3/2001
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

BRANDAKTUELL



Der neue Gameboy
Die ersten Spiele

NUR 4,80 MARK mit CD-ROM

Spiel des Monats: America

Banditen, Soldaten, Indianer

Wer siegt im Wilden Westen?

Deutsche Version ausführlich getestet – PLUS: 6 Seiten Tricks

SPIELETESTS



Horror-Trip im Wunderland
Action American McGee´s Alice

James Bonds jüngstes Abenteuer
Action 007 – Die Welt ist nicht genug



SPIELETRICKS



Auf der Insel der Riesen-Monster
Action Giants: Citizen Kabuto

Marsmännchen abgedreht
Abenteuer Stupid Invaders



CD-ROM im Heft

3 Spiele – dreifacher Spaß







Plus: 11 Seiten Tricks zu den drei Spielen

Außerdem Probierversionen:

Simulation
Patrizier 2

Strategie
Herrscher des Olymp: Zeus

Abenteuer
Flucht von Monkey Island

Strategie
Battle Isle Der Andosia Konflikt

SERVICE



Grafikkarten
Einbauen, schneller machen – so geht´s

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IN DIESEM HEFT

INFORMIERT



Harald Kuppek
Chefredakteur

Vor über einem Jahr stürmte COMPUTERBILD-SPIELE erstmals die Kioske, Tankstellen, Buchhandlungen, Bäckereien, Lebensmittelläden, Flughäfen und Bahnhöfe. Wer hätte damals gedacht, dass der Neuling sofort Platz zwei unter Europas Computer-Zeitschriften (nach COMPUTERBILD) einnimmt? Auch im vierten Quartal 2000 verkaufte COMPUTERBILD-SPIELE pro Monat durchschnittlich 550 857 Hefte (IVW-geprüft). Junge und Junggebliebene, Neulinge und Profis, männliche und weibliche Konsolen- und PC-Spieler, sie alle machten COMPUTERBILD-SPIELE zu Europas größter Spielezeitschrift. Im Namen der Redaktion danke ich Ihnen sehr herzlich für Ihre Treue. Als kleines Dankeschön gibt's auf der beiliegenden CD-ROM gleich drei Spiele .

INTERN





Gezaubert: Gates und COMPUTERBILD-SPIELE enthüllen die „Xbox".

● Gebannt warteten Millionen Fernseh-Zuschauer auf diesen Moment: Der reichste Mann der Welt, Bill Gates, lüftete ein schwarzes Tuch und gab den Blick frei auf die erste Spielekonsole der Firma Microsoft – die „Xbox". Gates präsentierte das Gerät am 6. Januar um 17.30 Uhr zur Eröffnung der Messe „Consumer Electronic Show" (CES) in Las Vegas. Nur 30 Stunden darauf war COMPUTERBILD-SPIELE im Handel – mit fünf Extra-Seiten über die Xbox. 115 Fahrzeuge, davon 35 Sattelschlepper, hatten die frisch gedruckten Hefte ausgeliefert. COMPUTERBILD-SPIELE war die einzige Zeitschrift Deutschlands, die so schnell die spannend erwartete Konsole und die dazu gehörigen Spiele vorstellen konnte. Die wichtigsten Zeitungen, etwa „Welt am Sonntag" und „Bild", berichteten über dieses journalistische Glanzstück, die großen Fernsehsender SAT 1 und RTL sogar in ihren Haupt-Abendnachrichten.



Da lacht er noch: Übertakter Thomas Glenk (28).

● Einer verpasste den Andrang der Kamera-Teams in der Redaktion: Thomas Glenk (28). Der Redakteur der „Profi-Ecke" war zu dem Zeitpunkt gerade den vierten schweißtreibenden Tag im Hardware-Labor. Dort testete er die Belastbarkeit von Grafikkarten für den Artikel „Übertakten" (ab Seite 170). Wie heiß die Chips der Grafikkarten dabei werden können, spürte er schmerzhaft. Er verbrannte sich den linken Daumen an einer Voodoo-Grafikkarte. Glenk, eben ein echter Profi, hielt durch und tippte den Artikel tapfer zu Ende.

BRANDAKTUELL

Neue Spiele 4
Hardware 8
Segas Zukunft ohne Dreamcast 12
Bunt gemischt 14
Hitliste 16
Voraussichtliche Erscheinungstermine 17
Der neue Gameboy – Die ersten Spiele ..... TITELTHEMA 18
Vorserientests:
PC **Black & White** Strategie (ab März) 20
PC **Die Völker 2** Strategie (ab März) 21
PC **F1 Racing Championship** Rennspiel (ab März) 20

SPIELETESTS

So testet COMPUTERBILD-SPIELE 22
PC **007 – Die Welt ist nicht genug** Action (im Handel) ..... TITELTHEMA 30
PC **America – No Peace beyond the Line!** Strategie (im Handel) ..... TITELTHEMA 24
PC **American McGee's Alice** Action (im Handel) ..... TITELTHEMA 72
PC **Autobahnraser 3 – Die Polizei schlägt zurück** Rennspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 60
PC **B-17 Flying Fortress – The mighty 8th** Flugsimulation (im Handel) 68
PS **Blade** Action (im Handel) 64
PC **Chicken Run** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 80
PS 2 **F1 Championship Season 2000** Rennspiel (im Handel) 40
PS **Final Fantasy 9** Rollenspiel (im Handel) 54
PC **Giants – Citizen Kabuto** Action (im Handel) 34
PC **Jagged Alliance 2: Unfinished Business** Strategie (im Handel) 76
PS 2 **Kessen** Strategie (im Handel) 52
GBC **Mario Tennis** Sport (im Handel) 90
PC **Mechwarrior 4** Action (im Handel) ..... TITELTHEMA 86
PC **Pac-Man: Adventures in Time** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 38
PC **Project I.G.I.** Actionspiel (im Handel) 48
PC **Stupid Invaders** Abenteuer (im Handel) 42
Einkaufsführer 92

GÜNSTIGE SPIELE

PC **Civilization – Call to Power** Strategiespiel (im Handel) 96
N64 **Magical Tetris Challenge** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 98

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

SPIELETRICKS

PC **America – No Peace beyond the Line!** ..... TITELTHEMA 114
PC **Autobahnraser 3 – Die Polizei schlägt zurück** 136
PC **Blobby Volley** ..... TITELTHEMA 113
PS **Final Fantasy 9** ..... TITELTHEMA 128
PC **Giants – Citizen Kabuto** ..... TITELTHEMA 122
PC **MDK** ..... TITELTHEMA 102
PC **Mobility** ..... TITELTHEMA 108
PC **Stupid Invaders** ..... TITELTHEMA 138
Geheime Tricks (Cheats) 142

MAGAZIN

Raubkopien sind kein Kavaliersdelikt 150
Schummel-Module für Spielekonsolen 152
Gewinnspiel 154
Comic 156

HARDWARE

Vergleichstest: 3D-Brillen 158
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 159
Testergebnisse im Detail 160
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 162
Test: Headset „Sidewinder Game Voice" 164
Einkaufsführer 166

PROFI-ECKE

Mehr Tempo für die Grafikkarte ..... TITELTHEMA 170

SERVICE

Grafikkarte einbauen – Schritt für Schritt erklärt ..... TITELTHEMA 176
Pressespiegel – Für Sie gelesen 178
Testspiegel – So bewerten Spiele-Zeitschriften 180
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 182
Spielebücher-Kritiken 184
Aktuelle Verbesserungs-Programme (Patches und Treiber) 186
Marktpreise – Für Sie ermittelt 188
Installationsanleitung 190
Briefe an die Redaktion 192
Fachbegriffe einfach erklärt 194
Firmen-Telefonnummern und -Internet-Adressen 196
Inserentenverzeichnis 197

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 198
Impressum 198

CD-ROM IM HEFT

Spiele: **„MDK"** TITELTHEMA, **„Mobility"** TITELTHEMA, **„Blobby Volley"** TITELTHEMA.
Probierversionen: **„Patrizier 2"** TITELTHEMA, **„Herrscher des Olymp: Zeus"** TITELTHEMA, **„Flucht von Monkey Island"** TITELTHEMA, **„Battle Isle – Der Andosia Konflikt"** TITELTHEMA.
Sonstiges: **Acrobat Reader 4.0** (Anzeigeprogramm), **Direct-X 7.0A** (Steuerungsprogramm).

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten ..... 44 - 45
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten ..... 156 - 157
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM 146

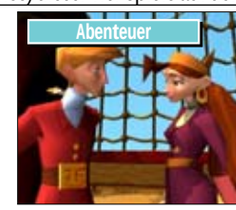
Viel Spaß bei den Probierversionen (Demos) dieser vier Spiele auf der Heft-CD-ROM:



Patrizier 2



Herrscher des Olymp: Zeus



Flucht von Monkey Island



Battle Isle – Der Andosia Konflikt

Titel-Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

Meldungen

„Gran Turismo 3" legt Spätstart hin
Sand im Getriebe: Das Rennspiel „Gran Turismo 3" für die Playstation 2 sollte Ende März fertig sein. Doch dem Hersteller Sony reicht die Qualität noch nicht. Das Spiel muss noch mal in die Werkstatt, soll nun im Sommer in den deutschen Markt starten. **Infos bei:** Sony, Tel. 01805/766977

Mit Todes-Anzeige Abonnenten gelockt
„Liebe Games and More-Abonnenten", sülzte der Verlag Computec Media AG, „heute müssen wir Ihnen eine unangenehme Mitteilung machen". Das Spiele-Magazin, das im 3. Quartal 2000 noch 26 996 Käufer fand, werde „auf unbestimmte Zeit nicht mehr erscheinen". Stattdessen wolle der Verlag den Abonnenten ein Jugendblatt namens „Kids Zone" „druckfrisch nach Hause" liefern. Dass man das Abo auch kündigen kann – davon stand kein Wort in dem Brief. Das Zeitliche gesegnet hat auch die Spiele-Zeitschrift „PC Joker" mit noch im Sommer 106 920 verkauften Exemplaren. Doch gegen den Auflagenschwund stach wohl kein Joker …

Sumpfhühner in Platin
Welch wertvoller Glanz! Der Verband für Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. hat wieder die meist gefragten Computerspiele ausgezeichnet. Gold (mindestens 100 000 verkaufte) gab's für die PC-Hits „Wer wird Millionär?", „Baldur's Gate[1] 2: Schatten von Amn", „Moorhuhn 2", das Playstation-Spiel „Tony Hawk's Pro Skater[2] 2". „Die Rache der Sumpfhühner" (PC) wurde nicht nur vergoldet, sondern für 200 000 verkaufte Exemplare mit Platin geehrt.



[1] sprich: „Gäit" [2] sprich: „Toni Hohks Pro Skäiter" [3] sprich: „Leggessi off Käin: Ssohl Rihwer" [4] sprich: „Sstannt"

Legacy of Kain: Soul Reaver[3] 2

Die Kraft der zwei Welten



Mit dem Laserschwert geht Raziel fast so virtuos um wie Luke Skywalker …



… und das auch in der Parallelwelt.

Action-Abenteuer für Playstation 2 und Dreamcast | Vampire, Geister und Dämonen. Und das gleich in zwei Welten. Als rastloser Untoter Raziel geistern Sie durch eine gruselige Fantasiewelt, um Kain, Ihren Schöpfer und gleichzeitig ärgsten Gegner, zu finden und zu töten.

Mit Ihrem machtvollen Lichtschwert machen Sie jeden nieder, der sich Ihnen in den Weg stellt, und saugen dann dessen Seele auf. Denn nur so halten Sie Ihren Energiehaushalt aufrecht. Geht die Energie zur Neige, dann rutscht Raziel in eine merkwürdige Parallel-Welt ab.



Das kommt davon, wenn man keine Mottenkugeln in den Kleiderschrank legt.

Die sollten Sie allerdings ab und zu auch gezielt aufsuchen und sich zu Nutze machen. Dort ist nämlich alles verformt. Was vorher gerade war, ist etwa gebogen. Und das kann Sie weiterbringen, wenn Sie vor einem verschlossenen Tor stehen. Einfach in die andere Welt abtauchen – dort gibt's am gleichen Durchgang vielleicht einen Spalt zum Durchschlüpfen. Wer düstere, bizarre Geschichten mag, sollte sich das Spiel vormerken.

Angekündigt für Ende März 2001
Preis laut Hersteller: 110 Mark (Playstation 2), 100 Mark (Dreamcast)
Infos bei: Eidos Interactive, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 040/30633400 18 S. 196

Bundesliga Manager X

Immer am Ball



Foto: Reuters

Voll verkabelt: Nationalspieler Carsten Ramelow.

Fußball-Manager für PC | Grätschen, Drehschuss, Kurzpass, Flanke, Fallrückzieher – für die Darstellung von über 60 Bewegungsabläufen ließ sich der deutsche Nationalspieler Carsten Ramelow (26) verkabeln. Dann wurden seine Bewegungen auf Computerfiguren übertragen, die sich dann „auf dem Platz" täuschend echt bewegen sollen. Das ist im Sinne des Unterhaltungswertes zu hoffen, denn die Begegnungen dürfen Sie bei diesem Spiel nur anschauen. Denn hier sind Sie der Vereinsmanager, sorgen für die Aufstellung der Trainingspläne, kaufen oder verkaufen Spieler, verwalten die Finanzen, bauen das Stadion aus, machen Werbung und legen vor jedem Spiel die Taktik fest.



Bei der Mannschaftsaufstellung sehen Sie farbige Sterne – ganz so wie ein böse gefoulter Spieler.

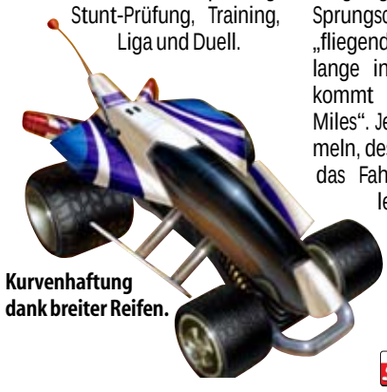
Wer seinen Job gut gemacht hat, darf sich dann also entspannt zurücklehnen und zuschauen, wie seine Elf fleißig Tore macht.

Angekündigt für April 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Software 2000, Bahnhofplatz 2, 82319 Starnberg, Tel. 01905/72000 19 S. 196

Stunt[4] GP

Vollgas bis zum Abheben

Rennspiel für PC, Playstation 2 und Dreamcast | Ob im Lagerhaus, im japanischen Wassergarten oder im mehrstöckigen Hochhaus – in „Stunt GP" geben Sie überall Vollgas. Sechs Spielvarianten stehen zur Wahl: schnelles Rennen, Zeitprüfung, Stunt-Prüfung, Training, Liga und Duell.

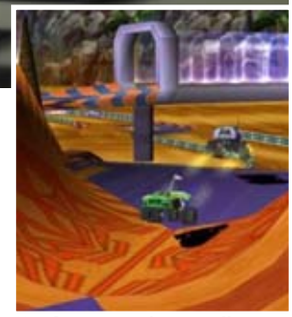


Kurvenhaftung dank breiter Reifen.

Also: Bleifuß aufs Bodenblech und dabei auch gefährliche Stunts hinlegen. In einem von 16 entsprechend robusten Autos – entweder gelände- und bergtauglich mit Allradantrieb oder üppig motorisiert auf Tempo ausgelegt und damit ideal für Sprungschanzen. Wer mit seiner „fliegenden Kiste" möglichst lange in der Luft bleibt, bekommt zur Belohnung „Aero Miles". Je mehr Sie davon sammeln, desto üppiger können Sie das Fahrzeug aufrüsten. Vielleicht schaffen Sie dann ja auch das endgültige Kunststück: die 360-Grad-Drehung in der Schwebe.



Gut, dass der Straßenmeister noch Badezimmerkacheln übrig hatte.



Hüpfen, rasen, siegen – diese Strecke hat's in sich.

Angekündigt für März 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark (PC), 110 Mark (Playstation 2) 100 Mark (Dreamcast)
Infos bei: Virgin Interactive, Borselstr. 16c, 22765 Hamburg, Tel. 040/89703333 13

13 kein jugendfreies Internet-Angebot

Der Planer 3

Vater mit Lastern



Das ärgert den Geschäftsmann: Hat das Personal ihm den Stuhl weggezogen?

Aufbauspiel für PC | Mit „Der Planer 3“ steigen Sie groß ins Speditionsgewerbe ein. Kümmern sich um Personal, Lager, Werkstatt und Fuhrpark Ihrer Firma – aber auch ums Privatleben. Denn wer beruflich erfolgreich sein will, braucht auch eine intakte Familie. Die werte Gattin will nicht nur Geld für die Haushaltskasse, sondern auch viel Zeit mit dem Ehemann verbringen. So könnte es also sein, dass sie mit in die Firma einsteigen will. Oder aber das holde Weib hegt den Wunsch nach Kindern – gleich drei an der Zahl.

Wenn Sie diesen (oder eben jenen) Wunsch nicht erfüllen, droht das Modell „Boris“: die Scheidung. Dann sind Sie nicht nur die Familie los, sondern müssen auch noch Unterhalt bezahlen – ganz so wie im richtigen Leben.



Neuer Kleinwagen für die Hausfrau: Kistenschleppen? Kein Problem.

Angekündigt für das 4. Quartal 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Phenomedia, Lohrheidestr. 1, 44866 Bochum, Tel. 02327/9970
22 S.196

Worms World Party[6]

Da ist der Wurm drin



Wurmkur für die Windmühle – mal sehen, was von dem Häuschen übrig bleibt …

Strategiespiel für PC und Dreamcast | Sie sehen lustig aus, sind aber dafür geschaffen, sich gegenseitig das Leben zur Hölle zu machen: die berühmten Würmer aus der „Worms“-Reihe. Der Spieler führt eine fünfköpfige Truppe der witzigen Gesellen und stattet die nach Belieben mit schlagkräftigem Kriegsgerät aus. Zuerst setzen Sie die fußlosen Gesellen aufs Schlachtfeld. Runde um Runde wählen Sie dann einen Wurm aus und bewaffnen ihn mit Raketenwerfer, Tellermine oder Handgranate. Dann noch die Flugrichtung und -weite des Geschosses bestimmen und – Feuer frei auf die Würmer von „drüben“!

Die fünfte Wurm-Fortsetzung hält nicht weniger als 40 Einzelspieler-Missionen bereit. Erstmals soll es auch möglich sein, weltweit gegen andere Spieler anzutreten. Dafür wird eigens ein Treffpunkt im Internet eingerichtet. Während des Spiels können die Teilnehmer auch Textbotschaften austauschen.



Schwerer Stand, so ganz ohne Füße.

Angekündigt für Ende Februar
Preis laut Hersteller: 100 Mark
Infos bei: Virgin Interactive, Borselstr. 16c, 22765 Hamburg, Tel. 040/89703333
13

Fallout: Tactics[5]

Ein Fall für sechs

Aufbauspiel für PC | „Fallout“ – dieser Titel dürfte vielen Rollenspielern ein Begriff sein. Dieser aktuelle dritte Teil gibt sich indes strategisch. Der Spieler findet sich in der Einöde Nordamerikas wieder. Und dort herrscht Weltuntergangsstimmung. Als Anführer der sechsköpfigen Bruderschaft der Stahlkrieger sollen Sie losziehen, das Land zu erobern – ein Feldzug durch 20 Einsätze. Vom Erstürmen eines Fabrikgeländes bis zur Eroberung versprengter Dörfer. Dazu dürfen Sie auf ein reichhaltiges Arsenal zurückgreifen. So lagern etwa Raketen- und Granatwerfer sowie Scharfschützengewehre in der Waffenkammer. Wer lange Fußmärsche nicht mag, fährt mit Transportern, Panzern oder Geländewagen zum Einsatz. Und wer sich allein langweilt, kann im **Netzwerk** S.194 mit bis zu 18 Spielern heiße Schlachten ausfechten.



Bei den Söldnern nicht sehr beliebt: das Aufziehen der Winterreifen.

Angekündigt für März 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Virgin Interactive, Borselstr. 16c, 22765 Hamburg, Tel. 040/89703333
13

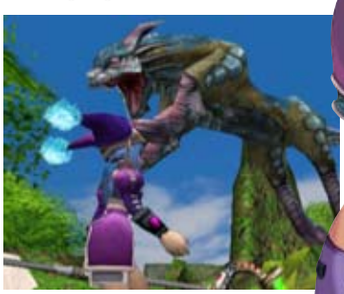
Phantasy Star Online[7]

Planeten-Getriebe

Rollenspiel für Dreamcast | In ferner Zukunft sucht und findet die Menschheit neue Welten. Der gerade entdeckte Planet Ragoul scheint optimale Bedingungen für neue Kolonien zu bieten. Doch: Sieben Jahre nach der Besiedlung gelangen Neuankömmlinge mit ihren Schiffen in die Umlaufbahn. Und dann geht es Schlag auf Schlag: zuerst eine gewaltige Explosion, danach ist Schluss mit dem friedlichen Leben. Plötzlich treiben Monster ihr Unwesen auf Ragoul.

Und was machen Sie? Sie spielen einen der menschlichen Neuankömmlinge und sollen herausfinden, was hier los ist. Die Figur dürfen Sie sich übrigens aussuchen: Nahkämpfer? Magier? Oder doch lieber Scharfschütze? In jeder Rolle müssen Sie Monster bekämpfen und Aufgaben lösen. Zum Beispiel den goldenen Drachen besiegen oder einen magischen Gegenstand finden. Am besten nicht allein, denn das Spiel ist hauptsächlich fürs Internet ausgelegt. Der Hersteller hat einen speziellen Treffpunkt im weltweiten Datennetz eingerichtet. Bis zu 1000 Spieler können sich dort gemeinsam auf fremden Welten tummeln, in Viergruppen den Planeten erforschen und gegen andere Teams kämpfen.

Angekündigt für 9. Februar 2001
Preis laut Hersteller: 100 Mark
Infos bei: Sega, Heerdter Landstr. 191, 40549 Düsseldorf, Tel. 040/2270961
24 S.196



Erschrecken, um den Schluckauf zu vertreiben: Es klappt wirklich!



Die Augen perfekt, aber schauen Sie sich mal die Ohren an!

Kurz vorgestellt

„Sudden Strike“[8] – Wer wird Deutscher Meister?
Wer im PC-Strategiespiel „Sudden Strike“ fit und mindestens 18 Jahre ist, kann an



einer Meisterschaft teilnehmen. Der Sieger erkämpft sich 10 000 Mark. Die Vorrunden werden vom 10. bis 18. Februar in 32 Städten ausgetragen, das Finale vom 2. bis 4. März in Berlin. Mitmachen kostet 15 Mark. Im Internet anmelden unter: 25 S.196 Im April soll es für 60 Mark eine Zusatz-CD-ROM für „Sudden Strike“ geben – mit 30 neuen Einheiten, Kämpfen zu jeder Jahreszeit, je vier neuen Kampagnen und Missionen und zehn Mehrspieler-Missionen. **Infos bei:** CDV, Tel. 0721/972240

Krokodil taucht auch im Gameboy auf
Ein niedliches Krokodil mit Ruderschwanz und Schuppenkämmen hat es bisher nur auf PC und Playstation



Von Start bis Ziel mit dem grünen Krokodil.

mit Monstern aufgenommen. Jetzt ist „Croc 2“ auch für den Gameboy Color da – und beißt sich in kunterbunten Landschaften durch zwölf Spielstufen. 70 Mark kostet der Spaß. **Infos bei:** THQ, Tel. 02131/6070 26 S.196

Playstation-Schnäppchen
Sie können auch billig. Unter „Exclusive Collection[9]“ bietet Ubi Soft Playstation-Spiele für je 30 Mark an. Das Actionspiel „Rainbow Six[10]“ nach Tom Clancys Thriller gibt's schon. Folgen sollen Ende des Monats das Rollenspiel „Grandia“ und Ende März das Rennspiel „Killerloop[11]“ sowie das Rollenspiel „Jade Cocoon[12]“. Infos bei: Ubi Soft, Tel. 0211/3380050
27 S.196

[5]sprich: „Foh-lout: Täktiks“ [6]sprich: „Worms World Party“ [7]sprich: „Fäntäsi Star Onlein“ [8]sprich: „Saddn Sstreik“ [9]sprich: „Exklusiff Kollekschen“ [10]sprich: „Räinboh Sicks“ [11]sprich: „Killerluhp“ [12]sprich: „Dschäid Kukuhn“

Kurz vorgestellt

„Spiderman“[1] spinnt für Dreamcast



Der Spinnenmann zog sein Netz schon für Playstation (COMPUTER-BILD-SPIELE-Wertung: „gut“) und Gameboy Color. Im Mai soll das Actionspiel „Spiderman“ nun auch für Dreamcast da sein – und um die 100 Mark kosten. **Infos bei:** Activision, Tel. 089/96118850 [2]

Nur Nintendo im Warenhaus

Ein kleines Nintendo-Kaufhaus gibt's jetzt von der Firma 4KidZ.de im Internet. Das heißt: Um an die Pokémon-Spiele, ob Gelbe, Rote oder Blaue Edition, eine Nintendo-64-Konsole im Pikachu-Design oder einen Pokémon-Spieleberater zu kommen, braucht man die warme Wohnung nicht mehr zu verlassen. **Infos bei:** KidZ Vision, Tel. 089/444190 23 S. 196

Mit Autorennen helfen

Fahren und spenden: Für 20 Mark ist das Dreamcast-Spiel „Toy Racer“[3] im Handel – mit heißen Rennen in Strandbuggys, bunt bemalten Panzern oder einer fahrbaren Zahnpastatube (auch im Internet gegen andere Spieler). Vom Preis gehen 3 Mark an „Herzenswünsche e.V.“ in Münster. Der Verein erfüllt schwer kranken Kindern in ganz Deutschland lang ersehnte Wünsche. **Infos bei:** Sega, Tel. 0211/563450 24 S. 196

Knall im All

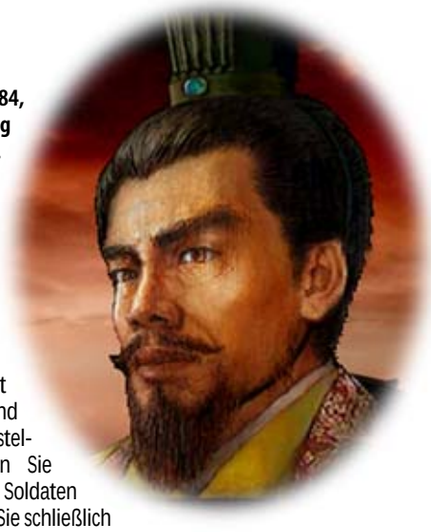
Sie gleiten in Flugmaschinen durchs All und durch finstere Tunnelwelten – und ballern auf Außerirdische, was das Zeug hält. Gleich vier PC-Spiele, nämlich „Descent[4] 1“, „Descent 2“, Descent 3“ und „Descent 3 – Mercenary[5]“, bieten diesen Knall im All. Im „Descent Venture Pack“ sind sie ab sofort für zusammen 50 Mark zu haben. **Infos bei:** Virgin, Tel. 040/89703333 21 S. 196

[1] sprich: „Spaideermän“ [3] sprich: „Teuräßer“ [4] sprich: „DihSent“ [5] sprich: „Mörßenäri“ [6] sprich: „Srith Kingdemms“ [7] sprich: „Off Rohd“ [8] sprich: „Gängsters 2: Wenndetta“ [9] sprich: „Nju Temmpränz“

[2] kein jugendfreies Internet-Angebot

Three Kingdoms[6] – Im Jahr des Drachen

Wiedervereinigung in China



Ein Chinese im Jahre 184, lange vor der Erfindung des Rasierapparates.

Strategiespiel für PC | Als Kriegsherr im in China des Jahres 184 nach Christus haben Sie zwei Dinge im Sinn: Ihre Macht und die Einheit des Reiches. Die Vorgeschichte: Ein Krieg hat China in drei Teile gespalten. Um die wieder zu vereinen, müssen Sie Ihren Untertanen zunächst mal ein gütiger Landesvater sein und die Versorgung mit Lebensmitteln und Rohstoffen sicherstellen. Dann bilden Sie Dorfbewohner zu Soldaten aus und schicken Sie schließlich an die Front, um die feindlichen Mächte im Land zu besiegen. Jedenfalls, sofern Sie rohe Waffengewalt bevorzugen. Je nach Lage können Sie auch diplomatisch vorgehen, taktische Bündnisse schließen oder Handel treiben, um Ihrem Reich Frieden zu bringen.





Das Dorf ist wie ausgestorben (oben), da alle Bewohner den Geschichten des Anführers lauschen (rechts). Was sie nicht wissen: alles Lügen!

Angekündigt für März 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Eidos Interactive, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 040/30633400 18 S. 196

Die Rache der Sumpfhühner 3

Schrot-Verwertung

Actionspiel für PC | Ballern, bis die Federn fliegen – Fans von Hühnerschießereien dürfen erneut Geflügel jagen. Diesmal eine ganze Hühnerfamilie, und zwar eine äußerst militante. Eltern samt Küken (Sohn und Tochter) haben sich mit Schrotflinten bewaffnet, um den Bildschirm zu durchsieben, bevor der Spieler abdrückt. Die Hatz findet nicht etwa in freier Wildbahn statt, sondern vor elf ausgesuchten Kulissen, etwa dem Münchner Oktoberfest oder einem Formel-1-Rennen. Und es wird nicht nur scharf geschossen, sondern auch mit Eiern und Torten gezielt. Erfolgreiche Schützen dürfen ihre persönlichen Bestleistungen auf der Sumpfhuhnseite im Internet veröffentlichen.



Auch der teuerste Anzug macht den Kampfhahn nicht attraktiver.

Angekündigt für
Februar 2001
Preis laut Hersteller: 30 Mark
Infos bei: Koch Media, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 089/85795181 5 S. 196

Off Road[7]

Matsch-Maschinen

Rennspiel für PC | Mit Vollgas durch Schlammtümpel, verschneite Hänge bergab und über Felsenklippen wieder rauf – reizt Sie das? Dann nichts wie ran ans Steuer eines von 16 offenen Geländewagen mit überbreiten Reifen. Wer heile durch die ersten neun Strecken kommt, darf sich auf 18 noch wildere Pisten freuen. Schlechtes Wetter? Gibt's für einen harten Querfeldein-Profi nicht. Im Gegenteil: Bei Eis, Regen und Schnee sollten Sie erst richtig aufdrehen, um vor den anderen ins Ziel zu kommen. Als Prämie gibt's neues Zubehör. Etwa einen stärkeren Motor, mit dem Sie beim nächsten Mal allen davonfahren. Aber Vorsicht! Auch fabrikneue Maschinen quittieren extreme Dauerlast schon mal mit Stichflammen …



Der ADAC warnt: auf Eis nie mit 118 Sachen und ohne Schneeketten fahren.

Angekündigt für März 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Koch Media, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 089/85795181 6 S. 196

Gangsters 2: Vendetta[8]

Bleihaltige Luft

Strategiespiel für PC | Erbitterte Untergrundkämpfe um Geld und Macht – Tagesgeschäft des organisierten Verbrechens. Nicht zu vergessen: die ganz persönlichen Rachefeldzüge. Mafiaboss Joey Bane will Blut sehen, weil Rivalen seinen Vater brutal ermordet haben. Ihr Job ist, an Banes Seite die Schuldigen ausfindig zu machen und aus dem Leben zu befördern.



Explosionsartige Einsparungen: Dieser Wagen nuss nicht mehr zum TÜV.

Mit einer ganzen Mafiosi-Heerschar machen Sie sich im Staat „New Temperance“[9] an die Arbeit. Ihre Leute sind Spezialisten. Der eine kann mit Sprengstoff umgehen, andere schießen scharf oder haben wirksame Methoden auf Lager, um Gegner zum Reden zu bringen. Und Sie müssen die wild entschlossene Truppe organisieren. In 20 Einsätzen spionieren Sie das feindliche Lager aus, jagen Autos in die Luft oder fechten Straßenkämpfe aus. Alles mit dem Ziel, Cain Langham zu erwischen, den Drahtzieher hinter den Mördern von Bane senior.



„Schon gut, Schatz! Diesmal fahre ich, und du darfst schießen.“

Angekündigt für
das 1. Quartal 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Eidos Interactive, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 040/30633400 18 S. 196

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Grafikprozessoren von S3 Graphics

Gleich drei neue **Grafikprozessoren** S. 194 von der Firma S3 Graphics sollen noch in diesem Jahr auf den Markt kommen. Das Gemeinschaftsunternehmen von VIA und Sonicblue will schon im zweiten Quartal erste Testmuster des neuen Prozessors „Columbia"[1] ausliefern. Der soll laut Hersteller mit einer **Taktfrequenz** S. 194 von 300 **Megahertz** S. 194 arbeiten. Genaue Leistungsdaten gab das Unternehmen noch nicht bekannt. Wann erste Grafikkarten mit diesem Prozessor zu haben sind, ist noch offen. Ferner entwickelt das Unternehmen den Grafikprozessor „Zoetrope"[2]. Dieser Typ arbeitet mit einer Taktfrequenz von 166 Megahertz und soll vorwiegend in tragbaren Computern zum Einsatz kommen. Im dritten Quartal soll der „Paramount"[3] folgen, ebenfalls für den Einsatz in tragbaren Computern konzipiert. Preise und Marktstart sind noch nicht bekannt. 16 S. 196

Festplatte und Modem für Playstation 2

Sony hat die Firma Seagate mit der Herstellung einer **Festplatte** S. 194 für die Spielekonsole „Playstation 2" beauftragt. Die Festplatte soll im dafür vorgesehenen Einschub an der Rückseite der Konsole installiert werden. Fassungsvermögen, Verkaufspreis und Marktstart des Speichermediums sind noch nicht bekannt.

