BEDIENUNG

Sie wählen mit dem **A**-Knopf aus und widerrufen im Bedarfsfall per Druck auf B. Damit Sie jederzeit auf Ihren Karten lesen können, was die bedeuten und auslösen, gibt es den Start-Knopf. Drücken Sie den, so erscheint eine mehrere Seiten lange Beschreibung der Karte.

Da das Kartenspiel nach festen Regeln abläuft, nimmt der Gameboy Ihnen die meiste Arbeit ab. Etwa das Mischen und Austeilen, oder die Abwicklung der Kämpfe. Sie müssen nur entscheiden, welche Karte gespielt werden soll.

## URTEIL

Angenommen, Sie mögen Pokémon, haben aber genug vom Abenteuerspiel. Das Kartenspiel finden Sie zwar nett, wollen aber nicht jede Woche neue Kartenpackungen kaufen. Wie wär's dann mit dem Pokémon Trading Card Game. Das macht Spaß, ist leicht zu erlernen und lässt Sie, wie alle Pokémon-Spiele, nicht mehr los – weil es so „gut" ist.



**Einer Ihrer zahlreichen Gegner stellt sich dem Kampf.**

GETESTET MIT
**Gameboy Color**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



### Pokémon Trading Card Game

Hersteller: Nintendo

| | |
|---|---|
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **PC mit Win 95/98** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 6 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | **2,25** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | 2,00 |
| Langzeitspaß | 6% | hoch | 2,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | mittelmäßig | 3,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit Schwächen | 4,00 |
| Musik | 2% | durchschnittlich | 3,00 |
| Geräusche | 3% | passend | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | fehlen | 6,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | professionell | 2,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (optimal) | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | stimmig | 3,00 |
| Spannung | 3% | durchschnittlich | 3,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | groß | 2,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | hochintelligent | 1,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **3,31** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01805/005806 (0,24 DM/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.nintendo.de) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 01900/000000 (2,95 DM/Anruf) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 06026/950308 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **2,26** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch einstellbar | 3,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **2,50** |
| Gliederung (A), Begrifferklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | akzeptabel (A,B,E,F,G,I,J) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | bestanden | **1,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | **10,8%** | Vollbild | **1,00** |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | **5,29** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musik regelbar (überprüft) | 1% | nein | 6,00 |
| Geräusche regelbar (überprüft) | 1% | nein | 6,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | nein | 6,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | **1,44** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | frei zusammenstellbare Decks aus 226 Karten | 1,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (digital) | 4,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/zwei | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,16** |
| **Auf-/Abwertung** | | Unterstützung des Gameboy-Druckers | **-0,10** |
| | | Zwei Spieler per Link-Kabel und/oder Infrarotschnittstelle | **-0,20** |
| **TESTERGEBNIS** | | gut | **1,86** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **befriedigend** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 70 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | | 60 Mark (Player´s Paradise, Hagen, Tel: 02331/735273) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 1,86 x 70 = 130,2 = befriedigend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELDETAILS




**Für jeden Sieg gibt es eine Packung frischer Karten.**




**Diese Karte zeigt die acht wichtigen Kampfclubs an.**

## SPIELVERLAUF



**1** Als neuer Spieler wählen Sie eines von drei Decks.



**2** In den Kampfclubs finden Sie Freunde und Gegner.



**3** Jeder Spieler setzt – natürlich – Monster ein.



**4** Die Viecher müssen dann gegeneinander kämpfen.




**5** Nach dem Kampf wird ordentlich abgerechnet.




**6** Der Sieger erhält wertvolle Sammelkarten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.




"sprich::Spiero – ihnroff sedraggen"

**Geschicklichkeitsspiel für Playstation** | Skandal! Eierdiebstahl in der Drachenwelt. Ein Fall für Spyro, den knuddeligen lila Feuerspucker

## INSTALLATION

Damit Ihnen bei der Installation dieses Playstation-Spiels nicht zu heiß wird, folgen Sie einfach den Anweisungen auf Seite 210.

## INHALT

Im Land der Drachen wird alle zwölf Jahre ein großes Fest gefeiert. Denn Feen bringen 150 neue Eier ins Königreich – für eine starke Drachenbrut. Diesmal geschieht Schreckliches! Während die Drachen erschöpft von der Feier schlafen, dringen Rhinoxe in die Drachenwelt ein und stehlen sämtliche Eier. Den Auftrag hatte eine böse Zauberin gegeben. Sie will mit dem Drachen-Nachwuchs ihrem vergessenen Reich wieder zu Ruhm verhelfen. Der kleine Spyro, seine treue Begleiterin, die Libelle Sparx, und Kampfgenosse Jäger, der Gepard, sind die einzigen Wesen im Land der fülligen Drachen, die durch enge Erdtunnel nach außen gelangen, also die Diebe verfolgen können. Kurz entschlossen fasst sich der tapfere Spyro ein Herz und steigt samt Anhang den feigen Rhinoxen hinterher. Das Abenteuer beginnt.

Fünf verschiedene Welten mit mehr als 36 abwechslungsreichen Spielebenen erwarten Spyro und Co. auf ihrer Suche nach dem Drachen-Nachwuchs. Üppig grüne Wälder werden dabei ebenso durchstreift wie eisige Gletscher, Wolkenschlösser oder die Tiefen des Ozeans. Auf ihrer Reise haben sie zahlreiche Gegner zu besiegen. Ferner gilt es, so manches Rätsel zu lösen: Um beispielsweise ein blockiertes Tor zu öffnen, müssen sie einen Schneemann mit Laserstrahlen beschießen.

## SPIELVERLAUF



**1** Haltet sie! Bianca, schlaue Gehilfin der bösen Zauberin aus der Welt der Rhinoxe, hat eines der Dracheneier gestohlen. Schnell hinterher!



**2** Schon in der ersten Spielwelt begegnet Spyro witzigen Bewohnern. Dieser hier braucht zehn Eier zum Öffnen des Tores in die nächste Ebene.



**3** Einige Vasen kann Spyro nur mit dem „Rammstoß" zerbrechen. Auf diese Weise kommt er an wertvolle Edelsteine, die Sparx einsammelt.




**4** Auch unter Wasser geht's heiß her. So findet der kleine Held eines der Dracheneier und wird auch gleich Zeuge, wie der Kleine schlüpft.



**5** Hier bekommt es unser lila Freund mit dem ersten harten Gegner zu tun. Der große Rhinox hat mit seiner Keule den armen Spyro ganz plattgehauen! Sparx (Kreis) ist auch schon ganz grün. Noch ein Treffer, und Spyro verliert eines seiner fünf Leben. Also: aufpassen und den Schlägen ausweichen.



**6** Na also, es geht doch! Im rechten Moment lässt der tapfere Spyro seinem heißen Atem freien Lauf. Ein Feuerstoß haut den dicken Kerl um.




**7** Der erste von 36 Spielabschnitten ist geschafft! Zum Dank wird der Bürgermeister Spyro eines der begehrten Dracheneier schenken.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# SPYRO FORTSETZUNG

Spyro, der kleine lila Kerl, hat ganz schön was drauf! Er kann Feuer speien, gleiten, schwimmen und Rammstöße mit seinen Hörnern austeilen. An manche Dracheneier kommt er nur durch raffinierte Gleitsprünge heran.

Die Eier sind nicht alles, was bei der Hüpf- und Sprung-Odyssee zu sammeln ist. Überall verteilt, finden sich Edelsteine. Mal liegen sie deutlich sichtbar herum, mal verstecken sie sich in Krügen oder Urnen, die erst aufgesprengt werden müssen. Die Libelle Sparx hat einen guten Blick und hilft Spyro beim Sammeln der bunten Klunker. Sind genügend Glitzersteine vorhanden, kann der niedliche Drache beim „Geldsack", einem korrupten Bären, Dienste erkaufen. Es ist im Verlauf des Spiels sogar möglich, gefangene Geschöpfe aus seinen Klauen freizukaufen und anschließend einige Abenteuer in Gestalt eines Kängurus, eines Yeti, eines Äffchens oder eines Pinguins zu bestreiten. Jedes dieser Wesen verfügt über individuelle Fähigkeiten und eröffnet so völlig neue Spiel- Möglichkeiten.

Zwischendurch trifft die Heldentruppe auf versteckte Zusatzspiele – ob in einer Skateboard[1]-Arena oder bei Boxkämpfen. Für noch mehr Abwechslung sorgen einige Sonderspiele mit der Libelle Sparx.

[1]sprich: „Skäitbohrd"

**Spyro versucht sich auch auf dem Skateboard.**



## BEDIENUNG

Spyro lässt sich wahlweise mit dem Steuerkreuz oder dem analogen Steuerknüppel der Spieletastatur steuern. Damit der kleine Held seine Kunststücke vollbringen kann, wurde jede Taste mit einer Funktion belegt. Zudem spielt es eine Rolle, ob bestimmte Knöpfe nur kurz angetippt oder gehalten werden. Drücken Sie beispielsweise die Sprungtaste zwei Mal, so breitet Spyro seine Flügel aus und gleitet ein Stück. Durch Betätigen der ▲-Taste kann Spyro zudem am Ende seines Gleitfluges versuchen, in einer letzten Kraftanstrengung einen Felsvorsprung zu erklimmen. Haben Sie sich erst einmal an die doppelte Belegung einiger Tasten gewöhnt, hüpft der kleine Drache ganz nach Ihren Wünschen.

## URTEIL

Freunde ausgiebiger Geschicklichkeitsspiele kommen in Spyros neuestem Abenteuer voll auf ihre Kosten. Motivation und Abwechslungsreichtum der Abenteuer sind immens. Zwar zielen Hintergrundgeschichte und Spielgestaltung eher auf die jüngere Generation, aber der knuddelige Held und seine Freunde spielen sich auch schnell in die Herzen etwas älterer Spieler. Der einfache Spieleinstieg, ständige Speichermöglichkeiten und großzügige Kraftreserven des kleinen Schuppentieres machen das Spiel anfangs leicht. Nach und nach nehmen Gegner an Härte zu, die Rätsel werden schwerer. Schließlich sind sogar Profis gefordert. Fazit: Langzeitspaß für die ganze Familie, daher Note „gut". ■

GETESTET MIT **Playstation**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




**Spyro Year of the Dragon**

Hersteller: Sony

| | |
|---|---|
| Auch für **PC mit Win 95/98** | nein |
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 4 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

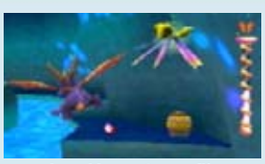
| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | **2,04** |
| Spieleinstieg | 6% | sehr leicht | 1,00 |
| Langzeitspaß | 6% | enorm | 1,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | groß | 2,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit leichten Schwächen | 3,00 |
| Musik | 2% | durchschnittlich | 3,00 |
| Geräusche | 3% | passend | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | zufriedenstellend | 3,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | zufriedenstellend | 3,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (optimal) | 1,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | nicht nötig | 1,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | stimmig | 3,00 |
| Spannung | 3% | hoch | 2,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | sehr groß | 1,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | berechenbar | 4,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **5,66** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01905/78578 (1,21 DM/Min.) | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.playstation-europe.com) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 01805/766977 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 01905/85255 (1,21 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **2,26** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 3,4% | Deutsch einstellbar | 3,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **4,50** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | sehr knapp (A,E,I) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10%** | bestanden | **1,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | **10%** | Vollbild | **1,00** |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | **3,86** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musik regelbar | 1% | ja | 1,00 |
| Geräusche regelbar | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit | 3% | nein | 6,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | **1,22** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 4 Charaktere, 36 Spielwelten | 1,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (analog, digital) | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/keiner | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **1,95** |
| **Auf-/Abwertung** | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | gut ← | **1,95** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | befriedigend | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 90 Mark | |
| **Preisempfehlung** (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*) | | 71 Mark (Spiele ohne Ende, Buchen, Tel. 06821/560632) | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 1,95 x 90 = 175,50 = befriedigend | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

## SPIELDETAILS



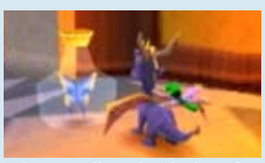

**Während seines Abenteuers entdeckt Spyro einige Bonus-Aufgaben. In diesem rasanten Skateboard-Spiel jagt er flinke Wiesel.**



**Manchmal kann Spyro fliegen. Am Balken rechts erkennen Sie, wie lange der Zauber hält.**



**Das Atlas-Buch gibt Auskunft über Spyros Erfolge.**



**Schmetterlinge in Glaskaraffen spenden dem kleinen Drachen ein Extra-Leben.**



**Später im Spiel bestreiten Sie Abenteuer auch in der Rolle von Sheila, dem Känguru.**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




✕: Springen
■: Rennen/Rammen
●: Flammenangriff
R2: Umsehen

Hier stand im Heft eine Anzeige.



# Einkaufsführer

**Spiel des Monats: Gunman Chronicles** (dt. Version)

## Bestenliste

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet für[1] | Testergebnis | Preis | Heft |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **ABENTEUERSPIELE** | | | | | | |
| 1 | The Legend of Zelda – Majora's Mask | Nintendo | N 64 | sehr gut | 150 Mark | 12/2000 |
| 2 | Flucht von Monkey Island | Electronic Arts | PC | gut | 90 Mark | 1/2001 |
| 3 | Dracula 2 – Die letzte Zufluchtstätte | Cryo Interactive | PC | gut | 90 Mark | 2/2001 |
| 4 | Der Fluch der Azteken | Infogrames | PC | gut | 85 Mark | 7/2000 |
| 5 | Techno Mage | Sunflowers | PC | gut | 90 Mark | 1/2001 |
| 6 | Resident Evil 3: Nemesis | Eidos Interactive | PS | gut | 100 Mark | 5/2000 |
| 7 | Blair Witch Vol. 1 – Rustin Parr | Take 2 | PS | gut | 60 Mark | 12/2000 |
| 8 | The Mummy | Konami | PS | befriedigend | 90 Mark | 2/2001 |
| 9 | Blair Witch Vol. 2 – Die Legende von Coffin Rock | Take 2 | PC | befriedigend | 60 Mark | 1/2001 |
| 10 | Fear Effect | Eidos Interactive | PS | befriedigend | 100 Mark | 6/2000 |
| 11 | Die Zeitmaschine | Cryo | PC | befriedigend | 90 Mark | 8/2000 |
| **ACTIONSPIELE** | | | | | | |
| 1 | No One Lives Forever | Electronic Arts | PC | sehr gut | 90 Mark | 2/2001 |
| 2 | Crimson Skies | Microsoft | PC | sehr gut | 100 Mark | 12/2000 |
| 3 | MDK 2 | Virgin Interactive | PC | gut | 100 Mark | 8/2000 |
| 3 | MDK 2 | Virgin Interactive | DC | gut | 120 Mark | 8/2000 |
| 5 | Spiderman | Activision | PS | gut | 90 Mark | 11/2000 |
| 6 | Deep Fighter | Ubi Soft | PC | gut | 90 Mark | 10/2000 |
| 7 | Gunship! | Microprose | PC | gut | 80 Mark | 7/2000 |
| 8 | Star Trek Voyager – Elite Force | Activision | PC | gut | 90 Mark | 11/2000 |
| 9 | Rainbow Six: Covert Ops Essentials | Ubi Soft | PC | gut | 60 Mark | 12/2000 |
| 10 | Tachyon – The Fringe | Electronic Arts | PC | gut | 80 Mark | 8/2000 |
| 12 | Red Dog | Sega | DC | gut | 100 Mark | 6/2000 |
| 13 | Dead or Alive 2 | Acclaim | DC | gut | 100 Mark | 10/2000 |
| 14 | Dino Crises 2 | Virgin Interactive | PS | gut | 90 Mark | 2/2001 |
| 15 | Kiss Psycho Circus | Take 2 | PC | gut | 90 Mark | 10/2000 |
| 16 | Rainbow Six | Ubi Soft | GBC | gut | 70 Mark | 2/2001 |
| 17 | Furfighters | Acclaim | DC | gut | 90 Mark | 9/2000 |
| 18 | Tekken Tag Tournament | Sony | PS2 | gut | 120 Mark | 1/2001 |
| 19 | Tenchu 2 – Birth of the Stealth Assasins | Activision | PS | gut | 90 Mark | 11/2000 |
| 20 | Driver 2 | Infogrames | PS | gut | 90 Mark | 1/2001 |
| 21 | Gunman Chronicles | Havas Interactive | PC | befriedigend | 80 Mark | 2/2001 |
| 22 | Flucht von Monkey Island | Electronic Arts | GBC | befriedigend | 70 Mark | 2/2001 |
| 23 | Die Rache der Sumpfhühner – Add On | Koch Media | PC | ausreichend | 20 Mark | 12/2000 |
| 24 | Ultimate Paintball | Take 2 Interactive | GBC | ausreichend | 70 Mark | 7/2000 |
| **ACTION-ABENTEUERSPIELE** | | | | | | |
| 1 | Shen Mue | Sega | DC | sehr gut | 120 Mark | 1/2001 |
| 2 | Parasite Eve 2 | Squaresoft | PS | gut | 90 Mark | 10/2000 |
| 3 | Looney Tunes Collector: Attacke vom Mars | Infogrames | GBC | gut | 69 Mark | 8/2000 |
| 4 | Metal Gear Solid | Microsoft | PC | gut | 80 Mark | 1/2001 |
| 5 | Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Take 2 | PC | gut | 80 Mark | 11/2000 |
| 6 | Tomb Raider: Die Chronik | Eidos Interactive | PC | gut | 100 Mark | 1/2001 |
| 7 | Galerians | Crave Entertainment | PS | gut | 90 Mark | 9/2000 |
| 8 | Star Trek: Deep Space 9 – The Fallen | Koch Media | PC | gut | 90 Mark | 2/2001 |
| 9 | Dragons Blood | Virgin Interactive | DC | gut | 90 Mark | 9/2000 |
| 10 | Castlevania: Legacy of Darkness | Konami | N 64 | gut | 129 Mark | 6/2000 |
| 11 | Ecco the Dolphin | Sega | DC | befriedigend | 100 Mark | 8/2000 |
| 12 | Evolva | Virgin Interactive | PC | befriedigend | 99 Mark | 7/2000 |
| 13 | Vampire Hunter D | Virgin Interactive | PS | befriedigend | 100 Mark | 7/2000 |
| 14 | Satanica | Blackstar Interactive | PC | befriedigend | 70 Mark[2] | 5/2000 |
| **ACTION-ROLLENSPIELE** | | | | | | |
| 1 | Diablo 2 | Havas Interactive | PC | gut | 90 Mark | 9/2000 |
| 2 | Vampire: Die Maskerade – Redemption | Activision | PC | gut | 90 Mark | 9/2000 |
| **AUFBAUSPIELE** | | | | | | |
| 1 | Call to Power 2 | Activision | PC | gut | 90 Mark | 2/2001 |
| 2 | Cultures | THQ | PC | gut | 90 Mark | 10/2000 |
| 3 | Sim City 3000 – Deutschland | Electronic Arts | PC | gut | 90 Mark | 8/2000 |
| 4 | Deutschland Europameister 2000 | Koch Media | PC | mangelhaft | 50 Mark | 8/2000 |

[1] DC = Dreamcast, GB = Gameboy, GBC = Gameboy Color, N 64 = Nintendo 64, PC = Computer, PS = Playstation, PS2 = Playstation 2

[2] Preis-Tipp

# Spiele

In diesem Einkaufsführer hat die Redaktion für Sie alle aktuellen und viele frühere Testergebnisse zusammengefasst. Besonders günstige Preise sind grün markiert. Spiele, die vom Hersteller nicht mehr angeboten werden, tauchen im Einkaufsführer nicht mehr auf. Aus Platzgründen kappt die Redaktion außerdem die hinteren Ränge.

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet für[1] | Testergebnis | Preis | Heft |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **BRETTSPIELE** | | | | | | |
| 1 | Mario Party 2 | Nintendo | N 64 | sehr gut | 130 Mark | 11/2000 |
| **FLIPPERSPIEL** | | | | | | |
| 1 | Pokémon Pinball | Nintendo | GBC | gut | 69 Mark | 11/2000 |
| **FUSSBALLMANAGER** | | | | | | |
| 1 | Bundesliga Stars 2001 | Electronic Arts | PC | gut | 90 Mark[2] | 11/2000 |
| 2 | Fußball Manager Bundesliga 2001 | Electronic Arts | PC | befriedigend | 90 Mark | 12/2000 |
| 3 | Kicker 2 Fußball-Manager | Heart-Line | PC | befriedigend | 90 Mark | 1/2001 |
| 4 | Meistertrainer | Eidos Interactive | PC | ausreichend | 90 Mark | 1/2001 |
| 5 | Anpfiff – Der RTL Fußballmanager | Softgold | PC | mangelhaft | 80 Mark | 12/2000 |
| 6 | DSF Welt Fußball Manager | Ubi Soft | PC | ungenügend | 90 Mark | 6/2000 |
| **GESCHICKLICHKEITSSPIELE** | | | | | | |
| 1 | Sheep | Empire Interactive | PC | gut | 90 Mark | 1/2001 |
| 2 | Spyro – Year of the Dragon | Sony | PS | gut | 90 Mark | 2/2001 |
| 3 | Pokémon Snap | Nintendo | N 64 | gut | 130 Mark | 10/2000 |
| 4 | Tomb Raider | THQ | GBC | gut | 70 Mark | 8/2000 |
| 5 | Oddworld 2 | Infogrames | GBC | gut | 60 Mark | 9/2000 |
| 6 | Donkey Kong Country | Nintendo | GBC | gut | 70 Mark | 1/2001 |
| 7 | Donald Duck: Quack Attack | Ubi Soft | PS2 | befriedigend | 109 Mark | 2/2001 |
| 8 | Donald Duck: Quack Attack | Ubi Soft | GBC | befriedigend | 70 Mark | 1/2001 |
| 9 | Breakout | Hasbro Interactive | PC | befriedigend | 50 Mark | 1/2001 |
| 10 | Taz Express | Infogrames | N 64 | befriedigend | 99 Mark | 9/2000 |
| 11 | Daffy Duck auf Schatzsuche | Infogrames | GBC | befriedigend | 70 Mark | 5/2000 |
| 12 | Gold und Ruhm – Der Weg nach El Dorado | Ubi Soft | PC | befriedigend | 70 Mark | 12/2000 |
| 13 | Big Brother – The Game 2 | Infogrames | GBC | befriedigend | 30 Mark | 2/2001 |
| **KARTENSPIEL** | | | | | | |
| | Pokémon Trading Card Game | Nintendo | GBC | gut | 70 Mark | 2/2001 |
| **MUSIKSPIELE** | | | | | | |
| 1 | Dschungelbuch Groove Party | Sony | PS | gut | 159 Mark | 1/2001 |
| 2 | Beatmania | Konami | PS | gut | 130 Mark | 7/2000 |
| **PRÜGELSPIELE** | | | | | | |
| 1 | X-Men Mutant Academy | Activision | PS | befriedigend | 60 Mark | 11/2000 |
| 2 | Pokémon Stadium | Nintendo | N 64 | befriedigend | 150 Mark | 5/2000 |
| 3 | X-Men Mutant Academy | Activision | GBC | ausreichend | 70 Mark | 11/2000 |
| **QUIZSPIELE** | | | | | | |
| 1 | You don't know Jack 3: Abwärts | Take 2 | PC | gut | 90 Mark | 7/2000 |
| 2 | Wer wird Millionär | Eidos Interactive | PS | gut | 70 Mark | 2/2001 |
| 3 | Gute Zeiten, schlechte Zeiten Quiz | Software 2000 | PC | ausreichend | 70 Mark | 6/2000 |
| **RENNSPIELE** | | | | | | |
| 1 | Colin McRae Rally 2 | Codemasters | PS | sehr gut | 100 Mark | 8/2000 |
| 2 | Toca 3 World Touring Cars | Codemasters | PS | sehr gut | 100 Mark | 10/2000 |
| 3 | Grand Prix 3 | Microprose | PC | sehr gut | 90 Mark | 10/2000 |
| 4 | Metropolis Street Racer | Sega | DC | gut | 90 Mark | 12/2000 |
| 5 | Ferrari F355 Challange | Acclaim | DC | gut | 90 Mark | 2/2001 |
| 6 | Die 24 Stunden von Le Mans | Infogrames | DC | gut | 90 Mark | 1/2001 |
| 7 | Need for Speed: Porsche | Electronic Arts | PC | gut | 90 Mark | 6/2000 |
| 8 | Motocross Madness 2 | Microsoft | PC | gut | 99 Mark | 8/2000 |
| 9 | Mickey's Speedway USA | Nintendo | N 64 | gut | 150 Mark | 2/2001 |
| 10 | Midtown Madness 2 | Microsoft | PC | gut | 80 Mark | 12/2000 |
| 11 | Formel 1 2000 | Sony | PS | gut | 80 Mark | 12/2000 |
| 12 | Destruction Derby Raw | Sony | PS | gut | 90 Mark | 9/2000 |
| 13 | RC-Revenge | Acclaim | PS | gut | 90 Mark | 10/2000 |
| 14 | Urlaubsraser | Koch Media | PC | gut | 70 Mark | 8/2000 |
| 15 | Muppet Race Mania | Sony CED | PS | befriedigend | 60 Mark | 7/2000 |
| 16 | Mercedes Benz Truck Racing | THQ | PC | befriedigend | 80 Mark | 11/2000 |
| 17 | Alarm für Cobra 11 | VCC Entertainment | PC | befriedigend | 60 Mark | 12/2000 |

[1] DC = Dreamcast, GB = Gameboy, GBC = Gameboy Color, N 64 = Nintendo 64, PC = Computer, PS = Playstation, PS2 = Playstation 2

[2] Preis-Tipp

## Bestenliste Fortsetzung

| Rang | Titel | Hersteller | Getestet für[1] | Testergebnis | Preis | Heft |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 18 | Ridge Racer 5 | Sony | PS2 | befriedigend | 120 Mark | 1/2001 |
| 19 | Testdrive 6 | Cryo | PC | befriedigend | 90 Mark | 9/2000 |
| **ROLLENSPIELE** | | | | | | |
| 1 | Buldur's Gate 2: Schatten von Amn | Virgin Interactive | PC | sehr gut | 90 Mark | 1/2001 |
| 2 | Icewind Dale | Virgin Interactive | PC | gut | 100 Mark | 9/2000 |
| 3 | Wizards & Warriors | Activision | PC | gut | 80 Mark | 1/2001 |
| 4 | Vandal Hearts 2 | Konami | PS | ausreichend | 90 Mark | 10/2000 |
| **SIMULATIONSSPIELE** | | | | | | |
| 1 | Pizza Connection 2 | Software 2000 | PC | gut | 90 Mark | 10/2000 |
| 2 | Star Trek Klingon Academy | Virgin Interactive | PC | gut | 90 Mark | 10/2000 |
| 3 | Patrizier 2 – Geld und Macht | Infogrames | PC | gut | 89 Mark | 1/2001 |
| **SPORTSPIELE** | | | | | | |
| 1 | Tony Hawk's Skateboarding | Activision | N 64 | gut | 100 Mark | 7/2000 |
| 2 | Tony Hawk's Pro Skater 2 | Activision | PS | gut | 90 Mark | 12/2000 |
| 3 | NHL 2001 | Electronic Arts | PC | gut | 90 Mark | 12/2000 |
| 4 | Virtua Tennis | Sega | PC | gut | 100 Mark | 10/2000 |
| 5 | Fifa 2001 | Electronics Arts | PC | gut | 90 Mark | 1/2001 |
| 6 | Dave Mirra Freestyle BMX | Acclaim | PS | gut | 90 Mark | 1/2001 |
| 7 | Mario Tennis | Nintendo | N 64 | gut | 130 Mark | 1/2001 |
| 8 | Tiger Woods PGA Tour 2000 | Electronic Arts | PC | gut | 90 Mark | 9/2000 |
| 9 | International Superstar Soccer | Konami | PS2 | gut | 120 Mark | 2/2001 |
| 10 | International Superstar Soccer 2000 | Konami | N 64 | gut | 130 Mark | 12/2000 |
| 11 | International Superstar Soccer | Konami | GBC | gut | 70 Mark[2] | 11/2000 |
| 12 | International Track & Field 2000 | Electronic Arts | N 64 | gut | 129 Mark | 8/2000 |
| 13 | RTL Skispringen Herausforderung 2001 | THQ | PC | gut | 59 Mark | 2/2001 |
| 14 | Euro 2000 | Electronic Arts | PS | befriedigend | 90 Mark | 7/2000 |
| 15 | Tony Hawk's Skateboarding | Activision | GBC | befriedigend | 70 Mark | 6/2000 |
| 16 | DSF All Star Tennis | Ubi Soft | GBC | befriedigend | 70 Mark | 7/2000 |
| 17 | Sydney 2000 | Eidos Interactive | PC | befriedigend | 90 Mark | 10/2000 |
| 18 | Roland Garros Tennis | Cryo | GBC | befriedigend | 90 Mark | 8/2000 |
| 19 | Virtua Athlete 2K | Sega | DC | befriedigend | 100 Mark | 9/2000 |
| **STRATEGIESPIELE** | | | | | | |
| 1 | Age of Empires 2 – The Conquerors | Microsoft | PC | sehr gut | 70 Mark | 11/2000 |
| 2 | Star Trek: Armada | Activision | PC | gut | 80 Mark | 6/2000 |
| 3 | Shogun Total War | Electronic Arts | PC | gut | 90 Mark | 9/2000 |
| 4 | Sudden Strike | CDV Software | PC | gut | 90 Mark | 11/2000 |
| 5 | Command & Conquer – Alarmstufe Rot 2 | Electronic Arts | PC | gut | 100 Mark | 1/2001 |
| 6 | Cossacks | CDV | PC | gut | 80 Mark | 1/2001 |
| 7 | Warlords Battlecry | Mattel Interactive | PC | gut | 90 Mark | 10/2000 |
| 8 | Herscher des Olymp: Zeus | Havas Interactive | PC | gut | 90 Mark | 1/2001 |
| 9 | The Moon Project | Topware | PC | gut | 50 Mark | 11/2000 |
| 10 | Panzer General 4 – Unternehmen Barbarossa | Mattel Interactive | PC | gut | 90 Mark | 1/2001 |
| 11 | Frontschweine | Infogrames | PS | gut | 89 Mark | 9/2000 |
| 12 | Sacrifice | Virgin Interactive | PC | gut | 90 Mark | 2/2001 |
| 13 | Battle Isle – Der Andosia Konflikt | Blue Byte | PC | gut | 90 Mark | 1/2001 |
| 14 | Majesty: The Fantasy Kingdom Sim | Hasbro Interactive | PC | gut | 80 Mark | 6/2000 |
| 15 | Metal Fatigue | Take 2 | PC | gut | 80 Mark | 7/2000 |
| 16 | Command & Conquer 3: Firestorm | Electronic Arts | PC | gut | 30 Mark | 5/2000 |
| 17 | Dark Reign 2 | Activision | PC | gut | 90 Mark | 9/2000 |
| 18 | Risiko 2 | Microprose | PC | gut | 80 Mark | 6/2000 |
| 19 | Imperium der Ameisen | Havas Interactive | PC | gut | 80 Mark | 11/2000 |
| 20 | Ground Control | Havas Interactive | PC | gut | 80 Mark | 8/2000 |
| 21 | X-Tension | THQ | PC | befriedigend | 40 Mark | 10/2000 |
| 22 | Star Trek New Worlds | Virgin Interactive | PC | befriedigend | 100 Mark | 12/2000 |
| 23 | Königin des Nils: Kleopatra | Havas Interactive | PC | befriedigend | 60 Mark | 11/2000 |
| 24 | Theocracy | Ubi Soft | PC | befriedigend | 100 Mark | 6/2000 |
| 25 | Star Wars: Force Commander | THQ | PC | befriedigend | 80 Mark | 6/2000 |
| **WELTRAUM-ACTIONSPIEL** | | | | | | |
| 1 | Starlancer | Microsoft | PC | gut | 99 Mark | 7/2000 |
| **WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN** | | | | | | |
| 1 | Grand Prix World | Hasbro Interactive | PC | gut | 80 Mark | 6/2000 |

[1] DC = Dreamcast, GB = Gameboy, GBC = Gameboy Color, N 64 = Nintendo 64, PC = Computer, PS = Playstation, PS2 = Playstation 2

[2] Preis-Tipp

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: dpa

# MOTOCROSS Madness[1]

**Rennspiel für PC** | Runter vom Sofa, rauf auf den Bock – hier kommen Sie richtig in Fahrt

[1] sprich: „Motokross Mädness"

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 210.

## INHALT

Es müssen ja nicht immer vier Räder sein. Mit dem richtigen Gefährt in der richtigen Umgebung macht auch die Fahrt außerhalb von Formel-1-Rennstrecken so richtig Spaß.

Und überhaupt: Von der letzten Rennsaison ist doch eh schon „der Lack ab". Jetzt geht's in den Dreck, und zwar auf Motorrädern: Mit „Motocross Madness" über Stock und Stein.

Wer will, kann vor einem Rennen zuerst mit seinem Feuerstuhl die Werkstatt aufsuchen. Dort können Sie die Fahreigenschaften einstellen. Veränderungen der Reifen beeinflussen die Bodenhaftung, den so genannten „Grip". Aber auch die Motorleistung sowie Dämpfung und Federhärte von Gabel und Federbein sind Gegenstand intensiven Tunings[2]. Doch selbst mit den vorgegebenen Werten kommen Sie gut und schnell zurecht. Auf die Einstellungen können Sie also auch ganz verzichten. Liegt der Schraubenschlüssel wieder im Werkzeugkasten, dann treffen Sie Entscheidungen über das Aussehen der Maschine und des Fahrers.

Anschließend geht's an den Start. Gefahren wird entweder im offenen Gelände, in dem feste Wegpunkte zu passieren sind. Oder es geht in der Halle auf einem staubigen Haarnadel-Parcours zur Sache.

Zu Beginn liegen alle Konkurrenten vor Ihnen. Wer die überholen möchte, sollte nicht allzu heftig am Gasgriff drehen. Denn: Geht's mit Höchstgeschwindigkeit durch eine 180-Grad-Kurve, dann fliegt der Fahrer schnell vom Sattel. In den schlimmeren Fällen kracht er mitsamt Motorrad in die Streckenbegrenzung oder verliert bei unfreiwilligen Salto-Einlagen wertvolle Zeit.

Selbst „normale" Sprünge über Hügel und Rampen können gefährlich werden. Gewaltige Sätze ohne gekonntes Ausbalancieren des Motorrads vor der Landung gehen buchstäblich schief. Kommt die Maschine zu steil runter, dann kostet der anschließende Sturz mindestens fünf Sekunden Zeit. Ganz besondere Präzision ist beim „Freestyle"[3] gefordert. Hier sammeln Sie mit akrobatischen Luftnummern Punkte. Gar nicht so einfach, wenn Sie auch noch saubere Landungen hinlegen müssen.

[2] sprich: „Tjuning"

[3] sprich: „Frih-Ssteil"

## SPIELVERLAUF



**1** Vor dem Rennen geht's an die Äußerlichkeiten: Stecken Sie den Fahrer in einen Anzug, verpassen Sie der Maschine den richtigen Lack.



**2** Aufs Startsignal gibt das Feld geschlossen Gas. Aber nicht zu viel: Im dichten Gedrängel ist äußerste Zurückhaltung geboten.



**3** Wer nicht aufpasst, riskiert Bruch: Im Startgerangel wird Ihr Fahrer von einem Konkurrenten gerammt. Die anderen können gerade noch ausweichen, doch Ihr Mann stürzt in den Wüstenstaub. Das bringt zwar keine bleibenden Schäden ein, kostet aber wertvolle Zeit.



**4** Immerhin: Nach fünf Sekunden sind Mensch und Maschine wieder im Rennen. Mit Vollgas geht es dem Pulk hinterher.



**5** Wer dran bleiben will, muss gelegentlich in die Luft gehen. Der weite Sprung über diese Grube will gelernt sein.



**6** So manche Steigung ist eine Zumutung für die Motoren. Wer hier nicht Vollgas gibt, gräbt sich nur in den Sand.



**7** Noch ein Missgeschick – und erneuter Zeitverlust. Auch wenn der Fahrer unverletzt bleibt: Dieses Rennen ist so gut wie verloren.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

MOTOCROSS Madness **FORTSETZUNG**

## BEDIENUNG

Das Rennen kann komplett mit der Tastatur gefahren werden. Für einen reibungslosen Spielfluss und eine bequemere Bedienung empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE aber den Einsatz einer Spieletastatur. Im Einstellungsmenü des Spiels können Sie deren Knöpfe individuell belegen. Auch ein Steuerknüppel oder die Maus können hilfreich sein – das hängt von Ihren persönlichen Vorlieben ab.

## URTEIL

Einige Jahre hat das erste Motocross Madness schon auf dem Buckel, und das ist dem Spiel auch anzusehen. Die schlichten Landschaften können höchstens mit einigen Hügeln aufwarten – mehr gibt's leider nicht. Keine Bäume stehen im Weg, keine Gebäude säumen den Kurs. Außer einer angedeuteten Landschaft gibt es hier nur Sie, Ihre Gegner und die Streckenmarkierungen. Etwas karg also. Doch derartige Schlichtheit hat einen Vorteil: Das Spiel läuft auch auf langsamen Computern ruckelfrei. Wenn weniger Objekte darzustellen sind, wird auch die Rechenleistung des Computers weniger in Anspruch genommen.

In den Hallenrennen gibt's immerhin noch Werbetafeln und Zuschauer zu sehen. Aber generell ist die Grafik modernerer Spiele gewaltig überlegen. Das geht mit den viel zu sauber wirkenden Strecken los – von Dreck keine Spur. Dennoch: Ein gewisser Reiz ist dem Spiel nicht abzusprechen. Das hemmungslose Heizen auf den Pisten und die gewaltigen Sprünge machen Lust auf mehr. Schade bleibt, dass es an Details mangelt. Motocross Madness liegt trotzdem auch heute noch „gut" im Rennen.

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- → : Nach rechts lenken
- ← : Nach links lenken
- ↑ : Beschleunigen
- ↓ : Bremsen
- W : Nach vorne lehnen
- S : Nach hinten lehnen
- ⇧ : Alternative Kameraeinstellung
- Alt : Blick nach hinten
- Esc : Spielmenü
- ␣ : Gegner verhöhnen

## SPIELDETAILS




**Manchmal will der Feuerstuhl einfach nicht so reagieren, wie der Spieler sich das vorstellt. Profis gehen deshalb vor dem Rennen in die Werkstatt und verändern die Einstellungen der Maschine.**




**Tiefer ins Detail gehen die Veränderungen am Fahrwerk. An der Gabel lassen sich Dämpfung und Federhärte verstellen. Feinarbeit am Federbein beeinflusst vor allem die Sprünge.**

GETESTET MIT **PC mit Win 95/98**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL




### Motocross Madness

Hersteller: Microsoft
Version: 1.98.7.2001
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

| | |
|---|---|
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 6 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | | | | | Note |
|---|---|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | | | **52%** | | **3,08** |
| Spieleinstieg | | | 6% | sehr leicht | 1,00 |
| Langzeitspaß | | | 6% | gering | 4,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | | | 4% | sehr gering | 5,00 |
| Bewegungsabläufe | | | 3% | mit leichten Schwächen | 3,00 |
| Musik | | | 2% | durchschnittlich | 3,00 |
| Geräusche | | | 3% | passend | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | | | 2% | fehlen | 6,00 |
| Texte/Untertitel | | | 2% | zufriedenstellend | 3,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | | | 5% | Tastatur (problemlos) | 2,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | | | |
| Wirklichkeitsnähe | | | 3% | passabel | 3,00 |
| Handlung/Geschichte | | | 4% | mässig | 4,00 |
| Spannung | | | 3% | durchschnittlich | 3,00 |
| Abwechslungsreichtum | | | 3% | mäßig | 5,00 |
| Verhalten der Computergegner | | | 6% | intelligent | 2,00 |
| **SERVICE** | | | **3%** | | **3,31** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | | | 2% | 01805/672255 (0,24 DM/Min.) | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | | | 1% | keine (www.microsoft.de) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | | | 0% | 01805/251199 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | | | 0% | 01805/251191 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | | | **5,4%** | | **2,57** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | | | 2% | akzeptabel | 3,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | | | 0,5% | ja (384 MB) | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | | | 0,5% | nein | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | | | 1,4% | 0 Megabyte | 1,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | | | 1% | Deutsch einstellbar | 3,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | | | **2%** | | **6,00** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | | | 2% | fehlt (nur auf CD-ROM) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | | | **10,8%** | | **1,00** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | | | | alle bestanden | 1,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | | | **10,8%** | | **1,50** |
| Pentium 133/32 MB: | ATI Expert@Play | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | ruckelt | ruckelfrei | 2,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium 200 MMX/32 MB: | ATI Expert@Play | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | ruckelt | ruckelfrei | 2,00 |
| Pentium 200 MMX/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | ruckelt | ruckelfrei | 2,00 |
| Pentium 200 MMX/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | ruckelt | ruckelt | 3,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | | | **7%** | | **3,43** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache | | | 1% | ja | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | | | 1% | ja/nein | 3,00 |
| Musik regelbar (überprüft) | | | 1% | ja | 1,00 |
| Geräusche regelbar (überprüft) | | | 1% | ja | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | | | 3% | nein | 6,00 |
| **SONSTIGES** | | | **9%** | | **3,00** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | | | 2% | 30 Motocross- und Supercross-Strecken, 16 Luft-Kunststücke | 2,50 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | | | 3% | fehlt | 6,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | | | 1% | Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad | 1,00 |
| Sprache (überprüft) | | | 3% | Deutsch | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | | | 0% | einer/acht | |
| **ZWISCHENNOTE** | | | **100%** | | **2,74** |
| **Auf-/Abwertung** | | | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | | | befriedigend | **2,74** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | | | sehr gut | |
| **Preis** (aktueller durchschnittlicher Preis im Handel) | | | | 20 Mark | |
| **Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung** | | | | 80 Mark | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | | | 2,74 x 20 = 54,80 = sehr gut | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## SPIELVERLAUF




**1** Vor dem Match dürfen Sie sich einen Spieler aussuchen. Anna ist natürlich die Beste. Speziell am Netz ist sie nahezu unschlagbar.



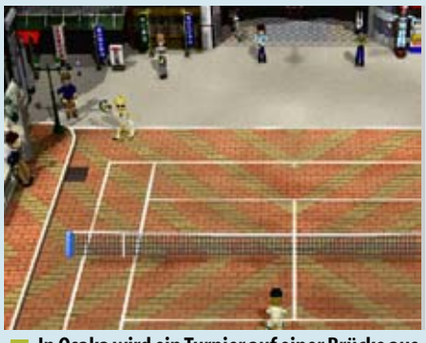
**2** Ein Turnier direkt am Meer: Durch die in den Boden eingelassenen Scheiben lassen sich Taucher und Fische beobachten.




**3** Mitten in New York wurde mit gelber Farbe ein Spielfeld auf den Asphalt gemalt und ein Netz über die Straße gespannt. Autofahrer und Fußgänger bleiben gespannt stehen und verfolgen die Tenniskünste von Anna. Im Zentrum der Riesensstadt steigt ein spannendes Spiel.



**4** Um ganz nach vorne zu kommen, muss sich Anna auch im Doppel bewähren. Ihre Gegner hechten vergeblich dem Ball hinterher.



**5** In Osaka wird ein Turnier auf einer Brücke ausgetragen. Auf unebenem Kopfsteinpflaster ist die Flugbahn des Balls unberechenbar.



**6** Das wichtigste Sandplatzturnier findet in Paris statt. Hier sind die Ballwechsel zwar langsam, aber um so spannender.



**7** Anna jubelt. Sie hat das Finale in Wimbledon gewonnen. Ihre Gegnerin hat sich vor Schreck erst einmal auf den gepflegten Rasen gesetzt.

# Anna Kour Smash

**Sportspiel für Playstation** | Wenn Anna den Schläger schwingt, steht sie im Mittelpunkt. Die Tennis-Prinzessin zieht ihre Gegnerinnen ab und die Zuschauer in ihren Bann

### INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation installieren, lesen Sie auf Seite 210.

### INHALT

Anna Kournikova gehört zu den erfolgreichsten Tennisspielerinnen unserer Zeit, obwohl sie als Profi noch kein Einzelturnier gewinnen konnte. Wenn es um die Zahl der Fans und die Aufmerksamkeit der Medien geht, ist sie allerdings ungeschlagen. Die blonde „Tennis-Lolita" ist der Star auf dem Platz – und natürlich auch in diesem Spiel:

Außer Anna stehen noch 23 weitere Spieler(innen) zur Wahl, allerdings solche mit Fantasienamen. Jede(r) hat seine/ihre besonderen Stärken. Celine ist besonders gut am Netz, Rufus ein starker Grundlinienspieler. Gespielt wird, wie es sich im Tennis-zirkus gehört, auf der ganzen Welt. Die großen Turniere werden in den USA, in Frankreich, Eng-



Foto: Witters

# nikova's Court Tennis

land und Australien auf unterschiedlichen Böden ausgetragen. Eher ungewöhnlich sind die Straßenturniere. Dabei treten die Spieler etwa mitten auf dem Times Square[2] in New York[3] an. Die Straßen werden eigens abgesperrt, und neben dem Spielfeld sehen Sie wartende Autos und Fußgänger. Als weitere exotische Schauplätze stehen unter anderem ein japanischer Tempel und ein australisches Riff zur Wahl.



**Voll konzentriert erwartet Anna den Aufschlag ihrer Gegnerin.**

Die ungewöhnlichste aller Spielvarianten heißt „Smash Blast“[4] und hält sich nicht so ganz sklavisch an die üblichen Regeln: Jeder aufprallende Ball hinterlässt eine Bombe auf dem Boden, die nach wenigen Sekunden explodiert. Sie müssen schon ordentliche Umwege laufen, um nicht von der Detonation umgeworfen zu werden.

## BEDIENUNG

Die Steuerung der Spieler ist einfach zu erlernen. Schwierigkeiten bereitet anfangs lediglich der Aufschlag, weil eine Zielhilfe fehlt. Da müssen Sie schon ein wenig herumprobieren, um den idealen Winkel zu erwischen. In den Ballwechseln können erstaunlich viele Schlagvarianten eingesetzt werden. Durch Kombination der verschiedenen Tasten mit dem Steuerkreuz lassen sich, etwas Übung vorausgesetzt, gezielt Stopps, Volleys[5], Slice[6]- und Topspin-Bälle spielen. So können Sie jedes Match[7] immer wieder mit überraschenden Aktionen auflockern.

## URTEIL

Die variantenreiche, aber relativ unkomplizierte Steuerung ist die große Stärke dieses Spiels. Wer allerdings realistisches Tennis erwartet, wird enttäuscht. Die Comic-Grafik ist derart bunt, dass sie als Waschmittelreklame durchgehen könnte. Sexy Anna und ihre Kolleg(inn)en sind kantige Figuren mit Riesenköpfen, die in Trippelschritten über den Platz stolpern. Der Grafikstil ist weder kindgerecht noch zeitgemäß, sondern schlicht und einfach überholt. Nur die nett gestalteten Umgebungen können eine Zeit lang begeistern. Besonders störend ist die piepsige Begleitmusik, die schon nach wenigen Sekunden in den Ohren schmerzt. Testurteil: „befriedigend“ – und zwar fast so knapp wie Annas Tennisdress.

1 sprich: „Anna Kurnikowas Smäsch Kort Tennis“
2 sprich: „Teims Skwär“
3 sprich: „Nju Jork“
4 sprich: „Smäsch Blahst“
5 sprich: „Wolls“
6 sprich: „Sleif“
7 sprich: „Mätsch“
8 sprich: „Lobb“ (eine besondere Schlagvariante)

GETESTET MIT **Playstation**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



**Anna Kournikova's Smash Court Tennis**

Hersteller: Sony

| | |
|---|---|
| Auch für **PC mit 95/98** | nein |
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | Playstation-Version verwendbar |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 10 Jahren |
| **Geeignet für** | Anfänger |

| | Gewichtung | | Note |
|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | **2,96** |
| Spieleinstieg | 6% | leicht | 2,00 |
| Langzeitspaß | 6% | durchschnittlich | 3,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | gering | 4,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit Schwächen | 4,00 |
| Musik | 2% | nervend | 5,00 |
| Geräusche | 3% | fast realistisch | 2,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | professionell | 2,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | noch akzeptabel | 4,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Spieletastatur (problemlos) | 2,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | gering | 4,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | nicht nötig | 1,00 |
| Spannung | 3% | durchschnittlich | 3,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | mittelprächtig | 3,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | berechenbar | 4,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | **5,66** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01905/78578 (1,21 DM/Min.) | 5,49 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine (www.playstation.de) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 01805/766977 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 01905/85255 (1,21 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **4,15** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | 1,00 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 3,4% | Englisch | 6,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | **3,00** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | akzeptabel (B,E,F,G,I,J) | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10%** | bestanden | **1,00** |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD** | **10%** | schmale schwarze Balken | **3,00** |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | **5,29** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache | 1% | nein | 6,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar | 1% | nein/nein | 6,00 |
| Musik regelbar | 1% | ja | 1,00 |
| Geräusche regelbar | 1% | nein | 6,00 |
| Schwierigkeit | 3% | nein | 6,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | **3,78** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 24 Spieler, 14 Plätze | 2,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | nur an bestimmten Stellen | 3,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Spieletastatur (analog, digital) | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Englisch | 6,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | vier/keiner | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **3,14** |
| **Aufwertung** | | Rütteleffekt möglich | **-0,10** |
| **Abwertung** | | Keine echten Spielernamen | **+0,30** |
| **TESTERGEBNIS** | | **befriedigend** | **3,34** |
| **PREIS/LEISTUNG** | | **gut** | |
| **Preis** (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 30 Mark | |
| **Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung** | | 100 Mark | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | 3,34 x 30 = 100,20 = gut | |

## SPIELDETAILS



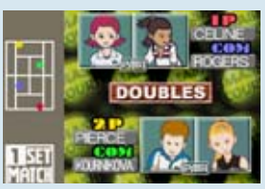
**Vorsicht: Beim Smash-Blast-Turnier explodieren die Bälle.**



**Nach einem Schmetterschlag hinterlässt der Ball eine „Spur“.**




**Geht der Ball ins Aus, so ist die witzige Umgebung zu sehen.**




**Im Doppel übernimmt der Computer fehlende Spieler.**

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN




✕ : Schwacher Schlag
■ : Superschlag
● : Starker Schlag
▲ : Lob[8]

# Brave

**Strategiespiel für PC** | Rauhe Kerle, scharfe Schwerter. Hier geht's um die Herrschaft im Reich der Schotten

## SPIELVERLAUF




**1** Schottland: karge Hochebenen, dunkle Seen, raue Menschen. Können Sie deren Clans „unter einer Flagge" gegen die Engländer sammeln?




**2** Gute Verteidigung ist die Basis jedes Feldzugs. Bauen Sie eine Armee auf, rüsten Sie die gut aus, und bestimmen Sie Anführer.




**3** Auch die Wirtschaft muss brummen. Ihr Land braucht Korn, Waffen, Baumaterialien und Gebäude. Teilen Sie die Arbeiter richtig ein.




**4** Wenn in der Hauptstadt alles nach Wunsch läuft, haben Angreifer keine allzu guten Karten. Aber Vorsicht: Der Feind schläft nicht.




**5** Um Ihren Besitz zu mehren, können Sie Handel treiben. Schicken Sie Karawanen los, die wichtige Güter einkaufen.



**6** Aus Neid wird Hass: Wenn es bei Ihnen zu Hause gut läuft, dauert es nicht lange, bis Sie von einem gegnerischen Clan überfallen werden.



**7** Heftiges Schlachtgetümmel. Bei all den kämpfenden Männern mit ihren blitzenden Schwertern verlieren Sie als Heerführer schnell den Überblick. Doch Ihre Leute schlagen sich gut. Diesen Kampf werden Sie gewinnen, aber Ihre Truppen sind angeschlagen. Der Weg zum Sieg ist noch weit.

## INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 210.

## INHALT

William Wallace[2] war der schottische Nationalheld schlechthin. „Man kann uns vielleicht unser Leben nehmen, aber niemals unsere Freiheit." Das soll er einst gesagt haben.

Doch Schottland um Jahr 1300 im finstersten Mittelalter ist ziemlich unfrei: Nach dem Tod des schottischen Königs haben die Engländer die Herrschaft an sich gerissen. Sie regieren grausam, mit harter Hand. Die Schotten lehnen sich dagegen auf, sind aber auch untereinander zerstritten. Ein Anführer wird gesucht, der die vielen verfeindeten Clans[3], die das Land beherrschen, einen kann.

Die Geschichte des Spiels ist auch die Geschichte des erfolgreichen Films „Braveheart" von 1995. Mel Gibson[4] in der Hauptrolle spielte den Helden Wallace. Im Spiel zum Film sollen Sie in seine Haut schlüpfen und die Schotten vom Joch der englischen Herrschaft befreien.

Dazu müssen Armeen aufgestellt und ausgerüstet werden. Für Lohn und Brot ist zu sorgen, denn ein leerer Magen kämpft bekanntlich nicht gern. Sie müssen Bauern zum Kämpfen einteilen oder auf die Felder schicken. Steinmetze und Holzfäller sorgen für das nötige Baumaterial.

Sie beginnen mit einer kleineren Grafschaft, die es auszudehnen gilt. Vorsicht: Nicht alle Nachbarn schließen sich Ihnen freiwillig an. Manche Clanführer haben durchaus eigene Interessen. Um herauszufinden, was jenseits Ihrer Herrschaftsgrenzen vorgeht, schicken Sie Späher und Spione aus. Verhalten die sich unvorsichtig und werden entdeckt, so sind sie verdammt schnell einen Kopf kürzer. Denn wer lässt sich schon gerne ausspionieren?

Mit freundlichen Nachbarn können Sie Handel treiben. Dazu stellen Sie aus Esels- oder Ochsenkarren Karawanen zusammen. Die kaufen dann diverse Handelsgüter, wie Holz oder Brot, in anderen Städten ein. Wenn Sie zu geizig sind – typisch „schottisch" eben, und der Karawane keine Eskorte spendieren, kann es passieren, dass die Karren überfallen werden. Feindliche Clans klauen dann alles, was nicht niet- und nagelfest ist.

Scharmützel und Schlachten gibt's natürlich auch. Also: Armeen ausrüsten und in Formation aufs Schlachtfeld schicken.

Sind die Clans endlich zusammengeschweißt, dann stehen Ihnen die Engländer gegenüber. Ein Feind, der es in sich hat. Denn die Besatzer aus dem Süden der In-

## SPIELDETAILS



**Mit diesen Knöpfen kann die Karte vergrößert, verkleinert und verschoben werden.**



**Hier können Sie das Verhalten Ihrer Soldaten in der Schlacht beeinflussen.**

2 sprich: „William Wollass" 3 sprich: „Klans" Ein Clan ist eine Art Stamm, mit einem Oberhaupt und einem festen Zusammengehörigkeitsgefühl. 4 sprich: „Mell Gibbsn"

# heart[1]

[1] sprich: „Bräiwhart"

sel haben viele gut ausgerüstete Truppen zur Verfügung.

## BEDIENUNG

Während die Schlachten und Kämpfe räumlich dargestellt und aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten sind, erfolgt die Verwaltung von Stadt und Armeen über diverse Menüs. Besonders für Anfänger ist die Bedienung extrem verwirrend. Die vielen, vielen Bildschirme mit noch viel mehr Symbolen und Knöpfen zum Draufklicken machen die Orientierung zu einem mühsamen Puzzlespiel. Sich in den Kampfszenen zurechtzufinden, ist auch nicht viel leichter. Im Getümmel geht jeglicher Überblick schnell verloren.

Schon die Einführung, im Spiel Tutorial genannt, ist fast nicht zu bewältigen. Der Sprecher bezeichnet die Symbole, auf die Sie klicken müssen, ständig anders, als sie tatsächlich heißen. So gerät schon der Spieleinstieg zur schweren Hürde. Die Programmierer hätten sich besser etwas mehr Zeit genommen, ihre eigenen Texte zu lesen. Hier wurde wohl am falschen Ende gespart.

## URTEIL

Mit dem atemberaubenden Film Braveheart hat das Spiel eher wenig zu tun. Die Kampfszenen sind dröge und das Wirtschaftsmodell äußerst kompliziert. Im Film geht es dagegen vor allem um den Freiheitskampf der Schotten gegen die englischen Besatzer. Im Spiel bekriegen zunächst die verschiedenen Clans einander, bevor es gemeinsam gegen die Engländer zur Sache geht. Alles in allem nur Note „befriedigend".

## DIE WICHTIGSTEN TASTEN

**Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.**



**Mel Gibson im Film „Braveheart". Mit dem Kinoereignis von 1995 hat das Spiel leider nicht viel gemein.**

GETESTET MIT
**PC mit Win 95/98**

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL



**Braveheart**

Hersteller: Eidos Interactive
Version: 3.01.000
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter S. 216

| | |
|---|---|
| Auch für **Nintendo 64** | nein |
| Auch für **Playstation** | nein |
| Auch für **Playstation 2** | nein |
| Auch für **Dreamcast** | nein |
| Auch für **Gameboy** | nein |
| **Altersempfehlung** | ab 12 Jahre |
| **Geeignet für** | Fortgeschrittene |

| | Gewichtung | | | Note |
|---|---|---|---|---|
| **SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)** | **52%** | | | **4,06** |
| Spieleinstieg | 6% | sehr schwer | | 5,00 |
| Langzeitspaß | 6% | gering | | 4,00 |
| Detailreichtum der Figuren/Umgebung | 4% | gering | | 4,00 |
| Bewegungsabläufe | 3% | mit Schwächen | | 4,00 |
| Musik | 2% | durchschnittlich | | 3,00 |
| Geräusche | 3% | unrealistisch | | 4,00 |
| Stimmen/Kommentare | 2% | zufriedenstellend | | 3,00 |
| Texte/Untertitel | 2% | zufriedenstellend | | 3,00 |
| Empfohlene Steuergeräte/-kombination | 5% | Tastatur/Maus (mit Schwächen) | | 4,00 |
| **Faszination der Spielwelt** | | | | |
| Wirklichkeitsnähe | 3% | gering | | 4,00 |
| Handlung/Geschichte | 4% | mässig | | 4,00 |
| Spannung | 3% | mäßig | | 5,00 |
| Abwechslungsreichtum | 3% | wenig | | 4,00 |
| Verhalten der Computergegner | 6% | berechenbar | | 4,00 |
| **SERVICE** | **3%** | | | **1,64** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | 01805/223124 (0,24 DM/Min.) | | 1,96 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Deutsch (www.eidos.de) | | 1,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 040/30633400 (0,24 DM/Min.) | | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 01805/610052 (0,24 DM/Min.) | | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | | **1,93** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | sehr gering | | 1,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein | | 6,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | | 6,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0 Megabyte | | 1,00 |
| Sprache der Installationsanleitung (überprüft) | 1% | Deutsch | | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **2%** | | | **6,00** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 2% | fehlt (nur auf CD-ROM) | | 6,00 |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG TON** | **10,8%** | | | **1,00** |
| Mit 36 Soundkarten getestet | | alle bestanden | | |
| **FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN** | **10,8%** | | | **2,00** |
| Pentium 133/32 MB: | ATI Expert@Play | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 133/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | nicht spielbar | nicht spielbar | 6,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | ATI Expert@Play | STB Voodoo5 5500 PCI | 0,9% | ruckelt | ruckelfrei | 2,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Guillemot Cougar Video Edition | STB Voodoo3 2000 PCI | 0,9% | ruckelt | ruckelfrei | 2,00 |
| Pentium 233 MMX/32 MB: | Diamond Viper V550 | Diamond Monster 3D II | 0,9% | ruckelt | ruckelfrei | 2,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium II 350/64 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 500/128 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| AMD Athlon 600/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | ATI Expert 2000 | STB Voodoo5 5500 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Elsa Erazor X2 | STB Voodoo3 2000 AGP | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| Pentium III 800/256 MB: | Hercules Dynamite TNT | Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 | 0,9% | ruckelfrei | ruckelfrei | 1,00 |
| **EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)** | **7%** | | | **1,71** |
| Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache | 1% | ja | | 1,00 |
| Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft) | 1% | nein/nein | | 6,00 |
| Musik regelbar (überprüft) | 1% | ja | | 1,00 |
| Geräusche regelbar (überprüft) | 1% | ja | | 1,00 |
| Schwierigkeit einstellbar (überprüft) | 3% | ja | | 1,00 |
| **SONSTIGES** | **9%** | | | **1,67** |
| Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft) | 2% | 16 Clans | | 3,00 |
| Speicherfunktion für Spielstände (überprüft) | 3% | jederzeit | | 1,00 |
| Nutzbare Steuergeräte | 1% | Tastatur, Maus | | 3,00 |
| Sprache (überprüft) | 3% | Deutsch | | 1,00 |
| Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe) | 0% | einer/zwölf | | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | | **2,98** |
| **Auf-/Abwertung** | | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | | befriedigend ← | 2,98 |
| **PREIS/LEISTUNG** | | | sehr gut | |
| **Preis** (aktueller durchschnittlicher Preis im Handel) | | | 20 Mark | |
| **Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung** | | | 90 Mark | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis) | | | 2,98 x 20 = 59,60 = sehr gut | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

# Oddworld: Abe's Oddysee[1]



[1] sprich: „Oddworld: Äibs Oddissi"

**Geschicklichkeitsspiel für PC** | Auf dem Planeten Oddworld werden die Mudokon als Sklaven gehalten, um in der gigantischen Fleischfabrik Rupture[1] Farms Frondienste zu leisten. Retten Sie in der Rolle des Mudokon-Helden Abe dessen Artgenossen davor, als Fleischpastete zu enden!

[1] sprich: „Rappscher"

## DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

### Allgemeine Infos

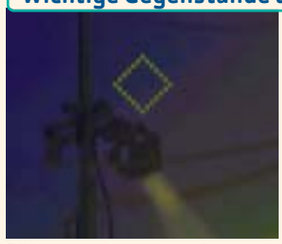
„Oddworld: Abe´s Oddysee" besteht aus vielen Einzelbildern, die Sie nacheinander in der Rolle Ihrer Spielfigur durchlaufen. Im Normalfall laufen Sie auf einer Seite quasi „in den Bildschirm hinein" und verlassen ihn auf der gegenüberliegenden Seite wieder.

Zu den versteckten Mudokons: Wenn Sie Abe's Oddysee zum ersten Mal spielen, werden Sie sicherlich nicht alle Mudokons befreien können, weil das Spiel recht schwierig ist. Probieren Sie deshalb zuerst die Lösung aus, die Sie auf diesen Seiten finden und bei der nicht alle Mudokons gerettet werden. Auch so kommen Sie ans Ziel, erreichen aber nicht die Höchstpunktzahl. Haben Sie später mehr Übung, können Sie das Spiel ein weiteres Mal durchspielen und auch die Mudokons in geheimen Gängen retten.

Und noch etwas: Im Spiel gibt es einen kleinen Fehler: Wenn Sie während des Laufens versuchen, per Druck auf [0] einen Mudokon anzusprechen, macht Abe einen Sprung. Lassen Sie ihn also nur mit Kameraden sprechen, wenn er steht.

[3] sprich: „Tschänten"

### Wichtige Gegenstände und Orte



Rücksetzpunkt: Das Rautezeichen zeigt einen aktivierten Rücksetzpunkt an. Stirbt Abe, so kommt er an dieser Stelle zurück.



Vogelkreise: Diese Kreise werden durch Chanten[3] (zaubern) zu Fluchtwegen für Freunde. Wird das Bild kurz verlassen, kommen sie wieder.




Hebel: Solche Hebel finden Sie überall. Daneben stellen und [Strg] drücken, um diverse Anlagen zu schalten.



Sonden: Diese technischen Gebilde verhindern, dass Abe chanten kann. Sie lassen sich mit Granaten zerstören.

### Aktionen



Chanten (zaubern): Drücken Sie [0] zum Chanten. So können Sie Gegner übernehmen und Vogelkreise zu einem Portal machen.



Gehen: Abes einfachste Bewegung. Mit [←] und [→] bewegen Sie ihn in die gewünschte Richtung. Vor Hindernissen hält er an.



Laufen: Drücken Sie zusätzlich zur Bewegungsrichtung die [⇧]-Taste, läuft Abe. So kann er Gegnern entkommen.



Schleichen: Um schlafende Gegner nicht zu wecken, drücken Sie zusätzlich zur Bewegungstaste die [Alt]-Taste. Dann schleicht Abe.



Springen: Ein Druck auf [ ] lässt Abe springen. Wird die Taste im Lauf gedrückt, dann kann Abe an Vorsprünge springen.



Rollen: Nach einem Druck auf [↓] kniet sich Abe hin. Drücken Sie nun eine der Bewegungstasten, rollt Abe in diese Richtung.

### Befehle

[→]: Nach rechts gehen
[←]: Nach links gehen
[↓]: Ducken, aufsammeln
[↑]: An Plattform springen, hochziehen, Gerät benutzen
[←] oder [→] und [⇧]: Rennen
[←] oder [→] und [Alt]: Schleichen
In der Hocke [←] oder [→]: Rollen
[ ]: Springen
[Strg]: Hebel ziehen
[Z] und [←] oder [→]: Granate werfen
[1]: „Hallo" sagen
[2]: „Folge mir" sagen
[3]: „Warte" sagen
[4]: Knurren
[5]: Lachen
[6]: Pfeifen (hoch)
[7]: Furzen
[8]: Pfeifen (tief)

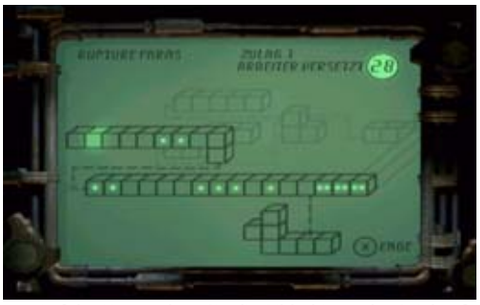
## Rupture Farms – Zulag 1




**1** Hinter dem Fass führt ein Geheimgang nach unten zu drei Mudokons. Sie sollten ihn aber erst später benutzen, wenn Sie das Spiel besser kennen. Nach rechts geht's weiter!




**2** Nicht weit ins Bild laufen, sondern vor den Kartenautomaten (Kreis) stellen und ↑ drücken. Viele Geräte werden auf diese Weise bedient.