Mit der Firma Conexant Systems hat Sony Verträge über die Lieferung eines **Modems** S. 194 für die Playstation 2 geschlossen. Auch dazu gibt's noch keine Detailinformationen. 15 S. 196

AMD und Transmeta arbeiten zusammen

Die **Prozessoren** S. 194 -Hersteller AMD und Transmeta wollen künftig zusammenarbeiten und dem Konkurrenten Intel Marktanteile abjagen. Geplant ist ein Prozessor, der in Spielekonsolen und Billig-Computern (um 800 Mark) zum Einsatz kommen soll. Verkaufspreis und -start für den neuen Prozessor sind noch unbekannt.

[1] sprich: „Kolammbia" [2] sprich: „Sohtrohp" [3] sprich: „Päremaunt" [4] sprich: „Seelborg" [5] sprich: „EI" [6] sprich: „Sselberlink Pauer" [7] sprich: „Wi Ar Schoh" [8] sprich: „Samm Dreif"

Interact SL-8220 Pandora

Platte Bauweise

Das neue Lautsprechersystem „SL-8220 Pandora" von Interact: zwei Boxen für hohe bis mittlere Töne und eine für besonders tiefe Bässe. Die Hochton-Boxen haben besonders flache Gehäuse (nur drei Zentimeter Tiefe). Regler ermöglichen die Veränderung der Lautstärke und des Tiefton-Anteils. Für 130 Mark steht das neue Lautsprechersystem schon ab Mitte Februar im Handel.

Infos bei: Interact-Europe, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 04287/125133 9 S. 196



Bringt Höhen und Tiefen ins Spiel: das neue Lautsprechersystem „SL-8220 Pandora" von Interact.

Saitek Cyborg[4] 3D Gold

Steuerknüppel für Links- und Rechtshänder

Der „Cyborg 3D Gold" von der Firma Saitek ist ein Steuerknüppel für Links- und Rechtshänder. Die Handauflage lässt sich mit dem beiliegenden Werkzeug gemäß Herstellerauskunft entsprechend einstellen. Zudem können Sie die Neigung des Steuerknüppel-Kopfes verstellen. Und der Bewegungswiderstand kann über eine Feder erhöht oder verringert werden. Der Cyborg 3D Gold hat zehn Bedientasten, einen **Mini-Steuerknüppel** S. 194 und einen **Geschwindigkeits-/Schubregler** S. 194. Mithilfe eines Steuerungsprogramms (Treiber) ist laut Saitek eine individuelle Belegung der zehn Bedientasten möglich. Für 99 Mark gibt's den Cyborg 3D Gold ab sofort im Handel.

Infos bei: Saitek, Landsberger Str. 400, 81241 München, Tel. 089/5467570 11 S. 196



Zwei linke Hände? Kein Problem mit dem Saitek-Steuerknüppel „Cyborg 3D Gold".



Zweit-Blick mit „Eye 3D Premium" von iArt Cooperation: zwei 3D-Brillen im Paket.

iArt Cooperation Eye[5] 3D Premium

Doppelt sehen

Das neue Paket „Eye 3D Premium" aus dem Hause iArt Cooperation enthält gleich zwei 3D Brillen für das Spielen zu zweit – eine mit Kabel und eine, die ihre Signale drahtlos per **Infrarot** S. 194 bekommt. Beim Blick durch die Brille sollen Spielfiguren und deren Umgebung räumlich dargestellt werden (siehe 3D-Brillen-Test in diesem Heft). Das mitgelieferte Programm „Cyberlink Stereo 3D Power[6] DVD" soll sogar für Spielfilme von **DVD-ROM** S. 194 „den Raum öffnen". Voraussetzung ist natürlich ein DVD-ROM-Laufwerk im Computer. Ferner im Lieferumfang: das Programm „VR Show![7] 2.4". Das soll Ihnen ermöglichen, Bilder selbst mit Raumeffekt zu versehen.

Die Eye 3D Premium soll mit nahezu allen gängigen **Grafikkarten** S. 194 funktionieren, egal ob der Hersteller Nvidia, ATI, Matrox, S3 oder 3dfx heißt. Der Verkaufspreis für das Paket liegt bei 299 Mark. Im Handel ist es ab Mitte Februar.

Infos bei: MMS Computer, Sterndamm 37, 12487 Berlin, Tel. 030/63975735 10 S. 196

Trek Thumb Drive[8]

Minimal-Kunst: kleinste Festplatte der Welt

Kaum länger als ein handelübliches Streichholz ist die kleinste **Festplatte** S. 194 der Welt. „Thumb Drive" soll ganz einfachen Datenaustausch zwischen Computern ermöglichen, denn sie wird einfach in den **USB-Anschluss** S. 194 des Computers gesteckt, erfordert also keinerlei Einbauaufwand. Die Winz-Platte gibt es mit einem Fassungsvermögen von acht bis 256 **Megabyte** S. 194. Die Preisspanne ist entsprechend groß: Je nach Kapazität soll der Datenträger zwischen 99 und 1499 Mark kosten. Erhältlich ist die kleine Scheibe ab sofort.

Infos bei: B-W-E Medienvertriebs GmbH, Kastanienallee 8-10, 64653 Lorsch, Tel. 06251/59690 12 S. 196

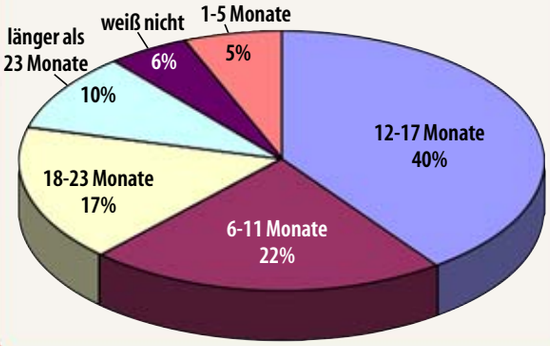


Zündende Idee: Nicht größer als eine Streichholzschachtel ist „Thumb Drive", die kleinste Festplatte der Welt.

Wie lange behalten Sie Ihre Grafikkarte?

Im Dezember 2000 startete die Firma 3D Concept auf ihrer Internet-Seite 1 S. 196 eine Umfrage: „Wie lange behalten Sie Ihre Grafikkarte?“. Über 3000 Leser antworteten. Was dabei heraus kam, dürfte die Hersteller von **Grafikkarten** S. 194 begeistern: Fast 25 Prozent der Befragten tauschen ihre Grafikkarte alle sechs bis elf Monate gegen eine neue aus. Das entspricht dem üblichen Modellwechsel-Zyklus vieler Hersteller.

Die meisten Teilnehmer erklärten, ihre Grafikkarte immerhin nach zwölf bis 17 Monaten zu wechseln. Weitere 17 Prozent der Befragten behalten ihre Karte anderthalb bis knapp zwei Jahre. Allerdings lässt sich das Umfrage-Ergebnis nicht so ohne Weiteres auf alle Computer-Benutzer hochrechnen: Die Leser der Internet-Seite sind mehrheitlich Profis, wechseln also ihre Grafikkarte häufiger als „Otto Normalverbraucher“.



Mad Catz Fazor Light Gun[9]

Feuer frei

Die neue „Fazor Light Gun“ ist eine Spielpistole für die „Sony Playstation 2“. Mit dieser „Waffe“ können Sie in Actionspielen Monster und andere Gegner per gezieltem „Schuss“ auf den Fernsehschirm außer Gefecht setzen. Natürlich muss das Spiel für diese Funktion programmiert sein. Die Fazor Light Gun ist ab Mai im Handel. Ein Verkaufspreis steht noch nicht fest.

Infos bei: NBG, Brunnfeld 2-4, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471/70170
13 S. 196



Zielsicher zum Treffpunkt – per Schuss auf den Schirm. Mit der „Fazor Light Gun“.

Pearl 3D-Helm Ur Gear[10]

Spielen per „Kopfarbeit“

Eine leichte Kopfdrehung, und schon dreht sich auch die Spielfigur in die gleiche Richtung. Mit dem „3D-Helm Ur Gear“ soll diese Spielsteuerung möglich sein. Verantwortlich dafür ist ein **Bewegungssensor** S. 194 im Gerät. Kein Kabel schränkt die Bewegungsfreiheit ein. Ein **Infrarot-Empfänger** S. 194, der auf dem Computer-Bildschirm Platz findet, und ein **Infrarot-Sender** S. 194 im Helm sorgen für drahtlose Übertragung. Die Hände haben weiterhin zu tun: Eine kleine Fernbedienung mit vier Tasten für häufig gebrauchte Funktionen und einem Lautstärkeregler für den im Helm eingebauten Kopfhörer sorgt dafür, dass die Finger nicht einschlafen. Ein Mikrofon hat der vielseitige Hut übrigens auch. Pearl verspricht problemlosen Betrieb am normalen Spielgeräte-Anschluss des Computers. Kopfhörer und Mikrofon benötigen Verbindung zu den Buchsen an der **Soundkarte** S. 194. Für 49 Mark ist der 3D-Helm Ur Gear ab sofort zu haben.



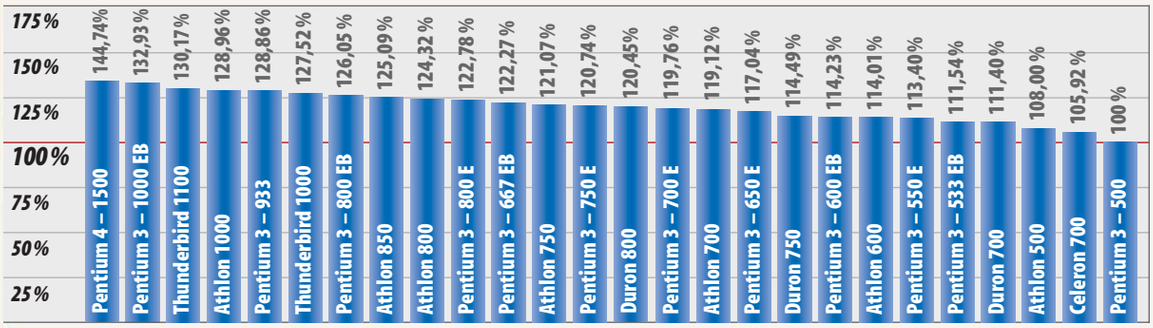
Infos bei: Pearl, Pearlstr. 1, 79426 Buggingen, Tel. 07631/360200
14 S. 196

Ihr Spiel reagiert nicht auf Kopfsignale? Versuchen Sie's doch mal mit dem „3D Helm Ur Gear“.

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. 194 beweisen. Als Grafikkarte wurde eine „Hercules 3D Prophet 2 GTS“ (Steuerungsprogramm Version 4.12) des Herstellers Guillemot verwendet, eine der 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.



Kurz vorgestellt

Großer Auftritt für Playstation 2



Auf großem Fuß: sicherer Stand für „Playstation 2“.

Bekanntlich kann die Spielekonsole „Sony Playstation 2“ auch senkrecht aufgestellt werden. Was dann jedoch fehlt, ist ein Fuß, der für sicheren Stand sorgt. Mit dem „Comfort PS2 Stand SL-4062“ will die Firma Interact aufrechtes Spielvergnügen garantieren. In dem Ständer findet nicht nur die Playstation 2 Platz. Er hat auch noch Platz für drei S**peicherkarten** S. 194 und sechs Playstation-2-Spiele. Den Fuß gibt es ab Mitte Februar für 25 Mark im Handel.
Infos bei: Interact-Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 04287/125133
3 S. 196

Kraft-Paket

Was aussieht wie eine winzige Kabeltrommel, ist ein Akku (wieder aufladbare Batterie) für den „Gameboy Color“. Der



Strom ist blau: „Battery Puck“.

„Battery Puck“[11] der Firma Mad Catz wird einfach mit dem Stromversorgungs-Anschluss des Gameboys verbunden. Ist der Akku vollständig aufgeladen, dann soll er bis zu 25 Stunden Spieleinsatz ermöglichen. Ein spezieller Clip am Gerät ermöglicht dessen Transport am Hosengürtel. Der Battery Puck kostet 35 Mark und ist ab sofort im Handel.
Infos bei: NBG, Brunnfeld 2-4, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471/70170
13 S. 196

[9] sprich: „Fäiser Let Gann“ [10] sprich: „Gihr“ [11] sprich: „Batteri Pack“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SEGA DREAMCAST

Ausgeträumt

Von Sega geht die Sage: Die Produktion der Spielekonsole Dreamcast (frei übersetzt: „Traum-Projektor“) wird eingestellt, der Konzern entwickelt künftig Spiele für die bisherige Konkurrenz, die Playstation 2 und den Gameboy Advance



Große Hoffnungen, geplatzte Träume – wird die Dreamcast aussterben?



War es nur ein schöner Traum, der sich jetzt als Seifenblase entpuppt? Als die Spielekonsole „Dreamcast“ 1998 auf den Markt kam, war sie das modernste Produkt ihrer Art. Sega blies mit markigen Werbesprüchen zum Angriff auf Marktführer Sony und dessen „Playstation“. Half aber nichts: Die Dreamcast konnte sich trotz technischer Überlegenheit nicht gegen die Playstation durchsetzen. In Deutschland wurden noch nicht einmal 100 000 Stück verkauft. Der hohe Verkaufspreis – anfangs 500 Mark –, mangelnde Unterstützung seitens namhafter Spiele-Entwickler, etwa Electronic Arts, und eine miserable Öffentlichkeitsarbeit haben zum schleppenden Absatz beigetragen.



„Den Erträgen des Unternehmens sind keine Grenzen mehr gesetzt.“

Tina Sakowsky, Pressesprecherin von Sega Deutschland

Auch in Segas Heimat Japan war der Erfolg eher mäßig. Kaum mehr als drei Millionen Konsolen wurden dort abgesetzt, weltweit waren es knapp sechs Millionen. Zu wenig, um die hohen Entwicklungskosten einzuspielen. Zum Vergleich: Sony verkaufte in der halben Zeit rund vier Millionen Stück „Playstation 2“ alleine in Japan.

Die Konsequenz: Laut der japanischen Wirtschaftszeitung „Nihon Keizai Shimbun“ wird die Dreamcast-Produktion voraussichtlich im April eingestellt. Sega will sich dann ganz auf Software konzentrieren. Tina Sakowsky, Pressesprecherin von Sega Deutschland: „Wir ziehen in Erwägung, Spiele auch für Playstation 2 und ‚Gameboy Advance‘ zu entwickeln.“ Die japanische Börse reagierte euphorisch auf Segas Pläne, sich aus dem verlustreichen Hardware-Geschäft zurückzuziehen. In zwei Tagen legte die Sega-Aktie Ende Januar um 38 Prozent zu.



Was kann er den Dreamcast-Spielern in Deutschland jetzt noch bieten?

Thomas Zeitner, Geschäftsführer von Sega Deutschland

Angesichts der bevorstehenden Markteinführungen der Konsolen „Xbox“ (Microsoft) und „Game Cube“ (Nintendo) ist Segas Rückzieher verständlich. Der Markt für die kleinen „Spielkisten“ wird Ende dieses Jahres so umkämpft sein wie nie.

Sega kann wohl nur profitieren: Bekannte Dreamcast-Spiele, etwa „Sonic“, „Virtua Fighter“, „Daytona USA“ oder das sensationelle „Shen Mue“, werden den konkurrierenden Systemen angepasst und so einem weitaus größeren Publikum zugänglich.

Was bedeutet das Ende für die kleine Schar deutscher Dreamcast-Fans? Entwarnung: Im Handel lagern noch ausreichend Konsolen und Zubehörteile. Und von den rund 100 passenden Spielen, die zur Zeit entwickelt werden, dürften die meisten in diesem Jahr erscheinen. Dreamcast-Besitzer sind also vorerst versorgt. Sega hat sogar eine Fortsetzung für Shen Mue, das teuerste Computerspiel aller Zeiten, versprochen. Vom nächsten Jahr an sieht es allerdings düster aus: Neue Spiele für Dreamcast werden wohl kaum noch in Angriff genommen.

Noch eine schlechte Nachricht: Für die Dreamcast gibt es einen eigenen Internet-Zugang, den Sega in Deutschland gemeinsam mit der Telekommunikationsfirma Viag Interkom eingerichtet hat. Sollten keine weiteren Konsolen verkauft werden, wäre es denkbar, dass dieser Internet-Zugang auf lange Sicht eingestellt wird. Sega Deutschland verweigerte dazu jede Stellungnahme. Angesichts der bevorstehenden Firmenumstrukturierung wurde außerdem die Teilnahme an der Nürnberger Spielwarenmesse Anfang Februar abgesagt. Sega ist zur Zeit vollauf mit den internen Problemen beschäftigt. Doch Tina Sakowsky sieht rosige Zeiten anbrechen: „Durch diesen Schritt sind den Erträgen des Unternehmens keine Grenzen mehr gesetzt.“ Große Worte – mal sehen, was daraus wird. Wie lautete doch einer der Werbesprüche des Unternehmens: „Sega – der Bessere gewinnt“.



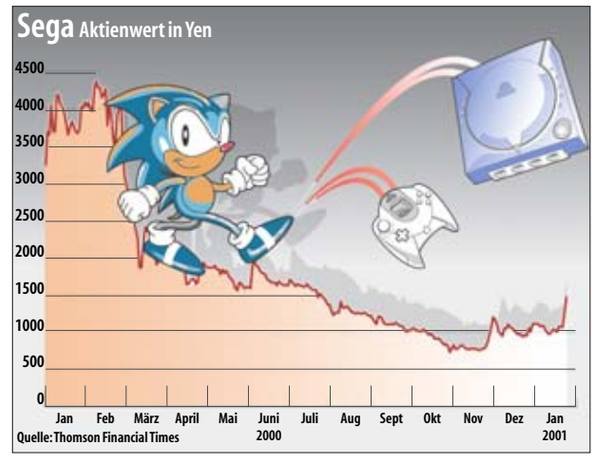
Foto: Reuters

Neue Computerspiele für die alten Konkurrenten

Isao Ohkawa, Präsident des japanischen Konzerns Sega



Das teuerste Spiel aller Zeiten: Die Entwicklung des Abenteuerspiels „Shen Mue“ kostete rund 120 Millionen Mark.



Grafik: Financial Times, Farbige Animation: COMPUTERBILD-SPIELE

Bis November sackte Segas Börsenkurs in den Keller. Als der Rückzug der Firma aus dem Hardware-Geschäft erstmals ins Gespräch kam, legte der Unternehmenswert an der Tokioter Börse sofort zu (alle Angaben in Yen – 100 Yen entsprechen umgerechnet rund 1,80 Mark).

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Bernd Wissing

Am 23. Januar gewann Bernd Wissing den Titel des deutschen Moorhuhnmeisters. Der 17-jährige Schüler aus Bamberg schoss sich mit 1631 Punkten zum Sieg und durfte einen nagelneuen Toyota RAV4 im Wert von 47 000 Mark mit nach Hause nehmen. Die Meisterschaft wurde in den Pro-Sieben-Fernsehstudios in Unterföhring ausgetragen. Wissing war unter dem Namen „Mephistopheles“ angetreten. Herzlichen Glückwunsch!

Verlierer

Sony

In Japan kam die Playstation 2 bereits im März 2000 auf den Markt, hier zu Lande im November. Doch bisher schrieb Sony mit der Konsole nur rote Zahlen. Schuld sind Verzögerungen bei der Hardware-Fertigung und bei der Produktion neuer Spiele. Voraussichtlich werden nur neun statt der geplanten zehn Millionen Geräte produziert. Zudem reißt eine verschlechterte Ertragslage der Sony-Tochter Aiwa ein Loch in die Konzernkasse. Statt der erwarteten 174 Millionen Mark Gewinn werden's in diesem Geschäftsjahr nur 87 sein. Sony hofft nun auf Profite mit der Playstation 2 ab September 2001.

IN

- Im Büro Kollegen ärgern, indem man mit einem Programm ihren PC fernsteuert – Überraschungseffekt garantiert
- Mit Schummelmodulen den ärgsten Gegner platt machen – wie's funktioniert, lesen Sie ab Seite 152
- Chefs, die mit Mitarbeitern in der Pause um die Wette Moorhuhn spielen – aber nur, wenn sie gute Verlierer sind

OUT

- Firmen, die für ein Spiel 150 Mark verlangen – wie zum Beispiel Nintendo mit „Mickey's Speedway USA“
- Grafikkarten-Hersteller, die ihren Kunden kein Hilfetelefon anbieten – wie die Firma Nvidia, die erst kürzlich 3Dfx aufgekauft hat und nun anscheinend die Mehrarbeit nicht organisieren kann

1 sprich: „Feinel Fäntes!“ 2 sprich: „Weipaut Fjuhsch'n“ 3 sprich: „Lacki Luhk“ 4 sprich: „Dreiwer“ 5 sprich: „Teckno Mäidsch“ 6 sprich: „Autkahst“ 7 sprich: „Amärricken Mäck Dschihs Älliss“

Spieler mit Leib und Seele

„Gute Zeiten, schlechte Zeiten“. Allabendlich flimmert die Seifenoper über Deutschlands Fernsehschirme. Und mit ihr Tim Sander (21) alias Kai Scholl.

„Ganz spannend, hier mitzuspielen“, erklärt er. „Rollenspiele“ mag der sympathische Schauspieler nicht nur vor der Kamera, sondern auch an der Konsole: „Ich spiele mit Playstation, Playstation 2 und Dreamcast. Am liebsten habe ich Rollenspiele mit guter Story und langem Gameplay, so wie ‚Final Fantasy‘[1] Teil 5 bis 9.“ Aber auch futuristische Rennspiele haben es dem gebürtigen Berliner angetan: „‚Wipeout Fusion‘[2] für die Playstation 2 ist ein Spiel, von dem ich schon jetzt träume.“

Angst, dass Schauspieler künftig durch Computer-Figuren ersetzt werden könnten, hat er nicht. „Aber es wird mehr Filme dieser Art geben.“ Und einen Tipp für die Leser von COMPUTERBILD-SPIELE hat Tim auch noch: „Kauft die Playstation 2 im März, dann wird sie billiger!“ Soweit die Überzeugung von Tim Sander. Die Redaktion kann diese Auskunft zurzeit weder bestätigen noch dementieren.



Foto: Friese

In „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“ spielt Tim Sander (21) die Rolle des Kai Scholl – am Computer gerne eine Rolle in „Final Fantasy“.

Wolle mer se reilasse?



Schöner aussehen mit Huhnmaske.

Karneval steht vor der Tür – und Sie haben immer noch nicht die richtige Verkleidung? Kein Problem, als Moorhuhn sind Sie auf jeder Faschings-Party ein gern gesehener Gast.

Wer am Rosenmontag – das ist der 26. Februar – als Federvieh aus dem bekannten Ballerspiel auftreten möchte, sollte jetzt für 40 Mark die Latex-Moorhuhn-Maske ordern. Einfach bei der Firma Flatbrothers unter folgender Telefonnummer bestellen: 069/91398193.

Infogrames verschenkt Pappkameraden

Tolle Aktion: Der Spielehersteller Infogrames hat jede Menge lebensgroßer Werbe-Pappaufsteller zu bekannten Spielen auf Lager. Und die werden nun verschenkt, solange der Vorrat reicht. Darunter sind „Lucky Luke“[3], „Driver[4] 2“, „Techno Mage“[5] und „Outcast“[6]. Wer einen Aufsteller haben möchte, schickt eine Postkarte an: Infogrames, c/o F. Krause, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich. Auf der Postkarte sollte vermerkt sein, welches Exemplar Sie möchten. Und: Tempo ist angesagt, denn wer zuerst kommt, mahlt zuerst!

Infos bei: Tel. 06103/334555





Sehen gut aus und quatschen nicht: Pappfiguren.

Lebensgroße Horror-Puppe

Vom Wunderland keine Spur! Wer im PC-Spiel „American McGee's Alice[7]“ (Test in diesem Heft ab Seite 72) mit dem kleinen Mädchen Alice auf die Reise geht, sollte sich auf einen echten Horrortrip gefasst machen. Und für alle, die von dem Gruselabenteuer gar nicht genug bekommen können, gibt's Alice samt ihrer sogenannten „Grinsekatze“ jetzt als lebensgroße Figuren. Alice ist volle 1,75 Meter groß und kostet 680 Mark. Die Katze ist mit 330 Mark zwar günstiger, dafür aber auch nur einen Meter lang.

Infos bei: Muckle Mannequins, Tel. 0621/8281395

30 S. 196



Die Katze hat gut lachen – es gibt Schlachteplatte.

Spiel mit Toms Stimme

Die Schauspieler Tom Cruise (38) und Andy Garcia (44) treffen immer den richtigen Ton. Für Zuschauer hierzulande auch den gleichen. Denn beiden leiht derselbe deutsche Synchronsprecher seine Stimme: Stephan Schwartz. Er ist einer der gefragtesten Sprecher Deutschlands und wird im Abenteuerspiel „Das Geheimnis der Druiden“ die Stimme des Hauptakteurs und Detektivs Halligan übernehmen. In seiner Rolle sollen Sie in dem PC-Spiel Rätsel um machtvolle Rituale lösen und das Geheimnis der Druiden lüften. Dazu ist es nötig, in die Vergangenheit zu reisen, um die Zeit neu zu schreiben. Für 80 Mark soll das Spiel am 23. März in den Läden stehen.

Infos bei: CDV, Tel. 0721/972240

29 S. 196



Fotos: AP



Foto: actionpress/Meyer

Original und „Fälschung“: Hollywood-Star Tom Cruise (links) und sein deutscher Synchronsprecher Stephan Schwartz (rechts).

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele

Hitliste

COMPUTER

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	 Wer wird Millionär?	Quiz	gut	Eidos Interactive	3 Jahren
2	 Patrizier 2 – Geld und Macht	Simulation	gut	Infogrames	3 Jahren
3	 FIFA 2001	Sportspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
4	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2	Strategie	gut	Electronic Arts	16 Jahren
5	Cossacks – European Wars	Strategie	gut	CDV	12 Jahren
6	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
7	Tomb Raider: Die Chronik	Action-Abenteuer	gut	Eidos Interactive	12 Jahren
8	Die Sims	Aufbauspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
9	Die Flucht von Monkey Island	Ábenteuer	gut	Electronic Arts	3 Jahren
10	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
11	Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	–	Codemasters	3 Jahren
12	Baldur's Gate 2 – Schatten von Amn (deutsche Version)	Rollenspiel	sehr gut	Virgin Interactive	12 Jahren
13	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	–	Activision	6 Jahren
14	No One Lives Forever	Action	sehr gut	Electronic Arts	16 Jahren
15	Age of Empires 2	Strategie	sehr gut	Microsoft	12 Jahren
16	Project I.G.I.	Action	gut	Eidos Interactive	16 Jahren
17	Sudden Strike	Strategie	gut	CDV	16 Jahren
18	Grand Prix 3	Rennspiel	sehr gut	Microprose	3 Jahren
19	Herrscher des Olymp: Zeus	Strategie	gut	Microprose	6 Jahren
20	B-17 Flying Fortress – The mighty 8th	Flugsimulation	befriedigend	Ubi Soft	16 Jahren
21	Delta Force 3 – Land Warrior	Action	–	Novalogic	16 Jahren
22	Rollercoaster Tycoon	Aufbauspiel	–	Microprose	6 Jahren
23	Pharao	Aufbauspiel	sehr gut	Havas Interactive	6 Jahren
24	Alarm für Cobra 11	Rennspiel	befriedigend	THQ	6 Jahren
25	RTL Skispringen – Herausforderung 2001	Sport	gut	THQ	3 Jahren
26	Cultures	Aufbauspiel	gut	THQ	6 Jahren
27	Star Trek Voyager Elite Force	Action	gut	Activision	16 Jahren
28	Jagged Alliance: Unfinished Business	Strategie	gut	Innonics	16 Jahren
29	Diablo 2	Rollenspiel	gut	Havas Interactive	16 Jahren
30	Call to Power 2	Aufbauspiel	gut	Activision	6 Jahren

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Driver 2	Action	gut	Infogrames	6 Jahren
2	Dino Crisis	Action-Abenteuer	gut	Virgin Interactive	16 Jahren
3	Tomb Raider – Die Chronik	Action-Abenteuer	–	Eidos Interactive	12 Jahren
4	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	gut	Activision	6 Jahren
5	WWF Smackdown! 2: Know your Role	Sport	–	THQ	16 Jahren
6	FIFA 2001	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
7	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
8	Spyro – Year of the Dragon	Geschicklichkeitsspiel	gut	Sony	3 Jahren
9	Disney's Dinosaurier	Geschicklichkeitsspiel	–	Ubi Soft	3 Jahren
10	Rayman 2	Geschicklichkeitsspiel	–	Ubi Soft	3 Jahren

PLAYSTATION 2[1]

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Tekken Tag Tournament	Prügelspiel	gut	Sony	16 Jahren
2	FIFA 2001	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
3	SSX Snowboard Spercross	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
4	Dead or Alive 2	Prügelspiel	–	Sony	16 Jahren
5	Ridge Racer 5	Rennspiel	befriedigend	Sony	3 Jahren
6	F1 Championship Season 2000	Rennspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
7	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
8	Kessen	Strategie	befriedigend	Electronic Arts	12 Jahren
9	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
10	Smuggler's Run	Action	–	Take 2 Interactive	16 Jahren

NINTENDO 64

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon Snap	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Pokémon Stadium	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
3	Mario Party 2	Brettspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
4	Magical Tetris Challenge	Geschicklichkeitsspiel	–	Activision	3 Jahren
5	James Bond – Die Welt ist nicht genug	Actionspiel	–	Electronic Arts	16 Jahren
6	Donkey Kong	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
7	Super Smash Brothers	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
8	WWF No Mercy	Sport	–	THQ	16 Jahren
9	Turok 3	Action-Abenteuer	–	Acclaim	16 Jahren
10	Jet Force Gemini	Action-Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren

GAMEBOY

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

DREAMCAST

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Shen Mue	Action-Abenteuer	sehr gut	Sega	12 Jahren
2	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
3	Sega GT	Rennspiel	–	Sega	3 Jahren
4	MSR – Metropolis Streeet Racer	Rennspiel	gut	Sega	3 Jahren
5	Virtua Tennis	Sport	gut	Sega	3 Jahren
6	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	–	Activision	6 Jahren
7	Dead or Alive 2	Prügelspiel	gut	Acclaim	16 Jahren
8	Jet Set Radio	Sport	–	Sega	6 Jahren
9	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
10	Tomb Raider: Die Chronik	Action-Abenteuer	–	Eidos Interactive	12 Jahren

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

[1] neue Spielekonsole, Liste basiert daher nur auf Trendmeldungen

VORAUSSICHTLICHER VERKAUFSSTART NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel
ABENTEUERSPIELE		
Das Geheimnis der Druiden	PC	23. März 2001
Dragon Riders	PC	März 2001
Evil Twin	PC DC	März 2001
Fear Effect 2: Retro Helix	PS	16. März 2001
Galleon	PC PS 2 DC	März 2001
Indiana Jones and the Infernal Machine	N 64	Anfang März 2001
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	PS 2	März 2001
Legend of River King	GBC	März 2001
MDK 2: Armageddon	PS 2	März 2001
Scooby-Doo! Classic Creep Capers	N 64 GBC	Ende März 2001
Shadow of Memories	PS 2	März 2001
The Getaway	PS 2	1. Quartal 2001
Winnie Puuh – Tiggers Honigjagd	N 64	März 2001
ACTIONSPIELE		
Aliens: Thanatos Encounter	GBC	Ende März 2001
C-12: Final Resistance	PS	1. Quartal 2001
Clive Barker's Undying	PC	1. März 2001
Doug's Big Game	GBC	März 2001
Duke Nukem: Land of the Babes	PS	März 2001
Explomän	PC	Mitte März 2001
Freedom	PC	März 2001
Goofy's Fun House	PS	März 2001
Half Life (deutsche Version)	DC	1. Quartal 2001
Inspector Gadget	PS	März 2001
Monster Force	PC PS GBC	März 2001
Rainbow Six: Rogue Spear	PS	März 2001
Return to Ninja	GBC	März 2001
Starfighter	PS 2	23. März 2001
Star Trek: Away Team	PC	30. März 2001
Star Wars Episode 1: Battle for Naboo	N 64	Anfang März 2001
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear	DC	März 2001
Tribes 2	PC	März 2001
Z.O.E. – Zone of the Enders	PS 2	März 2001
BRETTSPIELE		
Topwords	PC	17. März 2001
FLUGSIMULATIONEN		
European Air War	PC	17. März 2001
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
3D Ultra Fun Center	GBC	März 2001
Alice im Wunderland	GBC	März 2001
Der König der Löwen 2	PS GBC	22. März 2001
Hercules	GBC	März 2001
In einem Land vor unserer Zeit	GBC	März 2001
Little Mermaid 2: Pinball Frenzy	GBC	März 2001
Pinball Thrill Ride	GBC	März 2001
PRÜGELSPIELE		
Bloddy Roar 3	PS 2	März 2001
PUZZLESPIELE		
Hello Kitty's Cube frenzy	PS GBC	März 2001
Pokémon Puzzle League	N 64	März 2001
Tetris	DC	März 2001

Spiel	Gerät	im Handel
QUIZ		
You don't know Jack	PS	März 2001
RENNSPIELE		
Batman Gotham Racer	PS	März 2001
F1 Racing Championship	PC	März 2001
F1 World Grand Prix 2000	PS	2. März 2001
Formel 1 2001	PS 2	1. Quartal 2001
Nascar Racing 4	PC	März 2001
Gran Turismo 3	PS 2	1. Quartal 2001
Micky Speedway USA	GBC	März 2001
Off Road	PC	März 2001
Rock'n Roll Racing	PS 2	März 2001
The Dukes of Hazzard 2	PS GBC	März 2001
Toy Story Racer	PS GBC	22./23. März 2001
Vanishing Point	PS	März 2001
Wipeout Fusion	PS 2	1. Quartal 2001
World Rally Championship 2001	PS 2	1. Quartal 2001
ROLLENSPIELE		
Everquest Deluxe Pack	PC	März 2001
Gorasul – Lost Souls	PC	1. Quartal 2001
Harvest Moon 2	GBC	März 2001
SIMULATIONSSPIELE		
BDFL Manager	PS	März 2001
Black & White	PC	29. März 2001
Kiss Pinball	PS	März 2001
Wing Over 3	PS 2	März 2001
SPORTSPIELE		
Anpfiff – Der RTL-Fußball-Manager	GBC	Ende März 2001
ESL Classic Squads	PC PS	März 2001
ESPN NBA 2night	PS 2	März 2001
Freestyle Scooter	PS	März 2001
ISS Pro Evolution	PS	März 2001
MTV Sports: T. J. Lavin's Ultimate BMX	PS	Ende März 2001
Pocket Soccer	GBC	Anfang März 2001
Pro Surfing	GBC	März 2001
Tech Deck Skateboarding	GBC	23. März 2001
WWF Smackdown	PS	Ende März 2001
STRATEGIESPIELE		
Art of Magic	PC	März 2001
Die Siedler 4	PC	März 2001
Fallout Tactics	PC	März 2001
Gangsters 2 – Vendetta	PC	März 2001
Heroes of Might & Magic 3	DC	März 2001
Hostile Waters	PC	März 2001
Iron Dignity	PC	Ende März 2001
M1 Tank Platoon 2	PC	17. März 2001
Panzer Front	PS	März 2001
Rubic's Games	PC	17. März 2001
Submarine Commander	PS	März 2001
Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen	PC	9. März 2001
TANZSPIELE		
Disney's Dschungelbuch	PS 2	März 2001

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







Das sind die ersten drei Gehäusefarben: Lila (links), Transparent (ganz oben) und Weiß (oben). Gameboy-Fans müssen sich nicht umgewöhnen: Steuerkreuz und die bekannten Knöpfe finden Sie auch am neuen Modell.