**3** Auf der Karte sehen Sie die Bildschirme der Spielstufe und gefangene Mudokons. Leider nicht alle – 14 in Geheimgängen versteckte Mudokons sind nicht verzeichnet.




**4** Unter den Vorsprung stellen und mit ↑ nach oben hangeln, bevor ein Slig kommt und schießt – dann nach rechts. Ist Abe zu langsam, so beginnt er wieder bei Schritt 1.




**5** Im nächsten Bild steht Abe draußen. Um eine Tür zu benutzen, stellen Sie ihn genau davor und drücken ↑. Die Schriftbänder (Kreis) geben nützliche Infos.




**6** Achtung! Wenn Abe durch die Türe tritt, kommt er oben rechts heraus (Kreis). Da der Slig links oben ihn erschießen will, sollte Abe gleich nach rechts weitergehen.




**7** In den Gruben liegen Bomben. Abe an den Rand der Grube stellen und ▭ drücken, damit er darüber springt. Hier (Kreis) führt ein Geheimgang nach unten.




**8** Drücken Sie 0, um zu chanten und den Slig unten zu übernehmen. Steuern Sie den zum Hebel, und legen sie diesen mit Strg um. Hier (Kreis) ist ein weiterer Geheimgang.




**9** Der Hebel aus Schritt 8 hat eine Strombarriere auf der rechten Seite abgeschaltet. Nicht den Schalter in diesem Bild betätigen. Der tötet den armen Mudokon.




**10** Auf den digitalen Anzeigetafeln sehen Sie genau, wie viele Mudokons schon gerettet oder getötet wurden. Wieder führt ein Geheimgang nach unten (Kreis).




**11** Lassen Sie „Ihren" Slig mit Z schießen, bevor sein Kollege dasselbe tut. Danach entledigen Sie sich seiner, indem Sie 0 drücken. Dann platzt er.




**12** Nun steuern Sie wieder Abe. Mit 1 spricht er den Mudokon an. Mit 2 folgt der ihm. Ganz nach rechts rennen und den Mudokon mit 3 warten lassen.




**13** Jetzt schnell zurück und den zweiten Mudokon auf dieselbe Weise zum Fahrstuhl holen. Dann in die Mitte der Plattform stellen und ↓ drücken.




**14** Unten angekommen, mit 0 chanten. Daraufhin verwandelt sich der Vogelkreis in ein Portal, durch das Abes Freunde flüchten. Mit ↑ durch die Tür gehen.




**15** Mit 1 den Mudokon auf Abe aufmerksam machen, damit er ihm nach Druck auf 2 folgt. Sonst schrubbt der ewig den Fußboden.

# Oddworld: Abe's Oddysee

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT FORTSETZUNG

## Rupture Farms – Zulag 1 • Fortsetzung




**16** Da Abe den zweiten Mudokon im Moment noch nicht mitnehmen kann, lässt er ihn jetzt hier, kommt aber gleich zurück, um auch ihn zu erlösen.



**17** Den Mudokon mit 3 hier abstellen und ein Bild zurückgehen, um den zweiten Mudokon zu holen. Dann wird mit 0 gechantet, um das Portal zu öffnen.



**18** Eine Sonde (Kreis) verhindert das Chanten. Also mit Strg den Hebel ziehen, wenn der Slig gerade über die Bodenklappe läuft. Darunter ist ein weiterer Geheimgang.



**19** Die fallenden Knochen könnten Abe erschlagen. Also an den Rand der Plattform stellen und springen, wenn gerade ein Stück heruntergefallen ist.



**20** Vor die Bombe hocken und beobachten, in welchen Abständen sie rot und grün blinkt. Kurz bevor sie das nächste Mal grün blinkt, Strg drücken.



**21** Bewegen Sie Abe, damit beide Sligs aufwachen. Dann lassen Sie mit dem linken Hebel den rechten Slig abstürzen. Den anderen durch Chanten ausschalten.



**22** Nun mit dem rechten Hebel die Strombarriere im Raum linkerhand ausschalten. Den Mudokon mit dorthin nehmen und ein Portal öffnen.



**23** Vom Raum in Schritt 22 geht's rechts weiter. Hier chanten und den Slig platzen lassen. Dann den Mudokon mit nach rechts nehmen.



**24** Mudokon hier (Kreis) warten lassen. Dann hochklettern und den Hebel ziehen. Nun kurz das Bild nach rechts verlassen, wiederkommen und ein Portal chanten.



**25** Dieser kleine Slig ist wieder per Chant zu übernehmen. Mit ihm weiter nach rechts gehen, aber nicht unnötig in der Gegend herumschießen.



**26** Denn hier im Schatten (Kreis) steht versteckt ein Mudokon. Den wollen Sie doch nicht verletzen. Oder? Denken Sie später daran, ihn mitzunehmen.



**27** Schau an, ein Gegner! Mit Z den Slig niederschießen, bevor er gefährlich werden kann. Dann geht's weiter nach rechts.



**28** Sligs können keine Türen benutzen. Aber wenn Abe später hier entlang kommt, sollte er kurz hindurch und wieder zurück gehen, da dort ein Rücksetzpunkt ist.



**29** Den Slig genau vor die Maschine stellen und (mit ⇧) darunter hindurchrennen, wenn sie fast oben ist. Der Hebel wechselt die Geschwindigkeit.




**30** In diesem Bild ist auch ein Mudokon im Schatten versteckt (Kreis). Der Hebel tötet den anderen Mudokon. Sie können mit dieser Falle aber auch Sligs erlegen.



**31** Jetzt aber schnell! Mit [7] lassen Sie die Mudokons in Deckung gehen. Dann wird mit [Z] geballert, bis der Slig erledigt ist. Und mit [0] wird „entsorgt".




**32** Nun geht's wieder mit Abe weiter. Zuerst den Mudokon von Schritt 26 aus dem Schatten holen und dann im Bild von Schritt 24 ein Portal für ihn chanten.



**33** Weiter nach rechts. Direkt vor die Maschine stellen und (mit [↑]) laufen, wenn sie fast oben ist. Die Mudokons vorsichtig nach rechts lotsen.




**34** Auch diese beiden Kameraden (den im Schatten nicht vergessen) bringen Sie in das ganz rechte Bild, nachdem Sie die anderen dort abgeliefert haben.



**35** Wenn Sie nun chanten, springen sechs fröhliche Mudokons in die Freiheit. Der Hebel öffnet eine Tür, die Sie später im Spiel noch benutzen können.



**36** Wenn Abe hindurchgeht, findet er diesen Zwischengang, der vom Zulag 1 zum Zulag 2 führt. Durch die Tür in der Bildmitte gehen.



**37** Auf der anderen Seite der Verbindungsröhre wartet das Zulag 2. Leider ist die Türe zum Zulag selber noch versperrt (die Rolläden hinter Abe).



**38** Also zurück zu der Tür aus Schritt 28 und dort hindurch. Zur Rechten ist eine Strombarriere, an der Sie nicht vorbei können. Also nach links weitergehen.




**39** Durch das nächste Bild bis zu dieser Boom-Maschine rennen. Hier besorgt sich Abe eine Granate, wenn Sie ihn vor die Maschine stellen und [↑] drücken.




**40** Nun nach rechts zurücklaufen und an die Plattform springen. Ziehen Sie Abe nach oben, wenn der Slig herunterspringt. Jetzt ist die Sonde fällig.




**41** Rechts aufstellen, mit [Z] die Granate ziehen und nach dem fünften Piepton mit [←] Richtung Sonde werfen. Danach wird der Slig übernommen.




**42** Mit der Plattform nach oben fahren und dann nach rechts laufen. Dort den Slig erschießen und platzen lassen. Hier ist ein weiterer Geheimgang.




**43** Mit Abe geht's nun nach links. Mit dem Hebel die Plattform holen und darauf mit einer neuen Granate nach oben fahren.




**44** Aus der Hocke (und von genau dieser Stelle) wirft Abe seine Granate nach unten, um die Minen zu zerstören. Dann springt er selber hinterher.

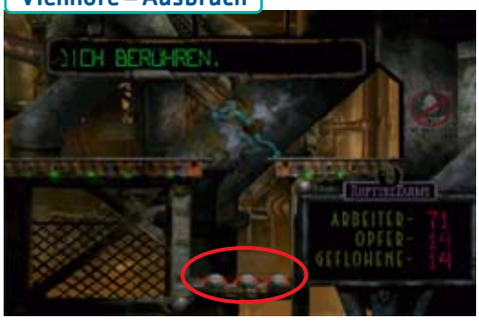



**45** Die Freiheit wartet! Wenn Abe nun nach links rollt, müssen zwar alle nicht geretteten Mudokons sterben, aber trotzdem kommt Abe zur nächsten Spielstufe.

# Oddworld: Abe's Oddysee

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT | FORTSETZUNG

## Viehhöfe – Ausbruch




**1** Hier beginnt die nächste Spielstufe. Und wie Sie sehen, werden alle nicht geretteten Mudokons als Opfer gezählt. Über die Minen (Kreis) nach links springen.



**2** Sofort chanten, damit der Mudokon vor dem Scrab (Kreis) flüchten kann. Wenn die roten Striche ihn berühren, muss er stehen. Sonst ducken und nach links rollen!



**3** In diesem Bild einfach über die Gruben springen. Bei der zweiten müssen Sie Abe schnell hochziehen, bevor der Scrab zuschlagen kann.



**4** Nach links laufen, wenn der Scrab rechts ist. Dann aus dem Lauf an die linke Plattform springen und sofort daran hochziehen.



**5** Wie in Schritt 3, springt Abe über die Gruben und zieht sich schnell hoch, bevor der Scrab attackieren kann. Durch Chanten kann man Scrabs kurz lähmen.




**6** Leuchtkäfer (Kreis) geben nützliche Tipps, wenn man chantet. Also immer chanten, wenn Käfer in der Nähe sind. Ach ja: nicht in die Grube fallen.




**7** Schauen Sie zuerst, was die Leuchtkäfer zu sagen haben. Dann wird über die Minen (Kreis) gesprungen. Der Weg zum Ausgang führt weiter nach links.



**8** Zuerst über die Mine (Kreis) springen, dann an den Vorsprung hängen. Wenn der Slig nach links läuft, bis in den Schatten schleichen. Dann nach links.



**9** Abe versteckt sich oben im Schatten (Kreis). Sobald beide Sligs weg sind, nach unten laufen und Abe vor dem linken Steinhaufen verstecken. Dann nach links.



**10** Achten Sie auf die Mine (Kreis). Abe muss darüber springen und sich dann herablassen. Ob er wohl längere Arme bekommt, vom vielen Herumhängen?



**11** Aktivieren Sie die Bombe, indem Sie Abe links daneben hocken lassen und Strg drücken. Dann nach links gehen und einen der beiden Sligs hierher locken.



**12** Sobald er Abe gesehen hat, läuft der nach rechts, hechtet an den Vorsprung und zieht sich hoch. Der Slig läuft auf die Bombe. Rechts ist auch ein Vogelkreis!



**13** Nun hinter dem zweiten Slig nach links schleichen und an den Vorsprung springen. Ziehen Sie Abe hoch, bevor der Slig schießen kann.




**14** Hier warten weitere Leuchtkäfer. Außerdem befindet sich in der Mitte des Bildes ein Rücksetzpunkt, von dem aus Sie nach Abes Ableben weiterspielen.



**15** Nach unten geht es zu weiteren versteckten Mudokons, geradeaus zum Ausgang. Von nun an sind Sie auf sich gestellt. Viel Spaß und Glück!

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

# Herr der Pilze



**Actionspiel für PC** | Allerlei Federvieh hat es auf die Pilzsammlung des kleinen Ritters abgesehen. Mit folgenden Tipps behält er die Oberhand

## DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

### Steuerung



Mit den Tasten ← und → wird der Ritter gelenkt. Eine Waffe wird mit ↑ ausgewählt, ein Gegenstand mit ↓.



Mit der linken Maustaste wird die aktuelle Waffe abgefeuert. Die *rechte* Maustaste aktiviert einen Gegenstand.

## SPIELTIPPS

### Einstieg ins Spiel



**1** Diese Pilze (Kreis) gilt es zu beschützen. Noch ist alles still. Der vermeintliche Frieden hält aber nicht lange an.



**2** Moorhühner in Angriffsformation. Der Ritter nimmt sie erst ins Visier (Kreis) und dann kräftig unter Feuer.



**3** Die Standardwaffe reicht nicht sehr weit. Spezialwaffen (Kreis) treffen die Flattermänner manchmal besser.



**4** Besser schnell ausweichen: Vogelkot und Kühe (Kreise) im Sturzflug lähmen den Ritter für kurze Zeit.



**5** Das war knapp: Der letzte Pilz wurde vor Ablauf der Zeit noch gerettet. Diese Spielstufe ist geschafft!



**6** Im Laden deckt sich der Ritter mit nützlichen Dingen für die nächste Runde ein – solange das Konto stimmt.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Half-Life: Gunman Chronicles



**Actionspiel für PC** | Besiegen Sie die Gen-Monster, und schnappen Sie sich den abtrünnigen Commander. Wie, erfahren Sie hier Spielverlauf siehe Test Seite 28

## DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

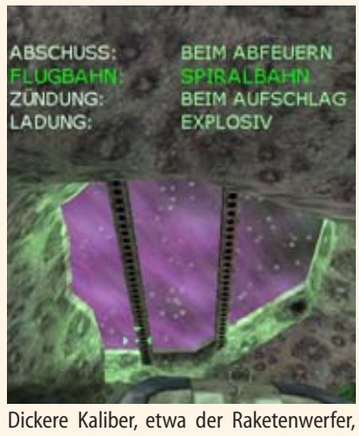
### Waffeneinstellungen




Beim Waffentraining sollen Sie Ziele mit einem bestimmten Schussmodus der Waffe zerstören. „Rapid Fire“[1] (Schnellfeuer, Kreis) bedeutet dasselbe wie „Kaskade“.




Das zweite Ziel ist mit dem „Sniper“[2] (Kreis) zu zerstören. Stellen Sie die Waffe durch mehrmaliges Drücken der Taste M auf den Scharfschützenmodus ein.



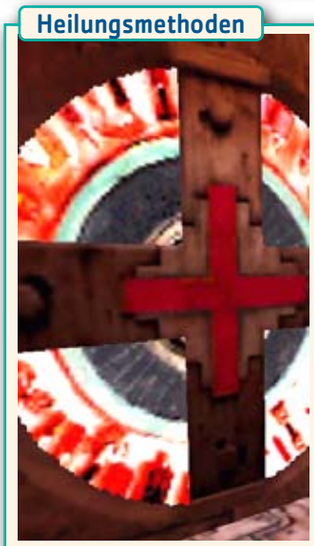

Dickere Kaliber, etwa der Raketenwerfer, lassen sich vielfältig einstellen. Fliegt die abgeschossene Rakete eine Spiralbahn, dann richtet sie größere Zerstörungen an.




Sie können die Explosion der Rakete verzögern. Mit der Einstellung „Timer“[3] (Kreis) etwa machen Sie aus dem Raketen- einen durchschlagenden Granatwerfer.

[1]spricht: „Rapid Feier“ [2]spricht: „Sneiper“ [3]spricht: „Teimer“

### Heilungsmethoden



Falls während des Spiels Ihre Lebensenergie zur Neige geht, so suchen Sie eine dieser rot leuchtenden Heilstationen auf. Davor stellen und die ↵-Taste drücken. Dann wird die Lebensenergie im Nu wieder aufgefüllt, und Sie können neuen, heranstürmenden Feinden gelassen entgegensehen: Angriffe gehen Ihnen nicht gleich ans Leben.



Auch solche Kisten sollten Sie nicht unbeachtet lassen. Die lassen sich zwar nicht einsammeln, aber wenn mit einer Waffe darauf gefeuert wird, zerbricht der Kasten und gibt ein Heilpaket oder mehrere frei. Durch simples Darüberlaufen werden diese Pakete eingesammelt. Das funktioniert aber nur, wenn die Gesundheit schon angeschlagen ist.



Überall können Sie hilfreiche Gegenstände finden: In einem brennenden Zelt liegen auf einem baufälligen Regal noch ein paar Heilpakete (Kreis). Falls Ihre Lebensenergie bereits nachgelassen hat, so gehen Sie zum Regal und sammeln die medizinisch hochwirksamen Hinterlassenschaften der ehemaligen Bewohner ein.

## Die Gegner



Diese Kreatur schießt Ihnen kleine grüne Würmer entgegen. Geschickt ausweichen oder die Biester zerschießen.



Ein riesiger Dinosaurier jagt Sie durch die erste Spielstufe. Einziger Ausweg: ein gutes Versteck, denn töten lässt sich das Vieh nicht.



Die Roboter des Commanders sehen aus wie Westernhelden. Und werden auch so bekämpft: mit gezielten Schüssen.



Die mechanischen Gegner der zweiten Spielstufe erfordern etwas mehr Einsatz und Geschick. Schon von Weitem zielen.



Diese kleinen Springmonster greifen im Rudel an. Weit zurückweichen, dann einen nach dem anderen erledigen.



Die Killerfische stellen eigentlich keine allzu große Gefahr dar. Sie sind im brackigen Wasser allerdings sehr schwer zu sehen.



Dieses riesige Blechmonster feuert gleich eine ganze Salve von Raketen ab. Gehen Sie rechtzeitig in Deckung.



Auch dieser Bordcomputer ist äußerst kampflustig. Schießen Sie auf das rote Auge, und weichen Sie dem Blitz aus.

## Spieleinstieg



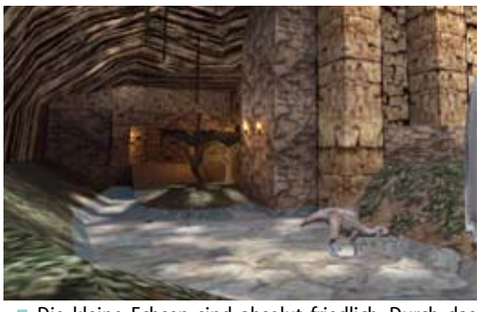
**1** Sofort nach dem Training besteigen Sie als Archer eine der beiden Raumfähren im Hangar. Einfach hineinlaufen, und los geht die Reise ins Ungewisse.



**2** Auf dem Zielplaneten treffen Sie unruhige Kollegen an (Kreis). Gehen Sie auf die Gruppe zu. Die Männer haben wertvolle Hinweise für den Einsatz auf Lager.



**3** Hinter diesem Tunnel erblicken Sie einige sonderbare Wesen. Einfach weiterlaufen, bis Sie auf einer großen, friedlichen Lichtung ankommen.



**4** Die kleine Echsen sind absolut friedlich. Durch das klare Wasser laufen, bis Sie zum nächsten Tunneleingang kommen. Dort geht's hinein.



**5** Am Ende des Tunnels landen Sie in einer Sackgasse. Ein Gunman wartet dort schon und befiehlt Ihnen, den Tunnel sofort zu verlassen. Alles fliegt gleich in die Luft!



**6** Und sofort geht es heftig zur Sache: Als Sie den Tunnel verlassen, stehen die Gunmen unter heftigem Feuer. Laufen Sie schnell zurück zum Landeplatz.



**7** Ein gegnerischer Panzer (Kreis) hat Sie und Ihre Kollegen im Visier. Versuchen Sie hinter einer, der grünen Kisten vor Ihnen in Deckung zu gehen.



**8** Hinter Ihnen wird auch aus einer Geschützstellung heraus geschossen. Vorsichtig an das Gebäude heranschleichen und die Leiter hinaufklettern (Kreis).

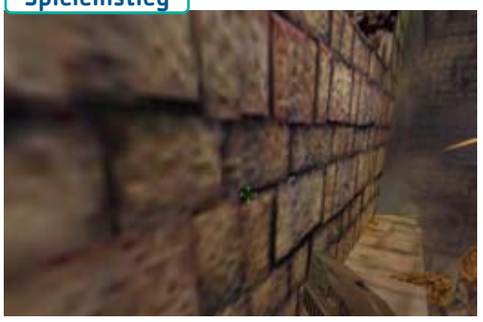


**9** Aus der gegnerischen Stellung zielen ferngesteuerte, großkalibrige Gewehre (Kreis). Feuern Sie kräftig auf diese Waffen, um sie schnell unschädlich zu machen.

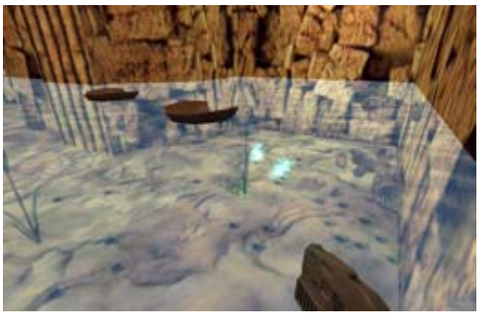
# Half-Life: Gunman Chronicles

FORTSETZUNG

## Spieleinstieg



**10** Plötzlich kracht es gewaltig. Der Panzer hat Sie in dem Gebäude ausgemacht und schießt Ihnen regelrecht den Boden unter den Füßen weg.



**11** Nach einem leichten Sturz stehen Sie in knietiefem Wasser. Angreifende Killerfische sind die einzigen Gegner, die hier Probleme machen. Abschießen!



**12** Außerhalb der Höhle stehen vier Tonkrüge (Kreis). Wenn Sie darauf feuern, gehen die kaputt und geben meistens hilfreiche Gegenstände frei.



**13** Nutzen Sie diese umgestürzte Säule als Treppe und laufen Sie hinauf, um in die nächste Ebene der großen Ruine zu gelangen. Dann nach rechts.



**14** Und schon wieder sind Sie in einem schummrigen Tunnelsystem. Weiter geradeaus laufen, aber auf die Affenköpfe (Kreis) achten, die mit Pfeilen schießen.



**15** Eine Lichtung am Ende des Tunnels. Hinter dem abgestürzten Raumgleiter finden Sie einige Kisten mit neuer Munition für Ihre Waffen.



**16** Wenn Sie sich nach rechts drehen, sehen Sie einen schmalen Durchgang mit zwei rot glühenden Augen darüber. Einfach hindurchlaufen.



**17** Achten Sie aber unbedingt auf die gefräßigen, schnellen Raptoren, die aus den Ecken kriechen (Kreis). Am besten nur langsam vorantasten.



**18** Und wieder ein Durchgang. Eine andere Richtung gibt es nicht, Sie müssen also durch diesen seltsamen Vorhang aus Ästen gehen.



**19** Über dem Gang sehen Sie den Schwanz des riesigen Dinosauriers (Kreis). Zu allem Überfluss ist der Weg eine Sackgasse. Also: wieder zurücklaufen.



**20** Unter den Tritten des Dinosauriers sind die Wände eines alten Tunnels eingestürzt (Kreis). Nutzen Sie die Chance, durch diese Stelle zu entkommen.



**21** Scheinbar schon wieder eine Sackgasse. Doch rechterhand gibt es einen schmalen Durchgang (Kreis). Ducken und hindurchkriechen.



**22** Weiter geht's durch spärlich beleuchtete Gänge. Folgen Sie dem winkligen Verlauf der Treppe bis zu einem verschlossenen Gitter.



**23** Da steht er – der totgeglaubte Kommandant, ein Deserteur. Er hält eine kurze Ansprache, dann fällt der Boden hinter ihm zusammen.



**24** Sie können dem Kommandanten nicht folgen, aber wenn Sie sich nach rechts drehen, dann können Sie den Lavasee umgehen und rechts hinauf laufen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Half-Life: Gunman Chronicles FORTSETZUNG

## Spieleinstieg



**25** Der Kommandant hetzt seine Schergen auf Sie. Weichen Sie deren Schüssen aus, und feuern Sie mit aller Kraft auf die merkwürdigen Kameraden.



**26** Am Ende des Tunnelsystems die nächste unschöne Überraschung: Der riesige Dino hat Sie gefunden und freut sich auf eine üppige Mahlzeit.



**27** Weichen Sie dem Kopf des Monstrums geschickt aus, und laufen Sie bis zu dieser Leiter (Kreis). Mit deren Hilfe geht's eine ganze Etage höher hinauf.



**28** Dort oben sehen Sie rechts und links jeweils einen steinernen Schalter (Kreise). Beide Knöpfe drücken, anders können Sie dem Dino nicht entkommen.



**29** Die Schalter öffnen diesen Durchgang: zu eng für die Riesenechse. Schnell hindurchkriechen, um den Dino endgültig abzuschütteln.



**30** Kurz darauf belauschen Sie ein Gespräch zweier Blechkrieger. Abwarten, bis sich ein günstiger Moment für einen Hinterhalt bietet. Dann zuschlagen!



**31** Im nächsten Tunnel befindet sich eine Funkstation. Davor liegen noch allerlei nützliche Gegenstände (Kreis) für die weitere Reise.



**32** Der nächste Raum ist die Heimat einiger Krokodile. Sobald die ausgeschaltet sind, wird von oben noch eine Granate geworfen, die ein Loch reißt.



**33** Durch dieses Loch können Sie nun ins Wasser tauchen. Einfach hineinspringen und dem dahinter liegenden schmalen Gang folgen.



**34** Schon sehr bald sehen Sie die Wasseroberfläche. Falls Ihnen bis jetzt noch nicht die Luft ausgegangen ist, tauchen Sie auf. Was gibt's jetzt Neues?



**35** Zunächst einmal ein großes Rad (Kreis) an der rechten Wand des Raumes, in dem Sie auftauchen. Davor stellen und mit aller Kraft daran drehen.



**36** Ein schwerer Steinquader, der den Durchgang blockierte, wird daraufhin heruntergelassen. Und Sie können sich an der Kette vorsichtig abseilen.



**37** Die nächste Ecke, der nächste Schock: Laut krachend herabstürzende Steinbrocken versperren den weiteren Durchgang.



**38** Doch rechts davon wurde ein kleiner Eingang freigelegt. Ducken Sie sich, und wagen Sie ein paar Schritte in den dunklen, engen Gang dahinter.



**39** Auf die kleine Stufe (Kreis) springen und ins Raumschiff des Kommandanten klettern. Jetzt haben Sie die Chance, seine Pläne zu durchkreuzen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Die Chronik

# Tomb Raider

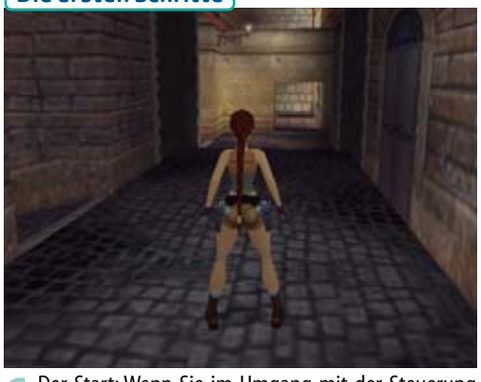
**Action-Abenteuer für PC** | Um Lara Croft durch ihre neuen Abenteuer zu führen, brauchen Sie Köpfchen und Geschick. COMPUTERBILD-SPIELE hilft beim Einstieg und zeigt die schwierigsten Stellen Spielverlauf siehe Test Heft 1/2001

1

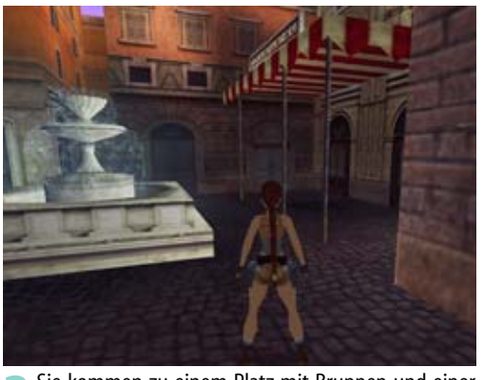
1 sprich: „Tuhm Raider"

## SPIELTIPPS

### Die ersten Schritte



**1** Der Start: Wenn Sie im Umgang mit der Steuerung nicht sicher sind, laufen Sie sofort in den Raum nach links. Dort können Sie unter Anleitung noch einmal alle Bewegungen trainieren. Andernfalls geht's nach vorn.



**2** Sie kommen zu einem Platz mit Brunnen und einer rot-weißen Markise. Ein Hund greift an, den Sie töten müssen. Dann auf den Brunnenrand steigen. Von dort ist der Sprung auf die Markise zu schaffen.



**3** Der Aufwand lohnt sich: Auf der Markise finden Sie einige Fackeln (Kreis), die Sie mitnehmen sollten. Dann wieder herunterspringen und die anderen Gänge anschauen, die von dem Platz abgehen.



**4** In einem Gang finden Sie eine riesige, runde Steinmünze. Die Mundöffnung darin verbirgt ein Geheimnis: Greifen Sie per Drucken auf die Aktionstaste hinein, wenn Sie davor stehen. Eine Tür öffnet sich.



**5** Diese Tür ist jedoch in der Nähe des Startpunktes, also noch vor dem Brunnenplatz. Laufen Sie zurück. Greifen Sie in die Öffnung. Es passieren zwei Dinge: Eine Horde Fledermäuse greift an, und ein Stein hebt sich.



**6** Drehen Sie sich um, und laufen Sie zu dem Steinquader. Daran hochklettern. Darauf nach oben springen und an der Kante festhalten. Dann ziehen Sie sich einfach hoch und sehen sich in aller Ruhe um.

## Die ersten Schritte



**7** Sie finden sich auf einem Balkon wieder, von dem ein Gang ins Innere eines Gebäudes führt. Einfach dem Gang folgen. Nach Durchqueren eines Wohnzimmers erreichen Sie den Übergang ins nächste Haus.



**8** Lassen Sie sich in den Gang fallen, und zerschießen Sie dann die Glasfenster. Munition und ein Medipack sind der Lohn dafür. Das dritte Fenster gibt den Zugang in ein anderes Haus frei. Springen Sie hinüber.



**9** Nehmen Sie dann die Abzweigung nach links, und Sie finden einen Goldschlüssel (Kreis), den Sie brauchen, um die Türe im Brunnenhof zu öffnen. Der andere Gang im Haus führt aufs Dach über dem Brunnenhof.



**10** Springen Sie wieder zurück ins Nachbarhaus, und gehen Sie zurück zum Brunnen. Vorsicht: Dort lauert erneut ein Hund. Ziehen Sie das Tier mit Pistolenschüssen aus dem Verkerh, und laufen Sie zum Schlüsselloch.




**11** Sobald Lara dicht genug am Schlüsselloch steht, drücken Sie die Aktionstaste. Es öffnet sich automatisch das Inventar, und der gefundene Schlüssel wird als Gegenstand vorgeschlagen. Stimmen Sie zu.



**12** Weiter geht's in einen kleinen Innenhof. Dort wird sofort auf Lara geschossen. Vertreiben Sie den Handlanger aus dem Vorspann durch eine gezielte Ladung Blei, bevor Sie das Haus weiter erforschen.



**13** Laufen Sie dann über den Hof, und biegen Sie nach links ab. Ein Gang führt nach unten. Dort liegt ein Symbol (Kreis) für bereit, das sich beim Aufheben als Gartenschlüssel entpuppt. Unbedingt mitnehmen!



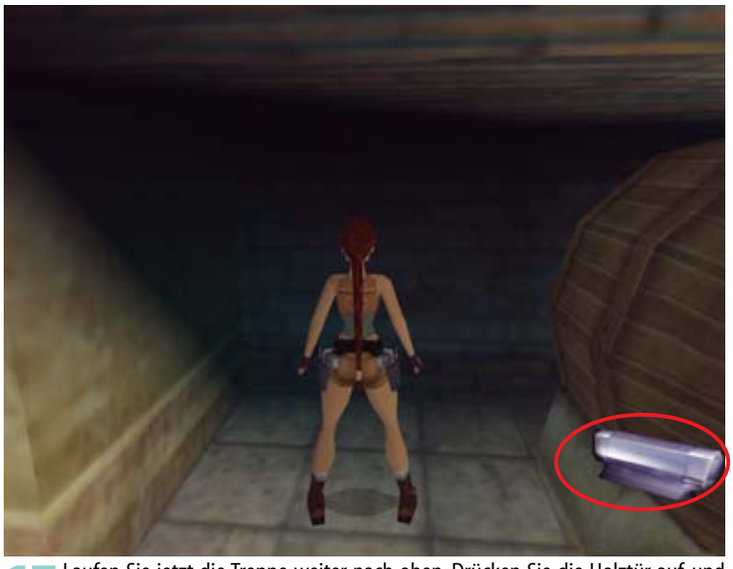
**14** Laufen Sie dann in den anderen Gang, der nach oben führt. Nach einem erneuten Schusswechsel können Sie nun den Abgrund als Seiltänzerin überqueren. Schön aufs Gleichgewicht achten.



**15** Dahinter lassen Sie sich einfach fallen. Sie landen in einer Gasse, in der sich ein Hebel an einer Wand befindet. Den können Sie getrost drücken. Aber noch nicht durch die Tür gehen, die daraufhin aufgeht.



**16** Laufen Sie den Gang hinunter, dann nach links, am Ende nach rechts. Im ersten Durchgang liegt ein wenig Munition, weiter geradeaus führt der Gang über ein paar Treppen auf einen Hof. Vor einer Holztür liegt hier ein Revolver (Kreis).



**17** Laufen Sie jetzt die Treppe weiter nach oben. Drücken Sie die Holztür auf, und schauen Sie gleich nach links in die Ecke. Dort liegt ein Laservisier, das Sie mit dem Revolver kombinieren können. Eine wichtige Waffe!

# Tomb Raider Die Chronik FORTSETZUNG

## Die ersten Schritte



**18** Um die Ecke liegt der zweite Gartenschlüssel. Um an ihn heranzukommen, müssen Sie den Revolver mit dem Visier kombinieren, ihn in die Hand nehmen und den Visiermodus nutzen. Jetzt das Schloss zerschießen.



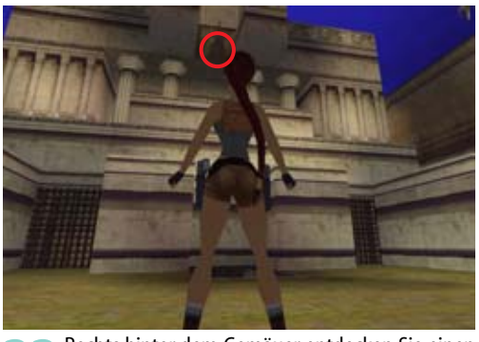
**19** Die Tür schwingt auf, und dahinter finden Sie den zweiten Gartenschlüssel. Nehmen Sie ihn mit, und gehen Sie dann zurück zu der Abzweigung mit dem geöffneten Tor und dort geradeaus zu den Eisentoren.



**20** Vor einem großen eisernen Tor entdecken Sie zwei Einbuchtungen (Kreis). Hier passen die beiden gefundenen Gartenschlüssel hinein. Das große Tor bleibt zwar verschlossen, aber die Seitentür öffnet sich.



**21** In dem kleinen Park steht ein Gemäuer mit vier Einbuchtungen (Kreise). Einen Stein, der dort hinein passt, haben Sie bereits dabei. Die anderen drei müssen Sie noch finden.



**22** Rechts hinter dem Gemäuer entdecken Sie einen Gang, der auf einen weiteren Platz führt. Hier steht ein Art Tempel, doch alle Türen sind geschlossen. Aber eine Glocke (Kreis) kann Ihnen weiterhelfen.



**23** Verwenden Sie den Revolver, und zielen Sie auf die Glocke (Kreis). Wenn Sie treffen, können Sie hören, dass sich in der Nähe eine Tür öffnet. Die befindet sich auf der linken Seite des Tempels.



**24** Sie schauen in einen Gang, den Sie mit einem Sprung über den Abhang betreten können. Ganz hinten befindet sich wieder ein Steingesicht mit offenem Mund (Kreis) und einem Schalter darin.



**25** Der Schalter öffnet das Haupttor des Tempels. In seinem Innern finden Sie einen Altar mit zwei kleinen Säulen darauf. Auf den Säulen hocken zwei schwarze Vögel. Links geht der Weg weiter.



**26** Die Sackgasse führt zu einem Hebel, den Sie drücken müssen. Damit setzen Sie einen geheimnisvollen Vorgang in Betrieb: Einer der Vögel beginnt sich zu drehen und seine schwarze Haut abzusprengen.



**27** Eine weiße Taube kommt zum Vorschein – sonst passiert nichts. Sie müssen erst den zweiten Hebel finden. Gehen Sie zu diesem Zweck zur Taube, und drücken Sie die Aktionstaste. Rechts öffnet sich dann eine Tür.



**28** Leider ist der weitere Weg von einem widderköpfigen Rammbock versperrt. Auf allen Vieren kommen Sie sicher voran, sollten sich aber ganz links halten und so früh wie möglich abbiegen, sonst trifft Sie der Rammbock tödlich.

## Die ersten Schritte



**29** Hinter dem Rammbock finden Sie den zweiten Hebel. Wenn Sie ihn ziehen, wird der zweite schwarze Vogel weiß. Gehen Sie hinunter, und verwenden Sie die Vogel-Figur. Nun öffnet sich unten im Tempel die entscheidende Tür.



**30** Der zweite Stein für die Gemäuer-Tür liegt hier versteckt. Nehmen Sie ihn mit, und kehren Sie dorthin zurück, um ihn einzusetzen. Nun folgt eine Filmsequenz, in der Sie nichts machen müssen. Der zweite von vier Schlüsseln ist gefunden.



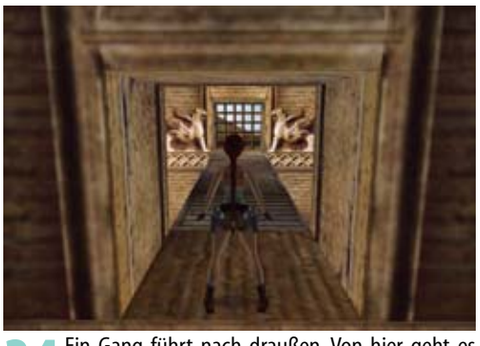
**31** In einer kleinen Gasse mit vielen Abzweigungen geht es weiter. Schauen Sie in die Räume hinein, und zerschießen Sie die Kisten. Darin liegt eine Brechstange, die Sie mitnehmen sollten.




**32** Mit dem Werkzeug können Sie gewaltsam eine Holztür öffnen, hinter der es weitergeht. Klettern Sie dazu an dem Gerüst Stufe um Stufe nach oben, bis Sie zu einem Seil kommen.



**33** Sie können gleich hinübergehen oder erst noch an der rechten Wand in eine Nische springen, in der Ausrüstung zum Mitnehmen liegt. Rüber müssen Sie in jedem Fall.



**34** Ein Gang führt nach draußen. Von hier geht es aber nur seitlich weiter. Springen Sie nach rechts, um weiter voranzukommen. EinSturz wäre fatal: Dann müssten Sie wieder von ganz unten starten.



**35** Hier geht es weiter. Sie können die Ausrüstung (Kreis) einsammeln und danach die Plattform rechts oben im Bild erklettern. Oder gleich hinüberspringen und die Fackeln liegen lassen.



**36** Sie landen in einem großen Raum. Alle Ausgänge sind verschlossen. Achten Sie auf die Querstreben (Kreis) in der Wand – daran können Sie nach oben klettern, um die Türen zu öffnen.



**37** Dazu müssen Sie mit Sprüngen links und rechts die Räume erreichen und je drei Mal an den Seilen ziehen. Die große Tür in der Mitte des unteren Raumes öffnet sich dann und gibt den Blick auf eine Statue frei.



**38** Vor der Statue links geht ein kleiner Weg ab, den Sie erklettern können. Er führt in eine Sackgasse, an deren Ende Sie eine goldene Münze aus einem Gitter herausbrechen können.



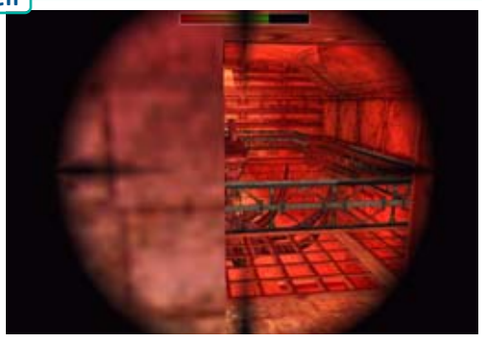
**39** Wenn Sie diese Münze in den Sockel der Statue einsetzen, öffnet sich eine weitere Tür, und Sie gelangen zurück ins Freie. Die ersten Schritte im letzten „Tomb-Raider"-Abenteuer sind damit geschafft!

# Tomb Raider Die Chronik FORTSETZUNG

## Abenteuer 1: Rom – die schwierigsten Stellen



**1** Der schwebende Metallkopf ist ein harter Gegner, da er mit Blitzen schießt. Sie müssen ihn aber unbedingt besiegen, weil er einen der Schlüssel bewacht. Der problemlose Sieg gelingt mit einem Trick.



**2** Stellen Sie sich so in den Eingang, dass der Kopf Sie nicht wahrnimmt, und ziehen Sie den Revolver mit Zielvisier. Jetzt schießen Sie dem Kopf in aller Ruhe die grünen Edelsteine kaputt.



**3** Gewonnen! Nehmen Sie jetzt den Schlüssel (Kreis), den der Kopf zurückgelassen hat, an sich. Nun fehlt nur noch ein Schlüssel zum Öffnen der geheimnisvollen Tür inmitten des alten Gemäuers.



**4** Kurze Zeit später begegnen Sie einer lebenden Statue, die ebenfalls bei Sichtkontakt sofort angreift. Immer in Bewegung bleiben, damit Sie dem Stahlkoloss kein einfaches Ziel bieten, und die Schrotflinte ziehen.



**5** Nach wenigen Treffern aus nächster Nähe haben Sie die Statue besiegt. Zuerst fehlt ein Arm, dann entstehen Löcher in der Brust. Wenn die Statue fällt, bringen Sie sich durch eine seitliche Flugrolle in Sicherheit, sonst nehmen Sie Schaden.



**6** Der Sieg gegen die Statue öffnet eine Tür unter Wasser, hinter der der letzte Schlüssel liegt. Sammeln Sie den ein, und tauchen Sie dahinter auf – Sie sind wieder im Garten vor dem Gemäuer. Ein Film beginnt.



**7** Sobald Larsen besiegt ist, greifen die Schlangen aus dem Stein an. Laufen Sie zuerst um das Gemäuer herum, und sammeln Sie die Munition auf. Dann die Schrotflinte ziehen und hinauslaufen.



**8** Am besten gewinnen Sie diesen Kampf, indem Sie den Feuerbällen der Schlangen ausweichen, schnell in die Nähe rennen und direkt auf die Köpfe schießen. Nach wenigen Treffern sind die Schlangen besiegt (Kreis).



**9** Sie gelangen in die Katakomben. Hier unten liegt dieser große Raum, in dem Sie den Teil eines Edelsteins finden. Zuerst müssen Sie zum Seil an der linken Wand kommen (Kreis).



**10** Ziehen Sie drei Mal am Seil, und laufen Sie dann los. Rechterhand führt der Weg über ein paar Plattformen wieder in die Mitte. Da hier alles passen muss, brauchen Sie vielleicht mehrere Versuche.



**11** Geschafft! Sie haben den zweiten Teil des Edelsteins erbeutet. Setzen Sie beide zusammen, um die nächste Tür zu öffnen – die schwierigsten Stellen in Rom haben Sie bereits hinter sich.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Tomb Raider Die Chronik FORTSETZUNG

## Abenteuer 2: Russland – die schwierigsten Stellen



**1** Sie müssen über die Kisten die ganze Halle durchqueren, um auf der anderen Seite weiterzukommen. Dazu gehört außer guter Zeiteinteilung auch eine ganze Menge Geschicklichkeit. Verzweifeln Sie nicht, falls Sie es im ersten Versuch nicht schaffen.



**2** An der Wand der Halle kann der Kranführer Sie mit seinem Geschoss nicht treffen. Hier können Sie also Pause machen und sich umsehen. Das Ziel ist nicht mehr weit (Kreis). Aber Vorsicht: Die letzten Sprünge sind die schwersten.



**3** Um auf das U-Boot zu gelangen, müssen Sie zuerst die Sicherung einsetzen. Im Raum ganz links fehlt sie, im Bad rechts auf dem Gelände liegt die Sicherung in einem Schrank. Holen und einfügen!



**4** Jetzt können Sie einen Knopf erreichen, der draußen auf dem Gelände der Basis einen Kran in Bewegung setzt. Eine Kiste bewegt sich näher an das U-Boot heran. Das ist Ihre Chance!



**5** Laufen Sie hinaus, springen Sie auf die im Weg stehende Kiste und dann auf jene, die an der Kette in der Nähe des U-Bootes hängt. Achten Sie auf die Scharfschützen in den Fenstern. Springen Sie auf das U-Boot.



**6** Leider werden Sie entdeckt und eingesperrt. Mit einem losen Griff an einer Wand geht es weiter. Brechen Sie ihn ab – er ist schlagkräftige Waffe und nützliches Werkzeug zugleich.



**7** Mit diesem Brecheisen können Sie die Abdeckung des Luftschachtes öffnen und hinausklettern. Um voranzukommen, müssen Sie recht häufig auf allen Vieren durch enge Schächte kriechen.



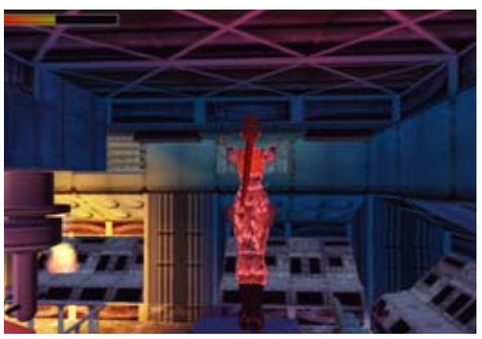
**8** Ab und zu finden Sie in den Luftschächten auch Wände, die sich erklettern lassen. Erkunden Sie durch Klettern und Kriechen das Schiff. Sie werden ohne große Risiken bald weitere Ausgänge und gute Ausrüstung finden.



**9** Im Lauf der Zeit werden Sie die Einzelteile finden, die – zusammengesetzt – den wichtigen Teil eines Tiefseetaucheranzuges bilden. Haben Sie den Anzug gefunden? Dann Teile kombinieren und nacheinander einsetzen.



**10** Jetzt müssen Sie bei einem gefährlichen Tauchgang den Torpedos von Mini-U-Booten ausweichen und dabei den Speer des Schicksals finden. Den Rückweg müssen Sie unter Zeitdruck schaffen.



**11** Das U-Boot sinkt, und Sie brauchen noch wichtige Gegenstände aus der Kabine des Kapitäns, um zu entkommen. Zerschießen Sie auf der Brücke vom Tisch aus im Sprung das Lüftungsgitter. Dort geht's weiter!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Tomb Raider Die Chronik FORTSETZUNG

## Abenteuer 3: Irland – die schwierigsten Stellen



**1** Im ersten Teil der Insel, die Lara betreten kann, finden Sie ein paar merkwürdige Dinge, die scheinbar keinen Sinn ergeben. So fällt Ihnen beispielsweise eine Heugabel (Kreis) in die Hände.



**2** An einer anderen Stelle in einem alten Schrank entdecken Sie ein Gummiband (Kreis). Diese beiden Gegenstände müssen kombiniert werden. Daraus entsteht eine Schleuder, die Sie demnächst benutzen müssen.



**3** Es geht zu den Brettern, in die Nähe der Heugabel-Fundstelle. Hier ist die Schleuder einzusetzen. In einer Filmsequenz sehen Sie, dass Lara eine Kette trifft und dann schwere Glocken die Bretter zerstören.



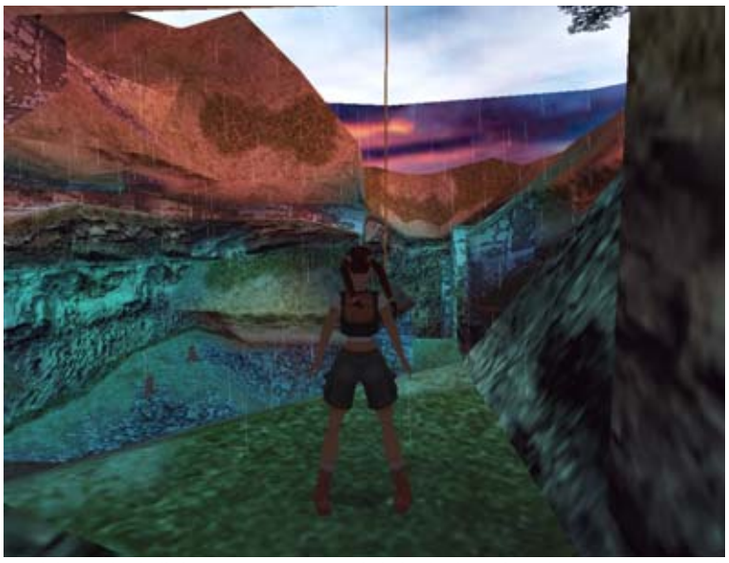
**4** Sie entdecken einige Grabkammern. Durchsuchen Sie die genau: In einer davon liegt eine Fackel (Kreis) auf dem Boden. Nehmen Sie die Leuchte unbedingt mit, die werden Sie bald brauchen.



**5** Nach ein paar Minuten finden Sie die Wurzeln des alten Galgenbaumes. Entzünden Sie die Fackel in einer der Grabkammern, und halten Sie das brennende Ding dann an die Wurzel. Sie erbeuten das Dämonenherz.



**6** Das Herz gehört in die Öffnung am Ende der Grabkammern. Wenn Sie es hineinstecken, tauchen plötzlich etliche kleine Dämonen auf, die aus den Särgen steigen. Aber es öffnet sich auch eine Tür. Gehen Sie hindurch.



**7** Schräg oberhalb liegt eine weitere Fackel, die Sie brauchen. Springen Sie ans Seil, und drehen Sie sich dann so weit, dass Sie den Vorsprung und die Fackel darauf sehen können. Rutschen Sie ans untere Ende des Seils. Dann schaukeln und springen.



**8** Wenn Sie im richtigen Moment abspringen, so landen Sie wohlbehalten auf dem Vorsprung und können dann die Fackel aufsammeln. Die blockiert natürlich eine Hand, also geht's nicht kletternd weiter. Laufen Sie über die Kante nach unten.



**9** Sie finden hinten im Gang eine brennende Fackel, an der Sie Ihre eigene entzünden können. Gehen Sie jetzt zurück zum Tal mit dem Seil, und treten Sie vorsichtig an die halblinke Kante heran.



**10** Lassen Sie dann die Fackel fallen. Mit ein wenig Glück fällt das brennende Holz genau auf den gegenüberliegenden Vorsprung mit den kleinen Dämonen. Die haben Angst vor Feuer und lassen Sie jetzt in Ruhe.



**11** Nun springen Sie wieder an das Seil, diesmal aber wenden Sie sich zur anderen Seite. Dort steht ein Metallgitter. Wieder nach unten rutschen, schaukeln und rechtzeitig abspringen. Es gibt hier eine Brechstange.

## Abenteuer 4: Der Raub der Iris



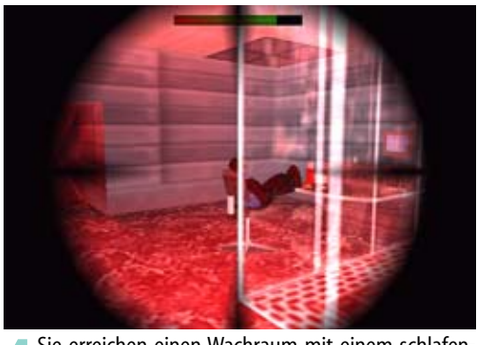
**1** Zu Beginn des Abenteuers versperrt Ihnen eine abgeschlossene Gittertür den Weg. Benutzen Sie Ihr Gewehr im Scharfschützenmodus, und zerschießen Sie das Schloss (Kreis). Daraufhin wird der ganze Luftschacht in den nächsten Raum absacken.



**2** Ein extrem stark gepanzerter Wachmann greift an. Sie haben nur eine Chance, ihn zu besiegen: sein ungeschütztes Gesicht (Kreis). Zielen Sie schnell und präzise, sonst werden Sie den Kampf nicht überleben.



**3** Eine Laserbarriere versperrt den Weg. Hier müssen Sie das Luftschachtgitter zerschießen, um daran vorbei zu kommen. Kriechen Sie hinein, und zerstören Sie auch das zweite Gitter von innen.



**4** Sie erreichen einen Wachraum mit einem schlafenden Wächter hinter Panzerglas. Gehen Sie vorsichtig hinein, bis Sie seinen Kopf treffen können. Nur dann bleibt das automatische MG in der Decke.



**5** Jetzt können Sie sich die Hochsicherheitskarte nehmen, die auf dem Schreibtisch liegt. Damit bekommen Sie viele Türen auf und können sich jetzt zum Fahrstuhl begeben und nach oben fahren.



**6** Dort müssen Sie drei Wachen ausschalten und sich dann links in den Raum schleichen. Kriechen Sie bis zu der Konsole in der Raummitte, stehen Sie dann auf und drücken Sie den Knopf. Ein grüner Lichtkegel erscheint.



**7** Gehen Sie dann rechts vom Fahrstuhl weiter. Sie entdecken einen Raum mit Sicherheitsanzügen. In einem davon finden Sie eine Disc (Kreis), die Sie unbedingt brauchen. Also einsammeln und mitnehmen!



**8** Fahren Sie wieder Fahrstuhl, und legen Sie die Disc in den Schacht des grünen Pultes in der Wand ein. Dann öffnet sich ein Luftschachtgitter und gibt den weiteren Weg zur Iris frei. Dem Luftschacht folgen.



**9** Fast geschafft! Ein Wissenschaftler ist Ihnen gern beim Öffnen der Tür behilflich – sofern Sie mit gezogener Waffe ein wenig nachhelfen. Laufen Sie dann durch die geöffnete Tür.



**10** Im Treppenhaus erst nach oben rennen. Hier finden Sie im Kontrollraum einen Schalter (Kreis), der für kurze Zeit das Kraftfeld um die Iris ausschaltet. Drücken Sie den Schalter, und rennen Sie los.

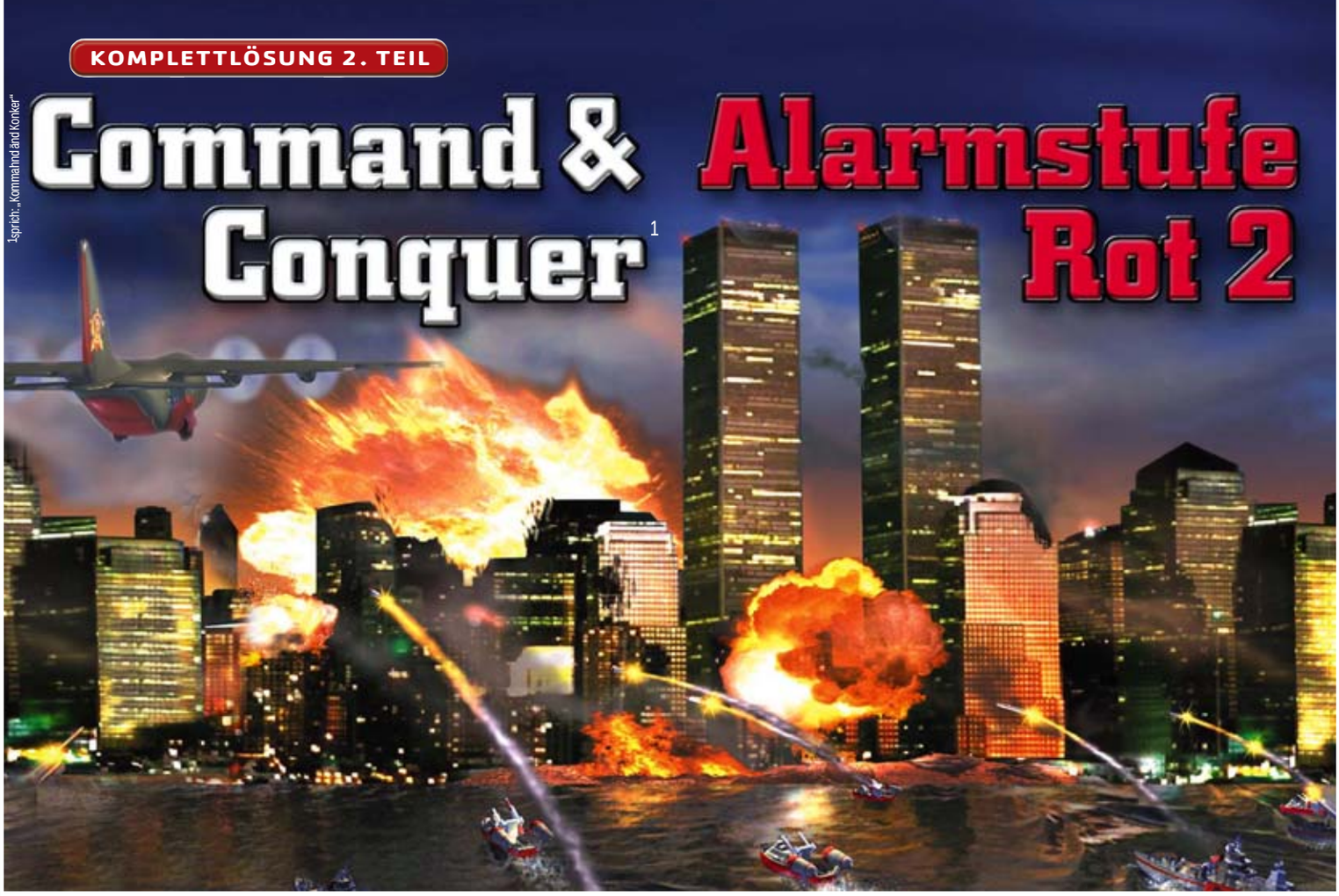


**11** Der Weg zur Iris ist weit, die Zeit knapp: Wahrscheinlich werden Sie mehrere Versuche brauchen, bis das wertvolle Gebilde (Kreis) Ihnen gehört. Gegenüber durch die Tür rennen, sobald Sie es haben.

KOMPLETTLÖSUNG 2. TEIL

# Command & Conquer[1] Alarmstufe Rot 2

[1]spricht: „Kommahnd änd Konker"



**Strategiespiel für PC** | Im letzten Heft hat COMPUTERBILD-SPIELE Ihnen gezeigt, wie Sie auf der Seite der Alliierten die russischen Streitkräfte zurückschlagen. In dieser zweiten Folge der Komplettlösung des Spiels verrät die Redaktion Ihnen, was zu tun ist, wenn Sie in die Rolle der Sowjets schlüpfen. Viel Erfolg bei der Eroberung der Weltherrschaft! Spielverlauf siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 1/2001

## SPIELTIPPS

### Auftrag 1: Morgenröte

Errichten Sie die wichtigsten Gebäude, um Infanteristen ausbilden zu können und ein wenig Erz zu sammeln (1). Mit zwölf bis fünfzehn Fußsoldaten machen Sie sich anschließend auf den Weg in Richtung Pentagon (das ist auf der Karte eingezeichnet). Unterwegs müssen kleinere Feindstellungen überwunden werden, was allerdings kein Problem darstellen sollte. Auf halber Strecke treffen Sie auf eine zerstörte Brücke. Mithilfe eines Ingenieurs, der in das Haus neben der Brücke geschickt wird (2) (Kreis), gelingt die Reparatur, und Sie können den Weg fortsetzen. Kurz hinter der Brücke treffen Sie auf einen feindlichen Vorposten. Besetzen Sie die Häuser mit Infanteristen (3) (Kreise), um von dort aus auf Feindeinheiten zu schießen. Kurz danach trifft Truppennachschub ein. Darunter auch mehrere Ingenieure. Besetzen Sie mit denen zuerst den Flughafen in der Mitte der Feindbasis (4) (Kreis) und anschließend noch weitere Gebäude, die Sie entweder selbst weiterbenutzen oder verkaufen und zu Geld machen können. Auch beim Eindringen in die nächste Basis empfiehlt es sich, die nahe stehenden Häuser zu besetzen. Anschließend starten Sie den Sturmangriff auf das Pentagon (5). Da nach wenigen Sekunden weiterer Truppennachschub eintrifft, werden Sie mit dieser Aufgabe keine Probleme haben.



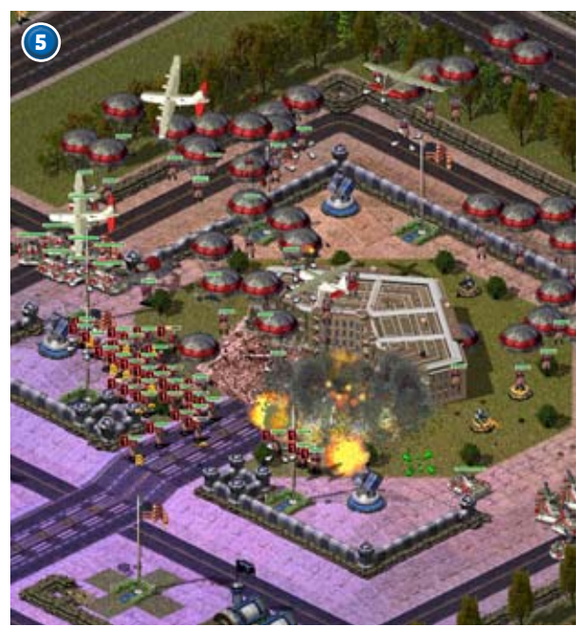








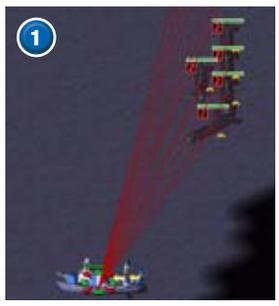




Hier stand im Heft eine Anzeige.

## Auftrag 2: Feindliche Küste

Nachdem Sie an der Küste gelandet sind, zerstören Sie erst einmal nur die Feindtruppen und Geschütztürme. Bauen Sie das Hauptgebäude auf, und errichten Sie eine Kaserne. Mit einigen Ingenieuren nehmen Sie dann die übriggebliebenen Feindgebäude ein. Auf diese Weise sparen Sie eine Menge Geld, das Sie für den Neubau der Gebäude hätten ausgeben müssen. Gleich im Anschluss daran muss eine Werft aufgestellt werden, in der etwa zehn U-Boote gebaut werden. Mit diesen Booten machen Sie sich schnell auf den Weg und fahren die Küste entlang nach Süden. Bereits auf halber Strecke treffen Sie auf mehrere Feindschiffe. Allerdings sollte es für Sie kein Problem sein, die zu besiegen 1. Auch auf dem Landweg sollten Sie jetzt einen Angriff starten. Nehmen Sie ein paar Infanteristen und Panzer mit, um ebenfalls in die rechte obere Ecke zu ziehen und dort einen Angriff zu starten 2. Sobald der Feind komplett bezwungen ist, haben Sie diesen Auftrag gewonnen.

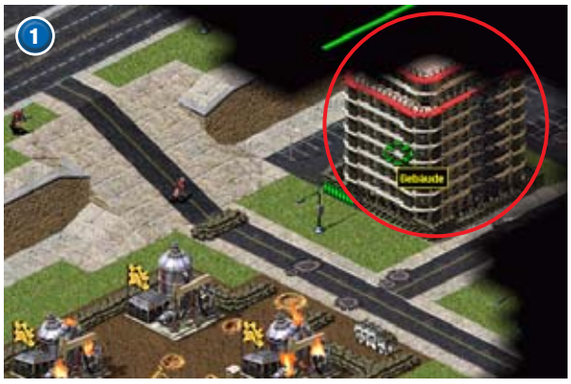






## Auftrag 3: Big Apple (Leuchtfeuer)

Nach dem Bau des Hauptquartiers und der wichtigsten Gebäude bilden Sie mehrere Infanteristen aus, um mit denen das Hochhaus neben der Basis einzunehmen 1 (Kreis). Anschließend werden drei Ingenieure in die Ölfördertürme 2 (Kreise) geschickt. Mit einigen Panzern – darunter sollten sich auch einige Langstrecken-Raketenwerfer befinden – machen Sie sich auf den Weg in Richtung des Forschungslabors der Alliierten. Mit den Raketen schießen Sie aus großer Entfernung auf feindliche Einrichtungen 3. Kämpfen Sie sich auf diese Weise weiter zum Ziel vor, und vernichten Sie dort alle Einheiten und Gebäude mit Ausnahme des Forschungslabors. Durch die Ölförderung sollte genügend Geld vorhanden sein, um zwischendurch vernichtete Panzer zu ersetzen. Mit einem Ingenieur wird schließlich das Forschungslabor besetzt 4 und durch das Leuchtfeuer ersetzt. Das ist jetzt nur noch wenige Minuten zu verteidigen.













## Auftrag 4: Heimatfront

Kurz nach dem Errichten des Hauptquartiers und einer Raffinerie 1 machen Sie sich bereits an den Bau von U-Booten und Taifun-Schiffen 2. Anschließend errichten Sie etwa ein Dutzend Panzer in einer Waffenfabrik. Sehr effektiv zum schnellen Aufklären und auch zum Zerstören feindlicher Kettenfahrzeuge sind die Terrordrohnen. Die sind zwar sehr verwundbar, aber rasend schnell. Begeben Sie sich sowohl auf dem See- als auch auf dem Landweg in die rechte obere Ecke der Karte. Dort verstecken sich die Alliierten. Die lassen sich mit der von Ihnen aufgebauten Armee sehr leicht davon überzeugen, das es besser sei, das Feld zu räumen.

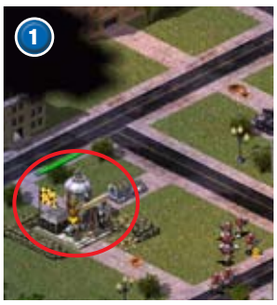






## Auftrag 5: Stadt der Lichter

Bei diesem Auftrag geht es vorrangig darum, die umliegenden Gebäude als Stellungen auszunutzen. Ihnen steht nur eine Handvoll Infanteristen zur Verfügung, um die Feindesstellungen zu vernichten. Um zu Geld zu kommen, bilden Sie einen Ingenieur aus und schicken den zum etwas links von der Basis gelegenen Ölförderturm 1 (Kreis). Arbeiten Sie sich nun immer weiter in Richtung Feind vor, indem Sie nach und nach mit Infanteristen Gebäude besetzen und von dort aus Panzer und Geschütztürme angreifen 2 (Kreis). Sobald Sie sich bis zum Eiffelturm vorgearbeitet haben, greifen Sie den mit Tesla-Soldaten an 3. Ist das erledigt, haben Sie den Auftrag gewonnen.