Der neue Gameboy Advance[1]

Scharf, der Kleine

Nintendos neuester Streich im Kampf um verspielte Kunden: Gameboy mit toller Bildqualität

Vom 21 März 2001 an liegt der neue „Gameboy Advance (GBA)" in Japans Geschäften. Doch auch die deutschen Kunden müssen nicht mehr lange warten. Auf der diesjährigen Nürnberger Spielwarenmesse (1. bis 6. Februar) stellte Nintendo den Gameboy Advance erstmals in Deutschland vor. Als Termin für die Markteinführung wird Spätsommer genannt. Der Preis wird zwischen 150 und 200 Mark liegen.

Die Abbildungen zeigen die ersten drei verfügbaren Gehäusefarben des neuen Nintendo-„Minis". Wie viele Farbtöne es insgesamt geben wird, ist noch nicht endgültig entschieden.

Das neue Gerät hat seinem Vorgänger einen um etwa 70 Prozent größeren Bildschirm und einen deutlich leistungsfähigeren Hauptprozessor voraus. Trotzdem verbraucht es laut Hersteller weniger (Batterie-)Strom (siehe Vergleichstabelle). Erfreulich: Der Neue verdaut alle alten Gameboy-Spiele. Und die Bedienung gibt keine Rätsel auf, sondern orientiert sich an den „Vorfahren": Steuerkreuz, A- und B-Knopf sowie Start und Select gibt's weiterhin. Neu sind zwei weitere Knöpfe auf der Oberseite. Mit dieser Ausstattung kann der GBA sogar als Spieletastatur für den „Game Cube"[2], Nintendos kommende große Spielekonsole, eingesetzt werden.

GBA-Käufer können sich nicht nur auf Spiele aus den Nintendo-Entwicklungslabors freuen. Auch zahlreiche Titel so genannter Drittanbieter werden für bunte Vielfalt sorgen. Mit im Boot sind unter anderem die bekannten Firmen Hudson, Konami, Namco, Square, Midway, Koei und Sega.

Und weil der neue Gameboy so leistungsfähig ist, darf der Kunde außer Weiterentwicklungen bekannter Spiele auch viele ganz neue Ideen erwarten. Die vier Spiele, die beim Verkaufsstart in Japan erhältlich waren, soll es auch zur Martkeinführung in Deutschland geben: die Geschicklichkeitsspiele „Mario Advanced" und „Kuru Kuru Kururin" sowie die Rennspiele „Mario Kart Advanced" und „F-Zero[3] Advanced".

[1] sprich: „Gämbeu Adwahnzt" [2] sprich: „Gäim Kjuhb" [3] spricht: „Shro"

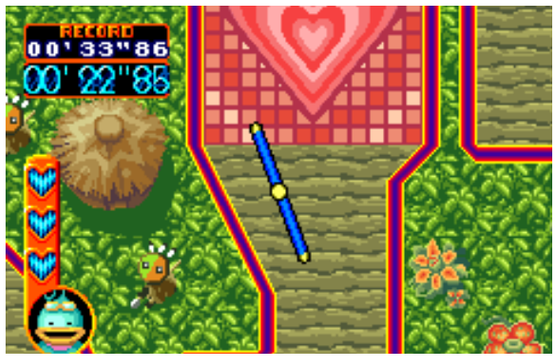


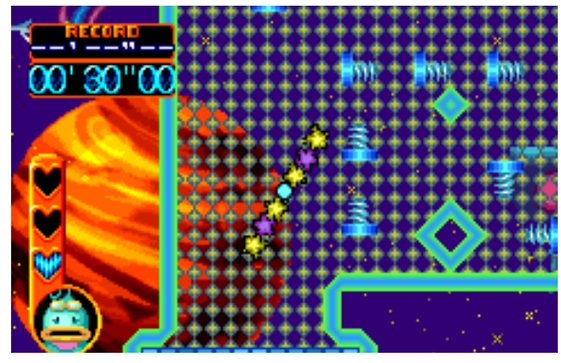


Mario Advance: Alle Freunde von 2D-Geschicklichkeitsspielen atmen auf. Ein neues Mario-Hüpfspiel im Stil der NES-Klassiker kommt auch für den Gameboy Advance auf den Markt.



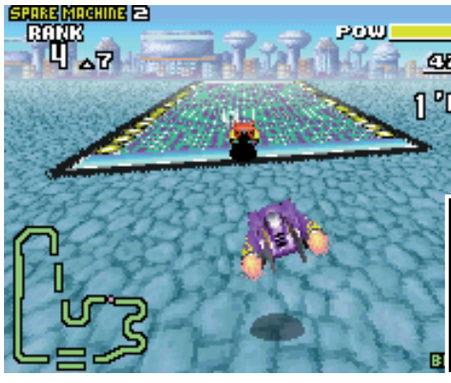
Kuru Kuru Kururin: Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt, denn Sie müssen den länglichen Balken in der Bildmitte durch allerlei Hindernisse bugsieren.







F-Zero Advance:
„F-Zero" war seinerzeit eines der ersten Spiele für die SNES -Konsole von Nintendo. Nun folgt auf dem GBA der dritte Teil der Serie, der sich deutlich am ersten orientiert. Futuristische Hochgeschwindigkeitsrennen gegen drei Freunde stehen an – und das mit nur einem einzigen Modul.







Mario Kart Advance:
„Mario Kart" für die SNES-Konsole von Nintendo war das wohl beliebteste 2-Spieler-Rennen überhaupt. Lustige Tricks, gemeine Waffen und rasante Rennaction erwarten Sie auch in der tragbaren Version. Der gute, alte Büroschlaf hat endgültig ausgedient!





Gameboy Advance und Gameboy Color im Vergleich

	Gameboy Advance	Gameboy Color
Prozessor	32-Bit ARM7 mit 16,7 MHz	8-Bit Z80 mit 2,1 MHz
Bildschirm	240 x 160-Pixel-TFT-Display 40,8 mm x 61,2 mm 511 aus 32 768 Farben	160 x 140 Pixel-TFT-Display 42,8 mm x 38,8 mm 56 aus 32 000 Farben
Größe	144 x 82 x 25 mm	75 x 133 x 27 mm
Gewicht	140 Gramm	138 Gramm
Batterien	2 x AA für 15 Stunden	2 x AA für 10 Stunden
Verwendb. Spiele	GBA, GBC, GB	GBC, GB
Anschlüsse	Link-Kabel (4 Personen), Gamecube, Kopfhörer, Netzteil	Link-Kabel (2 Personen), Kopfhörer, Netzteil

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Was ist ein Vorserientest? In der Rubrik „Vorserientests" 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".

Black & White[1]

[1] sprich: „Bläck änd Weit"

Strategiespiel für PC |
Die Götter müssen verrückt sein

INHALT

Stellen Sie sich vor, Sie seien ein Gott. Ihr Herrschaftsbereich umfasst zwar nur eine kleine Insel mit drei Dörfern und einigen Menschen, doch Sie dürfen tun und lassen, was Sie wollen. Etwa Bäume verpflanzen, Menschen werfen oder mit Ihrem ganz persönlichen Monster spielen.

Denn jeder echte Gott hat ein Monster. Das ist quasi seine rechte Hand – der Botschafter. Zu Beginn ist das Tierchen noch klein. Erst mit der Zeit wächst es bis zur Größe eines Berges heran. Und entwickelt einen Charakter. Je nachdem, ob es Gutes tut (ernten, wässern, heilen) oder Böses (verbrennen, töten, zerstören), verändern sich seine Werte und sein Aussehen.

Doch bevor das liebe Viehzeug überhaupt irgendetwas macht, müssen Sie ihm das beibringen. Kein Problem, denn die Monster verfügen über eine unglaublich komplexe künstliche Intelligenz. Durch Vormachen, Lob und Tadel sind sie schnell dressiert. Kurz: Es liegt an Ihnen, ob sich das possierliche Wesen vegetarisch ernährt oder die Dorfbevölkerung verputzt.

Apropos Dorfbevölkerung: Wenn Sie wollen, durchsucht das Spiel Ihr E-Mail-Adressbuch und gibt allen Bewohnern Namen. So können Sie Ihren Chef zum Holz hacken abkommandieren. Und wenn er Ihnen eine E-Mail schreibt, winkt der gleichnamige Dorfbewohner kräftig.

Um kräftig Einfluss auf „Ihre" Menschen auszuüben, dürfen Sie auch zaubern. Die dazu benötigten Sprüche liegen als Kugeln an Ihrem Tempel.

BEDIENUNG

Neuartig und gewöhnungsbedürftig: Sie können das komplette Spiel mit der Maus steuern. Auf Schaltflächen wurde aber verzichtet. Sie müssen nur die jeweils passenden Gegenstände und Personen zusammenbringen, zum Beispiel Menschen und Bäume – dann bekommen Sie Holzfäller. Einmal erlernte Zaubersprüche können Sie aktivieren, indem Sie mit dem Mauszeiger das zugehörige Symbol nachzeichnen.

URTEIL

„Black & White" nähert sich der Fertigstellung und macht schon einen „sehr guten" Eindruck. Diese Mischung aus Strategie- und Aufbauspiel mit „Allmachtsfantasien" ist äußerst gut gelungen. Aber das schönste sind die Monster. Es macht einfach Spaß, etwa mit einer Kampfkuh von Bergesgröße über das Inselreich zu herrschen.



Das ist die Hand des Insel-Gottes, also die des Spieler. Hier zaubert sie.

Black & white

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	02408/9400
Im Handel ab	Ende März
Anzahl der Spieler	1
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2-400/64MB
Wahrscheinlicher Preis	80 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	Dreamcast

Prognose:



sehr gut



Selbst die Rillen im Reifenprofil sowie die komplizierte Aufhängung der Räder sind an diesem Williams zu erkennen. Schon die frühe Version des Spiels überzeugt mit überragender grafischer Darstellung.

F1 Racing Championship[2]

[2] sprich: „Räißing Tschämpjenschipp"

Rennspiel für PC |
Der Formel-Eins-Zirkus zieht bald wieder los – Zeit für einen Rückblick auf die letzte Saison

INHALT

Die Formel-Eins-Saison 1999 war spannend und spektakulär wie schon lange nicht. Dieses Spiel lässt die besten Momente noch einmal aufleben.

In „F 1 Racing Championship" suchen Sie sich einen Fahrer aus und passen seinen Wagen vor jedem Rennen dem Kurs an, auf dem der nächste Lauf stattfindet. Sie dürfen an jedem noch so kleinen Schräubchen Ihres Boliden drehen.

Anfänger werden gründlich mit den endlosen Einstellungsmöglichkeiten und den Tücken der Steuerung vertraut gemacht, Vollprofis starten gleich durch und lassen die zahlreichen Fahrhilfen, die das Spiel anbietet, links liegen.

Nachdem Sie sich durch viele, übersichtlich gestaltete Menüs geklickt haben, geht's endlich auf die Strecke. Im Profi-Modus legt der Rennwagens ein äußerst realistisches Fahrverhalten auf den Asphalt – ganz so, wie man es von einer Formel-Eins-Simulation erwartet. In der Einsteiger-Variante verhält sich das Auto betont gutmütig – allerdings nicht grenzenlos.



Auch Mikas McLaren-Mercedes ist am Start.

BEDIENUNG

Sie können wahlweise mit der Tastatur, einer Spieletastatur, oder – beste Wahl, versteht sich – am Lenkrad mit **Force Feedback** S.194 spielen. Dann spüren Sie jede Bodenwelle. Und bricht das Heck des Renners aus, dann müssen Sie mit aller Kraft gegenlenken, um nicht neben der Spur zu landen – sehr gelungen!

URTEIL

F1 Racing Championship soll den bisherigen Meister „Grand Prix 3" vom Siegertreppchen der Formel-Eins-Spiele stoßen. Und nach allem, was die angetestete Vorversion verspricht, wird das auch klappen.

Schon die Grafik mit toller Weitsicht und nahezu perfekt gestalteter Streckenumgebung macht viel her. Dazu kommen das realistische Fahrverhalten und ein Force Feedback, das sich gewaschen hat. Fahrerherz, was willst du mehr? Schon in der vorliegenden Rohfassung belegt dieses Spiel einen „sehr guten" Platz. Es hat alles, was ein guter Renner braucht – und sogar noch mehr.

F1 Racing Championship

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ubi Soft
Telefon	0211/3380050
Im Handel ab	März
Anzahl der Netzwerkspieler	16
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P3-500/64MB
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	Dreamcast, PS 2

Prognose:



sehr gut

Die Völker 2

Strategiespiel für PC |
Handeln, bauen, kämpfen: Führen Sie Ihren Lieblingsstamm zum Sieg



INHALT

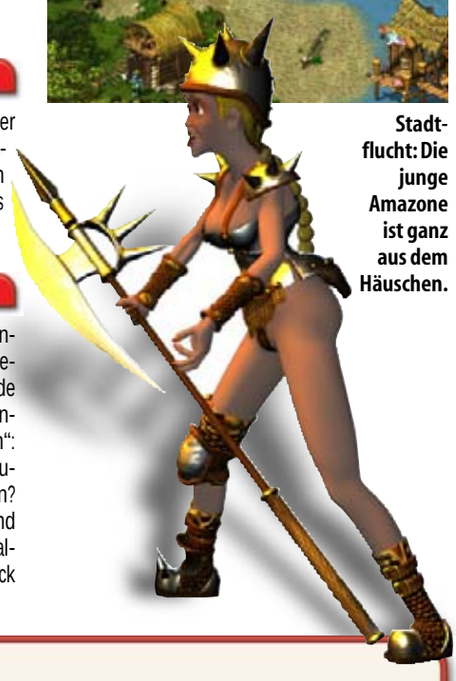
Drei Völker leben im Fantasyland: die blauhäutigen, dickköpfigen Pimmons, die starken und hübschen Amazonen sowie das verschlagene Insektenvolk der Sajikis. Für eines davon übernehmen Sie als Bürgermeister die Verantwortung. Sie teilen Handwerker verschiedenen Bauvorhaben zu, machen der Jugend Vorschläge für eine gute Berufsausbildung und heuern fahrende Ritter zum Schutz Ihrer Siedlung an – oder zum Angriff auf den bösen Nachbarn. Außerdem müssen Sie als Dorfoberhaupt auch dafür sorgen, dass Ihre Untertanen glücklich sind. Der Tischler, der sich aus Kummer lieber im Wirtshaus betrinkt als artig Bretter zu zimmern, hilft Ihnen nämlich überhaupt nicht weiter. Achten Sie beim Bau von Häusern auf deren Einzugsbereiche: Alles Nötige muss in der Nähe sein. Und handeln Sie am schwarzen Brett mit besonders viel versprechenden Angeboten. Und das ist erst der Anfang …

BEDIENUNG

Sie lenken die Geschicke der Völker komplett mit der Maus. Damit klicken Sie sich durch etliche, jedoch übersichtlich gehaltene Menüs und geben Ihre Befehle.

URTEIL

Die indirekte Steuerung der Einwohner wie in „Cultures“[1], verschiedene Einzugsbereiche der Gebäude wie in „Anno 1602“ und das Handelssystem der „Siedler von Catan“: Was kann bei einem Spiel mit so guten Anleihen noch schief gehen? Nichts, meint die Redaktion und freut sich auf einen Strategie-Knaller, der einen „sehr guten“ Eindruck macht.



Stadtflucht: Die junge Amazone ist ganz aus dem Häuschen.

Die Völker 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Infogrames
Telefon	06103/334100
Im Handel ab	Ende März
Anzahl der Netzwerkspieler	9
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2-266/32 MB
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr 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. 194, 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. 194. 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.

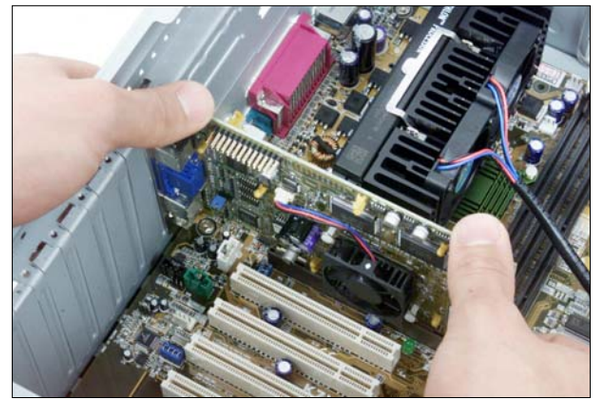
Funktionsprüfung Ton

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. 194 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. 194 bei einer **Farbtiefe** S. 194 von 32 **Bit** S. 194. 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.

Americ

No Peace beyond the Line![1]

[1] sprich: „Ämerricka – no pihß bijond se lein" (deutsch: kein Frieden hinter der Grenze)

Strategiespiel für PC | Schlachten, Schießereien, Überfälle: Sorgen Sie dafür, dass der Westen der USA den Beinamen „wild" verdient – als Indianer, Soldat oder Revolverheld

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 190.

INHALT

Stellen Sie sich vor, ein Häuptling der Indianer stünde plötzlich vor Ihnen und würde so zu Ihnen sprechen: „Hugh, Fremdling. Die roten Männer sind in großer Gefahr. Der weiße Mann will uns endgültig aus unseren angestammten Gebieten vertreiben. Er braucht eine Lektion. Könnt Ihr uns helfen? Manitu wird Euch dafür segnen."

Kaum ist er weg, taucht auch schon ein Mexikaner in weißen Kleidern und mit riesigem Strohhut vor Ihnen auf: „Adios, Muchacho! Texas gehört uns Mexikanern, das steht fest. Wollt Ihr Gringo Euch nicht ewigen Ruhm verdienen und uns in diesem Kampf zur Seite stehen?"

Der nächste Herr trägt außer zwei mächtigen Schießeisen auch einen grimmigen Gesichtsausdruck zur Schau. Auch er hat ein Anliegen: „Gesetze sind nicht gedacht für Leute wie uns, oder? Leute wie wir nehmen sich, was sie wollen. Nur mit dem Davonkommen ist das so eine Sache, ha ha. Willst Du uns nicht helfen, dem Sheriff ein Schnippchen zu schlagen?"

Als letzter spricht Sie ein staubiger, wild aussehender Cowboy[2] an: „Howdy, Greenhorn! Der Westen gehört uns, soviel ist mal sicher. Die stinkenden Rothäute müssen sich daran gewöhnen, ihr riesiges Land mit uns zu teilen. Neben ihren Büffeln werden auch unsere Rinder Platz finden. Wenn nicht, gibt's immer noch die Kavallerie der Vereinigten Staaten. Die hilft uns sicher. Und was ist mit Dir, Greenhorn?"

Das Schönste zuerst: Sie müssen sich gar nicht für einen von den Vieren entscheiden, Sie können alle Interessengruppen des Wilden Westens übernehmen, wenn auch nicht gleichzeitig. Aber Sie dürfen allen nacheinander beistehen und sich durch ins-

[2] sprich: „Kauboi"

FOTOS: MAURITIUS, ZEFA, IMAGE BANK UND AKG

America

FORTSETZUNG

gesamt 26 Aufträge planen und kämpfen. Und was müssen Sie dafür tun?

Gebäude bauen, Truppen ausbilden und von klugen Köpfen nützliche Verbesserungen für Waffen und Körperschutz entwickeln lassen. Klingt verdächtig nach „Age of Empires[1] 2“. Deutliche Ähnlichkeiten sind in der Tat nicht von der Hand zu weisen. So ist schon die Bedienung beider Spiele nahezu identisch. Und auch die Grundidee, schnell eine simple Infrastruktur und gute Produktionsketten aufzubauen, um dann mit kriegerischen Mitteln den Sieg davonzutragen, hat der eine oder andere vermutlich schon einmal gehört und gesehen. Es gibt jedoch durchaus kleine, aber feine Unterscheide zwischen Age of Empires 2 (AoE 2) und „America“.

Die Völker zum Beispiel: In AoE tummeln sich nach der Erweiterung 16 verschiedene Völker, die sich nur minimal voneinander unterscheiden. In America sind die vier Gruppen dagegen sehr verschieden: Indianer sind militärisch klar die Schwächsten, doch sind die Truppen billiger und beherrschen feine Tricks, etwa die Tarnung. Die Desperados sind eine reine Männergesellschaft, Frauen gibt es hier nicht. Aber sie brauchen auch keine Nahrung: Was ein harter Gesetzloser ist, der lebt in America nur von Schnaps – und von einer ordentlichen Schießerei natürlich.

Bei den Mexikanern spielt traditionell der Glaube eine große Rolle. So vermögen die Mönche dieses Volkes beim Bekehren feindlicher Einheiten ganz Erstaunliches zu leisten. Und die Nonnen bringen auch schwer angeschlagene Freiheitskämpfer schnell wieder auf die Beine.

Die Amerikaner sind eindeutig die Stärksten in der Neuen Welt, aber diese Überlegenheit erreicht man nur mit Unmengen von Gold. Eine Kanone kann einen Kampf ganz allein entscheiden, kostet aber auch soviel Rohstoffe wie ganze drei Einheiten anderer Völker. Qualität hat eben ihren Preis.

Während ein cleverer Stratege bei AoE 2 einfach die beste Einheit ins Feld führt, die sein erwähltes Volk zu bieten hat und so vermutlich siegt, verlangt America für jede Gruppe eine komplett andere Strategie. Ein Indianer kann beispielsweise niemals in Unterzahl atta-



[1] sprich: „Äids oh Emmpeiers“

SPIELVERLAUF



1 Zwischen New Ulm und dem Fort Ridgeley liegt das Reservat Ihres Stammes (Kreis). Ihr Volk muss Hunger leiden.



2 Ein paar Ihrer Krieger wollen in ihrer Verzweiflung Nahrung aus New Ulm stehlen und bezahlen den Versuch mit ihrem Leben.



3 Ein paar Zelte, wenige Squaws und eine Handvoll Krieger sind Ihnen geblieben. Wird das gegen den weißen Mann genügen?



8 Ohne auf große Gegenwehr zu stoßen, erreichen die tapferen Männer ein gegnerisches Haus und brennen es nieder. Der „große, weiße Vater“ soll für seine Lügen bezahlen.



9 Eine weitere Handelsstation wird Beute Ihres Kampfes um die Freiheit.



10 Die Siedler sollen gehen – deshalb überfallen Sie die Stadt New Ulm.



13 Schon warten neue Herausforderungen auf Sie.



14 Ein Späher meldet einen Wagentreck der Weißen, der nie ankommen darf.



15 Schnell geben Sie die richtigen Anweisungen, um auch Ihr neues Lager auf die Bedürfnisse Ihrer Krieger einzustellen. Die Squaws bauen Zelte und sammeln Nahrung.



18 Inzwischen steht in Ihrem Dorf das Zelt der Alten. Die suchen mit ihrer Weisheit nach besseren Waffen.



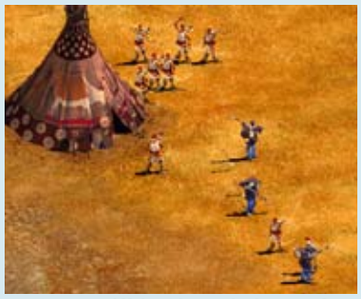
19 Der Überfall ist gelungen, ein Turm bereits niedergebrannt. Doch der weiße Mann verfügt über Donnerrohre.



20 Der zweite Turm brennt. Aber: Viele Ihrer Krieger holte der große Manitu zu sich in die ewigen Jagdgründe.



4 Sofort beginnt Ihr Volk mit dem Überlebenskampf. Die Frauen arbeiten auf den Feldern, um den Stamm zu ernähren.



5 Der Angriff der Blauröcke kommt für Sie nicht überraschend – deshalb haben die Soldaten auch keine Chance.



6 Nun können Sie den Gegenschlag planen, doch dazu sind mehr Nahrungsmittel nötig. Der Stamm arbeitet hart.



7 Schon bald haben Sie 20 tapfere Krieger versammelt, um die Handelsstationen der Weißen anzugreifen.



11 Die Wohnhäuser der Weißen brennen im Feuer der Gerechtigkeit. Das wird den Fremden hoffentlich wieder Respekt vor den roten Brüdern beibringen.



12 Geschafft! Durch geschicktes Vorgehen haben Sie als Häuptling Ihren Ahnen Ehre gemacht: der weiße Mann vertrieben, die Handelsstationen zerstört.



16 Das gelbe, weiche Metall, das die Weißen so lieben, finden Sie in der Nähe. Mit diesem „Gold" können Sie gefürchtete indianische Speerkämpfer ausbilden.



17 Vier Türme bewachen die Furt über den Fluss. Mit einer Schar tapferer Krieger ziehen Sie vorsichtig in Richtung des Gegners, um überraschend zuzuschlagen.



21 Die Wagen der Weißen dürfen nicht zum Fort gelangen. Deshalb verstecken Sie eine Reserve in der Nähe.



22 Der Hauptteil der Krieger attackiert den Treck und setzt die Planwagen schnell außer Gefecht.



23 Sie lauern mit den tapfersten Kriegern dem Häuptling der Blauröcke auf und kämpfen auf Leben und Tod.



24 Erneut hat Manitu Ihnen den Sieg geschenkt. Doch noch liegt ein langer Weg vor Ihnen und Ihrem Volk.

America

FORTSETZUNG

ckieren, er braucht immer eine stattliche Übermacht zum Siegen. Unterschiede, die es so im Vorbild nicht gibt.

Die Grafik erinnert in Qualität und Aussehen ebenfalls deutlich an Age of Empires – aber das kann ja in Anbetracht der brillanten Optik des Spiels nun wirklich kein Fehler sein!

Und in der Tat macht allein das Umschauen auf den grünen Ebenen und staubigen Prärien der USA eine Menge Spaß – sofern man Zeit für die Schönheit der Natur hat. Tempo ist nämlich auch in America gefragt: Wer beim Aufbauen seiner Siedlung zu lange trödelt, wird sein Ziel, den Sieg, kaum erreichen. Der Fachmann kennt das ja von Age of Empires 2. Denn Zeit spielt bei sogenannten Echtzeit-Strategiespielen eben eine wichtige Rolle. Nur wer flink mit Maus und Tastatur umgehen kann, wird die Partie für sich entscheiden können.

In Sachen geschichtlicher Hintergrund nehmen sich beide Spiele ebenfalls nichts: Hier wie dort wurde auf authentische und noch heute bekannte Ereignisse Bezug genommen. Sie dürfen in America zum Beispiel die Schlacht am Little Big Horn[1] nachspielen, in der die US-Armee unter General Custer[2] vernichtend geschlagen wurde. Oder Sie befehligen die mexikanischen Truppen, die im Jahre 1836 nicht nur die Klosteranlagen von Alamo eroberten, sondern dabei auch noch Trapperlegenden wie James Bowie[3] und David Crockett[4] besiegten. Und mit Jesse James[5] und Billy the Kid[6] tauchen auch zwei der berühmten Revolverhelden in America auf. Dieser authentische Hintergrund ist es auch, der bei aller Ähnlichkeit mit Age of Empires 2 für ein eigenständiges Spiel sorgt. Durch sorgfältigen Umgang mit der Geschichte und durchgehend liebevolle Umsetzung der diversen Aufgaben ist America eindeutig mehr geworden als nur die Wild-West-Variante des erfolgreichen Age of Empires 2. Außerdem weiß doch jeder: besser gut geklaut als schlecht selbst ausgedacht! Auf dieser Basis haben die Macher von America begonnen, dann aber noch weitere, eigene und neue Ideen hinzugefügt. Dabei herausgekommen ist ein sehr ordentliches Strategiespiel – für alle Fans des guten alten Cowboy- und Indianerspiels ist dieser Titel ohnehin Pflicht.

[1]sprich: „Littel Bigg Horn" [2]sprich: „Dschennerel Kasster" [3]sprich: „Dschäims Bohi" [4]sprich: „BDäiwiddKrockett" [5]sprich: „Dschessi Dschäims" [6]sprich: „Billi se Kidd



Bis Sie in die Rolle eines Offiziers der US-Kavallerie schlüpfen können, sollten Sie Erfahrungen mit anderen Völkern sammeln.

BEDIENUNG

Sie spielen hauptsächlich mit der Maus, bewegen damit Einheiten und geben Befehle zur Ausbildung oder zum Bauen. Klicken Sie dazu eine Einheit mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie im Baumenü einen Auftrag aus – oder schicken Sie die Einheit an einen anderen Platz, ebenfalls mit der *rechten* Maustaste.

Mit der Tastatur können Sie mehrere Einheiten zu einer Armee zusammenfassen und durch Zuteilung einer Nummer auch jederzeit komplett auswählen und zum Kämpfen schicken. Damit können Sie auch mehrere Armeen gleichzeitig an unterschiedllichen Fronten zum Einsatz bringen: einfach eine Zahl eintippen – die entsprechende Truppe ist aktiviert und wartet auf Befehle. Ebenso simpel wie übersichtlich.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste:
Einheit auswählen

Rechte Maustaste:
Der Einheit Befehle erteilen

F2 : Spiel speichern
. : Untätigen Arbeiter ausfindig machen
Strg + 1 - 9 : Einheiten zu einer Armee zusammenfassen

URTEIL

So war der Wilde Westen! Tapfere rote Krieger durchschwimmen so leise wie eine Forelle den Silbersee, um die Bleichgesichter zu überfallen. Berühmte Banditen nehmen den Safe der Bank von Dodge City[7] aus und reiten mit wildem Geknalle aus der Stadt. Da die glorreichen Sieben gerade verhindert sind, rotten sich mexikanische Bauern zusammen, um ihre Felder und Herden gegen Lumpenpack zu verteidigen. Und wer kennt sie nicht, die Siedlertrecks, die gen Westen ins so gelobte Land ziehen und sich dabei gegen Mensch, Tier und Wetter zur Wehr setzen?

Wenn Sie sich gern solche Filme ansehen und Strategiespiele mögen, können Sie mit dem Erwerb von America nichts falsch machen. Spannende Aufträge für alle vier Völker, gute Steuerung, historisch belegte Handlung und eine hübsche Optik sorgen für lang anhaltenden Spielspaß. Lediglich zwei kleine Wolken verfinstern den endlosen Horizont der Prärie: Gegen Ende der Aufträge werden nur Experten einigermaßen schnell den Sieg erringen. Und eine Zufallskarte ohne festgelegte Siegesbedingungen als zusätzliche Spielstufe wäre auch schön gewesen.

Aber sonst ist America eine runde Sache. Sie werden manche Nacht lange wach im Tipi sitzen, bis endlich das Kriegsbeil begraben wird und Sie die Friedenspfeife rauchen dürfen. Die Ähnlichkeiten mit dem Toptitel Age of Empires 2 kann man dem Spiel zwar vorwerfen, aber einen wirklichen Grund zum Nörgeln gibt es nicht. Schließlich arbeiten fast alle Strategiespiele mit ähnlichem Prinzip. America bleibt dicht am Vorbild, wo es sinnvoll ist, und beschreitet in spielspezifischen Szenerien, wie dem Wilden Westen, auch Neuland. Eine gute Idee, gut weiterentwickelt: Dabei kann ja nur ein „gutes" Spiel herauskommen. Und genau das ist auch passiert. Hugh, die Redaktion hat gesprochen!

[7] sprich: „Dodds'ch Sitt"



Die letzte Bastion der Gerechtigkeit: Ohne Sheriff kommt Ihre Siedlung nicht aus.

SPIELDETAILS



Einfach, aber praktisch: die Wohnzelte der Indianer.



Mexikaner lieben's kalkweiß: hier ein typisches Wohnhaus.



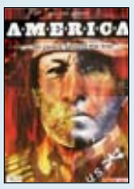
Baufällige Schuppen sind nur für Desperados gut genug.



Der amerikanische Siedler wohnt schick im Holzhaus.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



America – No Peace beyond the Line!