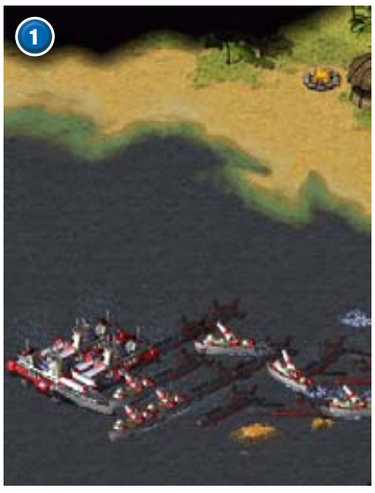






## Auftrag 6: Aufteilung

Errichten Sie das Hauptgebäude, eine Raffinerie und eine Werft. Um schneller zu Geld zu kommen, sollten Sie weitere Sammler bauen. Am unteren Bildrand sehen Sie die Zeit bis zum Eintreffen der gegnerischen Flotte. Bis dahin sollte eine ansehnliche Sammlung von U-Booten und Meeres-Skorpionen fertig gestellt sein 1. Fangen Sie die Feindflotte sofort bei ihrem Auftauchen ab 2 – sie wird auf der Übersichtskarte zu sehen sein. Im Anschluss zerstören Sie alle gegnerischen Gebäude schon aus großer Entfernung 3.










## Auftrag 7: Chrono-Verteidigung

In dieser Mission haben Sie wenig Zeit für große Überlegungen: Bereits kurz nach Spielstart werden Sie von den ersten Feindtruppen angegriffen, sollten bis dahin also auf jeden Fall bereits ein paar Wachtürme errichtet und Hunde ausgebildet haben. Sobald Sie etwas Zeit zum Verschnaufen haben, entdecken Sie in der linken oberen Ecke der Karte eine Truppe von Verschwörern. Beschießen Sie das Propagandafahrzeug 1 (Kreis), wozu ein einzelner Panzer völlig ausreicht. Daraufhin erhalten Sie eine Übersicht über das komplette Gelände. Unterdessen sollten Sie sich sehr stark auf Luftabwehr im südlichen Bereich der Basis konzentrieren 2 (Kreis). Brenzlig wird es dann im Norden. Hier müssen Sie nicht nur mindestens zwei Teslaspulen zur Verteidigung aufstellen, es sind auch viele Terrordrohnen notwendig, um feindliche Panzer am zu schnellen Vordringen in Ihre Basis zu hindern.

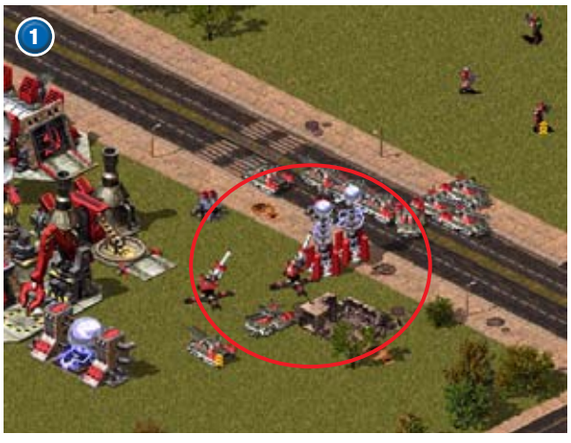


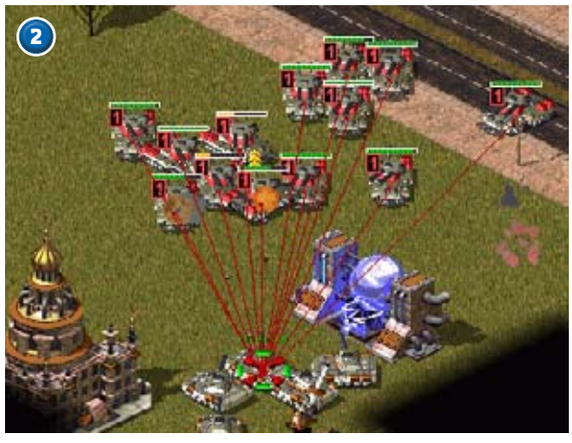




## Auftrag 8: Schädigung

Während Sie sich dem Bau der wichtigsten Gebäude und dem Einsatz von Sammlern zur Geldbeschaffung widmen, setzen Sie sogenannte Desolator-Söldner ein, um die Basis vor sich nähernden feindlichen Infanteristen zu beschützen. Diese Verteidungsmaßnahme reicht allerdings nur für die ersten Minuten aus. Später sorgen Tesla-Spulen und einige Panzer für die nötige Feuerkraft im südlichen Bereich der Basis 1 (Kreis) und hindern den Feind am Eindringen. Nachdem Sie ein Forschungslabor gebaut haben, können Sie die schweren Apokalypse-Panzer errichten. Starten Sie mit etwa zehn dieser Panzer einen Angriff auf die Feindstellungen 2. Zusätzliches Geld bringt Ihnen die Vernichtung der umliegenden Bauwerke ein 3. Fahren Sie dabei ständig mit der Produktion der Panzer fort, um stark beschädigte oder zerstörte Einheiten sofort ersetzen zu können. Ganz rechts oben im Eck des Bildschirms befindet sich das weiße Haus. Nehmen Sie es mit einem Ingenieur ein, den Sie am besten per Flak-Laster (Kreis) an den Einsatzort transportieren 4.



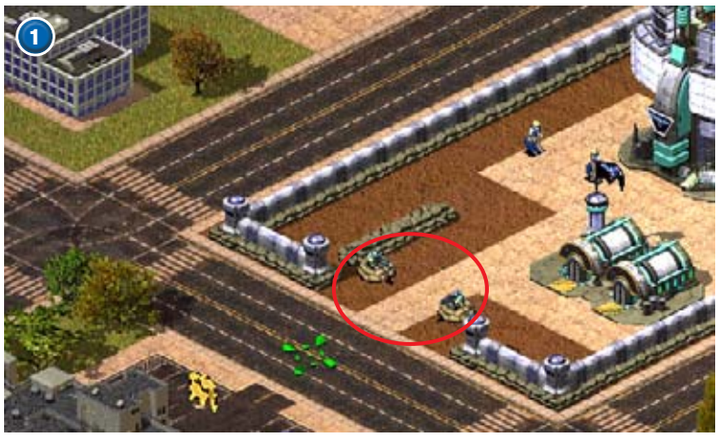






## Auftrag 9 : Jäger und Gejagter

Nach der Landung stehen Ihnen gerade einmal drei Juri-Einheiten zur Verfügung, mit denen Sie in der Lage sind, die Gedanken der Feindtruppen zu übernehmen und diese unter Ihre Kontrolle zu bringen (achten Sie darauf, keine der drei Einheiten zu verlieren). Auf diese Weise erhalten Sie ein IBF-Fahrzeug der Alliierten, mit dem die Wachposten am Eingang der kleinen Feindbasis ausgeschaltet werden 1 (Kreis). Bringen Sie anschließend die beiden Ingenieure unter Kontrolle, um mit ihnen die zwei Gebäude einzunehmen. Mit dem IBF zerschießen Sie die westliche Schutzmauer der gegnerischen Hauptbasis 2 (Kreis) und sorgen dafür, dass von den patrouillierenden Hunden keine Gefahr mehr ausgeht. Begeben Sie sich im Anschluss daran mit einem weiteren Juri zu der Basis am rechten Kartenrand. Dazu müssen Sie die gesamte Zeit ganz an der Seite im Uhrzeigersinn laufen, um von keiner der Patrouillen oder Verteidigungstürme entdeckt zu werden. Während Juri sich auf dem Weg befindet, bilden Sie einen Spion aus. Wählen Sie den nun aus, um dann auf eine feindliche Einheit zu klicken. Auf diese Weise tarnen Sie den Agenten. Schicken Sie ihn an den zerschossenen Mauerabschnitt. Juri sollte inzwischen angekommen sein. Übernehmen Sie mit seiner Hilfe die Kontrolle über den Scharfschützen 3 (Kreis), und beschießen Sie die feindlichen Söldner. Anschließend eignen Sie sich, ebenfalls per Gedankenkontrolle, den Panzer an und zerstören damit die Geschütztürme. Der Panzer ist jetzt nicht mehr von Nutzen – lassen Sie ihn von einer feindlichen Einheit zerstören. Es gilt nun, sich wieder um den Scharfschützen zu kümmern. Laufen Sie im Uhrzeigersinn zurück bis in Schussweite zum Nordeingang der gegnerischen Basis, und erschießen Sie dort alle Infanteristen und Wachhunde 4 (Kreis). In respektvollem Abstand vor den Wachtürmen begeben Sie sich nun zum freigeschossenen, neuen Eingang. Beschießen Sie die Wachen des Präsidenten 5 (Kreis) mit dem Scharfschützen aus größtmöglicher Entfernung. Wenn nur noch der Präsident übrig ist, schicken Sie den Spion in ein beliebiges Kraftwerk, um dort die Energieversorgung zu sabotieren. Solange die Basis keinen Strom hat, bringen Sie mit Juri Nummer drei den Präsidenten unter Ihre Kontrolle.
















## Auftrag 10: Wetterfeste Allianz

Errichten Sie, wie immer, zuerst die wichtigsten Gebäude und im Anschluss daran eine Werft. Nutzen Sie diese Anlage, um jeweils etwa fünf Taifun- und Skorpion-Boote sowie Dreadnoughts und Tintenfische zu produzieren, damit Sie es spielend mit der feindlichen Flotte aufnehmen können 1. Sobald genügend Geld zur Verfügung steht, bauen Sie ein Raketensilo, um den Abschuss einer Atombombe vorzubereiten. Die feindlichen Schiffe attackieren Sie am besten mit den Kraken. Den von den Alliierten zur Abwehr losgeschickten Delfinen setzen Sie die U-Boot-Flotte entgegen. Sobald die feindlichen Wassereinheiten vernichtet sind, starten Sie den Angriff auf die Küste. Setzen Sie dazu vor allem die Fernraketen der Schlachtschiffe ein 2. Sobald die Landstreitkräfte auf diese Weise ausgeschaltet wurden, landen Sie per Luftkissenfähre mit einigen Panzern bei den Gegnern und nehmen dort das Forschungslabor ein 3. Die Atombombe benötigen Sie, um die Wetterkontrollstation der Alliierten zu zerstören 4.












## Auftrag 11: Rote Revolution

Dieser Auftrag ist weitaus einfacher zu erfüllen, als man zuerst vermuten würde. Bauen Sie schnell die Basis, und stellen Sie genügend Panzer, Infanteristen und Luftabwehrstellungen auf 1. Sehr sinnvoll sind in dieser Mission vor allem die Flak-Soldaten, die Sie auf die feindlichen Zeppeline ansetzen. Achten Sie aber auf feindliche Kampfhunde, denn die können es gut mit Infanteristen aufnehmen. Im oberen Bereich der Karte finden Sie einen Ölbohrturm 2 (Kreis), den Sie besetzen sollten, um mehr Geld einzunehmen. Während Sie sich also ständig um die Verteidigung der Basis kümmern, bauen Sie eine Atombombe und feuern die zweimal auf das Zielgebäude ab. Nach dem Einschlag der Bombe haben Sie die Mission gewonnen 3.










## Auftrag 12: Polarsturm



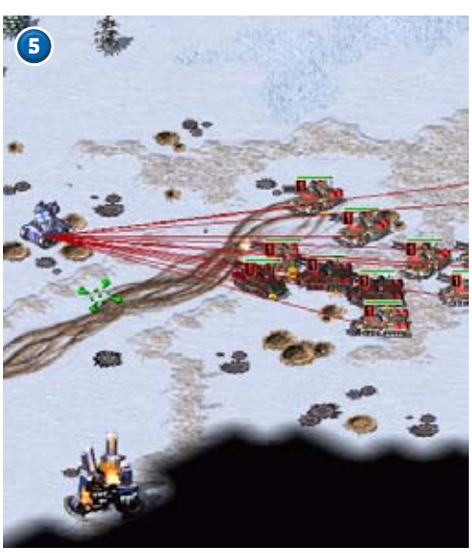






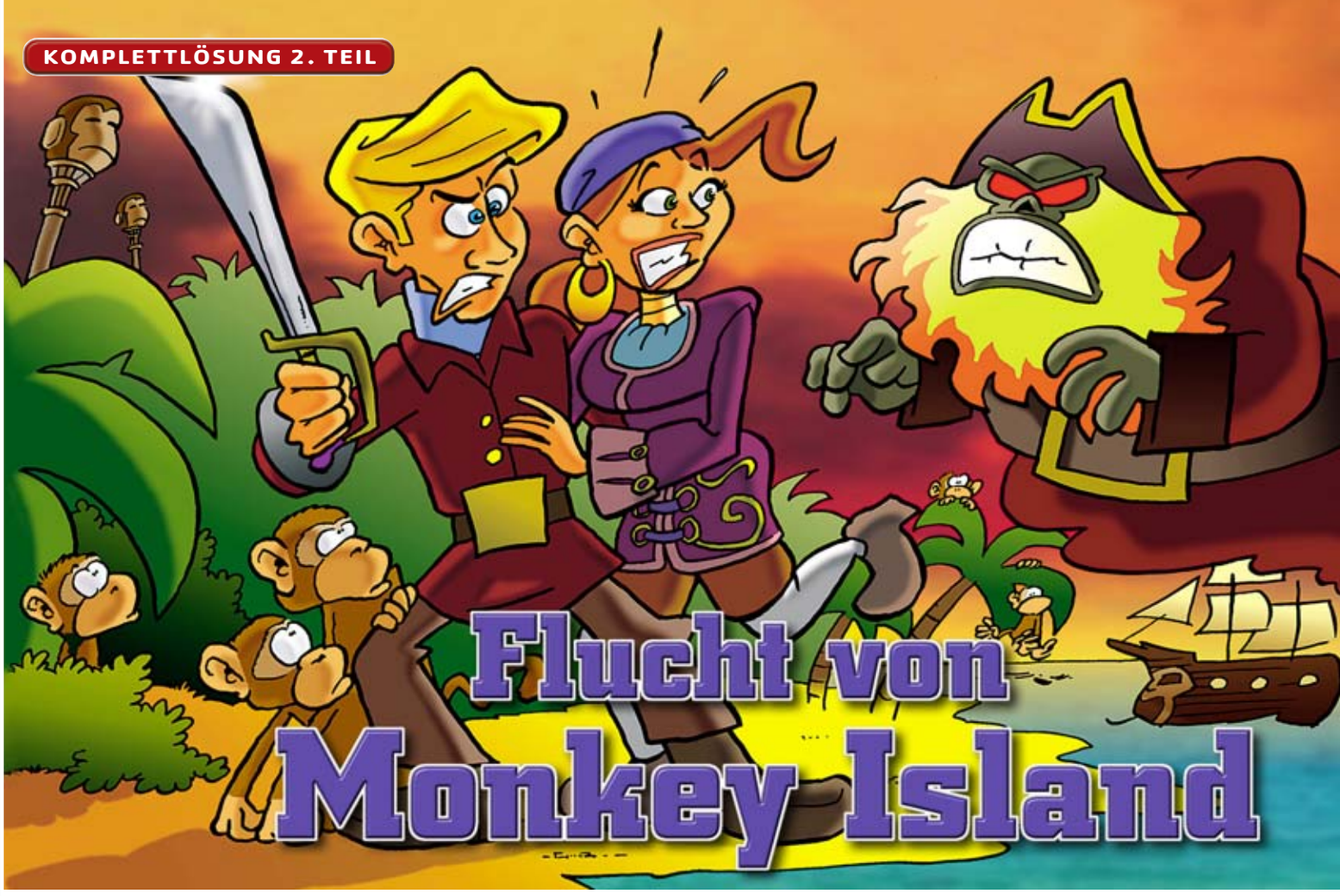







Nach einem flotten Aufbau der Basis müssen Sie sich bereits dringend um die Verteidigung kümmern – errichten Sie also mehrere Tesla-Spulen und Wachtürme 1 (Kreis). Anschließend wird eine Werft gebaut und fleißig an einer Seestreitmacht gearbeitet. Besonders wichtig für das spätere Zerstören von Gebäuden sind auch hier wieder die Dreadnoughts mit ihren Langstreckenraketen. Inzwischen dürfen Sie auch die großen Kampfzeppeline bauen. Zwar kosten die einen ganzen Batzen Geld, und Sie müssen sehr vorsichtig sein, was die gegnerische Luftabwehr angeht, dafür ist der Einsatz der Zeppeline aber sehr effektiv 2. Sollten Sie ein Atomraketensilo errichtet haben, wird das schon bald von Flugzeugen und Privateers angegriffen. Vergessen Sie also nicht, in dieser Hinsicht an Verteidigung zu denken. Sobald von der Seeseite her alles erledigt ist, schicken Sie per Fähre mehrere Panzer und ein paar Ingenieure. Wenn Sie ein Kraftwerk der Alliierten erobern 3 (Kreis), dann können Sie eigene Gebäude direkt daneben setzen und eine kleine Zwischenbasis errichten 4. Auf diese Weise erstellen Sie mehrere Panzer, am besten Apokalypse-Panzer, und stürmen die gegnerischen Stellungen 5. Sind alle feindlichen Truppen und Gebäude ausgeschaltet, dann haben Sie nicht nur diese Mission gewonnen – sondern mit ihr den kompletten Feldzug.

KOMPLETTLÖSUNG 2. TEIL



# Flucht von Monkey Island

**Abenteuerspiel für PC** | Wenn Sie den ersten Teil der „Monkey-Island"-Komplettlösung (Heft 1/2001) bereits hinter sich haben, dann sind die schwierigsten Rätsel schon geknackt. Die folgenden Seiten verraten Ihnen, wie Sie den Bösewicht LeChuck endgültig hinwegfegen …

## SPIELTIPPS

### Planet Threepwood










Nachdem die Aktion mit dem Wett-Tauchen endlich abgeschlossen ist, machen Sie sich auf den Weg zum Restaurat „Planet Threepwood" in der Stadtmitte. Schauen Sie sich den Speiseplan neben der Tür an, und geben Sie bei der Kellnerin eine beliebige Bestellung auf. Der Affenkrug, in dem Ihr Getränk serviert wird, ist überaus wichtig und muss gestohlen werden. Zu diesem Zweck bitten Sie den Karikaturisten 1 (Kreis), ein Bild zu zeichnen. Nach etwas Geplauder ist die Zeichnung fertig. Kleben Sie sie auf den Kaffee-Krug 2, und tauschen Sie heimlich das Original gegen die Fälschung aus. Kombinieren Sie den Affenkrug anschließend mit dem Pokal aus dem Wett-Tauchen und dem Hut der Statue. Fertig ist die ultimative Beleidigung 3.

Also geht es zurück nach Hause, wo LeChuck bereits üble Pläne schmiedet. Im Laufe der Handlung werden Sie entführt und finden sich letztendlich auf Monkey Island wieder. Laufen Sie in den Dschungel, und besuchen Sie das Zeltlager 4 (Kreis), wo Sie eine Kokosnuss finden und mitnehmen. Weiter links treffen Sie auf Herman Toothrot, der leider sein Gedächtnis verloren hatte. Mit der Kokosnuss schlagen Sie ihm über den Schädel und fragen anschließend nach, was das Letzte war, an das er sich erinnern kann.



## Verschollen auf Monkey Island

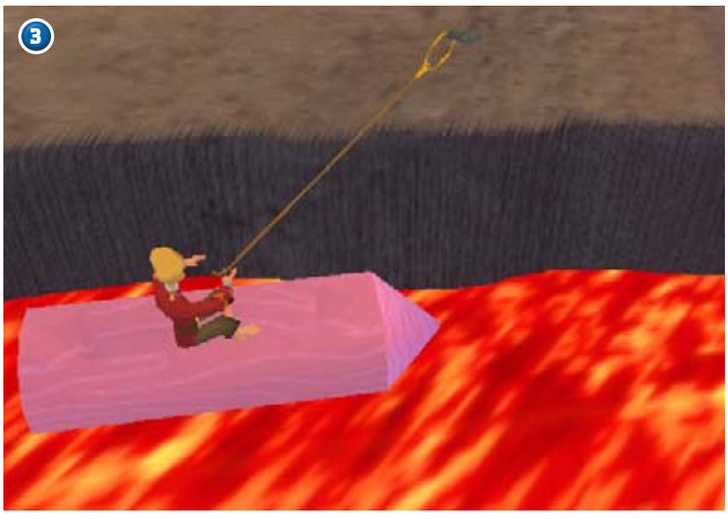





Mitten auf der Insel befindet sich eine Schlucht, in der Sie einen Bananenpflücker finden 1 (Kreis). Ganz links oben im Nordwesten der Insel finden Sie ein Lavafeld und entdecken eine Milchflasche. Um die zu bekommen, begeben Sie sich in die Kathedrale hoch auf dem Berg. Über der Eingangstür finden Sie einen Totenschädel, dessen Augen aus zwei kleinen Schilden bestehen. Mit dem Bananenpflücker kassieren Sie die Schilde ein 2 (Kreis). Laufen Sie weiter über die Brücke, und unterhalten Sie sich mit dem Geisterpriester. Überreden Sie ihn, mit dem Boot den Lavafluss entlang fahren zu dürfen. Unterwegs steuern Sie das Boot durch die Stromschnellen, bis Sie direkt neben der Milchflasche sind, und sammeln die mit dem Bananenpflücker auf 3. Leider gibt es kein Patentrezept dafür, welchen Weg durch die Strömung man wählen muss, um in Reichweite der Flasche zu kommen, da die per Zufall immer an einer anderen Stelle landet. Mit der Milchflasche gehen Sie zurück zum Einsiedler Herrmann und schlagen ihm auch damit über den Kopf. Fragen Sie ihn wieder über seine letzte Erinnerung aus.

Jetzt wird es Zeit, oben auf den Aussichtsberg zu klettern und dort einen Blick auf die drei kleinen Tunnel zu werfen. Dabei kommt es besonders darauf an, den richtigen Zeitpunkt zu finden. Werfen Sie zuerst einen Stein in die rechte Röhre. Nach kurzer Zeit erreicht der eine Wurzel. Werfen Sie nun sofort den zweiten Stein in den mittleren Tunnel. Erreicht auch der die Wurzel, so pfeffern Sie einen dritten Stein in die linke Tunnelröhre. Fast ist es geschafft. Ein vierter Stein muss nach dem gleichen Prinzip ebenfalls in die linke Röhre geworfen werden. Sofern Sie immer den richtigen Zeitpunkt erwischt haben, trifft einer der Steine direkt in die Lavaströme und ermöglicht es, mit dem Boot in ein kleines Becken zu steuern 4.

Wenn Sie die Palme oberhalb des Beckens umstoßen 5, so haben Sie sich damit eine provisorische Brücke gebastelt und müssen ab sofort nicht jedes Mal beim Priester um ein Boot betteln, wenn sie die Lava überqueren möchten. Laufen Sie nun also über die Brücke in den Dschungel. Im hinteren Bereich der Karte befindet sich ein kleiner Affenstamm. Warten Sie kurz, bis der Pfad dorthin frei ist und kein Schimpanse ihn versperrt. Erst dann laufen Sie in das kleine Dorf und sprechen dort mit dem Häuptling, der an einem goldenen Hütchen zu erkennen ist 6.









# Flucht von Monkey Island

FORTSETZUNG

## Hermann und die Affen







Anschließend entdecken Sie in der Mitte des Stammes einen Primaten, der sich mit einem Akkordeon beschäftigt 1 (Kreis). Benutzen Sie die beiden Schilde aus der Kathedrale, um damit etwas Lärm zu verursachen. Schnell merkt der Affe, dass man damit viel mehr Krach machen kann, als mit dem Akkordeon, und ist zu einem Tausch bereit. Zurück bei Hermann, wird wieder einmal getestet, wie schlagfest dessen Kopf ist. Schlagen Sie ihm das Akkordeon auf die Rübe, und testen Sie, wie zuvor, sein Erinnerungsvermögen, indem Sie ihm einige Fragen stellen. Dieses Mal erhalten Sie eine Menge an Informationen und ein Gouverneurssymbol. Fragen Sie Herman, bis er absolut alles erzählt hat, was ihm jetzt wieder eingefallen ist 2 .Zurück am Strand, schnappen Sie sich mithilfe des Bananenpflückers alle gelben Früchte, die damit zu erreichen sind 3 (Kreis). Bieten Sie dem Affen Timmy eine Banane an, was ihn dazu bewegt, Ihnen zu folgen. Mit Timmy im Schlepptau begeben Sie sich in die Mine in der Mitte der Schlucht. Füttern Sie den Affen weiterhin, damit er Ihnen bis zur Tür im hinteren Bereich des Ganges folgt. Stecken Sie nun eine weitere Banane durch die geöffnete Luke im unteren Bereich 4 (Kreis). Sobald Timmy auf die andere Seite gesprungen ist, schließen Sie die Luke wieder. Ködern Sie das Äffchen nun mit einer weiteren Südfrucht.

Diese Taktik klappt wie geschmiert: Beim Anblick der Leckerei entriegelt Timmy die Tür und macht Ihnen den Weg frei. Die magere Ausbeute des Minenbesuches: ein Tangpflücker, den Sie mit dem Bananenpflückgerät aufsammeln können 5 (Kreis). Den Apparat verwenden Sie mit dem Tang, der inmitten des Lavafeldes gewachsen ist 6 . Ist das erledigt, statten Sie dem Affenhäuptling einen erneuten Besuch ab und fragen ihn über seinen Hut aus. Es folgen wichtige Informationen über den Affenkampf, die Sie sich notieren sollten.












## Finale










Der Affenkampf besteht aus fünf Stellungen: Ängstliches Äffchen, Betrunkener Brüllaffe, Schneller Schimpanse, Panischer Pavian und Geselliger Gibbon. Jede Stellung schlägt zwei der anderen Posen. Auch beim Affenkampf wird per Zufall in jedem Spiel neu bestimmt, welche Sprüche stärker sind und welche schwächer. Die einzige Möglichkeit, zu gewinnen: Machen Sie sich auf den Weg in den Dschungel, und kämpfen Sie mit den dort herumlaufenden Affen 1. Mit der Zeit lernen Sie so, welcher Spruch gegen welchen hilfreich ist oder zu einer Niederlage führt. Außerdem notieren Sie sich, wie man zwischen den unterschiedlichen Posen wechselt. So üben Sie weiter, bis Sie dazu aufgefordert werden, sich mit dem Affenhäuptling zu duellieren. Ist auch dieser Kampf gewonnen, erhalten Sie zum Dank den Hut des Schimpansen und machen sich auf den direkten Weg zum Riesenaffenschädel. Dort werfen Sie den gewonnenen Hut auf den Kopf 2 und benutzen anschließend ein letztes Mal den Bananenpflücker. Diesmal, um an der Nase des Riesenkopfes zu ziehen und damit dessen Mund zu öffnen. Gehen Sie hinein, und verwenden Sie das Gouverneurssymbol mit dem Steckplatz am Kontrollpunkt 3 (Kreis).

So entdecken Sie, dass sich unter dem Affenkopf ein riesiger, mechanischer Schimpanse verbirgt, mit dem Sie sich nun auf den Weg machen, um dem bösen LeChuck ein für alle Mal das Handwerk zu legen. Unterwegs müssen Sie noch ein Verstärkungsgerät zerstören, das der Bösewicht extra zu dem Zweck aufgestellt hat, die ultimative Beleidigung über das gesamte Inselreich zu verbreiten. Schnappen Sie sich dazu die Planke auf der rechten Seite 4 (Kreis), und verwenden Sie die mit dem kleinen Turm. So hangeln Sie sich nach oben und machen mit dem dafür vorgesehenen Schalter auf dem großen Turm den Verstärker aus. Die letzte zu überwindende Hürde ist der Kampf gegen LeChuck 5. Auch hier wenden Sie den zuvor gelernten Affenkampf an. Allerdings sollten Sie nicht darauf aus sein, zu gewinnen. Spielen Sie immer auf ein Unentschieden. Irgendwann gibt LeChuck von selbst auf. Arm in Arm mit Elaine machen Sie sich nun zurück nach Hause. Wer sagt's denn? Ein überaus glückliches Ende!






# Star Trek: Deep Space Nine

# THE FALLEN

[1]

[1] sprich: „Star Trek Dihp Spaiß Nein Se Fohlen"



**Actionspiel für PC |**
Die Leute im Alpha-Quadranten brauchen Ihre Hilfe. Eine Reise voller Gefahren und schwieriger Rätsel wartet auf Sie. Dazu die gefährlichsten Gegner im Universum. Mit den Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE kommen Sie sicher durch Zeit und Raum

Spielverlauf siehe Test Seite 48

## DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

### Wahl der Spielfigur



**Captain Benjamin Sisko** ist für Einsteiger die erste Wahl. In seiner Rolle müssen Sie nicht nur Rätsel lösen, sondern auch heftige Lasergefechte bestreiten. Im Einsatz erhält er ständig Infos von seiner Mannschaft.



**Major Kira Narris** versucht dem Geheimnis der „Träne der Propheten" mit List und Tücke auf die Spur zu kommen. In einem Einsatz wird sie sogar einer Operation unterzogen und zur Kardassianerin „umgeformt"!

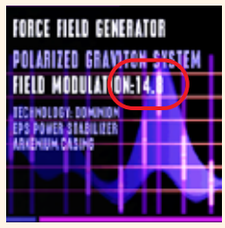


**Lieutenant Commander Worf** ist der starke Beschützer der ganzen Mannschaft. Mit brachialer Waffengewalt schlägt er jeden Angreifer zurück. Für den Nahkampf steht ihm allerdings nur ein „Schwert" zur Verfügung.

### Der Tricorder



Der Tricorder zeigt alle Objekte in der Umgebung genau an.

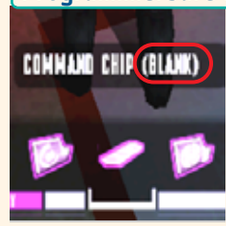



Das Gerät ermöglicht auch Schildfrequenzen zu entschlüsseln (Kreis).

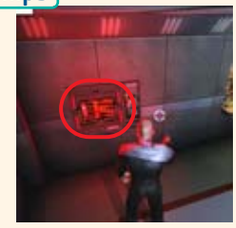


Mit diesem Wissen können Sie den Schildgenerator per Laser (Kreis) ausschalten.

### Programmierbare Chips




Leere Chips (Kreis) müssen erst an speziellen Konsolen programiert werden.



An solchen roten Konsolen (Kreis) ist die Programmierung möglich.




Sobald der Chip programmiert ist, sehen Sie diese Meldung (Kreis).

### Die Waffen




Der Phaser ist die Standardbewaffnung eines Sternenflottenoffiziers. Er hat nur geringe Durchschlagskraft, lädt sich aber von selbst wieder auf – sehr praktisch.




Mit dem Lasergewehr haben Sie es im Kampf schon erheblich leichter. Außerdem erlaubt die Zoomfunktion sehr genaues Zielen aus großer Entfernung.




Das Polarongewehr frisst viel Munition, ist aber auch die effektivste Waffe im Kampf gegen die Jem Haddar. Nur ein Schuss, und der Gegner ist Geschichte.




Mit dem Granatwerfer heizen Sie Ihrem Gegner buchstäblich ein. Passen Sie aber auf, dass Sie der Explosion der Granaten nicht selbst zu nahe kommen.

## Spieleinstieg



**1** Auf einer Forschungsreise empfängt der Kreuzer von Kapitän Sisko einen Hilferuf von einem Raumschiff der Bajoraner. Die wurden angegriffen und sind hilflos.



**2** Sofort beschließt die Mannschaft, der Sache auf den Grund zu gehen. Nach einer kurzen Lagebesprechung wird Sisko auf das angeschlagene Schiff gebeamt.



**3** Dem Kapitän fällt auf, dass hier etwas nicht stimmt. Die Stromversorgung scheint den Geist aufgegeben zu haben. Auch sonst ist es ziemlich unheimlich an Bord.



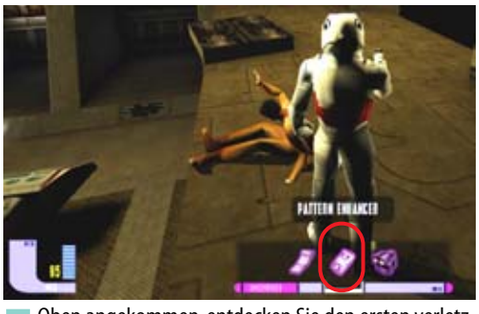
**4** Zuerst muss Sisko die große Tür am Ende dieses Raumes öffnen. Dazu einfach vor die Schalttafel rechts neben der Tür stellen (Kreis).



**5** Hinter dem Riesentor wartet schon der erste Gegner: eine fliegende, mechanische Drohne. Halten Sie mit Ihrem Laser drauf, bis das Ding verglüht.



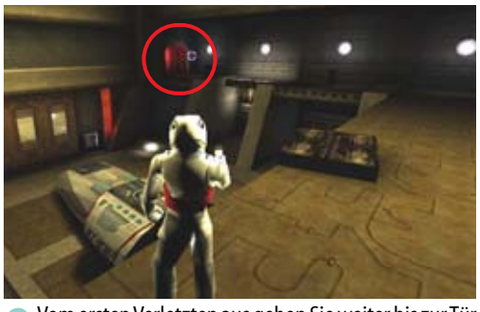
**6** Drehen Sie sich nun nach links, und nehmen Sie den Aufzug zur oberen Ebene der großen Halle. Auch hier reicht es, sich vor das Schaltpult (Kreis) zu stellen.




**7** Oben angekommen, entdecken Sie den ersten verletzten Bajoraner. Wählen Sie den Musterverstärker (Kreis), und benutzen Sie ihn neben dem Mann.



**8** Der wird dadurch sofort auf die Krankenstation teleportiert. Der erste Bajoraner ist also gefunden – vier weitere sind noch aus ihrer misslichen Lage zu befreien.



**9** Vom ersten Verletzten aus gehen Sie weiter bis zur Tür in den nächsten Raum (Kreis). Lassen Sie sich nicht von den seltsamen Geräuschen erschrecken.



**10** Wenn Sie vor einer Tür den Tricorder zücken, sehen Sie schon, was dahinter wartet. Hier wird wohl eine weitere fliegende Drohne Ärger machen.



**11** Doch die räumen Sie schnell aus dem Weg. Gehen Sie im rot schimmernden Gang vorsichtig weiter, bis ein kurzer Film abgespielt wird. Dann innehalten!



**12** In dem kurzen Film sehen Sie, wie sich ein großes, metallisches Etwas auf einen Überlebenden stürzt. Er wehrt sich heftig, hat gegen das Ungetüm jedoch nicht den Hauch einer Chance. Die Schüsse des Phasers prallen vom Panzer des Monsters ab. Kurz darauf hat sich die Kreatur den Burschen geschnappt. Halten Sie gebührenden Abstand!

# Star Trek: Deep Space Nine THE FALLEN FORTSETZUNG

## Spieleinstieg




**13** Zücken Sie zuerst Ihren Tricorder. Wenn Sie das Ungetüm damit erfassen, können Sie per Druck auf die rechte Maustaste die Frequenz seines Schutzschildes lesen (Kreis). Nehmen Sie nun schnell den Phaser zur Hand. Der stellt sich nun automatisch auf die Frequenz der Metallbestie ein. Dann haben Sie relativ leichtes Spiel: einfach draufhalten!



**14** Gehen Sie geradeaus weiter, bis Sie wieder in einer großen Halle ankommen. Den Raum erkennen Sie am Krater in der Mitte (Kreis).



**15** Nach unten fahren und das große Tor öffnen. Dahinter sehen Sie schon den nächsten Verletzten. Gehen Sie auf ihn zu, aber unternehmen Sie nichts!



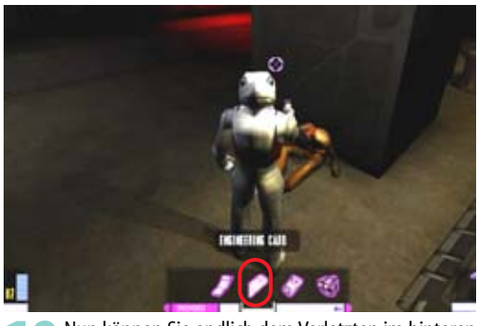
**16** Plötzlich und völlig unerwartet taucht ein Roboter auf, der Sie an der ehrbaren Rettungsaktion hindern will. Erfassen Sie ihn schnell mit dem Tricorder.



**17** Mit einem weiteren Tastendruck haben Sie das, was Sie brauchen: Die Frequenz seines Schildes, der ihn immun gegen Laserbeschuss macht.



**18** Ihr Phaser hat sich wieder blitzschnell auf die richtige Frequenz eingestellt. Nun geben Sie dem Burschen, was er „braucht".



**19** Nun können Sie endlich dem Verletzten im hinteren Teil des Raumes helfen. Zum Dank gibt er Ihnen die Ingenieurs-Karte (Kreis). Dann geht's wieder zurück.



**20** Wieder im rot schimmernden Gang, entdecken Sie rechts voraus eine türkise Konsole (Kreis). Beiderseits davon warten weitere Überlebende.



**21** Rechts von der Konsole ist eine Frau in Gefahr. Achten Sie bei ihrer Befreiung darauf, dass Sie nicht von den elektrischen Ladungen erwischt werden.



**22** Links von der Konsole wird's schon schwieriger. Ein Kraftfeld hindert Sie an der Rettung eines weiteren Überlebenden. Wie schalten Sie es nur ab?



**23** Ganz einfach: Schieben Sie die Ingenieurs-Karte in die türkise Konsole (Kreis). Daraufhin werden alle Kraftfelder im näheren Umkreis abgeschaltet.



**24** Der dankbare Bajoraner gibt Ihnen einen sehr wichtigen Gegenstand: seine Kommandokarte (Kreis). Nur damit können Sie weiter ins Schiff vordringen.



**25** Ihre nächste Station sind zwei düstere Räume, die rechts und links vom Gang abzweigen. Sie erkennen sie gut an den grün leuchtenden Streifen (Kreis)



**26** Im linken Raum wartet ein weiteres Roboterwesen. Aber inzwischen wissen Sie ja, wie Sie mit den Dingern am besten umspringen. Also: Tricorder ziehen.



**27** Wenn der Blechtyp geschafft ist, drehen Sie sich einfach um 180 Grad. Dann sehen Sie ein „Hypospray". Damit füllen Sie Ihre Gesundheit wieder auf.



**28** Im rechten Raum gibt's noch mehr Probleme: Ein Wissenschaftler ist hinter den dicken Panzertüren einer Schleuse eingeschlossen und bittet Sie, ihn zu befreien.



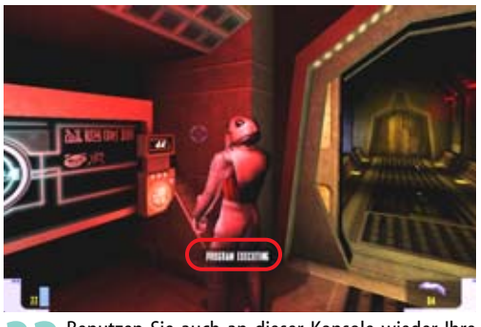
**29** Nichts leichter als das: Die Kommandokarte nehmen und in die Konsole neben der Panzertür schieben. Daraufhin öffnet sich die Schleuse.



**30** Verlassen Sie den Raum, und gehen Sie nach links. Nachdem Sie ein Stück geradeaus gegangen sind, bekommen Sie Informationen von Ihrer Mannschaft.



**31** Am Ende des langen Gangs kommen Sie zu diesen beiden Türen, die mit einem seltsamen, roten Symbol versehen sind. Auch eine Konsole gibt's da.



**32** Benutzen Sie auch an dieser Konsole wieder Ihre Kommandokarte. Sobald Sie die einschieben, wird ein Programm geladen (Kreis). Die Türen sind offen.



**33** Dahinter tauchen blaue Streifen am Boden die Umgebung in ein geisterhaftes Licht. Lassen Sie sich nicht beirren, sondern gehen Sie weiter hinein.



**34** Das Empfangskomitee wartet schon: Roboter und Drohnen greifen Sie ohne Pause an. Geben Sie angesichts dieser Überzahl Acht!



**35** Haben Sie sich bis hierhin durchgekämpft, dann ist es nicht mehr weit bis zum Aufzug in die unteren Decks. Gehen Sie durch die rechte Tür.



**36** Kurz hinter der Tür finden Sie den Aufzug. Stellen Sie sich einfach hinein, sie landen automatisch in einem neuen Teil des Schiffs. Auch dort warten noch viele Verletzte auf ihre Befreiung. Behalten Sie einen klaren Kopf und die Waffe immer im Anschlag. Gegen das, was noch auf Sie wartet, war dieser Einsatz ein Kinderspiel. Viel Spaß!

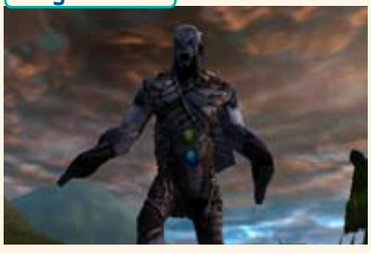



**Strategiespiel für PC** | Lassen Sie die Monster aus dem Sack. Hier zaubern Sie besser als Copperfield und Co. – mit COMPUTERBILD-SPIELE werden Sie zum Monster-Bezwinger

Spielverlauf siehe Test Seite 34

## DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

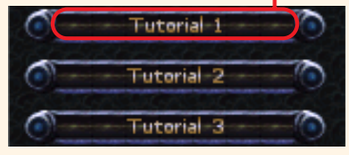
### Allgemeines



Sacrifice ist sicherlich kein Spiel für Anfänger. Zu vielfältig sind die Möglichkeiten im Spiel, zu intelligent die Gegner. Und selbst Profis beißen sich an so mancher kniffligen Situation die Zähne aus. Doch Übung macht den Meister. Verzweifeln Sie nicht, wenn sich der Lauf der Geschichte gegen Sie wendet. Einen Weg zum Sieg gibt es immer.

### Lehrreicher Einstieg

Die komplizierte Bedienung von Sacrifice fordert viel Übung und Geduld. Der erste Schritt zum Erfolg ist das Spielen der Einführungen (im Spiel Tutorial[1] genannt). Schritt für Schritt wird dort die Spielsteuerung in der Praxis erklärt. Klicken Sie, um Tutorials zu spielen, im Hauptmenü des Spiels zunächst auf das Feld Einzelspieler. Im nächsten Menü sind auf der linken Seite des Fensters drei Stufen der Einführung zu sehen. Klicken Sie für den Einstieg auf .




### Die Götter und ihre Fähigkeiten



**Charnel:** Kein anderer Gott ist so bösartig wie der gruselige Charnel. Dementsprechend dienen die meisten seiner Zaubersprüche nur der Vernichtung. Aber es geht auch anders: Besonders hervorzuheben ist der Zauber „Tote beleben". Den kann Charnel aber erst anwenden, wenn er die vierte Stufe erreicht hat. Eigene Seelen lassen sich damit auf dem Schlachtfeld direkt in Monster umwandeln. Die Konvertierung im Altar entfällt. Gefährlich ist der Zauber „Tod" (Stufe neun). Der Sensenmann kommt dann höchstpersönlich in den Kampf und metzelt alles nieder – selbst die eigenen Truppen.



**James**[2]**:** Der wurmartige James ist Herrscher über das Erdreich. Seine anfänglichen Zauber sind relativ schwach. Doch ab der siebten Erfahrungsstufe zieht er andere Saiten auf: Mit dem Zauber „Bombardierung" kann er wirkungsvoll gegnerische Manalithen angreifen und zerstören – selbst wenn die bewacht sind. Der gewaltigste Zauber ist „Fallen"[3] (Stufe neun). Wird er auf ein Landstück angewandt, so zerfällt in weitem Umkreis die Erde. Darauf stehende Kreaturen werden mit in die Tiefe gerissen. Nachteil: Seelen gehen dabei auch flöten. Also: nur dann einsetzen, wenn Sie genug Kreaturen haben.



**Persephone**[4]**:** Die einzige Göttin setzt sich verstärkt für den Frieden ein. Wenn's aber hart auf hart geht, weiß sie sich durchzusetzen. Erwähnenswert ist ihr Regenbogen-Zauber (Stufe vier). Er wirkt auf maximal fünf in der Umgebung stehende Kreaturen. Die werden alle geheilt. Der Zauber benötigt zudem nur 300 Energiepunkte. Schnell sind die Reserven wieder aufgefrischt. Wirkung erzielt auch der Zauber „Bezaubern". Auf eine gegnerische Kreatur anwenden, und die fällt unter das eigene Kommando. So sind Kreaturen zu bekommen, die Persephones Helfern sonst vorenthalten bleiben.



**Pyro:** Der dicke Pyro hat nur eines im Sinn: Zerstörung mit Feuer! Deswegen beruhen die meisten seiner Zauber auf dem heißen Element. Mit dem „Drachenfeuer"-Spruch (Stufe vier) wird ein Drache beschworen, der den Gegnern ordentlich einheizt. Beim „Feuerregen" (Stufe sieben) prasseln erbarmungslos Flammen auf die Erde. Alle Kreaturen, die sich in dem Gebiet aufhalten, nehmen Schaden – auch Sie selbst. Ist Stufe neun erreicht, so wird der Vulkan-Zauber möglich. Der lässt ein Gebiet beben, Flammen schleudern den Gegnern entgegen, und alle Betroffenen erleiden Schaden.



**Stratos:** Ziemlich aufgeblasen wirkt der Gott der Luft. Doch auch seine Zauber können – richtig eingesetzt – sehr effektiv sein. Mit dem Zauber „Einfrieren" (Stufe drei) hält er einen anvisierten Gegner in einem Eisblock gefangen. Zumindest für einen Moment. Die betroffene Kreatur kann sich nicht wehren und lässt sich mit anderen Zaubern verletzen. „Gefrorener Boden" (Stufe sechs) ist ein ähnlicher Zauber. Nur wirkt er auf ganze Truppenteile, die sich im verzauberten Areal aufhalten. Vorsicht ist auch dabei geboten, denn nur allzu oft rennen die eigenen Kreaturen tapsig in die Gefahr.

[1]sprich: „Tjutori-el" [2]sprich: „Dschäims" [3]sprich: „Fohlen" [4]sprich: „Pörsifohni"

## Die erste Aufgabe Pyros



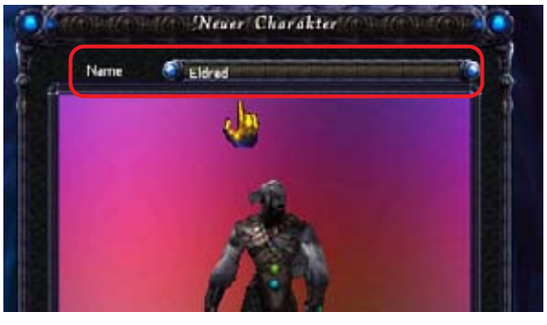

**1** Im Beispiel wird die erste Aufgabe des Gotts Pyro gespielt. Starten Sie zunächst das Spiel, wie gewohnt, und klicken Sie im Menü des Hauptmenüs auf die Zeile „Einzelspieler“ (Kreis).




**2** Falls Sie mit der Bedienung noch nicht vertraut sind, sollten Sie jetzt die Tutorials wählen. Die führen schnell in die Bedienung ein. Andernfalls auf „Sacrifice-Kampagne“ (Kreis) klicken.




**3** Jetzt müssen Sie Ihre eigene Figur erschaffen, mit der Sie später im Spiel sind. Dazu erst mit der linken Maustaste in diesem Menü auf den Eintrag „Neuer Charakter“ (Kreis) klicken.




**4** Im oberen Namensfeld (Kreis) können Sie nach einem Klick darauf einen eigenen Spielernamen eintippen. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf. Die Eingabe bestätigen Sie mit ↵.




**5** In diesem Beispiel können Sie mit Ausnahme des Namens nur die vorgegebene Darstellung der Spielfigur wählen. Deswegen folgt ein Klick auf „Erstellen“ (Kreis), um das Menü zu verlassen.




**6** Die Editierung der Spielfigur ist damit abgeschlossen. Um sie ins Spiel zu bringen, klicken Sie jetzt noch auf „Charakter wählen“ (Kreis). Das Spiel wird daraufhin gestartet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Sacrifice FORTSETZUNG

## Die erste Aufgabe Pyros



**7** Der erste Schritt in eine neue Welt. Hier entscheiden Sie sich zwischen den Göttern, in diesem Beispiel für Pyro. Einfach in das Tor (Kreis) laufen.



**8** Nach einem kurzen Film sehen Sie sich und Ihre Monster im Aufgabengebiet wieder. Anfangs gibt's nur wenig Monster, später werden es mehr.



**9** Zuerst die Kreaturen anklicken. Das jeweils ausgewählte Monster ist an dem weißen Rahmen (Kreis) zu erkennen, der nach dem Klick erscheint.



**10** Dann den Mauszeiger auf die gewählte Spielfigur ziehen und mit der *rechten* Maustaste klicken. So befehligen Sie dem Monster, Sie in Schutz zu nehmen.



**11** Jetzt auf den Weg zum ersten Manalithen (gelber Kreis) laufen. Davorstellen und auf das Symbol für Gebildezauber (roter Kreis) klicken.



**12** Jetzt müssen Sie aus der Liste der Zauber den richtigen aussuchen. Entscheiden Sie sich per Klick darauf für den Manalithen-Zauber (Kreis).



**13** Der Mauszeiger ist dann auf die Manaquelle zu bewegen, so, dass dort ein grauer Rahmen (Kreis) zu sehen ist. Auf die Manaquelle klicken.



**14** Nach und nach entsteht so die Zapfsäule für Ihre Manareserven. Ob die Reserven aufgefüllt sind, ist der blauen Skala oben rechts (Kreis) zu entnehmen.



**15** Mit der frischen Zauberenergie können Sie neue Kreaturen erschaffen. Klicken Sie dazu erst unten links auf das Symbol mit dem Gesicht (Kreis).



**16** Um auch auf Reisen immer mit frischem Mana versorgt zu sein, benötigen Sie Manahoars. Für diesen Zauber einfach auf das Symbol (Kreis) klicken.



**17** Beschwören Sie zwei der Manahoar-Kreaturen. Wie bei den Bildern 9 und 10 beschrieben, müssen die zwei Energiespender (Kreis) mitgenommen werden.



**18** Ihre Truppe braucht Verstärkung. Erschaffen Sie jetzt durch Anklicken der Symbole (Kreis) so viele Kreaturen wie möglich, aber keine weiteren Manahoars.



**19** Nach getaner Arbeit geht es los ins Gebiet des Feindes. Denken Sie daran, alle Ihre Kreaturen mitzunehmen, und laufen Sie ins Dorf (Kreis).



**20** Eine Begegnung steht bevor, allerdings eine nette. Der komische Faestus will sich mit Ihnen verbünden. Nehmen Sie auch ihn in die Truppe auf.



**21** Im Dorf stehen die Bewohner (gelber Kreis) hilflos vor ihren Gebäuden. Zuerst auf das Feuerball-Symbol (roter Kreis) und dann auf die Bewohner klicken.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Sacrifice FORTSETZUNG

## Die erste Aufgabe Pyros



**22** Ein toter Dorfbewohner hinterlässt seine rote Seele (gelber Kreis). Jetzt das grüne Symbol für Gebildezauber (roter Kreis) anklicken.



**23** Die Seelen müssen für eigene Zwecke umgewandelt werden. Dazu erst auf den Konvertierungs-Zauber (Kreis) klicken.



**24** Anschließend das Opfer für den Seelenraub auswählen. Stellen Sie den Magier dicht an die rote Seele, bis dort ein roter Rahmen erscheint (Kreis).



**25** Dann mit der linken Maustaste die Seele anklicken. Es dauert einige Sekunden, und eine Kreatur erscheint. Sie saugt die Seele mit einer Spritze auf.



**26** Erschaffen Sie mit den neuen Seelen weitere Kreaturen, die Sie mitnehmen. Die grünen Manalithen (Kreis) werden bewacht. Auf in die Schlacht!



**27** Stehen Sie im Kampf Ihren Kreaturen mit Zaubern zur Seite. Zu empfehlen ist hier der Feuerball. Nach erledigter Arbeit sind weitere Seelen zu haben.



**28** Jetzt sind die grünen Manalithen des Gegners an der Reihe. Nach deren Zerstörung bauen Sie, wie gehabt, eigene Zapfsäulen auf die Mana-Quellen.



**29** Jetzt gilt es, ausreichend neue Kreaturen für die letzte Schlacht zu erschaffen. Die grünen Symbole in der Ferne (Kreis) deuten auf Begegnungen hin.



**30** Der Anführer der Waldmenschen stellt sich Ihnen vor. Noch können Sie nichts anderes tun, als sich durch das Gespräch zu klicken.




**31** Ein Menü erscheint, in dem Sie den Verlauf der Geschichte beeinflussen. Entscheiden Sie sich für die Zerstörung, und klicken Sie in das untere Feld (Kreis).



**32** Die entscheidende Schlacht beginnt. Um die Waldmenschen wirksam anzugreifen, empfiehlt sich der Feuerball-Zauber.



**33** Beachten Sie, dass Sie nur dann Zauber sprechen können, wenn Sie genug Manareserven haben. Verstorbene Manahoars schnell durch neue ersetzen.



**34** Nach der Schlacht geht es dem eigentlichen Ziel entgegen: dem Heiligen Baum. Der wird sich nicht gegen Sie wehren können.



**35** Ihre Kreaturen scheinen sich nicht für den Baum zu interessieren. Deswegen müssen Sie den Baum mit eigenen Feuerbällen angreifen.




**36** Mit der Zerstörung des Baumes ist die Aufgabe bewältigt. Haben Sie vorher alle Bewohner getötet, so belohnt Charnel Sie für Ihre Boshaftigkeit.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

## Spiderman[2] für Playstation



Der Spinnenmann kämpft gegen das Verbrechen in New York. Helfen Sie ihm ein wenig dabei

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie die Start-Taste. Dann dreimal auf ↑ drücken, bis der Menüpunkt SPEZIAL weiß markiert ist. Dann die X-Taste drücken.

3 Nun zweimal die ↓-Taste drücken, bis der Menüpunkt CHEATS weiß markiert ist. Dann die X-Taste drücken.

4 Jetzt können Sie die rechts aufgeführten Passwörter eingeben. Mit dem Steuerkreuz den Buchstaben aussuchen und mit der X-Taste die Wahl bestätigen. Wenn Sie mit der Eingabe fertig sind, wählen Sie den Menüpunkt FERTIGSTELLEN.

| Eingabetext | Wirkung |
|---|---|
| XCLSIOR | Freie Wahl der Spielstufe |
| RUSTCRST | Unverwundbarkeit |
| STRUDL | Unendlich viele Netze |
| ALLSIXCC | Comic-Cover freischalten |
| WATCH EM | Videos betrachten |
| CGOSSET | Storyboard anschauen |
| GBHSRSPM | Was-Wäre-Wenn-Wettbewerb freischalten |
| BNREILLY | Ben-Reilly-Kostüm |
| TWNTYNDN | Spidey-2099-Kostüm |
| S COSMIC | Captain-Universe-Kostüm |
| PARALLEL | Spidey-Unlimited-Kostüm |
| LETTER S | Rote-Spinne-Kostüm |
| AMZBGMAN | Tütenkopf-Kostüm |
| MJS STUD | Peter-Parker-Kostüm |
| DCSTUR | Unendlich viel Energie |
| DULUX | Großer Kopf |
| EEL NATS | Alle Spielstufen und Extras freischalten |

## Donald Duck Quack Attack[4] für Gameboy Color

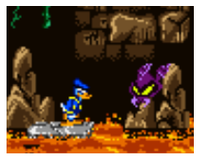
Donald außer Rand und Band. Schonen Sie die Nerven des weltberühmten Enterichs mithilfe einiger Tricks

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Nachdem der Vorspann durchgelaufen ist, zweimal die ↓-Taste drücken. Dann ist der Menüpunkt DEUTSCH gelb markiert. Daraufhin die A-Taste drücken.

3 Nun die ↓-Taste drücken. Dann ist der Menüpunkt FORTFAHREN gelb markiert. Dann die A-Taste drücken.

4 Nun können Sie die rechts aufgeführten Zeichenkombinationen eingeben, um in die jeweilige Spielstufe zu gelangen. Bewegen Sie dazu die Eingabemarke mit dem Steuerkreuz auf das Zeichen, das Sie eingeben wollen, und drücken Sie dann die A-Taste. Ist die richtige Kombination eingegeben, müssen Sie nur noch die Start-Taste drücken, und es geht los.



**Donald kennt keine Angst.**

| Spielstufe | Passwort |
|---|---|
| Entenberg 1 | 9TMFRK3 |
| Entenberg 2 | VDZS4YH |
| Entenberg 3 | 3RKCPK1 |
| Entenberg 4 | RKVQ2YR |
| Entenberg Endg. | N471TRW |
| Entenhausen 1 | Q2C71N1 |
| Entenhausen 2 | T1604ZB |

| Spielstufe | Passwort |
|---|---|
| Entenhausen 3 | THD2B9X |
| Entenhausen 4 | H#GV68# |
| Entenhausen Endgegner | GS1#567 |
| Gundels Reich 1 | P5KVQR |
| Gundels Reich 2 | R3#6290 |
| Gundels Reich 3 | QJNF1B1 |
| Gundels Reich 4 | VX2#MXP |
| Gundels Reich Endgegner | VDJTMWM |
| Merlocks Tempel 1 | 57#JDLZ |
| Merlocks Tempel 2 | 6MM4CRP |
| Merlocks Tempel 3 | ZRM4Y1V |
| Merlocks Tempel 4 | 1LN7N3B |
| Merlocks Tempel Endgegner | WQS3S30 |

## Star Trek: Deep Space Nine –The Fallen[3] für PC

Es geht um die Herrschaft im Weltraum – hierbei ist jeder Trick erlaubt

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie auf ⇄, und tippen Sie PANACEA ein. Danach auf ↵ drücken.

3 Nun können Sie die unten aufgeführten Tricks nutzen. Dazu auf ⇄ drücken, das Passwort eintippen und ↵ drücken. Sämtliche Eingabetexte müssen ohne Leerzeichen in einer Zeile eingegeben werden. Geben Sie den Code für eine Waffe ein, so erscheint die vor der Spielfigur und kann eingesammelt werden.



**Captain Sisko schwebt völlig schwerelos durch die Gänge.**

| Eingabetext | Wirkung |
|---|---|
| GOD | Unverwundbarkeit |
| GHOST | Sie können wie ein Geist durch Wände gehen |
| FLY | Sie können fliegen |
| ALLAMMO | Unendlich viel Munition |
| LOCKCAMERA | Der Blickwinkel wird auf seiner aktuellen Position festgehalten und folgt nicht mehr der Spielfigur |
| SUMMON DS9.DS9_ BAJORANPHASER | Bajoranischer Phaser |
| SUMMON DS9.DS9_ CARDASSIANPHASER | Cardassianischer „Phaser" |
| SUMMON DS9.DS9_ CARDDISRUPTOR | Disruptor-Gewehr |
| SUMMON DS9.DS9_EMPULSERIFLE | EM Puls-Kanone |
| SUMMON DS9.DS9_ FEDERATIONPHASERMINES | Minen |
| SUMMON DS9.DS9_ FEDERATIONPHASERRIFLE | Phaser-Gewehr |
| SUMMON DS9.DS9_FEDERATION PHOTONGRENADELAUNCHER | Granatenwerfer |
| SUMMON DS9.DS9_JEM_LANCE | Shock Blade |
| SUMMON DS9.DS9_M4RIFLE | Polarion-Puls-Gewehr |

[2] sprich: „Spaideermän" [3] sprich: „Dihp Spaiß Nein Se Fohlen" [4] sprich: „Donneld Dack Quock Ättack"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## Cossacks: European Wars[1] für PC

[1]sprich: „Kossäcks: Juropi-en Wohrs"

**Mit Ross und Reiter ins Feindesland – COMPUTER-BILD-SPIELE verrät, wie Sie Armeen ohne Rücksicht auf die Kosten aufstellen**

**1** Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

**2** Wählen Sie im Hauptmenü per Mausklick eine neue Einzelspieler-Runde aus




**3** Klicken Sie rechts neben das Feld „Auswahl:", um dort Ihren Namen einzutippen. Das sieht dann etwa so aus:




Anschließend drücken Sie die Taste ↵.

**4** Um den eingegebenen Namen endgültig zu bestätigen, klicken Sie auf




**5** Entscheiden Sie sich im nächsten Menü für eine der drei Spielarten, im gezeigten Beispiel für die „Einzelmission". Dazu klicken Sie im Menü auf




**6** Im daraufhin geöffneten Menü wählen Sie eine der Spielaufgaben, zum Beispiel „Antike Abtei"




Mit einem Klick auf




starten Sie das Spiel.

**7** Sobald das Spiel läuft, drücken Sie die Taste ↵. Daraufhin sehen Sie das Fenster




**8** Tippen Sie hier den gehiemen Trick Ihrer Wahl ein. Möchten Sie Ihre Rohstoffe und Finanzen um jeweils 50 000 Einheiten aufstocken, so müssen Sie money eintippen. Das sieht dann so aus:

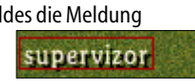



Bestätigen Sie mit der Taste ↵. Am linken unteren Bildrand sehen Sie dann die Meldung




Bei Bedarf können Sie Schritt 8 wiederholen, falls Sie noch mehr Gold, Steine, Holz oder andere Vorräte benötigen.

**9** Zu Beginn der Spielrunde ist Ihr Sichtfeld auf der Landkarte stark eingeschränkt. Mit dem Trickbegriff supervizor decken Sie verborgene Teile der Karte auf. Es entfallen lange Erkundungsreisen. Der Begriff wird eingetippt, wie in Schritt 8 beschrieben. Also im Spiel die Taste ↵ drücken, supervizor eintippen und dann mit ↵ bestätigen. Bei der richtigen Eingabe erscheint in einem roten Kasten auf der linken Seite des Bildes die Meldung






**Der geheime Trick money verhilft Ihrem Reich zu schnellem Wachstum. So lassen sich Dank finanzieller Unabhängigkeit etwa prachtvolle Siedlungen blitzschnell aus dem Boden stampfen.**

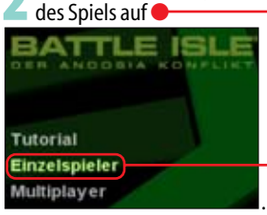
## Battle Isle[2] 2: Der Andosia Konflikt für PC

[2]sprich: „Battel Eil"

**Die Eroberung einer Insel kann sichg ganz schön in die Länge ziehen – doch mit den folgenden Tricks nehmen Sie das Eiland im Handstreich**

**1** Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

**2** Klicken Sie im Hauptmenü des Spiels auf




**3** Im nächsten Menü müssen Sie sich für ein Spiel-Szenario entscheiden. Klicken Sie zu diesem Zweck auf




oder auf




**4** Sobald Sie mit Ihren Spielzügen an der Reihe sind, tippen Sie auf der Tastatur einfach das Wort alyenya ein. Am linken oberen Bildrand erscheint für einen kurzen Augenblick die Meldung




Der Trickmodus ist aktiv, und Sie dürfen ein wenig mogeln.

**5** Drücken Sie im Spiel einfach nur die Tastenkombination Alt und M, wenn Sie die Aufgabe erfolgreich beenden wollen. Mehr ist nicht zu tun, um in die nächste Spielstufe zu gelangen.

**6** Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten Alt und E verringern Sie die Energie der gegnerischen Einheiten jeweils auf einen Punkt. Dank dieser extremen Schwächung können Sie Ihre Schlachten schneller gewinnen.

**7** Um den Trickmodus wieder auszuschalten, tippen Sie ganz einfach ein weiteres Mal alyenya ein.




**Im Handumdrehen zum Herrn der Insel: Die Eingabe eines Trickbegriffs reicht aus, um in die nächste Spielstufe zu gelangen.**

## Herrscher des Olymp: Zeus für PC

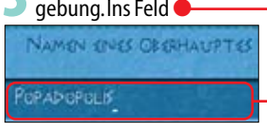
**Baukasten für Götterboten – die göttlichen geheimen Tricks liefert COMPUTERBILD-SPIELE**

**1** Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

**2** Klicken Sie im Hauptmenü des Spiels auf




**3** Jetzt geht's an die Namensgebung. Ins Feld




tippen Sie Ihren Spielernamen ein. Bestätigen Sie die Eingabe mit einem Klick auf



**4** Im nächsten Menü folgt ein Klick auf die Zeile




Klicken Sie im daraufhin geöffneten Menü




eine der Aufgaben an, die Sie spielen möchten. Anschließend bestätigen Sie die Auswahl mit einem Klick auf



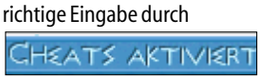
Die Aufgabenbeschreibung im nächsten Bild schließen Sie mit einem Klick auf



**5** Im Spiel drücken Sie die Tasten Strg, Alt und C gleichzeitig. Daraufhin wird ein Eingabefenster geöffnet. Darin können den gewünschten geheimen Trick aus der nebenstehenden Liste eintippen. Das sieht dann etwa so aus:




Drücken Sie anschließend die Taste ↵. Daraufhin wird die richtige Eingabe durch




am oberen Bildrand bestätigt. Für die Tricks „Fireballs from Heaven" und „Bowvine and Arrows" müssen Sie nach Eingabe der Begriffe noch auf das Spielfeld klicken, um den jeweiligen Effekt auszulösen.



**Mit dem Trick „Bowvine and Arrows" lassen Sie Kühe (Kreis) vom Himmel fallen.**

| Eingabe | Wirkung |
|---|---|
| Delian Treasury | Sie erhalten 1000 Goldmünzen. Der Trick kann auch wiederholt eingegeben werden. |
| Ambrosia | Aufgabe lösen und Spielstufe erfolgreich beenden. |
| Fireballs from Heaven | Angeklickte Stelle auf der Karte mit Feuerbällen beschießen. |
| Bowvine and Arrows | Angeklickte Stelle auf der Karte mit Kühen beschießen. |

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

# Los geht´s



Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie die Vollversionen, die Probierversionen (Demos) und andere Programme richtig installieren, die Sie auf der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM in diesem Heft finden

## INSTALLATION

### So starten Sie

Falls Sie die COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM bereits gestartet haben, überspringen Sie die folgenden drei Schritte. Sie können in diesem Fall gleich mit Schritt 1 der jeweiligen Einzelanleitung weitermachen und die Spiele installieren.

**1** Legen Sie die COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und warten Sie einen Moment. Ist dann das COMPUTERBILD-SPIELE-Fenster zu sehen, so treffen Sie Ihre Auswahl.

**2** Startet die Installation S.212 nicht von selbst, so klicken Sie doppelt auf .

**3** Im dann geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf das Symbol der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM. Die CD-ROM startet dann sofort.




### Direct-X 7.0A

**1** Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 7.0A" installieren möchten, so klicken Sie auf




Dieses Programm beschleunigt die Grafik vieler Spiele.

**2** Klicken Sie im folgenden Fenster auf

**3** Klicken Sie danach zwei Mal auf Ja.

**4** Anschließend sehen Sie das „Direct-X-Setup"-Fenster. Klicken Sie auf das Feld OK, um die Installation abzuschließen.




### Acrobat Reader 4.0

**1** Um das Programm zu installieren, klicken Sie auf Acrobat Reader 4.0. Wichtig: Sollte sich noch eine alte Version des „Acrobat Reader" auf Ihrem Computer befinden, so entfernen Sie die vorher. Klicken Sie dazu erst auf das Start-Symbol am linken unteren Bildrand. Bewegen Sie den Mauszeiger anschließend auf den Eintrag Programme, dann auf Adobe. Ziehen Sie den Mauszeiger danach weiter auf Adobe Acrobat, und klicken Sie anschließend auf Uninstall Acrobat Reader, um das Programm von Ihrem Computer zu entfernen.

**2** Um die Installation von „Acrobat Reader 4.0" zu starten, klicken Sie auf die Schaltfläche Überspielen.

**3** Klicken Sie danach mit der linken Maustaste zwei Mal auf Weiter >.

**4** Sollte während der Installation das Fenster zu sehen sein, so klicken Sie darin auf die Schaltfläche Ja.




**5** Klicken Sie danach auf das Feld OK, um die Installation des Programms abzuschließen. Der „Acrobat Reader 4.0" ist damit installiert.

### Abe´s Oddysee installieren

**Mindestanforderungen an Ihren Computer**

- Pentium 166 MHz
- 16 **Megabyte** S.212 **Arbeitsspeicher** S.212
- 1 Megabyte freier Platz auf der **Festplatte** S.212
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98
- **Direct-X** S.212 Version 6.0

**1** Legen Sie die CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und warten Sie einen Moment. Wird das COMPUTERBILD-SPIELE-Fenster automatisch geöffnet, so fahren Sie mit Schritt 4 fort.

**2** Erscheint das Fenster nicht selbsttätig, dann klicken Sie doppelt auf




**3** Im folgenden Fenster klicken Sie doppelt auf




**4** Um die Installation der Vollversion des Spiels „Abe's Oddysee" vorzubereiten, klicken Sie zuerst auf



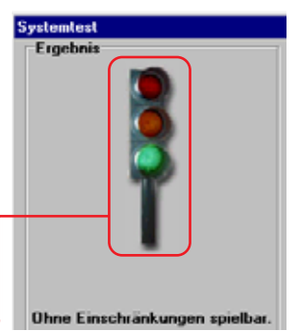

**5** Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

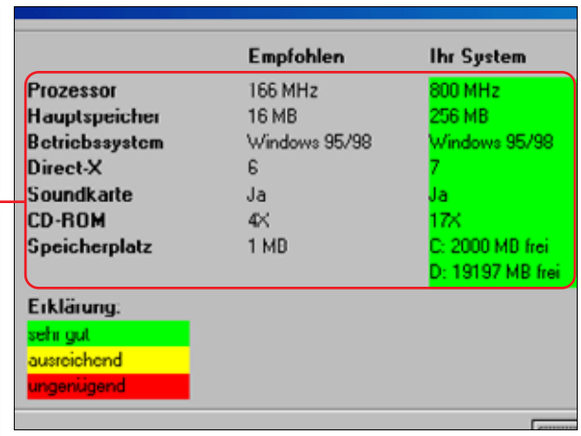
**6** Kurz darauf ist eine Ampel auf dem Bildschirm zu sehen. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung.

Im Beispiel ist also alles perfekt. Abe's Oddysee kann ohne Probleme installiert und danach auch gespielt werden.

Neben dem Ampelsymbol lesen Sie Einzelheiten über die Prüfung. Sie sehen das komplette Testergebnis. Das Programm prüft die wichtigsten technischen Bauteile Ihres Computers.

Auf der linken Seite sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten die Werte Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden die empfohlenen Werte mindestens erreicht. Gelbe Felder zeigen




leichte Probleme an – das Spiel läuft vielleicht langsamer oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert das Spiel Abe's Oddysee wahrscheinlich gar nicht. Sollten solche Probleme auftreten, dann lesen Sie auf der nächsten Seite unter „Hilfe bei Problemen mit der Heft-CD-ROM" weiter.

**7** Schließen Sie danach das Resultate-Fenster mit einem Klick auf OK.

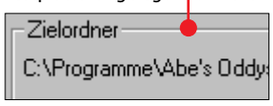
**8** Starten Sie die Installation von Abe's Oddysee mit einem Klick auf Überspielen.

**9** Klicken Sie jetzt auf Weiter, um mit der Installation des Programms fortzufahren.

**10** Im nächsten Fenster sehen Sie die Bestimmungen des Lizenzvertrages. Lesen Sie ihn aufmerksam durch, und klicken Sie dann auf Ja, um den Vertrag anzunehmen.

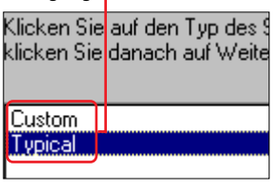
## Abe's Oddysee installieren

**11** Dann wird der vorgegebene Zielordner gezeigt. In diesem Verzeichnis wird das Spiel Abe's Oddysee auf der Festplatte abgelegt. Klicken



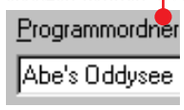

Sie einfach auf Weiter.

**12** Nun stehen Ihnen zwei Installationsgrößen zur Verfügung. Was die einzelnen

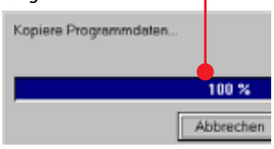



Bezeichnungen bedeuten, steht in den zugehörigen Beschreibungen. Entscheiden Sie sich für eine, in diesem Beispiel für Typical, und klicken Sie dann auf Weiter.

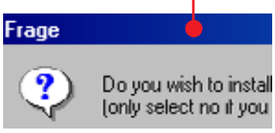
**13** Dann sehen Sie die Bezeichnung des Programmordners, die Sie übernehmen oder durch eine eigene ersetzen können. Lassen Sie




den Eintrag am besten unverändert, und klicken Sie einfach auf Weiter. Sie sehen dann einen Balken, dessen Zunahme den Fortschritt der Installation zeigt.

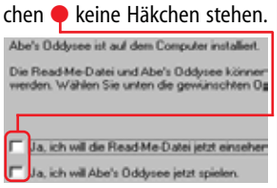



**14** Es folgt ein wichtiger Punkt bei der Installation, den Sie unbedingt beachten müssen: Sie werden an nämlich gefragt, ob Sie Direct-X installieren möchten. Klicken




Sie unbedingt auf Nein. Die mit dem Spiel Abe's Oddysee gelieferte Direct-X-Version ist nämlich veraltet. Die aktuelle Ausgabe des Programms finden Sie auf der Heft-CD-ROM. Wie Sie Direct-X überspielen, wird rechts oben auf der vorhergehenden Seite erklärt.

**15** Stellen Sie nun sicher, dass sich in diesen Kästchen keine Häkchen stehen.




Falls welche vorhanden sind, so entfernen Sie die, indem Sie auf das jeweilige Kästchen klicken.

**16** Die Installation ist damit abgeschlossen. Klicken Sie auf Beenden.

**17** Schließen Sie jetzt noch das geöffnete Fenster per Klick auf ☒. Wie Sie das Spiel starten, lesen Sie im Kasten „Abe's Oddysee starten" rechts oben auf dieser Seite.

## Abe's Oddysee starten

**1** Um Abe's Oddysee zu starten, blenden Sie die Oberfläche der CD-ROM mit einem Klick auf Beenden aus.

**2** Öffnen Sie das Startmenü per Klick auf Start.

**3** Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme. Bewegen Sie ihn anschließend im nächsten Menü auf den Eintrag Abe's Oddysee.

**4** Klicken Sie schließlich auf Abe's Oddysee. Dann kann es mit den spannenden Abenteuern von „Abe" losgehen. Weitere Erklärungen zu Steuerung und Spielverlauf finden Sie in diesem Heft in den Spieletricks zu Abe's Oddysee.

## Abe's Oddysee entfernen

**1** Sollten Sie das Spiel wieder von der Festplatte entfernen wollen, so klicken Sie dazu erst auf das Start-Symbol am linken unteren Bildrand.

**2** Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Eintrag Einstellungen. Weiter rechts davon finden Sie die Zeile Systemsteuerung. Klicken Sie auf diesen Eintrag, so sehen Sie ein neues Fenster. In diesem Menü, der so genannten Systemsteuerung, finden Sie alle möglichen Windows-Programme.

**3** Klicken Sie doppelt auf das Symbol, um das Spiel von Ihrem Computer zu entfernen.




**4** Im nächsten Fenster, das Sie daraufhin sehen, klicken Sie auf den Eintrag Abe's Oddysee. Klicken Sie danach auf das Feld Hinzufügen/Entfernen. Damit legen Sie fest, dass Sie die Vollversion nicht mehr auf Ihrem Computer haben möchten. Folgen Sie nun den weiteren Anleitungen auf dem Bildschirm. Abe's Oddysee wird daraufhin entfernt.

## Herr der Pilze installieren

**1** Klicken Sie zunächst auf der CD-ROM-Oberfläche den Eintrag Herr der Pilze an.

**2** Klicken Sie dann auf den Menüpunkt Überspielen.

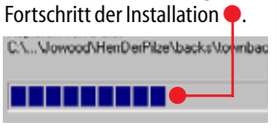
**3** Anschließend klicken Sie auf Weiter>, um mit der Installation von „Herr der Pilze" zu beginnen.

**4** Im nächsten Fenster wird der Zielordner für die Installation gezeigt. Klicken Sie




einfach auf Weiter>, um mit der Installation fortzufahren.

**5** Der Kopiervorgang kann jetzt gestartet werden. Klicken Sie auf Weiter>. Ein zunehmdner Balken zeigt den Fortschritt der Installation.




**4** Klicken Sie dann noch auf Fertigstellen>. Damit ist das Spiel installiert.

## Herr der Pilze starten

**1** Um Herr der Pilze zu starten, blenden Sie die Oberfläche der CD-ROM mit einem Klick auf Beenden aus.

**2** Öffnen Sie das Startmenü per Klick auf Start.

**3** Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, anschließend im nächsten Menübalken auf JoWooD und dann auf den Eintrag Herr Der Pilze.

**4** Nach einem Klick auf Herr Der Pilze spielen kann's mit dem Spiel losgehen. Weitere Erklärungen zu Steuerung und Spielverlauf finden Sie in diesem Heft in den Tipps und Tricks zur Vollversion. Viel Spaß mit dem Herrn der Pilze.

## Fifa 2001 installieren

**1** Vergewissern Sie sich zunächst, dass Sie Direct-X 7.0a installiert haben. Wie Sie Direct-X installieren, lesen Sie oben rechts auf der vorhergehenden Seite.

**2** Klicken Sie im Hauptfenster auf Fifa 2001 und anschließend rechts auf den Menüpunkt Überspielen.

**3** Klicken Sie dann auf Setup, um mit der Installation der Probierversion von „Fifa 2001" zu beginnen.

**4** Wählen Sie die deutsche Sprache aus, indem Sie auf die Schaltfläche Deutsch klicken.

**5** Per Klick auf die Schaltfläche Installieren geht es weiter.

**6** Beantworten Sie die Frage, ob Direct-X 7.0a bereits installiert sei, mit einem Klick auf Ja.

**7** Klicken Sie anschließend drei Mal auf Weiter>.

**8** Danach klicken Sie auf Ja. Mit einem anschließenden Klick auf OK ist die Installation abgeschlossen.

**9** Zum Start des Spiels klicken Sie zunächst rechts oben auf Beenden.

**10** Das Symbol für Fifa 2001 befindet sich auf der Windows-Oberfläche (Desktop). Klicken Sie doppelt darauf. Das Spiel wird dann sofort gestartet.




## Hilfe bei Problemen mit der Heft-CD-ROM

Die Systemprüfung auf der Heft-CD-ROM testet Ihren Computer auf Spieletauglichkeit. Bei Problemen wird der jeweilige Prüfpunkt in roter Farbe dargestellt.

| | Empfohlen | Ihr System |
|---|---|---|
| Prozessor | 200 MHz | 166 MHz ❶ |
| Hauptspeicher | 16 MB | 8 MB ❷ |
| Betriebssystem | Windows 95/98 | Windows NT |
| Direct-X | 6.1 | 5 ❹ |
| Soundkarte | Ja | Nein ❺ |
| CD-ROM | 4X | 2X ❻ |
| Speicherplatz | 344 MB | C: 110 MB frei<br>D: 50 MB frei |

Erklärung:

❶ Der Prozessor S. 212 bringt nicht die erforderliche Leistung. Sie müssen ihn durch einen schnelleren ersetzen. Erst dann wird das auf der Heft-CD-ROM gespeicherte Spiel laufen.

❷ Der Computer hat nicht genügend Hauptspeicher. Wie Sie den erweitern können, wird Ihnen jeder gute Computer-Fachhändler sagen.

❸ Die Spiele auf der CD-ROM benötigen das Betriebssystem Windows 95 oder 98. Mit anderen Systemen, wie etwa Windows NT oder 2000, funktionieren sie oft nicht richtig.

❹ Die richtige Direct-X-Version ist sehr wichtig, wenn Sie problemlos spielen wollen. Installieren Sie die neueste Version des Programms Direct-X einfach von der Heft-CD-ROM. Wie das geht, ist auf der vorhergehenden Seite im Kasten „Direct-X 7.0A" beschrieben.

❺ Sie brauchen eine Soundkarte, denn sonst können Sie beim Spielen weder Geräusche noch Musik hören.

❻ Das CD-ROM-Laufwerk ist zu langsam. Um diese Spiele zum Laufen zu bringen, müssen Sie es gegen ein schnelleres austauschen.

❼ Das Spiel muss Daten auf die Festplatte kopieren. Dafür wird dort Speicherplatz benötigt. Entfernen Sie überflüssige Programme von der Festplatte, um Platz zu schaffen. Starten Sie danach den Systemtest erneut.

REPORTAGE

## Die geheimen Dreharbeiten zu „Tomb Raider" am berühmtesten Tempel der Welt

# Lara, der Film

**Vom Computerspiel zum Spielfilm: „Tomb Raider" mit der Hauptfigur Lara Croft kommt noch in diesem Jahr in die Kinos. COMPUTERBILD-SPIELE berichtet von den Dreharbeiten in Kambodscha**

Verwunschene Tempelanlagen aus dem 11. Jahrhundert, umspannt von knorrigen Ästen und Wurzeln uralter Banyan-Bäume. Rundherum riesige Reisfelder und unberührter Urwald. Die Luft flirrt bei 30 Grad. In Kambodscha herrscht gerade Trockenzeit. Drückende Hitze quält die 100000 Einwohner von Siem Reap, einer Stadt nahe Angkor Wat, der wohl berühmtesten Tempelanlage der Welt.

Regisseur Simon West, bekannt durch den Action-Thriller „Con Air" von 1997, ist mit einem über 150-köpfigen Team angerückt, sorgt für Aufregung in dem sonst eher verschlafenen Städtchen. Er dreht acht Tage lang einen Teil seines „Tomb-Raider"-Films in und um Siem Reap. Allein diese Woche soll acht Millionen Mark kosten.

Das Leinwandspektakel wird von der amerikanischen Filmfirma Paramount Pictures produziert. Es basiert auf der gleichnamigen Computerspiel-Serie, die 1996 erstmals über die Bildschirme flimmerte. Fünf Teile sind seither für PC und Playstation erschienen. Allesamt bieten sie Spielern actionreiche Abenteuer rund um den Erdball.

Allein im deutschsprachigen Raum verkaufte sich der erste Teil weit über eine Million Mal. Weltweit sind bisher über 24 Millionen Tomb-Raider-Spiele über den Ladentisch gegangen. Einer der Hauptgründe für diesen riesigen Erfolg ist die kurvenreiche Hauptdarstellerin Lara Croft.

Im Kinofilm wird Lara von der dunkelhaarigen Schönheit Angelina Jolie (25) gespielt. 15 Millionen Mark sollen dafür auf ihr Konto wandern. Sie zeigte ihr Können bereits in den Thrillern „Hackers", „Der Knochenjäger" und „Durchgeknallt". Für ihr neuestes Werk „Tomb Raider" ist sie bereit, alles zu geben. Mit hartem Training hatte sich Angelina auf die Dreharbeiten vorbereitet, wollte auch lebensgefährliche Szenen selbst spielen. „Sie tut Sachen, die ich weder machen könnte noch wollte – und ich wünschte, sie würde es ebenfalls bleiben lassen", sagt der besorgte Vater Jon Voight (61). Er ist bei den Aufnahmen in London, Island und Kambodscha dabei, spielt auch im Film ihren Vater.

Auf seine Warnungen hätte Angelina besser hören sollen: Bei einer Szene verletzte sich die 25-jährige am Knöchel. Die Dreharbeiten mussten zwei Tage unterbrochen werden. Über 80 Techniker machten Zwangsurlaub. Nur die etwa 30 Tischler und Dekorateure, die aus England nach Kambodscha eingeflogen wurden, gingen weiter ihrem geschäftigen Treiben in Siem Reap nach. Roter Staub, aufgewirbelt durch Unmengen von Mopeds, beißt in ihren Augen, als sie Baumaterial zu einem nahegelegenen Tümpel bringen. Dort lassen die Handwerker eine komplette Dorfkulisse entstehen. Fleißig werden Fahrräder herangeschleppt, Wäscheleinen gezogen und Boote mit Blumen und Gemüse geschmückt.



**Lara Croft: 1996 tauchte sie erstmals in einem Computerspiel auf. Jetzt dient sie als Filmvorlage.**

Schließlich taucht auch die genesene Hauptdarstellerin auf. Vier schwarz gekleidete Bodyguards bringen sie zum Drehort. Sie zeigt sich sexy im typischen Lara-Croft-Look: kurze Hosen und knallenges, schwarzes Top. Beleuchter, Techniker und Kameraleute sind in Position und voll konzentriert, als es zum ersten Mal heißt: Klappe!

Mit Argusaugen verfolgt Regisseur Simon West, wie Lara in einem der geschmückten Boote über den Tümpel fährt, um schließlich in einem Bootshaus auszusteigen. Doch bis der Filmemacher zufrieden und die Szene im Kasten ist, vergehen Stunden. Dann endlich das erlösende Wort aus Simons Mund: „Schnitt!" – die Crew atmet auf.

Gut gelaunt begibt sich das Team zum riesigen Büffet, das – wie jeden Mittag – aus Bangkog eingeflogen wurde. Die harte Arbeit wird mit besten Speisen belohnt: Garnelen, Sushi, frisches Obst. Und während die Kameraleute noch bei kühlen Drinks im Schatten sitzen, bereiten die



**Dieses Dorf ist nur Kulisse. Es wurde von Tischlern und Dekorateuren ge**



**Während die Statisten in voller Kampf-Montur auf ihren Einsatz warten,**



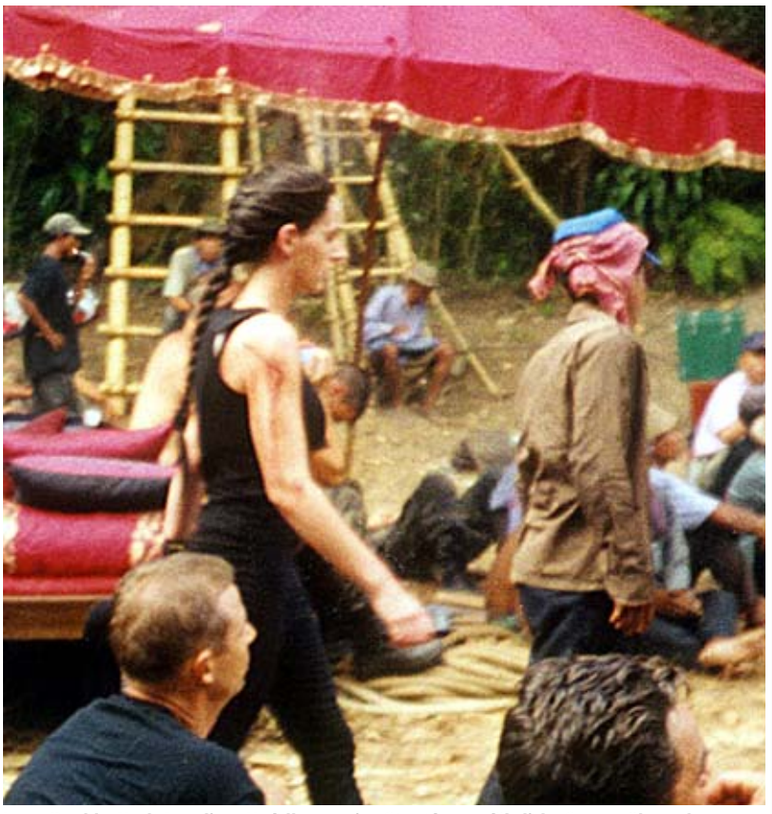
baut und schon nach wenigen Tagen wieder dem Erdboden gleich gemacht.



stellen sie sich gern für ein Gruppenfoto vor die Tomb-Raider-Filmkulisse.



Die hübsche Amerikanerin Angelina Jolie macht im Tomb-Raider-Film in der Rolle der Lara Croft eine gute Figur. Der Action-Streifen soll im Herbst in die deutschen Kinos kommen.



Laras Double: Nach Angelinas Unfall muss eine Stuntfrau gefährliche Szenen übernehmen.

Dekorateure schon die nächste Szene vor. Ein süßlich, schwerer Duft liegt plötzlich in der Luft. In einem Haus der Kulisse werden Räucherstäbchen entzündet. Lara – diesmal in edlem, weich fließenden Gewand – soll mit einem Mönch eine Zeremonie abhalten.

Nicht ganz so friedvoll geht es in einer anderen Szene einige Tage später ab. Für rund 130 Mark pro Tag und Mann werden 400 Statisten engagiert. Ihre Aufgabe: Sie sollen unter Kriegsgebrüll an einem Seil ziehen, um so ein Tor zu schließen. Kurz bevor sich das Gatter mit lautem Krachen schließt, soll Lara an einem Seil durch das Tor schwingen.

Als der Dreh beginnt, die Überraschung: Angelina spielt die gefährliche Szene diesmal nicht selbst – ihr Double muss ran. Offensichtlich hat die 1,66 Meter kleine Schauspielerin aus ihrer Knöchelverletzung gelernt. Doch ihre stets gute Laune hat sie deshalb nicht verloren. Vergnügt wie immer sitzt sie am Set, beißt lustvoll in einen Apfel und winkt dabei Zuschauern hinter der Barriere zu.

Glück hat das Film-Team einen Tag später, als im Kreuzgang eines Tempels gedreht wird. Das Wetter scheint an diesem Tag wie gemacht für die aufwendige Szene. Die Sonne taucht die Jahrhunderte alte Kulisse in rötliches Licht. Wie gemalt, zeigen sich nur einige Wolken am Himmel, als Angelina märchenhaft schön auf der Bildfläche erscheint. Sie ist in ein roséfarbenes Kleid gehüllt, ihr langes dunkles Haar trägt sie offen. Auf einer Bastmatte sitzt ein Mönch. Fast starr wirkt er in seiner orangefarbenen Kutte. Würdevoll schreitet Lara auf ihn zu, setzt sich ihm gegenüber, während etwa 100 Mönche sternförmig auf sie zugehen.

Nach getaner Arbeit geht's wie immer schnell zurück ins Hotel. Das 150-köpfige Team ist im fünf Sterne zählenden „Sofitel Royal Angkor" untergebracht, das erst vor drei Monaten fertiggestellt wurde. Wie fast jeden Abend ist auch nach diesem anstrengenden Drehtag für die Crew in der Hotelbar Entspannung angesagt. Doch Angelina bleibt nicht lange, denn am nächsten Tag soll nördlich von Siem Reap in den Kulen-Bergen gedreht werden.

Als die Crew am folgenden Tag in den Bergen eintrifft, herrscht gereizte Stimmung. Grund: Das Team musste die 40 Kilometer in Jeeps zurücklegen. Eine echte Strapaze, denn der Weg dorthin ist steinig, staubig und von Schlaglöchern übersät. Insgesamt vier Stunden dauert der Hin- und Rückweg. Die verbringen Kameraleute, Techniker, Maskenbildner und Statisten schwitzend und von Stechmücken gepiesackt in den klapprigen Geländefahrzeugen. Gerne hätten sie mit Angelina getauscht, die mit einem Hubschrauber abgeholt wurde.

Dann fällt die letzte Klappe, die Dreharbeiten sind vorerst abgeschlossen. Die Film-Leute feiern in der „Red Piano"-Bar in Siem Reap eine rauschende Abschlussparty. An den drei bogenförmigen Ausgängen ist jeweils ein Bodyguard postiert. Alle fühlen sich pudelwohl, sitzen auf hohen, schweren Holzstühlen an der riesigen halbrunden Bar. Aus den Lautsprechern dröhnt Musik von RMB, und alle genießen Tomb-Raider-Cocktails. Die hat der holländische Barbesitzer Jerry eigens für diesen Tag gemixt. Aus der leckeren Mischung macht er kein Geheimnis: Cointreau, Zitronensaft und Gin.

Am nächsten Tag wirkt Siem-Reap wie ausgestorben. Die Filmcrew ist abgereist und mit ihr die über 100 Fahrzeuge, die Material und Ausrüstung transportieren. Auch das künstliche Dorf am Tümpel ist wieder verschwunden. Ganz so, als hätte es nie da gestanden.

Nur ein Bild, auf dem Barbesitzer Jerry mit Angelina Jolie zu sehen ist, erinnert noch an die Ereignisse der letzten acht Tage. Jerry hat das Foto sorgfältig hinter Glas an der orangefarbenen Wand hinter seiner Theke aufgehängt. Und stolz zeigt er auf einen rot glänzenden Klavier-Nachbau: „Das haben mir die Spezialeffekt-Leute vom Tomb-Raider-Film zum Abschied geschenkt."

Die Einwohner von Siem Reap hoffen jetzt darauf, dass der Film ein voller Erfolg wird, wenn er am im Sommer dieses Jahres in amerikanische und im Herbst in deutsche Kinos kommt. Denn nur dann werden sie künftig Touristen Tomb-Raider-Rundreisen und -T-Shirts verkaufen können.

Wer schon mal in den Film reinschnuppern möchte, findet eine Vorschau im Internet unter:
14 S.216



**Zur Erinnerung ließ sich Angelina (links) mit dem Barbesitzer Jerry (rechts) ablichten. Das Foto hängt nun hinter Jerrys Theke.**



**Lange, dunkle Haare und Schmollmund: Schauspielerin Angelina Jolie.**



**Die Vorbereitungen für eine Action-Szene sind in vollem Gange. Aus dem Tor dieser Tempelanlage soll Lara an einem Seil herausschwingen.**

## Spiel als Film

**Tomb Raider ist nicht das einzige Computerspiel, das verfilmt wurde:**

1993 wurde das Geschicklichkeitsspiel „Super Mario" für Kinder verfilmt. Die Hauptrolle des Klempners übernahm Bob Hoskins.

1994 spielte Jean Claude van Damme die Hauptrolle in „Streetfighter". Als Vorlage diente das gleichnamige Prügelspiel.

1999 kam „Pokémon the first Movie: Mewtew strikes back" in die Kinos. Vorher ließen Pokémons als Abenteuerspiele Kinderherzen höher schlagen.

2000: „Pokémon – der zweite Film" verdonnerte Eltern in der Weihnachtszeit erneut zum Kino-Besuch mit ihren Kindern.

2001: „Final Fantasy" soll im Herbst in den Kinos anlaufen. Der Spielfilm wurde vier Jahre lang komplett am Computer erstellt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Dieses Spiel wird präse

… Sony, Sega oder Mercedes. Kein Traum, sondern Realität. Bald wird in Sportspielen echte und vor allem teuer bezahlte Werbung Einzug halten. Horrorvision oder Realismus pur? Was sagen Hersteller, Werbekunden und Spieler zu dieser neuen Idee? COMPUTERBILD-SPIELE fragte nach




Der Stürmer wartet auf die Flanke. Endlich rast der Ball auf ihn zu, er köpft vorbei. Das Leder prallt gegen die Bande. Doch was ist das? Statt des Fantasie-Schriftzugs „Nutzelfutz"-Brotaufstrich prangt deutlich lesbar „Nutella"-Werbung am Platzrand. Ob beim Eishockey oder beim Fußball – unter der Marke „EA Sports" wird bald bezahlte Werbung Geld die Kassen des Spieleherstellers Electronic Arts fluten. Und der Spieler bekommt ganz nebenbei noch eine Extraportion Realismus fürs gleiche Geld. Klingt nach einer guten Idee, meint auch Oliver Kaltner (32). Der Marketing-Direktor des Branchenriesen sieht in den neuen Vermarktungsmöglichkeiten den Anfang zu einem völlig neuen Markt mit „subtiler Werbequalität". Schließlich sei Werbung in Sportspielen schon lange ganz normal. Warum also keine echte einsetzen und damit noch Geld verdienen?



„Die beste Werbung ist doch die, die gar nicht als solche wahrgenommen wird …"

**Oliver Kaltner, Marketing-Direktor Electronic Arts**

Die Vorteile liegen nach Kaltners Meinung klar auf der Hand: „Die beste Werbung ist doch die, die gar nicht als solche wahrgenommen wird, sondern als notwendiger und willkommener Teil eines Produktes gilt. Und genau das können wir mit unseren Sportspielen anbieten."

Dafür müssen interessierte Firmen allerdings auch tief in die Tasche greifen – Summen bis zu 250 000 Mark findet Kaltner realistisch. Vor allem bei den Fußballspielen der beliebten „Fifa"-Reihe sollen in Zukunft die Banden im Stadion echte Werbung tragen. „Hier gibt es keine Probleme mit den Lizenzen für die Spiele", erklärt der Marketing-Direktor. Im Gegensatz zu ähnlich attraktiven Sportarten, wie dem Formel-Eins-Zirkus: Dort gäbe es wegen strenger Lizenzauflagen keinerlei Spielraum für Werbeflächen-Vermarktung. Die erste Resonanz ist laut Kaltner sehr vielversprechend. „Bereits jetzt müssen wir auf die Hilfe einer Agentur zurückgreifen, da wir die zeitraubenden Verhandlungen gar nicht mehr alleine bewältigen können. Wir bekommen sowohl Anfragen von Großkonzernen als auch von kleinen Firmen. Und erste Werbe-Ideen für Spiele abseits der Sporttitel gibt es auch schon."

Ähnlich begeistert ist Ole Puck (26), Vorstandsassistent der Bekleidungsfirma Tom Tailor. Das Unternehmen warb in beiden bislang erschienen Skispring-Spielen und gehört damit zu den ersten Werbekunden der Computerspiel-Branche. „Wir erreichen genau die Zielgruppe, die wir erreichen wollen", sagt Puck. Die beiden deutschen Athleten Martin Schmitt und Sven Hannawald seien immerhin „fast so beliebt wie eine Boygroup" und damit gute Identifikationsfiguren für junge Männer. Tom Tailor werde auch weiterhin den Weg über Werbung in Computerspielen gehen. „Wir erreichen damit den Endverbraucher, und gleichzeitig zeigen wir unseren Handelspartnern, dass wir den neuen Medien aufgeschlossen gegenüberste-

# Ihnen ntiert von ...













**Im neuen Sportspiel „RTL Skispringen – Herausforderung 2001" wirbt die Bekleidungsfirma Tom Tailor an den Banden.**



**Ole Puck (26), Vorstandsassistent bei Tom Tailor**

hen und moderne Wege gehen." Puck ist sicher, dass Werbung in Computerspielen bald viel häufiger auftaucht.

So rosig sieht Lars Winkler (32), Leiter der Abteilung Marketing und Produkt bei Eidos Interactive, die Situation nicht. Nach seiner Einschätzung ist die Resonanz der Industrie auf Möglichkeiten der Werbung in Spielen sehr begrenzt. „Da ist kein neuer Trend in Sicht", glaubt Winkler. Sinnvoll sei ohnehin nur Werbung in Sportspielen. Und da gebe es häufig Lizenzprobleme bei Fremdwerbung. Und andere Spiel-Typen kämen gar nicht in Frage: „Für uns ist es in jedem Fall undenkbar, dass Lara Croft durch die ägyptische Wüste läuft und plötzlich ein Werbebanner aufleuchtet!"

Guido Alt (36), PR-Chef des Spieleherstellers Infogrames, sieht die Dinge ähnlich: „Grundsätzlich wird es in unseren Spielen keine Werbung geben, nur in Einzelfällen sind Kooperationen denkbar. Aber das oberste Gebot bleibt immer, den Spielfluss in keiner Weise zu stören!"

Spielebranche und übrige Industrie sind also durchaus unterschiedlicher Ansicht, was die Zukunft der neuen Werbemedien angeht. Die einen sehen einen riesigen, noch unerschlossenen Markt, die anderen glauben an eine kurzlebige Sache. Aber was sagt der Spieler dazu?

Sportspiel-Fan Mathias Mehmel (34) hat grundsätzlich kein Problem mit echter Werbung: „Ich finde, dass es kaum auffällt, wenn die Werbung da bleibt, wo sie hingehört – an den Banden nämlich. Es wäre natürlich schön, wenn Spiele mit viel Werbung dafür auch billiger würden."

Ein frommer Wunsch, dem Oliver Kaltner allerdings keine realistischen Chancen einräumt: „Wir bezahlen sehr viel Geld, um gute Sportlizenzen zu erwerben. Die Einnahmen durch Werbung decken da höchstens einen Teil unserer Kosten."

Auch wenn viele über diese Aussage wohl geteilter Meinung sein dürften, die Preispolitik der Spielehersteller wird sich sicher nicht ändern. Also müssen sich wohl alle Sportspieler mit dem Plus an Realismus begnügen – Geld sparen können die Käufer auf absehbare Zeit wohl nicht.

DIE KARRIERE EINER SPIELFIGUR

# Für alle Fälle Jul



Bei offiziellen Anlässen zieht die US-Amerikanerin mit ihrer immer sehr exravaganten Garderobe alle Blicke auf sich.

**Reichlich scharfe Kurven, und jede Menge Feuerkraft. Superfrau Julie Strain gibt's sogar in echt – allerdings, pardon, die Herren – leider nicht für alle. Sie müssen sich schon mit der Comic- oder Computerspiel-Version dieses Traumkörpers begnügen …**

Julie Strain, 32, hat sich schon früh einen Namen im Filmgeschäft gemacht. Von kleineren Rollen in Weltklassefilmen wie „Bugsy" oder „Thelma und Louise" hatte die Ehefrau von Kevin Eastman (Herausgeber des Comic-Magazins „Schwermetall") schnell die Nase voll. Sie entdeckte Ihre Schwäche für größere Rollen in kleinen Filmen – so genannten „B-Movies". Derlei Billig-Produktionen „glänzen" meist mit miserabler Handlung und sind auch technisch schlecht gemacht. Entsprechend dürftig ist der Erfolg beim Publikum.

Sei's drum: Hier hatte Julie Strain ihre ganz persönliche Marktnische gefunden. Sie spielte die Hauptrollen in über 50 Streifen dieser Art, darunter so illustre Titel wie „Fit to Kill" oder „Queen of the Lost Islands". Eigentlich spielte sie immer dieselbe Rolle. Und trotz ihrer unübersehbaren natürlichen Vorzüge beschränkte sich Julie dabei nie auf den Gebrauch der Waffen einer Frau. Sondern stellte sich mit der Feuerkraft riesiger, futuristischer „Kanonen" irgendeiner finsteren Bedrohung. Und siegte .

Mit ihrer eindrucksvollen Erscheinung inspirierte Julie natürlich auch die Zeichner martialischer Comic-Geschichten. So wurde ihr schließlich

# ie





In den Comics der Reihe „Heavy Metal F.A.K.K.2“ macht Julie mit Angreifern kurzen Prozess – und seien die die noch so hartnäckig.

eine eigene Comic-Heftreihe gewidmet: „Heavy Metal F.A.K.K.2“ Und wie in ihren Filmrollen, stellt sie sich hier erneut in einer düsteren Zukunftswelt den Ausgeburten der Hölle und hilft deren Opfern. Geballte Feuerkraft und immer ein lockerer Spruch auf den Lippen – das bleiben ihre unverkennbaren Markenzeichen.

Eine ungewöhnliche Karriere: vom Realfilm zum Comic und von dort wieder zum Film. Denn aus der Heftreihe entstand schließlich ein abend-





So ausgefallene Kostüme wie im Bild links trägt die Schöne nur zu besonderen Fototerminen. Im Computerspiel indes darf sie immer in knappen Kampfklamotten herumlaufen (Bild rechts).



Die Julie-Strain-Ausgabe für den Zeichentrickfilm ist etwas „sanfter“ geraten, als die aus der Comic-Vorlage. Die Dame ist aber genauso zynisch, gefährlich und bewaffnet. Gegner erliegen also nicht unbedingt ihrem Charme.



Zu Hause in Hollywood: Julie Strain mit Ehemann Kevin Eastman.



In derart düsteren, Furcht erregenden Posen sieht sich Julie Strain am liebsten: mit allen möglichen Waffen für den fortwährenden Kampf gegen das Böse gerüstet.



Eine Zeichnung aus der Entwicklungsphase der Computerspiel-Julie. So sieht die Heldin auch im fertigen Spiel aus.

füllender Zeichentrickfilm. Er heißt selbstverständlich „Heay Metal F.A.K.K. 2", und die Hauptrolle „spielt" – ebenso selbstverständlich – Julie Strain. Genauer gesagt, ihr gezeichnetes Abbild. Schließlich knüpft der Film an die Geschichte der Comic-Vorlage an.

Julies Darstellung in diesem Leinwand-Abenteuer ist ein wenig sanfter geraten als in den düsteren Comic-Geschichten, dennoch schlägt sie auch hier mit unverkennbarer Härte zu. Und sie ist einwandfrei als Julie Strain zu erkennen.

Im Zuge der Vermarktung des Films wurde auch ein Videospiel veröffentlicht. Aus den bekannten gezeichneten Vorlagen eine Figur für ein Computerspiel zu machen, ist weder Hexerei noch ein weiter Weg: Programmierer zaubern ein „dreidimensionales" Abbild des wohlgeformtem Körper und ziehen ihn an. So knapp, wie es die Gesetze zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit gerade so eben noch zulässt, versteht sich …

Damit die legendäre Oberweite, die Männerherzen höher schlagen lässt, ausreichend im Vordergrund bleibt. Und schon gab's nach kurzer Entwicklungszeit eine Computer-Julie. Und die ist wieder für alle da. Als Computerspieler können Sie, wenn Sie mögen, nun diese Traumfigur mit Maus oder Joystick in Bewegung setzen. Sie dürfen sich quasi „eins" mit ihr fühlen und selbst mit den Finsterlingen der Unterwelt abrechnen. So nahe, wie im Spiel, kommen Sie Julie Strain wahrscheinlich nie wieder.




Die Titelzeichnungen der Comics lassen keine Zweifel aufkommen: Hier gibt's harte Action.



Auch gezeichnet macht Julie immer eine gute Figur. Über das Gesicht lässt sich streiten …



Vertrauen zu anderen Menschen ist nicht gerade eine Stärke der unerschrockenen Heldin. Zur Begrüßung wird jeder mit der Waffe bedroht. Spätere Freundschaft ist allerdings nicht grundsätzlich ausgeschlossen.

Fotos: sipa, cinetext, AP

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# Preisfrage

Gewinnen Sie mit COMPUTERBLD-SPIELE
Preise im Gesamtwert von 12 000 Mark. Viel Glück!



## COMPUTERBILD-SPIELE, Astra und Premiere World

verlosen 2 Komplett-Computer mit Satellitenempfangs-Anlage und 5 digitale Satellitenempfänger inklusive Satelliten-Antenne

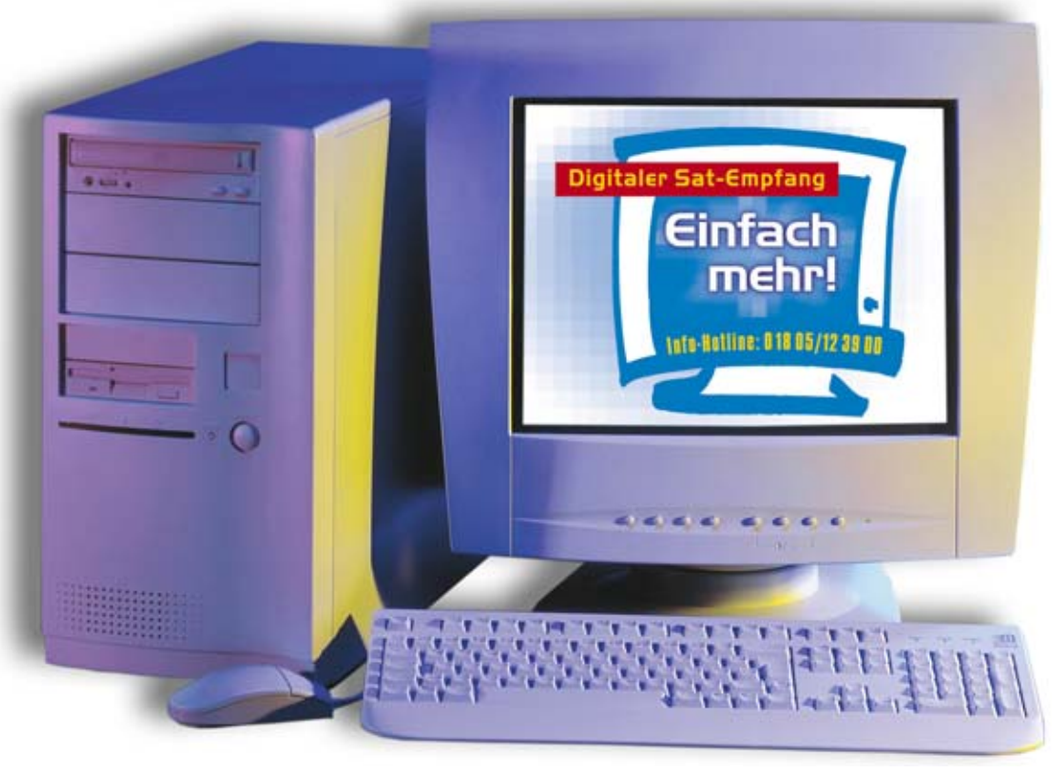
## 5 x 1000 Mark



### Digitale Sat-Anlage

Die Sat-Anlage besteht aus einer Aluminium-Parabolantenne mit 65 Zentimetern Durchmesser und einem Empfänger mit D-Box. Dazu gibt es ein Premiere-World-Freiabo für ein halbes Jahr. Damit können Sie über 30 Premiere-Programme empfangen. Weitere 120 digitale TV-Programme und 120 Rundfunksender lassen sich mit der Sat-Anlage empfangen – alle kostenlos.

## 2 x 3500 Mark




### Multimedia-PC mit digitaler Satelliten-Anlage

Der Multimedia-PC hat einen Athlon-Prozessor mit 800 MHz, 128 Megabyte Arbeitsspeicher, eine 30-Gigabyte- Festplatte, eine 32-Megabyte-Grafikkarte, eine Videokarte, ein 48-fach-CD-ROM-Laufwerk und einen17-Zoll-Monitor. Das Betriebssystem Windows 98 SE ist bereits auf dem Computer bereits installiert. Dank eingebautem Empfangsteil und mitgelieferter Aluminium-Parabolantenne fängt der Multimedia-PC Fernsehprogramme direkt per Satellit ein und zeigt sie auf dem Monitor. Auch das Stöbern im Internet ist via Satellit ist mit einer Geschwindigkeit von bis zu 400 Kilobit pro Sekunde möglich. Informationen zum TV- und Internet-Empfang per Satellit gibt es unter www.digitalinshaus.de und unter der Telefonnummer 01805/123900 (0,24 Mark pro Minute).

So machen Sie mit

### Nutzen Sie das Internet, um sich über Spiele zu informieren?

1. Ja, ich lese täglich die neuesten Spiele-Infos im Internet.
2. Ja, ich lese wöchentlich etwas über Spiele-Themen im Internet.
3. Ja, ich lese monatlich oder seltener Spiele-Infos im Internet.
4. Nein, ich habe Internet-Zugang, lese aber keine Spiele-Infos.
5. Ich habe keinen Internet-Zugang.

Informieren Sie sich im Internet über Spiele-Neuigkeiten? Wählen Sie die zu Ihrer Antwort passende Ziffer aus. Notieren Sie die auf einer ausreichend frankierten Postkarte, und ab die Post an:

**COMPUTERBILD-SPIELE**
**Stichwort „Gewinnspiel“**
**20623 Hamburg**

Sie können auch per Fax oder per E-Mail teilnehmen.

**Faxnummer: 040/34724601**

**E-Mail-Adresse:**

preisfrage@computerbild-spiele.de

**Bitte vergessen Sie die Absenderangabe nicht. Einsendeschluss ist Freitag, der 2. Februar 2001.**

Es gilt das Datum des Poststempels beziehungsweise der E-Mail oder des Faxes. Mitarbeiter der Axel Springer Verlag AG sowie deren Angehörige dürfen leider nicht teilnehmen. Eine Auszahlung der Gewinne in bar ist nicht möglich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Spiele & MAD präsentieren:

## Comic des Monats




Scart © 2000 Dino entertainment AG & Ruthe, MAD © 2000. EC. Comics. All Rights Reserved.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEST: GRAFIKKARTEN

# Welche ist die Richtige?

**Wer immer die aktuellen, technisch anspruchsvollen Spiele zocken will, braucht nahezu jedes Jahr eine neue Grafikkarte S.212. Doch welche ist die Richtige? Mit COMPUTERBILD-SPIELE haben Sie „gute Karten". Die Redaktion hat die zehn neuesten Grafikkarten aufwendigen Tests unterzogen**

Fahrten durch Nebelschwaden und Pfützen. Kollisionen, die mit sichtbaren Beschädigungen am Auto enden. Funkenflug und Steinschlag beim Ausritt ins Kiesbett. Alles wie im richtigen Formel-Eins-Rennen. Gute Programmierung und eine erstklassige Grafikkarte können Rennspiele zum Erlebnis machen. Können die brandneuen Grafikkarten diesen Spielspaß garantieren? COMPUTERBILD-SPIELE hat's überprüft.

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Lässt sich das neue Bauteil mithilfe des beiliegenden Handbuchs einfach einbauen und installieren? Nun, die Anleitungen zu den Grafikkarten „ATI Radeon 64 MB DDR ViVo", „ATI Radeon 32 MB DDR" sowie „Creative Labs Geforce 2 Ultra" sind so verständlich und ausführlich gehalten, dass auch Anfänger keine Probleme mit der „Pflicht" haben sollten. Note: „gut".

Das Institut Innovationstechnik in Bremen untersuchte die Bildschärfe der Testkandidaten. Erfreuliches Ergebnis: Alle Karten erzeugen ein „gutes", scharfes Bild. Mit 93,9 Prozent schoss die „Leadtek Winfast 256 DDR" in dieser Disziplin den Vogel ab.

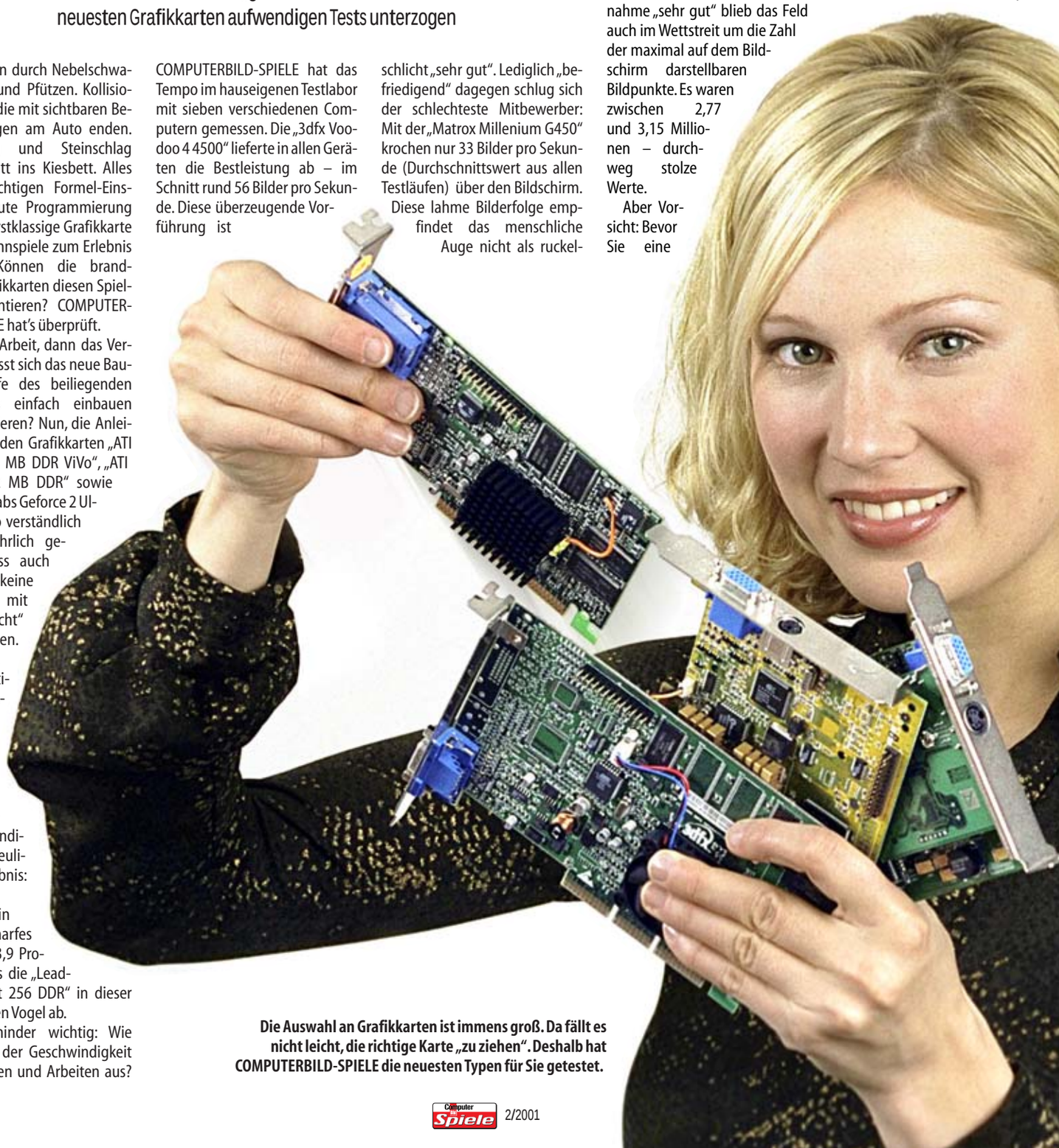
Nicht minder wichtig: Wie sieht's mit der Geschwindigkeit beim Spielen und Arbeiten aus? COMPUTERBILD-SPIELE hat das Tempo im hauseigenen Testlabor mit sieben verschiedenen Computern gemessen. Die „3dfx Voodoo 4 4500" lieferte in allen Geräten die Bestleistung ab – im Schnitt rund 56 Bilder pro Sekunde. Diese überzeugende Vorführung ist schlicht „sehr gut". Lediglich „befriedigend" dagegen schlug sich der schlechteste Mitbewerber: Mit der „Matrox Millenium G450" krochen nur 33 Bilder pro Sekunde (Durchschnittswert aus allen Testläufen) über den Bildschirm.

Diese lahme Bilderfolge empfindet das menschliche Auge nicht als ruckelfreie Darstellung. Die erfordert nämlich mindestens 50 Bilder pro Sekunde. Im Test mit Arbeitsprogrammen schnitten indes alle Prüflinge „sehr gut" ab.

Auch erfreulich: Alle Testkandidaten überzeugten mit einer Bildwiederholfrequenz S.212 jenseits der 100-Hertz-S.212 Grenze – das ist „sehr gut" für die Gesundheit Ihrer Augen. Eng zusammen und damit ohne Ausnahme „sehr gut" blieb das Feld auch im Wettstreit um die Zahl der maximal auf dem Bildschirm darstellbaren Bildpunkte. Es waren zwischen 2,77 und 3,15 Millionen – durchweg stolze Werte.

Aber Vorsicht: Bevor Sie eine hohe Bildauflösung S.212 beziehungsweise Bildwiederholfrequenz einstellen, überprüfen Sie unbedingt die technischen Daten Ihres Computer-Bildschirms. Ältere Exemplare quittieren überhöhte Einstellungen schon mal mit einem sofortigen Defekt der Bildröhre!

Und was ist, wenn Sie Ihren Computer einschalten und statt der farbigen Windows-Oberfläche nur ein schwarzes Bild sehen? Gegen Ausfall der Grafikkarte sichern Sie sich mit dem Kauf der „3dfx Voodoo 4 4500" am besten ab: Zehn Jahre lang können Sie das Gerät beim Händler gegen ein neues tauschen. Eine vorbildliche Garantieleistung, wenngleich wohl kaum je-



**Die Auswahl an Grafikkarten ist immens groß. Da fällt es nicht leicht, die richtige Karte „zu ziehen". Deshalb hat COMPUTERBILD-SPIELE die neuesten Typen für Sie getestet.**

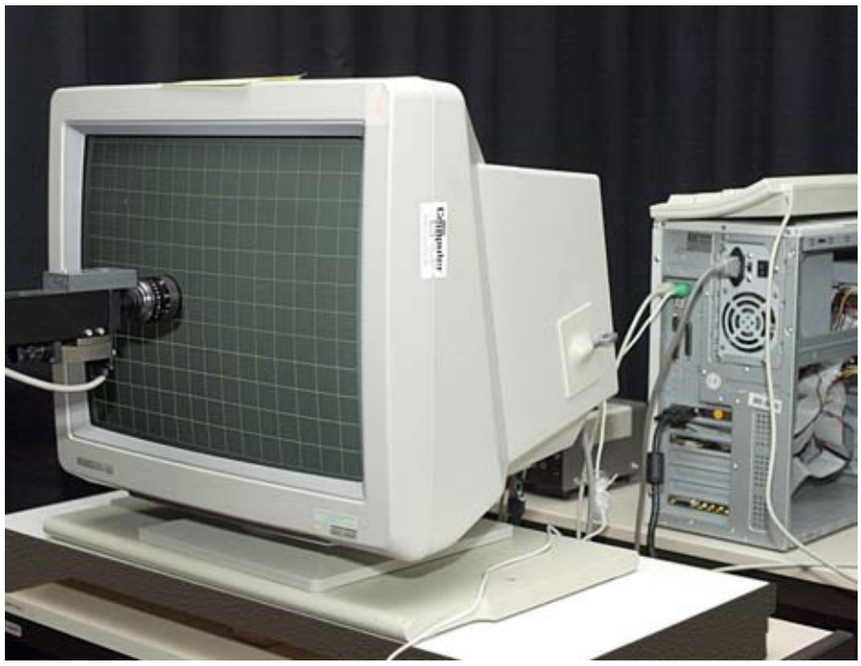
mand so lange mit der gleichen Grafikkarte, geschweige denn mit demselben Computer spielen möchte.

Fazit: Wer eine „ATI Radeon 64 MB DDR ViVo" erwirbt, hat gewiss die richtige Karte „gezogen". Sehr guter Service, hohe Bildschärfe sowie enormes Tempo beim Spielen und Arbeiten sind klare Trümpfe. Über den Composite-Ausgang S.212 dieser Grafikkarte können Sie statt eines Computer-Bildschirms sogar ein Fernsehgerät anschließen. In der Summe aller Eigenschaften ist der Testsieger einfach „gut". Aber: Der Preis von 949 Mark ist jenseits von Gut und Böse. Für nur rund ein Drittel bekommen Sie den Preis-Leistungs-Sieger „Leadtek Geforce 256 DDR". Und auch diese Grafikkarte räumte das Gesamturteil „gut" ab.



# So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat die zehn neuesten Grafikkarten mit AGP-Anschluss S.212 aufwendigen Tests unterzogen. Die Prüfungen erfolgten sowohl im eigenen Testlabor als auch im unabhängigen Testinstitut von Innovationstechnik Bremen. Der Leiter dieses Institutes ist ein öffentlich bestellter und vereidigter Sachverständiger für Bilder aufnehmende und wiedergebende Geräte. Ihm wurden besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt.



**Die Kamera am 250 000 Mark teuren Messplatz des Testinstitutes Innovationstechnik Bremen untersucht die Bildschärfe von Grafikkarten. Dazu werden die wiedergegebenen Bilder 1000-fach vergrößert.**

## Installation

Grafikkarten und die dazu gehörenden Steuerungsprogramme (Treiber) müssen vor dem ersten Spiel installiert werden. Die Installation der Karte sollte in der beiliegenden Bedienungsanleitung Schritt für Schritt so beschrieben sein, dass auch Anfänger keinerlei Probleme damit haben.

Die Installation der Steuerungsprogramme sollte sogar vollautomatisch ablaufen, ohne dass Ihnen komplizierte Einstellungen überlassen bleiben. Andernfalls gibt's keine guten Noten in dieser Prüfung.

## Bildqualität

Mit einer elektronischen Spezialkamera untersucht das Institut Innovationstechnik die Bildschärfe der Grafikkarten. Die Endnote setzt sich aus den Überprüfungen der Farbtreue und Detailgenauigkeit, des Weißwertes und der Qualität des einzelnen Bildpunktes zusammen. Eigens für diesen Test wurden verschiedene Testbilder entwickelt. Die Messkamera nimmt deren Abbilder von einem äußerst hochwertigen Bildschirm auf und vergleicht sie mit den Originalen. Abweichungen führen zur Abwertung.

## Flimmern

Das Flimmern (Fachbegriff: Bildwiederholfrequenz S.212) wird ebenfalls am Referenz-Bildschirm gemessen. Je höher die Frequenz ist, desto weniger Flimmern nehmen Sie wahr und desto geringer werden Ihre Augen belastet. Ein Wert von 100 Hertz S.212, also 100 Bilder pro Sekunde, gilt als „sehr gut".

## Geschwindigkeit

Bei diesem Test müssen die Grafikkarten zeigen, wie schnell sie die Daten vom Prozessor S.212 übernehmen und zum Bildschirm weiterleiten. Gemessen wird sowohl mit Spielen als auch mit Arbeitsprogrammen. Diesmal wurde mit den weit verbreiteten Spielen „Shogo"[1], „Expendable"[2], „Descent[3] 3" und „Testdrive[4] 6" überprüft, wie viele Bilder pro Sekunde die Grafikkarte auf dem Bildschirm darstellt, und zwar mit sieben verschiedenen Computern.

Pro Computer wird aus den Ergebnissen mit allen vier Spielen ein Durchschnittswert errechnet. Verweigert eine Karte die Zusammenarbeit mit einem der Spiele, so ergibt sich hier ein Wert von null Bildern pro Sekunde. Dieses Einzelergebnis drückt den Durchschnitt, was sich in einem schlechteren Zwischenergebnis niederschlägt.

Die Geschwindigkeit beim Arbeiten wird mit verschiedenen Windows-Programmen, wie Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen, ermittelt. Dabei müssen die Karten nacheinander bestimmte Vorgänge abarbeiten. Die dazu mit den unterschiedlichen Computern benötigten Zeiten werden addiert, aus dem Ergebnis wird ein Mittelwert errechnet und dann mit einem von COMPUTERBILD-SPIELE vorgegebenen Referenzwert verglichen.

## Preis-Leistung

Aus einer sehr einfachen Rechnung ergibt sich der Preis-Leistungsindex: Das Testergebnis wird mit dem Preis multipliziert. Beispiel: Eine Grafikkarte mit dem Testergebnis 2,0 kostet 600 Mark. Aus 2,0 mal 600 ergibt sich der Indexwert 1200. In der Tabelle unten können Sie die Preis-Leistungsnoten und die ihnen zugeordneten Indexwerte ablesen. Im Beispiel wäre das Ergebnis „ausreichend".

| | |
|---|---|
| bis 500 | sehr gut |
| 500,01 bis 800 | gut |
| 800,01 bis 1100 | befriedigend |
| 1100,01 bis 1400 | ausreichend |
| 1400,01 bis 1700 | mangelhaft |
| über 1700,01 | ungenügend |

Ausnahme: Bei mangelhaftem Testergebnis wird die Preis-Leistungsnote um zwei ganze Stufen abgewertet, bei ungenügendem Ergebnis um drei.



**Lässt sich die Karte einfach einbauen?**



**Hier werden alle Ergebnisse ausgewertet.**

[1]sprich: „Schogo" [2]sprich: „Expendebel" [3]sprich: „Dißennt" [4]sprich: „TestDreif"

# Die getesteten Produkte kurz vorgestellt



Ingolf Leschke, Testredakteur

„Gut" muss nicht immer teuer sein. Das offenbarte dieser Vergleichstest von zehn Grafikkarten deutlich. Testsieger wurde zwar eindeutig die „Radeon 64 MB DDR ViVO" von der kanadischen Firma ATI. Doch der Preis dafür ist nicht nur hoch, sondern geradezu schmerzhaft: Stattliche 949 Mark verlangt der Hersteller für den neuen „Bildmacher". Eine viel zu hohe Forderung angesichts des allgemeinen Preisverfalls bei Grafikkarten.

Dass es auch anders geht, zeigt die Firma Leadtek. Die „Winfast Geforce 256 DDR" braucht sich mit ihrer Leistung keineswegs hinter dem Sieger zu verstecken: Ein scharfes Bild sowie sehr hohe Geschwindigkeit beim Spielen und Arbeiten führten ebenfalls zur Note „gut". Für die meisten derzeit erhältlichen Spiele reicht diese Grafikkarte locker aus. Und der Preis macht sie fast zum „Schnäppchen": 349 Mark – nur rund ein Drittel des Betrages, den Sie für den Testsieger hinblättern müssten. Die Redaktion verleiht der Leadtek das Prädikat „sehr empfehlenswert". Aber sehen Sie selbst: Die Mitbewerber sind auch nicht von schlechten Eltern.




**Der Preis-Leistungssieger in diesem Vergleich: die „Winfast Geforce 256 DDR" von der Firma Leadtek.**

## Kriterien für die Auswahl der Testgeräte

**COMPUTERBILD-SPIELE testete zehn neue Grafikkarten für Computer mit AGP-Anschluss. Für die Auswahl der Geräte waren folgende Kriterien maßgeblich:**

- Die Grafikkarten durften maximal 1300 Mark kosten.
- Alle Modelle waren zuvor noch nicht im Test bei COMPUTERBILD-SPIELE.
- So genannte Prototypen (Vorserien-Modelle) wurden nicht berücksichtigt. Denn diese Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert.
- Die Grafikkarten sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Die Testkandidaten sollten nach Möglichkeit sowohl in Großmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten zu, dass die Modelle nach Erscheinen des Tests noch mindestens weitere zwei Monate lang im Handel bleiben.




**Die zehn Grafikkarten im Test erfüllten alle oben genannten Auswahlkriterien.**

## Platz 1 ATI Radeon 64 MB DDR ViVo — Computer Spiele Test-Sieger



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | mangelhaft |
| Preis: | 949 Mark |




Die „ATI Radeon 64 MB DDR ViVo" hat einen Composite-S.212 Eingang. Dort können Sie einen Fernseher anschließen und dessen Programm auf dem Computer-Bildschirm laufen lassen.

- ⊕ Sehr hohes Tempo beim Spielen und Arbeiten
- ⊕ Composite-Ein- und Ausgang
- ⊕ S-Video-Ausgang S.212
- ⊖ Sehr hoher Preis

Infos bei: ATI, Keltenring 13, 82041 Oberhaching

## Platz 2 ATI Radeon 32 MB DDR



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | ausreichend |
| Preis: | 649 Mark |



Links sehehn Sie den Grafikspeicher S.212 der Grafikkarte. Je größer der ist, desto mehr Details von Spielen lassen sich auf dem Computer-Bildschirm darstellen.

- ⊕ Sehr hohes Tempo beim Spielen und Arbeiten
- ⊕ Sehr lange Garantiezeit
- ⊖ Kein Composite-Ein- und Ausgang

Infos bei: ATI, Keltenring 13, 82041 Oberhaching

## Platz 3 Leadtek Winfast Geforce 2 GTS 64 MB DDR



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | ungenügend |
| Preis: | 979 Mark |

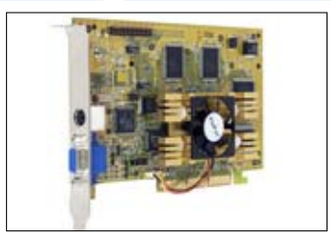


Dieses Bauteil auf der Grafikkarte ermöglicht es, über den S-Video-S.212 Ausgang (an der Anschlussleiste der Grafikkarte) das „Computer-Bild" auf dem Fernsehgerät wiederzugeben.

- ⊕ Sehr hohes Tempo beim Spielen und Arbeiten
- ⊕ S-Video-Ausgang
- ⊖ Sehr hoher Preis
- ⊖ Kein Composite-Ein- und Ausgang

Infos bei: Data Link International, Wendenstr. 309, 20537 Hamburg

## Platz 4 Leadtek Winfast Geforce 256 DDR — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | gut |
| Preis: | 349 Mark |



Um den Inhalt des Computer-Bildschirms auf einem Fernseher wiederzugeben, benötigen Sie einen so genannten S-Video-Ausgang (Bild links), an den das Fernsehgerät per Spezialkabel angeschlossen wird.

- ⊕ Sehr hohes Tempo beim Spielen und Arbeiten
- ⊕ S-Video-Ausgang
- ⊕ Sehr günstiger Preis
- ⊖ Kein Composite-Ein- und Ausgang

Infos bei: Data Link International, Wendenstr. 309, 20537 Hamburg

## Platz 5 – Elsa Gladiac MX



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | gut |
| Preis: | 379 Mark |



Diese Kontaktleiste auf der Grafikkarte ermöglicht den Anschluss spezieller Karten (beispielsweise einer zum Bearbeiten von Videos).