Hersteller: Data Becker
Version: 1.0

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter 17 Seite 196

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**

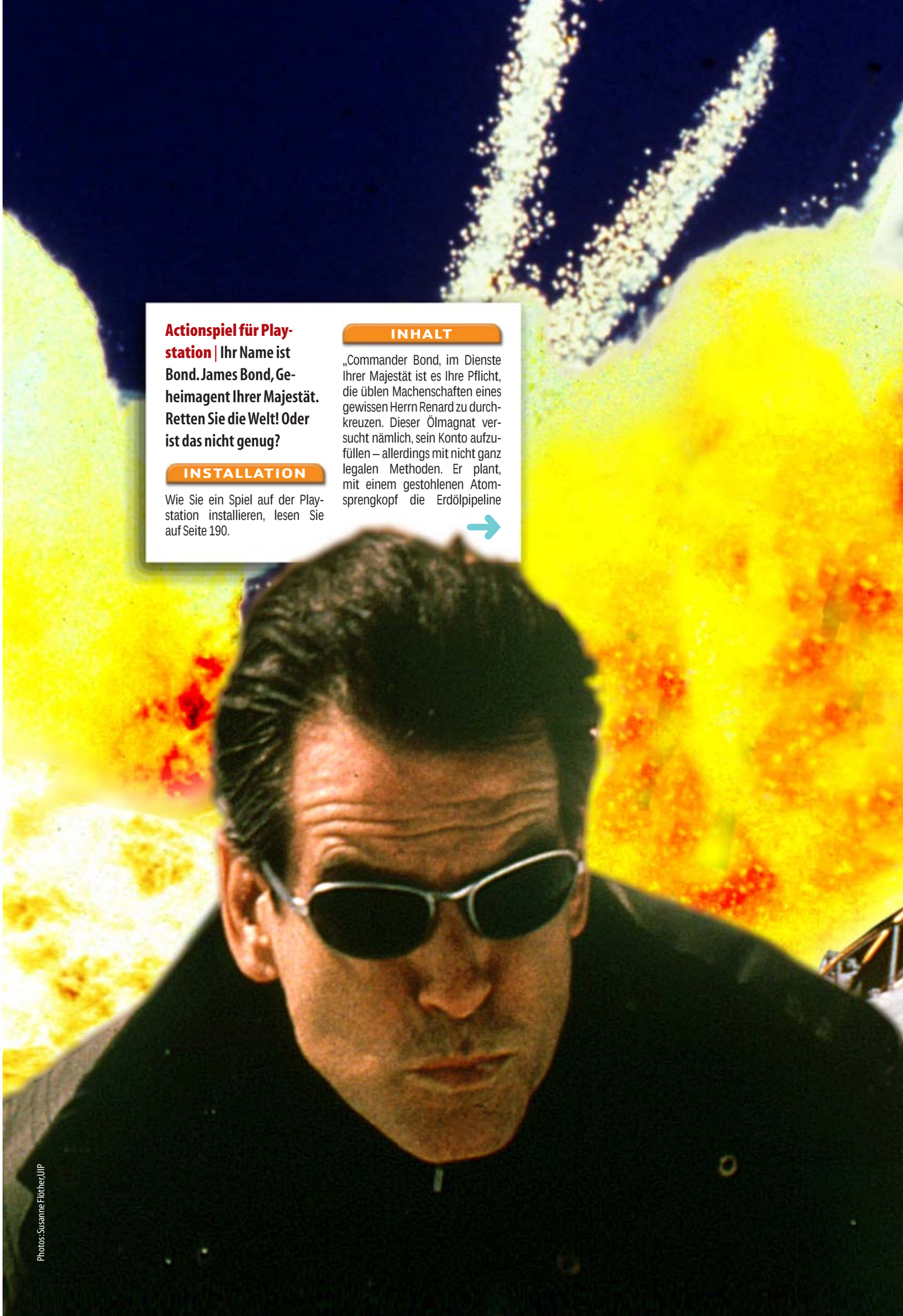
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,00**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
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%**		1,64
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0211/9331666 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.game-america.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/9334900 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/9334999 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,31**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (472 Megabyte)	6,00
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%**		**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)	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	36 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%**		**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%	vier Völker, 26 Aufgaben	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/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,87**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	1,87
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	80 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	63 Mark (Okaysoft, Weidling, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,87 x 80 = 149,60 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Actionspiel für Playstation | Ihr Name ist Bond. James Bond, Geheimagent Ihrer Majestät. Retten Sie die Welt! Oder ist das nicht genug?

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation installieren, lesen Sie auf Seite 190.

INHALT

„Commander Bond, im Dienste Ihrer Majestät ist es Ihre Pflicht, die üblen Machenschaften eines gewissen Herrn Renard zu durchkreuzen. Dieser Ölmagnat versucht nämlich, sein Konto aufzufüllen – allerdings mit nicht ganz legalen Methoden. Er plant, mit einem gestohlenen Atomsprengkopf die Erdölpipeline

Photos: Susanne Flöther/JIP

007

Die Welt ist nicht genug



SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn nennt Ihnen „M“ die Einsatzziele: Diesmal ist eine geheimnisvolle Mörderin festzunehmen, ohne Zivilpersonen zu gefährden.



2 „Q“ stellt Ihnen ein neues Utensil vor: eine Uhr mit ausfahrbahrem Kampfhaken. Damit der Gegner weiß, was die Stunde geschlagen hat.



3 Eine Szene aus dem Film stimmt Sie auf das kommende Abenteuer ein: 007 jagt die Unbekannte mit einem Schnellboot über die Themse.



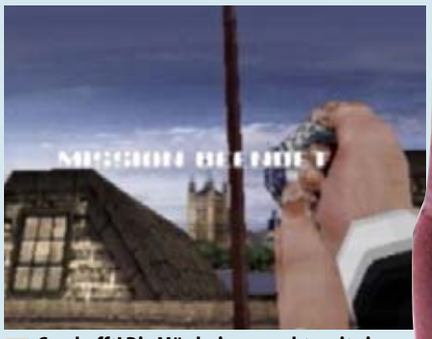
4 Dann erst schlüpfen Sie in Bonds Rolle: Weiter geht die Verfolgungsjagd durch die verwinkelten Anlagen des Londoner Hafens.



5 Achtung, gefährlicher Heckenschütze! Gewisse Leute wollen Sie offensichtlich an der Verfolgung hindern. Vorsichtig um die Ecke gelugt, Zielperson per Scharfschützengewehr aufs Korn genommen. Ein Treffer, und der lästige Gegner gibt Ruhe.



6 In einem Lagerhaus kommt es zum heftigen Feuergefecht. Mit der Maschinenpistole halten Sie gleich mehrere Gegner auf.



7 Geschafft! Die Mörderin versuchte mit einem Ballon zu fliehen, kam aber nicht weit. Durchaus nützlich, so eine Kampfhakenuhr!

eines Konkurrenten zu zerstören. Als Monopolist könnte er dann die Preise in schwindelnde Höhen treiben. Verständlich, dass uns das zu weit geht und Sie dem Herrn eine Lektion erteilen müssen.“

Mit Einleitungen dieser Art begrüßt Ihre Vorgesetzte „M“ Sie zu Beginn jedes Ihrer elf Aufträge. In „Die Welt ist nicht genug“ spielen Sie diverse actiongeladene Schlüsselszenen des gleichnamigen James-Bond-Films nach. Original-Filmszenen vor jeder Aufgabe stimmen Sie auf das folgende Abenteuer ein. Und das nehmen Sie gut ausgerüstet in Angriff. Denn natürlich händigt Ihnen „Q“, der unverwüstliche, geniale Erfinder, jedes Mal seine neuesten „Spielzeuge“ aus. „Und bitte, lassen Sie die Geräte in dem Zustand, in dem sie sich jetzt befinden!“ – mit dieser ebenso vertrauten wie nutzlosen Floskel überlässt Q Ihnen so nützliche Utensilien wie das Handy mit Elektroschocker und die Videokamera mit eingebautem Raketenwerfer. Ach ja, bevor es auf in den Kampf geht, gibt Ihnen Miss Moneypenny, die treue Sekretärin, noch ein paar gute Ratschläge mit auf den Weg: Vorsicht mit Liebschaften …

Sie spielen nicht „mit“ 007, sondern „sind“ Bond. Das heißt, Sie erleben alle Einsätze aus der Ich-Perspektive. Und erfahren hautnah, wie schwierig es ist, möglichst unbemerkt Wachen und Kameras zu umgehen oder auf Skiern durch heftigen Kugelhagel zu gleiten.

Auf Gegner zielen Sie per Fadenkreuz von Hand oder mit der automatischen Zielsuche, die zwielichtige Gestalten selbsttätig aufs Korn nimmt. Hinterlassen besiegte Widersacher Waffen und Munition, so können Sie die aufsammeln und weiter verwenden. Außer der Standardpistole



Achtung: Scharfe Schützin voraus! Leider verschwindet diese attraktive Dame recht schnell von der Bildfläche.

Foto: UIP

„Wolfram P2K“ – die legendäre „Walther PPK“, unentbehrliches Requisit in den meisten Bond-Filmen, ist leider nicht dabei – sind diverse Scharfschützengewehre und Automatikwaffen im Spiel.

Anders als der „echte“ James Bond müssen Sie viele Treffer gegnerischen Pistolenfeuers einstecken. Dank kugelsicherer Weste geht das eine ganze Weile gut. Ist das dicke Wams jedoch nach heftigem Dauerbeschuss hinüber, so setzt es Blessuren, die – gehäuft – tödlich sein können. Das gab es auf der Leinwand noch nie. Dafür im Spiel um so öfter: Ihr „zweites Ich“ stirbt und muss den aktuellen Auftrag erneut in Angriff nehmen.

BEDIENUNG

Die Steuerung geht leicht von der Hand. Vorwärts, rückwärts, seitwärts – mit dem Steuerkreuz oder dem analogen Steuerknüppel alles kein Problem. Auch das Skifahren auf die gleiche Art ist mit etwas Übung zu meistern. Den so genannten Tarnmodus erreichen Sie über die **L1**-Taste. Mit der **L2**- und der **R2**-Taste lugen Sie um Ecken herum und bringen sich vor gegnerischen Schüssen in Deckung.

Sobald es aber ans zielgenaue Schießen geht, gibt's Probleme. Im Scharfschützenmodus ist es enorm schwierig, den Gegner anzuvisieren – insbesondere, wenn der sich bewegt. Und die Zielautomatik versagt ausgerechnet im „Nahkampf“.

URTEIL

Die Welt ist nicht genug für Playstation hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Auffällig und ärgerlich sind die Mängel im Spielverlauf. Das fängt bei der lausigen Intelligenz der Gegner an. Werden Sie beim Anschleichen entdeckt, dann bleibt locker Zeit, den Störenfried mit dem Elektroschocker außer Gefecht zu setzen. Er wird sich nicht mal zur Wehr setzen. Sobald der „Geschockte“ wieder aufwacht, verhält er sich, als sei nichts passiert. Dass ein kleiner Stromstoß derartigen Gedächtnisverlust zur Folge hat …

Ein besonderes Ärgernis ist die unnötig erschwerte Schießerei. Bis im Scharfschützenmodus ein Gegner endlich korrekt anvisiert und ausgeschaltet ist, hätte man das Problem getrost durch Flucht lösen können. Leider ist Weglaufen nicht immer möglich, weil Ihnen im Zweifelsfall gerade ein Widersacher vor der Nase steht.

Filmsequenzen und Geschichte sind dagegen sehr stimmungsvoll geraten, wenngleich Kenner der Filme keine Überraschungen erwarten dürfen. Die Landschaftsgrafik ist ebenso vorzüglich gelungen wie die Gesichter der Spielfiguren. So erkennen Sie in James Bond (wenn sie ihn denn mal komplett zu sehen bekommen) eindeutig Pierce Brosnan wieder. Lediglich die Bewegungsabläufe hätten etwas flüssiger sein dürfen. Dennoch: Die den James-Bond-Filmen eigene Atmosphäre wurde gekonnt eingefangen. Auch Geräuschkulisse und Musik stimmen.

Die Aufträge sind abwechslungsreich, teils allerdings etwas seltsam. Eine bestimmte Summe am Black-Jack-Tisch zu erspielen, ist nun wirklich nur Glückssache und zudem eine zähflüssige Angelegenheit. Geht es dagegen richtig ans Eingemachte, kommen selbst Profis ins Schwitzen – zu oft ist der arme James der Verlierer und muss von vorn anfangen. Aber was soll's – 007 gibt niemals auf, oder?

Das Spiel hat die Redaktion nicht gerührt, aber auch nicht geschüttelt. Es ist keineswegs sensationell, jedoch „gut“.

GETESTET MIT

Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Welt ist nicht genug

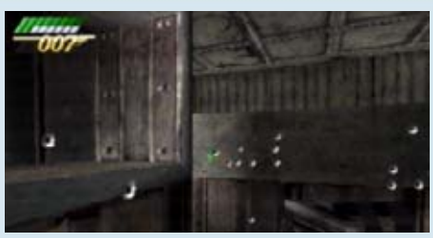
Hersteller: Electronic Arts

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,79**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (mit Schwächen)	4,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend	1,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	dumm	5,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.007.ea.com)	6,00
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%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
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,B,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%	11 Aufträge, über 20 Gegenstände	3,50
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%**		**2,30**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	-0,10
TESTERGEBNIS		gut ←	2,20
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		79 Mark (Gameland, Ratingen, Tel. 02102/470473)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,20 x 90 = 198 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Unter dem Kugelhagel hat nicht nur Ihre Panzerweste zu leiden. Auch die Wände zeigen deutliche Spuren.



Immer wieder gern genommen: Dem Kreditkarten-Dietrich halten nur die wenigsten Türschlösser stand.



Am Black-Jack-Tisch erholen Sie sich von den Strapazen der ständigen Schusswechsel. Angesichts der Spielsummen kann man allerdings schon nervös werden: Erst wenn 100 000 Dollar im „Haben“ angesammelt sind, ist die Aufgabe erfüllt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 : Spielfigur tarnen
R1 : Scharfschützen-Modus
● : Aktionstaste
✕ : Waffe abfeuern

Giants: Citi

[1] spricht: „Dschients – Ssittisen Kabuto"

Actionspiel für PC | Krieger, Göttinnen und riesige Monster – alle auf einer Insel. Das kann eng werden

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 190.

INHALT

Eigentlich wollten der brave Soldat Baz und seine Kameraden ihren Landurlaub auf dem Ferienplaneten Majorca verbringen, doch daraus wird leider nichts. Ihr Raumgleiter schmiert unterwegs ab und geht unsanft auf einem ganz anderen Himmelskörper zu Boden – zu allem Überfluss auf einem heiß umkämpften, wie sich später herausstellt. Nach dem Aufprall ist Baz in seiner blechernen Rüstung ganz allein, von seinen Freunden keine Spur.

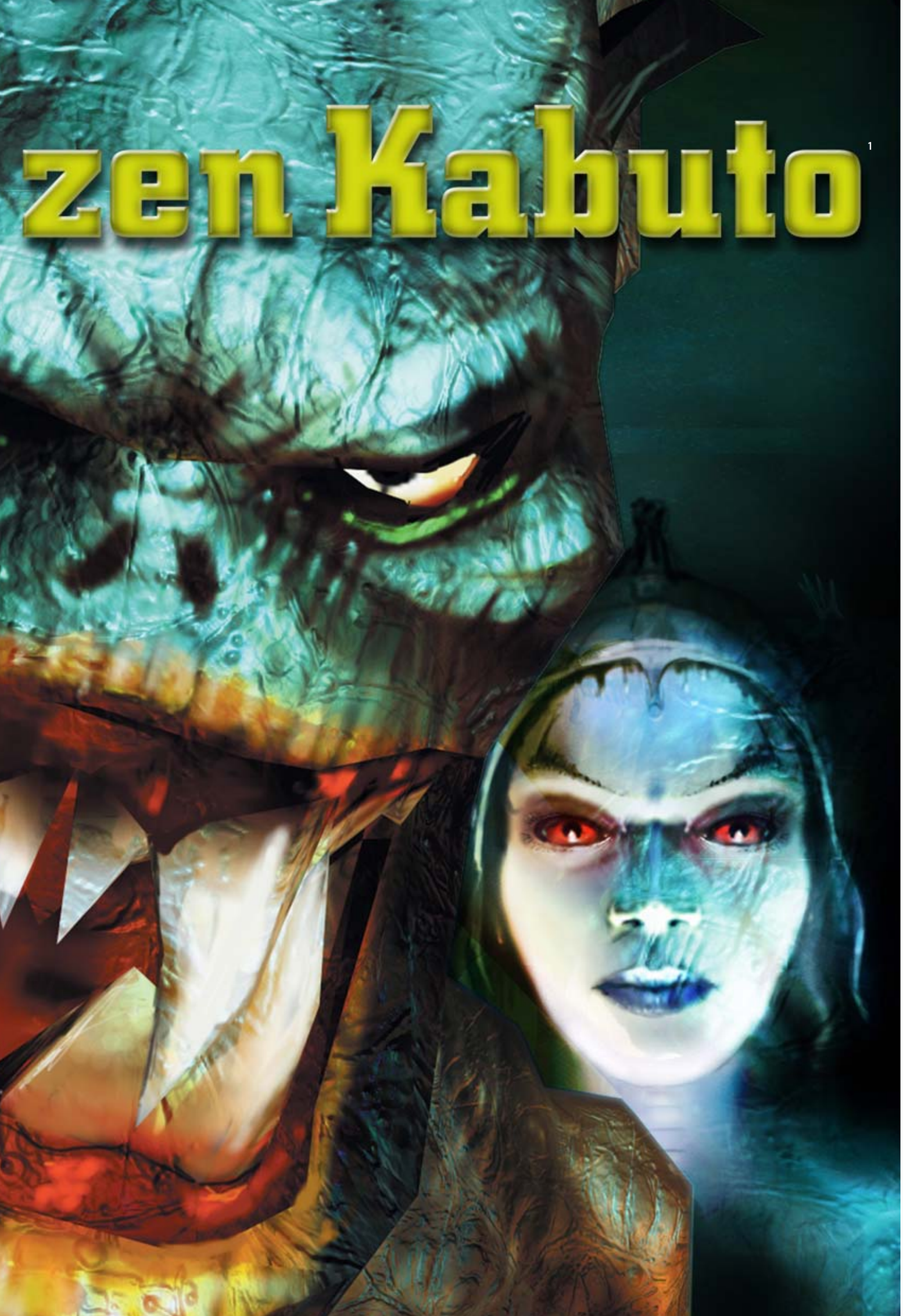
Stattdessen trifft er schon wenig später auf Bewohner dieses merkwürdigen Planeten – die Smarties. Diese kleinen, tolpatschigen Wesen mit ihren Glubschaugen in großen Wasserköpfen haben ernste Probleme: Die Sea Reapers[2] wollen ihnen ans Leder, und lassen nichts unversucht, um die hilflosen Gnome einzuschüchtern. Das kann ein furchtloser Meccarin-Krieger, und so einer ist Baz, natürlich nicht hinnehmen. Er entschließt sich, den niedlichen Knirpsen zu helfen. So ganz nebenbei findet er auf seinem Trip auch die Kollegen wieder, die überall auf dem Planeten verstreut sind. Gut so, denn zu fünft sind die Meccarins unschlagbar!

Kurze Filmchen treiben unterdessen die Handlung voran, und Sie bekommen langsam einen Schimmer davon, wer Ihr eigentlicher Gegner auf diesem Planeten ist: Die finstere Königin Sappho hat sich das Ziel gesetzt, die kleinen Smarties zu versklaven. Dabei bedient sie sich nicht nur Ihrer gemeinen, scharf schießenden Sea Reaper. In ihrem Besitz befindet sich auch ein Edelstein von unglaublicher Kraft. Damit kann Königin Sappho den Giganten Kabuto heraufbeschwören. Dieses gigantische Ungetüm ist der eigentliche Herrscher über das Inselreich. Da Smarties gerade mal das Format seines großen Zehs haben, fällt es ihm natürlich nicht schwer, die Zwerge allmählich auszurotten.

Delphi, die Tochter der bösen Königin, kann sich zum Glück nicht mit dem rüden Regierungsstil ihrer Mutter anfreunden, sondern re- →



[2] spricht: „Ssih Rihpers"


zen Kabuto
1

Giants: Citizen Kabuto FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



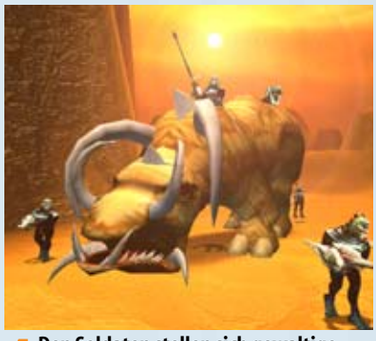
1 Baz und sein Kollege Reg treffen bald nach der Ankunft auf dem Planeten dessen seltsame Bewohner: die Smarties.



2 Kameraden brauchen Hilfe. Einer hängt überm Abgrund, wird sich nicht mehr lange halten können. Nichts wie hin!



3 Die böse Königin Sappho und ihre einäugigen Schergen haben sich die Versklavung der Smarties zum Ziel gemacht.



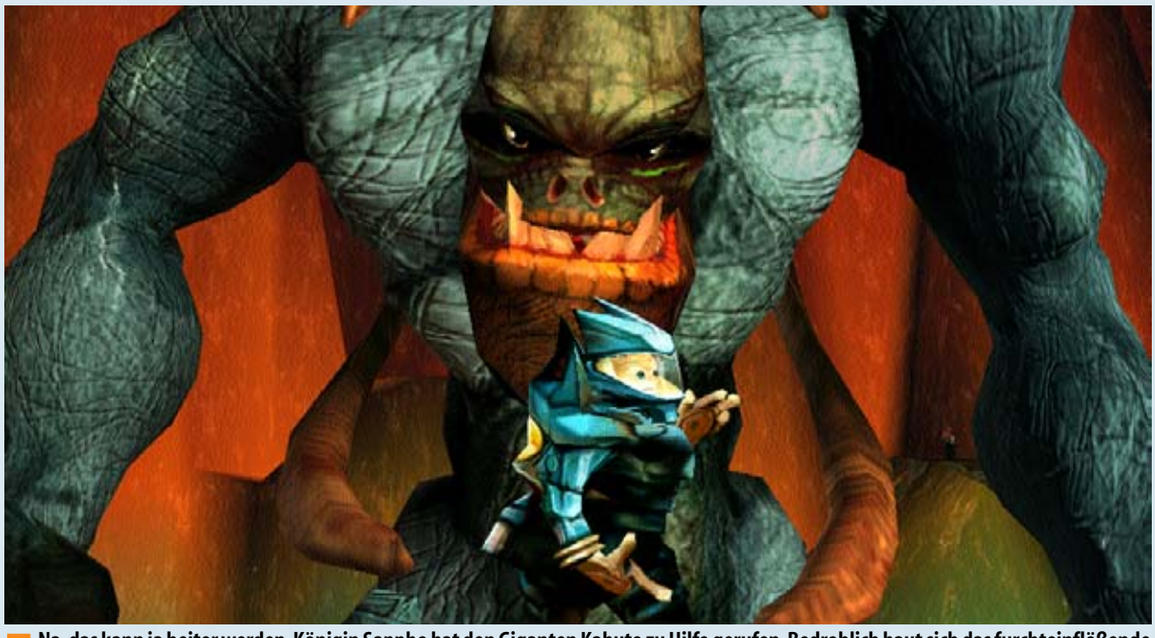
4 Den Soldaten stellen sich gewaltige Sonaks in den Weg. Gegen die riesigen Urviecher hilft nur geballte Feuerkraft.



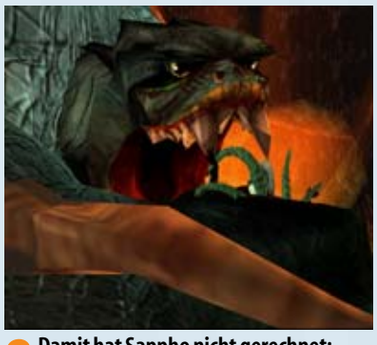
5 Schon sehr bald taucht das Schloss der Königin vor den furchtlosen Soldaten auf. Bald werden Sie es erstürmen.



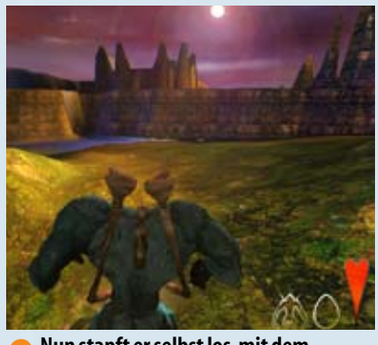
6 Im Innern des Schlosses tobt bereits der Kampf zwischen der bösen Königin und ihrer Tochter Delphi. Wer wird gewinnen?



7 Na, das kann ja heiter werden. Königin Sappho hat den Giganten Kabuto zu Hilfe gerufen. Bedrohlich baut sich das furchteinflößende Ungeheuer vor dem kleinen Soldaten Baz auf. Wie soll der den Riesen besiegen und mit heiler Haut davonkommen?



8 Damit hat Sappho nicht gerechnet: Kabuto hat die Nase voll und schnappt sich die vorlaute Königin zum Frühstück.



9 Nun stapft er selbst los, mit dem selbstverständlichen Anspruch auf Alleinherrschaft über das Inselreich.



10 Au weia, Kabuto hat einen neuen Sohn. Gemeinsam sind die wie Dampfwalzen. Halten Sie die Bestien auf!

belliert gegen die Versklavung der Smarties und schlägt sich auf die Seite der Meccarins. Nicht zuletzt, weil ihr Herz seit der ersten Begegnung mit ihnen nur noch für deren Hauptmann Baz schlägt.

Nachdem die Meccarins ihren Teil der Aufgabe erfüllt und Königin Sappho ins unwirtliche Hinterland verbannt haben, schlüpfen Sie in die Rolle der aufsässigen Tochter. Delphi setzt dort an, wo die Meccarins aufgehört haben: Sie will die Königin töten und die Smarties vom Joch der Sklaverei befreien. Und dazu bedient sie sich höchst eigenwilliger Mittel.

Mit eindrucksvollen Zaubern, etwa einem Tornado, bläst sie ihre Gegner von der Platte oder lässt sie mit dem Feuerspruch in einer Flammenwand verglühen. Außerdem bewegt sie sich mit unglaublicher Geschwindigkeit und kann sich durch ein simples Bad in klarem Wasser heilen. Für alle anderen ist das kühle Nass wegen der darin lauernden Piranhas eine tödliche Falle. Auf ihrer Reise durch das geheimnisvolle Inselreich gewinnt Delphi auch neue Freunde – und die kann sie brauchen, wenn sie schließlich ihrer bösen Mutter gegenübersteht.

Die gute Nachricht: Delphi erringt einen Teilsieg, und Königin Sappho segnet das Zeitliche. Nun gilt es noch einen Feind aus dem Weg zu räumen, um der Insel den Frieden zu bringen: Kabuto der Gigant muss weg!

Dazu schlüpfen Sie in die Rolle einer Kopie des riesigen Ungetüms. Und dann geht der Spaß erst richtig los. Stampfend bahnen Sie sich Ihren Weg über den Planeten. Ehemals bedrohliche Feinde werden wie Ameisen zertreten oder gleich mit Haut und Haaren verspeist. Häuser, Bäume, Felswände – alles, was sich dem nachgemachten Kabuto in den Weg stellt, wird flugs dem Erdboden gleichgemacht. Aber nur so lange, bis die Kopie dem Original begegnet. Der „Kampf der Giganten" gerät zu einem spannenden Finale.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- W : Vorwärts
- S : Rückwärts
- A : Seitwärts nach links
- D : Seitwärts nach rechts
- Q : Nächste Waffe
- E : Zoom-Modus an/aus
- Y : Heranzoomen
- Esc : Pause, Hauptmenü aufrufen, Menü verlassen

BEDIENUNG

Alle drei Parteien steuern Sie grundsätzlich auf die gleiche Weise. Die vielen Spezialfähigkeiten der einzelnen Figuren und die dazugehörigen Kommandos erfordern jedoch eine Menge Einarbeitungszeit.

Jede Partei schöpft nämlich aus einem Fundus völlig anderer Talente. Während die Meccarins sich auf den Umgang mit großkalibrigen Waffen spezialisiert haben und Abgründe per Raketenrucksack überwinden, bedient sich die schöne Delphi ihres Feuerbogens oder des Teleport-Zauberspruches. Kabuto schlägt mit seinen Pranken alles kurz und klein – Abgründe gibt es für ihn sowieso nicht.

Die Zahl der Meccarins wächst während des Abenteuers ständig. Die neuen Kameraden steuern Sie mit einfachen Befehlen, wie „Ziel angreifen" oder „Verteidigen", alles per Mausklick oder Tastendruck.

URTEIL

Willkommen in der Welt von Giants! Die Sonne blendet Sie über weit entfernte Bergmassive hinweg, drachenartige Wesen ziehen am Himmel ihre Kreise. Wellen schwappen schäumend an den Strand, und der Wind bewegt sanft die Wipfel der Palmen. Aus der Ferne tönt das dunkle Grollen eines offenbar riesigen Monsters.

Die grafische Qualität ist bislang unerreicht und setzt einen neuen Standard für PC-Spiele. Auch krachende Geräusche und orchestrale Musik tragen maßgeblich zur famosen Stimmung des Spiels bei. Und die vielen verschiedenen Aufgaben bringen eine Menge Abwechslung ins Spiel.

Egal, ob Sie als Meccarin Baz, als Delphi oder Kabuto unterwegs sind, es macht wirklich großen Spaß, sich durch die schöne Geschichte mit ihren überraschenden Wendungen zu bewegen. Die äußerst witzigen Konversationen der Hauptakteure sorgen zudem für Lachtränen. Leider können Sie mitten in einer Aufgabe keinen Zwischenstand speichern, das geht immer erst nach deren erfolgreichem Abschluss. Die Konsequenz ist, dass Sie schwierige Aufgaben einige Male neu in Angriff nehmen müssen, um im Spiel weiterzukommen.

Die Intelligenz Ihrer computergesteuerten Partner lässt leider etwas zu wünschen übrig. Die Meccarin-Kollegen reagieren noch relativ folgsam auf Befehle – nur ab und zu müssen sie ihnen mal einen kleinen Tritt in den Hintern verpassen.

Die Kinder des Giganten Kabuto dagegen sind nicht mehr als nettes Beiwerk. Sie stehen meist planlos in der Pampa herum und reagieren kaum selbstständig auf Feinde in der Nähe.

So gigantisch wie Kabuto selbst sind übrigens auch die Hardware-Anforderungen dieses Spiels: Haben Sie noch eine **3-D-Beschleunigerkarte** S.194 der zweiten Generation, etwa die „Voodoo 3 3000" oder eine „TNT2", im Computer, dann sieht das Spiel nicht halb so gut aus wie mit einer aktuellen 3-D-Karte. Wenn Sie „Giants – Citizen Kabuto" also in voller Pracht genießen wollen, sollten Sie schon eine „GeForce-2"-Karte haben. Und einen **Pentium-3-Prozessor** S.194 mit mindestens 700 Megahertz.

Genug gemäkelt: Wenn Sie eines der innovativsten, spaßigsten und prächtigsten aller derzeit erhältlichen Spiele verpassen wollen, dann lassen Sie Giants – Citizen Kabuto im Regal stehen. Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion empfiehlt jedoch: mitnehmen! Dieses Abenteuer ist gigantisch – einfach „gut".

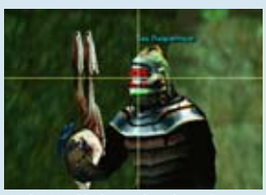
SPIELDETAILS



Mit der F-Taste wird die Frontal-Kamera eingeschaltet.



In kleinen Läden können Sie sich neu ausrüsten.



Jede Waffe hat ein eingebautes „Zielfernrohr".



Delphi nimmt an einem Rennen um die ganze Insel teil.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Giants-Citizen Kabuto

Hersteller: Virgin Interactive
Version: 1.1
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter 3D Seite 196

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	Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,67**
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%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
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%**		**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.vid.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%**		**1,56**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1,15Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,1400 Megabyte	1,37
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,H)	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet		alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**2,83**
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%	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	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%**		**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%**		**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	18 umfangreiche Spielstufen	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,92**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	**1,92**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	75 Mark (Game It!, Bundesweit, Tel.0180/5225300	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,92 x 90 = 172,80 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Pac-Man legt los (Kreis). In diesem Labyrinth sind die Pillen vor lauter Blättern kaum zu sehen. Immer mit im Spiel sind vier Gespenster.



2 Das erste Labyrinth meistert die gelbe Beißkugel mit Bravour. Bei der letzten Pille wird's zwar brenzlig, aber die Geister kommen zu spät.



3 Es gibt Orte, da kommen auch die unermüdlichen Gespenster nicht hin. In diesen Fluss beispielsweise. Einziger Gegner ist dort das hungrige Krokodil (Kreis). Das kann Pac-Man auch nach Einnahme der Superpille nicht besiegen. Also: Beine in die Hand und durch!



4 Eine Runde später gilt es für Pac-Man, einen Berg zu erklimmen. Auf dem liegen zahlreiche Pillen. Da muß der gelbe Gnom sich durchfressen.



5 Jetzt bloß nicht den Durchblick verlieren: In dieser Spielwelt liegen die begehrten Pillen auch auf Hängebrücken hoch über dem Boden.



6 In Ägypten hat Pac-Man mit Schlangen zu kämpfen. Die warten in Körben (Kreis) darauf, nach dem kleinen Kerl schnappen zu können.



7 Pac-Man steht nach der üppigen Mahlzeit schon seinen nächsten Widersachern gegenüber. Und weiter knurrt der Magen.

PAC-Adventures

Geschicklichkeitsspiel für PC | Ein gelber Kugelblitz mampft Zauberpillen und weicht Gespenstern aus – wenn's denn geht

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 190.

INHALT

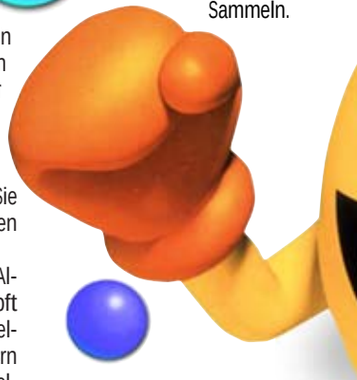
Pac-Man ist wieder los! Rund 20 Jahre kugelt einer der bekanntesten Videospiel-Helden nun schon über die Bildschirme – in einem der schlichtesten Spiele. Aber weil's so einfach ist, konnte Pac-Man sich wohl auch so lange über Wasser halten. Jetzt, in „Pac-Man – Adventures in Time", wird sogar eine komplette Geschichte erzählt: Pac-Man, ein kleiner gelber Kugelblitz, ist in der Vergangenheit und in der Zukunft auf Pillensuche. Die wichtigste Pille, das so genannte Artefakt, wurde von Gespenstern verschleppt. Und Sie als Spieler sollen Pac-Man helfen und ihm die Zauber-Pille holen.