- ⊕ Sehr hohes Tempo beim Spielen und Arbeiten
- ⊕ Günstiger Preis
- ⊖ Kein Composite Ein- und Ausgang

Infos bei: Elsa, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

## Platz 9 – Guillemot 3D Prophet 2 MX



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | gut |
| Preis: | 349 Mark |



Unter diesem Kühlkörper befindet sich der Grafikprozessor S.212 der „Nvidia Geforce 2 MX". Läuft er auf Hochtouren, so wird er sehr heiß. Der Kühler soll ein „Durchbrennen" des Prozessors verhindern.

- ⊕ Sehr hohes Tempo beim Spielen und Arbeiten
- ⊕ Sehr günstiger Preis
- ⊖ Kein Composite-Ein- und Ausgang

Infos bei: Guillemot, Am Hammer 15 b, 90455 Nürnberg

## Platz 6 – 3dfx Voodoo 4 4500



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | gut |
| Preis: | 399 Mark |



Beim Einbau der Grafikkarte müssen Sie die mit dem AGP-Anschluss S.212 (Bild) voraus in den AGP-Steckplatz S.212 auf der Hauptplatine Ihres Computer stecken.

- ⊕ Sehr hohes Tempo beim Spielen und Arbeiten
- ⊕ Günstiger Preis
- ⊖ Kein Composite-Ein- und Ausgang

Infos bei: Text 100, Nymphenburger Str. 168, 80634 München

## Platz 10 – Matrox Millenium G450



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | befriedigend |
| Preis: | 419 Mark |



Für Profis: Dank dieser beiden Buchsen können Sie zwei Bildschirme an die Grafikkarte anschließen. So gewinnen Sie eine größere Arbeitsfläche, etwa für Grafikprogramme.

- ⊕ Anschluss zweier Computer-Bildschirme möglich
- ⊖ Beim Spielen nur akzeptables Tempo
- ⊖ Etwas knappes Handbuch

Infos bei: Matrox, Inselkammerstr. 8 82008 Unterhaching

## Platz 6 – Creative Labs 3DBlaster Geforce 2 Ultra



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | ungenügend |
| Preis: | 1249 Mark |



Wird der Grafikspeicher der „3D Blaster Geforce 2 Ultra" stark beansprucht, dann läuft er heiß. Deshalb hat die Firma Creative Labs ihn mit Kühlkörpern umgeben.

- ⊕ Hohes Tempo beim Spielen und Arbeiten
- ⊖ Sehr hoher Preis
- ⊖ Kein Composite-Ein- und Ausgang

Infos bei: Creative Labs, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring

## Platz 8 – Aopen PA 256 de Luxe



| | |
|---|---|
| Testergebnis: | gut |
| Preis/Leistung: | ausreichend |
| Preis: | 559 Mark |



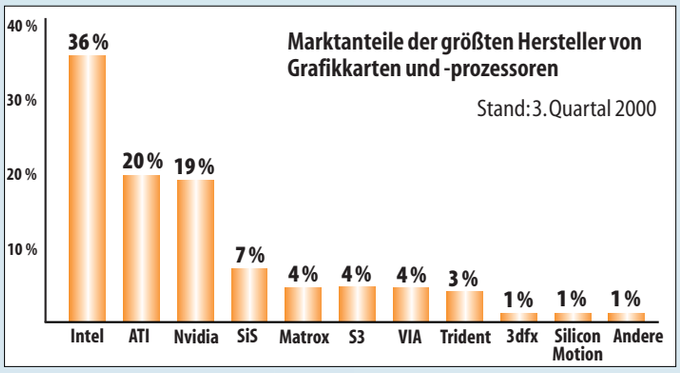
Je größer der Grafikspeicher (Bild) einer Grafikkarte ist desto mehr Details (etwa das Qualmen der Reifen in Rennspielen) können auf dem Bildschirm dargestellt werden.

- ⊕ Hohes Tempo beim Spielen und Arbeiten
- ⊕ S-Video-Ausgang
- ⊖ Kein Composite-Ein- und Ausgang

Infos bei: Aopen, Am Schimmersfeld 5a, 40880 Ratingen

## Marktanteile

In diesem Diagramm sehen Sie die Markanteile der größten Grafikkarten- und Grafikprozessoren-Hersteller. Die Prozessoren der Firma Intel werden größtenteils direkt auf Hauptplatinen S.212 verbaut. Weil die sehr weit verbreitet sind, behauptet Intel unangefochten Platz Eins.




## Produktvorschau

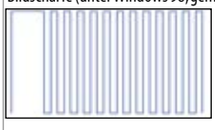
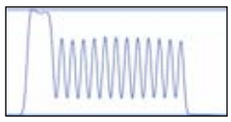
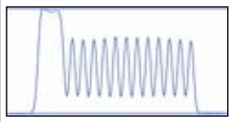
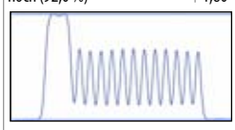
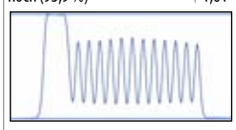



Seit Mitte Dezember ist die „All In Wonder Radeon"[1] vom kanadischen Grafikkarten-Hersteller ATI im Handel erhältlich. Angetrieben wird die Grafikkarte von einem Grafikprozessor „ATI Radeon". Für höchste Detailgenauigkeit in Spielen soll der 32 Megabyte S.212 große Grafikspeicher sorgen. Das neue Modell ist nicht nur Grafikkarte, sondern auch Fernsehkarte. Damit können Sie am Computer fernsehen. Ein spezielles Programm soll es zudem ermöglichen, Sendungen aufzunehmen. Und nicht nur das: Während eine Aufzeichnung läuft, können Sie die laut Hersteller von Anfang an abspielen, ohne den Fortgang der Aufnahme zu beeinträchtigen. Der Verkaufspreis für die All In Wonder Radeon liegt bei 900 Mark.

[1] sprich: „Oh! In Wonder Raidion"

## Testergebnisse im Detail

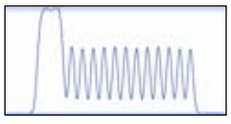
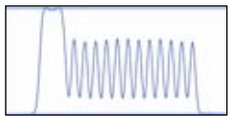
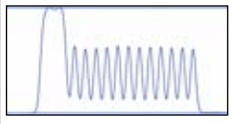
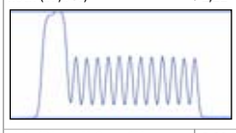
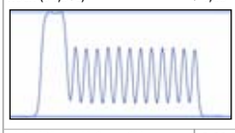
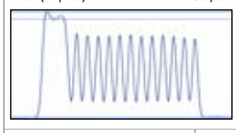
Computer Spiele Test-Sieger | Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

| MODELL<br>HERSTELLER | GEWICHTUNG | Platz 1<br>RADEON 64 MB DDR VIVO<br>ATI | | Platz 2<br>RADEON 32 MB DDR<br>ATI | | Platz 3<br>WINFAST GEFORCE[1] 2 GTS 64 MB DDR<br>Leadtek | | Platz 4<br>WINFAST GEFORCE[1] 256 DDR<br>Leadtek | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **SERVICE** | **6%** | | **1,33** | | **1,33** | | **3,17** | | **3,17** |
| Garantiedauer (Herstellerangabe) | 3% | sehr lang (5 Jahre) | 1,00 | sehr lang (5 Jahre) | 1,00 | lang (3 Jahre) | 2,00 | lang (3 Jahre) | 2,00 |
| Garantieart (Herstellerangabe) | 1% | Austausch beim Händler | 2,00 | Austausch beim Händler | 2,00 | Austausch beim Händler | 2,00 | Austausch beim Händler | 2,00 |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 1% | 00353/1/8077826 (0,24 DM/Min.) | 1,96 | 00353/1/8077826 (0,24 DM/Min.) | 1,96 | keine | 6,00 | keine | 6,00 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | Deutsch (www.ati.de) | 1,00 | Deutsch (www.ati.de) | 1,00 | Englisch (www.leadtek.com) | 5,00 | Englisch (www.leadtek.com) | 5,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | 00353/1/8077826 (0,24 DM/Min.) | | 00353/1/8077826 (0,24 DM/Min.) | | 040/25170704 (0,24DM/Min.) | | 040/25170704 (0,24DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft) | 0% | 00353/1/8077846 (0,24 DM/Min.) | | 00353/1/8077846 (0,24 DM/Min.) | | 040/25170777 (0,24DM/Min.) | | 040/25170777 (0,24DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5%** | | **1,80** | | **1,80** | | **2,80** | | **2,80** |
| Handbuch (Umfang/Verständlichkeit, überprüft) | 1% | verständlich (häufig gestellte Fragen fehlen) | 2,00 | verständlich (häufig gestellte Fragen fehlen) | 2,00 | normal verständlich (Fehlerkurzhilfe und häufig gestellte Fragen fehlen) | 3,00 | normal verständlich (Fehlerkurzhilfe und häufig gestellte Fragen fehlen) | 3,00 |
| Handbuch (Sprache, überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Englisch | 5,00 | Englisch | 5,00 |
| Installation (Inbetriebnahme, überprüft) | 3% | einfach | 2,00 | einfach | 2,00 | einfach | 2,00 | einfach | 2,00 |
| **BILDQUALITÄT** | **30%** | | **1,78** | | **1,71** | | **1,71** | | **1,60** |
| Bildschärfe (unter Windows 98, gemessen) | 18% | hoch (90,9 %) | 1,91 | hoch (92,0 %) | 1,80 | hoch (92,0 %) | 1,80 | hoch (93,9 %) | 1,61 |
|  Die Abbildung zeigt den Helligkeitsverlauf bei dünnen, schwarzen Linien, als Messlinie. Je höher die Ausschläge, desto besser. | |  | |  | |  | |  | |
| Unterstützte 3D-Standards (Direct-X S.212, OpenGL S.212, Glide S.212, überprüft) | 4% | viele (Direct-X, OpenGL) | 2,00 | viele (Direct-X, OpenGL) | 2,00 | viele (Direct-X, OpenGL) | 2,00 | viele (Direct-X, OpenGL) | 2,00 |
| Bildqualität mit 3D-Spielen (überprüft) | 3% | realistisch | 2,00 | realistisch | 2,00 | realistisch | 2,00 | realistisch | 2,00 |
| Maximale Anzahl Bildpunkte bei 16,7 Millionen Farben (bei mindestens 75 Hz Bildwiederholfrequenz S.212, überprüft) | 1% | sehr groß (2048 x 1536) | 1,00 | sehr groß (2048 x 1536) | 1,00 | sehr groß (1920 x 1440) | 1,00 | sehr groß (1920 x 1440) | 1,00 |
| Maximale Bildwiederholfrequenz bei 1024 x 768 Bildpunkten (überprüft) | 1% | Augen schonend (160 Hz) | 1,00 | Augen schonend (160 Hz) | 1,00 | Augen schonend (150 Hz) | 1,00 | Augen schonend (150 Hz) | 1,00 |
| Zusätzlich mögliche Bildschirmeinstellungen (Bildpunkte unter Windows 98, überprüft) | 3% | sehr viele (1920 x 1440, 1920 x 1200, 1900 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1152 x 864, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480) | 1,00 | sehr viele (1920 x 1440, 1920 x 1200, 1900 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1152 x 864, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480) | 1,00 | sehr viele (1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 900, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1152 x 864, 800 x 600, 640 x 480) | 1,00 | sehr viele (1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 900, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1152 x 864, 800 x 600, 640 x 480) | 1,00 |
| **GESCHWINDIGKEIT** | **45%** | | **1,40** | | **1,36** | | **1,23** | | **1,44** |
| Spielen mit AMD K6-2 3D Now! 500 MHz (Hauptplatine S.212 mit VIA-Chipsatz S.212, Windows 98, gemessen) | 6% | niedrig (24,45 Bilder pro Sekunde) | 3,55 | akzeptabel (26,41 Bilder pro Sekunde) | 3,36 | akzeptabel (32,51 Bilder pro Sekunde) | 2,75 | akzeptabel (34,77 Bilder pro Sekunde) | 2,52 |
| Spielen mit AMD Duron 700 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen) | 6% | sehr hoch (60,44 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (56,83 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (57,66 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (63,44 Bilder pro Sekunde) | 1,00 |
| Spielen mit AMD Athlon 500 MHz (Hauptplatine mit AMD-Chipsatz, Windows 98, gemessen) | 6% | sehr hoch (49,28 Bilder pro Sekunde) | 1,07 | sehr hoch (49,29 Bilder pro Sekunde) | 1,07 | sehr hoch (61,75 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | hoch (35,89 Bilder pro Sekunde) | 2,41 |
| Spielen mit AMD Athlon 800 MHz (Hauptplatine mit AMD-Chipsatz, Windows 98, gemessen) | 6% | sehr hoch (56,57 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (64,33 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (68,98 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (46,08 Bilder pro Sekunde) | 1,39 |
| Spielen mit Intel Pentium 3 500 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen) | 3% | sehr hoch (48,56 Bilder pro Sekunde) | 1,14 | sehr hoch (50,78 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (56,61 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (59,17 Bilder pro Sekunde) | 1,00 |
| Spielen mit Intel Pentium 3 500 MHz (Hauptplatine mit BX-Chipsatz, Windows 98, gemessen) | 3% | sehr hoch (58,16 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (56,46 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (63,84 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (60,71 Bilder pro Sekunde) | 1,00 |
| Spielen mit Intel Pentium 3 800 MHz EB (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen) | 3% | sehr hoch (56,81 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (63,65 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (68,78 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (68,22 Bilder pro Sekunde) | 1,00 |
| Spielen mit Intel Pentium 3 800 MHz EB (Hauptplatine mit BX-Chipsatz, Windows 98, gemessen) | 3% | sehr hoch (59,85 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (60,87 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (66,81 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (63,94 Bilder pro Sekunde) | 1,00 |
| Spielen mit Intel Celeron 500 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen) | 3% | hoch (43,43 Bilder pro Sekunde) | 1,66 | hoch (43,96 Bilder pro Sekunde) | 1,60 | sehr hoch (58,62 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (52,04 Bilder pro Sekunde) | 1,00 |
| Spielen mit Intel Celeron 500 MHz (Hauptplatine mit BX-Chipsatz, Windows 98, gemessen) | 3% | sehr hoch (51,04 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (52,33 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (51,95 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (51,76 Bilder pro Sekunde) | 1,00 |
| Arbeiten (Windows 98, gemessen) | 3% | sehr hoch (104,83%) | 1,00 | sehr hoch (103,42%) | 1,00 | sehr hoch (104,5%) | 1,00 | sehr hoch (101,56%) | 1,00 |
| **ANSCHLÜSSE** | **10%** | | **2,70** | | **4,80** | | **4,20** | | **4,20** |
| Monitor-Anschluss (überprüft) | 4% | 1 x VGA | 3,00 | 1 x VGA | 3,00 | 1 x VGA | 3,00 | 1 x VGA | 3,00 |
| Composite S.212 | 3% | Ein- und Ausgang | 1,00 | nicht vorhanden | 6,00 | nicht vorhanden | 6,00 | nicht vorhanden | 6,00 |
| S-Video S.212 (überprüft) | 3% | Ausgang | 4,00 | nicht vorhanden | 6,00 | Ausgang | 4,00 | Ausgang | 4,00 |
| DVI-Ausgang S.212 (überprüft) | 0% | nicht vorhanden | | nicht vorhanden | | nicht vorhanden | | nicht vorhanden | |
| **SONSTIGES** | **4%** | | **1,00** | | **1,00** | | **1,00** | | **1,00** |
| DVD-Video S.212 abspielbar (mit DVD-ROM-Laufwerk S.212, überprüft) | 4% | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| Unterstützt zwei Bildschirme mit zusätzlicher PCI-Grafikkarte S.212 (überprüft) | 0% | ja | | ja | | ja | | ja | |
| Grafikprozessor S.212 (überprüft) | 0% | ATI Radeon | | ATI Radeon | | Nvidia Geforce 2 GTS | | Nvidia Geforce 256 | |
| Grafikspeicher S.212 (überprüft) | 0% | 64 Megabyte | | 32 Megabyte | | 64 Megabyte | | 32 Megabyte | |
| Grafikspeicher erweiterungsfähig (überprüft) | 0% | nein | | nein | | nein | | nein | |
| Mitgelieferte Steuerungsprogramme für (Treiber, überprüft) | 0% | Windows 95/98/NT 4.0/2000 | | Windows 95/98/NT 4.0/2000 | | Windows 95/98/NT 4.0/2000 | | Windows 95/98/NT 4.0/2000 | |
| Mitgeliefertes Zubehör und Programme (überprüft) | 0% | ATI DVD-Player, Ulead Video Studio 4.0 | | ATI DVD-Player | | WinFast DVD, Cororific, 3DEEP, Cult3D | | WinFast DVD, Cororific, 3DEEP, Cult3D | |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **1,64** | | **1,82** | | **1,86** | | **1,92** |
| **AUFWERTUNG** | | | | | | | | | |
| **ABWERTUNG** | | | | | | | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | gut | 1,64 | gut | 1,82 | gut | 1,86 | gut | 1,92 |
| **PREIS/LEISTUNG** | | mangelhaft | | ausreichend | | ungenügend | | gut | |
| Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers) | | 949 Mark | | 649 Mark | | 979 Mark | | 349 Mark | |
| Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Dezember fand) | | 829 Mark, Schorr-Aviation, Staffelstein, Tel. 09573/969012 | | 478 Mark, Prosoft Wonderlite, Mülheim-Kärlich, Tel. 05630/95540 | | 799 Mark, Schiwi Elektronik, Norderstedt, Tel. 040/52875810 | | kein günstigerer Preis bekannt | |
| Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis) | | 1,64 x 949 = 1556,36 = mangelhaft | | 1,82 x 649 = 1181,18 = ausreichend | | 1,86 x 979 = 1820,94 = ungenügend | | 1,92 x 349 = 670,08 = gut | |

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1]sprich: „Winnfahst Dschihforß" [2]sprich: „Gläidiäck" [3]sprich: „Wuhduh" [4]sprich: „3D Blahster Dschihforß" [5]sprich: „De Lücks"

[6]kein Programm zum Abspielen von DVD-Videos mitgeliefert [7]schlechterer Duchschnittswert, weil die Spiele „Expendable", „Shogo" und „Descent" gar nicht liefen

| Platz 5 | | Platz 6 | | Platz 6 | | Platz 8 | | Platz 9 | | Platz 10 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **GLADIAC[2] MX** | | **VOODOO[3] 4 4500** | | **3D BLASTER GEFORCE[4] 2 ULTRA** | | **PA 256 DE LUXE[5]** | | **3D PROPHET 2 MX** | | **MILLENNIUM G450** | |
| Elsa | NOTE | 3dfx | | Creative Labs | | Aopen | | Guillemot | | Matrox | |
| | **1,49** | | **2,16** | | **1,99** | | **2,33** | | **1,99** | | **1,83** |
| sehr lang (6 Jahre) | 1,00 | sehr lang (10 Jahre) | 1,00 | lang (3 Jahre) | 2,00 | normal (2 Jahre) | 3,00 | lang (3 Jahre) | 2,00 | lang (3 Jahre) | 2,00 |
| Austausch beim Hersteller | 3,00 | Austausch beim Händler | 2,00 | Austausch beim Hersteller | 3,00 | Austausch beim Händler | 2,00 | Austausch beim Hersteller | 3,00 | Austausch beim Händler | 2,00 |
| 0231/ 97488601 (0,24 DM/Minute) | 1,96 | 01805/177617 (0,24 DM/Min.) | 1,96 | 069/66982900 (0,24 DM/Min.) | 1,96 | 01805/559191 (0,24 DM/Min.) | 1,96 | 0221/330004466 (0,24DM/Minute) | 1,96 | 089/61447433 (0,24 DM/Minute) | 1,96 |
| Deutsch (www.elsa.de) | 1,00 | Englisch (www.3dfx.com) | 6,00 | Deutsch (www.europe.creative.com) | 1,00 | Deutsch (www.aopencom.de) | 1,00 | Deutsch (www.guillemot.de) | 1,00 | Deutsch (www.matrox.de) | 1,00 |
| 0241/6065112 (max 0,24DM/Minute) | | keins | | 069/66982900 (0,24 DM/Min.) | | 02102/57700 (0,24 DM/Min.) | | 09122/8860 (0,24DM/Minute) | | 01805/002338 (0,24 DM/Min.) | |
| 0241/6065199 (max 0,24DM/Minute) | | keins | | 089/99287122 (0,24 DM/Min.) | | 02102/57799 (0,24 DM/Min.) | | 09122/886333 (0,24DM/Minute) | | 089/ 6149743 (0,24 DM/Min.) | |
| | **2,00** | | **2,00** | | **1,80** | | **2,00** | | **2,00** | | **3,00** |
| normal verständlich (Fehlerkurzhilfe und häufig gestellte Fragen fehlen) | 3,00 | normal verständlich (Fehlerkurzhilfe und häufig gestellte Fragen fehlen) | 3,00 | verständlich (häufig gestellte Fragen fehlen) | 2,00 | normal verständlich (Fehlerkurzhilfe und häufig gestellte Fragen fehlen) | 3,00 | normal verständlich (Fehlerkurzhilfe und häufig gestellte Fragen fehlen) | 3,00 | etwas knapp (Gliederung, Bildschirmansichten/Grafiken und Fehlerkurzhilfe fehlen) | 4,00 |
| Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Englisch | 5,00 |
| einfach | 2,00 | einfach | 2,00 | einfach | 2,00 | einfach | 2,00 | einfach | 2,00 | einfach | 2,00 |
| | **1,83** | | **1,54** | | **1,76** | | **1,97** | | **1,74** | | **1,98** |
| hoch (90,1%) | 1,99 | hoch (92,6 %) | 1,74 | hoch (91,2 %) | 1,88 | hoch (87,8 %) | 2,22 | hoch (91,5%) | 1,85 | hoch (87,5%) | 2,25 |
|  | |  | |  | |  | |  | |  | |
| viele (Direct-X, OpenGL) | 2,00 | sehr viele (Direct-X, OpenGL, Glide) | 1,00 | viele (Direct-X, OpenGL) | 2,00 | viele (Direct-X, OpenGL) | 2,00 | viele (Direct-X, OpenGL) | 2,00 | viele (Direct-X, OpenGL) | 2,00 |
| realistisch | 2,00 | realistisch | 2,00 | realistisch | 2,00 | realistisch | 2,00 | realistisch | 2,00 | realistisch | 2,00 |
| sehr groß (1920 x 1440) | 1,00 | sehr groß (2048 x 1536) | 1,00 | sehr groß (1920 x 1440) | 1,00 | sehr groß (1920 x 1440) | 1,00 | sehr groß (1920 x 1440) | 1,00 | sehr groß (1920 x 1440) | 1,00 |
| Augen schonend (160 Hz) | 1,00 | Augen schonend (120 Hz) | 1,00 | Augen schonend (150 Hz) | 1,00 | Augen schonend (150 Hz) | 1,00 | Augen schonend (150 Hz) | 1,00 | Augen schonend (173 Hz) | 1,00 |
| sehr viele (2048 x 1536, 1920 x1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 900, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 720, 1152 x 864, 800 x 600, 640 x 480) | 1,00 | sehr viele (1920 x 1440, 1920 x1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1152 x 864, 960 x 720, 800 x 600, 640 x 480) | 1,00 | sehr viele (2048 x 1536, 1920 x1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 900, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 720, 1152 x 864, 800 x 600, 640 x 480) | 1,00 | sehr viele (2048 x 1536, 1600 x1200, 1600 x 900, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 720, 1152 x 864, 800 x 600, 640 x 480) | 1,00 | sehr viele (2048 x 1536, 1920 x1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 900, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 720, 1152 x 864, 800 x 600, 640 x 480) | 1,00 | sehr viele (2048 x 1536, 1856 x1392, 1800 x 1440, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1152 x 864, 800 x 600, 640 x 480) | 1,00 |
| | **1,51** | | **1,21** | | **1,57** | | **1,59** | | **1,49** | | **2,72** |
| hoch (36,6 Bilder pro Sekunde) | 2,55 | hoch (38,77 Bilder pro Sekunde) | 2,12 | hoch (37,51 Bilder pro Sekunde) | 2,25 | hoch (36,7 Bilder pro Sekunde) | 2,33 | akzeptabel (34,9 Bilder pro Sekunde) | 2,70 | akzeptabel (31,3 Bilder pro Sekunde) | 3,11 |
| sehr hoch (49 Bilder pro Sekunde) | 1,11 | sehr hoch (56,68 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | niedrig[7] (20 Bilder pro Sekunde) | 4,00 | niedrig[7] (20,75 Bilder pro Sekunde) | 3,93 | sehr hoch (46,3 Bilder pro Sekunde) | 1,42 | akzeptabel (29,0 Bilder pro Sekunde) | 3,36 |
| hoch (42,5 Bilder pro Sekunde) | 1,85 | sehr hoch (58,1 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (62,51 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (51,09 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (45,1 Bilder pro Sekunde) | 1,49 | hoch (38,9 Bilder pro Sekunde) | 2,25 |
| sehr hoch (46,3 Bilder pro Sekunde) | 1,42 | sehr hoch (68,03 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (68,94 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (56,7 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (46,9 Bilder pro Sekunde) | 1,35 | hoch (37,2 Bilder pro Sekunde) | 2,44 |
| sehr hoch (48,7 Bilder pro Sekunde) | 1,15 | sehr hoch (55,87 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (60,02 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (58,48 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (49,3 Bilder pro Sekunde) | 1,08 | akzeptabel (33,4 Bilder pro Sekunde) | 2,86 |
| sehr hoch (54,3 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (59,65 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (63,28 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (62,39 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (56,9 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | akzeptabel (33,8 Bilder pro Sekunde) | 2,82 |
| sehr hoch (49,5 Bilder pro Sekunde) | 1,06 | sehr hoch (65,37 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (68,86 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (68,43 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (66,3 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | akzeptabel (34,2 Bilder pro Sekunde) | 2,77 |
| sehr hoch (57,7 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (65,04 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (65,67 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (62,38 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (60,2 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | akzeptabel (35,6 Bilder pro Sekunde) | 2,62 |
| hoch (43,2 Bilder pro Sekunde) | 1,76 | hoch (43,77 Bilder pro Sekunde) | 1,62 | sehr hoch (53,79 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (51,45 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | hoch (43,6 Bilder pro Sekunde) | 1,72 | akzeptabel (29,3 Bilder pro Sekunde) | 3,33 |
| hoch (42,5 Bilder pro Sekunde) | 1,84 | sehr hoch (47,4 Bilder pro Sekunde) | 1,26 | sehr hoch (51,83 Bilder pro Sekunde) | 1,00 | sehr hoch (47,45 Bilder pro Sekunde) | 1,25 | hoch (44,9 Bilder pro Sekunde) | 1,58 | akzeptabel (31,1 Bilder pro Sekunde) | 3,12 |
| sehr hoch (105,1%) | 1,00 | sehr hoch (101,23%) | 1,00 | sehr hoch (104,22%) | 1,00 | sehr hoch (98,83%) | 1,06 | sehr hoch (105,7%) | 1,00 | sehr hoch (107,3%) | 1,00 |
| | **4,80** | | **4,80** | | **4,80** | | **4,20** | | **4,80** | | **2,80** |
| 1 x VGA | 3,00 | 1 x VGA | 3,00 | 1 x VGA | 3,00 | 1 x VGA | 3,00 | 1 x VGA | 3,00 | 2 x VGA | 1,00 |
| nicht vorhanden | 6,00 | nicht vorhanden | 6,00 | nicht vorhanden | 6,00 | nicht vorhanden | 6,00 | nicht vorhanden | 6,00 | Ausgang | 4,00 |
| nicht vorhanden | 6,00 | nicht vorhanden | 6,00 | nicht vorhanden | 6,00 | Ausgang | 4,00 | nicht vorhanden | 6,00 | Ausgang | 4,00 |
| nicht vorhanden | | nicht vorhanden | | nicht vorhanden | | nicht vorhanden | | nicht vorhanden | | nicht vorhanden | |
| | **1,00** | | **6,00** | | **1,00** | | **1,00** | | **6,00** | | **1,00** |
| ja | 1,00 | nein[6] | 6,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 | nein[6] | 6,00 | ja | 1,00 |
| ja | | ja | | ja | | ja | | ja | | ja | |
| Nvidia GeForce 2 MX | | 3dfx VSA 100 | | Nvidia Geforce 2 Ultra | | Nvidia Geforce 2 GTS | | Nvidia GeForce 2 MX | | Matrox MGA-450 | |
| 32 Megabyte | | 32 Megabyte | | 64 Megabyte | | 32 Megabyte | | 32 Megabyte | | 32 Megabyte | |
| nein | | nein | | nein | | nein | | nein | | nein | |
| Windows 95/98/NT 4.0/2000 | | Windows 95/98/2000 | | Windows 95/98/NT 4.0/2000 | | Windows 95/98/NT 4.0 /2000 | | Windows 95/98/NT 4.0 /2000 | | Windows 95/98 NT 4.0/2000, Linux | |
| ElsaMovie (DVD-Programm), WinMan Suite, Main Actor 3.5 | | – | | Enhanced Blaster Control, Creative Lava! Player, MDK2 (Spiel) | | Inter Video Win DVD 2000, Need for Speed High Stakes (Spiel) | | 3Deep 3.3, True Internet Color 2.0, Spielepaket | | Cinemaster, MediaManager 8.0, Simply3D, PicturePublisher 8.0 | |
| | **1,94** | | **1,96** | | **1,96** | | **2,01** | | **2,13** | | **2,40** |
| **gut** ← | **1,94** | **gut** ← | **1,96** | **gut** ← | **1,96** | **gut** ← | **2,01** | **gut** ← | **2,13** | **gut** ← | **2,40** |
| **gut** | | **gut** | | **ungenügend** | | **ausreichend** | | **gut** | | **befriedigend** | |
| 379 Mark | | 399 Mark | | 1249 Mark | | 559 Mark | | 349 Mark | | 419 Mark | |
| 265 Mark, Prosoft Wonderlite, Mülheim-Kärlich, Tel. 05630/95540 | | 338 Mark, Prosoft Wonderlite, Mülheim-Kärlich, Tel. 05630/95540 | | 1099 Mark, Hoffmann & Ueberall, Augsburg, Tel. 0821/740380 | | kein günstigerer Preis bekannt | | 289 Mark, Licomp, Meppen, Tel. 05931/85660 | | 389 Mark, Ampak Computer, Mannheim, Tel. 0621/3386700 | |
| 1,94 x 379 = 735,26 = gut | | 1,96 x 399 = 782,04 = gut | | 1,96 x 1249 = 2448,04 = ungenügend | | 2,01 x 559 = 1123,59 = ausreichend | | 2,13 x 349 = 743,37 = gut | | 2,4 x 419 = 1005,6 = befriedigend | |



# Einkaufsführer

**Testsieger des Grafikkarten-Vergleichs in diesem Heft: „ATI Radeon 64 MB DDR ViVo".**

In diesem Einkaufsführer hat die Redaktion für Sie die wichtigsten „Tops und Flops" aus den Tests von COMPUTERBILD und COMPUTERBILD-SPIELE aufgeführt. Die Liste wird ständig durch neue Testergebnisse aktualisiert. Die Rangfolge der Produkte richtet

## Bestenliste

| Rang | Anbieter | Produktname | Testergebnis | Preis | Heft |
|---|---|---|---|---|---|
| **3D-BRILLEN** | | | | | |
| 1 | Elsa | Revelator 3D | befriedigend | 129 Mark | CB[1] 19/99 |
| 2 | Asus | VR100G | befriedigend | 69 Mark | CB 19/99 |
| **COMPUTER-LAUTSPRECHER** | | | | | |
| 1 | Creative Labs | Soundworks Digital | ausreichend | 179 Mark | CBS[2] 10/00 |
| 2 | Aashima | Trust Soundwave 240 3D Plus | ausreichend | 90 Mark | CBS 10/00 |
| 3 | Creative Labs | Soundworks FPS 1000 | ausreichend | 149 Mark | CBS 10/00 |
| 4 | Creative Labs | Soundworks SBS 52 | ausreichend | 49 Mark | CBS 10/00 |
| 5 | Primax | Acoustics 300 S | ausreichend | 70 Mark | CBS 10/00 |
| 6 | Interact | Sound Link SL-8110 Callisto | ausreichend | 70 Mark | CBS 10/00 |
| 7 | Aashima | Trust Soundwave 80 3D Plus | ausreichend | 60 Mark | CBS 10/00 |
| 8 | Interact | Sound Link SL-8200 Centauri | ausreichend | 130 Mark | CBS 10/00 |
| 9 | Boeder | Mastersound 400 W | ausreichend | 189 Mark | CBS 10/00 |
| 10 | Interact | Sound Link SL-8100 Phobos | ausreichend | 60 Mark | CBS 10/00 |
| 10 | Philips | Millenium A 2.3 | ausreichend | 129 Mark | CBS 10/00 |
| 12 | Primax | Sound 90S | ausreichend | 30 Mark[3] | CBS 10/00 |
| 12 | Aashima | Trust Soundwave 40 3D Plus | ausreichend | 45 Mark | CBS 10/00 |
| 14 | Labtec | LCS-2414 | ausreichend | 99 Mark | CBS 10/00 |
| **COMPUTER-MÄUSE KABELLOS** | | | | | |
| 1 | Aashima | Trust Ami Mouse Wireless Scroll ES | gut | 70 Mark | CB 17/00 |
| 2 | Microsoft | Cordless Wheelmouse | gut | 79 Mark | CB 17/00 |
| 3 | Pearl | Funkscrollmaus (PE-2462) | gut | 69 Mark | CB 17/00 |
| 4 | Anubis | Typhoon Cordless FM Pro Mouse | gut | 59 Mark | CB 17/00 |
| 5 | Poso Electronic | Arowana Wireless Mouse MS42 | gut | 40 Mark | CB 17/00 |
| 6 | Hama | Compu Wheelmouse RF (48957) | befriedigend | 89 Mark | CB 17/00 |
| 7 | A4-Tech | IRW-25 | befriedigend | 36 Mark | CB 17/00 |
| 8 | Aashima | Trust Ami Mouse Cordless | befriedigend | 40 Mark | CB 17/00 |
| **COMPUTER-MÄUSE MIT KABEL** | | | | | |
| 1 | Logitech | Wheel Mouse Optical | gut | 79 Mark | CB 17/00 |
| 2 | Logitech | Mouseman Wheel Optical | gut | 99 Mark | CB 17/00 |
| 3 | Pearl | Optische Maus (PE-8928) | gut | 69 Mark | CB 17/00 |
| 4 | Kye Systems | Genius Netscroll Optical | gut | 79 Mark | CB 17/00 |
| 5 | Poso Electronic | Arowana Ball-less Wheel Mouse PS/2 | gut | 70 Mark | CB 17/00 |
| 5 | Poso Electronic | Arowana Ball-less Wheel Mouse USB | gut | 75 Mark | CB 17/00 |
| 7 | Microsoft | Intellimouse Intellieye | gut | 99 Mark | CB 17/00 |
| 8 | Microsoft | Intellimouse Explorer | gut | 129 Mark | CB 17/00 |
| 9 | Microsoft | Intellimouse Optical | gut | 109 Mark | CB 17/00 |
| 10 | Hama | Compu Wheel Mouse 4D (48951) | gut | 38 Mark | CB 17/00 |
| 11 | Boeder | Optical Mouse (67414) | gut | 80 Mark | CB 17/00 |
| 12 | A4-Tech | Wheel 3D Mouse (SWW-25) | gut | 20 Mark | CB 17/00 |
| 13 | Kensington | Mouse-in-a-Box Scroll (64480) | gut | 60 Mark | CB 17/00 |
| 14 | Kensington | Valuemouse (19420) | gut | 30 Mark | CB 17/00 |
| 15 | A4-Tech | 4-Way Scroll Mouse (WWW-25) | gut | 28 Mark | CB 17/00 |
| 16 | Aashima | Trust Ami Mouse Combi | gut | 20 Mark | CB 17/00 |
| 17 | Hama | Compu Wheelmouse Pro (48952) | gut | 38 Mark | CB 17/00 |
| 18 | Qtronix | Lynx-3D Net USB | gut | 17 Mark | CB 17/00 |
| 18 | Vivanco | USB Scroll Mouse MSR 61 | gut | 33 Mark | CB 17/00 |
| 20 | Aashima | Trust Ami Mouse USB | gut | 20 Mark | CB 17/00 |
| 21 | Anubis | Typhoon 4D Scroll Mouse Pro USB | gut | 29 Mark | CB 17/00 |
| 22 | Kye Systems | Genius Netscroll+ Eye | gut | 59 Mark | CB 17/00 |
| 23 | Anubis | Highscreen Mouse Scroll 4D-Combo | gut | 29 Mark | CB 17/00 |
| 24 | Kensington | Mouse Works (72111) | befriedigend | 80 Mark | CB 17/00 |
| 25 | Qtronix | Tiny Mouse Lynx-3DT Net | befriedigend | 17 Mark | CB 17/00 |
| 26 | DNT | Mouse Phone | befriedigend | 129 Mark | CB 17/00 |
| 27 | Herlitz digit | USB 4D Scroll Mouse (191892-9) | befriedigend | 30 Mark | CB 17/00 |
| 28 | Lenco | MKM 95294 USB | befriedigend | 40 Mark | CB 17/00 |
| 29 | Vivanco | T-Light Mouse MSPS BL | befriedigend | 40 Mark | CB 17/00 |
| 30 | Saitek | Game Mouse GM 1 | befriedigend | 70 Mark | CB 17/00 |
| 31 | Lenco | MKM 95295 | befriedigend | 10 Mark | CB 17/00 |
| 32 | Anubis | Turbo Mouse 911 | befriedigend | 19 Mark | CB 17/00 |
| **COMPUTER-TASTATUREN KABELLOS** | | | | | |
| 1 | BTC | 5113 RF-GER PS/2 | gut | 109 Mark | CB 18/99 |
| 2 | Logitech | Cordless Desktop Touch | gut | 199 Mark | CB 18/99 |
| 3 | Silitek/Liteon | SK-7100 | befriedigend | 99 Mark | CB 18/99 |
| 4 | Fujitsu | FKB-7451 | befriedigend | 98 Mark | CB 18/99 |
| 5 | Keysonic/Maxpoint | ACK-240 | befriedigend | 99 Mark | CB 18/99 |
| 6 | Chicony | IR KB-9820 | befriedigend | 90 Mark | CB 18/99 |
| 7 | Strolo | Oty office exclusive | ausreichend | 464 Mark | CB 18/99 |
| **COMPUTER-TASTATUREN MIT KABEL** | | | | | |
| 1 | Boeder | Business Keyboard | befriedigend | 50 Mark | CB 18/99 |
| 2 | Silitek/Liteon | SK-720 H | befriedigend | 46 Mark | CB 18/99 |
| 3 | BTC | 5749 KER-GER PS/2 | befriedigend | 49 Mark | CB 18/99 |
| 4 | Keysonic/Maxpoint | ACK-280D | befriedigend | 39 Mark | CB 18/99 |
| 5 | Chicony | KB-5926 | befriedigend | 32 Mark | CB 18/99 |
| 6 | Keytronic/Elito | KT900 | befriedigend | 36 Mark | CB 18/99 |
| 7 | Qtronix | Scorpius 98 N Plus | befriedigend | 39 Mark | CB 18/99 |
| 8 | Cherry | G 83-6105LRQDE | befriedigend | 39 Mark | CB 18/99 |
| 9 | Logitech | Deluxe Keyboard | befriedigend | 49 Mark | CB 18/99 |
| **DVD-LAUFWERKE** | | | | | |
| 1 | Aopen | 10 x DVD-ROM Value Bundle | gut | 315 Mark | CB 5/00 |
| 2 | Guillemot | Maxi DVD Theater | gut | 499 Mark | CB 5/00 |
| 3 | Asus | DVD-E608 | gut | 238 Mark | CB 5/00 |
| 4 | Toshiba | SD-M1302 | gut | 199 Mark | CB 5/00 |
| 5 | Acer | DVP-1040 A | gut | 279 Mark | CB 5/00 |
| 6 | Aashima | Trust DVD+CD-ROM Movie+Gamer Kit | gut | 279 Mark | CB 5/00 |
| 7 | LG | DRD-8080B | gut | 239 Mark | CB 5/00 |
| 8 | NEC | DV-5700A | gut | 219 Mark | CB 5/00 |
| 8 | Guillemot | DVD ROM 6x | gut | 299 Mark | CB 5/00 |
| 10 | Creative Labs | PC-DVD Encore 6x Dxr3 | gut | 399 Mark | CB 5/00 |
| **GRAFIKKARTEN** | | | | | |
| ▶ 1 | ATI | Radeon 64 MB DDR ViVo | gut | 949 Mark | CBS 2/01 |
| ▶ 2 | ATI | Radeon 32 MB DDR | gut | 649 Mark | CBS 2/01 |
| ▶ 3 | Leadtek | Winfast Geforce 2 GTS 64 MB DDR | gut | 979 Mark | CBS 2/01 |
| ▶ 4 | Leadtek | Winfast Geforce 256 DDR | gut | 349 Mark | CBS 2/01 |
| ▶ 5 | Elsa | Gladiac MX | gut | 379 Mark | CBS 2/01 |
| ▶ 6 | 3dfx | Voodoo 4 4500 | gut | 399 Mark | CBS 2/01 |
| ▶ 6 | Creative Labs | 3D Blaster Geforce 2 Ultra | gut | 1249 Mark | CBS 2/01 |
| ▶ 8 | Aopen | PA 256 de Luxe | gut | 559 Mark | CBS 2/01 |
| ▶ 9 | Guillemot | 3D Prophet 2 MX | gut | 349 Mark | CBS 2/01 |
| ▶ 10 | Matrox | Millenium G 450 | gut | 419 Mark | CBS 2/01 |
| **KOPFHÖRER MIT EINGEBAUTEM MIKROFON** | | | | | |
| 1 | Plantronics | HS1 | befriedigend | 159 Mark | CBS 9/00 |
| 2 | Labtec | LVA-8550 | befriedigend | 100 Mark | CBS 9/00 |
| 3 | Aashima | Trust Headset Pro AT-812 | befriedigend | 25 Mark | CBS 9/00 |
| 4 | Interact | Sound Link SV 870 SL | befriedigend | 20 Mark | CBS 9/00 |
| 5 | Labtec | LVA-8450 | befriedigend | 80 Mark | CBS 9/00 |
| 6 | Aashima | Trust Multi Function Headset | befriedigend | 15 Mark | CBS 9/00 |
| 7 | Interact | Sound Link SV 873 | befriedigend | 35 Mark | CBS 9/00 |
| 8 | Terra Tec | Headset Master | befriedigend | 30 Mark | CBS 9/00 |
| 9 | Plantronics | LS1 | befriedigend | 99 Mark | CBS 9/00 |
| 10 | Sennheiser | m@b 30 | befriedigend | 39 Mark | CBS 9/00 |
| 11 | Labtec | C-324 | befriedigend | 70 Mark | CBS 9/00 |
| 12 | Vivanco | Multimedia Headset HM21 ANC | ausreichend | 25 Mark | CBS 9/00 |
| 13 | Boeder | Multimedia Headset Standard | ausreichend | 20 Mark | CBS 9/00 |
| 14 | Interact | Sound Link SV 872 | ausreichend | 20 Mark | CBS 9/00 |
| 15 | Sennheiser | m@b 40 | ausreichend | 97 Mark | CBS 9/00 |
| 16 | Boeder | Multimedia Headset Professional | ausreichend | 35 Mark | CBS 9/00 |
| 17 | Plantronics | SR1 | ausreichend | 59 Mark | CBS 9/00 |
| 18 | Poso Electronic | Arowana MEH-201 | ausreichend | 15 Mark | CBS 9/00 |
| 18 | Hama | Stereo Headset CS 462 | ausreichend | 30 Mark | CBS 9/00 |
| 20 | Labtec | C-316 | ausreichend | 50 Mark | CBS 9/00 |
| **LENKRÄDER FÜR DEN COMPUTER** | | | | | |
| 1 | Microsoft | Sidewinder Force Feedback Pro | gut | 299 Mark | CBS 12/00 |
| 2 | Saitek | R4 Racing Wheel | gut | 179 Mark | CBS 12/00 |

[1]CB = COMPUTERBILD [2]CBS = COMPUTERBILD-SPIELE [3]Preis-Tipp ▶ = in dieser Ausgabe getestet

# Spiele-Hardware



**Preis-Leistungssieger des Grafikkartentests: „Leadtek Winfast Geforce 256 DDR".**

sich nach ihren in Einzel- oder Vergleichstests erzielten Testergebnissen. Die in der vorletzten Spalte stehenden Preise sind die unverbindlichen Preisempfehlungen des Herstellers. Aktuelle Preise finden Sie im Service-Teil dieses Heftes.

| Rang | Anbieter | Produktname | Testergebnis | Preis | Heft |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 | Logitech | Wingman Formula Force GP | ausreichend | 229 Mark | CBS 12/00 |
| 4 | Boeder | Top Racing Wheel | ausreichend | 99 Mark | CBS 12/00 |
| 5 | Guillemot | Racing Wheel | ausreichend | 120 Mark | CBS 12/00 |
| 6 | Pearl | Per4mer Turbo Wheel | ausreichend | 49 Mark | CBS 12/00 |
| 7 | Logic 3 | PC GTO Wheel | ausreichend | 70 Mark | CBS 12/00 |
| 8 | Logitech | Wingman Formula GP | mangelhaft | 129 Mark | CBS 12/00 |
| **LENKRÄDER FÜR NINTENDO 64** | | | | | |
| 1 | Interact | V3 FX Racing Wheel | gut | 140 Mark | CBS 1/01 |
| 2 | Vidis | Gamestar Steering Wheel | gut | 120 Mark | CBS 1/01 |
| 3 | Interact | Speed Link Pace Racing Wheel | gut | 100 Mark | CBS 1/01 |
| 4 | Logic 3 | Top Drive Roadster | befriedigend | 140 Mark | CBS 1/01 |
| 5 | Logic 3 | Top Drive Plus | befriedigend | 170 Mark | CBS 1/01 |
| 6 | Logic 3 | Top Drive 3 | ausreichend | 100 Mark | CBS 1/01 |
| 7 | Guillemot | Shock 2 Racing Wheel | mangelhaft | 120 Mark | CBS 1/01 |
| **LENKRÄDER FÜR SEGA DREAMCAST** | | | | | |
| 1 | Guillemot | Racing Wheel | ausreichend | 120 Mark | CBS 1/01 |
| 2 | Mad Catz | MC2 Racing Wheel | ungenügend | 150 Mark | CBS 1/01 |
| **LENKRÄDER FÜR SONY PLAYSTATION** | | | | | |
| 1 | Interact | Concept 4 Racing Wheel | gut | 180 Mark | CBS 1/01 |
| 2 | Interact | V3 FX Racing Wheel | gut | 140 Mark | CBS 1/01 |
| 3 | Logic 3 | Top Drive Sprinter | gut | 90 Mark | CBS 1/01 |
| 4 | Interact | Speed Link Pace Racing Wheel | gut | 100 Mark | CBS 1/01 |
| 5 | Logic 3 | Top Drive Racer | gut | 120 Mark | CBS 1/01 |
| 6 | Logic 3 | Top Drive 2 | befriedigend | 130 Mark | CBS 1/01 |
| 7 | Mad Catz | Hand Held Racing Wheel | befriedigend | 70 Mark | CBS 1/01 |
| 8 | Logic 3 | Top Drive Reactor | befriedigend | 80 Mark | CBS 1/01 |
| 9 | Logic 3 | Top Drive Roadster | befriedigend | 140 Mark | CBS 1/01 |
| 10 | Logic 3 | Top Drive Plus | befriedigend | 170 Mark | CBS 1/01 |
| 11 | Sunflex | Mc Laren Wheel | ausreichend | 100 Mark | CBS 1/01 |
| 12 | Saitek | RX 150 | ausreichend | 129 Mark | CBS 1/01 |
| 13 | Aashima | Trust Dual Shock Rally Master | ausreichend | 80 Mark | CBS 1/01 |
| 14 | Logic 3 | Top Drive 3 | ausreichend | 100 Mark | CBS 1/01 |
| 15 | Guillemot | Shock 2 Racing Wheel | mangelhaft | 120 Mark | CBS 1/01 |
| 16 | Mad Catz | MC 2 Racing Wheel | ungenügend | 150 Mark | CBS 1/01 |
| 17 | Mad Catz | Dual Force Racing Wheel | ungenügend | 100 Mark | CBS 1/01 |
| 18 | Guillemot | Shock 2 Compact Racing Wheel | ungenügend | 80 Mark | CBS 1/01 |
| **SOUNDKARTEN** | | | | | |
| 1 | Terra Tec | Xlerate Pro | gut | 149 Mark | CBS 7/00 |
| 2 | Guillemot | Maxi Sound Fortissimo XL | befriedigend | 109 Mark | CBS 7/00 |
| 3 | Harvest | PCI Digital Sound | befriedigend | 50 Mark | CBS 7/00 |
| 4 | Creative Labs | Sound Blaster Live! Platinum | befriedigend | 449 Mark | CBS 7/00 |
| 5 | Terra Tec | Sound System DMX | befriedigend | 279 Mark | CBS 7/00 |
| 6 | Creative Labs | Sound Blaster Live! Player | befriedigend | 149 Mark | CBS 7/00 |
| 7 | Creative Labs | Sound Blaster 16 PCI | befriedigend | 79 Mark | CBS 7/00 |
| 8 | Aztech | PCI 288-Q3D | befriedigend | 89 Mark | CBS 7/00 |
| 9 | Yamaha | Wave Force 192 XG | befriedigend | 119 Mark | CBS 7/00 |
| 10 | Poso Electronic | Arowana ALS 4000 | befriedigend | 27 Mark | CBS 7/00 |
| **SPIELEKONSOLEN** | | | | | |
| 1 | Sony | Playstation 2 | gut | 869 Mark | CBS 1/01 |
| 2 | Sega | Dreamcast | gut | 499 Mark | CBS 2/00 |
| 3 | Sony | Playstation | befriedigend | 249 Mark | CBS 2/00 |
| 4 | Sony | Playstation One | befriedigend | 249 Mark | CBS 12/00 |
| 5 | Nintendo | N 64 | befriedigend | 199 Mark | CBS 2/00 |
| **SPIELETASTATUREN FÜR DEN COMPUTER** | | | | | |
| 1 | Guillemot | Dual Analog Gamepad | gut | 69 Mark | CBS 6/00 |
| 2 | Boeder | Cross Check Digital Pad | gut | 50 Mark | CBS 6/00 |
| 3 | Saitek | P 120 | gut | 30 Mark | CBS 6/00 |
| 4 | Logic 3 | PC Master Pad | gut | 30 Mark | CBS 6/00 |
| 5 | Logic 3 | PC Power Pad | gut | 25 Mark | CBS 6/00 |
| 6 | Poso Electronic | Arowana Freestyle Fighter 3 | befriedigend | 60 Mark | CBS 6/00 |
| 7 | Aashima | Trust Sightfighter Plus | befriedigend | 50 Mark | CBS 6/00 |
| 8 | Logic 3 | USB Intruder Pad | befriedigend | 30 Mark | CBS 6/00 |

| Rang | Anbieter | Produktname | Testergebnis | Preis | Heft |
|---|---|---|---|---|---|
| **SPIELETASTATUREN FÜR NINTENDO 64** | | | | | |
| 1 | Guillemot | Trilogy 64 | gut | 70 Mark | CBS 6/00 |
| 2 | Logic 3 | Trident Pro Pad 64 | gut | 30 Mark | CBS 6/00 |
| 2 | Thrustmaster | Stingray 64 | gut | 39 Mark | CBS 6/00 |
| 4 | Interact | Super Pad 64 SV-300 | gut | 50 Mark | CBS 6/00 |
| 4 | Gamestar | G 64 Basic Controller | gut | 40 Mark | CBS 6/00 |
| 6 | Logic 3 | 6T4 Pad | gut | 40 Mark | CBS 6/00 |
| 7 | Joytech | Controller Plus 64 | befriedigend | 45 Mark | CBS 6/00 |
| **SPIELETASTATUREN FÜR SEGA DREAMCAST** | | | | | |
| 1 | Interact | Quantum Fighter Pad | gut | 70 Mark | CBS 6/00 |
| 2 | Sunflex | Sun! Dream Controller | gut | 49 Mark | CBS 6/00 |
| **SPIELETASTATUREN FÜR SONY PLAYSTATION** | | | | | |
| 1 | Saitek | Tilt Double Shock PX 3000 | sehr gut | 100 Mark | CBS 6/00 |
| 2 | Interact | Dual Impact Game Pad P-113 | gut | 50 Mark | CBS 6/00 |
| 3 | Guillemot | Shock 2 Analog Controller | gut | 40 Mark | CBS 6/00 |
| 4 | Gamestar | Dual Force analogue Joypad | gut | 40 Mark | CBS 6/00 |
| 5 | Saitek | Double Shock PX 2500 | gut | 60 Mark | CBS 6/00 |
| 6 | Interact | PSX Fighter Pad SV-505 | gut | 20 Mark | CBS 6/00 |
| 7 | Interact | PS Pro Pad SV-1100 | gut | 30 Mark | CBS 6/00 |
| 8 | Interact | PS Gamepad 8 SV-1102 | gut | 20 Mark | CBS 6/00 |
| 9 | Thrustmaster | Shockhammer | gut | 49 Mark | CBS 6/00 |
| 10 | Joytech | Analog Controller Plus | gut | 40 Mark | CBS 6/00 |
| 11 | Gamestar | Evolution Control Pad | gut | 80 Mark | CBS 6/00 |
| 12 | Joytech | Airpad Motion Reflex Controller | befriedigend | 70 Mark | CBS 6/00 |
| 13 | Interact | Barracuda 2 SV-1133 | befriedigend | 60 Mark | CBS 6/00 |
| 14 | Interact | Vision Pad Colors P-108RD | befriedigend | 20 Mark | CBS 6/00 |
| 15 | Logic 3 | PSX Challenger PS-414 | befriedigend | 40 Mark | CBS 6/00 |
| 16 | Interact | PS Program Pad SV-1107 | ausreichend | 40 Mark | CBS 6/00 |
| **SPIEL-PISTOLEN FÜR SEGA DREAMCAST** | | | | | |
| 1 | Interact | Star Fire Light Blaster | gut | 70 Mark | CBS 8/00 |
| 2 | Mad Catz | Dream Blaster | gut | 80 Mark | CBS 8/00 |
| **SPIEL-PISTOLEN FÜR SONY PLAYSTATION** | | | | | |
| 1 | Logic 3 | Protector 2 PS 4001 | befriedigend | 80 Mark | CBS 8/00 |
| 2 | Blaze | Scorpion Light Gun | befriedigend | 50 Mark | CBS 8/00 |
| 3 | Pelican | Virtual Light Gun | befriedigend | 80 Mark | CBS 8/00 |
| 4 | Logic 3 | Predator 2 PS 4003 | befriedigend | 100 Mark | CBS 8/00 |
| 5 | Logic 3 | P7K Light Gun PS 4005 | befriedigend | 50 Mark | CBS 8/00 |
| 6 | Logic 3 | P7K Light Gun PS 4005B | befriedigend | 50 Mark | CBS 8/00 |
| 7 | Logic 3 | Predator Plus PS 4000 | befriedigend | 70 Mark | CBS 8/00 |
| 8 | Interact | Light Blaster SV-1117 | befriedigend | 60 Mark | CBS 8/00 |
| 9 | Joytech | Real Arcade Light Gun | befriedigend | 100 Mark | CBS 8/00 |
| 10 | Joytech | Blaster Light Gun Pro | ausreichend | 50 Mark | CBS 8/00 |
| 11 | Blaze | Falcon Light Gun | ausreichend | 100 Mark | CBS 8/00 |
| **STEUERKNÜPPEL FÜR DEN COMPUTER** | | | | | |
| 1 | Microsoft | Sidewinder Force Feedback 2 | gut | 249 Mark | CBS 11/00 |
| 2 | Kye Systems | Genius Maxfighter F-33D | gut | 199 Mark | CBS 11/00 |
| 3 | Gravis | Blackhawk Digital | gut | 79 Mark | CBS 11/00 |
| 3 | Gravis | Xterminator Dual Control | gut | 129 Mark | CBS 11/00 |
| 5 | Microsoft | Sidewinder Precision 2 | gut | 99 Mark | CBS 11/00 |
| 6 | Logitech | Wingman Force 3D | gut | 149 Mark | CBS 11/00 |
| 7 | Logic 3 | PC Phantom 2 | befriedigend | 80 Mark | CBS 11/00 |
| 8 | Saitek | SP 550 | befriedigend | 80 Mark | CBS 11/00 |
| 9 | Interact | Speed Link SL-6500 MK 27 | befriedigend | 30 Mark | CBS 11/00 |
| 9 | Saitek | Cyborg 3D | befriedigend | 129 Mark | CBS 11/00 |
| 11 | Mad Catz | Panther XL | befriedigend | 140 Mark | CBS 11/00 |
| 12 | Logic 3 | PC Invader | befriedigend | 40 Mark | CBS 11/00 |
| 12 | Microsoft | Sidewinder Joystick | befriedigend | 59 Mark | CBS 11/00 |
| 14 | Logic 3 | PC Dominator | befriedigend | 70 Mark | CBS 11/00 |
| 15 | Logic 3 | PC Strike | befriedigend | 20 Mark | CBS 11/00 |
| 16 | Saitek | ST 100 | befriedigend | 30 Mark | CBS 11/00 |
| 17 | Gravis | Destroyer | befriedigend | 30 Mark | CBS 11/00 |
| 18 | Poso Electronic | Arowana Scroll Joystick Exploder | befriedigend | 39 Mark | CBS 11/00 |

# Stufe um Stufe zu mehr Spaß



**Eigene Spielstufen am Computer entwerfen – wie geht das, welche Vorkenntnisse benötigen Sie? COMPUTERBILD-SPIELE gibt die Antwort. Die Redaktion hat acht Entwurfsprogramme für Spielstufen getestet**

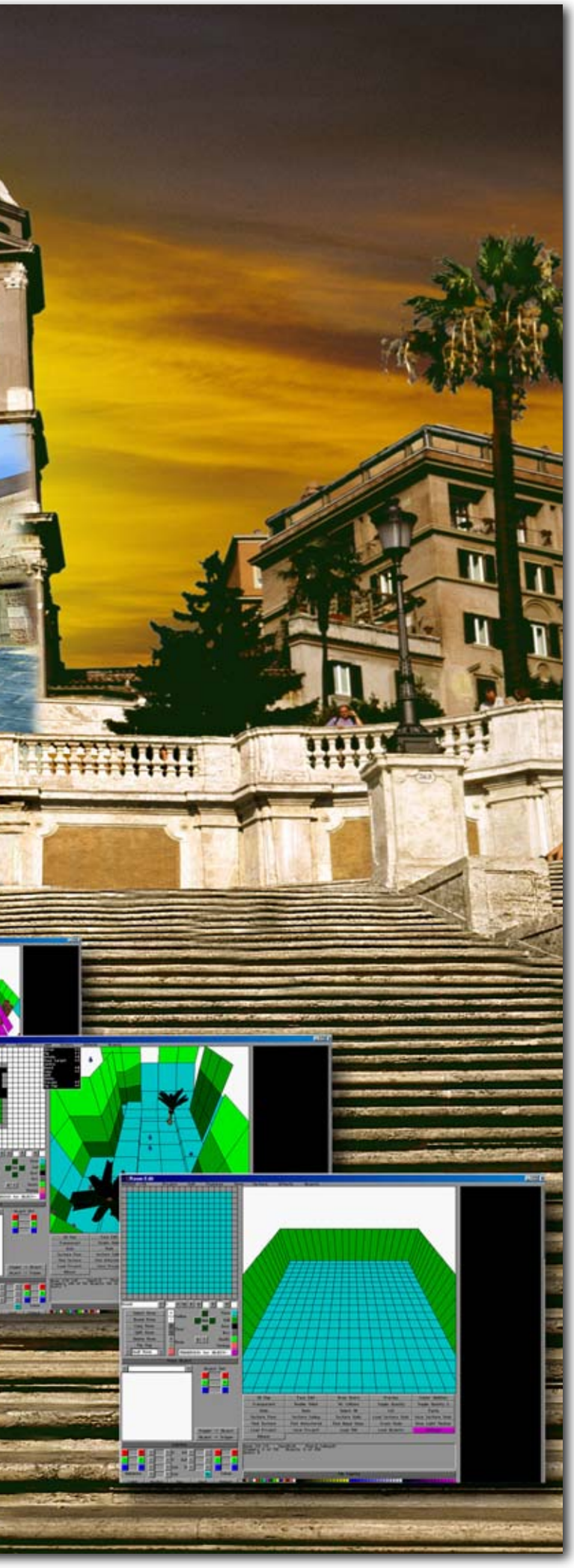
Mit gezückten Pistolen schleicht Lara Croft durch die unterirdische Festung. Der Gang ist spärlich beleuchtet, nur zwei Fackeln weisen den Weg zum großen Finale – der alles entscheidenden Begegnung mit dem bösen Endgegner. Einige abgefeuerte Waffenmagazine später ist auch der kein Problem mehr. Zufrieden lehnen Sie sich im Sessel zurück. Sie haben das letzte Abenteuer der Miss Croft siegreich beendet. Das Spiel ist gemeistert.

Gerne würden Sie mit der adeligen Dame weitere Abenteuer bestehen. Wie wäre es denn, Lara einmal auf Entdeckungsreise durch Ihre eigene Nachbarschaft zu schicken? Oder vielleicht die Landschaften aus dem letzten Italienurlaub als Spielstufe in Tomb Raider wiederzufinden? Das hätte doch was.

Immer mehr Hersteller packen zu ihren Spielen Entwurfsprogramme für Spielstufen (so genannte Level-Editoren) mit auf die CD-ROM. Damit können Sie in Eigenregie weitere Stufen (also Levels) entwerfen. Eins gleich vorweg: Diese Programme setzen der Fantasie meist enge Grenzen. So enthalten sie in der Regel eine Sammlung aus vorgefertigten Bausteinen, aus denen Landschaften zusammengesetzt werden. Neue Monster oder ganz neue Gebäudeformen lassen sich damit nicht erstellen.

Der Entwurf neuer Spielstufen läuft meist nach folgendem Schema ab: Zunächst wird ein Grundgerüst der Spielstufe erstellt. Dieses Gerüst wird im nächsten Arbeitsschritt mit Oberflächen, so genannten Texturen, versehen. Erst damit werden aus leeren Flächen „gruftige" Kerkermauern oder gekachelte Fußböden. Gute Level-Editoren erlauben Ihnen, eigene Texturen zu entwerfen. Ist die Umgebung gestaltet, dann muss sie noch mit „Leben" gefüllt werden. Dazu wird festgelegt, wo die Spielfigur zu Beginn steht und an welcher Stelle Sie anderen Personen oder Kreaturen begegnen soll. Anschließend muss die Spielstufe ausgetestet werden: Sind Spielstärke und Anzahl der Gegner ausgewogen? Lassen sich auch abgelegene Orte im Spiel durch Laufen, Springen oder Klettern erreichen? Erst, wenn diese Fragen mit „Ja" beantwortet werden können, ist die neue Spielstufe wirklich fertig.

Doch ist es wirklich so leicht, eigene Welten zu erschaffen? COMPUTERBILD-SPIELE wollte wissen, was die beigefügten oder direkt im Spiel enthaltenen Level-Editoren taugen. Benötigt man ein abgeschlossenes Architekturstudium, um Gebäude im Spiel zu erschaffen, oder kann sich auch der normale Spieler binnen kurzer Zeit zum ausgebufften Level-Entwickler hocharbeiten? COMPUTERBILD-SPIELE hat acht Level-Editoren für verbreitete Spiele getestet.



# So testet COMPUTERBILD-SPIELE



**Die Level-Editoren-Tester bei der Arbeit: Martin Schnitker (links) und Stefan Häntsch testen die diversen Entwurfs-Programme auf Praxistauglichkeit.**

Alle Level-Editoren wurden von den Profis der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion ausgiebig getestet. Anschließend nahmen zwei Laien die Programme unter die Lupe. Der Journalist Martin Schnitker (34) und der Schüler Stefan Häntsch (16) probierten aus, ob die Editoren auch für „Nicht-Programmierer" geeignet sind.

Für die abschließende Beurteilung spielen fünf Kategorien eine Rolle: Erste Frage: Wie sieht es mit dem Service aus? Kann sich der Kunde bei Problemen an den Hersteller wenden? Und muss er dafür eine teure Hotline anrufen? In der Sparte Installation wird bewertet, welchen Arbeitsaufwand Sie betreiben müssen, um den Editor zu installieren. Sind zunächst aufwendige Konfigurationen angesagt, dann gibt es Abzüge. Eine gedruckte Bedienungsanleitung sollte selbstverständlich sein. Ist die unzureichend, oder fehlt sie gar, so führt das zur Abwertung. In der Kategorie Bedienung wird bewertet: Finden Sie sich im Programm schnell zurecht, oder besteht die Gefahr, in mächtig verschachtelten Menüs heillos unterzugehen? Ist eine Hilfefunktion enthalten, damit der angehende Spielstufen-Entwickler bei plötzlich auftretenden Problemen nicht auf sich allein gestellt ist? Zudem beherrscht nicht jeder die englische Sprache, daher sollte der Editor komplett in Deutsch gehalten sein. Auch wichtig: Werden bereits vorgefertigte Spielstufen mitgeliefert, die die Arbeitsweise des Editors veranschaulichen?

Jeder macht mal Fehler. Deshalb sollte das Programm es erlauben, einzelne Arbeitsschritte rückgängig zu machen. Und eine Vorschau-Funktion erleichtert den Blick auf das spätere Ergebnis. Außerdem: Lassen sich eigene Grafiken und Klangeffekte in das Programm einfügen, oder hat der Benutzer nur die Wahl aus einer mitgelieferten Sammlung vorgefertigter Töne und Bilder? Wie einfach lassen sich die selbst gebastelten Spielstufen ausprobieren? Müssen erst zahlreiche Dateien in das richtige Verzeichnis verschoben oder zeitraubende Berechnungen angestellt werden? Oder können Sie die neue Spielstufe direkt aus dem Editor heraus starten und ausprobieren? Und schließlich: Sind Vorkenntnisse erforderlich? Wenn ja, dann führt das zum Punktabzug – sofern es nicht auf der Verpackung ausdrücklich erwähnt ist.