Grob gesehen, ist alles beim Alten geblieben: Pac-Man mampft sich wieder durch zahlreiche Spielwelten und weicht Gespenstern aus. Erst wenn auf einer Spielebene alle Pillen gefressen sind, geht es in die nächste Welt.

Normalerweise sollten Drogen nicht zur Macht verhelfen, aber in diesem Fall ist wohl alles anders: Die großen Super-Pillen machen Ihren Pac-Man nämlich zum Super-Mampfer. Nach Einnahme des gelben Aufputschmittels kann er für kurze Zeit sogar Geister verschlingen. Da klingelt's auf dem Punktekonto. Und die Gefahr, durch Geister getötet zu werden, ist für ein paar Sekunden gebannt. Dann lässt die Wirkung der Super-Pille nach, und Pac-Man muss wieder vor den Gespenstern flüchten.

Im Unterschied zum 20 Jahre alten Pac-Man-Spiel kann der kleine Kerl jetzt auch Geister oder Abgründe überspringen. Die räumliche Tiefe in den modernen Spielwelten erlaubt zudem auch ein Fressen auf höherem Niveau, nämlich in weiter oben gelegenen Etagen oder auf Hügeln. Die sind über Leitern, Aufzüge oder auch per Sprung zu erreichen.

Hat Pac-Man im wahrsten Sinne des Wortes die Schnauze voll, geht's auch zwischen den Spielwelten abwechslungsreich zur Sache. Beim Hütchenspielen oder auch bei Wettrennen mit Gegnern können Sie Ihr Geschick unter Beweis stellen. Und davon ist bei diesen Zwischenspielen deutlich mehr gefragt als beim eigentlichen Pillen-Sammeln.



DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- → : Nach rechts laufen
- ← : Nach links laufen
- ↑ : Nach oben laufen
- ↓ : Nach unten laufen
- Strg : Springen

Der moderne Pac-Man hat Arme und Beine. Die sind ihm im Laufe von 20 Jahren gewachsen.

SPIELDETAILS



Ein Pac-Man-Symbol unten links zeigt: Fast alle Pillen sind weg.



Im Körbchenspiel ist das Obst von Schlangen zu befreien.

MAN in Time[1]

[1]sprich: „Pack-Mään – Addventschers in Teim"

BEDIENUNG

Einfacher geht es kaum: Pac-Man läuft nach dem Startschuss stur immer weiter. Per Tastendruck bestimmen Sie, ob Ihr gelbsüchtiger Held nach oben, unten, rechts oder links laufen oder springen soll. Auf Wunsch können Sie auch den Blickwinkel so umschalten, dass Sie das Geschehen auf dem Spielfeld immer von oben sehen.

URTEIL

Der Zahn der Zeit nagt unerbittlich an diesem Nimmersatt. So süß Pac-Man auch lächelt: Das Spielprinzip ermüdet zu schnell. Spielerisch gesehen bietet auch diese Neuauflage des Klassikers kaum mehr als Moorhuhnjagd und Co. Grafisch wurde diesmal allerdings viel in Szene gesetzt. Die in Ansätzen vorhandene räumliche Darstellung hat durchaus ihre Reize und gestattet neue spielerische Elemente, etwa das Hüpfen über mehrere Ebenen.

Auf die Ohren gibt's teilweise die typischen Klänge des Originals aus den 80-ern, dazu aber auch neue Musikstücke.

Pac-Man ist ein nettes Spiel für Anfänger oder Nostalgiker, aber nichts für Profis, die eher auf Herausforderung scharf sind als auf Pillen-Einwerfen. Alles in allem aber reicht's für ein „befriedigend".





Nach jedem Hüpfer muss sich die Sprungenergie aufladen.



Diese Teleporterfelder befördern Pac-Man an andere Orte.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Pac-Man Adventures in Time

Hersteller: Hasbro Interactive
Version: 1.0.0.1

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%**			**3,38**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht		1,00
Langzeitspaß	6%	gering		4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering		4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen		4,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	nicht überzeugend		4,00
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%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	zu dünn		5,00
Spannung	3%	mäßig		5,00
Abwechslungsreichtum	3%	wenig		4,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar		4,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/427276 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.hide.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/427276 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/427277 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,20**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (288 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%**			**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)		3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet		alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,17**
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%**			**1,00**
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%	45 Spielwelten		3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur		2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,66**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		**befriedigend**		**2,66**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		40 Mark		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,66 x 40 = 106,40 = gut		

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Nach dem Training geht's in die Qualifikation. Maximal zwölf Runden drehen Sie dabei auf der Strecke und kämpfen um Bestzeiten.



2 Anhand der Rangliste entscheidet sich, welcher Fahrer auf welcher Position startet. Eine gute Qualifikation ist also schon ein halber Sieg.



3 Erst jetzt wird es so richtig spannend: Auf Position zwei haben Sie sehr gute Chancen, sofort nach dem Start in Führung zu gehen.



4 Ein Blick zurück zeigt schnell, wo die Konkurrenz zu Überholmanövern ansetzen will. Mit geschicktem Kurvenfahren bleiben Sie aber vorn.



5 Nach mehreren Runden an der Spitzenposition ist auch mal eine Zwangspause fällig. Beim Boxenstopp, auf den Sie als Spieler keinen Einfluss haben, beobachten Sie unzählige Helfer beim Reifenwechseln und Volltanken. Nach wenigen Sekunden geht es zurück auf die Piste.



6 Der Boxenstopp hat länger gedauert als geplant. An die vierte Position zurückgefallen, müssen Sie jetzt wieder gewaltig aufholen.



7 Kein Problem für einen erfahrenen Formel-1-Piloten, wie die Rennwertung zeigt. Wird auch der Rest der Saison so gut laufen?

F1 Champi

1sprich: „Tschämpjenschip Ssihsn"

Rennspiel für Playstation 2 | Hier geht's rund: mit 300 Sachen durch den Kreisverkehr

INSTALLATION

Auf die Installation dieses Spiels werden Sie mit Sicherheit voll abfahren, denn die ist innerhalb weniger Sekunden abgeschlossen. Sollte es trotzdem zu Startproblemen kommen, werfen Sie einfach einen kurzen Blick auf Seite 190.

INHALT

Gerade ist Pause im Formel-1-Zirkus. Aber ab dem vierten März geht es buchstäblich wieder rund. „F1 Championship Season 2000" verkürzt die Wartezeit bis dahin auf spannende Art und Weise. Denn hier steigen Sie höchstpersönlich ins Cockpit. In welches, das bleibt ganz Ihnen überlassen.

Wollten Sie schon immer den McLaren-Mercedes von Häkkinen oder Schumis Ferrari fahren? Hier haben Sie die Möglichkeit dazu. Doch bevor es auf die Piste geht, ist Training angesagt. Übungsrunden sind enorm wichtig, nur so prägen Sie sich ein, an welcher Stelle Sie wie stark auf die Bremse treten und wo besonders scharf einlenken müssen. Brenzlige Kurven, wie in Monaco oder Japan, meistern Sie oft erst im vierten Anlauf.

In dieser Phase des Rennens haben Sie außerdem jederzeit die Möglichkeit, an Ihrem Wagen herumzuschrauben. Möchten Sie harte oder weiche Reifen aufziehen, wie soll die Radaufhängung eingestellt werden, wie das Getriebe? Nur durch viel Probieren ist die perfekte Konfiguration zu finden. Kennen Sie schließlich auch die Strecke im Schlaf, dann folgt die Qualifikation. Dabei entscheidet sich, aus welcher Reihe Sie später starten.

Die Ansicht im Rennen gleicht der Optik einer Formel-1-Fernsehübertragung. Auf diese Weise kommt das Ganze nicht nur besonders realistisch rüber, Sie werden auch durch regelmäßige Einblendungen über den aktuellen Stand des Rennens und den Abstand zum Führenden auf dem Laufenden gehalten. Ob allerdings die Werbe-Einblendungen der Sponsoren für mehr Wirklichkeitsnähe sorgen oder einfach nur stören, muss jeder selbst entscheiden.

Ebenso verhält es sich mit der Wiederholung. Leider gibt es keine nach Ende des Rennens. Statt dessen haben Sie die Möglichkeit, mitten im Wettkampf per Knopfdruck eine Sofortwiederholung zu starten – das Rennen wird dafür kurzzeitig angehalten. Nachteil: Es kann überaus verwirrend sein, wenn Sie sich nach einigen Sekunden Aufzeichnung bei voller Fahrt im Cockpit wiederfinden.

Grafisch begeistert Formel 1 Championship auf jeden Fall, wenngleich die Möglichkeiten der Playstation 2 bei weitem nicht ausgereizt werden. Den Ton allerdings hätte man kaum besser hinbekommen können. Der ist so nah am wirklichen Rennge-schehen, dass dem Spieler schon nach kurzer Zeit die Ohren vom Motorendröhnen schmerzen.



onship Season 2000

BEDIENUNG

So einen Rennwagen kann man nicht mit handelsüblichen Straßenautos vergleichen. Folglich gibt es auch nur wenige Menschen, die in der Lage sind, solche rasenden PS-Giganten unter Kontrolle zu halten. Wie im wirklichen Leben, so ist es auch im Computerspiel.

Im richtigen Moment bremsen, das Lenkrad mit viel Fingerspitzengefühl bewegen, jeden Winkel der Rennstrecke auswendig kennen: Darauf kommt es an, wenn Sie gegen die anderen 21 Kraftpakete bestehen wollen. Geschickte Formel-1-Piloten werden nach einer halben Stunde Einarbeitungszeit einen der ersten zehn Plätze belegen. Aufs Treppchen schaffen Sie es aber erst nach mehrstündigem, hartem Training.

URTEIL

Die Ohren dröhnen, die Hände schwitzen, die Augen starren wie gebannt auf den Bildschirm. F1 Championship Season 2000 ist mit Sicherheit ein Renner unter den Formel-1-Spielen. Aber nicht ganz ohne Ölverlust: Leider bestreiten Sie die vergangene Saison des Rennspektakels, die Aktualität bleibt also auf der Strecke. Wenn Sie das nicht stört und Sie auch auf heißestem Asphalt noch einen kühlen Kopf bewahren können, dann ist dieses Spiel mit Sicherheit das Richtige für Sie. Gesamturteil: „gut". ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 : Rückspiegel
L2 : Hochschalten
R2 : Runterschalten
✕ : Beschleunigen
■ : Bremsen
● : Rückwärts fahren
▲ : Sofortwiederholung
Steuerkreuz oder linker Steuerknüppel: Lenken



Zu kleine Fahrgastzelle, kein Blinker, kein Innenspiegel: Im Straßenverkehr dürften Sie an diesem Wagen wenig Freude finden.

GETESTET MIT
Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



F1 Championship Season 2000
Hersteller: Electronic Arts

Auch für **PC mit Win 95/98**	ja
Auch für **Playstation**	ja
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,35**
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%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	wenig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.electronic-arts.de)	6,00
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%**		**2,26**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch einstellbar	3,00
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)	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	ja/nein	3,00
Musik regelbar	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	22 Fahrer, 17 Strecken	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Lenkrad, Spieletastatur (analog, digital)	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keine	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,27**
Auf-/Abwertung		Rütteleffekt möglich	-0,10
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,17**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		120 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		104 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,17 x 120 = 260 =mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



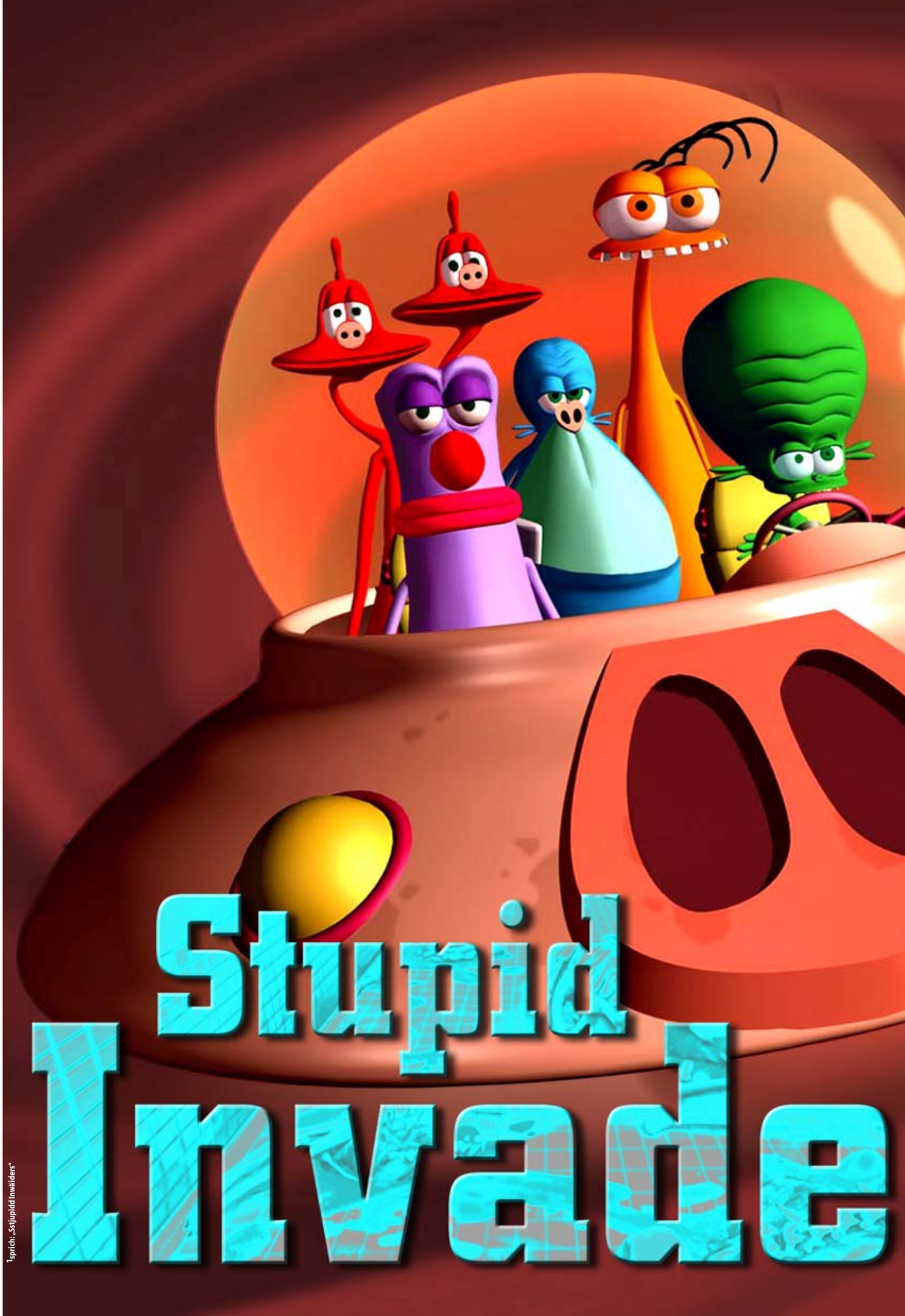
Im Spiel stehen verschiedene Kameraperspektiven zur Verfügung. Zum Beispiel die Heckansicht des eigenen Autos.



Etwas unübersichtlich: die Fahrerperspektive. Sie sehen nur die Piste, vom eigenen Wagen dagegen gar nichts.



Am komfortabelsten ist die Sicht von schräg oben auf das Auto. So können Sie die Rennstrecke bestens überblicken.



Stupid Invade

Sprich: „Stupidd Inwäiders“

Abenteuerspiel für PC |
Außerirdische Trottel in einem überirdischen Spiel

Spieletricks siehe Seite 138

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 190.

INHALT

Auf dem Weg zum Plutorius-Gürtel stürzt eine altersschwache Fliegende Untertasse mit fünf Außerirdischen an Bord auf die Erde. Die seltsamen, bunten Jungs sind nicht unbedingt Intelligenzbolzen, sondern eben „Stupid Invaders" – dumme Eindringlinge. Zu allem Überfluss hat die Bruchlandung dem UFO schwer zugesetzt, und es wird eine ganze Weile dauern, die Schrottmühle wieder flott zu machen. Derweil richten sich die Weltraumdeppen gemütlich in einem verlassenen Haus ein.

Und als die Kiste endlich repariert ist und die Fünf wieder auf die Reise gehen könnten, da erscheint der böse Kopfgeldjäger Bollok auf der Bildfläche. Er will

➜



TS

1

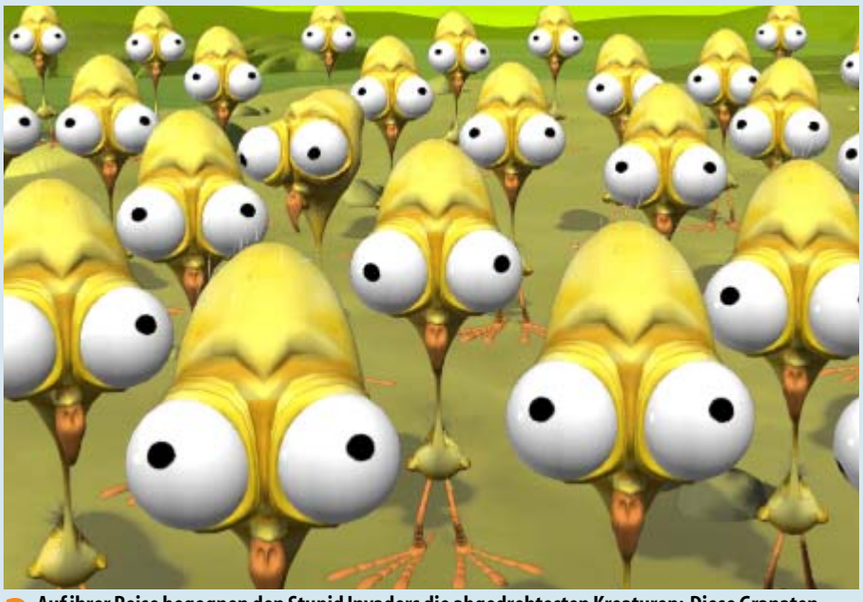
SPIELVERLAUF



1 Noch ist alles in bester Ordnung. Etno erledigt die letzten Handgriffe für den Start, und die vier anderen vergnügen sich vor der Glotze.



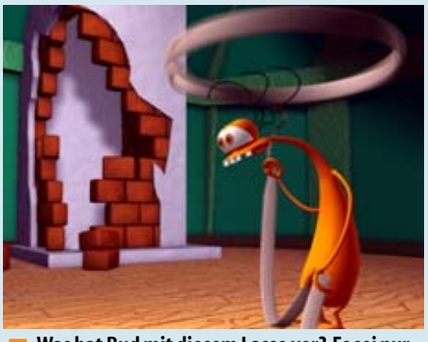
2 Leider verzögert sich die Abreise: Der Kopfgeldjäger Bollok hat vier der fünf Weltraumdeppen eingefroren. Nur Bud ist entkommen.



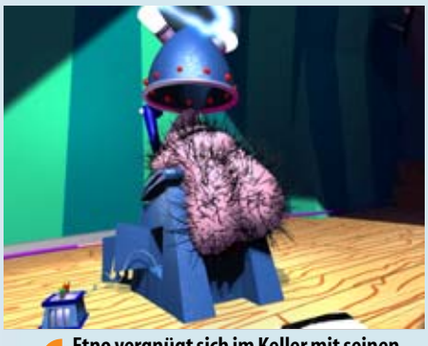
3 Auf ihrer Reise begegnen den Stupid Invaders die abgedrehtesten Kreaturen: Diese Granatenhühner sehen nicht nur total bescheuert aus – sie machen ihrem Namen auch alle Ehre. Wer sie in die Hand nimmt und freundlich auf sie einredet, riskiert eine gewaltige Detonation.



4 Einer der fünf Idioten ist garantiert immer in der Nähe, wenn irgendwas explodiert. Da leidet dann schon mal die Frisur …



5 Was hat Bud mit diesem Lasso vor? Es sei nur nebenbei erwähnt, dass es sich bei der Fangschnur um Candys neue Strumpfhose handelt.



6 Etno vergnügt sich im Keller mit seinen Erfindungen. Hier hat er wohl den falschen Knopf erwischt. Oder doch nicht?



7 Auch der Weihnachtsmann macht Bekanntschaft mit einem der Invasoren. Die Begegnung scheint ihm nicht gut zu bekommen.

Stupid Invaders FORTSETZUNG

die Blödmänner an einen steinreichen Trophäenjäger verkaufen. Tatsächlich gelingt es ihm, vier der Bruchpiloten mit Schüssen aus der Eispistole einzufrieren. Nur Bud entkommt: Er kann sich im Klo einschließen.

Na, denn – ab aufs stille Örtchen! Ab jetzt spielen Sie nämlich Buds Rolle und versuchen, die vereisten Kumpels zu befreien. Den Deppen machen zu müssen, ist ziemlich frustrierend. Bud tappt in jede Falle, wird platt gewalzt, eingeäschert und auch sonst nicht geschont. Kurz: Dem armen Kerl widerfährt jedes Missgeschick, das überhaupt passieren kann. Da verliert man die heikle Mission schon mal aus den Augen – jede Wette: Sie werden ständig mit Lachtränen kämpfen. Zum Glück sind die Rätsel nicht allzu schwierig, die Sie knacken müssen, um die vier Gefährten vom Eise zu befreien.

Natürlich ist Bollok dem kleinen Helden ständig auf den Fersen. Bis Sie den Bösewicht kalt gestellt haben, vergehen viele Stunden und haarsträubende Episoden. Aber Sie werden's schon schaffen.

Und irgendwann können die Gestrandeten ihre Untertasse wieder auf Heimatkurs programmieren: die kleine, grüne, überaus eitle Candy. Der blaue, „schlaue" Etno. Der gefräßige Gorgious. Stereo, der stets mit sich selbst streitende Doppelkopf. Und eben Bud – der Held mit dem Hirn im Rosinenformat.

Natürlich hebt das schräge Quintett nicht gleich beim ersten Versuch erfolgreich ab. Noch in der Startphase fällt Etno ein, dass er eine wichtige Zutat im Treibstoffgemisch vergessen hat. Und schon stürzen die Knalltüten wieder ab. Diesmal direkt auf eine Kuhdungfabrik.

Welch glückliche Fügung: Ausgerechnet Kuhfladen benötigt Etno für sein explosives „Super plus". Doch damit geht der Rinder-Wahnsinn erst richtig los …

BEDIENUNG

Die Bedienung der glorreichen Fünf ist erfreulich einfach und wird Sie selten vom urkomischen Spielablauf ablenken. Egal, welchen der kleinen Trottel Sie steuern – mit der Maus haben Sie alle Aktionen im Griff. Wenn Sie mit der Maus einen Gegenstand ansteuern, der für das weitere Spiel wichtig ist, dann verwandelt sich der Mauszeiger, meist zuerst ins „Angucken-Symbol".

Mit der linken Maustaste geben Sie das jeweils eingeblendete Kommando. Mit der rechten können Sie den Mauszeiger selbst verändern, und dann etwa den Gegenstand „aufnehmen" oder mit einer Person „sprechen". In welche Richtung die Spielfigur sich bewegen soll, entscheiden Sie ebenfalls per Mausklick. Per Druck auf [ ] rufen Sie die Gegenstandsübersicht auf. Von hier aus können Sie Gegenstände zur Lösung eines Rätsels einsetzen oder miteinander kombinieren, indem Sie die kleinen Abbildungen mit dem Mauszeiger übereinander ziehen.

URTEIL

Der Bildschirm wird zur Kleinkunstbühne für die lustigsten Computer-Komiker seit langem. Derbe Witze, intelligent-humoristische Einlagen, schräge Bilder – ein herrlicher Klamauk. Die eher leichten Rätsel lenken kaum vom Wesentlichen ab: Prusten, bis der Arzt kommt.

Die grafische Darstellung der Spielumgebung ist nicht ganz auf dem neuesten Stand. Vorgezeichnete, meistens flach wirkende Kulissen hat die Programmiertechnik eigentlich hinter sich gelassen. Allerdings sind die Szenarien so liebevoll gestaltet, dass man schon Spieletester sein muss, um bei aller Begeisterung den kleinen Mangel zu sehen.

Ein dickes Plus: Auch die Bedienung orientiert sich an der Frühzeit des Abenteuerspiels und ist entsprechend simpel. Stundenlang ablachen, nebenbei ein paar witzige Rätsel lösen und ansonsten einfach nur gucken und staunen. Das ist alles andere als dumm – intelligenter geht's kaum mehr. Note: „gut". ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Linke Maustaste: Gehen
Rechte Maustaste: Sammeln

SPIELDETAILS



Kopfgeldjäger Bollok kriegt immer auf die Mütze.



Oder er landet gar in einer übergroßen Mausefalle.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Stupiud Invaders
Hersteller: Ubi Soft
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**	ja
Auch für **Gameboy**	nein
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,60**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig	1,00
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%**		**1,83**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (347 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)	4,00
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@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%	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%**				**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%**				**1,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	30 bis 40 Spielstunden			1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit			1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Maus			4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch			1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner			
ZWISCHENNOTE	**100%**				**1,79**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ←	**1,79**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	79 Mark (Alternate Computer, Tel.: 06403/905010)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,79 x 90 = 161,10 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Project

Actionspiel für PC |
Terroristen haben eine Atombombe geklaut. Gehen Sie aufs Ganze, damit die nicht hochgeht

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 190

INHALT

In Deutschland ist ein atomarer Sprengkopf geklaut worden. Sechs Marines[2], Elitesoldaten der US-Marine, wurden dabei getötet. Wegen miserabler Sicherheitsvorkehrungen im Waffendepot konnten die Täter unerkannt entkommen. In Richtung Osten.

Die in der amerikanischen Hauptstadt Washington[3] stationierte Eingreiftruppe gegen Nuklearterrorismus, eine Sondereinheit des US-Verteidigungsministeriums Pentagon, stößt auf eine heiße Spur: Ein anonymer Anrufer plaudert erstaunlich viele Einzelheiten über den Diebstahl aus und fordert Geld für die Wiederbeschaffung des desaströsen Sprengkopfes. Doch plötzlich verstummt der Mann.

Fachleute können das Gespräch zurückverfolgen: Das Mobiltelefon eines Waffenhändlers in Estland ist die Quelle. Jetzt wird ein Spezialist gesucht, der den Anrufer mit seinen brisanten Kenntnissen aus dem wilden Osten herausholen kann. Und wer ist dieser Spezialist? Sie. Ihr Name ist David Llewelyn Jones[4], Sie sind ehemaliger Soldat des Special Air Service[5] (SAS). Der SAS ist die berühmte Elitetruppe der britischen Armee, und mit der haben Sie schon viele erfolgreiche Einsätze hinter sich gebracht. Mittlerweile reisen Sie „freiberuflich" durch die Welt und werden überall gebraucht, wo „die Hütte brennt". Per Hubschrauber und Zug gelangen Sie zur gegnerischen Basis, die sie ausspionieren sollen. Dort sind Überwachungs-

➜

2 sprich: „Märihns" 3 sprich: „Woschingten" 4 sprich: „Däiwidd Lu-ellinn Dschohns" 5 sprich: „Sspeschel Ähr Ssörwiss"

1 sprich: „Prohdschekt Ei-Dschih-Ei" – „IGI" steht für: „I'm going in" auf Deutsch: „Ich gehe rein"


I.G.I
1

Project I.G.I

FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Klassischer Einzelkämpfer-Auftrag: Nur mit Messer, Maschinengewehr und Fernglas ausgerüstet, müssen Sie in den feindlichen Stützpunkt eindringen.



2 Der Wachmann auf dem Turm hat eine gute Sicht, muss also ausgeschaltet werden. Außerdem wollen Sie sowieso seine Waffe haben.



3 Von oben verschaffen Sie sich selbst einen Überblick. Auch auf dem Turm gegenüber ist ein Wachmann, der Sie sehen könnte. Suchen Sie Deckung!



4 Mit dem erbeuteten Scharfschützengewehr lassen sich die Wachen schnell und ziemlich lautlos bekämpfen. Aber Vorsicht: Da die Munition begrenzt ist, brauchen Sie beim Zielen eine ruhige Hand.



5 Sobald die Wachen nicht mehr gefährlich werden können, hangeln Sie sich an der Leitung hinüber zum anderen Turm. So kommen Sie unbemerkt über den Hof und können blutigen Schusswechseln aus dem Weg gehen.



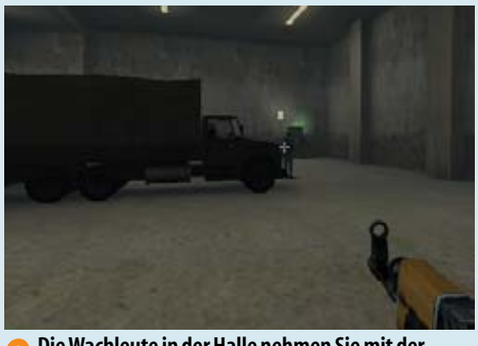
6 Schließlich kommen die Bodenwachen aber doch angestürmt. Dank der soeben erbeuteten Kalaschnikow ist das aber kein Problem für Sie.



7 Der Wachmann auf diesem Turm hört nicht, dass Sie sich von hinten anschleichen. Das ist auch gut so, denn andernfalls würde er Alarm schlagen.



8 An dieser Schranke müssen Sie schnell vorbei. Auf dem Turm hinten lauert ein Scharfschütze, der Sie ins Visier nimmt. Deshalb bloß nicht stehenbleiben.



9 Die Wachleute in der Halle nehmen Sie mit der Kalaschnikow aufs Korn. Achtung: Die Herren schießen auch scharf zurück.



10 Ein Blick durchs Fernglas verrät: Noch lauern überall feindliche Soldaten. Da ist es gut, ein Sichtgerät zu haben, das die Gegner rot markiert.



11 Selbst der härteste Mann braucht ab und zu eine „Kur". Mit einem Erste-Hilfe-Set können Sie Blessuren heilen. Dann geht der Kampf weiter.

kameras zu umgehen, Posten auszuschalten und Waffen zu klauen. Finden Sie etwa ein Scharfschützengewehr, so können Sie damit Wachleute ohne Risiko von einem Turm aus mattsetzen. Mitunter ist allerdings das Messer die bessere Wahl – es macht eben keinen Lärm.

Hinter so mancher Tür warten Überraschungen auf Sie. Manchmal erfreuliche. Etwa mehr Munition, noch mehr Waffen oder Erste-Hilfe-Kästen, mit deren Hilfe Sie sich wieder aufpäppeln können, wenn Sie einen Schuss abgekriegt haben. Manchmal aber auch unerfreuliche. Nämlich schwer bewaffnete Wachen mit nervösem Zeigefinger …

Kaum ein Einzelkämpfer ist wirklich allein: Auf Ihrem Trip durch die Hölle bekommen Sie immer wieder Anweisungen und Tipps von der schönen Anya, die Ihnen diesen Auftrag verschafft hat. Um sich zu orientieren und die Auftragsziele abzustecken, werfen Sie einen Blick auf die elektronische Karte.

BEDIENUNG

Steuern lässt sich „Project I.G.I." entweder nur per Tastatur oder unter Zuhilfenahme der Maus. COMPUTERBILD-SPIELE rät dringend zur Kombination, denn die voreingestellte Tastenbelegung macht alles unnötig kompliziert. Die Wahl der Waffe und das Nachladen gehen per Maus viel schneller von der Hand. Dass im Spiel nur Englisch geredet wird – deutsche Untertitel sind eingeblendet –, erschwert mitunter die Orientierung. Ärgerlich: Speichern von Zwischenständen, während eine Aufgabe läuft, ist nicht möglich. Lässt Ihr Held sein Leben, und sei es auch ganz kurz vor Schluss der Spielstufe, dann müssen Sie die ganze Aufgabe erneut in Angriff nehmen. Noch ein Hinweis: Meistens verfolgen Sie das Spielgeschehen aus der Ich-Perspektive. Nur bei bestimmten Aktionen, zum Beispiel beim Klettern, sehen Sie „Ihre" Spielfigur von hinten.

URTEIL

Project I.G.I. ist nichts für schwache Nerven und gehört auf keinen Fall in Kinderhände. Es gibt teils sehr brutale Szenen, und die Behauptung des Herstellers auf der Internet-Seite zum Spiel, dass „Tarnung und List wichtiger sind als pure Waffengewalt", kann die Redaktion so nicht nachvollziehen. Es ist zwar nicht immer zwingend nötig, alle feindlichen Soldaten auszuschalten. Aber ein Großteil von denen muss schon aus dem Weg geräumt werden, damit Sie weiterkommen. Die „Jungs" verhalten sich äußerst aggressiv und entdecken Sie schnell, so dass nur konsequente Notwehr hilft.

Apropos Intelligenz der Gegner: Hier gibt es zwei Extreme. Einerseits reagieren sie auf Geräusche und kleinste Bewegungen, andererseits aber bleiben sie wie angewurzelt stehen, als ob nichts wäre, obwohl ein Kamerad zwei Meter weiter erschossen wird.

Optisch ist das Spiel gelungen. Die Landschaften bestechen mit räumlicher Tiefe. Licht- und Wettereffekte, wie Regen oder Nebel, vermitteln ein realistisches Bild. Entfernte Objekte per Zielfernrohr oder Fernglas „heranzuholen", ist faszinierend.

Allerdings ist Project I.G.I. etwas kurz geraten. Erfahrene Spieler dürften für die 14 Aufgaben kaum mehr als ein langes Wochenende brauchen.

Fazit: Ein ausgefeiltes Spiel, aber „starker Tobak". Das Spiel hat zwar die USK-Einstufung „Geeignet ab 16 Jahren" geschafft, aber die Redaktion mag es nur charakterlich sehr stabilen Jugendlichen empfehlen. Note: „gut". ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Angreifen
Rechte Maustaste: Waffe wechseln
↵: Nachladen
⇧ (rechts): Benutzen
↑: Vorwärts gehen
↓: Rückwärts gehen
→: Seitlich nach rechts gehen
←: Seitlich nach links gehen
C: Kartencomputer

SPIELDETAILS



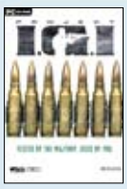
Die Waffe, mit der Sie gerade „arbeiten", wird eingeblendet.



Ihr Befinden: Rot bis zum Kopf heißt, Sie sind fit.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Project I.G.I

Hersteller: Eidos 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	Fortgeschrittene

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,13**
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%	realistisch		1,00
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%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	enorm		1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt		3,00
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%**			**1,37**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (476 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,E,F,G,I,J)		3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet		alle bestanden		1,00
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%**					**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%**					**2,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	14 Aufgaben				4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen				3,00
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/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,23**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS		**gut** ←				**2,23**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark				
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		75 Mark (Game It!, Bundesweit, Tel. 0180/5225300				
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,23 x 90 = 200,70 = ausreichend				

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Fürst Tokugawa wartet in seinem Lager ungeduldig auf den Beginn der Schlacht. Der Befehl zum Angriff steht unmittelbar bevor.



2 Die Feldherren auf dem Kriegsschauplatz machen sich für den Kampf bereit. Hunderte von Reitern stürmen dem Feind entgegen.



3 Der Hauptarbeitsplatz des Spielers ist die Übersichtskarte. Am „Schlachtplan" werden die einzelnen Truppen bewegt. Auch Kampfbefehle für die nächste Aktion bekommen die Truppen von hier aus (Kreis). Rechts oben sieht der Spieler, wie viele Soldaten der ausgewählten Einheit angehören.



4 Mit schwerer Feuerkraft geht's gleich in die Vollen: Eine heftige Kanonade nimmt die Einheit des Gegners unter Beschuss.



5 Der Kugelhagel sorgt für schwere Verluste in allen Reihen der feindlichen Truppe. Das heillose Chaos wird eindrucksvoll ins Bild gesetzt.



6 Der gegnerische Feldherr hat in seinem Lager ab jetzt keine ruhige Minute mehr. Von allen Seiten bedrängen ihn Tokugawas Truppen.



7 Es kommt zum entscheidenden Duell: Die beiden Befehlshaber tragen die Sache Mann gegen Mann auf Leben und Tod aus.

Kes

Strategiespiel für Playstation 2 | Achtung, Hobby-Feldherren – in diesem Spiel wird Ihnen so manches japanisch vorkommen …

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 190.

INHALT

Zurück ins Jahr 1598. Nach langer Zeit des Friedens kommt es im Inselreich Japan wieder zu kriegerischen Auseinandersetzungen. Etliche Feldherren versuchen mithilfe grausamer Schlachten die Herrschaft an sich zu reißen. Lord Tokugawa ist – oder besser: war – einer von ihnen. Angeekelt von Habsucht und Gier seiner einstigen Mitstreiter, macht er es sich zum Ziel, das gesamte Reich unter seiner Führung zu vereinen und dem Volk den Frieden zurückzubringen.

Eine kleine Einführung vor der Schlacht zeigt auf einer Karte, wo die einzelnen Einheiten stehen. Gegnerische Kampfverbände sind um die Festung des Fürsten verteilt, der angegriffen werden soll. Der Spieler gibt nun seinen Generälen die entscheidenden Befehle, ordnet zum Beispiel an, ob die Kampftruppe am Platz verharren oder sich auf den Gegner zu bewegen soll.

Sobald zwei Truppenteile aufeinandertreffen, kann der Spieler die Art des Angriffs wählen, also etwa Sperrfeuer mit Kanonen oder direkten Beschuss aus Gewehren. Entscheidend für die Wahl der Angriffsart sind die unterschiedlichen Eigenschaften der eigenen und der feindlichen Verbände: Welche Waffen führen die Truppen mit sich? Ist es sinnvoll, zum Sturmangriff zu „blasen"? Und wie ist es um die Moral der



Glitzernde Pracht: japanische Feldherren.

eigenen Kämpfer bestellt? Kann man sich realistische Siegeschancen ausrechnen? Steht der Anführer der Truppe Tokugawa treu zur Seite? Oder besteht die Gefahr, dass er überläuft?

Erst, wenn er alle Entscheidungen sorgfältig abgewogen hat, kann der Spieler einen sinnvollen Angriff starten. Und was für einen: Kanonen-Sperrfeuer reißt große Lücken in die Feindformation. Im Kampf Mann gegen Mann surren ganze Schwärme von Pfeilen durch die Luft. Oder die Anführer fechten es unter sich aus: im aufreibenden Duell.

Das Kampfgeschehen wird auf Dauer allerdings sehr unübersichtlich, es ist schwierig, alle Truppen im Überblick zu behalten. Deshalb stehen diverse aussagekräftige Übersichtskarten zur Verfügung. Darauf können Sie, wie eingangs erwähnt, mit einem Blick alle Standorte der eigenen und der feindlichen Truppen sehen.

Während der Schlacht halten kleine Filme Sie auf dem Laufenden. Etwa dieser: Fürst Tokugawa läuft in seinem Lager unruhig auf und ab, weil die Verstärkung, die sein Kollege Mori fest zugesagt hat, noch immer nicht eingetroffen ist.

Mit jedem Sieg gewinnen die Generäle in „Ihren" Diensten an Erfahrung, die sie bei der nächsten großen Schlacht einsetzen.

BEDIENUNG

Die komplizierte Bedienung ist für ein Strategiespiel eigentlich nichts Ungewöhnliches. Mit der Spieletastatur artet sie jedoch in Arbeit aus. Alle Knöpfe sind belegt, und jeder von ihnen hat in der Schlacht eine wichtige Funktion. Das heißt: Es vergeht eine ganze Menge Zeit, bis Sie die Truppen im Griff haben und nicht mehr ständig vom Gegner „zerfleischt" werden. Mit beiden Mini-Steuerknüppeln verändern Sie die Einstellungen der Kamera, die den Kampfschauplatz aus der Vogelperspektive zeigt. Mit den **L1**- und **R1**-Tasten wird von einer Armee zur anderen umgeschaltet. Das Steuerkreuz verschafft Zugriff auf alle eigenen Generäle. Auch die vielen verschiedenen Befehle werden mit dem Steuerkreuz ausgewählt. Und anschließend per **X**-Taste erteilt.

URTEIL

Kessen entführt Sie wirklich ins Japan des Jahres 1598. Eine stimmungsvolle Grafik, erwähnt seien besonders die farbenprächtigen Rüstungen, verbreitet authentische Stimmung. Die Qualität der liebevoll gemachten Zwischenfilme ist absolut herausragend. Die Schlachtszenen wiederholen sich jedoch zu oft und werden daher schnell langweilig. Wollen Sie dieser Ödnis entgehen, indem Sie die Filmchen abschalten, dann bleibt leider nicht mehr viel von der schönen Grafik. In der Normalperspektive des Spiels sind kämpfende Truppen lediglich als kleine blaue Punkte in einem simpel gezeichneten Terrain zugange. Damit ist ausgerechnet die wichtigste (und häufigste) Ansicht, nämlich die strategische, besonders hässlich und eintönig.

Darüber hinaus ist die Bedienung äußerst kompliziert und schwer zu verstehen. Erste Siege haben Sie ausschließlich der extremen Dummheit der gegnerischen Einheiten zu verdanken. Genialer Ansatz, schwache Umsetzung – nur „befriedigend". ■



GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Kessen

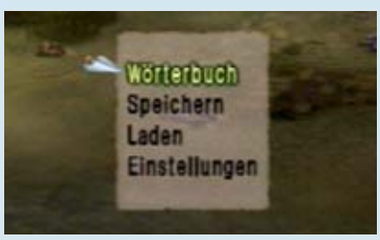
Hersteller: Electronic Arts

Auch für **PC mit Win 95/98**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
Geeignet für	Profis

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,71**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
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%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	fehlen	6,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
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%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ea.com)	6,00
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%**		**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)	4,00
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%**		**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	1 langer Feldzug	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital), Steuerknüppel	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,56**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,56**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		119 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		??? Mark (????????, Tel.: ???????????)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,56 x 119 = 304,64 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Sie können jederzeit während des Spiels ein Wörterbuch aufrufen und darin die Grundlagen der Steuerung nachlesen.

Die farbenprächtigen Rüstungen der japanischen Feldherren orientieren sich an den Originalen, die im Mittelalter getragen wurden.



DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 : Nächste Einheit wählen
L2 : Karte ansehen
R2 : Steuerungshilfe an/aus
✕ : Befehl bestätigen

Rollenspiel für Playstation | **Das täglich Brot eines Abenteurers: Prinzessinen entführen, Monster verdreschen, Königreiche retten**

Spieletricks siehe Seite 132

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation installieren, lesen Sie auf Seite 190.

INHALT

Als Mitglied der Gaunerbande Pluto führt Zidane[2] ein abenteuerliches Leben. Zudem verspricht sich der jüngste Coup[3] der Ganoven auszuzahlen: Prinzessin Garnet von Alexandria soll entführt werden. Dafür wurde ein gewitzter Plan ausgeheckt. Als Schauspieltruppe getarnt, ist es für die Bande ein Leichtes, in den Palast zu gelangen. Während Volk und Wachen durch die prächtige Vorstellung abgelenkt sind, soll Zidane die Prinzessin verschleppen. Doch die hat ihre eigenen Pläne und will den Trubel ihrerseits zur Flucht aus dem Elternhaus nutzen.

So kommt es, dass in der gleichen Nacht Palastwache und Kidnapper Jagd auf die Prinzessin machen. Als sich Zidane und Garnet dann das erste Mal gegenüberstehen, sind sich die beiden schnell einig. Eigentlich wollen sie doch Dasselbe. In einer halsbrecherischen Aktion flüchten sie mit einem Luftschiff aus Alexandria.

Mit an Bord ist auch Hauptmann Steiner, der Kommandant der Palastwache, der die Prinzessin wieder nach Hause bringen will. Allerdings stellt sich der alte Haudegen

[2] spricht: „Kuh" [3] spricht: „Sihdahn"

Final Fa



ntasy 9

1

Spirits: „Feine Fantasi"

Final Fantasy 9 FORTSETZUNG

recht ungeschickt dabei an, die trotzköpfige Hoheit zur Umkehr zu bewegen. Eher zufällig hat es im ganzen Trubel auch den kleinen Zauberer Vivi auf das Luftschiff verschlagen. Und damit beginnt ein ungewöhnliches Abenteuer für dieses zusammengewürfelte Quartett.

An anderer Stelle braut sich derweil Unheil zusammen. Königin Brahne, die Mutter von Garnet, schmiedet finstere Pläne. Sie baut eine Armee auf und bedroht benachbarte Königreiche. Steiner und die Prinzessin wollen das zwar kaum glauben, aber alle Zeichen stehen auf Krieg.

In einer kleinen Ortschaft entdecken sie eine Produktionsanlage für Schwarzmagier-Marionetten. Diese künstlichen Wesen sollen der Armee der Königin die nötige Schlagkraft für einen Angriffskrieg verleihen.

Beim Anblick dieser Marionetten werden Zauberer Vivis Knie weich. Mit ihren spitzen Hüten, weiten Gewändern und pechschwarzen Gesichtern sehen sie genau so aus wie er. Vivi weiss nicht, wo er herkommt und, wer oder was er wirklich ist. Nun setzt er alles daran, das Rätsel seiner Herkunft zu lüften – vielleicht ist er ja selbst auch nur eine Marionette?

Zidane hat sich derweil bis über beide Ohren in die Prinzessin verliebt und steht ihr bei der weiteren Flucht hilfreich zur Seite. So sind die vier plötzlich in einen riesigen Konflikt verstrickt, den sie nur mit Mut und Zusammenhalt überstehen können.

Im Kampf gegen die böse Königin werden sie gelegentlich von anderen Abenteurern unterstützt, die sich ihnen anschließen. Da ist etwa die unglücklich verliebte Rittersfrau Freya oder das stets hungrige Sumpfwesen Quina, das seine Gegner mit einer meterlangen Zunge fängt und verschlingt.

Die Truppe trennt sich aber auch immer wieder, und der Spieler übernimmt dann abwechselnd die Verantwortung für die einzelnen Grüppchen.

Unterwegs haben die Abenteurer so manches Problem in Form kampfwütiger Monster aus dem Weg zu räumen. Feuerspeiende Drachen, geflügelte Dämonen und giftige Rieseninsekten greifen hinterrücks an. Dann müssen die Helden beweisen, was in ihnen steckt.

Zum Glück verfügen sie allesamt über besondere Fähigkeiten: Zidane kann hervorragend mit dem Schwert umgehen. Vivi beherrscht Zaubersprüche, die Gegner bei lebendigem Leibe verbrennen. Prinzessin Garnet heilt ihre verletzten Kameraden mit weißer Magie. Und Steiner ist ein erfahrener Haudegen, der viel einstecken und noch besser austeilen kann.

Mit jedem siegreichen Kampf gewinnen die ungleichen Fahrensleute an Erfahrung. Auf diese Weise lernen sie mit der Zeit immer neue und stärkere Kampftechniken hinzu. Bis sie schließlich stark genug sind, um sich durchzusetzen und zu siegen.



Prinzessin Garnet bricht aus ihrem Elfenbeinturm aus.

BEDIENUNG

Die Übersicht in der riesigen Spielwelt und den umfangreichen Menüs gewinnt durch eindeutige Hinweise. Befindet sich in der unmittelbaren Nähe Ihrer Spielfigur ein interessantes Objekt, so erscheint über dem Kopf der Figur ein Ausrufezeichen in einer Sprechblase. Dann können Sie per Knopfdruck Gegenstände aufheben, Türen öffnen oder Schalter betätigen. In Geschäften wird vor dem Kauf einer Waffe oder Rüstung per Pfeil angezeigt, welchem Helden dieser Ausrüstungsgegenstand nützen würde. Geht es darum, die Einkäufe optimal unter den Leuten zu verteilen, dann hilft das Spiel.

Das heißt aber nicht, dass man stets den Durchblick hat. Auf den langen Fußmärschen von Ort zu Ort geht trotz Landkarte schnell die Orientierung verloren. Die Spielwelt macht

SPIELVERLAUF



1 Mit einem anschaulichen Puppenspiel erklärt der Räuberhauptmann seinen Komplizen den Entführungsplan.



2 Im Palast von Alexandria liefern die Gauner eine mitreißende Theateraufführung ab, um die Wachen abzulenken.



3 Zufällig laufen sich Zidane und Garnet über den Weg. Die Prinzessin bittet den Dieb, sie aus dem Schloss zu bringen.



4 Nach der gefährlichen Flucht im Luftschiff, die mit einer Bruchlandung endet, findet sich die Truppe im verwunschenen Wald wieder.



5 Der Weg ins benachbarte Königreich ist nicht ungefährlich. Ein riesiges Eismonster bläst den Helden seinen kalten Atem ins Gesicht.



11 Für ein Jagdfestival wurden in der Stadt Lindblum wilde Bestien losgelassen, die nun als Beute für die Teilnehmer herhalten. Zidane bekommt es mit einem besonders dicken Brocken zu tun.



18 Die Armee von Königin Brahne hat gewütet. Die Nachbarreiche von Alexandria sind wie ausgestorben. Keine Menschenseele zu sehen.



19 Doch auch in den scheinbar leeren Gassen lauert noch Gefahr. Monster und Söldner treiben ihr Unwesen in der Stadt.



6 In einem kleinen Dorf machen die Abenteurer eine ungeheuerliche Entdeckung: In dieser Fabrik werden Zauberer-Marionetten zu Kriegszwecken produziert.



7 Hauptmann Steiner sieht eine Chance, Prinzessin Garnet in diesem Luftschiff nach Hause zu bringen.



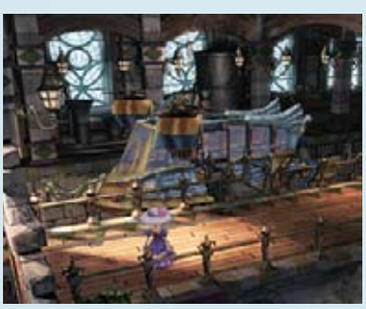
8 Zidane ändert den Kurs des Fluggeräts. Die Fahrt geht nun nicht zurück nach Alexandria, sondern nach Lindblum.



9 Der Herrscher von Lindblum gewährt den Flüchtigen eine Audienz und Unterkunft in seiner Stadt.



10 Zidane und die Prinzessin kommen sich offenbar näher: Ihre Streitereien werden allmählich intensiver.



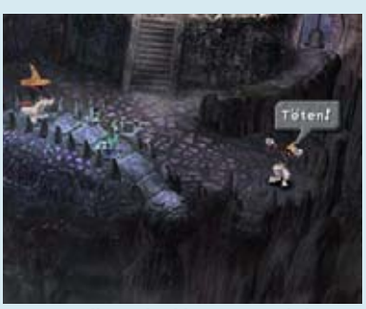
12 In dieser riesigen Stadt erreicht man mit Hilfe von Schienentaxis jeden noch so entlegenen Winkel.



13 Mit etwas Schlafmittel entledigt sich die Prinzessin ihrer vorlauten Gefährten und setzt sich mit Steiner ab.



14 Vivi macht sich mit einem Mogry bekannt, der einen Leckerbissen im Besitz des kleinen Zauberers wittert.



15 In dieser dunklen Grotte wird es gefährlich: Kampflustige Zauberer-Marionetten folgen ihrem Killerinstinkt.



16 Vorsicht, fliegender Drache! Im tiefsten Innern der Grotte kommt es zum Kampf auf Leben und Tod.



17 Währenddessen hat sich Hauptmann Steiner abgesetzt. Die Prinzessin reist unerkannt im Sack mit.



20 In Burmecia wird Zidane zufällig Zeuge einer geheimnisvollen Zusammenkunft. Königin Brahne trifft sich mit den Hintermännern ihrer Verschwörung.



21 Die Zaungäste bleiben nicht unentdeckt. Jetzt gibt es Saures von der Leibwache der Königin. Die Helden sind einem Geheimnis auf die Spur gekommen.

Final Fantasy 9

FORTSETZUNG

nämlich automatisch jede Drehung der Spielfiguren mit. Dieser Effekt lässt sich nur durch ständiges Korrigieren des Blickwinkels ausgleichen.

URTEIL

Schnell haben Sie die vier Helden mit ihren allzu liebenswerten Schwächen und Motiven ins Herz geschlossen. Mit dem Quartett erkunden Sie eine märchenhafte Spielwelt, die Sie ins Staunen versetzen wird.

In den malerischen Palästen und mittelalterlichen Städten mit ihren verwinkelten Gassen bleibt das Auge immer wieder an liebevoll gemachten Details hängen: Abenteuerlich konstruierte Dampfmaschinen rattern vor sich hin, imposante Bronzestatuen und Springbrunnen schmücken die Straßen. Nur die Landschaft zwischen den Ortschaften ist trist und langweilig gestaltet.

Das gesamte Spielgeschehen wird von klassischen Melodien begleitet, die meist zum aktuellen Geschehen passen. Zusammen mit der prachtvollen Präsentation bedeutet das ein nahezu filmreifes Spielerlebnis.

Die spannende Geschichte vermag über die gesamte Spieldauer zu fesseln. Immer wieder erfährt man mehr über die geheimnisvollen Machenschaften der Königin und die wahren Hintergründe des ganzen Konflikts. Aber auch die Weiterentwicklung der Helden, das Erlernen neuer Kampftechniken und Zaubersprüche sowie die optimale Ausrüstung mit Waffen und Rüstungen wird Ihre gesamte Aufmerksamkeit in Anspruch nehmen.

In der gewaltigen Spielwelt gibt es auch abseits des normalen Lösungsweges genug zu entdecken: Schätze, geheimnisvolle Höhlen, legendäre magische Gegenstände.

Nur wenige Schwachpunkte stören. So tragen einige Menüpunkte und Objekte englische Namen, wie etwa „Item[4]“ und „Cancer[5]“. Und den Verwendungszweck vieler Fundstücke erklärt die Hilfefunktion nur unzureichend. Da hilft meist nur eins: ausprobieren. Der Spielspaß leidet darunter allerdings nur unmerklich. COMPUTERBILD-SPIELE-Testurteil: „gut“.

[4]sprich: „Eitem“ [5]sprich: „Kähnzer“



Ein schlagkräftiger Hauptmann und ein mysteriöser Zauberer – ideale Begleiter durch jedes Abenteuer.

GETESTET MIT

Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Final Fantasy 9

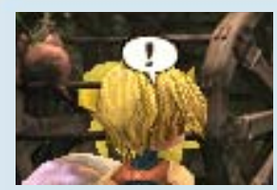
Hersteller: **Infogrames**

Auch für **PC mit Win 95/98**	Termin unbekannt
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

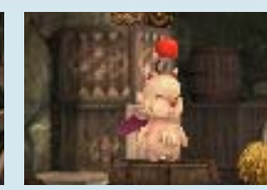
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,67**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend	1,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß	1,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**5,33**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01905/10550 (1,21 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.squaresoft.com)	5,00
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%**		**4,15**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Englisch	6,00
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)	2,50
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%	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%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	8 Helden, 150 Gegnerarten	1,00
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%**		**2,37**
Auf-/Abwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
		Eingebautes Kartenspiel	**-0,10**
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,17**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**139 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		**110 Mark (Game It!, bundesweit, Tel. 01805/225300)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,17 x 139 = 301,63 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Ausrufezeichen signalisieren interessante Entdeckungen.



Bei den Mogrys kann der Spielstand gespeichert werden.



Zwischenfilme zeigen, was andere Figuren gerade tun.



Viele Dorfbewohner sind begeisterte Kartenspieler.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Aktion ausführen (Untersuchen, Sprechen, Kämpfen)
■: Karten spielen
▲: Hauptmenü öffnen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Kein Rennen ohne Vorbesprechung. Christine, rechts im Bild, führt Sie durch die neun Etappen und durch die an den Haaren herbeigezogene Rahmenhandlung.



2 Kurz nach dem Start immer das gleiche Bild: Ihre Konkurrenten beachten den übrigen Verkehr nicht und bauen schon in den ersten Sekunden Unfälle.



3 Sie lassen sich jedoch nicht erschrecken, rasen weiter, hüpfen über Rampen und durchqueren mitten in der Luft eine Wasserpfütze – wenig überzeugend.



4 Schlimmer als abgehobene Gewässer sind Blitzgeräte, die Schrecken der Raser! Die hässlichen Kästen sollten Sie unbedingt über den Haufen fahren.



5 Kaputt gefahrene Blitzer bringen Geld. Und damit rüsten Sie Ihren Wagen auf. 1500 Euro kostet etwa das Auswechseln der Bremsflüssigkeit – das ist Wucher!



6 Als Raser müssen Sie vor allem eins: schnell reagieren. Wenn an Straßensperren plötzlich die Leitplanke fehlt, dann weichen Sie einfach auf die Gegenspur aus.



7 „Sag Deinem Hintern auf Wiedersehen", blökt Krüger (links unten im Bild) ins Funkgerät. Sie müssen nicht nur seine Sprüche ertragen, sondern werden auch noch ständig von ihm gerammt. So wird Ihr Mercedes SLK schnell zum unfreiwilligen Cabrio.



8 Weiter geht die Raserei am Frankfurter Flughafen. Dort brettern Sie durch Abfertigungshallen und Flugzeugrümpfe. Schade übrigens, dass der Tacho (unten rechts) in Ermangelung einer Beschriftung niemals die Geschwindigkeit anzeigt.



9 Krüger jagt Sie weiter durch die Großstädte Deutschlands. Kurz vorm Brandenburger Tor ist nicht mehr viel übrig von Ihrem Wagen.



10 Auf der letzten Etappe machen Sie einen Fehler: Sie drehen sich einmal im Kreis und sind wegen ungünstiger Kamerawinkel kurzzeitig orientierungslos.



11 Doch wenn Sie nicht immer ab durch die Mitte wollen (wie in diesem Fall), werden Sie das Rennen gewinnen. Und zwar in weniger als fünf Stunden.

Autobahnraser 3

Die Polizei schlägt zurück



Rennspiel für PC | Hüpfende Lastwagen, nörgelnde Polizisten und unwürdige Gegner: Der Autobahn-Raser ist wieder da

Spieletricks siehe Seite 136

INSTALLATION

Geübten „Installateuren“ wird das Überspielen auf die Festplatte keine Probleme bereiten. Will das Installations-Programm aber partout nicht anspringen, dann blättern Sie auf Seite 190.

INHALT

Nur die Besten der Besten sind zu diesem Rennen eingeladen. Wilde Autofahrer, die mit ihren Fahrzeugen perfekt umgehen können und gerne die außergewöhnlichsten Strecken entlang brettern. Veranstalter und Geldgeber ist ein Unbekannter. Man nennt ihn den Schatten. Nicht etwa, weil er im sprichwörtlichen Sinn einen solchen hat – denn wer veranstaltet schon ein illegales Autorennen in der Abfertigungshalle des Frankfurter Flughafens? Sondern eher deshalb, weil aufgrund schlechter Lichtverhältnisse immer nur Umrisse dieses Menschen zu sehen sind.

Da Sie illegal auf normalen Straßen unterwegs sind, dürfen Sie sich über etwaige Störungen seitens der Ordnungshüter nicht wundern – die Polizei möchte den

Autobahnraser 3 — FORTSETZUNG

Club der Raser ein für alle Mal sprengen. Dafür haben sich die Beamten extra einen Spezialisten besorgt. Sein Name ist Krüger, sein Auto ist groß, und seine Stimmung ist mies. Abwechselnd treten Sie gegen vier andere Fahrer und gegen Inspektor Krüger an. Der jagt Sie dann quer durch die Stadt und versucht, Sie mit Straßensperren und Streifenwagen aufzuhalten. Dabei unterlässt er es leider nicht, die ganze Zeit nörgelnde Funksprüche zu senden. „Siehst du die Straßensperre, von der ich dich gleich abkratzen werde", fragt er mit der deutschen Synchronstimme von Clint Eastwood[1] – und Sie suchen vergeblich den Knopf zum Ausschalten des Funkgeräts.

Auf der Autobahn selbst sind Sie nur ein einziges Mal unterwegs, was angesichts des Spieltitels doch leicht verwirrt. Stattdessen jagen Sie durch Städte in ganz Deutschland und den Niederlanden. Halbwegs realistisch nachgebildet sind zum Beispiel der Hamburger Hafen, die Berliner Stadtmitte und der Frankfurter Flughafen. Natürlich werden sich Ortskundige beim Rennen auf diesen Strecken nicht wirklich zu Hause fühlen. Doch sorgen wenigstens ein paar markante Gebäude für ein halbwegs naturgetreues Umfeld.

Egal, wo Sie unterwegs sind: Jedes Mal weichen Sie kriechendem Zivilverkehr aus, befahren auch mal eine Einbahnstraße in falscher Richtung oder schießen den Bürgersteig entlang. An Action fehlt es also ganz und gar nicht.

Allerdings wird das Geschehen unfreiwillig komisch, sobald Sie sich das Fahrverhalten anderer Autos ansehen: So stehen Polizeiwagen seelenruhig am Straßenrand, um urplötzlich loszufahren und mit fatalen Auswirkungen gegen die Leitplanke zu donnern. Am Ende der Autobahn befindet sich eine große Straßensperre, in die alle Fahrzeuge hinein rauschen und so für eine endlose Massenkarambolage sorgen. Und wenn LKWs am Horizont auftauchen, dann kommen sie nicht etwa normal angefahren, sondern plumpsen aus ein bis zwei Meter Höhe auf die Straße, bocken auf wie ein störrisches Pferd und setzen dann ihre Fahrt fort.

Diese Programmfehler sind witzig anzusehen und nicht wirklich Störfaktoren. Störend ist hingegen, dass der Zusammenstoß mit einer ausgerissenen Fahrzeugtür den gleichen Effekt auf Ihren Wagen hat, wie das Krachen an eine Wand. Durch Baugerüste und Absperrungen können Sie ohne größere Schäden düsen.

[1] spricht: „Klinnt Ihstwudd"

BEDIENUNG

Rasen ist mit der Tastatur am einfachsten. Mit den Pfeiltasten lenken, beschleunigen und bremsen Sie. Drei weitere Tasten schalten den Turboantrieb zu, sorgen für ein lautes Hupgeräusch oder betätigen die Handbremse. Das war's dann auch schon. Innerhalb weniger Minuten haben auch Anfänger die Steuerung raus.

URTEIL

Der dritte Teil der Reihe „Autobahn Raser" schließt sich in qualitativer Hinsicht perfekt den Vorgängern an. Mit anderen Worten: Wenn Sie nicht zu viel erwarten, dann werden Sie auch nicht enttäuscht. Leider sorgen kleine Ungereimtheiten für Spielspaß-Trübungen. „Erfahrene" Computerspieler haben nach spätestens drei Stunden alle neun Strecken durchgezockt. Mit anderen Worten: Etwa 23 Mark pro Spielstunde – so viel ist das Rasen nicht wert. Als erster Einstieg für Spielanfänger und kleine Abwechslung für Zwischendurch ist „Autobahn Raser 3" allerdings durchaus geeignet. Und so wird eine akzeptable Endnote nicht ganz ausgebremst: „befriedigend".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ← : Nach links lenken
- → : Nach rechts lenken
- ↑ : Beschleunigen
- ↓ : Bremsen
- Strg : Turbo zuschalten



SPIELDETAILS

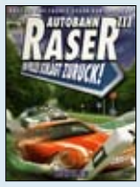




Spieler mit Internet-Anschluss können sich zusätzlich einen LKW (Bild links) und eine England-Strecke auf den PC überspielen.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Autobahn Raser 3
Die Polizei schlägt zurück

Hersteller: Koch Media
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%**		**3,42**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
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%	zu dünn	5,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	5,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
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.davilex.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/38356695 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/38356691 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,78**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (241 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	2,4531 Megabyte	2,57
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 (B,E,J)	4,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**0,00**
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%**		**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%**		**3,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	neun Strecken, sechs Fahrzeuge	3,50
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/keine	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,87**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend ausreichend	**2,87**
PREIS/LEISTUNG		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	70 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	60 Mark (Game-It!, bundesweit, Tel. 01805/224300)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,87 x 70 = 200,90 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

[1]sprich: „Bläid"

Blade



Actionspiel für Playstation | Krieg der Vampir-Clans – da heißt es: durchbeißen!

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation installieren, lesen Sie auf Seite 190.

INHALT

Als Untoter ums Überleben kämpfen zu müssen – das klingt schon fast absurd. Im Playstation-Spiel zum erfolgreichen Kinofilm „Blade" müssen Sie aber genau das tun und dazu mit roher Gewalt die Reihen feindlicher Vampir-Clans lichten. Der Tod



Ihrer Mutter will gerächt sein. Wenn Sie dabei nur noch (Blut-)Rot sehen, haben Sie gute Chancen auf einen Sieg.

Sie sind übrigens kein gewöhnlicher Vampir, sondern ein so genannter „Daywalker“[2] (übersetzt: „Tagwandler“), im Gegensatz zu anderen Blutsaugern gegen Son-

[2] sprich: „Däiwohlker“

SPIELVERLAUF



1 Der Daywalker auf der Suche nach einem seiner ärgsten Widersacher. Bis er den findet, muss er zunächst einige Zombies erledigen.



2 Gewöhnliche Untote vertragen kein Sonnenlicht. Der UV-Strahlen-Werfer sorgt also bei Zombies für einen hohen Bräunungsgrad.



3 Nach den ersten Abenteuern nimmt der Daywalker die Jagd nach dem Erzfeind wieder auf. Hier entdeckt er eine geheimen Durchgang.



4 Hinter jeder Ecke lauern Gefahren. Doch dieser unterirdische Tunnel scheint nicht bewacht zu sein – Ruhe vor dem Sturm?



5 Auf einer Leiter klettert der Daywalker ans Tageslicht. Doch dort findet er keine frische Luft vor, sondern ein von Zombies verpestetes Gebiet.



6 Dann kommt's knüppeldick: Er wird von drei Wächtern gleichzeitig angegriffen. Mit dem Schwert geht's denen ans Leder.



7 Nach dem aberwitzigen Kampf um Untod und Tod steht das Schlimmste noch bevor. In einem dunklen Verlies stürzt sich ein gigantisches untotes Wesen auf den Daywalker. Jetzt muss er die richtige Waffe ziehen und die passende Munition laden. Eine Flucht ist kaum möglich.

Blade FORTSETZUNG

nenlicht, Knoblauch und Silber immun und daher auch tagsüber unterwegs. Im Spiel verschafft Ihnen das kaum Vorteile, denn hier geht's fast ausschließlich in geschlossenen Räumen oder nachts zur Sache. Was mitunter schwer wiegende Folgen hat, denn im Dämmerlicht fühlen sich natürlich auch Untote von der Gegenseite wohl. Das können gewöhnliche Vampire sein, blutdürstige Killerhunde oder auch Zombies.

Spitzt sich die Action zu, dann heißt es: Zähne zeigen oder mit schwerem Gerät zuschlagen. Hände und Füße sind als Waffen nicht sonderlich effektiv, sparen aber Munition – und die ist im Spiel knapp, also wertvoll. Speziell schlagkräftige Waffen, wie das Maschinengewehr oder der Holzpflock-Werfer, sind schnell leer geballert. Daher ist die genaue Untersuchung der Spielumgebung lebenswichtig. Munitionsvorräte, Erste-Hilfe-Kästen oder Adrenalin-Spritzen für den besonderen Kick liegen oft an den unmöglichsten Stellen versteckt. Zwischendurch gibt es kleine Rätsel: Nur durch einen Sprung an der richtigen Stelle, über eine im Dunkeln versteckte Leiter oder per Druck auf den richtigen Knopf an der Wand geht es weiter, dem nächsten Ziel entgegen. Das kann ein neuer Spielabschnitt sein, aber auch nur die nächste Super-Waffe oder Munitionskiste.