## KOMMENTAR



**Thomas Glenk**
**Redakteur**

Der Test der Editoren zeigte vor allem eins: Gerade bei 3D-Spielen ist eine intensive Einarbeitung Voraussetzung, damit Sie zu halbwegs brauchbaren Ergebnissen kommen. Enttäuschend: Kein Hersteller bietet einen Kundendienst an. Und ein gedrucktes Handbuch fehlt in der Regel. Ansonsten gilt: Die in den Programmen enthaltenen Hilfefunktionen sind, wie die Editoren selbst, überwiegend in englischer Sprache verfasst. Eine bessere Unterstützung seitens der Hersteller wäre wünschenswert.

Eine komplizierte Programm-Konfiguration schreckt jeden Amateur ab und erstickt jegliche Kreativität im Keim. An den Editoren zu „Half-Life" (deutsche Version), „Wheel of Time" und „Dark Reign 2" beißen sich selbst gestandene Profis die Zähne aus. Nur der Editor zu „Tomb Raider: Die Chronik" ist nach Lektüre der auf der CD-ROM enthaltenen Anleitung einigermaßen verständlich.

Daher sind Editoren für 3D-Spiele meist nur für Fortgeschrittene und Profis geeignet, die keine Zeit und Mühen scheuen, sich mit dem Thema länger auseinanderzusetzen.

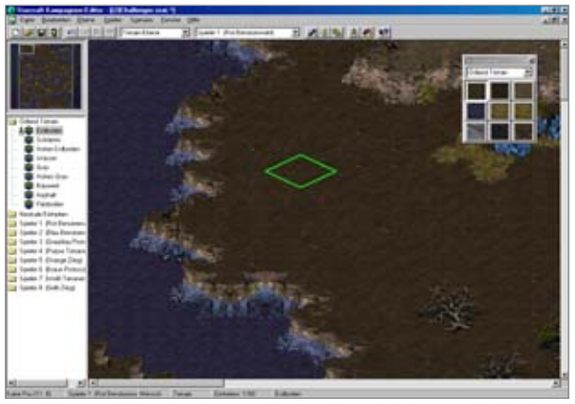
Anders die Situation bei den getesteten Editoren für Strategiespiele: Hier führt auch eine relativ kurze Einarbeitungszeit schnell zu Erfolgserlebnissen. Gerade für Einsteiger sind diese Programme daher besser geeignet.

1sprich: „Starkrahft" 2sprich: „Toni Hohks Pro Skäter" 3sprich: „Tuhm Räider" 4sprich: „Ädsch off Emmpeirs"

## Platz 1 – Starcraft[1]: Szenario-Editor – Test-Sieger

Mit diesem Editor können Sie eigene Landkarten erstellen, aber auch bestehende verfeinern. Dabei gestalten Sie die Landschaft aus einer Bauteile-Sammlung mitgelieferter Grafiken und setzen anschließend den Standort der eigenen und feindlichen Spieler fest. Der Editor machte auf die Tester einen klaren, übersichtlichen Eindruck. Das lag daran, dass alle Menüs ähnlich wie beim Windows-Explorer gestaltet sind. Am oberen Fensterrand finden Sie Menüleisten vor. Am linken Rand sind Einheiten und Gebäude, die Sie einfügen können, in eigenen Verzeichnissen abgelegt.

Wer mit der Arbeitsweise des Windows-Explorers vertraut ist, findet sich schnell in dem Programm zurecht. Das Setzen und Entfernen von Objekten erfolgt per Mausklick. Schützenhilfe erhält der Hobby-Stratege durch die komfortable Hilfefunktion, die per Druck auf F1 aufgerufen wird und, wie das Programm insgesamt, in leicht verständlichem Deutsch gehalten ist. Eigene Klangeffekte können in den Editor übernommen werden, Grafiken dagegen nicht. Außer dem Erstellen eines einzelnen „Szenarios" (in Strategiespielen werden Spielstufen so bezeichnet) ist es möglich, bis zu 20 davon miteinander zu verknüpfen. Gut gefiel den Testern, dass eigene Bedingungen für den Verlauf mehrerer Szenarios definiert werden können. Direkt drauflos spielen können Sie mit Ihrem fertigen Szenario allerdings nicht – die Karte kann erst im Spiel aufgerufen werden. Die Tester bescheinigten dem Editor ein „befriedigend" – Einsteiger werden kaum auf Probleme stoßen.



**Der Editor gefällt mit zeitgemäßer Optik und vielen Möglichkeiten.**

## Platz 2 – Tony Hawk's Pro Skater[2] 2 – Parkeditor

Der „Tony Hawk's Pro Skater 2 – Parkeditor" macht's möglich, einen Park mit einem Hindernis-Parcours für den König der Skateboarder zu bauen.

Das Programm ist direkt ins Spiel eingebaut, zusätzliche Dateien müssen daher nicht installiert werden. Die Anleitung ist sehr knapp gehalten. Doch auch ohne ausführliches Handbuch gelingt ein schneller Einstieg. Im Baukastensystem werden die gewünschten Hindernisse einfach per Mausklick platziert. Sie können zwischen den verschiedenartigsten Hindernissen auswählen. Ihnen stehen Blöcke, Pyramiden, Rampen, Treppen und andere Objekte zur Verfügung, an denen Tony Hawk später seine Fahrkünste unter Beweis stellen kann. Die Größe der Parks ist fest vorgegeben – nur sechs verschiedene Grundflächen stehen zur Wahl. Binnen kurzer Zeit hatten die Tester einen Parcours erstellt, der sich zudem sofort anspielen ließ. Das ist besonders von Vorteil, wenn man bestimmte Sprungabfolgen plant und gleich testen kann, ob die auch wirklich „sitzen".

Eigene Grafiken oder Klangeffekte können nicht eingebunden werden. Das ist schade. Denn irgendwann wird es langweilig, die immer gleichen Rampen zu bauen. Einfache Bedienbarkeit und eingängige Arbeitsschritte gleichen dieses Manko aber zum Teil wieder aus. Wer noch nie einen Editor benutzt hat und keine Lust auf komplizierte Einstellungen und das Wälzen dicker Handbücher verspürt, der ist mit diesem Programm bestens bedient. Insbesondere jüngere Spieler werden an diesem Editor Ihre helle Freude haben.




**Wenn Sie mit dem Parcours fertig sind, kann Tony Hawk „abheben".**

## Platz 3 – Tomb Raider[3]: Die Chronik – Level-Editor

Erschaffen Sie eigene 3D-Welten, zum Beispiel Höhlen, Häuser oder ganze Landschaften. Dabei gestalten Sie nicht nur eigene Räume, die Sie beliebig miteinander verbinden können. Auch Fallen, Gegner und bestimmte Aufgaben können Sie in Ihren Spielstufen platzieren. Doch gleich zu Beginn die erste Hürde: Werden Tomb Raider und der zugehörige Editor auf Festplatte D installiert, statt, wie vom Programm vorgeschlagen, auf Festplatte C, so verweigert der Editor seinen Dienst.

Ist diese Hürde aber erst einmal genommen, dann erwartet den Benutzer eine grafische Oberfläche, die sehr aufgeräumt anmutet. Umständlich: Einige Zahlenwerte lassen sich nicht von Hand eingeben, sondern müssen durch umständliches Anklicken von Auf- und Abwärtspfeilen geändert werden. Der Editor ist komplett in Englisch gehalten. Ein deutsches Handbuch gibt es nicht in gedruckter Form, sondern nur auf der CD-ROM. Schritt für Schritt werden darin in die Grundlagen der Level-Erstellung erklärt, so dass auch Einsteiger schnell Erfolgserlebnisse haben. Die Testpersonen konnten schnell einen Raum erstellen. Besonders positiv ist die Vorschau-Funktion aufgefallen. An jeder beliebigen Stelle kann das bereits Erstellte so betrachtet werden, wie es später im Spiel aussieht. Wie bei allen Editoren, steckt der Teufel allerdings im Detail: Wenn ein Raum korrekt ausgeleuchtet werden oder die Gestaltung der grafischen Oberflächen auch wirklich ansehnlich geraten soll, dann kann das schon einige Zeit in Anspruch nehmen.



**Neue Abenteuer für Lara Croft? Das liegt ganz in Ihren Händen.**

## Platz 4 – Age Of Empires[4] 2: Karteneditor

Mit diesem Editor gestalten Sie Karten für das Spiel „Age of Empires 2". Landschaftsbestandteile, wie Bäume, Felsgestein und Flüsse, können in die Karte eingefügt werden. Auch Truppen dürfen Sie nach Belieben darauf platzieren. Der Editor besteht aus einem Szenario-Editor und einem so genannten Kampagnen-Editor. Mit dem Szenario-Editor erstellen Sie die eigentlichen Spielfelder. Im Kampagnen-Editor lassen sich die fertigen „Szenarios" (in Strategiespielen heißen die Spielstufen so) dann zu Feldzügen zusammenfassen.

Eine klare Aufteilung der Befehle im Szenario-Editor macht den Einstieg leicht. So können Landschaftsobjekte in verschiedenen Größen mühelos gesetzt, gedreht, ausgeschnitten oder ganz gelöscht werden. Eine gelungene Einrichtung ist das so genannte Textfenster. Hier können Sie besondere Anweisungen für Sieg oder Niederlage geben. Am Anfang eines Szenarios erscheint dann der Aufgabentext dafür, und den tippen Sie ein. Wer fit in Geschichte ist, kann an dieser Stelle auch sein historisches Wissen einbringen, beispielsweise, indem er historische Schlachten nachstellt und im Text beschreibt. Vorbildlich: Jeder Arbeitsschritt lässt sich per Testfunktion überprüfen. Sie können dann probeweise losspielen und überprüfen, ob alle Einstellungen stimmen oder etwa Ihre Einheit vor einem Fluss ausharren muss, da Sie vergessen haben, eine Brücke zu bauen. Nur wenige Details trüben das ordentliche Gesamtbild. So können etwa eigene Grafiken oder Klangeffekte nicht in den Editor übernommen werden.



**Ein gelungener Level-Editor für Hobby-Strategen.**

## Platz 5 The Moon Project[5] – Editor

Auch dieses Programm dient der Erstellung einer Gebietskarte. Mit Fahrzeugen und Gebäuden, beispielsweise einem Forschungszentrum oder einer Schiffswerft.

Der Editor lässt sich direkt aus dem laufenden Spiel aufrufen. Über seine Funktionen schweigt sich das deutsche Handbuch zum Spiel leider aus. Die Tester empfanden die Programmbedienung trotzdem als leicht verständlich. Alle wichtigen Funktionen sind schnell erreichbar. Weniger einfach ist es, Spielstufen zu erstellen: Die einzelnen Objekte, beispielsweise Gebäude oder Fahrwerke, werden zwar einfach per Mausklick am gewünschten Ort platziert. Sind Sie aber einmal gesetzt, können Sie dort nicht mehr entfernt werden. Nur wenige Funktionen lassen sich wieder rückgängig machen. Dazu kommt: Die Auswahlleiste ist so klein, dass schon Zielsicherheit gefragt ist, um sie richtig zu treffen. Die Gestaltung des Spielfeldes ist sehr einfach: Mit Pinseln verformen Sie das Gelände, machen aus einer anfangs platten Ebene beispielsweise ein Hochgebirgstal oder eine Kraterlandschaft. Es macht Spaß, dabei zuzuschauen, wie nach einem Mausklick Berge wachsen oder tiefe Täler das Gelände untergraben.

Praktisch: Die Karte ist mit wenigen Tastaturbefehlen stufenlos dreh- und höhenverstellbar. Die Übersicht geht also niemals verloren. Ist die Spielstufe fertig, dann müssen Sie den Editor wieder abschalten. Im Spiel kann der neue Level dann sofort im Mehr-Spieler- oder im Trainingsmodus (Skirmish[6] genannt) geladen und gespielt werden.

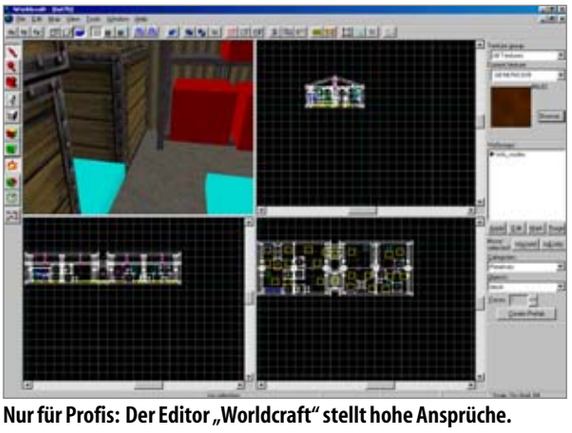


**Eine hübsch anzusehende Landkarte – da macht das Bauen Spaß.**

## Platz 6 Half-Life[7] (deutsche Version): Worldcraft[8]

„Worldcraft" ist ein leistungsfähiger Editor, mit dem Sie eine komplette 3D-Landschaft erstellen können. Auch das Einfügen selbst gezeichneter Oberflächen, etwa Steinmuster, in die selbst geschaffenen Landschaften ist möglich. Die können später mit Objekten, wie Waffen und Ladestationen für den Schutzanzug, bestückt und mit Personen bevölkert werden.

Der Editor befindet sich auf der CD-ROM und muss eigens installiert werden. Das ist noch problemlos. Schwieriger gerät seine Konfiguration: Hier müssen Sie zahlreiche Angaben von Hand eintragen, etwa die Verzeichnisse, in denen sich die einzelnen Programmbestandteile befinden. Da stellt sich die Frage, warum nicht eine automatische Konfiguration Ihnen die Arbeit erleichtert. An der Bedienung des Programms verzweifelten die Testpersonen fast. Die Bedeutung der verschiedenen Symbole erschließt sich nicht von selbst. Das fehlende Handbuch und die englische Benutzerführung vereiteln einen schnellen Einstieg. Schwierig ist auch die Gestaltung der Räume: Alle Arbeitsschritte erfolgen an einer Art Reißbrett. Viel räumliches Denken ist erforderlich, um Perspektiven korrekt darzustellen. Zum Abschluss muss das Programm die Level in einem aufwendigen Rechenverfahren prüfen, damit sie später im Spiel funktionieren. Womöglich haben Sie einen wichtigen Ausgang vergessen. Dann ist der Level nicht spielbar. Im Test klappte die Rechnerei nur schlecht: Das Programm stürzte regelmäßig mit Fehlermeldungen ab. Es ist für Laien völlig ungeeignet.



**Nur für Profis: Der Editor „Worldcraft" stellt hohe Ansprüche.**

## Platz 7 Wheel of Time[9] – Editor

Dieses Entwicklungsprogramm hilt Ihnen bei der Schaffung neuer Landschaften. Anschließend füllen Sie die mit „Innenleben": Dabei ist es möglich, Objekte einzufügen, die die Umgebung „echter" wirken lassen. Zum Beispiel stapeln Sie Kisten in einem Raum oder statten ihn mit Tischen und Stühlen aus. Zum Schluss verstecken Sie ein paar Zaubersprüche in Ihren Landschaften – und fertig ist die neue Spielstufe.

Soweit die Theorie. In der Praxis gestaltet sich die Arbeit mit diesem Editor deutlich schwieriger. Zwar wird das Programm bei der Installation des Spiels automatisch mit installiert und kann über das Start-Menü von Windows aufgerufen werden. Doch dann wird es mühsam: Ein leerer Raum muss erst einmal durch das Eingeben mathematischer Werte erstellt werden. So müssen Sie die Werte für Höhe, Breite und Tiefe einzeln eingeben.

Die Menüs sind nüchtern gestaltet und erinnern an professionelle Malprogramme. Drei Fenster zeigen verschiedene Ansichten eines ausgewählten Raumes – das vierte die eigentliche 3D-Ansicht. Das Fehlen jeglicher Anleitung macht sich bei diesem Editor besonders negativ bemerkbar. Wie beispielsweise eine Tür in eine Wand eingesetzt wird, erfahren sich nicht so ohne weiteres. Auch ärgerlich: Die (englische) Hilfefunktion ließ sich nicht aufrufen. Das Programm arbeitet zudem merklich träge. Fazit: Dieser Editor ist ein Programm für Profis, die sich von der tristen Optik nicht abschrecken lassen und bereit sind, viel Zeit zu investieren. Für alle anderen gilt: Finger weg.



**Dieser Editor kostet Sie viel Zeit – und Nerven. Nur für Profis!**

## Platz 8 Dark Reign[10] 2 – Editor

Mit diesem Editor erstellen Sie eine dreidimensionale Landschaft und platzieren darin Einheiten und Gebäude, etwa Panzer, Antennentürme und Atomkraftwerke.

Bevor der Editor gestartet werden kann, sind allerdings einige Voreinstellungen im Programm nötig, die Anfänger überfordern. Anschließend wird man mit recht übersichtlich angeordneten Menüs entschädigt. Die Texte sind uneinheitlich: Ein eigentümlicher Sprachmix aus deutschen und englischen Begriffen sorgt für Irritationen.

Die Landschaft lässt sich nach Belieben verändern. Eine komfortable Kamerasteuerung per Maus ermöglicht die Einsicht in noch so unzugängliche Winkel. Falsch platzierte Objekte können mühelos wieder entfernt werden. Sehr schön: Die umfangreiche mitgelieferte Sammlung vorgefertigter Grafiken lässt eigentlich keine Wünsche offen. Wer will, kann darüber hinaus auch eigene Grafiken und Klangeffekte in den Editor einbauen. Weniger schön: Innerhalb der Menüs sind alle Objekte alphabetisch geordnet, andere Landschaftsbestandteile, zum Beispiel verschiedene Baumarten, dagegen nur mit fortlaufenden Nummern bezeichnet. Da hilft oft nur Ausprobieren, bis der gesuchte Gegenstand gefunden ist – Vorschaubilder gibt's nämlich nicht. Eine Sortierung nach Gruppen hätte der Übersichtlichkeit gut getan. Und ein ganz dicker Minuspunkt: Die Funktionsfähigkeit des Editors ließ im Test sehr zu wünschen übrig. Programmabstürze waren leider an der Tagesordnung.



**Ansehnlicher Editor mit Schwächen – und etwas absturzfreudig.**

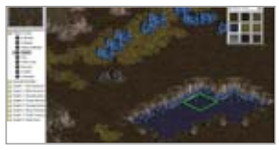
[5] sprich: „SeMuhn Prodscheckt" [6] sprich: „Skormisch" [7] sprich: „Hahf-Leif" [8] sprich: „Worldkrahft" [9] sprich: „Wihl off Teim" [10] sprich: „Dark Räin"

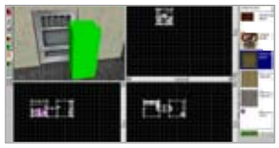
## Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

**Auf dem Prüfstand: acht Level-Editoren im Vergleichstest.**



| PRODUKT | Gewichtung | Platz 1 | | Platz 2 | | Platz 3 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | |  STARCRAFT-EDITOR | |  TONY HAWK´S PRO SKATER 2 – PARK-EDITOR | |  TOMB RAIDER: DIE CHRONIK – LEVEL EDITOR | |
| Hersteller | | Electronic Arts | | Activision | | Eidos Interactive | |
| **SERVICE** | **3%** | | **6,00** | | **6,00** | | **6,00** |
| Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft) | 2% | keine Hilfe (01905/72333, 1,21 DM/Min.) | 6,00 | keine Hilfe (01805/225155, 0,24 DM/Min.) | 6,00 | keine Hilfe (01805/223124, 0,24 DM/Min.) | 6,00 |
| Hilfe im Internet (Adresse, überprüft) | 1% | keine Hilfe (www.ea.com) | 6,00 | keine Hilfe (www.activision.de) | 6,00 | keine Hilfe (www.tombraider.com) | 6,00 |
| Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0,5% | 01905/72333 (1,21 DM/Min.) | | 089/96118850 (0,24 DM/Min.) | | 040/30633400 (0,24 DM/Min.) | |
| Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe) | 0% | 02408/940444 (0,24 DM/Min.) | | 089/96118848 (0,24 DM/Min.) | | 040/30633602 (0,24 DM/Min.) | |
| **INSTALLATION** | **5,4%** | | **2,30** | | **1,53** | | **1,37** |
| Aufwand bei Neuinstallation (überprüft) | 2% | gering | 2,00 | gering | 2,00 | gering | 2,00 |
| Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen) | 0,5% | nein (74,1 Megabyte) | 6,00 | ja (278 Megabyte) | 1,00 | ja (241 Megabyte) | 1,00 |
| Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft) | 0,5% | nein | 6,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen) | 1,4% | 0 Megabyte | 1,00 | 0,3955 Megabyte | 1,63 | 0 Megabyte | 1,00 |
| Sprache der Installationsanweisungen (überprüft) | 1% | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 |
| **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG** | **6%** | | **6,00** | | **4,00** | | **6,00** |
| Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), Häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirmansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J) | 6% | nicht vorhanden | 6,00 | etwas knapp (A,B,G,I) | 4,00 | nicht vorhanden | 6,00 |
| **BEDIENUNG** | **42%** | | **1,14** | | **2,95** | | **4,38** |
| Programmbedienung (überprüft): selbsterklärend (A), verständliche Meldungen (B), Meldung bei langer Rechenzeit (C), Funktionstasten-Erklärung (D), logische Menüstruktur (E), Erklärung am Mauszeiger (F), Symbolleisten anpassbar (G) | 20% | leicht verständlich (A,B,C,D,E,F,G) | 1,00 | etwas umständlich (A,B,C,E) | 3,00 | umständlich (B,C,E) | 4,00 |
| Hilfe-Funktion (überprüft): Hilfe mit F1-Taste (A), Direkthilfe (B), Schritt-für-Schritt-Anleitungen (C), Stichwortsuche (D), keine Internet-Verbindung erforderlich (E) | 8% | sehr ausführlich (A,B,C,D,E) | 1,00 | nicht vorhanden | 6,00 | nicht vorhanden | 6,00 |
| Sprache (überprüft) | 6% | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Englisch | 6,00 |
| Einarbeitungszeit (überprüft) | 2% | ca. 1 Stunde | 1,00 | ca. 1 Stunde | 1,00 | ca. 1-2 Stunden | 2,00 |
| Schwierigkeitsgrad beim Erstellen eines Raumes oder eines Kartenabschnitts (überprüft) | 4% | gering | 2,00 | sehr gering | 1,00 | durchschnittlich | 3,00 |
| Arbeitsgeschwindigkeit des Programms (überprüft) | 2% | hoch | 2,00 | hoch | 2,00 | hoch | 2,00 |
| **FUNKTION** | **38,6%** | | **4,36** | | **3,55** | | **2,61** |
| Mitgelieferte Grafiken (überprüft) | 7,5% | viele | 2,00 | viele | 2,00 | viele | 2,00 |
| Mitgelieferte Klänge (überprüft) | 7,5% | keine | 6,00 | wenige | 4,00 | viele | 2,00 |
| Einfügen eigener Grafiken möglich (überprüft) | 4,3% | nein | 6,00 | nein | 6,00 | ja | 1,00 |
| Einfügen eigener Klänge möglich (überprüft) | 4,3% | ja | 1,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 |
| Beispiel-Spielstufen (Level) enthalten (überprüft) | 3% | ja, viele | 2,00 | ja, viele | 2,00 | ja, viele | 2,00 |
| Spielstufen direkt im Entwurfsprogramm spielbar (überprüft) | 4,5% | nein | 6,00 | ja | 1,00 | nein | 6,00 |
| Vorschau-Funktion (überprüft) | 4,5% | nein | 6,00 | nein | 6,00 | ja | 1,00 |
| Rückgängig-Funktion (überprüft) | 3% | nein | 6,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| **NOTWENDIGE VORKENNTNISSE** | **5%** | | **1,00** | | **1,00** | | **1,00** |
| Programmierkenntnisse erforderlich | 2,5% | nein | 1,00 | nein | 1,00 | nein | 1,00 |
| Kenntnisse der Bedienung von Malprogrammen erforderlich | 2,5% | nein | 1,00 | nein | 1,00 | nein | 1,00 |
| **ZWISCHENNOTE** | **100%** | | **2,87** | | **3,16** | | **3,51** |
| **AUFWERTUNG** | | | | | | sehr gutes Handbuch auf CD-ROM | **-0,10** |
| **ABWERTUNG** | | | | | | | |
| **TESTERGEBNIS** | | **befriedigend** | **2,87** | **befriedigend** | **3,16** | **befriedigend** | **3,41** |

| Platz 4 | | Platz 5 | | Platz 6 | | Platz 7 | | Platz 8 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  | |  | |  | |  | |  | |
| **AGE OF EMPIRES 2 – KARTENEDITOR** | | **THE MOON PROJECT – EDITOR** | | **HALF-LIFE (DEUTSCHE VERSION): WORLDCRAFT** | | **WHEEL OF TIME – EDITOR** | | **DARK REIGN 2 – EDITOR** | |
| Microsoft | | Topware | | Havas Interactive | | Infogrames | | Activision | |
| | 6,00 | | **6,00** | | **6,00** | | **6,00** | | **5,67** |
| keine Hilfe (01805/672255, 0,24 DM/Min.) | 6,00 | keine Hilfe (0621/48286633, 0,24 DM/Min.) | 6,00 | keine Hilfe (06103/994040, 0,24 DM/Min.) | 6,00 | keine Hilfe (01905/10550, 1,21 DM/Min.) | 6,00 | keine Hilfe (01805/225155) | 6,00 |
| keine Hilfe (www.microsoft.com/games/age2) | 6,00 | keine Hilfe (www.moon-project.com) | 6,00 | keine Hilfe (www.sierra.de) | 6,00 | keine Hilfe (www.infogrames.de) | 6,00 | Englisch (www.pandemicstudios.com) | 5,00 |
| 089/31760 (0,24 DM/Min.) | | 0621/48050 (0,25 DM/Min.) | | 06103/99400 (0,24 DM/Min.) | | 06103/334100 (0,24 DM/Min.) | | 089/96118850 (0,24 DM/Min.) | |
| 089/31761000 (0,24 DM/Min.) | | 0621/4805200 (0,24 DM/Min.) | | 06103/994035 (0,24 DM/Min.) | | 06103/334220 (0,24 DM/Min.) | | 089/96118848 (0,24 DM/Min.) | |
| | **1,37** | | **1,37** | | **3,42** | | **1,37** | | **2,98** |
| gering | 2,00 | gering | 2,00 | sehr hoch | 6,00 | gering | 2,00 | hoch | 5,00 |
| ja (172 Megabyte) | 1,00 | ja (580 Megabyte) | 1,00 | ja (465,7 Megabyte) | 1,00 | ja (485 Megabyte) | 1,00 | ja (402 Megabyte) | 1,00 |
| ja | 1,00 | ja | 1,00 | nein | 6,00 | ja | 1,00 | nein | 6,00 |
| 0 Megabyte | 1,00 | 0 Megabyte | 1,00 | 0,1700 Megabyte | 1,41 | 0 Megabyte | 1,00 | 0,0156 Megabyte | 1,12 |
| Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 |
| | **5,00** | | **6,00** | | **5,49** | | **6,00** | | **6,00** |
| sehr knapp (A,F) | 5,00 | nicht vorhanden | 6,00 | sehr knapp (F) | 5,49 | nicht vorhanden | 6,00 | nicht vorhanden | 6,00 |
| | **3,05** | | **3,05** | | **3,91** | | **4,91** | | **4,85** |
| etwas umständlich (A, B, E, F) | 3,00 | etwas umständlich (A,B,E,G) | 3,00 | umständlich (D,F,G) | 4,00 | umständlich (D,E,G) | 4,00 | sehr umständlich (G) | 5,49 |
| nicht vorhanden | 6,00 | nicht vorhanden | 6,00 | sehr ausführlich (A,B,C,D,E) | 1,00 | nicht vorhanden | 6,00 | nicht vorhanden | 6,00 |
| Deutsch | 1,00 | Deutsch | 1,00 | Englisch | 6,00 | Englisch | 6,00 | Deutsch/Englisch | 4,00 |
| ca. 1 Stunde | 1,00 | ca. 1 Stunde | 1,00 | ca. 1 Woche | 6,00 | ca. 1 Woche | 6,00 | ca. 3-4 Stunden | 3,00 |
| gering | 2,00 | gering | 2,00 | sehr hoch | 6,00 | sehr hoch | 6,00 | durchschnittlich | 3,00 |
| hoch | 2,00 | hoch | 2,00 | hoch | 2,00 | durchschnittlich | 3,00 | hoch | 2,00 |
| | **4,45** | | **4,83** | | **3,27** | | **2,61** | | **4,33** |
| einige | 3,00 | viele | 2,00 | sehr viele | 1,00 | viele | 2,00 | wenige | 4,00 |
| keine | 6,00 | keine | 6,00 | keine | 6,00 | keine | 2,00 | keine | 6,00 |
| nein | 6,00 | nein | 6,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 | nein | 6,00 |
| nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 |
| nein | 6,00 | ja, viele | 2,00 | ja, einige | 3,00 | ja, viele | 2,00 | ja, viele | 2,00 |
| ja | 1,00 | nein | 6,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 |
| ja | 1,00 | unzureichend | 5,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 | ja | 1,00 |
| | **1,00** | | **1,00** | | **3,50** | | **3,50** | | **6,00** |
| nein | 1,00 | nein | 1,00 | nein | 1,00 | nein | 1,00 | ja | 6,00 |
| nein | 1,00 | nein | 1,00 | ja | 6,00 | ja | 6,00 | ja | 6,00 |
| | **3,60** | | **3,81** | | **3,77** | | **3,86** | | **4,70** |
| | | | | | | | | | |
| | | | | häufige Abstürze beim Laden einer erstellten Spielstufe | **+0,30** | häufige Programmabstürze | **+0,30** | häufige Programmabstürze | **+0,30** |
| **ausreichend** | **3,60** | **ausreichend** | **3,81** | **ausreichend** | **4,07** | **ausreichend** | **4,16** | **mangelhaft** | **5,00** |

SCHNELLER SPIELECOMPUTER

# Geschwindigkeit Hexerei





Fotos: Cinetext, Fotex

**Nur ein schneller Computer ist ein guter Spielecomputer. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie Ihren PC ohne Magie ausschließlich mit Windows-Bordmitteln schneller machen**

Durch häufiges Arbeiten und Spielen werden die meisten Computer mit der Zeit immer langsamer. Der Grund: Auf der Festplatte S.212 sammelt sich Datenmüll an, zum Beispiel nicht mehr benötigte Spielstände, Daten aus dem Internet oder Programme, die einmal installiert und dann vergessen wurden. Aber auch, wenn Sie alle nicht mehr benötigten Daten löschen, wird die Festplatte und mit ihr der ganze Computer ständig langsamer. Denn das Betriebssystem Windows verteilt Programmdaten kreuz und quer auf der Festplatte. Je voller die ist, desto mehr sieht sie aus wie ein „Flickenteppich". Dadurch verlangsamt sich das Laden von Programmen immer mehr.

Deshalb sollten Sie Ihrem Computer regelmäßig den Befehl geben, die Festplatte aufzuräumen und zusammengehörige Daten auch zusammenhängend zu speichern, also in einem Bereich der Scheibe. Nach einem solchen so genannten Defragmentieren (auf Deutsch sinngemäß: „zusammenfügen") werden Programme wieder spürbar schneller geladen.

### 1 Wartungs-Assistent

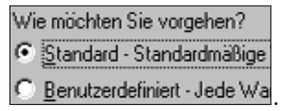
Zum Defragmentieren und Entfernen überflüssiger Daten von der Festplatte hält das Betriebssystem Windows ein spezielles Programm bereit, den „Wartungs-Assistenten". Den können Sie so einstellen, dass er bestimmte Aufräumarbeiten auf Ihrem Computer regelmäßig zu festgelegten Terminen erledigt.

Wichtig: Beenden Sie alle anderen Programme, bevor Sie den Wartungs-Assistenten starten, da seine Arbeit sonst behindert werden könnte.

**Vorgehen:**

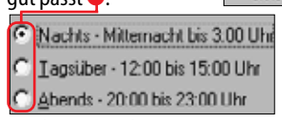
**1** Klicken Sie auf Start, Programme, Zubehör, Systemprogramme und Wartungs-Assistent.

**2** Im nächsten Fenster werden Sie gefragt, wie Sie den Assistenten starten wollen:



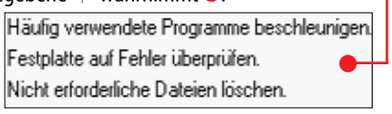

Zur Wahl stehen vorgegebene Wartungseinstellungen oder benutzerdefinierte. Wählen Sie Standard, und klicken sie auf Weiter >.

**3** Wählen Sie dann einen Zeitpunkt, der Ihnen gut passt.




Möchten Sie den Wartungs-Assistenten jedoch sofort starten, so können Sie es bei den vorgegebenen Einstellungen belassen. Klicken Sie auf Weiter >.

**4** Jetzt zeigt das nächste Fenster, welche Aufgaben der Wartungs-Assistent im einzelnen wahrnimmt.




**5** Im gleichen Fenster müssen Sie im unteren Bereich




angeklickt haben, damit der Assistent die Arbeit sofort beginnt. Mit einem Klick auf Fertig stellen startet der Wartungs-Assistent. Ohne großen Aufwand haben sie jetzt Tempo ins Spiel gebracht.

# ist keine



Sie können die einzelnen Hilfsprogramme aber auch getrennt starten:

### 2 Defragmentierung

Die Defragmentierung entspricht dem „Häufig verwendete Programme beschleunigen" des Wartungsassistenten. Im Normalfall werden alle Daten einer Datei direkt hintereinander auf der Festplatte gespeichert. Allerdings funktioniert das nur, wenn dort genügend großer zusammenhängender Platz zur Verfügung steht. Ist das nicht der Fall, dann werden Dateien in einzelnen „Schnipseln", also „Fragmenten", auf die Festplatte geschrieben. Da der Lesekopf der Festplatte für das „Anfahren" der einzelnen Teile mehr Zeit braucht, verzögert sich das Laden von Dateien. Deshalb ist es sinnvoll, die Festplatte in regelmäßigen Abständen aufzuräumen und die Dateien wieder in einem Stück abzulegen. Dieser Vorgang heißt Defragmentierung und sollte mindestens einmal wöchentlich erfolgen, sofern Sie den Computer täglich benutzen.

Nicht vergessen: Schließen Sie zuerst alle laufenden Programme, bevor Sie mit der Defragmentierung beginnen. Die Arbeit des Hilfsprogramms würde sonst behindert werden.

**Vorgehen:**

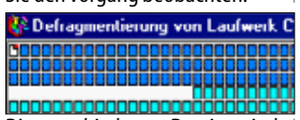
1 Klicken Sie auf Start, Programme, Zubehör, Systemprogramme und auf Defragmentierung.

2 Dann wählen Sie das Laufwerk aus, das defragmentiert werden soll.




Nach einem Klick auf OK beginnt der Vorgang. Je größer die Festplatte ist, desto länger dauert die Defragmentierung. Eine Stunde ist keine Seltenheit.

3 Nach einem Klick auf Details einblenden können Sie den Vorgang beobachten:




Die verschiedenen Dateien sind farblich gekennzeichnet. Wenn Sie auf Symbole klicken, bekommen Sie Erklärungen für die Farben. An der Leiste im unteren Bereich erkennen Sie den Fortgang der Defragmentierung:




Ist der Vorgang abgeschlossen, so klicken Sie im nächsten Fenster zur Bestätigung auf Ja.

### 3 Scan-Disk

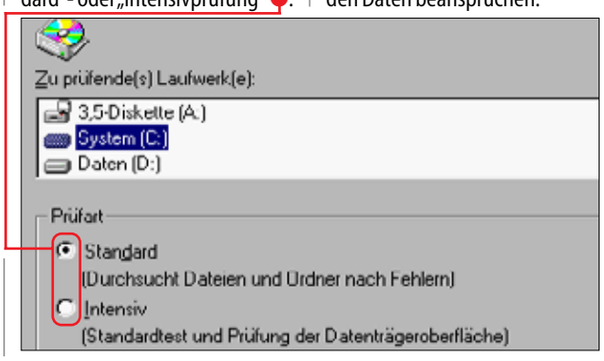
Scan-Disk überprüft, ähnlich dem Wartungs-Assistenten, die Festplatte auf Fehler und behebt die gleich. Recht schnell ist die Standardprüfung, die nur Dateien, Verzeichnisse und das Inhaltsverzeichnis des Datenträgers überprüft. Der Oberflächentest – die gründliche Prüfung der Festplatte auf Fehler – dauert dagegen recht lange, teilweise bis zu einer Stunde. Der ist aber auch nur erforderlich, wenn häufig Fehler auftreten.

Scan-Disk startet automatisch, wenn der Computer fehlerhaft heruntergefahren wird. Das Programm ermittelt und behebt Beschädigungen in dem Moment, in dem sie auftreten. Sie können Scan-Disk aber auch jederzeit anwenden, um den Computer zu untersuchen.

**Vorgehen:**

1 Klicken Sie auf Start, Programme, Zubehör und Systemprogramme und ScanDisk.

2 Suchen Sie mit Klicks aus, welche Laufwerke geprüft werden sollen, und ob per „Standard"- oder „Intensivprüfung".




Normalerweise genügt die Standardprüfung, die Dateien und Ordner auf Fehler prüft und die in der Regel auch beheben kann. Die intensive Prüfung benötigen Sie lediglich dann, wenn Ihr Computer häufig „abstürzt".

Wählen Sie bei der Intensivprüfung auf jeden Fall Fehler automatisch korrigieren.

3 Klicken Sie auf Starten. Das Hilfsprogramm startet. Anschließend erscheint das Ergebnis der Untersuchung in ScanDisk-Ergebnisse - DATEN. Klicken Sie anschließend auf Schließen. Ein weiterer Klick auf Schließen beendet Scan-Disk.

### 4 Datenträgerbereinigung

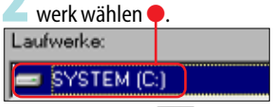
Die Datenträgerbereinigung entspricht „Nicht erforderliche Dateien werden gelöscht" im Wartungs-Assistenten. Sie können mit der Datenträgerbereinigung arbeiten, um Platz auf der Festplatte zu schaffen.

Das Hilfsprogramm untersucht das Laufwerk und zeigt eine Liste der temporären Dateien, der Internet-Cachedateien S.212 und der nicht mehr benötigten Programmdateien, die Sie ruhigen Gewissens löschen können.

**Vorgehen:**

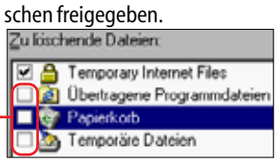
1 Klicken Sie auf Start, Programme, Zubehör, Systemprogramme und Datenträgerbereinigung.

2 Jetzt können Sie das Laufwerk wählen.




Bestätigen Sie mit OK.

3 Dann zeigt Ihnen das Programm, welche Dateien es löschen würde. Mit Klicks in die leeren Kästchen sorgen Sie dafür, dass dort Häkchen stehen. Die Daten sind damit zum Löschen freigegeben.




Außerdem gibt das Programm an, wie viel Platz die zu löschenden Daten beanspruchen.

4 Im Fenster ist außerdem die Beschreibung des jeweiligen Ordners enthalten. Mit einem Klick auf Dateien anzeigen können Sie sich die Dateien nochmals zeigen lassen und überprüfen, ob Sie sie wirklich löschen möchten. Ein Klick auf OK, und ein weiterer auf Ja im nächsten Fenster, und schon startet die Datenträgerbereinigung ihren Einsatz.

Mit ein paar einfachen Maßnahmen haben Sie so dafür gesorgt, dass Ihr Computer schneller läuft – ganz ohne Hexerei.

Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion wünscht Ihnen noch mehr Spaß beim Spielen!

# Pressespiegel

## AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

| TITEL | VERKAUF | ÄNDERUNG |
|---|---|---|
| COMPUTERBILD-SPIELE | 464 071 | –[1] |
| GAME STAR | 302 240 | 7,6 |
| PC GAMES | 299 042 | -2,8 |
| BRAVO SCREEN FUN | 259 469 | 2,4 |
| KIDS ZONE | 181 339 | –[1] |
| PC ACTION | 117 744 | -21,2 |
| PC PLAYER | 113 654 | –[1] |
| PC JOKER | 106 920 | -10,5 |
| OFFIZIELLES PLAYSTATION-MAGAZIN | 101 596 | -16,3 |
| N-ZONE | 75 038 | 29,3 |
| PLAY ZONE | 61 763 | -54,1 |
| PLAY THE PLAYSTATION | 57 383 | -53,8 |
| BIG N | 52 405 | +30,0 |
| MANIAC | 31 222 | -40,0 |
| PSG | 27 591 | -66,5 |
| GAMES AND MORE | 26 996 | –[1] |
| MEGA FUN | 25 061 | -33,2 |
| FUN GENERATION | 23 076 | -38,4 |

**Die durchschnittlichen Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele-Zeitschriften im 3. Quartal 2000 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.**

[1]keine Vergleichszahlen verfügbar. Stichtag 20. 11. 2000






**Ausgabe:** 1/2001

**Titelthema:**
Tomb Raider 5, Test und Komplettlösung

**Tests:**
30 PC- und Konsolenspiele, darunter: 007 Racing, Driver 2, Flucht von Monkey Island

**Spieletricks:**
Tomb Raider 5, Ridge Racer 5, Dino Crisis 2, Driver 2, Zelda: Majora's Mask

**CD-ROM:** keine

**Preis:** 4,50 Mark



**Ausgabe:** 1/2001

**Titelthema:**
Soul Reaver

**Tests:**
15 Playstation-Spiele, darunter: Orphen, Die Welt ist nicht genug, Sheep, Die Mumie, Der Grinch

**Spieletricks:**
Die Welt ist nicht genug, Driver 2, Tomb Raider – Die Chronik

**CD-ROM:** keine

**Preis:** 8,90 Mark




**Ausgabe:** 1-2/2001

**Titelthema:**
Dino Crisis 2

**Weitere Themen:**
788 Tipps und 13 Levelkarten für Playstation-Spiele, darunter: Driver 2, Tekken Tag Tournament, WWF Smackdown 2, SSX Snowboarding, Digimon World, NHL 2001, Spiderman, F1 World Grand Prix

**CD-ROM:** keine

**Preis:** 3,90 Mark




**Ausgabe:** 1/2001

**Titelthema:**
The Grinch

**Tests:**
18 Dreamcast-Spiele, darunter: Chicken Run, Star Wars: Jedi Power Battles, Sega GT, Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

**Weitere Themen:**
Gewinnspiele, Dreamcast Online

**GD[1]-ROM:** 2

**Preis:** 12,80 Mark




**Ausgabe:** 1/2001

**Titelthema:**
Final Fantasy 9

**Tests:**
66 Playstation-Spiele, darunter: Tomb Raider: Die Chronik, FIFA 2001, Chicken Run, Driver 2, NHL 2001, NBA 2001

**Weitere Themen:**
Expedition ins Mogelreich, Role Playing Games

**CD-ROM:** keine

**Preis:** 9,90 Mark

[1]GD-ROM = Spiel-CD-ROM für Dreamcast, mit mehr Speicherplatz




**Ausgabe:** 1/2001

**Titelthema:**
24 Stunden von Le Mans

**Weitere Themen:**
Komplettlösungen für Dreamcast-Spiele, darunter: Kiss: Psycho Circus, Hidden & Dangerous, sowie 19 Kurz-Vorschauen.

**Spieletricks:**
Jet Set Radio, POD 2, Seaman, Silent Scope

**CD-ROM:** keine

**Preis:** 5,90 Mark




**Ausgabe:** 1/2001

**Titelthema:**
The Bouncer

**Tests:**
24 Test für Playstation-Spiele, darunter: NHL 2001, F1 Championship Season 2000, Sheep, Die Welt ist nicht genug. Tomb Raider – Die Chronik

**Weitere Themen:** Orphen, 1. Teil Komplettlösung

**CD-ROM:** keine

**Preis:** 7,90 Mark




**Ausgabe:** 12/2001

**Titelthema:**
Alle Missionen: Dino Crisis 2

**Weitere Themen:**
300 Tipps für 70 Spiele. Komplettlösungen: Alien – Die Wiedergeburt, WWF Smackdown 2, Spiderman, NHL 2001, ISS, dazu ein Gewinnspiel

**Spieletricks:**
Digimon World

**CD-ROM:** keine

**Preis:** 3,50 Mark




**Ausgabe:** 1/2001

**Titelthema:**
Komplettlösung: Chase The Express

**Weitere Themen:**
Komplettlösungen für weitere sechs Play-Station-Spiele, darunter: Legend Of The Sword, Ark Of Time, Descent 2, Riven, Congo – Descend Into Zinji

**CD-ROM:** keine

**Preis:** 9,90 Mark




**Ausgabe:** 1/2001

**Titelthema:**
Pokémon Trading Card Game

**Tests:**
21 Game Boy Color Spiele, darunter: Aladdin, Blade, Caspar, Donky Kong Country, The Grinch, Die Schlümpfe, MTV-Special, Lego Alpha Team

**Spieletricks:**
Donald Duck Quack Attack

**CD-ROM:** keine

**Preis:** 4,90 Mark



**Ausgabe:** 2/2001
**Topthema:**
Giants
**Tests:**
NBA Live 2001, Patrizier 2
**Spieletricks:**
Mech Warrior 4, Sacrifice
**Weiteres Thema:**
Hardware Trends 2001
**CD-ROM:** keine oder 2
**Preis:** 8,90 Mark mit 2 CD-ROMs, 5,90 Mark ohne



**Ausgabe:** 2/2001
**Topthema:**
Spiele des Jahres
**Tests:**
Siedler 4, Patrizier 2
**Spieletricks:**
Tomb Raider 5: Die Chronik
**Weitere Themen:**
Empire Earth
**CD-ROM:** keine, 2 oder DVD
**Preis:** 9,90 Mark mit 2 CD-ROMs oder DVD, 6,50 ohne



**Ausgabe** 2/2001
**Topthemen:**
Die Mumie, Giants
**Tests:**
B-17 Flying Fortress 2, Siedler 4
**Weitere Themen:**
Handy-Gaming, Sondkarten und Lautsprechersysteme, Alle neuen Disney-Games
**CD-ROM:** 2
**Preis:** 8,90 Mark



**Ausgabe:** 2/2001
**Topthemen:**
Resident Evil: Code Veronika Complete, Final Fantasy 9
**Tests:**
Silent Hill 2, ISS Pro Evolution 2, Moto GP, Vanishing Point, Rayman 2 Revolution
**Spieletricks:** Tomb Raider: Die Chronik, SSX
**DVD:** 1
**Preis:** 8,90 Mark



**Ausgabe:** 1/2001
**Topthema:**
WWF No Mercy
**Tests:**
SeaDoo HydroCross, MS. Pac Man, Maze Madness, Big Mountain 2000, Batman of the Future, San Fransisco Rush 2049
**CD-ROM:** keine
**Preis:** 8,80 Mark



**Ausgabe:** 2/2001
**Topthema:**
Gran Tourismo 3
**Tests:**
Wipeout Fusion, The Legend of Dragoon, Techno Mage, Sin & Punishment, Sonic Shuffle
**Weitere Themen:**
Platinen-Special
**CD-ROM:** keine
**Preis:** 5,90 Mark



**Ausgabe:** 1/ 2001
**Topthema:**
Hey You, Pikachu! (Anweisungen an Pikachu per Headset)
**Test:**
Batman of the Futur (Lohnt sich der Kauf nur für harte Fans des Flattermanns?)
**CD-ROM:** keine
**Preis:** 3,90 Mark



**Ausgabe:** 2/2001
**Topthema:**
Silent Hill 2 (PS 2): Die Entwickler sprechen
**Tests:**
Cannon Spike, Banjo-Tooie, Ogre Battle, Sin & Punishment, Kessen
**Weitere Themen:**
Das war 2000
**CD-ROM:** keine
**Preis:** 6,50 Mark

## FÜR SIE GELESEN

Bild der Frau

Der größte Kinderwunsch zu Weihnachten war laut BILD DER FRAU (Ausgabe 48/2000) ein eigener PC. Unter dem Titel „Hilfe, mein Kind wünscht sich einen Computer!" klärt die Zeitschrift Eltern auf:

„Ob bei Freunden oder auch schon mal im Unterricht – spätestens im Grundschulalter lernen Kinder, wie spannend ein PC ist. ‚Die Frage ist daher nicht, ob die Kids wirklich an den Computer müssen; sie sind längst dran. Entscheidend ist, wie wir Erwachsene damit umgehen', so Thomas Feibel vom Büro für Kindermedien in Berlin. Eltern, die sich gegen den Computer sperren, erreichen nichts, weiß der Experte. Im Gegenteil: Die Kinder gehen einfach zu Freunden, erproben dort womöglich ohne Kontrolle Gewaltspiele. Deshalb viel besser: gezielt die Vorteile guter Computerspiele nutzen. Denn die fördern Geschicklichkeit, Neugier, Kreativität, bringen Erfolgserlebnisse und zeigen, dass Lernen Spaß macht."



**Gemeinsam haben Kinder am Computer Spaß.**

DER SPIEGEL

Günstiges ist nicht unbedingt gut: Derzeit bringen Spiele-Hersteller haufenweise CD-ROMs mit wenigen neuen Aufgaben auf der Basis altbekannter Spiel-„Gerüste" auf den Markt. Und zwar zu Preisen, zu denen man auch komplette ältere Titel erwerben kann. Ob sich diese Produktpolitik wirklich lohnt, fragt sich der Verfasser eines Artikels in der Online-Ausgabe des Nachrichtenmagazins DER SPIEGEL:

„Immer mehr Softwareproduzenten bieten Titel zum günstigen Preis an, die Ableger anderer, erfolgreicher Produkte sind. Neueste Geschäftsidee: Ganze Serien von ‚Light'-Versionen bekannter Spiele drängen in die Läden. Zum Low-Budget-Preis kommen gleich zwei Programme der US-Firma New World Computing unter dem Namen ‚Heroes Chronicles' auf den Markt. Technisch gesehen entsprechen diese Strategie-Titel dem Ursprungs-Programm ‚Heroes of Might & Magic III', enthalten aber nur einen Bruchteil neuer Missionen – genau genommen acht pro Spiel, verglichen mit den sechs Kampagnen (die aus mehreren Einsätzen bestehen) und 41 Szenarien aus ‚Heroes III'. Auch die bekannte ‚Tomb Raider'-Serie von Eidos Interactive bekommt ähnlich gestalteten Nachwuchs. Wie das britische Branchenmagazin ‚CTW' berichtete, folgt dem anstehenden fünften Teil schon bald ein ‚Vollprodukt', das Eidos durch aus dem Internet herunterladbare Episoden ergänzt. Wie der britische Softwarekonzern damit Geld verdienen möchte, verriet er bisher noch nicht – dass diese neuen Level aber nicht umsonst sind, gilt als sicher."

heise online

Die Hersteller von Computerspielen wollen eine erlebnisreiche Ausstellung ins Leben rufen. Der Internet-Nachrichtendienst HEISE ONLINE berichtet über eine für die Zeit vom 29. August bis zum 1. September 2002 geplante Messe in Leipzig:

„Unter dem Titel ‚Game On' soll in Leipzig eine neue Messe für Computerspiele ins Leben gerufen werden. Hinter dem Vorhaben stehe der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands (VUD) in Paderborn, zu dessen Mitgliedern auch die Hersteller Sony, Nintendo und Sega gehören, berichtete die Zeitung (Titel wurde nicht genannt, Anm. d. Red.). Im Unterschied zur Computermesse CeBIT Home, deren Zukunft nach der Pleite mit der diesjährigen Veranstaltung in den Sternen steht , solle nicht nur die bloße Information über Neuheiten im Vordergrund stehen. Geplant sei eine Messe mit Erlebnischarakter für den Endverbraucher, vergleichbar einem Rockkonzert oder einem Sportgroßereignis."

Frankfurter Rundschau

Die FRANKFURTER RUNDSCHAU hielt in ihrem Ressort Computer/Internet ein Plädoyer für die Qualität der Computerspiele:

„Vergleicht man einen Film mit Computerspielen, ist das meist als Beleidigung gemeint: Statt in ausgefeilten Charakteren und Geschichten werde dem Zuschauer sein Eintrittsgeld in Action und atemberaubenden Bildern zurückgezahlt. Doch das tut Computerspielen Unrecht. Kein anderes Medium hat sich in so kurzer Zeit durch technische Entwicklung so gewandelt.

Computer sind schnell, billig und populär geworden, sie piepsen, brummen und dudeln, zeigen Bilder, spielen Filme ab. Heutige Spiele betonen die audiovisuelle Perfektion. Welch langen Weg das Computerspiel in den letzten zehn Jahren durchmessen hat, kann man am Beispiel des vor kurzem in Deutschland erschienene Titels Flucht von Monkey Island sehen.

Der erste Teil der Reihe ließ 1990 durch eine simple zweidimensionale Darstellung viel Raum für die Vorstellung des Spielers. Aktionen wurden als Sätze mittels eines Wortmenüs formuliert. Der aktuelle, vierte Teil dieser Spielreihe hat eine dreidimensionale Grafik wie ein Konsolenspiel: Nie waren Charaktere und Landschaft so deutlich zu erkennen."

PC ACTION

Richtig innovativ gingen die Kollegen von PC ACTION zu Werke. Sie erfanden für „Patrizier 2" kurzerhand ein neues Genre (also einen neuen Spieltyp):

„Der immens hohe Spielspaß des sieben Jahre alten Patriziers dürfte Genre-Veteranen noch in guter Erinnerung sein. Und auch der Nachfolger der Sehhandels-Simulation hat das Zeug zum Hit …"

FOCUS

Das Nachrichtenmagazin FOCUS berichtete über „Olympia für Ballermänner", die Weltmeisterschaft der Computerspieler. Da trafen sich Meister ihres Fachs aus 17 Ländern. Einziger Nichtkoreaner mit einer Goldmedaille war der Amerikaner John Wendel. Und nicht nur für ihn stehen Geschicklichkeit und sportlicher Wettbewerb eindeutig im Vordergrund:

„Die bluttriefende Gewaltgrafik scheint für den Profi lediglich lästig. ‚Diese ganzen Effekte schalte ich aus, wie alle hier', erklärt John Wendel. ‚Sie machen den Rechner nur langsamer und lenken ab.' Im Jahr streicht er mehr als 200 000 Mark ein, trainiert besessen acht Stunden täglich und lässt sich regelmäßig Sparringspartner einfliegen."

# Testspiegel – So bewerte

| ZEITSCHRIFTENTITEL | | COMPUTERBILD-SPIELE | GAME STAR | PC GAMES | BRAVO SCREEN FUN | PC ACTION | PC PLAYER |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VERKAUFTE AUFLAGE 3. QUARTAL 2000 (IVW-GEPRÜFT) | | 464 071 | 302 240 | 299 042 | 259 469 | 117 744 | 113 654 |
| **ABENTEUER/ACTION** | | | | | | | |
| Blair Witch Vol. 1 – Rustin Parr | Action-Abenteuer | PC: 2,04 | PC: 73 % Spielspaß | | PC: Note 2 | | PC: 70 von 100 |
| Blair Witch Vol. 2 – Coffin Rock | Action-Abenteuer | PC: 2,61 | | | | PC: 79 % | PC: 59 von 100 |
| Crimson Skies | Action/Simulation | PC: 1,49 | PC: 87 % Spielspaß | PC: 83 % Spielspaß | PC: Note 1 | PC: 85 % | PC: 86 von 100 |
| Die Original Moorhuhnjagd | Action | GBC: 3,19 | | | | | |
| Dino Crisis 2 | Action-Abenteuer | PS: 2,37 | | | PS: Note 1 | | |
| Dracula 2 – Die letzte Zufluchtsstätte | Abenteuer | PC: 1,85 | | | | | PC: 64 von 100 |
| Driver 2 | Action | PS: 2,48 | | | | | |
| Flucht von Monkey Island | Action | PC: 1,82 | PC: 86 % Spielspaß | | | PC: 83 % | PC: 83 % |
| Half-Life: Gunman Chronicles (dt. Version) | Action | PC: 2,53 | PC: 86 % Spielspaß | | | | |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Action-Abenteuer | PC: 2,02 | PC: 84 % Spielspaß | PC: 82 % Spielspaß | PC: Note 2 | PC: 89 % | PC: 83 von 100 |
| Metal Gear Solid | Action-Abenteuer | PC: 2,41 | PC: 87 % Spielspaß | PC: 79 % Spielspaß | | PC: 77 % | PC: 80 von 100 |
| No one Lives Forever | Action | PC: 1,26 | PC: 91 % Spielspaß | | | PC: 90 % | PC: 90 von 100 |
| Rainbow Six | Action | GBC: 2,44 | | | | | |
| Rainbow Six: Covert Ops Essential | Action | PC: 2,00 | | PC: 71 % Spielspaß | | | |
| Shen Mue | Action-Abenteuer | DC: 1,67 | | | DC: Note 1 | | |
| Star Trek: Deep Space 9 – The Fallen | Action-Abenteuer | PC: 2,16 | PC: 63 % Spielspaß | | | PC: 82 % | |
| Techno Mage | Abenteuer | PC: 1,94 | PC: 82 % Spielspaß | | | PC: 71 % | |
| Tekken Tag Tournament | Prügelspiel | PS: 2,48 | | | PS 2: Note 1 | | PC: 81 % |
| The Mummy | Abenteuer | PS: 2,55 | | | | | |
| Tomb Raider – Die Chronik | Action-Abenteuer | PC: 2,02 | PC: 78 % Spielspaß | | | PC: 78 % | |
| **ROLLENSPIELE** | | | | | | | |
| Baldur's Gate 2 – Schatten von Amn | Action-Rollenspiel | PC: 1,47 | PC: 91 % Spielspaß | PC: 92 % Spielspaß | | PC: 91 % | PC: 85 von 100 |
| Legend of Zelda: Majora's Mask | Action-Rollenspiel | N 64: 1,49 | | | N 64: Note 1 | | |
| Wizards & Warriors | Action-Rollenspiel | PC: 2,29 | | | | | |
| **SIMULATION** | | | | | | | |
| Call to Power 2 | Aufbauspiel | PC: 2,02 | PC: 78 % Spielspaß | | | PC: 89 % | PC: 85 von 100 |
| Pizza Connection 2 | Wirtschaftssimulation | PC: 1,80 | | PC: 79 % Spielspaß | PC: Note 2 | PC: 84 % | PC: 75 von 100 |
| Herrscher des Olymp: Zeus | Aufbauspiel | PC: 1,91 | PC: 82 % Spielspaß | PC: 81 % Spielspaß | | | PC: 82 von 100 |
| **STRATEGIE** | | | | | | | |
| Anpfiff – Der RTL Fußballmanager | Strategie | PC: 4,77 | | | | PC: 67% | |
| Battle Isle 4: Der Andosia Konflikt | Strategie | PC: 2,15 | PC: 76 % Spielspaß | | | PC: 71 % | PC: 71 von 100 |
| Braveheart | Action | PC: 2,98 | | | | | |
| Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 | Strategie | PC: 1,59 | | | | | |
| Cossacks: European Wars | Strategie | PC: 1,68 | PC: 73 % Spielspaß | PC: 77 % Spielspaß | | PC: 78 % | PC: 69 von 100 |
| Cultures | Aufbau-Strategiespiel | PC: 1,80 | PC: 80 % Spielspaß | PC: 86 % Spielspaß | PC: Note 2 | PC: 80 % | PC: 78 von 100 |
| Die Siedler 3 | Strategie | PC: 2,30 | | | | | |
| Der Patrizier 2 | Strategie | PC: 2,49 | PC: 85 % Spielspaß | | | PC: 87 % | |
| Sacrifice | Action | PC: 2,11 | PC: 82 % Spielspaß | | | PC: 87 % | PC: 85 von 100 |
| **SPORT/GESCHICKLICHKEIT/RENNSPIELE** | | | | | | | |
| Anna Kournokova's Smash Court Tennis | Sportspiel | PS: 3,34 | | | | | |
| Big Brother 2 | Geschicklichkeitsspiel | PC: 3,12 | | | | | |
| Dave Mirra Freestyle BM | Sportspiel | PS: 1,98 | | | | | |
| Die 24 Stunden von Le Mans | Rennspiel | DC: 1,87 | | | | | |
| Donald Duck: Quack Attack | Geschicklichkeitsspiel | GBC: 2,85 \| PS 2: 2,51 | | | PS/N 64: Note 2 | | |
| Donkey Kong Country | Geschicklichkeitsspiel | GBC: 2,48 | | | | | |
| Ferrari F355 Challenge | Rennspiel | DC: 1,78 | | | | | |
| FIFA 2001 | Sportspiel | PC: 1,93 | PC: 88 % Spielspaß | | PC/PS/PS 2: Note 1 | PC: 88 % | PC: 91 von 100 |
| Fußball Manager – Bundesliga 2001 | Fußball-Manager | PC: 2,50 | PC: 72 % Spielspaß | PC: 69 % Spielspaß | | PC: 72% | PC: 66 von 100 |
| Gold und Ruhm – Der Weg nach Eldorado | Geschicklichkeitsspiel | GBC: 3,07 | | | PS/N 64: Note 2 | | PC: 56 von 100 |
| International Superstar Soccer | Sportspiel | PS 2: 2,06 | | | | | |
| International Superstar Soccer 2000 | Sportspiel | GB: 2,36 \| N 64: 2,32 | | | N 64: Note 2 | | |
| Kicker Fußball Manager 2 | Fußball-Manager | PC: 3,10 | PC: 85 % Spielspaß | PC: 85 % Spielspaß | | PC: 85 % | PC: 80 von 100 |
| Meistertrainer | Fußball-Manager | PC: 3,68 | | | | | |
| Metropolis Street Racer | Rennspiel | PC: 1,66 | | | DC: Note 1 | | |
| Mickeys Speedway USA | Rennspiel | N 64: 2,02 | | | | | |
| Midtown Madness 2 | Rennspiel | PC: 2,11 | PC: 79 % Spielspaß | PC: 78 % Spielspaß | PC Note 2 | | PC: 80 von 100 |
| Motocross Madness | Rennspiel | PC: 2,74 | | | | | PC: 65 von 100 |
| NHL 2001 | Sportspiel | PC: 1,66 | PC: 93 % Spielspaß | PC: 90 % Spielspaß | PC/PS/PS 2: Note 1 | | PC: 92 von 100 |
| Pokémon Trading Card Game | Kartenspiel | GBC: 1,86 | | | | | |
| Ridge Racer 5 | Rennspiel | PS 2: 3,13 | | | PS 2: Note 2 | | |
| RTL Skispringen – Herausforderung 2001 | Geschicklichkeitsspiel | PC: 2,48 | | | | | |
| Sheep | Geschicklichkeitsspiel | PC: 1,94 | PC: 71 % Spielspaß | | | PC: 76 % | PC: 81 von 100 |
| Spyro 3 – Year of the Dragon | Geschicklichkeitsspiel | PS: 1,95 | | | | | |
| **SONSTIGES** | | | | | | | |
| Dschungelbuch Groove | Musikspiel | PS: 2,00 | | | | | |
| Samba de Amigo | Geschicklichkeitsspiel | DC: 1,25 | | | | | |
| Wer wird Millionär? | Quizspiel | PC: 2,42 | | | | | PC: 75 von 100 |

DC = Dreamcast, GB = Gameboy, GBC = Gameboy Color, N 64 = Nintendo 64, PC = Computer, PS = Playstation, PS 2 = Playstation 2

# n die Spielezeitschriften

| | PC JOKER | OFF. PLAYSTATION-MAGAZIN | N-ZONE | PLAY ZONE | PLAY THE PLAYSTATION | BIG N | MANIAC | PSG | GAMES AND MORE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 106 920 | 101 596 | 75 038 | 61 763 | 57 383 | 52 405 | 31 222 | 27 591 | 26 996 |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | PC: 81 % | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | PS: 89 % Spielspaß | | | PS: 91 % | | PS: 86 % Spielspaß | PS: 86 % Spielspaß | |
| | | | | | | | | | |
| | | PS: 78 % Spielspaß | | | PS: 72 % | | | PS: 87 % Spielspaß | |
| | | | | | | | | | PS 2: 85 % Spielspaß |
| | | | | | | | | | |
| | PC: 86 % | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | PC: 77 % | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | PC: 75 % | PS 2: 83 % Spielspaß | | PS 2: 82 % | PS 2: 91 % | | PS 2: 86 % Spielspaß | | |
| | | PS: 54 % Spielspaß | | PS: 76 % | PS: 41 % | | | PS: 68 % Spielspaß | |
| | | PS: 80 % Spielspaß | | PS: 85 % | PS: 89 % | | | PS: 75 % Spielspaß | PC: 81 % Spielspaß |
| | | | | | | | | | |
| | PC: 88 % | | | | | | | | |
| | | | N 64: 96 % | | | | | | |
| | PC: 80 % | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | PC: 78 % | | | | | | | | |
| | PC: 79 % | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | PC: 85 % | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | PC: 87 % | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | PC: 85 % | | | | | | | | PC: 80 % Spielspaß |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | PS: 73 % Spielspaß | N 64: 87 % | | | N 64: 82 % | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | DC: 89 % Spielspaß | | |
| | PC: 86 % | PS: 81 % PS 2: 85 % | | PS: 82 % PS 2: 83 % | | | | PS 2: 87 % Spielspaß | PC: 88 % Spielspaß |
| | PC: 75 % | PS: 56 % Spielspaß | | PS: 79 % | PS: 70 % | | | | PS: 89 % Spielspaß |
| | | | | | | | | PS: 74 % Spielspaß | |
| | | PS 2: 84 % Spielspaß | | PS 2: 85 % | | | | PS: 68 % Spielspaß | |
| | | PS: 85 % Spielspaß | N 64:90 % GBC:76 % | | PS 2: 85 % | N 64: 88 % | N 64: 89 % Spielspaß | PS 2: 90 % Spielspaß | |
| | PC: 85 % | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | DC: 91 % Spielspaß | | |
| | | | | | | | | | N 64: 87 % Spielspaß |
| | | | | | | | | | |
| | PC: 89 % | PS: 87 % PS 2: 89 % | | PS 2: 79 % | PS: 81 % | | | PS 2: 89 % Spielspaß | |
| | | | | | | N 64: 92 % | | | GBC: 96 % Spielspaß |
| | | PS 2: 87 % Spielspaß | | PS 2: 82 % | PS 2: 86 % | | PS 2: 85 % Spielspaß | PS 2: 85 % Spielspaß | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | PS 2: 83 % | PS 2: 69 % | | | | |
| | | | | | PS: 91 % | | PS: 87 % Spielspaß | | |
| | | | | | | | | | |
| | | PS: 75 % Spielspaß | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

# Computer Bild Spiele hilft Lesern

## Dreamcast-Spiele auf dem Monitor? Ein paar leichte Handgriffe machen's möglich!

Ein Lob für die fünf Vollversionen in Ausgabe 1/2001! Ich habe folgendes Problem: Ich überlege mir, eine Dreamcast-Konsole zu kaufen, will sie jedoch nicht an ein Fernsehgerät anschließen. Jetzt ist die Frage, ob ich sie auch an einen PC-Monitor anschließen kann. Geht das? Brauche ich ein Extra-Kabel, oder brauche ich einen bestimmten Monitor?