Letzten Endes geht es jedoch nur darum, den fiesesten aller Gegner in den endgültigen Ruhestand zu versetzen. Zur Bekämpfung der gefährlichsten Feinde ist übrigens Spezialmunition oder der Einsatz eines besonderen Schwertes erforderlich. Einige Vampire sind nämlich so gut wie immun gegen herkömmliche Waffen.

Der Weg zum Sieg ist mit Leichen gepflastert. Ganze Räume voller Blut sind zu durchwaten. Selbst aus Lüftungsschächten sprudelt dann und wann ein Schwall des roten Lebenssafts. Kein Spiel für schwache Gemüter.

BEDIENUNG

Etwas gewöhnungsbedürftig ist der Umgang mit dem Daywalker. Der bissige Held kann nämlich nicht nur laufen, springen und schießen, sondern muss dabei auch noch möglichst schnell die Waffen wechseln. Soll ein Gegner direkt anvisiert werden, ist ebenfalls ein Knopfdruck auf der Spieletastatur nötig. Wer soviel Druck ausüben muss, kann mal schon mal die Kontrolle verlieren.

Die Bedienung ist etwas hakelig. Bei schnellen Aktionen kommt die Bildansicht nicht schnell genug mit oder ist zu unübersichtlich. Immerhin: Figuren und Bewegungen kommen realistisch und authentisch auf den Bildschirm.

URTEIL

Spätestens nach den ersten drei Spielstufen wird die Monster-Metzelei zu eintönig. Rätsel beschränken sich auf simples Schalter drücken oder Schlüssel finden. Der Rest der Spielzeit geht für Munitionssuche oder Kämpfe drauf. Mehr Abwechslung bieten auch die Filmsequenzen nicht, die es hin und wieder mal zwischen den Spielabschnitten zu sehen gibt.

Vielfalt? Fehlanzeige. Keine Grafik, die aus dem Rahmen fiele, keine Geräuschuntermalung, die das Blut in Wallung brächte. Insgesamt arg durchschnittlich. Wenigstens kein echter Flop, wie so manche andere Umsetzung eines Kinofilms, aber auch bestimmt kein Spiel mit Biss. Urteil: „befriedigend".



Schauspieler Westley Snipes im Kinofilm „Blade" als gnadenloser Daywalker – halb Vampir, halb Mensch.

GETESTET MIT **Playstation**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Blade

Hersteller: Activision

Auch für **PC mit Win 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 16 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,37**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
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%	mäßig	4,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	5,00
Verhalten der Computergegner	6%	dumm	5,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/225155 (0,24 DM/Min.)	1,96
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%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	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,E,F,G,I,J)	3,00
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%**		**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	21 Spielabschnitte, 32 Kreaturen	2,50
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%**		**2,72**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		**befriedigend ausreichend**	**2,62**
PREIS/LEISTUNG			
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		76 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,62 x 90 = 235,80 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS

Nur an bestimmten Stellen im Spiel (Kreis) lässt sich der Spielstand speichern. Das ist aber oft nötig.





Beim Anvisieren eines Gegners zeigt die Farbe (Kreis), ob es ein Vampir, ein Zombie oder ein Mensch ist.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1: Gegenstandsinventar aufrufen

R1: Ausweichen

✕: Angreifen/Bedienen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

B-17 Flying Fortress

Flugsimulation für PC | Als Pilot einer „fliegenden Festung“ steigen Sie zum Herrn der Lüfte auf

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 190.

INHALT

1944. Von den britischen Inseln aus fliegen große alliierte Bomberverbände Angriffe auf Nazi-Deutschland. Mit dabei: B-17-Bomber, gebaut von der amerikanischen Firma Boeing[2]. Ihren Namen „Flying Fortress“ – „fliegende Festung“ – tragen die 22 Meter langen Stahlkolosse nicht zu Unrecht. Vier riesige Propeller, jeder von einem 1200-PS-Motor angetrieben, wuchten bis zu 24 Tonnen Startgewicht in die Luft. An Bord: fast acht Tonnen Bomben und neun Mann Besatzung.

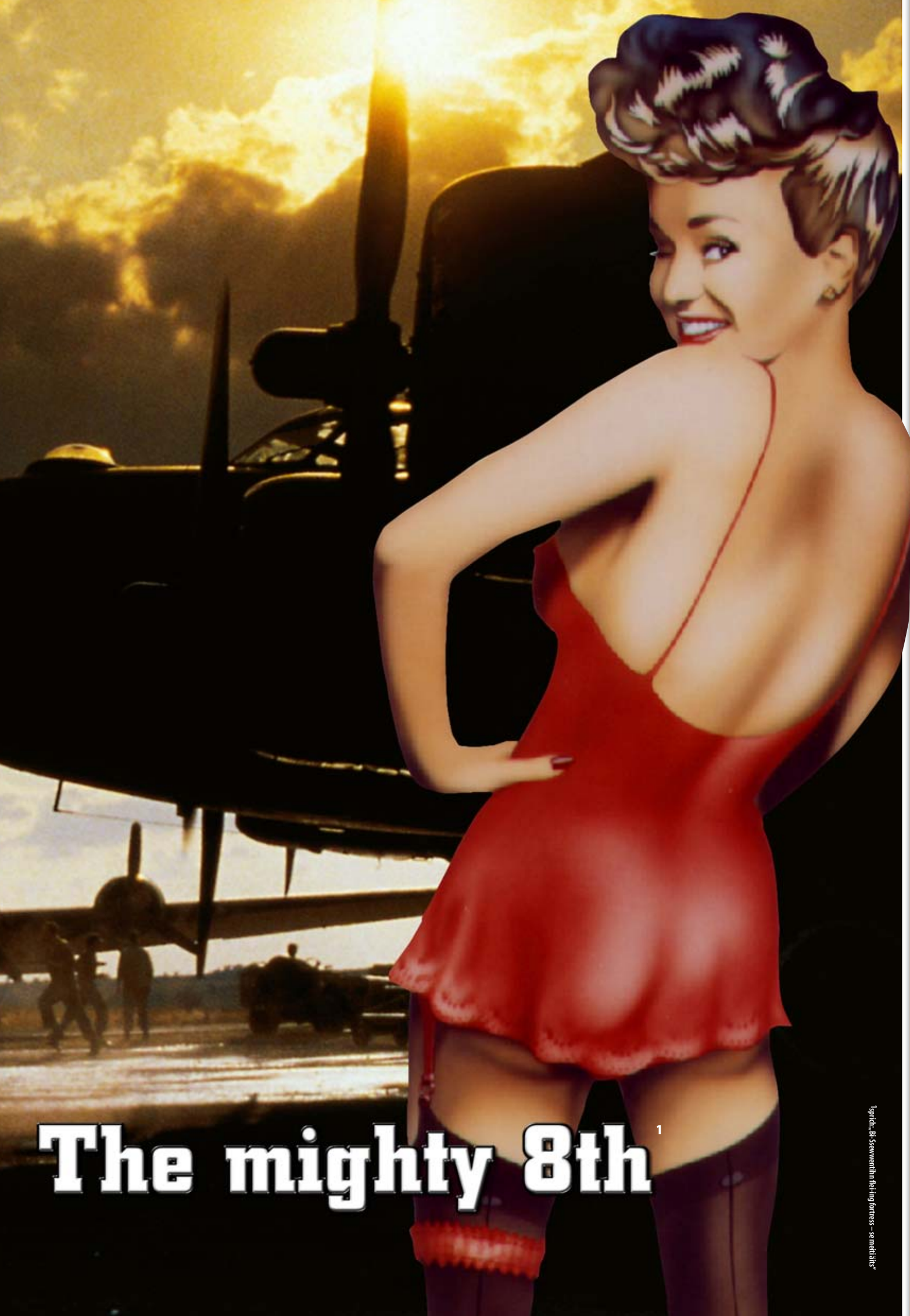
Es geht gegen Ziele im Norden und Westen Deutschlands: Hamburg, Lübeck oder das Ruhrgebiet. Die Deutschen verteidigen sich mit Flaks (Flugabwehrkanonen) und Abwehrjägern. Aber so einfach ist das nicht, denn die Alliierten schicken ihren Bombern Geleitschutzjäger mit.

Als Spieler können Sie in alle möglichen Rollen schlüpfen. Bomberpilot, Bombenschütze, Funker oder Navigator. Auch als Bordschütze am Maschinengewehr können Sie sich versuchen und sogar selber alliierte oder angreifende deutsche Jagdflugzeuge fliegen.

Vor dem Start geht’s zur Einsatzbesprechung. Dort werden Ihnen die Einsatzziele schriftlich vorgelegt, und Sie müssen unterzeichnen. Ein Spionagefilm informiert über das Zielgebiet, die Karte mit der geplanten Flugroute gehört natürlich auch zum Rüstzeug.



[2] spricht: „Boh-ing“



The mighty 8th [1]

[1] sprich: Bi-Ssswventihn flei-ing fortress – so mehr äits"

B-17 Flying Fortress FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Einsatzplanung: Die Flugroute von England über die Nordsee wird festgelegt. Es geht gegen eine Raffinerie in Hamburg.



2 Nach dem Start wird das B-17-Geschwader formiert. Fast 20 andere Bomber fliegen zusammen mit Ihrer Maschine.



3 Kaum haben Sie mit Ihrem Bomber die deutsche Küste bei St.-Peter-Ording überflogen, greifen auch schon deutsche Abfangjäger an. Jetzt müssen die Bordschützen an den Maschinengewehren die „fliegende Festung" gegen die heranjagenden Messerschmitt 109 verteidigen.



4 Das Ziel ist erreicht. Der Bombenschütze hat die Raffinerie im Fadenkreuz – in wenigen Sekunden wird die tödliche Last ausgeklinkt.



5 Volltreffer: Die Raffinerie explodiert in einem Feuerball. Der deutsche Nachschub wurde empfindlich gestört.



6 Jetzt müssen Sie wohlbehalten nach Hause kommen. Die Deutschen belegen Sie mit starkem Flakfeuer. Aber die Maschine hält durch.



7 Der Beweis für den Erfolg: In der Nachbesprechung sehen Sie auf einer Karte alle Treffer, die Ihre Ziele komplett zerstört haben.

Ist alles klar, und sitzt die Mannschaft im Bomber, dann geben Sie den Startbefehl.

Von nun an können Sie entscheiden, welche Aufgaben Sie an Bord übernehmen wollen. Die Motoren anlassen und das Flugzeug zur Startbahn rollen lassen, abheben, das Fahrwerk und die Klappen einfahren. Wenn Sie sich gut im Cockpit auskennen und flink mit der Maus sind, können Sie jeden Schalter selbst bedienen. Wenn nicht, überlassen Sie's dem Computer-Piloten und der Besatzung. Es ist möglich, ständig zwischen automatischer und manueller Bedienung hin- und herzuschalten.

Das geht auch beim Fliegen so weiter. Sind Sie beispielsweise ein Geographie-As, dann können Sie auf dem Hocker des Navigators Platz nehmen und per Koppelnavigation die Position des Bombers bestimmen. Die melden Sie dann an den Piloten weiter (also an sich selbst), damit der Kurs entsprechend geändert werden kann.

Wenn es an den Abwurf der tödlichen Last geht, peilen Sie durch das so genannte Norden-Visier und versuchen das Ziel, sei es nun ein Hafen, eine Raffinerie oder ein Flugplatz, möglichst genau zu treffen.

Ist die explosive Ladung ausgeklinkt, so dauert es meist nicht lange, bis deutsche Abfangjäger aufkreuzen und die B-17-Flotte heftig attackieren. Dann schlägt erneut Ihre große Stunde. Diesmal als Maschinengewehr-Schütze. Sie können aus sämtlichen Bordgeschützen vorne und hinten, an den Seiten sowie oben und unten feuern und die Jäger der Reichs-Luftwaffe, etwa eine Messerschmitt 109, vom Himmel holen. Leicht ist das allerdings nicht, denn die deutschen Weltkrieg-II-Jäger sind flinke und wendige Maschinen.

Sind sie den Jägern und Flak-Stellungen entronnen, müssen Sie wahrscheinlich auch noch Arzt spielen. Denn meistens werden bei den Angriffen einige Ihrer Kameraden verletzt. Und wenn Sie die nicht medizinisch versorgen, ist der Auftrag gefährdet.

Seitenwechsel gefällig? Sie dürfen sich gern an den Knüppel eines deutschen Abfangjägers setzen. Zum Beispiel in die berühmte, schon erwähnte Messerschmitt 109 oder gar in den ersten serienmäßig produzierten Düsenjäger der Welt, die Messerschmitt 262.

Prinzipiell ist es möglich, alle Aufgaben vollautomatisch ablaufen zu lassen, ohne überhaupt irgendwo einzugreifen. Allerdings lassen die Ergebnisse dann zu wünschen übrig – und es macht auch keinen Spaß, stundenlang nur auf den Monitor zu starren. Denn: Spitzenkönner sind die computergesteuerten Kameraden auch nicht gerade. Der Bombenschütze trifft schlecht, und der Navigator klagt: „Ich weiß absolut nicht, wo wir sind." Hier ist entschlossenes Eingreifen des Spielers unumgänglich.

Das Spiel enthält außer ein paar sehr dürren Trainingsaufgaben einige historische Flüge und zwei komplette Feldzüge.

BEDIENUNG

Eine Unmenge von Tastenkombinationen macht die Bedienung und den Einstieg ins Spiel zu einem fast hoffnungslosen Unterfangen. Selten hat die Redaktion eine so komplexe, aber eben auch komplizierte Steuerung gesehen. Auch die Standardbelegung des Steuerknüppels ist gründlich misslungen. So befinden sich auf der Achse 3 sowohl Schubregler, als auch Seitenruder. Das mag gut für Kunstflieger sein, Bomber-

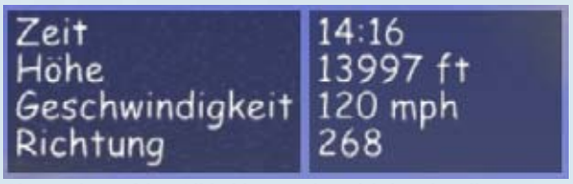
SPIELDETAILS



Wenn dieses Zeichen unten links auf dem Bildschirm zu sehen ist, steuert der Computer.



Sehen Sie die Hand, dann ist die Steuerung des Flugzeugs ganz allein Ihre Sache.



Oben rechts auf dem Bildschirm werden wichtige aktuelle Daten Ihres Bomberfluges eingeblendet.

piloten legen damit nur Bruchlandungen hin. Nicht leicht zu begreifen ist auch die ungewohnte Bedienung der Menüs für Aufgabenauswahl und Spieleinstellungen.

URTEIL

Wegen des unglaublich komplizierten Spieleinstiegs hält sich der Spaß am Bomberfliegen arg in Grenzen. Die Idee ist ja ganz nett: Sie können alle Rollen der Besatzung übernehmen, mal Pilot, mal Schütze und sogar Feind spielen. Auch die grafische Umsetzung ist gut gelungen – vielleicht bis auf die Gestaltung des Flugzeuginnern, die hier und da etwas verwaschen rüberkommt.

Aber so richtig gut und flüssig spielbar ist „B-17 Flying Fortress – The mighty 8th" eben nicht, weil der Spieler ständig damit beschäftigt ist, irgendwelche Tasten zu drücken. Das Umschalten zwischen den einzelnen Abschnitten des Flugzeugs dauert zudem jeweils einige Sekunden. Das ist auf die Dauer ziemlich nervtötend und stört gerade in den actionreichen Kampfszenen ganz gewaltig. Dazu kommt Grafik-Ruckeln, das genaues Zielen auf Abfangjäger überaus erschwert. Optisch repräsentiert das Spiel insgesamt hohes Niveau, akustisch auch. Deshalb doch „befriedigend". ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- M : Umschaltung Computer-/Handsteuerung
- H : Navigationshilfe
- P : Parkbremse an
- T : Spornrad einrasten
- A : Aktionsansicht
- C : Kabinenansicht
- I : Instrumentenansicht
- 1 : Position Bordschütze
- 2 : Position Navigator
- 3 : Position Pilot
- 4 : Position Copilot
- 5 : Position oberer Geschützturm
- F1 : Innenansicht
- F2 : Außenansicht
- F6 : Bombenabwurf- und Zielansicht



Truppenbetreuung vom Feinsten: Attraktive junge Damen sorgen fürs Unterhaltungsprogramm in den einsatzfreien Zeiten.

Ist ein Kamerad verletzt, so muss er verarztet werden, damit er weiterfliegen kann.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



B-17 Flying Fortress The mighty 8th

Hersteller: Microprose
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	Profis

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,83**
Spieleinstieg	6%	sehr schwer		5,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	realistisch		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Steuerknüppel (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig		3,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt		3,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/252565 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.b17flyingfortress.com)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/252565 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0521/9665429 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,02**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (641 Megabyte)		1,00
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,E,F,G,I,J)		3,00
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%**					**2,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei Feldzüge, 12 Einzelaufgaben, sieben Flugzeuge				2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen				3,00
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/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,50**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	befriedigend ← 2,50
PREIS/LEISTUNG	befriedigend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	70 Mark
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	kein günstigerer Preis bekannt
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,50 x 70 = 175 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern



American Mc Gee´s

Alice[1]

Actionspiel für PC | Mit Alice ins Wunderland? Nicht wirklich, denn das hier ist ein Horrortrip mit Bomberkäfern und mörderischen Spielkarten

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 190.

INHALT

Nach einem schweren Brand, bei dem ihre Eltern den Tod fanden, fällt die kleine Alice immer wieder ins Koma. Die Ärzte stehen vor einem Rätsel, denn das Mädchen scheint in seinen Träumen, in einer Fantasiewelt zu leben. Und manchmal erzählt Alice merkwürdige Dinge: von einem Pilzwald, von riesigen Schachfiguren, monströsen Käfern und kämpfenden Spielkarten.

Alice ist in einer Albtraumwelt gefangen, aus der sie nur selten erwachen kann. Und Sie, der Spieler, sollen mit Alice in diese Welt eintauchen und die merkwürdigen Abenteuer dort überstehen. Das ist gar nicht so leicht.

Zu Beginn der Reise erfährt Alice, dass das Land versklavt ist. „Unser Land ist zerstört, unser Geist zerschlagen", klagt ein Bewohner mit gesenktem Kopf. Alice erwidert: „Erinnert mich ans Irrenhaus."

Alles scheint an einer grausamen Herzogin zu liegen, und Alice nimmt sich vor, dagegen etwas zu unternehmen.

Vorbild für das Spiel ist natürlich das bekannte Buch „Alice im Wunderland" von Lewis Carroll. Auch hier muss ein kleines Mädchen im Traum gegen Spielkarten und eine böse Herzogin kämpfen. Doch eine Kindergeschichte ist dieses Spiel keineswegs. Die Figuren in „American McGee's Alice" sehen wirklich so aus, als wären sie gerade einem Albtraum entsprungen – für kleine Kinder ist dieses Spiel jedenfalls nicht geeignet.

Im Spiel muss Alice laufen, klettern, springen, kämpfen und viele Rätsel lösen. Dabei fängt es noch harmlos an, aber dann stellen sich Alice schnell bösartige Karo-Asse in

[1] sprich: „Ämerikän Mäck Dschihns Alliss"

American McGee's Alice — FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Im Wunderland angekommen, findet Alice nach kurzer Zeit ein scharfes Messer. Sie nimmt es mit.



2 Gut so, denn es dauert nicht lange, und sie braucht die Klinge: Wild gewordene Spielkarten versperren ihr den Weg.



3 Überall lauern Feinde, auch an diesem grünen See, dessen schleimiges Wasser zu allem Überfluss auch noch giftig ist.



4 Manche Gegner können fliegen, wie dieses Monster, das Alice mit heftigen Schreien schwer zusetzt.



5 Aber das „kleine Mädchen" kann sich in ein Furcht erregendes Ungeheuer verwandeln. Feinde haben nichts zu lachen.



6 Die Landschaften im Wunderland sind schaurig-schön gestaltet, bergen aber meist große Gefahren.



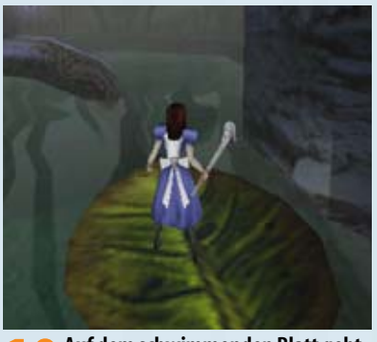
7 Ein Schachbrett, aber offensichtlich ein kaputtes, dessen Felder in der Luft herumfliegen. Alice muss mächtige Sprünge hinlegen, um hier nicht abzustürzen. Denn ihr Ziel ist die Tür (Kreis) am oberen Ende des Raums.



8 Am Tränensee rollen Ameisen Kieselsteine den Weg hinab – gefährlich für die auf Daumengröße geschrumpfte Alice.



9 Aber sie packt es. Oben erledigt sie eine der aggressiven Ameisen und sucht sich ihren Weg durch den Bach.



10 Auf dem schwimmenden Blatt geht es weiter. Im Horror-Wunderland sind noch viele Abenteuer zu überstehen.

den Weg … Aber dafür hat sie ja ihr Messer.

Damit kann Sie nicht nur fechten und stechen, sondern auch werfen. Was gegen die Spielkarten sogar noch mehr Wirkung zeigt. Und da gibt es noch die fliegenden Monster, deren Schreie Alice mächtig zusetzen. Hier helfen auch nur einige gezielte Messerwürfe.

Sobald die ersten Hürden überwunden sind, versucht Alice zu schrumpfen. Nur so kann sie den Eingang zu bestimmten Bereichen des Wunderlands passieren. Dazu muss sie einen Zaubertrank brauen, die Zutaten in der Schule sammeln. Auch hier sind wieder etliche Spielkarten zu bekämpfen.

In der Schule findet Alice einen geheimnisvollen Stock, mit dem sie nicht nur kraftvoll zuschlagen, sondern auch noch Feuerkugeln auf ihre Gegner abschießen kann.

Auf ihrem Weg durchwandert die kleine, aber nicht ungefährliche Alice die verrücktesten Landschaften: Der Boden verschwindet unter ihren Füßen, Türen fliegen durch die Luft, und die Möbel bewegen sich von ganz alleine.



Einer der merkwürdigen Bewohner des Wunderlandes.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- W : Vorwärts bewegen
- S : Rückwärts bewegen
- A : Seitwärts nach links
- D : Seitwärts nach rechts
- ü : Nächste Waffe
- F : Lianen abwärts klettern
- C : Grinsekatze holen
- Esc : Hauptmenü aufrufen
- ⎵ : Springen, Schwimmen, von Lianen springen

Es gibt auch einige nette Typen in diesem Wunderland, wie die Grinsekatze und einen alten Zwerg. Auch das Kaninchen ist eine Hilfe für Alice. Die meisten anderen Bewohner der Zauberwelt aber haben etwas gegen kleine Mädchen mit Messern.

So auch die rotbraunen Ameisen, mit denen Alice es zu tun bekommt, als sie auf Fingernagelgröße geschrumpft ist. Nicht nur, dass die Krabbler mit Kieselsteinen nach Alice werfen – sie schießen auch. Das wäre ja alles noch kein Problem, wenn nicht gleichzeitig fliegende Käfer ein Dauerbombardement losließen. Im trüben Wasser lauern außerdem kleine Fische mit scharfen Zähnen. Und ein großer, der Alice mit einem Haps verschlingen kann. Ausgelassene Badefreuden sind also in diesen Gewässern keineswegs angesagt.

Alices Trip im Garten zwischen den fiesen Insekten – das ist denn auch der Moment, in dem das Spiel plötzlich richtig schwer wird. Während sie auf einem Blatt steht, das in einem Bach schwimmt, muss sich Alice beißwütige Fische und Bomberkäfer vom Hals halten. Das gelingt kaum beim ersten Mal – wahrscheinlich braucht selbst ein fortgeschrittener Spieler mehrere Versuche.

BEDIENUNG

Die Bedienung des Spiels erfolgt völlig problemlos mit Maus und Tastatur. Mittlerweile wird diese Kombination in vielen Actionspielen verwendet. Mit der Maus steuern Sie dabei die Blickrichtung, mit der Tastatur die Bewegung, wie Vorwärtslaufen, Rückwärtslaufen oder Springen. Prima: Das mögliche Sprungziel der Hauptdarstellerin wird durch zwei Füße am Boden angezeigt. Alice selber sehen Sie meistens von hinten.

URTEIL

Optisch ist American McGee's Alice ohne Zweifel ganz wunderbar gelungen. Schillernde, bewegte Hintergründe, prächtige Farben, Fußböden, die verschwinden und wieder auftauchen. Hier haben die Entwickler sich etwas einfallen lassen und das Wunderland in den Computer gezaubert. Aufgelockert wird das Spiel durch zahlreiche Filmszenen, in denen die Handlung vorangetrieben wird.

Ein Kinderspiel ist American McGee's Alice allerdings, wie schon gesagt, nicht. Um die überall in diesem Albtraumland lauernden Gefahren zu überstehen, muss die kleine Heldin regelmäßig zu recht rabiaten Methoden greifen. Die Gegner sind zwar Spielkarten, Insekten und diverse Fantasiewesen, aber unblutig gehen viele Kämpfe nicht ab. Die Altersempfehlung „Geeignet ab 16 Jahren" sollte also unbedingt beachtet werden.

Nicht so gut gefallen hat der Redaktion, dass das Spiel ganz plötzlich sehr schwierig wird. Erst kämpft sich Alice leicht durchs versklavte Wunderland, dann plötzlich fallen die Gegner von allen Seiten über sie her. Das geschieht ohne jeden Übergang und viel zu abrupt. Eine langsamere Steigerung des Schwierigkeitsgrades wäre sicherlich besser gewesen.

Nicht mehr ganz junge Spieler aber dürften sehr angetan davon sein, wie sich die Wunderland-Geschichte um Alice mit tollen Ideen, verrückt-schönen Bildern und professionellem Klang im Computerspiel darbietet. Note: „gut".

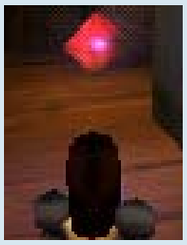
SPIELDETAILS



Die hellblauen Punkte um den Gegner sind Alices Fadenkreuz.



Diese Fahne zeigt, dass Alice gerade Extra-Wut hat.



Tote Feinde hinterlassen rote Würfel mit Lebenskraft.



Hier ist die momentan gewählte Waffe zu sehen.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



American McGee's Alice

Hersteller: Electronic Arts
Version: 1.00

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm 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%**		**2,17**
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%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
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%	01907/76633 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ea.com)	6,00
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%**		**2,49**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (714 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,2500 Megabyte	2,12
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,F,G,H,J)	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**3,50**
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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
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%**		**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	viele Spielstufen, zahlreiche Gegner	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
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/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,25**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut 2,25
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	70 Mark (Gameland, Ratingen, Tel. 02102/470473)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,25 x 90 = 202,50 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern



Jagged Alliance

Unfinished Business[1]

Strategiespiel für PC | Krieg ist ein schmutziges Geschäft – aber sehr profitabel

INSTALLATION

Bei der Installation sind keine Probleme zu erwarten. Eine genaue Anleitung schlagen Sie bei Bedarf auf Seite 190 nach.

INHALT

Krieg zu führen ist nicht schwer, Söldner sein dagegen sehr. So gestelzt dieser Knüttelvers auch klingen mag – es ist etwas dran.

Ihre Aufgabe in diesem Spiel ist, die zahlreichen Krisenherde in dieser Welt anzufliegen und dort als Legionär zu kämpfen. Mit einer Söldnertruppe von maximal sechs hart gesottenen Männern und Frauen ziehen Sie los, um zunächst mal in Südamerika auf zwanzig Schlachtfeldern gegen einen korrupten Bergbaukonzern zu kämpfen.

Vor Beginn jedes Einsatzes stellen Sie Ihr Team zusammen. Altgediente Veteranen, die das Spiel „Jagged Alliance“ bereits hinter sich haben, dürfen bekannte Figuren in die neue Variante übernehmen. Neue Strategen können eigene Söldner entwerfen und bei zwei Organisationen weitere Kämpfer anheuern – allerdings nur so viele, wie das Budget zulässt.

Im Zielgebiet dürfen Sie sich so lange frei bewegen, bis Sie auf einen Gegner treffen. Von da an wird rundenbasiert gespielt. Das heißt: Jeder Soldat hat eine gewisse Anzahl Aktionspunkte. Jede Bewegung, jeder Schuß auf einen Gegner, jedes Nach-

→

[1] sprich: „Dschägged Alliejens Annfinnischd Bissness“

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn Ihrer Karriere sollten Sie einige Söldner anwerben, denn alleine kämpft man nur selten gut. Verschiedene Organisationen bieten Ihnen mehr oder minder erfahrene Kämpfer zu unterschiedlichsten Preisen an. Da ist es gut zu wissen, was für Spezalisten Sie brauchen werden.



2 Na prima. Ihr Transporthubschrauber stürzt ab. Jetzt ist ein Fußmarsch fällig. Ob der „freundliche" Pilot wohl mitkommen mag?



3 Einsatzplanung: Wo soll die Gruppe hinmarschieren? Was ist, wenn unterwegs Gegner auftauchen? Entscheiden Sie selbst.



4 In diesem Lager haben sich einige Schurken verborgen. Erst wenn das eingeschneite Räubernest ausgeräuchert ist, geht's weiter.



5 Noch dürfen Sie Ihre Männer und Frauen frei bewegen. Sobald aber der erste Feind auftaucht, wird rundenweise gespielt.



6 Ihr Scharfschütze hat mit dem Präzisionsgewehr einen Gegner im Visier. Ein Schuss kostet zehn Aktionspunkte (die Zahl im Zielkreis).



7 Gemetzel an der Schranke. Zwei Ihrer Leute sind schon tot, zwei schwer verletzt. Dieser Einsatz ist gescheitert. Neues Spiel, neues Glück.

Jagged Alliance 2

FORTSETZUNG

laden der Waffe kostet ein paar davon. Hat eine Spielfigur ihre Punkte verbraucht, ist der nächste Kamerad am Zug. Haben alle ihre Aktionen beendet, so beginnt die nächste Runde – das dauert an, bis alle Gegner ausgeschaltet sind oder das eigene Team geschlagen ist.

Hat die gegnerische Truppe den Kürzeren gezogen? Dann dürfen Sie wieder frei umherlaufen, sich mit freundlichen Menschen unterhalten, Gegenstände einsammeln und sogar bis zu zehn weitere Söldner anwerben.

Die Spielgrafik aus der so genannten isometrischen Ansicht, also der Vogelperspektive von schräg oben, ist eher zweckmäßig als beeindruckend.

Alle Figuren, Gegenstände und Hintergründe sind aber sehr fein und detailliert gezeichnet. Sogar die kleinsten Waffen sind noch gut zu erkennen. Allerdings gibt es weder bombastische Lichteffekte noch alternative Blickwinkel.

Die Wortwechsel reizen nicht zum Hinhören. Wo im englischen Original noch wahre Haudegen zu Wort kamen, erheben in der deutschen Synchronisation nun dürftige Witzfiguren ihre dünnen Stimmchen. Aber derlei Kummer ist man als deutschsprachiger Spieler ja gewohnt.

Nette Dreingabe: Mit dem so genannten Level-Editor[2] können Sie eigene Einsätze entwerfen.

[2]spricht: „Lewwel Edditer"

BEDIENUNG

Die Vorbereitung des Einsatzes erfolgt komplett mit der Maus. Sobald Gegner ins Spiel kommen, sind aber auch einige Tasten zu benutzen.

Zwar laufen und schießen alle Söldner durchaus jene Punkte an, auf die Sie klicken. Aber auf wichtige, zusätzliche Informationen gibt's nur per Tastendruck Zugriff. Ein Druck auf F etwa enthüllt, wie weit Ihre Waffe schießt und wie weit der Gegner entfernt steht.

Da die Söldner meist nur über relativ wenige Aktionspunkte verfügen, dauert ein Kampf oft recht lange. Die Kämpfer bewegen sich ein paar Meter vorwärts und kriechen in Deckung. Dann heißt es: aufstehen, schießen, hinlegen – und so weiter, bis der Gegner geschafft ist.

URTEIL

Wenn Ihnen Jagged Alliance schon gefallen hat, wird Ihnen „Unfinished Business" ebenfalls Spaß machen. Auch allen anderen Fans rundenbasierter Strategiespiele kann man zum Kauf raten. Allerdings ist das Spiel ungeheuer schwer. Also: Entweder Sie bringen Spielerfahrung und Taktikverständnis mit, oder Sie werfen frustriert die Maus in die Ecke.

Unverständlich bleibt, warum sich das Spiel auf vielen Computern nicht vernünftig deinstallieren (also löschen) lässt. Nur erfahrene Spieler können die Programmbestandteile mühsam von Hand entfernen. Eine Abwertung ist da unvermeidlich. Sollten diese Einschränkungen Sie nicht stören, so bekommen Sie mit Jagged Alliance 2 – Unfinished Business eine „gute" Fortsetzung des Originals in die Hand.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



SPIELDETAILS



Wer den Kampfplatz verlässt, bestimmen Sie ganz allein.



Treffer bringen Schadenspunkte ein, hier gleich 35.



Hier stellen Sie die Ausrüstung des Söldners zusammen.