**Dominik Serfas, per E-Mail**

*Sie können die Dreamcast-Konsole ohne große Probleme an einen Monitor anschließen. Sie benötigen dazu eine so genannte VGA-Box, die von verschiedenen Herstellern angeboten wird. Eine VGA-Box kostet um die 60 Mark. Doch die Ausgabe lohnt sich allein schon wegen der auf dem Computerbildschirm wesentlich besseren Bildauflösung.*

*Sie „stöpseln" die Box einfach mit den beiliegenden Kabeln zwischen Grafikkarte des Computers und Dreamcast. Ein zusätzliches Installationsprogramm wird nicht benötigt.*

*Um eine VGA-Box als Beispiel zu nennen (das bedeutet keine Wertung!): Informationen über das Modell „Brooklyn" für Dreamcast bekommen Sie bei: Vidis Electronic, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg, Tel. 040/5148400 (0,24 DM/Min.)* 26 S. 216 *Die Redaktion*



**COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur Boris Connemann hat die VGA-Box „eingestöpselt". Sein Urteil: „Auf dem Monitor können Sie die Spiele in größerer Farbenpracht und mit schärferem Bild genießen."**

## Hefte nachbestellen leicht – „Blair Witch"-Lösungen schwer

Wie komme ich noch an Heft 12/2000? Darin stand die Lösung des Spiels „Blair Witch 2 – Coffin Rock", die ich sonst nirgendwo bekomme. Für Hilfe wäre ich Ihnen wirklich dankbar.

**Angelika Leinert, per E-Mail.**




**Ältere COMPUTERBILD-SPIELE-Hefte nachzubestellen, ist kein Problem.**

*Wie Sie Heft 12/2000 – und andere Ausgaben – nachbestellen können, können Sie auf Seite 213 in diesem Heft nachlesen. Allerdings gab's in COMPUTERBILD-SPIELE 12/2000 keinen Lösungsvorschlag zu „Blair Witch 2 – Coffin Rock", sondern vielmehr den Test des Spiels „Blair Witch 1 – Rustin Parr" nebst sechs Seiten Spieletricks. Den Test des Spiels Blair Witch 2 finden Sie in Heft 1/2001, allerdings keine Tricks dazu. Wenn Sie im zweiten Teil der Abenteuerspiel-Reihe nicht weiterkommen, dann rufen Sie am besten die Spiele-Hotline des Herstellers Take 2 an (siehe Seite 212). Offizielle Lösungsbücher zu den Blair-Witch-Spielen gibt's bislang nicht, Take 2 selbst plant auch keine.* *Die Redaktion*

## Lösungen auch ohne Bücher – im Internet

Hallo, COMPUTERBILD-SPIELE. Ich würde gerne wissen, ob es zu „Atlantis 2" ein Lösungsbuch gibt. Wenn ja, wo kann ich es bekommen? Vielen Dank im voraus. **Gaby Busch, Nortmoor**

*Leider ist zu diesem Fantasy-Spiel bis jetzt noch kein Lösungsbuch in deutscher Sprache erschienen. Falls Sie über einen Internet-Anschluss verfügen, so finden Sie allerdings auf der Seite des Herstellers Cryo* 25 S. 216 *Komplettlösungs-Vorschläge.*

*Im so genannten Forum auf dieser Internet-Seite können Sie sich außerdem mit anderen Atlantis-Spielern über alle möglichen Probleme austauschen, die beim Spielen auftreten könnten.*

*Wer dagegen noch keinen Internet-Zugang hat, wendet sich am besten telefonisch unter 01905/ 10059 an die Herstellerfirma Cryo Interactive.* *Die Redaktion*

## ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
**„Ärger der Monats"**
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

### Gold-Edition nicht komplett: CD-ROM fehlte

Dominik D.[1] aus Filderstadt fühlt sich von der Firma Ravensburger übers Ohr gehauen:

„Auf der Messe am Killesberg in Stuttgart habe ich das PC-Spiel ‚Catan Gold Edition' für 66 Mark erworben. Als ich dann daheim erwartungsvoll das original verpackte Spiel auspackte, merkte ich, dass eine von zwei CD-ROMs fehlte. Es ist lediglich die Editor-CD-ROM zum Erstellen neuer Spielstufen drin gewesen.

Doch das nützt nichts, wenn das eigentliche Spiel fehlt. Ich habe daraufhin Ravensburger per E-Mail angeschrieben, sie mögen mir doch bitte die fehlende CD-ROM schicken. Ravensburger hat jedoch eine Korrektur des eigenen Fehlers abgelehnt. Begründung: Man tausche nur defekte CD-ROMs aus. Ich habe jetzt 66 Mark für ein Spiel ausgegeben, das nicht funktioniert, und sollte es am besten gleich noch einmal kaufen. Meiner Meinung nach ist das eine sehr schwache Leistung einer so großen Firma wie Ravensburger."

COMPUTERBILD-SPIELE fragte nach. „Das muss wohl ein Missverständnis gewesen sein", versicherte Christl Zaussnig, Assistentin des Geschäftsführers, der Redaktion: „An sich sind wir da sehr großzügig, Ersetzen ist kein Thema." Ravensburger versprach, sich mit Dominik D. in Verbindung zu setzen und ihm die fehlende CD-ROM zu schicken. Ferner will sich Frau Zaussnig darum kümmern, den Informationsfluss des Hilfe-Telefons (Hotline) im Haus zu optimieren. COMPUTERBILD-SPIELE meint: Na, also. Geht doch.

[1] Name ist der Redaktion bekannt

## Gravis-Treiber unbekannt – Hotline-Rufnummer nicht

Ich habe ein älteres „Gravis Gamepad pro" mit Treibern für Win 95. Jetzt verwende ich Windows ME und würde gerne das Gamepad benutzen, nur leider erkennt Windows ME die Treiber nicht an. Im Internet habe ich bei Gravis keine aktuellen Treiber fürs Gamepad gefunden. Was kann ich tun?

**Torsten Ganß, per E-Mail**

*Dass Windows ME die Treiber nicht erkennt, kann verschiedene Ursachen haben. Eine Ferndiagnose ist schwierig, einen konkreten Tipp zu geben, erst recht.*

*Daher rät Ihnen die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion, einfach beim Gravis-Hilfetelefon unter der Nummer 0800/8106340 nachzufragen.* *Die Redaktion*

## Auf der Suche nach der richtigen Versionsnummer

Ich habe eine Frage: Wie finde ich die Version eines PC-Spiels heraus? Könnt Ihr mir helfen?

**Oskar Ulrich, Speyer, per E-Mail**

*Es gibt viele Möglichkeiten, die Version eines PC-Spiels herauszufinden. Am einfachsten geht's natürlich, wenn die Nummer auf dem Start-Bildschirm des Spiels zu sehen ist. Bei manchen Spielen finden Sie die Nummer in den Hilfe-Optionen, mitunter steht sie auf der CD-ROM-Hülle, mal nur in bestimmten Programmteilen. Am besten wenden Sie sich, wenn Sie nicht weiter wissen, an den Hersteller. Telefonnummern und Internet-Adressen finden Sie auf* S. 216 *Die Redaktion*

## Computer Bild Spiele HILFETELEFON

**Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM**
**0800/1007892**
**(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 – 16 Uhr**

**Spezielle Fragen zu Hardware**
**01908/84881**
**(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 – 20 Uhr**

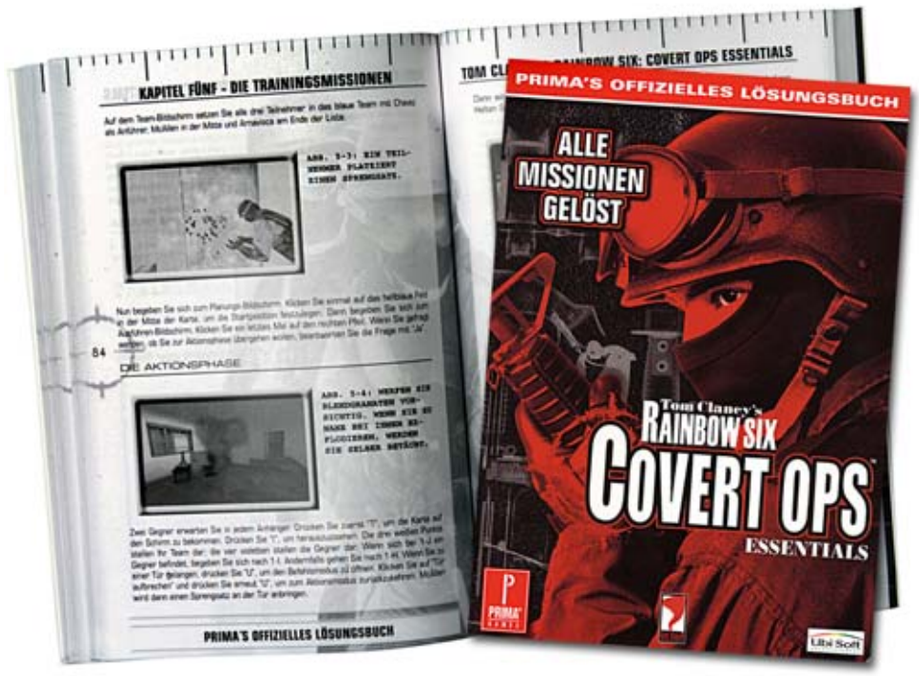
**Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolen-Spielen**
**01908/83441**
**(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 – 24 Uhr**

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

## Rainbow Six:
# Covert Ops Essentials[1]

**Lösungsbuch** | Terroristen zu bekämpfen, ist Ihre Aufgabe in „Rainbow Six: Covert Ops Essentials". Wie's geht, sagt Ihnen das neue Lösungsbuch von Prima Games




**Farblos, aber sinnvoll: das Lösungsbuch zu „Covert Ops" in schlichter, schwarzweißer Aufmachung.**

Rund um den Globus begeben Sie sich mit Ihren Soldaten auf Terroristen-Jagd (Test des Spiels in COMPUTERBILD-SPIELE 12/2000). Ob Geiselnahme, Hinterhalt oder Dschungelkampf – kein Einsatz ist den Männern fremd. Doch bevor es ernst wird, gehen die Jungs ins Trainingslager. Das Lösungsbuch beschreibt alle neuen Aufgaben von den Grundlagen des Kampfes bis hin zum Mehr-Spieler-Modus.

Auf 161 Seiten geben die Autoren Michael Knight und Olaf Pinnow Spielern wertvolle Hinweise. In den ersten beiden Kapiteln (Terrorismus, Anti-Terror-Einheiten) liefern sie Definitionen zum Thema Terrorismus und schreiben über echte Anti-Terror-Kommandos, etwa die deutsche GSG 9. Erst in den Kapiteln drei und vier geht es um die Fähigkeiten der Spielfiguren (darunter der deutsche Sprengspezialist Lars Beckenbauer) und ihre Ausrüstung – von der Maschinenpistole bis zur Walduniform.

Mit wirklichen Lösungen wartet das Autoren-Duo ab Seite 77 auf. Hier vermittelt das Buch die Grundlagen des Kampfes: Bewegung, Deckung, Umgang mit Waffen. Was Sie wissen müssen, wird ausführlich erklärt. Und extra markierte Tipps machen Sie wirklich fit für das Spiel. Haben Sie genug trainiert, geht's an die Einsätze „Lucky Snare"[2], „Arctic Zebra"[3] und „Brazen Heart"[4]. Auch für diesen Bereich gilt: viel Text, viel Information. Aber: Die Aufmachung des Lösungsbuches in Schwarzweiß sorgt nicht gerade für besonders großen Lesespaß.

Kritikpunkt Nummer zwei: In den ersten Kapiteln beschreiben die Autoren, wie gesagt, Terroranschläge und Anti-Terror-Einheiten. Was so wissenschaftlich klingt, führt zu teils hanebüchenen Schlussfolgerungen. Kostprobe: „Die Medien sind für den Erfolg von Terrorismus überlebenswichtig". Für das Spiel sind derlei Weisheiten überflüssig. Dennoch: Die Lösungen an sich überzeugen, Abzüge gibt's in der „B-Note".

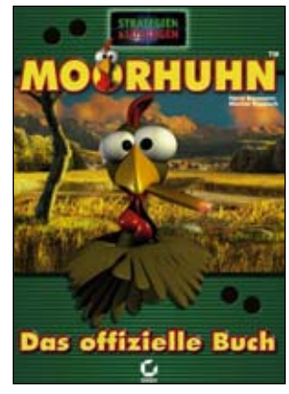
**Rainbow Six: Covert Ops Essentials, Prima Games, 162 Seiten, 24,95 Mark, ISBN 3-934783-55-4**

**Empfehlenswert**
**Auch für Anfänger**

## Moorhuhn – Das offizielle Buch

**Lösungsbuch** | Das hat noch gefehlt – das Handbuch für Hobbyjäger: Feuer frei für „Moorhuhn" 1 und 2. Unglaubliche 114 Seiten haben die Autoren Marina Ruppach und Horst Baumann gefüllt. Das offizielle Buch zum „Moorhuhn – Strategien und Lösungen" führt nicht nur Tipps und Tricks zu den verschiedenen Versionen auf, sondern beleuchtet auch die Entwicklungsgeschichte des „Büro-Lahmlegers mit Duden-Eintrag".

Was ins Auge sticht: Die Autoren haben nicht gekleckert, sondern geklotzt. Bunte Fotos und viel Platz zwischen Text und Bild sorgen für übersichtliche Seitengestaltung. Ein Schelm, der an Seitenschinderei denkt und die Frage nach dem Sinn des Moorhuhn-Lösungsbuchs stellt. Denn: Kniffe für erfolgreiche Jäger liefert das Werk massenweise – nett auch die Hintergrundinformationen über die Erfinder der treudoof dreinblickenden gefiederten Freunde. Gute Aufmachung, interessante Episoden – für Fans läutet die Veröffentlichung sicher die nächste erfolgreiche Jagdsaison ein. Aber: Für das Lösungsbuch zu einem Spiel, das gratis aus dem Internet zu überspielen ist, sind 19,95 Mark jede Menge Holz – auch im schottischen Hochmoor.




**Moorhuhn – Das offizielle Buch, Sybex Verlag, 114 Seiten, 19,95 Mark, ISBN 3-8155-5022-X**

**Empfehlenswert**
**Auch für Anfänger**

## Frontschweine




**Frontschweine, Prima Games, 162 Seiten, 19,95 Mark, ISBN 3-934783-32-5**

**Geht so**
**Auch für Anfänger**

**Lösungsbuch** | „Schweine, wollt Ihr ewig leben" lautet das satirisch gemeinte Motto des Strategiespiels „Frontschweine". Die Autoren Holger und Olaf Pinnow beschreiben in diesem Prima-Games-Buch 25 Aufgaben. Und erklären jede noch so schweinische Waffe, vom Airburst[5] bis zum Panzer. Der Mehrschweinchen-Modus kommt ebenso zum Zuge wie die ausgeklügelte Schweinerei für Fortgeschrittene.

Das offizielle Lösungsbuch gibt Tipps für Ihre schweinischen Strategien. Nach einer erfrischend kurzen Einleitung werden in sechs Kapiteln Beförderungssysteme, Waffen, Aufgaben im Ein- und Mehr-Spieler-Modus, Schlachten sowie Taktik beschrieben. Aber gleich der erste Tipp in „Die Patrouille" geht daneben, weil das Schwein die empfohlene Bazooka[6] noch gar nicht hat. Und in der Mission „Schlachtplatte" heißt es gar: „Spezial-Bonus: Fünf Orden, die Sie vermutlich niemals erhalten werden." Tipps? Fehlanzeige! Zudem ist das Werk in nüchternem Schwarzweiß gehalten. Immerhin weist es viele Bilder auf. Die lockern nicht nur den Text auf, sie erleichtern auch den Weg zu erhöhtem Spielspaß.

## SPIELEBÜCHER-HITLISTE

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Tomb Raider 4 | 19,95 Mark |
| | Eidos Interactive | 3-933917-18-2 |
| 2 | Baldur's Gate 2 | 24,95 Mark |
| | Prima Games | 3-934783-39-2 |
| 3 | Cultures -Die Entdeckung Vinlands | 19,95 Mark |
| | Prima Games | 3-934783-29-5 |
| 4 | Tomb Raider 3 | 24,95 Mark |
| | Eidos Interactive | 3-934783-39-2 |
| 5 | Die Sims und die Sims | 19,95 Mark |
| | Electronic Arts | 3-934783-42-2 |
| 6 | Sudden Strike | 19,95 Mark |
| | CDV-Software | |
| 7 | Flucht von Monkey Island | 24,95 Mark |
| | Prima Games | 3-934783-66-X |
| 8 | Command and Conquer Rot 2 | 24,95 Mark |
| | Electronic Arts | |
| 8 | Tomb Raider 2 | 19,95 Mark |
| | Eidos Interactive | 3-933917-01-8 |
| 10 | Diablo 2 | 24,95 Mark |
| | Markt & Technik | 3-8272-9077-5 |

Die Spielebücher-Hitliste wurde ermittelt aus Verkaufszahlen von Computer-Büchern bei der Kaufhauskette Karstadt und der Internet-Buchhandlung Libri.

KARSTADT Libri.de

1 sprich: „Rainboh Sisix: Kawwert Opps Issenschels" 2 sprich: „Lacki Snahr" 3 sprich: „Arktick Sebbra" 4 sprich: „Bräisen Hahrt" 5 sprich: „Ährbörst" 6 sprich: „Bäsuhka"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VERBESSERUNGS-PROGRAMME

# Auf dem neuesten Stand



## Spielverbesserungs-Programme (Patches) und aktuelle Steuerungsprogramme (Treiber)

**Jeden Monat neu!**

Hier veröffentlicht die Redaktion Internet-Adressen, unter denen Sie die neuesten Versionen von Steuerungs- und Spielverbesserungs-Programmen finden. Diese Programme beheben Fehler beim Spielen. Installieren Sie nur Programme, die jünger sind als die auf Ihrem Computer bereits vorhandenen. Die Version des Spiels wird in der Regel beim Spielstart gezeigt. Um die Versionen der Steuerungsprogramme herauszufinden, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol, im daraufhin aufgeklappten Menü auf „Eigenschaften", anschließend auf „Geräte-Manager". Klicken Sie dann auf das +-Zeichen vor dem Gerätetyp. Nach einem Doppelklick auf den Gerätenamen wird ein Fenster mit der Registerkarte „Treiber" geöffnet. Ein Klick auf die Schaltfläche „Treiber-Info" zeigt die Version des Steuerungsprogramms. Von den 30 meistverkauften Spielen über 55 Mark und den 20 meistverkauften unter 55 Mark, ermittelt von Media Control, wurden jene Spiele nicht berücksichtigt, die nur für Erwachsene freigegeben sind.

## Spiele über 55 Mark

1. **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** • Version 1.002 vom 13.11 2000 (1,2 MB)
   ftp.westwood.com/pub/redalert2/update/RA2102DE.EXE
2. **Baldur's Gate 2 – Schatten von Amn** (dt.Version)
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
3. **Fifa 2001**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
4. **Die Flucht von Monkey Island** • Version vom 20. November 2000
   ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PRIMA/prima_monkey4.zip
5. **Tomb Raider – Die Chronik**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
6. **Sudden Strike**• Version vom 20. November 2000 (350 KB)
   ftp://209.155.82.18/pub/games_patches/pc-patches/german-patches/patch2011g.zip
7. **Die Sims**• Version vom 1.1 (2,8 MB)
   http://www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html
8. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
9. **Tony Hawk's Pro Skater 2**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
10. **Age of Empires 2** • Version 2.0a vom 19. September 2000 (2,6 MB)
    download.microsoft.com/download/aoeaok/Update/2.0a/W9XNT4/DE/Age2upA-GER.exe
11. **Grand Prix 3** • Version 1.13 vom 26. Oktober 2000 (5 MB)
    www.microprose.de/support/updates/gp3/grandprix3_patch_v113.exe
12. **Diablo 2** • Version 1.03 vom 4. August 2000 (927 KB)
    ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_103.exe
13. **Herrscher des Olymp: Zeus**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
14. **Star Trek Voyager – Elite Force**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
15. **NHL 2001**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
16. **Cultures Weihnachtsmission**• (8,6 MB)
    www.cultures.de/html/downloads/CulturesXmas212g.exe
17. **Kicker 2 – Fußballmanager**• Version 1.01 vom 22. November 2000 (307 KB)
    www.heart-line.de/scripts/patch.pl?produkt=kicker2&von=100&auf=101
18. **Homeworld 2 – Cataclysm**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
19. **Pharao** • Mission Editor vom 3. März 2000 (4,7 MB)
    ftp://62.144.125.20/demos-patches/Patches/games/Pharao/PharaoAufbauPack.EXE
20. **Raimbow Six Covert Ops Essentials**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
21. **Rollercoaster Tycoon** • Version 2 vom 27. März 2000 (623 KB)
    www.microprose.de/support/updates/rct/RCT-GE.exe
22. **Crimson Skies** • Version 1.02 (2,2 MB)
    download.microsoft.com/download/crimson/Update/1.02/W9X2KMe/EN-US/CrmSk102.exe
23. **Alarm für Cobra 11**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
24. **Combat Flight Simulator 2**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
25. **Bundesliga 2001 – Der Fußball-Manager** • Version vom 17. November 2000 (8,6 MB)
    ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/BL2001Patch.exe
26. **Pizza Connection 2**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
27. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
28. **Heavy Metal F.A.K.K. 2**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
29. **Tomb Raider 4** • Version 1.1 vom 21. Januar 2000 (435 KB)
    ftp://ftp.eidos.de/pub/de/tomb_raider_4/Patches/tombraider4_patch1_1.exe
30. **Midtown Madness 2** • Version vom 22. November 2000 (2 MB)
    ftp.microsoft.com/deskapps/games/public/midtown2/mm2pat.exe

## Spiele unter 55 Mark

1. **Age of Empires** • Version 1.0c vom 10. Januar 2000 (1 MB)
   download.microsoft.com/download/aoe/Patch/1.0c/W9X/EN-US/AOEPATCH.exe
2. **Moorhuhn 2 – Die Jagd geht weiter**• Version 1.1 vom 14. September 2000 (1,1 MB)
   www.moorhuhn.computerchannel.de/m2/cc_mh2v11up.exe
3. **GTA 2** • Version 1.03 vom 10. Februar 2000 (3,2 MB)
   www.take2.de/patches/GTA2v103wPatch.exe
4. **Command & Conquer 3: Tiberian Sun** • Version 2.03 vom 15. Juni 2000 (5,6 MB)
   ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE
5. **Pulleralarm – Das Spiel zu TV total** • Levelupdate vom 20. 11. 2000 (8,3 MB)
   ftp.tvtotal.de/pub/pulleralarm/level/PulleralarmDownload_01.exe
6. **Anno 1602** • Version vom 9. März 2000 (5,5 MB)
   ftp.sunflowers.de/pub/patches/nina_erweiterung_ger.exe
7. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
8. **Driver – Best of Infogrames** • Version vom 12. April 2000 (1,1 MB)
   ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/driver/driver_ger.exe
9. **Die Original-Moorhuhnjagd**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
10. **Sat.1 Superball**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
11. **Die Rache der Sumpfhühner 2**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
12. **Caesar 3** • Version 1.1 (400 KB)
    www.caesar3.de/caesar3/download/updates/c3up11de.exe
13. **Prince of Persia 3D** • Version 1.1 (6,2 MB)
    www.princeofpersia3d.com/downloads/patches/POP3Dpatch1_01.exe
14. **Blair Witch Project**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
15. **Baldur's Gate** • Version 1.1.4315 vom 23. Dezember 1999 (14 MB)
    ftp://ftp1.interplay.com/pub/patches/bgintl114315.exe
16. Kicker – Fußballmanager • Version 1.13 vom 10. April 2000 (900 KB)
    www.heart-line.de/scripts/patch.pl?produkt=kicker&von=100&auf=113
17. **Die Siedler 3 – Die Pyramide**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
18. **Hugo 5**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
19. **Die Siedler 3 + Geheimnis der Amazonen** • Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB)
    ftp://209.198.154.50/updates/s3old160.exe
20. **Die Völker – Gold Edition** • Version 3.03 vom 26. Juni 2000 (400KB)
    www.dievoelker.com/patches/dvGoldEdition_303_German.zip

Rote Schrift: neue Version erhältlich

## Grafikkarten

1 **Hercules-3D-Prophet-Serie** • Version 6.35 vom 23. November 2000 (1,8 MB)
www.guillemot.com/download/video/drvnvid/d3dp-9x-6.35.exe

2 **Guillemot MaxiGamer / Prophet Serien** • Control-Panel-Update für Treiber 6.35 (2,5 MB)
www.guillemot.com/download/video/drvnvid/d3dintldll-635.exe

3 **Asus V7100** • Version 6.18 vom 13. September 2000 (2,6 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUS/vga/agp/v7100/618win9x.zip

4 Diamond Viper V550 • Version 1.04 vom 3. Februar 2000 (2,4 MB)
ftp.diamondmm.de/diamond/viper/viper550/files.htm

5 **Diamond Viper V770** • Version 4.12.01.0368 vom 3. Februar 2000 (2,4 MB)
ftp.diamondmm.de/diamond/viper/viper770/files.htm

6 **Diamond Viper 2** • Version 4.12.01.9002-9.10.30 vom 24. April 2000
ftp.diamondmm.de/diamond/viper/viper2/files.htm (4,3 MB)

7 **3DFX Voodoo3 3000** • Version 1.07.00 vom 30. November 2000 (8,4 MB)
www.3dfxgamers.com/drivers/voodoo3/v3-w9x-1.07.00.exe

8 **3DFX Voodoo5 5500** • Version 1.04.00 vom 9. November 2000 (8,3 MB)
www.3dfxgamers.com/drivers/voodoo5/vs-w9x-1.04.00.exe

9 **Matrox Millenium G400** • Version 6.10.013 vom 6. November 2000 (3,3 MB)
www.matrox.com/mga/support/drivers/files/w9x_610.cfm

10 **ATI Rage Fury Pro** • Version 4.12.6269 vom 30. März 2000 (3,8 MB)
driver.ati.com/drivers/w98_r128_4_12_6269_EN.exe

11 **ATI Radeon** • Version 4.12.3056 vom 19. September 2000
driver.ati.com/drivers/wme_w98_radeon_4_12_3056.exe

12 **Elsa Erazor III** • Version 4.12.01.0206-0120 vom 7. September 2000 (5 MB)
ftp.elsa.de/FILES/GRAPHICS/ERAZOR3/EZ3W9XV.EXE

13 **Elsa Gladiac MX** • Version 4.12.01.0206-0170 vom 6. November 2000 (5,9 MB)
www.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/GLADIACMX/WIN9X/GMX_W9X.EXE

14 **Creative TNT/TNT2/GeForce/GeForce2** • Version vom 10. November 2000 (3,1 MB)
ftp://62.189.143.69/pub/creative/drivers/3db/3db9xdrv_634.exe

## Soundkarten

1 **Terratec 128 i PCI** • Version 4.06.00.1147 vom 10. Mai 2000 (230 KB)
www.terratec.de/support/treiber/128i_treiber.htm

2 **Terratec EWS 64 L/XL** • Version 3.0 vom 4. August 2000 (450 KB)
www.terratec.de/support/treiber/ews_xl_treiber.htm

3 **Terratec DMX - Xfire 1024** • Version 4.06.00.2885 vom 13. November 2000 (13 MB)
ftp.terratec.de/treiber/xfire/xfire_w9x_full.exe

4 **Creative Labs Soundblaster Live Value** • Version 3.0 (28,8 MB)
www.soundblaster.com/registereddownload/welcome.asp?Prodname=4

5 **Creative Labs Soundblaster 16/32/AWE** • Version 16 vom 13. November 1998 (318 KB)
ftp.europe.creative.com/pub/creative/drivers/sb16awe/sbw9xup.exe

6 **Creative Labs Soundblaster PCI 128** • Version vom 29. März 2000 (1 MB)
ftp.europe.creative.com/pub/creative/drivers/sbpci/GER_WIN9XDRV.ZIP

7 **Diamond Monster MX300** • Version 1.02 vom 17. Februar 1999 (8,8 MB)
ftp.diamondmm-europe.com/diamond/3daudio/msnd300/w9xmx3_1.exe

8 **Genius Soundmaker 64** • Version 4.06.1187 vom 21. Juni 1999 (2,7 MB)
www.kye.de/driver/MULTIMED/sm64.exe

9 **Genius Soundmaker 128XG** • Version 4.06.1026 vom 5. März 1999 (5,5 MB)
www.kye.de/driver/MULTIMED/sm128.exe

10 **Video Logic Sonic Vortex 2** • Version 2.0.48 vom 12. Juni 2000 (16,5 MB)
www.videologic.com/Software/SV2Win9xDriverNotes.htm

11 **Turtle Beach Montego A3D Xstream** • Version 3.10 vom 25. Februar 2000 (1,3 MB)
ftp.voyetra.com/pub/tbs/montego/a3d_310.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.



# Marktpreise

## Schnäppchenführer für den günstigen Einkauf

COMPUTERBILD-SPIELE hilft Ihnen, Geld zu sparen. Hier finden Sie aktuelle Preise von Spielen, Konsolen und Steuerungsgeräten für Computer.

Die Redaktion ermittelt Marktpreise aus Anzeigen in allen großen Tageszeitungen und vielen Fachzeitschriften. Der hier abgedruckte Preis ist ein guter Anhaltspunkt dafür, wie günstig Sie einkaufen können. Weitere Informationen können Sie bei den angegebenen Händlern erhalten.

**HÄNDLER-AUFRUF**

Schicken Sie der Redaktion Ihre Angebote, wenn Sie interessante Preise für Spiele, Steuerungsgeräte oder Spielekonsolen haben. Faxen Sie bitte eine Liste mit höchstens zehn Artikeln an COMPUTERBILD-SPIELE:

**Telefax 040/34726510**

## Spiele

| Spieletitel | Hersteller | Tendenz | Preis | Anbieter | Ort | Telefon | Telefax |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **PC-SPIELE** | | | | | | | |
| Diablo | Blizzard | ⊕ | 13,00 DM | Saturn | Berlin | 030/247516 | 030/24751701 |
| The Fifth Element | Ubi Soft | ⊕ | 15,00 DM | Pro Markt | Berlin-Neukölln | 030/6839160 | 030/68391617 |
| Civilization – Call to Power | Hasbro Interactive | ⊕ | 20,00 DM | Pro Markt | Berlin-Neukölln | 030/6839160 | 030/68391617 |
| Die Sims | Hasbro Interactive | ↘ | 29,00 DM | Media Markt | Stuttgart | 0711/228260 | 0711/297540 |
| Command & Conquer 3 | Hasbro Interactive | ↘ | 29,00 DM | Media Markt | Straubing | 09421/7710 | 09421/771129 |
| Die Siedler 3 | Hasbro Interactive | → | 30,00 DM | Schorr-Aviation-Multimedia | Staffelstein | 09573/969012 | 09573/9690-30 |
| The Moon Project | Hasbro Interactive | ⊕ | 40,00 DM | Saturn | Düsseldorf | 0211/164840 | 0211/1648430 |
| Age of Empires 2 | Microsoft | ↘ | 48,00 DM | Media Markt | Straubing | 09421/7710 | 09421/771129 |
| Puller Alarm | Mattel | ⊕ | 49,00 DM | Pro Markt | Berlin-Neukölln | 030/6839160 | 030/68391617 |
| Flucht von Monkey Island | Lucas Arts | ⊕ | 66,00 DM | Media Markt | Stuttgart | 0711/228260 | 0711/297540 |
| Zeus | Sierra | ↘ | 66,00 DM | Media Markt | Stuttgart | 0711/228260 | 0711/297540 |
| Grand Prix 3 | Microprose | → | 70,00 DM | Schorr-Aviation-Multimedia | Staffelstein | 09573/969012 | 09573/9690-30 |
| Midtown Madness II | Microsoft | ↘ | 70,00 DM | Schorr-Aviation-Multimedia | Staffelstein | 09573/969012 | 09573/9690-30 |
| Kicker 2 Fußballmanager | Heart-Line | ⊕ | 80,00 DM | Vobis | Aachen | 0241/9091000 | 0241/9091061 |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | Activision | ⊕ | 89,00 DM | Pro Markt | Berlin-Neukölln | 030/6839160 | 030/68391617 |
| Diablo II | Blizzard | ⊕ | 89,00 DM | Saturn | Köln | 0221/16160 | 0221/1616208 |
| Siedler 4 | Blue Byte | ⊕ | 89,00 DM | Schorr-Aviation-Multimedia | Staffelstein | 09573/969012 | 09573/9690-30 |
| Cossacks | CDV | ⊕ | 89,00 DM | Pro Markt | Berlin-Neukölln | 030/6839160 | 030/68391617 |
| Command & Conquer – Alarmstufe Rot 2 | Electronic Arts | ⊕ | 89,00 DM | Pro Markt | Berlin-Neukölln | 030/6839160 | 030/68391617 |
| Crimson Skies | Microsoft | ⊕ | 89,00 DM | Schorr-Aviation-Multimedia | Staffelstein | 09573/969012 | 09573/9690-30 |
| Patrizer 2 | Infogrames | ⊕ | 90,00 DM | Vobis | Aachen | 0241/9091000 | 0241/9091061 |
| Flight Simulator 2000 Professional | Microsoft | ↘ | 90,00 DM | Schorr-Aviation-Multimedia | Staffelstein | 09573/969012 | 09573/9690-30 |
| **PLAYSTATION-SPIELE** | | | | | | | |
| WWF Attitude | Acclaim | ↘ | 29,00 DM | Dcom Media | Karlsruhe | 01805/4263746 | 0721/92090218 |
| Tomb Raider 4 | Eidos Interactive | ↘ | 30,00 DM | Gameland | Ratingen | 02102/470473 | 02102/470472 |
| Batman und Robin | Acclaim | ⊕ | 39,00 DM | Allkauf | Meckenheim | 02225/912310 | 02225/912312 |
| Dino Crisis | Virgin Interactive | ↘ | 45,00 DM | Media Markt | Frankfurt | 069/9580180 | 069/971323 |
| Jurassic Park Warpath | Electronic Arts | ⊕ | 49,00 DM | Allkauf | Meckenheim | 02225/912310 | 02225/912312 |
| Arielle 2 | Disney Interactive | ⊕ | 55,00 DM | Media Markt | Stuttgart | 0711/228260 | 0711/297540 |
| MTV Skateboarding | THQ | ⊕ | 55,00 DM | Media Markt | Stuttgart | 0711/228260 | 0711/297540 |
| Rayman 2 | Ubi Soft | ⊕ | 55,00 DM | Media Markt | Stuttgart | 0711/228260 | 0711/297540 |
| Star Wars: Jedi Power Battles | Lucasarts | ↘ | 68,00 DM | Dcom Media | Karlsruhe | 01805/4263746 | 0721/92090218 |
| Tony Hawk 2 | Activision | ⊕ | 74,00 DM | Schaulandt | Hamburg | 040/4800130 | 040/48001338 |
| Galerians | Crave | ↘ | 78,00 DM | Dcom Media | Karlsruhe | 01805/4263746 | 0721/92090218 |
| Driver 2 | Infogrames | ⊕ | 78,00 DM | Gameland | Ratingen | 02102/470473 | 02102/470472 |
| Star Trek Invasion | Activision | ⊕ | 79,00 DM | Saturn | Hannover | 0511/45020 | 0511/4502101 |
| Spidermann | Marvel | ⊕ | 79,00 DM | Saturn | Leipzig | 0341/140530 | 0341/14053101 |
| Anstoß Premier Manager | Infogrames | ↘ | 86,00 DM | Dcom Media | Karlsruhe | 01805/4263746 | 0721/92090218 |
| NHL 2001 | Infogrames | ⊕ | 89,00 DM | Saturn | Frankfurt | 069/405010 | 069/40501101 |
| Spyro 3 | Sony | ⊕ | 89,00 DM | Pro Markt | Berlin-Neukölln | 030/6839160 | 030/68391617 |
| Chicken Run | Eidos Interactive | ⊕ | 90,00 DM | Brinkmann | Hannover | 01805/015015 | 0511/3021248 |
| Disney's Dinosaurier | Ubi Soft | ⊕ | 90,00 DM | Brinkmann | Hannover | 01805/015015 | 0511/3021248 |
| **PLAYSTATION-2-SPIELE** | | | | | | | |
| Fifa 2001 | Electronic Arts | → | 111,00 DM | Media Markt | Stuttgart | 0711/228260 | 0711/297540 |
| Winter X-Games | Konami | → | 111,00 DM | Media Markt | Stuttgart | 0711/228260 | 0711/297540 |
| NHL 2001 | Electronic Arts | ⊕ | 119,00 DM | Saturn | Berlin | 030/247516 | 030/24751701 |
| Silent Scope | Konami | ⊕ | 119,00 DM | Saturn | Berlin | 030/247516 | 030/24751701 |
| Ridge Racer 5 | Namco | → | 119,00 DM | Saturn | Berlin | 030/247516 | 030/24751701 |
| Tekken | Namco | → | 119,00 DM | Schaulandt | Hamburg | 040/4800130 | 040/48001338 |
| Time Splitters | Namco | ⊕ | 119,00 DM | Saturn | Berlin | 030/247516 | 030/24751701 |
| Fantavision | Sony | ⊕ | 119,00 DM | Saturn | Berlin | 030/247516 | 030/24751701 |
| **GAMEBOY-COLOR-SPIELE** | | | | | | | |
| Donald Duck Quack Attack | Disney Interactive | ⊕ | 55,00 DM | Media Markt | Stuttgart | 0711/228260 | 0711/297540 |
| Die Schlümpfe – Das große Abenteuer | Infogrames | ⊕ | 55,00 DM | Media Markt | Stuttgart | 0711/228260 | 0711/297540 |
| Pokémon, gelbe Edition | Nintendo | ↘ | 56,00 DM | Dcom Media | Karlsruhe | 01805/4263746 | 0721/92090218 |
| Tony Hawk's Skateboarding 2 | Activision | ⊕ | 59,00 DM | Pro Markt | Berlin-Neukölln | 030/6839160 | 030/68391617 |
| Pokémon Pinball | Nintendo | ⊕ | 60,00 DM | Media Markt | Straubing | 09421/7710 | 09421/771129 |
| Cannon Fodder | Codemasters | ⊕ | 69,00 DM | Pro Markt | Berlin-Neukölln | 030/6839160 | 030/68391617 |
| **NINTENDO-64-SPIELE** | | | | | | | |
| Rigde Racer | Nintendo | ↘ | 49,00 DM | Media Markt | Straubing | 09421/7710 | 09421/771129 |

⊕ neu in der Liste, → unverändert, ↗ teurer, ↘ billiger gegenüber Vormonat

## Spiele

| Spieletitel | Hersteller | Tendenz | Preis | Anbieter | Ort | Telefon | Telefax |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pokémon Snap | Nintendo | ↘ | 90,00 DM | Brinkmann | Hannover | 01805/015015 | 0511/3021248 |
| Donkey Kong 64 | Nintendo | ↘ | 90,00 DM | Gameland | Ratingen | 02102/470473 | 02102/470472 |
| Mario Party 2 | Nintendo | → | 99,00 DM | Saturn | Halle | 0345/21276 | 0345/2127701 |
| Mario Tennis | Nintendo | ↗ | 120,00 DM | Brinkmann | Hannover | 01805/015015 | 0511/3021248 |
| The Legend of Zelda – Majora's Mask | Nintendo | → | 135,00 DM | Gameland | Ratingen | 02102/470473 | 02102/470472 |
| **DREAMCAST-SPIELE** | | | | | | | |
| Racing Simulation 2 | Ubi Soft | ↘ | 25,00 DM | Pro Markt | Berlin-Neukölln | 030/6839160 | 030/68391617 |
| Shadowman | Acclaim | → | 39,00 DM | Media Markt | Straubing | 09421/7710 | 09421/771129 |
| Worms Armageddon | Hasbro Interactive | ↘ | 50,00 DM | Gameland | Ratingen | 02102/470473 | 02102/470472 |
| Ferrari F355 Challenge | Acclaim | ↘ | 77,00 DM | Media Markt | Stuttgart | 0711/228260 | 0711/297540 |
| Railroad Tycoon 2 | Toppop | → | 77,00 DM | Media Markt | Stuttgart | 0711/228260 | 0711/297540 |
| NBA 2K | Sega | ↘ | 80,00 DM | Dcom Media | Karlsruhe | 01805/4263746 | 0721/92090218 |
| Ready 2 Rumble 2 | Sega | → | 89,00 DM | Media Markt | Hannover | 0511/820050 | 0511/82005169 |
| Virtua Tennis | Sega | → | 89,00 DM | Media Markt | Hannover | 0511/820050 | 0511/82005169 |
| MTV Sports Skateboarding | Sega | → | 89,00 DM | Pro Markt | Berlin-Neukölln | 030/6839160 | 030/68391617 |
| Shen Mue | Sega | → | 119,00 DM | Pro Markt | Berlin-Neukölln | 030/6839160 | 030/68391617 |

## Hardware

| Hersteller | Typ | Tendenz | Preis | Anbieter | Ort | Telefon | Telefax |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **MODEMS & ISDN-KARTEN** | | | | | | | |
| Eigenmarke | 56K, 56 000 bps, intern, Voice | → | 49,00 DM | SRC EDV | Kaarst | 02131/295790 | 02131/2957920 |
| Elsa | 56K Fun, 56 000 bps, extern, Voice | ↘ | 89,00 DM | Trade5.de | München | 0800/0808085 | 089/38407444 |
| Acer | 56 Surf, 64 000 bps, extern | ↗ | 99,00 DM | Brinkmann | Hamburg | 01805/015015 | 01805/664455 |
| Lasat | Websetgo, 56 000 bps, extern, Voice | ↗ | 120,00 DM | Happy World | Winsen/Aller | 05143/912934 | 05143/912936 |
| AVM | Fritz, 64 000 bps ISDN, intern, PCI | → | 135,00 DM | Ritter | Isernhagen | 0511/901880 | 0511/9018830 |
| AVM | Fritz, 64 000 bps ISDN, extern, USB | ↘ | 155,00 DM | BJ-Studios | Ohlsbach | 07803/2225 | 07803/601504 |
| Olitec | Wavememory, 56 000 bps, extern | ↘ | 365,00 DM | KJS | Pinneberg | 04101/72938 | 04101/782070 |
| **STEUER-MÄUSE UND STEUER-KNÜPPEL** | | | | | | | |
| A4-Tech | Cablefree IRW25 | → | 33,00 DM | Alldirect International | Dortmund | 0231/3344009 | 0231/3344010 |
| Logitech | Wingman Attack | → | 35,00 DM | Brinkmann | Hannover | 01805/015015 | 0511/3021248 |
| Saitek | Cyborg 3-D USB-Stick | ↘ | 59,00 DM | Media Markt | Stuttgart | 0711/228260 | 0711/297540 |
| Logitech | Wingman Digital | → | 75,00 DM | PC 99 | Bergheim | 02271/677857 | 02271/677858 |
| Logitech | Mouseman Wheel Optical | → | 75,00 DM | Telesphere | Mendig | 02652/51505 | 02652/3337 |
| Logitech | Wingman Rumblepad | → | 80,00 DM | Karstadt | Berlin | 0208/4951418 | 0208/4951331 |
| Gravis | Xterminator Gamepad | → | 89,00 DM | Karstadt | Berlin | 0208/4951418 | 0208/4951331 |
| Microsoft | Intellimouse Optical | → | 89,00 DM | Saturn | Düsseldorf | 0211/164840 | 0211/1648430 |
| Logitech | Wingman Force 3D | → | 149,00 DM | Karstadt | Berlin | 0208/4951418 | 0208/4951331 |
| Microsoft | Sidewinder Force Feedback Pro | ↘ | 189,00 DM | PC-King | Troisdorf | 02241/881765 | (02241)881764 |
| **PC-LENKRÄDER** | | | | | | | |
| Microsoft | Force Feedback Wheel | → | 249,00 DM | PC-King | Troisdorf | 02241/881765 | (02241)881764 |
| **COMPUTER-LAUTSPRECHER** | | | | | | | |
| Interact | G-190, 40 Watt | → | 25,00 DM | Pro Markt | Berlin-Neukölln | 030/6839160 | 030/68391617 |
| Eigenmarke | 280 Watt | ↘ | 35,00 DM | Domin-Technologie | Braunschweig | 0531/2312277 | 0531/2312516 |
| Philips | MMS 140, 120 Watt | → | 39,00 DM | Media Markt | Berlin-Neukölln | 030/666850 | 030/66685129 |
| Typhoon | Silver Crest, 380 Watt | → | 59,00 DM | S. Lämmler Computertechnik | Bad Rappenau-Grombach | 07266/911901 | 07266/911902 |
| Quadral | SM 400, 400 Watt | ↗ | 67,00 DM | PC Planet | Hürth-Efferen | 02233/963070 | 02233/66790 |
| Philips | DSS 350 USB, 360 Watt | → | 79,00 DM | Pro Markt | Berlin-Neukölln | 030/6839160 | 030/68391617 |
| Soundlink | SL-8120B Titan, 140 Watt | → | 99,00 DM | Media Markt | Frankfurt | 069/9580180 | 069/971323 |
| Yamaha | YST MS 201, 80 Watt | → | 99,00 DM | Media Markt | Halstenbek | 04101/4720 | 04101/472129 |
| Creative Labs | Four Point Surround 1000 | ↗ | 139,00 DM | Rising Systems | Düsseldorf | 0211/3611990 | 0211/903294444 |
| Creative Labs | Four Point Surround 1500 | → | 179,00 DM | Happy World | Winsen/Aller | 05143/912934 | 05143/912936 |
| Logitech | Soundman SR-30, 240 Watt | → | 179,00 DM | Karstadt | Berlin | 0208/4951418 | 0208/4951331 |
| **GRAFIKKARTEN** | | | | | | | |
| Matrox | G450 MAX, AGP, 16 MB | → | 219,00 DM | Easy PC | Bochum | 0234/5409060 | 0234/5409062 |
| Elsa | Gladiac Geforce MX, AGP, 32 MB | → | 279,00 DM | Alldirect International | Dortmund | 0231/3344009 | 0231/3344010 |
| Creative Labs | 3D, Geforce 2 GTS, AGP, 32 MB | → | 299,00 DM | PC-King | Troisdorf | 02241/881765 | (02241)881764 |
| 3dfx | Voodoo 4500, AGP, 32 MB | ↘ | 339,00 DM | PC 99 | Bergheim | 02271/677857 | 02271/677858 |
| ATI | Rage Radeon, AGP, 32 MB | ↘ | 415,00 DM | van Zwanen Computersysteme | Seevetal | 04105/152879 | 04105/152882 |
| STB | Voodoo 5 5500, AGP, 64 MB | ↘ | 489,00 DM | PC 99 | Bergheim | 02271/677857 | 02271/677858 |
| Elsa | Gladiac Geforce 2, AGP, 32 MB | ↗ | 565,00 DM | van Zwanen Computersysteme | Seevetal | 04105/152879 | 04105/152882 |
| Asus | V7700, Geforce, AGP, 32 MB | ↗ | 649,00 DM | PC-King | Troisdorf | 02241/881765 | (02241)881764 |
| **SOUNDKARTEN** | | | | | | | |
| Harvest | Digitalsound, PCI | ↘ | 29,00 DM | Pro Markt | Berlin-Neukölln | 030/6839160 | 030/68391617 |
| Terratec | 128i, PCI | → | 39,00 DM | Compusystems | Bremerhaven | 0471/9412046 | 0471/94719412047 |
| Creative Labs | Soundblaster Live Player 5.1, PCI | ↘ | 167,00 DM | PC Planet | Hürth-Efferen | 02233/963070 | 02233/66790 |
| **SPIELE-KONSOLEN** | | | | | | | |
| Nintendo | Gameboy Color | → | 139,00 DM | Saturn | Leipzig | 0341/140530 | 0341/14053101 |
| Nintendo | Nintendo 64 | ↘ | 199,00 DM | Planet Media | München | 089/35652170 | 089/35652171 |
| Sony | Playstation PS One | ↘ | 222,00 DM | Media Markt | Stuttgart | 0711/228260 | 0711/297540 |
| Sega | Dreamcast | ↘ | 249,00 DM | Media Markt | Hamburg | 040/530330 | 040/53033129 |
| Sony | Playstation 2 | → | 869,00 DM | Saturn | Köln | 0221/16160 | 0221/1616208 |

RATGEBER

# So installieren Sie ein Spiel

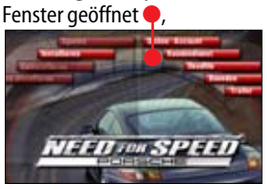
**Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird**

## Installation von PC-Spielen

### So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer



**1** Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein. In der Regel wird jetzt ein neues Fenster geöffnet,




und die Installation startet automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 6 weiter.

**2** Startet die Installation nicht automatisch, dann gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie doppelt auf




Dann klicken Sie auf das Symbol des Laufwerks, in dem die Spiel-CD-ROM liegt. In der Regel ist das




**3** Nun suchen Sie die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie




oder




oder

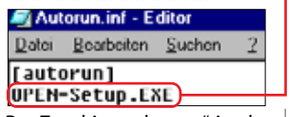



Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen. Lesen Sie dann bei Schritt 6 weiter.

**4** Hat die Installationsdatei einen anderen Namen, dann können Sie den in der Regel so herausfinden: Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf




Daraufhin sehen Sie ein Auswahlmenü. Klicken Sie darin auf Öffnen... Ein weiteres Fenster mit dem Namen „autorun.inf – Editor" wird geöffnet. In diesem Fenster erscheint der Text

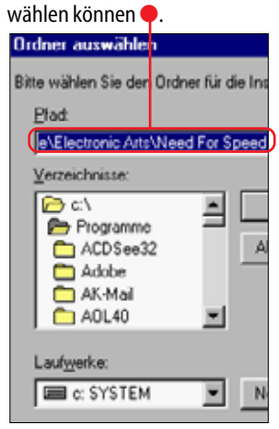



Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

**5** Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 4 ermittelten Start-Datei.

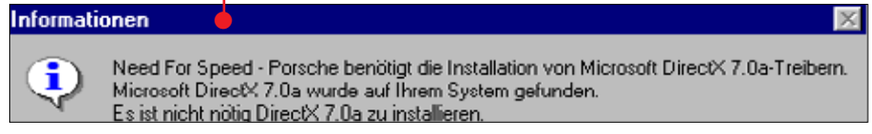
**6** Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

**7** Klicken Sie dann auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen jetzt das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.




Bestätigen sie per Klick auf OK. Anschließend werden Sie bei vielen Spielen gefragt, ob nun der gewünschte Programmordner erstellt werden soll. Klicken Sie auf Ja.

**8** Die meisten Spiele schlagen Ihnen jetzt die Installation der Windows-Erweiterung Direct-X vor. Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Ist bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert, dann erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, wie




In diesem Fall ist es nicht nötig, Direct-X zu installieren. Klicken Sie einfach auf OK.

Haben Sie dagegen eine ältere Direct-X-Version oder gar keine, dann installieren Sie die aktuelle Version, wie auf Seite 232 beschrieben.

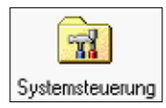
Die neueste Direct-X-Version finden Sie in jedem Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE.

### So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer

**1** Klicken Sie zu Beginn der Deinstallation auf




**2** Als nächstes klicken Sie auf




**3** Im nächsten Schritt klicken Sie auf



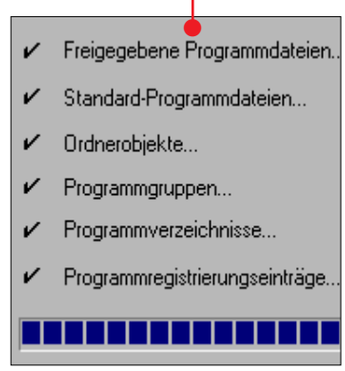

**4** Weiter geht es dann mit einem Klick auf Installieren/Deinstallieren.

**5** Sie sehen eine Liste mit den Programmen, die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel Klicken Sie es an. Need For Speed - Porsche.

**6** Klicken Sie anschließend einfach auf Hinzufügen/Entfernen.

**7** Im nächsten Fenster werden Sie gefragt, ob Sie das Spiel wirklich löschen möchten. Wenn Sie wirklich sicher sind, antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

**8** Jetzt wird das Programm entfernt.




Sobald der Deinstallationsvorgang erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK.

Und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

## Installation von Konsolen-Spielen

### Playstation und Playstation 2

**1** Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S.306 mit dem Fernseher.



**2** Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV" drücken.

**3** Legen Sie die CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

**4** Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's.

### Nintendo 64



**1** Verbinden Sie die Konsole per Scart-Kabel mit dem Fernsehgerät.

**2** Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV" drücken.

**3** Stecken Sie das Spielmodul in die Konsole.

**4** Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's, dem Spielspaß steht nichts mehr im Wege.

### Dreamcast



**1** Falls Sie ein Scart-Kabel verwenden, verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher. Dann auf der Fernbedienung Ihres Fernsehgerätes einfach die Taste „AV" drücken.

**2** Verwenden Sie statt eines Scart-Kabels ein Antennenkabel, dann verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernsehgerät. Wählen Sie jetzt den passenden Fernsehkanal aus. Das ist in der Regel der Kanal 36.

**3** Dann legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

**4** Schalten Sie nun die Konsole ein. Los geht's.

### Gameboy und Gameboy Color



**1** Spielmodul mit dem Aufkleber nach außen in den Gameboy stecken.

**2** Gameboy einschalten. Los geht's.

**3** Achtung: Spiele, auf deren Packung „Only For Gameboy Color" steht, funktionieren nur mit dem Gameboy Color.



# Briefe an die Redaktion

In COMPUTERBILD-SPIELE kommen auch die Leser zu Wort. Die Redaktion will den Lesern nicht nur mit Tests, Tipps und Tricks zu viel Spielspaß verhelfen. COMPUTERBILD-SPIELE freut sich über Lob und Kritik und bietet kompetente Antworten auf konkrete Fragen an. Natürlich behält die Redaktion sich vor, lange Zuschriften zu kürzen. Schreiben Sie an:

Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE, Kennwort „Leserbriefe“,
Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg, Fax 040/34726749
E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de

## Nicht nur für Profis: Spielstufen-Entwurfsprogramm

Erstmal ein großes Lob. Eure Zeitschrift ist die beste auf dem Markt! Aber ich hätte da mal eine Frage: Ich habe mir vor einigen Tagen „Tomb Raider 5“ gekauft und würde mir mit dem Level-Editor gerne einen eigenen Level machen. Aber das ist ziemlich kompliziert. (Dieses Problem haben bestimmt viele Tomb-Raider-Fans.) Könntet ihr nicht in einer eurer nächsten Ausgaben zeigen, wie man das macht? (Und erklärt bitte auch alle Funktionen der Buttons, weil die ja Englisch beschriftet sind)

Christian K., per E-Mail

*Dieses Problem ist in der Tat weit verbreitet. Daher hat sich COMPUTERBILD-SPIELE in der vorliegenden Ausgabe dem Thema Spielstufen-Entwurfsprogramme (Level-Editoren) gewidmet. In der aktuellen Profi-Ecke hat die Redaktion einen Test von Level-Editoren veröffentlicht. Auch der im Spiel Tomb Raider 5 enthaltene ist dabei. Viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren.*

*Die Redaktion*



**Mit dem Editor erleben Sie neue Lara-Abenteuer.**

## Auf einen Blick: „Sonderseite lesen“ hilft bei Installation

Ich finde COMPUTERBILD-SPIELE ganz toll! Besonders gut finde ich, dass Sie die Tests in der Zeitschrift ein bisschen gekürzt haben, indem sie die Installationsratschläge geändert haben. Playstation-Spiele muß man schließlich nicht installieren.

Thomas Reichel, Geilenkirchen, per E-Mail

*Vielen Dank. Die Mitarbeiter der Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE sind selbstverständlich immer bestrebt, das Heft noch weiter zu verbessern und Ihren Lesern größtmöglichen Service zu bieten. Deswegen hat sich die Redaktion zu der von Leser Reichel begrüßten Änderung entschlossen. Seit der Ausgabe 1/2001 finden Sie nun alle allgemeinen Tipps zur Installation von Spielen auf dem PC oder der Konsole auf einer Sonderseite. Nur Besonderheiten bei der Installation werden im jeweiligen Spieletest ausdrücklich erwähnt.*

*Die Redaktion*

## Weitere Verbesserungen für Strategiespiel geplant

Erstmal ein supergroßes Lob an euch, denn eure Zeitschrift ist echt cool! Schade, dass sie nur einmal im Monat erscheint! In COMPUTERBILD-SPIELE 12/2000 habt ihr in der Vorschau geschrieben, dass in der folgenden Ausgabe (1/2001) ein Bericht über das neue Spiel „Die Siedler 4“ komme. Leider habe ich aber keinen Bericht gefunden. Wo ist der Artikel?

Stephanie, per E-Mail

*Die Redaktion bedauert die zu frühe Ankündigung. COMPUTERBILD-SPIELE hätte das Spiel sehr gerne für Heft 1/2001 getestet. Doch die Herstellerfirma Blue Byte hat den Veröffentlichungstermin auf Januar 2001 verschoben. Die Begründung des Unternehmens: Das Strategiespiel soll noch weiter verbessert werden. In COMPUTERBILD-SPIELE 1/2001 wurde auf Seite 4 unter „Meldungen“ kurz darüber berichtet. Die Redaktion*



**Burgen bauen, Städte gründen: Siedler in spé müssen sich gedulden.**

## Interessante Vollversionen für die Heft-CD-ROM

Als erstes möchte ich Euch ein ganz großes Lob aussprechen, und zwar in Bezug auf das Gesamtbild der Zeitschrift. Am besten finde ich die ausführlichen Tests der verschiedenen Computerspiele. So weiß man genau, ob es sich lohnt, ein Spiel zu kaufen oder nicht. Auch die Auswertung ist leicht verständlich aufgebaut.

Zur Heft-CD-ROM: Ich denke, dass es sehr schwierig ist, ein geeignetes Spiel zu finden, das alle Altersgruppen und Geschmäcker zufrieden stellt. Das ist Euch eigentlich schon recht gut gelungen. Nur handelt es sich leider oft um Rennspiele, Kampfspiele oder ähnliche. Davon hat mich persönlich kaum eines angesprochen.

Doch: ein großes Lob für die vielen Extraprogramme, wie Win-Zip, auf der CD-ROM im Heft! Susann Koch, per E-Mail

*Stimmt: Die Geschmäcker sind nun mal verschieden. Die Redaktion bemüht sich, ein möglichst weites Feld abzudecken. Und mit „King's Quest 7“ (Heft 5/2000) gab es auch schon ein Abenteuerspiel, mit „Mystery Island“ (4/2000) ein Action-Abenteuer auf der Heft-CD-ROM.*

*Die Redaktion hofft natürlich, möglichst viele Leser auch in Zukunft mit interessanten Vollversionen begeistern zu können.*

*Die Redaktion*

## Leichter Einstieg in die Spiele-Welt ohne Fremdwörter

Ich wollte Euch sagen, dass ich Eure Zeitschrift eigentlich ganz gut finde, aber dass Ihr Euch immer so drumrum mogelt, nervt mich. Ein „Spiel-Verbesserungs-Programm“ ist ein Patch. Und ihr könnt euch doch dieses umständliche Wort sparen, weil Patch viel kürzer ist.

Ach, und noch was: Wieso schreibt ihr immer: „Wir berichten nicht über Spiele, die nur für Erwachsene freigegeben sind“? Warum sagt ihr nicht einfach „indiziert“? Ich kenne wirklich eine Menge Leute, die das aufregt. Wenn ihr diese Kindergarten-ausdrücke lassen würdet, dann wäre eure Zeitschrifft nicht mehr zu toppen. Christian, per E-Mail

*Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion will es Ihren Lesern so einfach wie möglich machen, die Texte zu verstehen. Dazu gehört nach Meinung aller Mitarbeiter der Zeitschrift auch, dass Fremdwörter möglichst vollständig vermieden werden.*

*Zwar sind die statt dessen verwendeten deutschen Begriffe zum Teil erheblich länger, doch zum Ausgleich treffen sie sehr genau, was gemeint ist. Und zwar so, dass es jeder versteht. Gerade Anfängern fällt der Einstieg in die Computerspiele-Welt nach Meinung der Redaktion ohne „Fachchinesisch“ wesentlich leichter.*

*Die Redaktion*

## Wirksame Kühlung für Experten – Keine Gefahr für Kinder

In Ausgabe 12/2000 der COMPUTERBILD-SPIELE wird in der Hitliste ein indiziertes Spiel berücksichtigt, dessen Name nicht veröffentlicht wird, da Sie „nicht über Spiele nur für Erwachsene berichten“. Daraus ist also zu entnehmen, dass zu Ihrer Zielgruppe auch Jugendliche und Kinder zählen. Gleichwohl berichten Sie in derselben Ausgabe von Ihrem Redakteur, der es „cool“ findet, seinen PC nicht mit der herkömmlichen Lüftung zu kühlen, sondern Wasser durch das elektrisch betriebene Gerät zu führen. Das empfinde ich im Hinblick auf den Nachahmungseffekt bei Jugendlichen und Kindern als grob fahrlässig. Es kommt der Empfehlung gleich, sich in einer gefüllten Badewanne die Haare zu föhnen! Dieser Bericht kann nur als Fehlleistung bezeichnet werden – aus der Rubrik „Abenteuer für Lebensmüde“. Er steht in krassem Widerspruch zu Ihrem Umgang mit indizierten Spielen. Ich bitte um Stellungnahme!

Oliver Hirte, per E-Mail

*Natürlich birgt es ein gewisses Risiko, Strom führende Geräte mit Wasser in Berührung zu bringen. Darauf wurde in dem Bericht ausdrücklich hingewiesen. Zitat: „Wenn da etwas undicht ist, kannst du den Computer wegschmeißen“. Der Artikel sollte interessierten Profis hochwirksame Kühlmethoden zeigen. Kinder sind nach Meinung der Redaktion nicht gefährdet. Bitte bedenken Sie, dass schon das Entfernen des Prozessorgehäuses eine Menge technischen Sachverstandes voraussetzt. Abgesehen davon können Minderjährige die beschriebene Wasserkühlung wegen ihrer mangelnden Geschäftsfähigkeit gar nicht erwerben. Den Bezug zum Verschweigen indizierter Spiele kann die Redaktion nicht nachvollziehen. Es ist laut Gesetz schlicht und einfach verboten, indizierte Spiele zu testen.*

*Die Redaktion*



**Alles im Eimer? Mitnichten, die Wasserkühlung gilt als hoch wirksam.**

COMPUTER-LEXIKON

# Fachbegriffe einfach erklärt




Foto: dpa

**Bei COMPUTERBILD-SPIELE müssen Sie nicht lange blättern. Hier finden Sie alle Fachbegriffe aus dem Heft schnell und verständlich erklärt.**

## AGP

AGP steht für „Accelerated Graphics Port“[1], auf deutsch: „beschleunigter Grafikanschluß“.

## AGP-Steckplatz

**Hauptplatinen** mit einem AGP-Steckplatz tauschen die Daten zwischen Prozessor und Grafikkarte besonders schnell aus. Dadurch wird auch der Datenfluß vom Prozessor zu den



anderen Bauteilen entlastet. Deshalb wirkt sich ein AGP-Steckplatz auf die Geschwindigkeit des gesamten Systems aus.

## Arbeitsspeicher

Außer dem **Prozessor** ist auch der Arbeitsspeicher (RAM) ein Kernstück des Computers. RAM heißt „Random Access Memory“[2] und bedeutet „flüchtiger Arbeitsspeicher“. Flüchtig deshalb, weil die Daten des RAM nach dem Abschalten des Computers verloren sind. Die Größe des RAM entscheidet mit darüber, wie schnell ein Computer ist und wie viele Programme gleichzeitig geladen werden können. Ein typischer Windows-95/98-Computer ist heute mit mindestens 32 oder 64 **Megabyte** RAM ausgestattet.

## Betriebssystem

Das Betriebssystem ist das zentrale Programm eines Computers, das gleich nach dem Einschalten geladen wird. Es kümmert sich um die Ein- und Ausgabe sämtlicher Daten auf Bildschirm, **Festplatten**, Disketten oder Drucker und andere Geräte. Bekannte Betriebssysteme sind zum Beispiel MS-DOS, Windows 95, Windows 98, Linux und MacOS.

## Bildauflösung

Die Bildauflösung ist die Anzahl der waagerechten und senkrechten Bildpunkte (Pixel), aus denen sich das Monitorbild zusammensetzt. Angegeben wird dabei immer ein Zahlenpaar, etwa 1024 x 768. Der erste Wert ist die Anzahl der waagerechten Bildpunkte, der zweite die Menge der senkrechten. Je höher Sie die Auflösung einstellen, desto feiner werden Grafiken und desto mehr Buchstaben können angezeigt werden. Allerdings schrumpft deren Größe mit zunehmender Auflösung. Diesen Effekt kann nur ein größerer Bildschirm ausgleichen. Niedrige Bildauflösungen erfordern wenig Speicher auf der Grafikkarte, zeigen aber auch weniger Informationen auf dem Bildschirm. Sie sind daher für grafisch anspruchsvolle Programme nicht geeignet. Hohe Auflösungen benötigen viel Speicher, bringen aber auch viel aufs Bild.

## Bildwiederholfrequenz

Die Bildwiederholfrequenz (Einheit **Hertz**, Abkürzung: Hz) gibt an, wie oft ein Bild pro Sekunde auf dem Monitor neu aufgebaut wird. Für Computer-Bildschirme gelten Werte ab 85 Hz als gut. Bei weniger als 75 Hz nimmt das Auge ein Flimmern wahr. Das strengt die Augen an und führt auf Dauer zu Kopfschmerzen. Achten Sie also darauf, dass sowohl **Grafikkarte** als auch Bildschirm mindestens diese Bildwiederholfrequenz beherrschen. Doch Vorsicht: Nicht jeder Monitor kann jede Bildwiederholfrequenz darstellen. Ist am Computer eine höhere Frequenz eingestellt, als der Bildschirm anzeigen kann, so wird dieser überlastet und schaltet ab. Der Monitor kann dabei Schaden nehmen. Welche Bildwiederholfrequenz bei einer bestimmten **Bildauflösung** maximal dargestellt werden kann, entnehmen Sie dem Handbuch zum Bildschirm.

## Chipsatz

Der Chipsatz übernimmt alle Steuerfunktionen auf der Hauptplatine. Er sorgt also dafür, daß der Prozessor auf Speicher, Steckkarten und Plattenlaufwerke zugreifen kann. Für beste Leistungen muß ein Chipsatz den jeweiligen Prozessor „kennen“, also seine Fähigkeiten unterstützen.

## Composite[3]

Das Composite-Signal, auch FBAS-Signal genannt, ist das normale Videosignal aus Farb- (F) und Bildinformation (B), Stärke (Amplitude (A)) und Synchronsignal (S). Am Composite-Ausgang wird zum Beispiel der




Fernseher mit dem Videorecorder verbunden, damit Fernsehfilme aufgenommen werden können. Der Composite-Anschluss ist der am weitesten verbreitete Anschluss für Videogeräte.

## Digitaler Tonausgang

Die Digitaltechnik verschlüsselt die übertragenen Signale als Zahlenfolge, genauer: als sehr lange Reihe von Null- und Eins-Werten. So wird das Signal in

[1] sprich: „Äckßelleräted Gräffick Port“ [2] sprich: „Rändem Äckßess Memmeri“ [3] sprich: „Kommpositt“ [4] sprich: „Didschitel Wörseteil Disk“ [5] sprich: „Jsemett-Port“ [6] sprich: „Foß Fihdbäck“ [7] sprich: „Gleid“

kleinste, genau bestimmte Bestandteile zerlegt. Kleine Störungen können nur Bruchteile der Gesamtinformation beschädigen. Ein digitaler Tonausgang gibt die Signale so in besserer Qualität von der Soundkarte zum geeigneten Lautprecher weiter.

### Direct-X

Direct-X ist eine Programmsammlung, die Windows-95/98-Computer bei der Darstellung räumlicher Effekte beschleunigt. Viele grafische Effekte, die einen dreidimensionalen Spieleindruck vermitteln, sowie akustische Besonderheiten werden durch Direct-X erst möglich. Außerdem ermöglichen die neueren Versionen von Direct-X auch Rütteleffekte für Spieletastaturen sowie Mehrspieler-Optionen per **Netzwerk**. Voraussetzung ist, dass sowohl das Computerspiel als auch das Computer-Zubehör mit Direct-X arbeiten können. Bei Spielen, die Direct-X benötigen, gehört diese Programmsammlung zum Lieferumfang.

### DVD-ROM-Laufwerk

DVD-ROM-Laufwerke sind Abspielgeräte für DVD. DVD ist die Abkürzung für „Digital Versatile Disc“[4]. Auf dieser „vielseitigen Digitalscheibe“ lassen sich wie



auf einer CD-ROM Daten, Bilder, Ton und Videos abspeichern. DVD-ROM-Laufwerke können auch CD-ROMs lesen. Umgekehrt ist das nicht der Fall – CD-ROM-Laufwerke können DVDs nicht lesen.

### DVD-Video

DVD-Video ist ein digitales Speichermedium für Videofilme. DVD-Video nennt man eine DVD-ROM, auf der ein Videofilm gespeichert ist. Mit einem DVD-ROM-Laufwerk und Abspiel-Software oder per DVD-Spieler können Videofilme auf dem Fernseher angesehen werden.

### DVI-Ausgang

DVI-Ausgang heißt der Anschluss für ein digitales **LCD-Display** an einer **Grafikkarte**.

### Ethernet-Port[5]

Ethernet bezeichnet eine 1982 eingeführte Netzwerktechnik, mit der maximal 100 Megabit Daten pro Sekunde von einem zum anderen PC übertragen werden können. Der Ethernet-Port ist der Anschluss der Netzwerktechnik an den Computer.

### Festplatte

Eine Festplatte ist ein schneller magnetischer Datenspeicher, der in den Computer eingebaut ist. Es handelt sich um nicht austauschbare Scheiben, die sich in einem verschlossenen Gehäuse schnell drehen. Auf der Festplatte finden sowohl die auf dem



Computer installierten Programme als auch die von Ihnen gespeicherten Daten (beispielsweise Spielstände) Platz.

### Force Feedback[6]

Force Feedback (auf Deutsch: „Kraftrückkopplung“) ist eine besondere Funktion für Steuerknüppel. Sie überträgt zum Beispiel bei Rennspielen Unebenheiten der Fahrbahn oder Kollisionen mit anderen Fahrzeugen auf den Steuerknüppel und damit auf die Hand des Spielers.

### Geschwindigkeits-/Schubregler

Geschwindigkeits- beziehungsweise Schubregler sind Teil einiger Steuerknüppel. Schieben Sie den Hebel des Reglers nach vorn, beschleunigt Ihr Gefährt. Ziehen Sie ihn nach hinten, nehmen Sie „Gas“ weg.



### Gigahertz

Ein Gigahertz sind eine Milliarde **Hertz**.

### Glide[7]

Manche Spiele benötigen spezielle Treiber, um so genannte 3dfx-Karten richtig auszureizen. Dieses Programmpaket wird Glide-Software genannt.

### Grafikkarte

Die Grafikkarte ist das Bauteil des Computers, mit dem das Bild



erzeugt wird. Sie wandelt die Computer-Daten in sichtbare Buchstaben, Zeichen und Bilder um. Sie steckt auf der Hauptplatine, ein Kabel führt von der Außenseite der Karte zum Bildschirm.

### Grafikprozessor

Der Grafikprozessor auf der **Grafikkarte** ist für den besonders schnellen Bildaufbau, speziell bei 3-D-Spielen zuständig. Er ist auf das Berechnen und Zeichnen von Grafiken spezialisiert und erledigt den Bildaufbau daher sehr viel schneller als der Haupt-**Prozessor** auf der Hauptplatine des Computers. Aufwendige, wirklichkeitsnahe Bildabläufe in jüngeren Computerspielen sind erst durch den Einsatz leistungsfähiger Grafikprozessoren möglich.

### Grafikspeicher

Je größer der Grafikspeicher auf der Grafikkarte ist, desto mehr Bildpunkte und Farben kann die anzeigen. Für Texte reicht 1 **Megabyte** aus, für originalgetreue Fotowiedergabe sind 2 Megabyte empfehlenswert. Moderne Grafikkarten haben 16 oder mehr Megabyte Grafikspeicher. Erst damit ist die ruckelfreie Darstellung von 3-D-Spielen möglich.

### Hauptplatine

Die Hauptplatine, auch „Motherboard“[8] oder „Mainboard“[9] genannt, beherbergt den Prozessor, den Hauptspeicher und die Steckplätze für Erweiterungskarten (wie Sound- oder Grafikkarte). Außerdem sind dort die Anschlüsse für Diskettenlaufwerk, Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, Drucker, Maus und Tastatur untergebracht.

### Hauptprozessor

Hauptprozessor nennt man den wichtigsten **Prozessor** in einem elektronischen Gerät.

### Hertz

Hertz (Hz) ist die physikalische Maßeinheit für die Frequenz. Sie bezeichnet die Anzahl der Schwingungen (oder Wiederholungen eines Ereignisses) pro Sekunde.

### Infrarot-Empfänger

Die meisten Fernseher und Videorecorder haben heute eine Fernbedienung mit Infrarot-Sender. Durch für Menschen unsichtbare Impulse überträgt die Fernbedienung Ihre Befehle an dem Empfänger am Gerät.

### Internet-Cachedateien

Der Zwischenspeicher (Fachausdruck: „Cache“[10]) dient dazu, Internet-Seiten für den weiteren Gebrauch abzulegen. Wenn Sie eine solche Seite zum zweiten Mal aufrufen, kann sie viel schneller dargestellt werden, da sie nicht mehr über die Telefonleitung geladen werden muß. Der Cache wird zum Teil im Arbeitsspeicher (Speicher-Cache), zum Teil auf der Festplatte (Festplatten-Cache) angelegt.

### LCD-Display

Ein LCD ist ein Flachbildschirm. LCD ist die Abkürzung für „Liquid Crystal Display“[11]. Ein solches LCD erzeugt das Bild durch flüssige Kristalle zwischen zwei Glasplatten. Jeder Bildpunkt kann elektronisch lichtundurchlässig oder -durchlässig gesteuert werden. Eine Hintergrund-Beleuchtung sorgt dafür, dass die Bildpunkte sichtbar werden.

### Megabyte[12]

Die Größe des Arbeitsspeichers eines Computers wird in Byte gemesse. Die nächste größeren Einheiten sind Kilobyte und Megabyte. Ein Kilobyte sind 1024 Byte, ein Megabyte wiederum 1024 Kilobyte oder 1 048 576 Byte.

### Mini-Steuerknüppel



Der Mini-Steuerknüppel ist Bestandteil der Spieletastatur und dient in einem Computerspiel zur Änderung des Blickwinkels.

### Open-GL

Abkürzung für „Open Graphics Language[7]“. 3D-Software-Schnittstelle, die ab Windows NT fester Bestandteil von Windows ist (für Windows 95 ist ein entsprechender Nachtrag verfügbar).

### PCI-Grafikkarte

PCI ist die Abkürzung für „Peripheral Components Interconnect“[13] und bezeichnet einen modernen Industriestandard für 32-Bit-Zusatzkarten. Mit PCI lässt sich ein hoher Datendurchsatz erzielen. Daher sind Zusatzkarten, wie Grafikkarten oder Festplatten-Controller, die viele Daten verarbeiten müssen, als PCI-Karten konstruiert.

### Prozessor



Der Prozessor, auch CPU (für „Central Processing Unit“[14]) genannt, ist das zentrale Steuerorgan des Computers. Er ist in der Regel unter einem Kühlkörper oder Ventilator versteckt. Der Prozessor ist zuständig für alle Berechnungen und ausschlaggebend für die Leistungsfähigkeit des Computers.

### Rütteleffekt

Rütteleffekt nennt man die Möglichkeit einiger Steuergeräte für Computerspiele, durch Rütteln des Gerätes einen realistischeren Spieleindruck zu vermitteln, etwa beim Fahren über holprige Pisten in Rennspielen. Das Spiel muss entsprechend programmiert sein.

### Soundkarte

Die Soundkarte ist eine Einbaukarte, mit deren Hilfe der Computer Musik und Sprache wiedergeben kann. Ohne Soundkarte könnten Sie zum Beispiel die Töne, mit denen Spiele unterlegt sind, nur über den PC-Lautsprecher in schlechter Qualität hören. Außen an der Karte finden Sie Anschlüsse für Zusatzgeräte, wie Steuerknüppel, Lautsprecher, Mikrofon sowie Eingang und Ausgang für die HiFi-Anlage.

### S-Video

1975 führte die japanische Firma JVC das Videosystem VHS ein. Es setzte sich innerhalb von zehn Jahren gegen die Konkurrenzentwicklungen Beta von Sony und Video 2000 von Philips durch. 1987 kam das S-VHS-System, auch S-Video-System genannt, auf den Markt, das eine deutlich bessere Bildqualität aufweist. Um das S-Video-Signal an andere Geräte weitergeben zu können, ist ein S-Video-Ausgang erforderlich.

### Taktfrequenz

Die Taktfrequenz ist die Maßeinheit für die Rechengeschwindigkeit eines **Prozessors**. Sie wird in Hertz gemessen. Je höher die Taktfrequenz, desto schneller arbeitet der Rechner die Programmbefehle ab.

### VGA

VGA („Video Graphic Array“[15]) ist ein älterer Grafikstandard bei Computern, der die Darstellung von maximal 16 Farben bei einer Bildschirmauflösung von 640 x 480 Bildpunkten ermöglicht. Das allerdings nur mit 50 bis 60 Bildern pro Sekunde (Einheit Hertz, kurz: Hz), was sich durch starkes Flimmern des Bildschirms bemerkbar macht. Moderne Grafikkarten leisten viel mehr. Sie können mehr Farben und höhere Auflösungen darstellen und liefern bessere **Bildwiederholfrequenzen**.

[8] sprich „Masserbohrd“ [9] sprich „Mainbohrd“ [10] sprich „Käsch“ [11] sprich „Lickwidd Krisstel Displä“ [12] sprich „Megabeit“ [13] sprich „Perifferel Kommpohnents interkonnekt“ [14] sprich „Ssentrel Prossessing Junit“ [15] sprich „Wideo Grafik Arai“

# Alle Artikel, Tests und Spieletric

| Thema | System | Heft | Seite |
|---|---|---|---|
| **Brandaktuell** | | | |
| Die schönsten Spielegeschenke | | 1 | 18 |
| Fehlerhafte Spiele im Handel | | 5 | 8 |
| Goldener Computer | | 9 | 16 |
| Goldener Computer | | 10 | 14 |
| Messebericht: ECTS in London | | 11 | 8 |
| Messebericht: E3 in Los Angeles | | 7 | 6 |
| Messebericht: Spaceworld in Tokio | | 11 | 10 |
| Neuheiten auf der Nürnberger Spielwarenmesse | | 3 | 16 |
| Vorserientest: Playstation 2 | | 6 | 12 |
| Tomb Raider: Die Chronik | | 12 | 8 |
| **Vorserientests** | | | |
| Age of Empires 2 – The Conquerers | PC | 9 | 29 |
| Age of Wonders | PC | 3 | 22 |
| Arcatera | PC | 7 | 22 |
| Baldur's Gate | PC | 10 | 23 |
| Battle Isle 4: Der Andosia-Konflikt | PC | 11 | 22 |
| Big Brother | PC | 6 | 28 |
| Big Brother 2 | PC | 12 | 26 |
| Combat Flight Simulation 2 | PC | 11 | 22 |
| Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 | PC | 11 | 20 |
| Cool Boarders | PS | 1 | 30 |
| Cossacks – European Wars | PC | 9 | 28 |
| Crash Bash | PS | 12 | 30 |
| Crimson Skies | PC | 7 | 21 |
| Deep Fighter | DC | 8 | 20 |
| Deep Space Nine – The Fallen | PC | 12 | 29 |
| Diablo 2 | PC | 6 | 27 |
| Die Siedler 4 | PC | 12 | 30 |
| Evil Islands | PC | 8 | 22 |
| F1- Racing Championship | PS | 4 | 20 |
| Ferrari F355 | DC | 9 | 31 |
| Frontschweine | PS | 7 | 22 |
| Fur Fighters | DC | 5 | 22 |
| Gabriel Knight 3 | PC | 1 | 28 |
| Gran Turismo 2 | PS | 2 | 20 |
| Ground Control | PC | 6 | 28 |
| Icewind Dale | PC | 8 | 21 |
| Imperium der Ameisen | PC | 8 | 22 |
| Imperium Galactica | PC | 4 | 20 |
| In Cold Blood | PS | 8 | 20 |
| Invasion Deutschland | PC | 12 | 28 |
| ISS Pro Evolution | PS | 3 | 22 |
| Käfer Total | PC | 3 | 23 |
| MDK 2 | PC | 4 | 18 |
| Micro Maniacs | PS | 5 | 19 |
| Resident Evil – Code Veronica | PC | 6 | 26 |
| Ridge Racer 64 | N64 | 4 | 18 |
| Sacrifice | PC | 12 | 26 |
| Sheep | PC | 11 | 20 |
| Shen Mue | DC | 12 | 31 |
| Space Channel 5 | DC | 11 | 23 |
| Spirit of Speed | DC | 7 | 23 |
| Star Wars: Force Commander | PC | 5 | 18 |
| Starcraft 64 | N64 | 4 | 19 |
| Starlancer | PC | 5 | 18 |
| Stupid Invaders | PC | 12 | 27 |
| Sudden Strike | PC | 2 | 21 |
| Techno Mage | PC | 10 | 22 |
| Thandor | PC | 1 | 29 |
| Theocracy | PC | 2 | 16 |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | PS | 9 | 28 |
| Toy Story 2 | PS | 1 | 28 |
| Turok – 3 Shadows of Oblivion | N64 | 10 | 25 |
| Ultima Ascension | PC | 3 | 20 |
| Vagrant Story | PS | 7 | 20 |
| Vampire – Die Maskerade: Redemption | PC | 8 | 23 |
| Virtua Striker 2 | DC | 2 | 16 |
| Virtua Tennis | DC | 9 | 30 |
| Wall Street Tycoon | PC | 5 | 23 |
| Warlords Battlecry | PC | 7 | 20 |
| Werner Asphaltbrenner | PC | 10 | 24 |
| Wheel of Time | PC | 1 | 30 |
| Wild Wild West | PC | 3 | 21 |
| You Don't Know Jack 3 – Abwärts | PC | 5 | 22 |

| Thema | System | Heft | Seite |
|---|---|---|---|
| **Spieletests** | | | |
| Ace Combat 3 | PS | 4 | 42 |
| Age of Empires 2 – The Conquerors | PC | 11 | 42 |
| Age of Wonders | PC | 4 | 48 |
| Alarm für Cobra 11 | PC | 12 | 94 |
| Anpfiff Der RTL Fußballmanager | PC | 12 | 78 |
| Anstoß 3 | PC | 3 | 26 |
| Armorines: Project Swarm | N64 | 4 | 94 |
| Army Men 3D | PS | 4 | 80 |
| Asterix und Obelix gegen Cäsar | PS | 1 | 98 |
| Atlantis 2 | PC | 1 | 64 |
| Barbie – Race and Ride | PS | 2 | 84 |
| Battlezone 2 | PC | 5 | 72 |
| Beatmania | PS | 7 | 72 |
| Big Brother | PC | 7 | 88 |
| Blair Witch Project Vol.1 – Rustin Parr | PC | 12 | 44 |
| Bundesliga Stars | PC | 11 | 74 |
| Castle Vania Legacy of Darkness | N64 | 6 | 90 |
| Chessmaster 2 | PS | 4 | 76 |
| Cluedo Adventures – Tödliche Täuschung | PC | 3 | 82 |
| Colin McRae Rallye 2 | PS | 8 | 70 |
| Command & Conquer 3 – Tiberian Sun: Feuersturm | PC | 5 | 98 |
| Crash Team Racing | PS | 1 | 104 |
| Crazy Taxi | DC | 4 | 88 |
| Crimson Skies | PC | 12 | 36 |
| Cultures | PC | 10 | 34 |
| Daffy Duck auf Schatzsuche | GB | 5 | 108 |
| Daikatana | GBC | 12 | 36 |
| Dark Project 2 | PC | 5 | 26 |
| Dark Reign 2 | PC | 9 | 58 |
| Dead or Alive 2 | DC | 10 | 78 |
| Deep Fighter | PC | 10 | 80 |
| Der Fluch der Azteken | PC | 7 | 82 |
| Der Morgen stirbt nie | PS | 2 | 40 |
| Der Verkehrsgigant | PC | 5 | 46 |
| Destruction Derby Raw | PS | 9 | 56 |
| Deutschland Europameister 2000 | PC | 8 | 74 |
| Diablo 2 | PC | 9 | 34 |
| Die 24 Stunden von Le Mans | PS | 1 | 72 |
| Die Rache der Sumpfhühner | PC | 6 | 62 |
| Die Rache der Sumpfhühner Add On | PC | 12 | 130 |
| Die Zeitmaschine | PC | 8 | 80 |
| Dino Crisis | PS | 1 | 58 |
| Discworld Noir | PS | 4 | 58 |
| Donkey Kong 64 | N64 | 1 | 78 |
| Dracula Resurrection | PC | 3 | 34 |
| Dragon Quest Monsters | GB | 5 | 114 |
| Dragons Blood | DC | 9 | 60 |
| DSF All Star Tennis | GBC | 7 | 98 |
| DSF Welt Fußball Manager | PC | 6 | 68 |
| Earth 2150 | PC | 1 | 116 |
| Earthworm Jim 3D (PC) | PC | 3 | 52 |
| Ecco the Dolphin | DC | 8 | 60 |
| Euro 2000 | PC | 7 | 58 |
| Evolva | PC | 7 | 40 |
| F1 2000 | PC | 6 | 84 |
| F1 World Grand Prix 2 | GBC | 6 | 108 |
| Faust | PC | 1 | 110 |
| Fear Effect | PS | 6 | 76 |
| FIFA 2000 | GBC | 4 | 104 |
| Flanker 2.0 Kampfflugsimulator | PC | 4 | 74 |
| Flughafen-Manager | PC | 4 | 78 |
| Formel 1 '99 | PC | 3 | 42 |
| Formel 1 2000 | PC | 6 | 84 |
| Formel Eins 99 | PS | 1 | 114 |
| Freespace 2 | PC | 2 | 88 |
| Fritz 6 | PC | 3 | 54 |
| Frontschweine | PS | 9 | 76 |
| Furfighters | DC | 9 | 62 |
| Fußball Manager Bundesliga 2001 | PC | 12 | 74 |
| Gabriel Knight 3 | PC | 2 | 78 |
| Galerians | PS | 9 | 50 |
| Gold und Ruhm – der Weg nach El Dorado | GBC | 12 | 134 |

| Thema | System | Heft | Seite |
|---|---|---|---|
| Gran Turismo 2 | PS | 3 | 68 |
| Grand Prix 3 | PC | 10 | 28 |
| Grand Prix World | PC | 6 | 98 |
| Grandia | PS | 5 | 84 |
| Ground Control | PC | 8 | 34 |
| Gunship | PC | 7 | 34 |
| Gute Zeiten, Schlechte Zeiten Quiz | PC | 6 | 40 |
| Half-Life – Opposing Force | PC | 2 | 62 |
| Heavy Metal F.A.K.K.2 | PC | 11 | 96 |
| Hype – The Time Quest (PC) | PC | 2 | 44 |
| Icewind Dale | PC | 9 | 78 |
| Imperium der Ameisen | PC | 11 | 52 |
| Imperium Galactica 2 | PC | 5 | 58 |
| Indiana Jones und der Turm von Babel | PC | 1 | 36 |
| International Track & Field 2000 | N64 | 8 | 64 |
| International Superstar Soccer | GB | 11 | 112 |
| International Superstar Soccer 2000 | N64 | 12 | 56 |
| ISS Pro Evolution | PS | 4 | 68 |
| Jackie Chan Stuntmaster | PS | 8 | 54 |
| Janosch – Das große Panama-Spiel | GBC | 4 | 102 |
| Jetforce Gemini | N64 | 1 | 84 |
| Käfer Total | PC | 4 | 62 |
| Kiss Psycho Circus | PC | 10 | 62 |
| Konami Winter Games | GBC | 5 | 112 |
| Königin des Nils – Kleopatra | PC | 11 | 50 |
| Lemmings Revolution | PC | 7 | 64 |
| Looney Tunes Collector: Attacke vom Mars | GBC | 8 | 86 |
| Majesty The Fantasy Kingdom Sim | PC | 6 | 96 |
| Mario Golf | GBC | 1 | 120 |
| Mario Party 2 | N64 | 11 | 90 |
| Marvel vs. Capcom – Clash of Super Heroes | DC | 3 | 60 |
| MDK 2 | PC | 8 | 28 |
| MDK 2 | DC | 8 | 33 |
| Medieval 2 | PS | 7 | 54 |
| Mensch ärgere dich nicht | PC | 6 | 100 |
| Mercedes Benz Truck Racing | PC | 11 | 62 |
| Metal Fatigue | PC | 7 | 78 |
| Metal Gear Solid GB | GBC | 7 | 96 |
| Metropolis Street Racer | DC | 12 | 112 |
| Microsoft Flight Simulator 2000 | PC | 1 | 68 |
| Midtown Madness 2 | PC | 12 | 126 |
| Mission Impossible | GBC | 1 | 122 |
| Motocross Madness 2 | PC | 8 | 72 |
| Mühle 3D | PC | 4 | 84 |
| Muppets Race Mania | PS | 7 | 86 |
| NBA Live 2000 | PC | 1 | 94 |
| Need for Speed: Porsche | PC | 6 | 32 |
| NHL 2001 | PC | 12 | 58 |
| No Fear Downhill Mountain Biking | PS | 2 | 74 |
| Nomad Soul | DC | 7 | 68 |
| Nox | PC | 4 | 26 |
| Oddworld 2 | GB | 9 | 86 |
| Parasite Eve 2 | PS | 10 | 46 |
| Peep | PC | 3 | 56 |
| Pharao | PC | 1 | 44 |
| Pizza Connection 2 | PC | 12 | 118 |
| Planescape Torment | PC | 3 | 78 |
| Pokémon – Special Pikachu Edition | GBC | 8 | 84 |
| Pokémon – Stadium | N64 | 5 | 102 |
| Pokémon Pinball | GB | 11 | 110 |
| Pokémon Snap | N64 | 10 | 70 |
| Pro Pinball Fantastic Journey | PC | 3 | 66 |
| Pumuckls Abenteuer bei den Piraten | GBC | 3 | 90 |
| Rainbow Six – Covert Ops Essentials | PC | 12 | 86 |
| Rally-Championship 2000 | PC | 2 | 50 |
| Rayman | GBC | 6 | 106 |
| RC-Revenge | PS | 10 | 58 |
| Red Dog | DC | 6 | 82 |
| Resident Evil 3 Nemesis | PS | 5 | 88 |
| Revenant | PC | 2 | 54 |
| Re-Volt | DC | 4 | 72 |
| Ridge Racer 64 | N64 | 6 | 92 |
| Risiko 2 | PC | 6 | 58 |
| Roadsters | N64 | 4 | 82 |

| Thema | System | Heft | Seite |
|---|---|---|---|
| Rocket Robot on Wheels | N64 | 1 | 92 |
| Roland Garros Tennis | PC | 8 | 78 |
| Ronaldo V-Football | GB | 3 | 94 |
| Satanica | PC | 5 | 78 |
| Sega Bass Fishing | DC | 1 | 88 |
| Septerra Core | PC | 4 | 52 |
| Shogun Total War | PC | 9 | 44 |
| Sim City 3000 – Deutschland | PC | 8 | 58 |
| Skispringen 2000 | PC | 4 | 64 |
| Soul Calibur | DC | 1 | 82 |
| South Park Rally | PC | 4 | 66 |
| Space Debris | PS | 3 | 40 |
| Speedy Gonzales – Abenteuer im Aztekenreich | GB | 4 | 106 |
| Spiderman | PS | 11 | 78 |
| Spyro 2 | PS | 1 | 74 |
| Star Trek – Der Aufstand | PC | 2 | 32 |
| Star Trek Armada | PC | 6 | 46 |
| Star Trek Invasion | PS | 12 | 64 |
| Star Trek New Worlds | PC | 12 | 68 |
| Star Trek Voyager – Elite Force | PC | 11 | 28 |
| Star Trek: Klingon Academy | PC | 10 | 42 |
| Star Wars Episode 1 – Racer | GBC | 2 | 96 |
| Star Wars Force Commander | PC | 6 | 52 |
| Star Wars Jedi Power Battles | PS | 7 | 84 |
| Starlancer | PC | 7 | 26 |
| Stranded Kids | GB | 3 | 92 |
| Street Fighter Alpha | GBC | 3 | 88 |
| Sudden Strike | PC | 11 | 34 |
| Super Smash Bros. | N64 | 2 | 94 |
| Swat 3 | PC | 2 | 58 |
| Sydney 2000 | PC | 10 | 66 |
| Tachyon | PC | 8 | 66 |
| Tarzan | PS | 1 | 54 |
| Taz Express | N64 | 9 | 64 |
| Tenchu 2 – Birth of the Stealth Assassins | PS | 11 | 68 |
| Testdrive 6 | PC | 9 | 68 |
| Thandor – Die Invasion | PC | 2 | 24 |
| The Legend of Zelda – Majora's Mask | N64 | 12 | 106 |
| The Longest Journey | PC | 5 | 92 |
| The Moon Project | PC | 11 | 84 |
| Theme Park World | PC | 1 | 100 |
| Theocracy | PC | 6 | 80 |
| Tiger Woods PGA Tours | PC | 9 | 84 |
| Tiny Tank | PS | 4 | 44 |
| Toca 3 World Touring Cars | PS | 10 | 76 |
| Tomb Raider | GBC | 8 | 82 |
| Tomb Raider 4 | PC | 2 | 68 |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | PS | 12 | 52 |
| Tony Hawk's Skateboarding | GBC | 6 | 102 |
| Tony Hawk's Skateboarding | N64 | 7 | 92 |
| Toy Story 2 (PS) | PS | 3 | 48 |
| International Track & Field 2 | PS | 5 | 52 |
| Traitor's Gate | PC | 4 | 34 |
| Uefa Striker (DC) | DC | 2 | 86 |
| Ultima 9 Ascension | PC | 5 | 38 |
| Ultimate Paintball | GBC | 7 | 100 |
| Urlaubsraser | PC | 8 | 48 |
| USAF | PC | 3 | 86 |
| Vagrant Story | PS | 8 | 42 |
| Vampire – Die Maskerade: Redemption | PC | 9 | 72 |
| Vampire Hunter | PS | 7 | 90 |
| Vandal Hearts 2 | PS | 10 | 56 |
| Vigilante 8 – 2te Herausforderung | PS | 3 | 62 |
| Virtua Athlete 2K | DC | 11 | 102 |
| Virtua Tennis | DC | 10 | 86 |
| Wario Land 3 | GBC | 6 | 104 |
| Warlords Battlecry | PC | 10 | 52 |
| Wheel of Time | PC | 2 | 64 |
| Wild Wild West | PC | 5 | 66 |
| Worms Armageddon | DC | 2 | 48 |
| X-Men Mutant Academy | GBC | 11 | 108 |
| X-Men Mutant Academy | PS | 11 | 58 |
| X-Tension (Add On) | PC | 10 | 74 |
| Yoda Stories | GB | 4 | 100 |

# ks des Jahres 2000 im Überblick


| Thema | System | Heft | Seite |
|---|---|---|---|
| You Don't Know Jack 3 – Abwärts | PC | 7 | 46 |
| Zug um Zug | PC | 2 | 92 |
| **Günstige Spiele** | | | |
| Age of Empires | PC | 12 | 158 |
| Commandos | PC | 10 | 97 |
| Dark Project | PC | 10 | 99 |
| Die Völker | PC | 10 | 99 |
| Driver | PC | 10 | 99 |
| Dune 2000 | PC | 10 | 99 |
| Dungeon Keeper 2 | PC | 10 | 97 |
| Ede Kowalski | PC | 9 | 94 |
| Formel 1 | PC | 6 | 176 |
| Fritz 5.32 | PC | 10 | 97 |
| Frogger | PC | 5 | 122 |
| Hydro Thunder | DC | 12 | 152 |
| Kinderspiele 1 | PC | 5 | 120 |
| Medicopter 117 – Jedes Leben zählt | PC | 12 | 156 |
| Mickey's Wild Adventure | PS | 9 | 96 |
| Moorhuhn 2 | PC | 10 | 102 |
| Oddworld: Abe's Oddysee | PC | 7 | 110 |
| Outcast | PC | 10 | 97 |
| Play the Games Vol.3 | PC | 10 | 96 |
| Populous – The Beginning | PC | 10 | 97 |
| Porsche Challenge | PS | 11 | 128 |
| Pro 18 World Tour Golf | PC | 6 | 120 |
| Robo Rumble | PC | 6 | 122 |
| Shadow Man | N64 | 8 | 94 |
| Silver | PC | 10 | 98 |
| Sports Car GT | PC | 10 | 99 |
| Starcraft | PC | 12 | 150 |
| Supreme Snowboarding | PC | 10 | 98 |
| Test Drive 4x 4 | PC | 5 | 124 |
| The Curse of Monkey Island | PC | 11 | 124 |
| The Fifth Element | PS | 12 | 154 |
| Tomb Raider 2 | PC | 8 | 96 |
| Tomb Raider 3 | PC | 10 | 98 |
| Turok 2 | N64 | 6 | 118 |
| Uefa Champions League 1998/99 | PS | 7 | 116 |
| Ultima Online | PC | 10 | 99 |
| Warzone 2100 | PC | 10 | 98 |
| Worms 2 | PC | 7 | 112 |
| **Vollversionen auf Heft-CD-ROM** | | | |
| Actua Soccer 2 | PC | 9 | |
| Castrol Honda Superbike World Champions | PC | 7 | |
| Funk-Flitzer | PC | 2 | |
| King's Quest | PC | 5 | |
| Moorhuhnjagd | PC | 5 | |
| Mystery Island | PC | 4 | |
| Pro Pinnball Timeshock! | PC | 1 | |
| Redline Racer | PC | 12 | |
| Robo Rumble | PC | 10 | |
| Sinistar Unleashed | PC | 8 | |
| Swing | PC | 3 | |
| Thunder Brigade | PC | 6 | |
| Uprising 2 | PC | 11 | |
| Vampirjagd | PC | 9 | |
| **Spieletricks** | | | |
| Actua Soccer 2 | PC | 9 | 100 |
| Age of Empires 2 – The Conquerors | PC | 11 | 160 |
| Age of Empires 2 – The Conquerors | PC | 12 | 202 |
| Age of Wonders | PC | 4 | 172 |
| Anstoß 3 | PC | 3 | 103 |
| Armorines – Project Swarm | N64 | 5 | 204 |
| Atlantis 2 | PC | 1 | 176 |
| Battlezone 2 | PC | 5 | 204 |
| Blair Witch Project Vol.1 – Rustin Parr | PC | 12 | 194 |
| Castle Vania Legacy of Darkness | N64 | 6 | 144 |
| Castrol Honda Superbike World Champions | PC | 7 | 118 |
| Command & Conquer 3 – Tiberian Sun: Feuersturm | PC | 5 | 176 |
| Creatures 3 | PC | 1 | 192 |
| Crimson Skies | PC | 12 | 172 |
| Cultures | PC | 10 | 120 |
| Dark Project 2 | PC | 5 | 150 |
| Dark Reign 2 | PC | 9 | 130 |
| Der Morgen stirbt nie | PS | 2 | 156 |
| Diablo 2 | PC | 9 | 108 |
| Diablo 2 | PC | 10 | 130 |
| Dino Crisis | PS | 2 | 148 |
| Discworld Noir | PS | 4 | 142 |
| Dracula Resurrection | PC | 3 | 156 |
| Earth 2150 | PC | 1 | 136 |
| Ecco the Dolphin | DC | 8 | 128 |
| Ede Kowalski | PC | 9 | 144 |
| Fantastic Journey | PC | 3 | 148 |
| Fear Effect | PS | 6 | 150 |
| FIFA 2000 | PC | 1 | 222 |
| Flanker 2.0 Kampfflugsimulator | PC | 4 | 168 |
| Formel 1 2000 | PC | 6 | 156 |
| Formel Eins 99 | PS | 1 | 166 |
| Freespace 2 | PC | 3 | 152 |
| Funk-Flitzer | PC | 2 | 102 |
| Galerians | PS | 9 | 126 |
| Gran Turismo 2 | PS | 3 | 134 |
| Grand Prix 3 | PC | 10 | 114 |
| Ground Control | PC | 8 | 122 |
| Gunship | PC | 7 | 142 |
| Half-Life Opposing Force | PC | 2 | 162 |
| Heavy Metal F.A.K.K.2 | PC | 11 | 164 |
| Hype – The Time Quest | PC | 2 | 196 |
| Icewind Dale | PC | 10 | 142 |
| Imperium Galactica 2 | PC | 5 | 170 |
| Indiana Jones und der Turm von Babel | PC | 1 | 158 |
| Indiana Jones und der Turm von Babel | PC | 2 | 124 |
| Jackie Chan Stuntmaster | PS | 8 | 138 |
| Kings Quest 7 | PC | 5 | 134 |
| Lemmings Revolution | PC | 7 | 134 |
| Marvel vs. Capcom – Clash of Super Heroes | DC | 3 | 160 |
| MDK 2 | PC | 8 | 108 |
| MDK 2 | PC | 9 | 118 |
| Metal Fatigue | PC | 7 | 148 |
| Microsoft Flight Simulator 2000 | PC | 1 | 206 |
| Moorhuhn 2 | PC | 10 | 126 |
| Motocross Madness | PC | 8 | 136 |
| Mystery Island | PC | 4 | 124 |
| Need for Speed: Porsche | PC | 6 | 130 |
| Nomad Soul | DC | 7 | 152 |
| Nox | PC | 4 | 148 |
| Pharao | PC | 1 | 176 |
| Pizza Connection 2 | PC | 12 | 184 |
| Pokémon | GBC | 2 | 178 |
| Pokémon – Gelbe Edition | GBC | 8 | 140 |
| Pro Pinball Timeshock! | PC | 1 | 128 |
| Rainbow Six – Covert Ops Essentials | PC | 12 | 180 |
| Rally Championship | PC | 2 | 136 |
| Redline Racer | PC | 12 | 162 |
| Revenant | PC | 2 | 184 |
| Robo Rumble | PC | 10 | 108 |
| Rocket Robot on Wheels | N64 | 1 | 216 |
| Ruff & Tumble | PS | 1 | 186 |
| Shogun Total War | PC | 9 | 138 |
| Sinistar Unleashed | PC | 8 | 102 |
| Spyro 2 | PS | 1 | 212 |
| Star Trek – Der Aufstand | PC | 2 | 143 |
| Star Trek Armada | PC | 6 | 162 |
| Star Trek New Worlds | PC | 12 | 190 |
| Star Trek Voyager – Elite Force | PC | 11 | 142 |
| Starlancer | PC | 7 | 124 |
| Starlancer | PC | 8 | 114 |
| Sudden Strike | PC | 11 | 152 |
| Swing | PC | 3 | 100 |
| Tarzan | PS | 1 | 144 |
| Taz Express | N64 | 9 | 146 |
| Testdrive 6 | PC | 9 | 134 |
| Thandor – Die Invasion | PC | 2 | 114 |
| Thandor – Die Invasion | PC | 3 | 118 |
| The Longest Journey | PC | 6 | 138 |
| The X-Files | PS | 1 | 152 |
| Theme Park World | PC | 1 | 200 |
| Theocracy | PC | 6 | 168 |
| Thunder Brigade | PS | 6 | 124 |
| Tomb Raider 4 | PC | 2 | 170 |
| Toy Story 2 | PS | 3 | 142 |
| Toy Story 2 | PS | 4 | 154 |
| International Track & Field 2 | PS | 5 | 198 |
| Traitor's Gate | PC | 4 | 132 |
| Ultima 9 Ascension | PC | 5 | 160 |
| Uprising 2 | PC | 11 | 132 |
| Urlaubsraser | PC | 8 | 142 |
| USAF | PC | 3 | 162 |
| Vagrant Story | PS | 8 | 132 |
| Vampire – Die Maskerade: Redemption | PC | 9 | 150 |
| Vampirjagd | PC | 9 | 106 |
| Warlords Battlecry | PC | 10 | 138 |
| Wheel of Time | PC | 2 | 190 |
| Wild Wild West | PC | 5 | 192 |
| **Geheime Tricks (Cheats)** | | | |
| Age of Empires | PC | 2 | 202 |
| Age of Empires 2 – The Conquerors | PC | 11 | 173 |
| Anno 1602 – Königsedition | PC | 4 | 180 |
| Asteroids | GBC | 11 | 173 |
| Autobahn Raser 2 | PC | 3 | 166 |
| Business Tycoon | PC | 10 | 146 |
| Colin McRae Rally 2 | PS | 9 | 158 |
| Commandos: Hinter feindlichen Linien | PC | 10 | 150 |
| Crazy Taxi | PS | 7 | 162 |
| Dark Project 2 | PC | 7 | 158 |
| Dead or Alive 2 | DC | 11 | 170 |
| Der Morgen stirbt nie | PS | 3 | 167 |
| Der Morgen stirbt nie | PS | 7 | 162 |
| Der Verkehrsgigant | PC | 6 | 174 |
| Die Sims | PC | 8 | 150 |
| Driver | PC | 10 | 148 |
| Dungeon Keeper | PC | 10 | 148 |
| Earth 2150 | PC | 1 | 224 |
| Ecco the Dolphin | DC | 9 | 158 |
| Evolva | PC | 10 | 146 |
| Fear Effect | PS | 9 | 156 |
| FIFA 2000 | PC | 2 | 202 |
| Frogger | PC | 7 | 158 |
| Funk-Flitzer | PC | 4 | 180 |
| Gabriel Knight 3 | PC | 7 | 158 |
| Hell-Copter | PC | 1 | 224 |
| Hype: The Time Quest | PC | 8 | 152 |
| Imperium der Ameisen | PC | 11 | 172 |
| Indiana Jones und der Turm von Babel | PC | 2 | 202 |
| International Superstar Soccer 98 | N64 | 8 | 150 |
| Käfer Total | PC | 7 | 156 |
| Kiss Psycho Circus | PC | 10 | 146 |
| Majesty | PC | 6 | 172 |
| MDK 2 | DC | 9 | 156 |
| Micro Maniacs | PS | 9 | 154 |
| Mission Impossible | PS | 3 | 167 |
| Muppet Race Mania | PS | 11 | 174 |
| Nox | PC | 5 | 214 |
| Oddworld: Abe's Oddysee | PC | 8 | 148 |
| Pharao | PC | 3 | 166 |
| Pharao | PC | 5 | 214 |
| Pokémon Snap | N64 | 12 | 210 |
| Populous – The Beginning | PC | 10 | 148 |
| Rally Championship 2000 | PC | 3 | 166 |
| Revenant | PC | 4 | 180 |
| Ridge Racer 64 | N64 | 7 | 160 |
| Seeds of Evil | N64 | 9 | 156 |
| Septerra Core | PC | 6 | 174 |
| Sim City 3000 – Deutschland | PC | 8 | 146 |
| Sinistar Unleashed | PC | 9 | 154 |
| Speedy Gonzales | GBC | 6 | 174 |
| Spiderman | PS | 12 | 206 |
| Sports Car GT | PC | 10 | 150 |
| Star Trek Armada | PC | 7 | 156 |
| Star Trek Voyager: Elite Force | PC | 12 | 208 |
| Star Wars Force Commander | PC | 7 | 156 |
| Starcraft | PC | 12 | 206 |
| Sudden Strike | PC | 11 | 174 |
| Tachyon | PC | 9 | 158 |
| Tarzan | GBC | 8 | 150 |
| Tarzan | PC | 8 | 152 |
| Tiny Tank | PS | 7 | 162 |
| Toca World Touring Cars | PS | 12 | 208 |
| Tomb Raider 3 | PC | 10 | 150 |
| Tomb Raider 4 | PC | 11 | 168 |
| Tony Hawk's Skateboarding | PS | 3 | 167 |
| Tony Hawk's Skateboarding | PS | 7 | 162 |
| Tony Hawk's Skateboarding | PS | 12 | 208 |
| Trasher – Skate and Destroy | PS | 5 | 214 |
| Turok 2: Seeds of Evil | PC | 8 | 152 |
| Tzar | PC | 8 | 146 |
| Ultima 9 | PC | 7 | 160 |
| Urban Chaos | PC | 6 | 172 |
| Vampirjagd | PC | 11 | 168 |
| Virtua Tennis | DC | 11 | 170 |
| Warlords Battlecry | PC | 11 | 172 |
| Worms 2 | PC | 8 | 148 |
| X-Men: Mutant Academy | GBC | 11 | 170 |
| **Magazin** | | | |
| Beruf: Spiele-Programmierer | | 10 | 170 |
| Ein Jahr COMPUTERBILD-SPIELE | | 12 | 220 |
| Pausenspielereien | | 10 | 174 |
| So entsteht Anno 1503 | | 11 | 180 |
| Spiele-Wettbewerb „Hall of Game" | | 11 | 184 |
| Wasserkühlung für den Computer | | 12 | 222 |
| **Hardware** | | | |
| Test: 14 Computer-Lautsprecher | | 10 | 156 |
| Test: 18 Steuerknüppel | | 11 | 192 |
| Test: 20 Kopfhörer mit eingebautem Mikrofon | | 9 | 166 |
| Test: 20 Spieletastaturen | | 1 | 226 |
| Test: 36 Spieletastaturen | | 6 | 178 |
| Test: Acht PC-Lenkräder | | 12 | 228 |
| Test: die schnellsten Grafikkarten der Welt | | 8 | 156 |
| Test: Grafikkarten für den PC | | 5 | 218 |
| Test: Lenkräder | | 3 | 170 |
| Test: Playstation-Emulatoren | | 11 | 204 |
| Test: Playstation One | | 12 | 240 |
| Test: Steuerknüppel | | 4 | 188 |
| Test: Spielekonsolen | | 2 | 204 |
| Test: die 10 meistverkauften Soundkarten | | 7 | 168 |
| **Profi-Ecke** | | | |
| Actionspiele: Baller, Mann! statt Ballermann | | 8 | 172 |
| Baustelle Computer: Der Spiele-PC im Eigenbau | | 7 | 180 |
| Diablo 2 im Internet | | 10 | 182 |
| Half-Life (deutsch) für mehrere Spieler | | 1 | 242 |
| Lust und Leid im Renn-Simulator | | 4 | 206 |
| Mit dem Computer auf die Formel-1-Strecke | | 4 | 200 |
| Profi-Tipps für Flugsimulatoren | | 3 | 182 |
| Report: Die größte Netzwerk-Party Europas | | 2 | 218 |
| Rollenspiele | | 11 | 216 |
| SOS – Spiel läuft nicht: Internet hilft | | 9 | 180 |
| Spielen im Internet | | 1 | 238 |
| Spielen im Internet: Ultima Online | | 2 | 214 |
| Spielen im Netzwerk: Age of Empires 2 | | 3 | 188 |
| Spielen in der „Virtuellen Realität" | | 6 | 178 |
| Test: Mogelprogramme für den PC | | 5 | 230 |
| Test: Spieleseiten im Internet | | 12 | 244 |
| **Service** | | | |
| Anschluss von Kopfhörer und Mikrofon an den PC | | 6 | 208 |
| Direct-X-installieren und überprüfen | | 7 | 196 |
| Fehlern auf der Spur | | 9 | 188 |
| Festplatte richtig einrichten | | 10 | 190 |
| Festplatte sichern | | 11 | 224 |
| Installation von Internet Explorer und Netscape | | 1 | 244 |
| Richtig nachbessern, wenn das Spiel hakt | | 4 | 210 |
| Spiele richtig installieren und entfernen | | 2 | 222 |
| Spielen mit dem neuen Aldi-Computer | | 5 | 238 |
| Spielsteuerungsgeräte einrichten | | 12 | 254 |
| Steuerungsprogramme installieren | | 3 | 192 |
| Windows anpassen | | 8 | 180 |

HILFE BEI PROBLEMEN

# Telefonnummern und Internet-Adressen



In den folgenden Tabellen finden Sie Internet-Adressen zu Artikeln in diesem Heft sowie Telefonnummern und Internet-Adressen, unter denen Sie Hilfe bei Problemen mit Computer oder Spielen bekommen. Die obere Liste steht auch im Internet bei COMPUTERBILD-ONLINE unter www.computerbild.de.

Sie können sich auch ans COMPUTERBILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Im Kasten rechts sehen Sie die Telefonnummern nach Themengebieten geordnet.

## Computer Spiele HILFETELEFON

**Fragen zum Heft oder zur CD-ROM**
**0800/1007892**
**(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr**

**Spezielle Fragen zu Hardware**
**01908/84881**
**(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr**

**Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolen-Spielen**
**01908/83441**
**(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr**

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

## Internet-Adressen aus dem Heft

1. www. sybex.de (Deutsch)
2. www.innonics.de (Deutsch)
3. www.interact-europe.de (Deutsch)
4. www.madcatz.de (Englisch)
5. www.guillemot.de (Deutsch)
6. www.3dfx.com (Englisch)
7. www.amd.de (Deutsch)
8. www.xbox.com (Englisch)
9. www.vivanco.de (Deutsch)
10. www.bostonacoustics.com (Englisch)
11. www.playking.de (Deutsch)
12. www.terratec.de (Deutsch)
13. www.eidos.de/support/index.html (Deutsch)
14. www.tombraidermovie.com (Englisch)
15. www.thq.de (Deutsch)
16. www.ea.com (Englisch)
17. www.sega.de (Deutsch)
18. www.addcom.de (Deutsch)
19. www.huehnerjagd.com (Deutsch)
20. www.phenomedia.de (Deutsch)
21. www.ubisoft.de (Deutsch)
22. www.kochmedia.com (Deutsch)
23. www.careproducts.panasonic.de (Deutsch)
24. www.mattelinteractive.de (Deutsch)
25. www.maxupport.de/cryo (Deutsch)
26. www.vidis.com (Deutsch)
27. www.nbg-online.de (Deutsch)

## Hilfenummern der Spiele-Hersteller

| Hersteller | PLZ | Ort | Telefon | Fax | Hilfe Technik | Hilfe Spiele | Zeit | Hotline-Fax | Internet |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Acclaim | 81677 | München | 089/412190 | 089/4129200 | 089/32940600 | 01908/24663 | Mo, Mi, Fr 14-19 Uhr | 089/32940409 | www.acclaim.de |
| Activision Deutschland | 85737 | Ismaning | 089/96118850 | 089/96118848 | 01805/225155 | 01905/10055 | Mo-Fr 14-18, Sa, So 16-18 | nicht vorhanden | kein jugendfreies Internet-Angebot |
| Ari Data CD | 47877 | Willich | 02154/94760 | 02154/947642 | 0221/8705119 | 0221/8705119 | Mo-Fr 15-18 Uhr | 02154/947642 | www.ari.de |
| Ascaron P. S. V. | 33334 | Gütersloh | 05241/96660 | 05241/966610 | 05241/96690 | 05241/96690 | Mo-Fr 14-17 Uhr | 05241/966610 | www.ascaron.com |
| Blue Byte Software | 45468 | Mülheim/Ruhr | 0208/450880 | 0208/4508899 | 0208/4502929 | 0208/4502929 | Mo-Do 15-19 Uhr, Fr 15.30-19 Uhr | 0208/4502999 | www.bluebyte.de |
| CDV | 76185 | Karlsruhe | 0721/972240 | 0721/9722424 | 0721/97224670 | 0721/97224670 | Mo-Fr 9-17 Uhr | 0721/9722424 | www.cdv.de |
| Codemasters | 81671 | München | 089/499910 | 089/49991200 | 01908/73268610 | 01908/73268610 | Mo-Fr 8-22 Uhr | 0044/1926814132 | www.codemasters.de |
| Cryo Interactive | 81543 | München | 040/3232470 | 040/32324747 | 01805/610059 | 01905/10059 | täglich 15-20 Uhr | keins | www.cryo-interactive.com |
| Data Becker | 40223 | Düsseldorf | 0211/9331800 | 0211/9331444 | 0211/9331666 | 0211/9331666 | Mo-Fr 12-16 Uhr | 0211/9334999 | www.databecker.de |
| Disney Interactive | 81677 | München | 06103/334100 | 06103/334220 | 01905/10550 | 01905/10550 | Mo-Fr 11-19 Uhr | 06103/334600 | www.disney.de/DisneyInteractive |
| Egmont Interactive | 70771 | Leinf.-Echterdingen | 0711/79711 | 0711/7971692 | 01805/258383 | 01805/258383 | Mo-Do 18-20 Uhr | keins | www.ehapa.de |
| Eidos Interactive | 22767 | Hamburg | 040/30633400 | 040/30633602 | 01805/223124 | 01905/10051 | Mo-Fr 11-13 Uhr, 14-18 Uhr | Abruf 01805/610052 | www.eidoshelpline.de |
| Electronic Arts | 52076 | Aachen | 02408/9400 | 02408/940111 | 01907/76633 | 01907/87906 | Mo-Fr 9.30-17.30 Uhr | 02408/940-444 | www.ea.com |
| Greenwood Entertainment | 44709 | Bochum | 02327/9970 | 02327/997311 | 02327/997550 | 02327/997550 | Mo-Fr 15-18 Uhr | 02327/997333 | www.greenwood.de |
| Hasbro Interactive | 33602 | Bielefeld | 0521/966540 | 0521/9665449 | 01805/427276 | 01805/427276 | Mo-Fr 10-18 Uhr | 01805/427277 | www.hide.de |
| Havas Interactive | 63303 | Dreieich | 06103/99400 | 06103/994035 | 06103/994040 | 06103/994040 | Mo-Fr 9-18 Uhr | 06103/994035 | kein jugendfreies Internet-Angebot |
| Ikarion | 52064 | Aachen | 0241/470150 | 0241/4701525 | 0241/4701520 | 0241/4701520 | Mo-Fr 14-18 | 0241/4701525 | www.ikarion.de |
| Infogrames Deutschland | 63303 | Dreieich | 06103/334100 | 06103/334220 | 01905/10550 | 01905/10550 | Mo-Fr 11-19 Uhr | 06103/334600 | www.infogrames.de |
| Innonics | 30161 | Hannover | 0511/3361370 | 0511/33613777 | 0511/33613790 | 0511/33613790 | Mo-Fr 9-18 Uhr | 0511/33613777 | www.innonics.de |
| Koch Media | 82152 | Planegg | 089/85795120 | 089/85795160 | 089/85795138 | 089/85795138 | Mo-Do 13-19 Uhr, Fr 12-16 Uhr | keins | www.kochmedia.com |
| Konami | 60437 | Frankfurt/Main | 069/98557320 | 069/98557377 | 069/98557388 | 069/98557388 | Mo-Fr 14-18 Uhr | 069/98557362 | kein jugendfreies Internet-Angebot |
| Magic Bytes | 33258 | Gütersloh | 05241/701871 | 05241/701875 | 05241/701874 | 05241/701874 | Mo-Fr 14-18 Uhr | keins | www.magicbytes.com |
| Mattel Interactive Deutschland | 82041 | Oberhaching | 089/148270 | 089/14827400 | 089/61309235 | 01908/7326844 | Mo-Fr 14-19 Uhr | 089/14807411 | www.mattelinteractive.de |
| Microprose | 33602 | Bielefeld | 0521/966540 | 0521/9665449 | 01805/252565 | 01805/252565 | Mo-Fr 10-18 Uhr | 01805/427277 | www.microprose.de |
| Microsoft Direkt | 33410 | Verl | 089/31760 | 01805/251191 | 01805/251199 | 01805/251199 | Mo-Fr 8-18 Uhr | keins | www.microsoft.com/germany/games |
| Microsoft | 85713 | Unterschleißheim | 089/31760 | 089/31761000 | 01805/672255 | 01805/672255 | Mo-Fr 8-18 Uhr | keins | www.microsoft.com/germany/games |
| Mindscape | 82041 | Oberhaching | 089/148270 | 089/1427400 | 089/61309235 | 01908/7326810 | Mo-Fr 14-19 Uhr | 089/14807411 | www.mindscape.com |
| Nintendo of Europe | 63762 | Großostheim | 06026/9500 | 06026/950301 | 01805/005806 | 06026/940940 | Mo-Fr 13-19 Uhr | 06026/950308 | www.nintendo.de |
| Novitas | 38104 | Braunschweig | 0531/215340 | 0531/2153411 | 0531/2153415 | keine | Mo-Fr 9-17 Uhr | keins | www.novitas-ent.com |
| Ravensburger Interactive | 88214 | Ravensburg | 0751/861611 | 0751/861941 | 0751/861944 | 0751/861944 | Mo-Do 16-19 Uhr | keins | www.ravensburger.de/interactive |
| Sega | 40549 | Düsseldorf | 0211/563450 | 0211/56345100 | 01803/000410 | 01907/80009 | Mo-So 0-24 Uhr | keins | www.sega.de |
| Simaviator | 32825 | Blomberg | 05236/888671 | 05236/888670 | 05236/888671 | 05236/888669 | Mo, Mi, Fr 14-16 Uhr | 05236/888670 | www.simaviator.com |
| Softgold Computerspiele | 41564 | Kaarst | 02131/6070 | 02131/607111 | 02131/60300 | 02131/607333 | Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr | keins | www.thq.de |
| Software 2000 | 23701 | Eutin | 04521/80040 | 04521/800488 | 01905/72000 | 01805/242000 | Mo-Do 14-19 Uhr, Fr 10-14 Uhr | 04521/800430 | www.software2000.de |
| Sony Computer Entertainment | 60528 | Frankfurt/Main | 06102/4330 | 06102/433555 | 01805/766977 | 01905/78578 | Mo-Fr 10-20 Uhr | Abruf: 01905/85255 | www.playstation.de |
| Sunflowers Interactive | 63225 | Langen | 06103/20630 | 06103/206317 | 01905/10550 | 01905/10550 | Mo-Fr 11-19 Uhr | 06103/334600 | www.sunflowers.de |
| Swing! Entertainment | 41564 | Kaarst | 02131/661950 | 02131/6619555 | 02327/997550 | 02327/997550 | Mo-Fr 15-18 Uhr | 02131/6619555 | www.swing-games.de |
| Take 2 Interactive | 80798 | München | 089/278220 | 089/27822111 | 01805/217316 | 01908/7326836 | Mo-Fr 8-24 Uhr | keins | kein jugendfreies Internet-Angebot |
| Tandem Verlag | 53639 | Königswinter | 02223/91650 | 02223/916590 | 01805/606010 | 01805/606010 | Mo-So 13-18 Uhr | 089/60601006 | www.tandem-verlag.de |
| THQ | 41564 | Kaarst | 02131/6070 | 02131/607111 | 01805/605511 | 01905/05511 | Mo-Fr 16-20 Uhr | Abruf 01905/05512 | www.thq.de |
| Tivola | 12435 | Berlin | 030/5363580 | 030/53635811 | 030/5363580 | 030/5363580 | Mo-Fr 10-18 Uhr | 030/53635811 | www.tivola.de |
| Topware Interactive | 68229 | Mannheim | 0621/48050 | 0621/4805200 | 0621/48286633 | 0621/48286633 | Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr | 0621/48286610 | www.topware.de |
| Ubi Soft | 40215 | Düsseldorf | 0211/3380050 | 0211/33800151 | 01805/554938 | 01908/8241210 | Mo-Do 8.30-17.30, Fr 8.30-16 Uhr | 0211/338004423 | www.ubisoft.de |
| United Software Entertainment | 20355 | Hamburg | 040/37682100 | 040/37682199 | 040/89703322 | 01905/80022 | Mo-Fr. 15-20 Uhr | keins | www.unitedsoftware.de |
| Virgin Interactive | 22765 | Hamburg | 040/391010 | 040/39101112 | 040/89703333 | 040/89703300 | Mo-Fr 15-20 Uhr | 040/89703311 | kein jugendfreies Internet-Angebot |

● Kostenlos oder bis zu 0,12 Mark pro Minute ■ bis zu 0,24 Mark pro Minute ▲ bis zu 0,48 Mark pro Minute ▼ bis zu 0,81 Mark pro Minute ◆ bis zu 3,63 Mark pro Minute

## Anzeigen im Heft

**Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? Mit dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort.**


| Firma | Seite |
|---|---|
| Ak tronik Software | 163 |
| AMS | 88, 89 |
| AVM Computersysteme | 109 |
| CBild Spiele | 205 |
| Creative Labs | 181 |
| Data Becker | 7, 121 |
| Dell Computer GmbH | 21 |
| Deutsche Bank 24 | 19 |
| Deutsche Expert | 129, 220 |
| digital tainment pool | 135 |
| Eidos interactive | 2, 73 |
| Electronic Arts | 219 |
| Ernst Klett | 113 |
| Family Telekom | 217 |
| Finance online | 203 |
| Fuji Magnetics GmbH | 155 |
| Game it | 177 |
| Game Play | 164 |
| Hegener & Glaser | 127 |
| Infogrames | 82, 83, 110, 111, 137 |
| InterAct of Europe | 179 |
| JoWood Productions | 141 |
| Karstadt AG | 13, 25, 67, 95, 107 |
| Konami | 75 |
| Media Markt | 38,39 |
| Mobil Direkt GmbH | 17 |
| Monte Christo | 65 |
| Saturn | 45, 47 |
| Selling points | 98, 99, 123, 157, 207 |
| SMM | 103 |
| Sony | 87 |
| Steinberg | 93 |
| Strato AG | 81 |
| THQ | 27, 161 |
| Ubi Soft entertainment | 97, 159 |
| Virgin | 101 |
| Westfalenhallen Dortmund GmbH | 23 |


## Fehlt Ihnen eine Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE?

Wenn Ihnen eine ältere COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgabe fehlt, können Sie den Nach-bestell-Service nutzen. Jedes Heft kostet 4,80 Mark zzgl. 1,50 Mark für Versand (Überweisungsträger liegt bei). Die Lieferfrist beträgt 14 Tage. Bitte schicken Sie Ihre Bestellung schriftlich an:

Vertrieb COMPUTERBILD-SPIELE
Postfach 3601, 20350 Hamburg
Tel. 01805/262615
(0,24 DM/Minute)
Fax 040/34729528

Die Ausgaben 1+3/2000 sind bereits vergriffen. Aber gegen Einsendung eines mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Rückumschlages senden wir Ihnen gern eine Kopie des gewünschten Artikels zu.

Die Adresse:
COMPUTERBILD-SPIELE, Axel-Springer-Platz 1
Brieffach 1940, 20350 Hamburg

Hier stand im Heft eine Anzeige.

# IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 7. Februar 2001 im Handel erhältlich

## SPIELETESTS



### Final Fantasy 9

Rollenspielfans können aufatmen: Der neunte Teil der berühmten Serie kommt auch in Deutschland auf den Markt. Wieder werden Ihnen wüste Kreaturen und ein Erzbösewicht das Leben schwer machen, wieder wird die Geschichte Sie verzaubern – oder doch nicht? COMPUTERBILD-SPIELE testet das potenzielle Erfolgsspiel nach den bewährten Kriterien.



### Mech Warrior 4

In der Zukunft werden Konflikte durch den Einsatz riesiger Roboter entschieden. Einen der Giganten steuern Sie durch die Schlacht. Es gilt, schwierige Aufträge zu meistern und Ihre Gegner in reichliche Mengen Altmetall zu verwandeln. Ob der Kampf Spaß macht oder nur einem Schrotthändler Freudentränen in die Augen treibt, steht im nächsten Heft.



### Stupid Invaders

Ob „Krieg der Welten" oder „Mars Attacks" – die Angst vor außerirdischen Fieslingen hat schon immer für spannende Geschichten gesorgt. Aber was passiert, wenn die Invasoren in gerade Mal so schlau sind wie eine Scheibe Toast? Die Redaktion rechnet mit heftigen Attacken auf die Lachmuskeln. Ob diese Einschätzung stimmt, ergibt der ausführliche Test.

## SPIELETRICKS



### Giants

Wenn drei sich streiten, fliegen garantiert die Fetzen. Sie übernehmen einen Elitekämpfer aus der Partei Ihrer Wahl - und schon geht's auf zur wilden Prügelei mit allerlei Waffen und Spezialausrüstung. Mit welchem Kämpfer können Sie am einfachsten gewinnen? Welche Schießeisen sind am effektivsten? Und wie besiegen Sie auch dicke Brocken? Antworten dazu gibt's im nächsten Heft.

## HARDWARE



### Ich seh' in 3D!

Ein grandioser Spaß: Mit speziellen Brillen sehen Sie beim Spielen dreidimensional, also räumlich – selbst auf dem flachsten Bildschirm. Aber halten wirklich alle Brillen, was sie versprechen? Oder schlägt manch ein Augenglas schnell auf den Magen? Oder macht nur einen dicken Kopf? COMPUTERBILD-SPIELE sorgt im nächsten Heft für den Durchblick – wie immer durch einen knallharten Test.

## PROFI-ECKE



### Ausgereizt?

Beim Spielen ist die Grafik-Karte oft das Herz Ihres Computers: Von ihrer Leistung hängt ab, was Sie zu sehen bekommen. Haben Sie sich auch schon einmal gefragt, ob sich der „Puls" Ihrer Karte nicht erhöhen lässt? Gute Nachricht: Es ist tatsächlich möglich! Schlechte Nachricht: Man muss wissen, wie's geht! Gute Nachricht: COMPUTERBILD-SPIELE verrät es Ihnen in der nächsten Ausgabe.

**Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.**

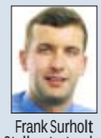

Computer Bild Spiele


Harald Kuppek
Chefredakteur

**E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de**
**Internet: http://www.computerbild.de**

**Lesertelefon: 0800/1007892**
**Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.**

**Bei Problemen mit der CD-ROM rufen Sie bitte Tel. 040/34729352 an.**


Frank Surholt
Stellvertretender Chefredakteur

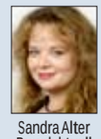

Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Lorenz Steinke
Leitender Redakteur

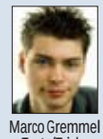

Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur

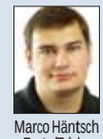

Sandra Alter
Brandaktuell


Boris Connemann
Tests/Tricks


Maris Feldmann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks


Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


Thomas Richter
Tests/Tricks


Thomas Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


Klaus Bartsch
Testlabor


Stefan Mehmke
Service


Manfred Freye
Foto


Arne Bahruth
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Kerstin Braun
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz Leserservice

**Freie Mitarbeiter:** Cornelia Becker, Julian Flügge, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Julian Wild, Claus Wruck, Mourad Zarrouk. **Verantwortlich für den Inhalt:** Harald Kuppek, Frank Surholt. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg, Tel. 040/34729136, Fax040/34726749. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel. 01805/900999 (DM 0,24/Minute), Fax 01805/988889 (DM 0,24/Minute), E-Mail: asvabo@dsb.net Den Preis für den Versand in das Ausland erfahren Sie auf Anfrage. **Verlagsgeschäftsführung:** Achim Twardy, Ulrike Fröhling (Stellv.), Holger Martens. **Verlagskoordination:** Christian Schöttler. **Gesamtanzeigenleitung:** Hannelore Dietzsch. **Anzeigenleitung:** Jörg Herms. **Anzeigenleitung Verkauf:** Telefon 040/34726368. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.1 vom 1.11.1999. **Gesamtvertriebsleitung:** Günter Eichhoff. **Vertriebsleitung:** Stefan Dierks. **Produktionssteuerung:** Wolfgang Schubring. **Text- und Nachrichtensysteme:** Knut Hansen. **Verlag und Druck:** Axel Springer Verlag AG, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg. Das Papier von COMPUTERBILD-SPIELE ist umweltfreundlich und recyclingfähig. Zur Herstellung wurde ausschließlich chlorfrei gebleichter Zellstoff verwendet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos wird keine Haftung übernommen.