Ein Hilfe-Menü erklärt viele Einzelheiten des Spiels.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Jagged Alliance 2 Unfinished Business

Hersteller: Innonics
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter B *Seite 196*

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	Fortgeschrittene und Profis

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,54**
Spieleinstieg	6%	schwer		4,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß		1,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik	2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	fast realistisch		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	unprofessionell		5,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/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%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0511/33613790 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (http://unfinished-business.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0511/3361370 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0511/33613777 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,99**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (608 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	5,6770 Megabyte		3,38
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**2,00**
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%	ausführlich (A,B,D,E,F,G,I,J)		2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet		alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**1,17**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	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	ruckelfrei	2,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%**					**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%**					**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	40 Waffen, 53 Söldner, 20 Schlachtfelder				2,50
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/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,01**
Aufwertung		Deinstallation funktioniert mit vielen Computern nicht oder nur fehlerhaft				**+0,20**
TESTERGEBNIS		**gut**				**2,21**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		70 Mark				
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		55 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)				
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,21 x 70 = 154,70 = befriedigend				

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Chicken Ru

Hennen Rennen

Geschicklichkeitsspiel für PC | Als Henne auf der Flucht – wetten, dass Sie dabei einen Vogel kriegen?

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 190.

INHALT

Eine Truppe freundlichen Geflügels lebt eingesperrt auf der Tweedy[2]-Hühnerfarm. Nur eine gut durchdachte Flucht kann den Hennen helfen. Andernfalls landet das Federvieh als Pastete in der Dose. Helfen Sie also den Hauptfiguren Ginger[3] und Rocky dabei, mit ihren Freunden auszubüchsen.

Die ersten Fluchtversuche, auf leisen Krallen quer über den Hof, enden früher oder später in den Fängen der Wachhunde. Wird Ginger erwischt, so büßt sie einen Gegenstand ein und muss einen neuen Anlauf starten.

Leichter wird's nicht, denn die Hunde laufen stets auf und ab. Da muss Ginger sich ganz flach machen und an den Wänden entlang drücken. Ein Radar im Bild zeigt Ihnen Position und Blickfeld der Kläffer an. Hat einer Witterung aufgenommen oder entdeckt gar der Bauer die Ausreißerin, dann hilft eventuell ein Ablenkungsmanöver: gezielt geworfener Rosenkohl.

Außer Gemüse braucht Ginger zur Flucht auch schweres Gerät, etwa eine scharfe Drahtschere. Schnipp-

➜

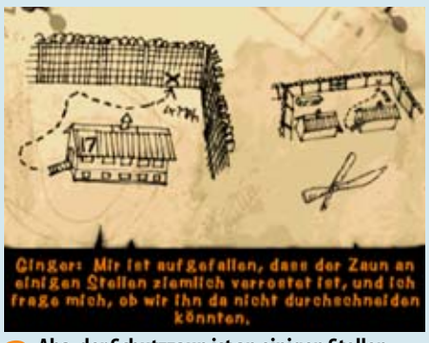
[2] sprich: „Twihdi" [3] sprich: „Dschinndscher"



SPIELVERLAUF



1 Henne Ginger und Gockel Mac bei der Einsatzbesprechung. Irgendwie muss es doch einen Weg aus diesem verdammten Stall geben.



2 Aha, der Schutzzaun ist an einigen Stellen rostig. Mac gibt Ginger den Auftrag, die Teile für eine Schere zu besorgen.



3 Doch schon vor der Stalltür gibt's Ärger: Ein Wachhund hat Ginger gewittert und jagt die arme Henne unerbittlich über den Hof.



4 Gerade noch rechtzeitig erreicht sie ein Versteck zwischen zwei Ställen. Dort findet sie auch Teile für die Schere (Kreis).



5 Babs und alle anderen Hennen begreifen zunächst gar nicht, was Ginger überhaupt vor hat. Die dummen Hühner haben sich mittlerweile an das Leben auf der Farm gewöhnt. Doch als Babs von Gingers Plänen erfährt, ist sie erfreut. Sie gibt Ginger den Tipp, mal in Stall 17 vorbeizuschauen.



6 Gesagt, getan – und schon ist die Blechschere fertig. Schnurstracks geht's damit durch den Maschendrahtzaun.



7 Aber nicht immer hat Ginger Glück. Bauer Tweedy fängt die fliehende Henne ab. Vielleicht gelingt die Flucht ja beim nächsten Versuch.

Chicken Run FORTSETZUNG

schnapp – und schon geht's durch den Drahtzaun.

Allerdings liegen nicht alle brauchbaren Gegenstände einfach so in der Gegend herum. Da haben Ratten den Daumen drauf und treiben schwunghaften Handel. Gegen Bares, sprich: Eier, verkaufen die hässlichen Nager Nützliches, mitunter auch Unnützes. Sie müssen entscheiden, wofür Ginger ihre Eier einsetzt.

Die zerbrechliche Währung verdienen Sie sich in kleinen Nebenspielen. Etwa so: Mit der Henne in eine Hütte laufen und Glucke spielen. Drei Hühner sitzen drinnen auf der Stange und warten darauf, gefüttert zu werden. Ist eines satt, legt es Eier. Die rollen in Ihren Fangbehälter, sofern Sie ihn rechtzeitig unter das richtige Loch halten. Für besonders gute Eierfänger gibt's sogar Medaillen.

Das Spiel hält sich fast haargenau an die Vorgabe des gleichnamigen Kinofilms. Szene für Szene kommt die Hühnerschar dem entscheidenden Ausbruchsversuch näher. Und zwar nicht verbissen, sondern lustig. Hier geht's eben so zu, wie auf dem Hühnerhof.

BEDIENUNG

Im Umgang mit der Spielsteuerung müssen Sie einige Federn lassen. Komplizierter hätte die Tastaturbelegung kaum sein können. Und selbst eine individuelle Neuordnung ist nur bedingt möglich. Es dauert schon ein Weilchen, bis die richtigen Griffe in Stress-Situationen sitzen. Ginger kann nämlich nicht nur laufen, sondern auch springen, schleichen, mit Gegenständen werfen, Objekte benutzen, etwas aufheben und so weiter. Besonders verwirrend ist, dass zur Kennzeichnung der entsprechenden Tasten auf dem Bildschirm römische Ziffern verwendet werden.

URTEIL

Die merkwürdige Bedienung kann einen also schon ziemlich rupfen. Aber auch die Grafik ist nicht gerade eine Wohltat fürs Auge. Figuren und Umgebung präsentieren sich ziemlich dürftig gezeichnet. Immerhin: Die Handlung folgt dem Kinokassenknüller. Und was erfolgreich war, kann ja nicht wirklich schlecht sein. Oder? Innovativer Hühnerkram ist die Idee allemal, denn bisher durften Sie allenfalls auf das Federvieh schießen. Selbst einmal die Rolle der gehetzten Henne zu spielen, hat doch was. Das Spiel versprüht zudem dank der echten Synchronstimmen aus dem Film ein wenig von dessen Charme. Es ist also kein Windei, sondern „befriedigend".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- → : Nach rechts laufen
- ← : Nach links laufen
- ↑ : Nach vorne laufen
- ↓ : Nach hinten laufen
- X : Gegenstandsmenü öffnen
- C : Werfen
- S : Springen
- A : Aktion
- Q : Auf Krallenspitzen schleichen



Hahnen-General Fowler[1] hat immer Tipps parat.

[1]sprich: „Fauler"

SPIELDETAILS



Um unbemerkt zu bleiben, kann die Superhenne an Wänden entlang schleichen.



In kleinen Mini-Spielen lässt sich was verdienen. Beim Eierfangen sind es wertvolle Eier.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Chicken Run – Hennen Rennen

Hersteller: Eidos Interactive
Version: 1.0.0.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	ja
Auch für **Playstation 2**	Playstation-Version verwendbar
Auch für **Dreamcast**	ja
Auch für **Gameboy**	nein
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,27**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	unrealistisch	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (problematisch)	5,00
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%	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%**		**2,67**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (113 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%**		**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)	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**1,47**
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[2]	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[2]	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%	Spiel stürzt ab	ruckelfrei	3,50
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%	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%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	3 Spiel-Abschnitte, 10 Mini-Spiele	3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,74**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,74
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	80 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,74 x 90 = 246,60 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2] leichte Fehler in der Bilddarstellung

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Mechwarrior

VENGEANCE[1]

[1] sprich: „Mechwarrior Wendschenz"

Actionspiel für den PC

In Zukunft kämpft wieder Mann gegen Mann – im Kampfroboter, dem „Battlemech"[2]

[2] sprich: „Battlmeck"

INSTALLATION

Hilfe bei der Installation finden Sie auf Seite 190.

INHALT

Wir schreiben das Jahr 3083. Die Menschheit hat sich über die gesamte Milchstraße ausgebreitet und dabei einen uralten Feind getroffen: sich selbst! Wie üblich, kämpfen also auch in der Zukunft Menschen gegen Menschen, aber diesmal haben sie riesige Kampfroboter. Diese so genannten Battlemechs sind bis zu 12 Meter hoch, bis zu 100 Tonnen schwer, fast 150 km/h schnell und bis an die Zähne bewaffnet.

4

SPIELVERLAUF



1 Gute Ausrüstung ist die halbe Miete. Die Bewaffnung Ihres Kampfroboters stellen Sie selbst zusammen. Aus Beuteteilen fertigen Ihre Techniker später auch neue Waffen und Mechs.



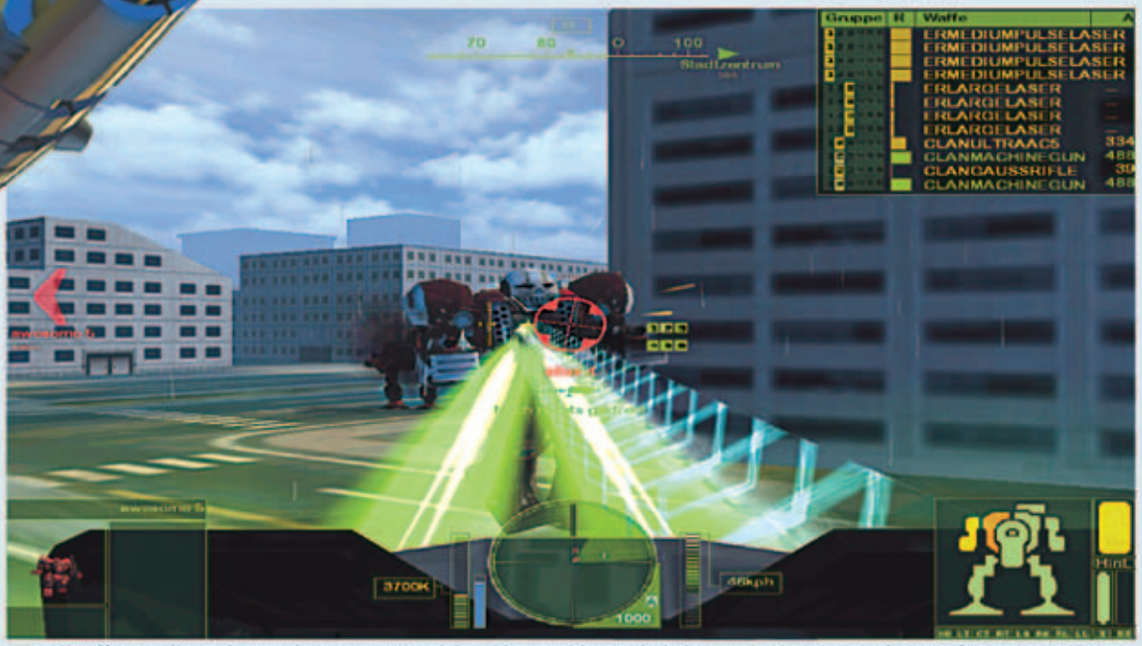
2 Der Gegner dreht auf. Gerade verlässt ein Dutzend Lenkraketen den feindlichen Mech – glücklicherweise nicht in Ihre Richtung. Trotzdem: Widersacher ins Visier nehmen und – Feuer!



3 In dieser Spielansicht verdeckt der Koloss einen Teil des Bildes. Das schadet nicht der Zielsicherheit.



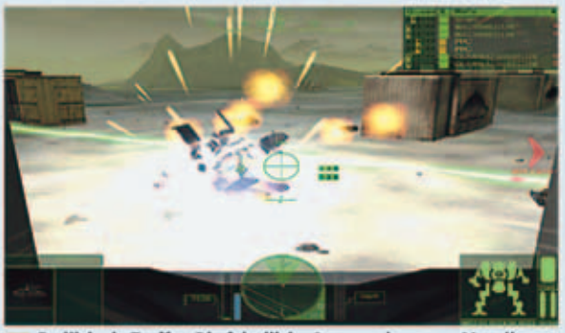
4 Laserstrahlen zucken durch die Nacht, während die riesigen Kampfmaschinen ihre Spuren in den Schnee trampeln. Das Radar links unten zeigt: Dem Feind fehlt bereits ein Arm.



5 Volltreffer aus allen Rohren – ein so genannter Alphaschlag. Der blaue Spiralschuss rechts kommt aus einer Gauß-Kanone und kann den Gegner sogar kurzfristig lähmen. Optimale Vorlage, um mit einer richtig harten Waffe noch einen draufzusetzen.



6 Häufig kämpfen Sie zusammen mit Ihrer so genannten „Lanze", einer kleinen Kampfgruppe, die nur aus Mechs besteht.



7 Endlich ein Treffer: Die feindliche Ansammlung von Metall, Sprengstoff und Energie löst sich in einer großen Explosion auf, die Trümmer eignen sich nicht mal mehr für den Schrott.

Mechwarrior 4 — FORTSETZUNG

Sie sitzen in der Pilotenkanzel eines solchen Kolosses. Als einziger Überlebender eines vormals mächtigen Clans versuchen Sie, Ihre Familie zu rächen und alle Gegner vernichtend zu schlagen.

Am Anfang kämpfen Sie alleine und mit nur einem Mech. Doch im Laufe der Zeit finden sich Partner, die Sie unterstützen. Außerdem sammeln Ihre Leute alles ein, was nach einer Schlacht übrig bleibt. So kommen Sie zu immer neuen Mechs und Waffen.

Vor einem Einsatz können Sie den optimalen Roboter zusammenbauen. Jeder Mech-Typ kann mit beliebigen Waffen, Munition, Rüstung und Extras versehen werden. Es ist lediglich das zulässige Gesamtgewicht einzuhalten (das kennen Sie vom Auto) und die voraussichtliche Wärmeentwicklung einzukalkulieren.

Denn es wäre nun wirklich nicht hilfreich, wenn der Mech nach lumpigen zwei Schüssen wegen Überhitzung seinen Dienst quittieren würde.

Im Einsatz können Sie entweder vom Pilotensitz auf das Schlachtfeld gucken und kämpfen oder eine Kamera hinter dem Mech einschalten – das ist letzten Endes Geschmackssache.

Auf einer Radarkarte erkennen Sie Freunde und Gegner. Ist ein Feind im Visier, dann schalten Sie fahren Sie das Teleobjektiv, also den „Zoom" ein und suchen sich eine schöne Stelle am fremden Mech, auf die Sie schießen. Etwa die Beine, denn ohne die läuft buchstäblich nichts.

Bei so einem Gefecht zucken die Laserstrahlen dutzendweise durch den Himmel, ziehen tödliche Lenkraketen Rauchspuren durch die Luft. Wer lieber auf konventionelle Waffen setzt, kann mit Maschinengewehren aller Kaliber durch die Gegend ziehen. Die erhitzen den eigenen Mech nur wenig, verbrauchen jedoch schnell Munition.

Besondere Mühe haben sich die Programmierer auch mit den „unwichtigen" Dingen gegeben. Die Landschaft ist abwechslungsreich, bewaldet und reichlich hügelig. Und wenn Sie durch den verschneiten Wald stapfen, hören Sie den Schnee unter den Füßen des Mechs knirschen.

BEDIENUNG

Jetzt wird's schwierig. Ihr Kampfroboter läuft nicht nur vorwärts, rückwärts und nach links oder rechts. Er kann auch seinen Oberkörper drehen und neigen. Um so einen Koloss optimal zu steuern, brauchen Sie einen Steuerknüppel (Joystick) mit so genannter **Z-Achsen-Regulierung** S.194. Damit können Sie nämlich den Knüppel und damit den oberen Teil des Mechs drehen. Die Waffen so einer Kampfmaschine werden zu Klassen zusammengefasst und gemeinsam bedient. Etwa so, dass alle Waffen geringer Tragweite auf einmal abgefeuert werden, oder alle Raketen. Sie können beliebige Tasten des Joysticks mit Waffenklassen belegen.

Es gibt zwar noch eine Reihe weiterer Befehle, aber die braucht man eher selten.

URTEIL

Freunde der „Mechwarrior"-Reihe können bedenkenlos zugreifen. 21 verschiedene Roboter, unzählige Waffen und 25 harte Einsätze locken. Doch auch Mech-Einsteiger kommen auf ihre Kosten. Die Handlung ist spannend, das Zusammenbauen der Mechs macht Spaß und der Kampf ist wirklich knallhart. Noch mehr Laune macht's im Netzwerk gegen Freunde. Nur die deutschen Stimmen sind mal wieder nicht sonderlich gut. Ansonsten ist „Mechwarrior 4" ein echt „gutes" Spiel, das Kampflust weckt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- S : Mech Starten/Abschalten
- C : Ducken/Aufrichten
- L : Scheinwerfer
- E : Nächsten Feind wählen
- A : Restlichverstärker
- N : Navigationspunkte durchschalten
- J : Springen

SPIELDETAILS



Ein heftiger Treffer stört auch die Anzeigen im Cockpit.



Per Fernrohr können Sie weit entfernte Gegner anpeilen.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Mechwarrior 4
Hersteller: **Microsoft**

Version: 01.06.11.0220

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	Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,06**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	unprofessionell	5,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Steuerknüppel (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	hochintelligent	1,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/672255 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.microsoft.com/games/mechwarrior4)	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%**		**1,39**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (993,28 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0078 Megabyte	1,09
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**
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%	ausführlich (A,B,C,E,F,G,I,J)	2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,14**
Mit 36 Soundkarten getestet		nicht bestanden: Media Planet PCI Crystal 4280	1,14

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%**		**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%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	21 Mechs, 57 Waffen, 25 Einsätze	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,95**
Aufwertung		gute Mehrspielerunterstützung	**-0,50**

TESTERGEBNIS	sehr gut ←	**1,45**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**90 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	**84 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel: 09674/1279)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,45 x 90 = 130,50 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Sportspiel für Gameboy Color | Spiel, Satz und Sieg: Filzkugel prügeln – jetzt auch unterwegs

INSTALLATION

Modul in den Gameboy stecken und Gerät einschalten. Tut sich nichts? Dann Batterien einlegen oder auf Seite 190 nachschlagen.

INHALT

Sie sind neu an der Tennisakademie. Deshalb lernen Sie zunächst mal das Schulgelände kennen. Hier können Sie mit Menschen und Maschinen trainieren, gegen andere Spieler antreten, ein Schwätzchen in der Kantine halten oder im Wohnheim schlafen.

Ihr eigener Tennisspieler beginnt als blutiger Anfänger ohne Fähigkeiten. Aber wann immer er ein Spiel oder eine Trainingseinheit gewinnt, sammelt er Punkte. Damit kann er die vier Disziplinen Spin (Anschnitt), Power[1] (Kraft), Control (Kontrolle) und Speed[2] (Geschwindigkeit) verbessern.

Je besser Ihr Spieler wird, desto schneller, schlagkräftiger, zielsicherer und wendiger spielt er auf.

Wenn Sie gleich loslegen wollen, können Sie ohne lange Vorgeschichte und ohne Training sofort gegen den Gameboy oder gegen einen Freund antreten.

Fünf Minispielchen bringen Würze auf den Platz. Da müssen Sie in bestimmte Bereiche des Feldes schlagen, ein Ziel zerschmettern oder bewegte Ziele treffen.

Wer die N-64-Version des Spiels hat, kann mit dem Nintendo-64-**Transfer-Pak** S.194 auch Figuren zwischen den Spielen tauschen.

STEUERUNG

Sie schlagen den Ball mit den **A**- und **B**-Knöpfen. Je nachdem, ob die Tasten einzeln, zusammen oder nacheinander gedrückt werden, schlägt Ihre Figur anders. Lob[3], langer Ball, Anschnitt oder Stoppball sind ohne weiteres möglich. Drücken Sie schon vor dem Ballkontakt, so blinkt der Spieler kurz auf und bringt dann einen extra starken Schlag an.

URTEIL

Das Trainingsspiel ist sehr kurzweilig und animiert zu immer neuen Runden und Übungsseinheiten. Dank der leichten Steuerung, der dennoch zahlreichen Schlagvarianten und der guten, flüssigen Grafik ist „Mario Tennis“ jedem zu empfehlen, der diesen Sport mag. Einziger Wermutstropfen: Nintendo hat wieder einmal die englischen Texte nicht übersetzt. Schade, dass ein dennoch „gutes“ Spiel unter dieser Faulheit leiden muss. Oder ist es Geiz?

[1]sprich: „Pauer“ [2]sprich: „Spihd“ [3]sprich: „Lobb“

SPIELDETAILS



Bild links: Per Kabel können zwei Freunde Tennis spielen.

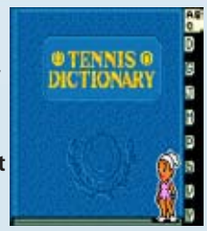
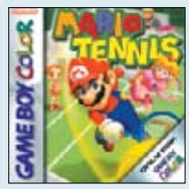


Bild rechts: Ein Lexikon erklärt Tennis-Begriffe (auf Englisch).

GETESTET MIT **Gameboy Color**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Mario Tennis

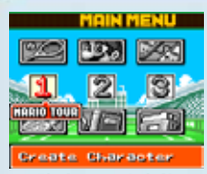
Hersteller: Nintendo

Auch für **Nintendo 64**	ja
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98**	nein
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Anfänger

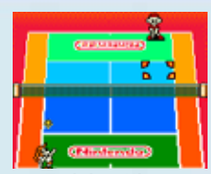
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,90**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
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%**		**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%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (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)	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,10**
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%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**3,90**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	12 Spieler, 9 Plätze	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
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%	einer/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,90**
Aufwertung		Datentausch mit Nintendo 64 möglich	-0,10
		Zweispielermodus mit Link-Kabel möglich	-0,10
TESTERGEBNIS		gut	**1,70**
PREIS/LEISTUNG		gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		70 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,70 x 70 = 119 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Ein kurzes Spiel? Oder einen neuen Spieler aufbauen?



2 Training: Hier müssen Sie ins richtige Feld aufschlagen.



3 Voll gegen die Wand. Vorsicht bei Pfeil-Hindernissen.



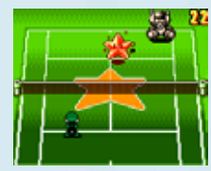
4 Gewonnen! Jetzt dürfen Sie die Punkte verteilen.



5 Reden Sie mit den anderen Schülern. Es gibt viel zu lernen.



6 Das erste Punktspiel um einen Ranglistenplatz.



7 Oder lieber ein Minispielchen? Etwa Sterne schießen?



8 Hier müssen Sie das richtige Feld treffen, sonst ist Schluss.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spiel des Monats: „America – No Peace beyond the Line!“



Einkaufsführer

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	Stupid Invaders	Ubi Soft	PC	gut	90 Mark	3/2001
3	Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	PC	gut	90 Mark	1/2001
4	Dracula 2 – Die letzte Zufluchtstätte	Cryo Interactive	PC	gut	90 Mark	2/2001
5	Pokémon – Special Pikachu Edition	Nintendo	GBC	gut	70 Mark	8/2000
6	Der Fluch der Azteken	Infogrames	PC	gut	85 Mark	7/2000
7	Techno Mage	Sunflowers	PC	gut	90 Mark	1/2001
8	Blair Witch Vol. 1 – Rustin Parr	Take 2	PS	gut	60 Mark	12/2000
9	The Mummy	Konami	PS	befriedigend	90 Mark	2/2001
10	Blair Witch Vol. 2 – Die Legende von Coffin Rock	Take 2	PC	befriedigend	60 Mark	1/2001
11	Fear Effect	Eidos Interactive	PS	befriedigend	100 Mark	6/2000
12	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	Mechwarrior 4	Microsoft	PC	sehr gut	90 Mark	3/2001
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	Giants – Citizen Kabuto	Virgin Interactive	PC	gut	90 Mark	3/2001
10	Rainbow Six: Covert Ops Essentials	Ubi Soft	PC	gut	60 Mark	12/2000
11	Tachyon – The Fringe	Electronic Arts	PC	gut	80 Mark	8/2000
12	Red Dog	Sega	DC	gut	100 Mark	6/2000
13	Die Welt ist nicht genug	Electronic Arts	PS	gut	90 Mark	3/2001
14	Dead or Alive 2	Acclaim	DC	gut	100 Mark	10/2000
15	Project IGI	Eidos Interactive	PC	gut	90 Mark	3/2001
16	American McGee's Alice	Electronic Arts	PC	gut	90 Mark	3/2001
16	Dino Crises 2	Virgin Interactive	PS	gut	90 Mark	2/2001
17	Kiss Psycho Circus	Take 2	PC	gut	90 Mark	10/2000
18	Rainbow Six	Ubi Soft	GBC	gut	70 Mark	2/2001
19	Furfighters	Acclaim	DC	gut	90 Mark	9/2000
20	Tekken Tag Tournament	Sony	PS2	gut	120 Mark	1/2001
21	Driver 2	Infogrames	PS	gut	90 Mark	1/2001
22	Tenchu 2 – Birth of the Stealth Assasins	Activision	PS	gut	90 Mark	11/2000
23	Gunman Chronicles	Havas Interactive	PC	befriedigend	80 Mark	2/2001
24	Blade	Activision	PS	befriedigend	90 Mark	3/2001
25	Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	GBC	befriedigend	70 Mark	2/2001
26	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
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

[1] DC = Dreamcast, GB = Gameboy, GBC = Gameboy Color, N 64 = Nintendo 64, PC = Computer, PS = Playstation, PS2 = Playstation 2

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
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
BRETTSPIELE						
	Mario Party 2	Nintendo	N 64	sehr gut	130 Mark	11/2000
FLIPPERSPIEL						
	Pokémon Pinball	Nintendo	GBC	gut	69 Mark	11/2000
FLUGSIMULATION						
	B-17 Flying Fortress – The mighty 8th	Microprose	PC	befriedigend	70 Mark	3/2001
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	Pac-Man – Adventures in Time	Hasbro Interactive	PC	befriedigend	40 Mark	3/2001
8	Chicken Run	Eidos Interactive	PC	befriedigend	90 Mark	3/2001
9	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	PS2	befriedigend	109 Mark	2/2001
10	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	GBC	befriedigend	70 Mark	1/2001
11	Breakout	Hasbro Interactive	PC	befriedigend	50 Mark	1/2001
12	Taz Express	Infogrames	N 64	befriedigend	99 Mark	9/2000
13	Gold und Ruhm – Der Weg nach El Dorado	Ubi Soft	PC	befriedigend	70 Mark	12/2000
14	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	Motocross Madness 2	Microsoft	PC	gut	99 Mark	8/2000
8	Mickey's Speedway USA	Nintendo	N 64	gut	150 Mark	2/2001
9	Midtown Madness 2	Microsoft	PC	gut	80 Mark	12/2000

[2] Preis-Tipp

Bestenliste Fortsetzung

Rang	Titel	Hersteller	Getestet für[1]	Testergebnis	Preis	Heft
10	Formel 1 2000	Sony	PS	gut	80 Mark	12/2000
11	F1 Championship Season 2000	Electronic Arts	PS2	gut	120 Mark	3/2001
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	Autobahn-Raser 3 – Die Polizei schlägt zurück	Koch Media	PC	befriedigend	70 Mark	3/2001
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
18	Ridge Racer 5	Sony	PS2	befriedigend	120 Mark	1/2001
19	Testdrive 6	Cryo	PC	befriedigend	90 Mark	9/2000
ROLLENSPIELE						
1	Baldur'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	Final Fantasy 9	Infogrames	PS	gut	139 Mark	3/2001
4	Wizards & Warriors	Activision	PC	gut	80 Mark	1/2001
5	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	Mario Tennis GBC	Nintendo	GBC	gut	70 Mark	3/2001
5	Virtua Tennis	Sega	DC	gut	100 Mark	10/2000
6	Fifa 2001	Electronics Arts	PC	gut	90 Mark	1/2001
7	Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim	PS	gut	90 Mark	1/2001
8	Mario Tennis	Nintendo	N 64	gut	130 Mark	1/2001
9	Tiger Woods PGA Tour 2000	Electronic Arts	PC	gut	90 Mark	9/2000
10	International Superstar Soccer	Konami	PS2	gut	120 Mark	2/2001
11	International Superstar Soccer 2000	Konami	N 64	gut	130 Mark	12/2000
12	International Superstar Soccer	Konami	GBC	gut	70 Mark[2]	11/2000
13	International Track & Field 2000	Electronic Arts	N 64	gut	129 Mark	8/2000
14	RTL Skispringen Herausforderung 2001	THQ	PC	gut	59 Mark	2/2001
15	Euro 2000	Electronic Arts	PS	befriedigend	90 Mark	7/2000
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
20	Deutschland Europameister 2000	Koch Media	PC	mangelhaft	50 Mark	8/2000
STRATEGIESPIELE						
1	Age of Empires 2 – The Conquerors	Microsoft	PC	sehr gut	70 Mark	11/2000
2	Shogun Total War	Electronic Arts	PC	gut	90 Mark	9/2000
3	Sudden Strike	CDV	PC	gut	90 Mark	11/2000
4	Command & Conquer – Alarmstufe Rot 2	Electronic Arts	PC	gut	100 Mark	1/2001
5	Cossacks	CDV	PC	gut	80 Mark	1/2001
6	Warlords Battlecry	Mattel Interactive	PC	gut	90 Mark	10/2000
7	America – No peace beyond the line!	Data Becker	PC	gut	80 Mark	3/2001
8	Herrscher 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	Jagged Alliance 2 – Unfinished Business	Innonics	PC	gut	70 Mark	3/2001
15	Metal Fatigue	Take 2	PC	gut	80 Mark	7/2000
16	Dark Reign 2	Activision	PC	gut	90 Mark	9/2000
17	Imperium der Ameisen	Havas Interactive	PC	gut	80 Mark	11/2000
18	Ground Control	Havas Interactive	PC	gut	80 Mark	8/2000
19	X-Tension	THQ	PC	befriedigend	40 Mark	10/2000
20	Star Trek New Worlds	Virgin Interactive	PC	befriedigend	100 Mark	12/2000
21	Königin des Nils: Kleopatra	Havas Interactive	PC	befriedigend	60 Mark	11/2000

[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.

SPIELVERLAUF



1 Gleich zu Beginn stellt das Programm schwer wiegende Fragen, etwa „Wer sind Sie?“ 41 Volkstämme warten auf Ihre Führung.



2 Mit den ersten Siedlern gründen Sie an geeigneter Stelle Ihre erste Stadt: Berlin. Alle schwarzen Flächen haben Sie noch nicht erkundet.



3 Ihre Stadt braucht dringend Handel, damit sie weiter wachsen kann. Im Produktionsmenü können Sie einen Marktplatz anlegen.



4 Nach ein paar Jahren haben Ihre Leute die Umgebung Berlins erkundet. Jetzt können Sie an passenden Orten weitere Städte bauen.



5 Diverse Übersichten und Statistiken halten Sie ständig auf dem Laufenden. Links oben sehen Sie hier eine Liste aller Städte mit ihren jeweiligen Produktionszahlen. Im Menü unten können Sie dagegen generelle Einstellungen, etwa die Länge der Arbeitszeit, verändern.



6 Fast geschafft. Ihre Städte platzen aus allen Nähten, die Forschung ist weiter als die der Gegner, und das erste Raumschiff startet bald.



7 Zum Abschluss können Sie gerne einen ungleichen Krieg anzetteln. Etwa mit schwer bewaffneten Marineeinheiten gegen Samurai.

Civiliz

Call to





Strategiespiel für PC |
Begleiten Sie ein Volk von der Steinzeit bis zur Eroberung des Weltraums

INSTALLATION

Auf Seite 190 finden Sie genaue Anweisungen zur Installation von Spielen auf dem PC. Bitte sehen Sie bei Problemen dort nach.

INHALT

Zu Beginn des Spiels wählen Sie einen „Stamm“ Erdenmenschen, etwa die Deutschen oder die Amerikaner. Diesen Stamm begleiten Sie fortan durch seine wechselvolle Geschichte – bis er eines Tages das Raketenzeitalter erreicht und das All besiedelt.

Sie starten aber ganz klein mit einer Handvoll ungebildeter Gestalten in der Urzeit. Mit denen gründen Sie einfache Siedlungen, die, etwas Glück vorausgesetzt, zu mächtigen Städten werden. Während Ihre Städte wachsen und Ihr Reich immer größer wird, erforschen Sie neue Technologien und entwickeln neue Gebäudeformen für die Siedlungen. Achtung: Je nach Regierungsform entwickelt sich Ihre Zivilisation ganz anders.

Despotentum ist eigentlich nur schädlich. In der Monarchie gedeiht die Produktion schon besser. In der Republik kann die Wissenschaft zwar frei forschen, andererseits wird das Volk leichter aufmüpfig. Und während der Kommunismus perfekt für die Kriegswirtschaft ist, bleiben alle anderen Wachstumsfaktoren dabei auf der Strecke.

Neben der Entwicklung des eigenen Volkes ist auch die der Gegner wichtig. Soll man sich mit ihnen verbünden und heimlich ihr Wissen ausspionieren, wie die Amerikaner? Oder doch lieber den offenen Vernichtungskrieg wählen und damit untergehen, wie etwa die Deutschen? Ein so genanntes Diplomatiesystem ermöglicht Ihnen zahlreiche zusätzliche Intrigenspiele. Nützlich, denn nachdem die Erde erobert und aufgeteilt ist, können Sie Ihre Herrschaft auch auf den Ozean und den Weltraum ausdehnen.

Je nach gewünschter Übersicht gibt es verschiedene Vergrößerungsstufen des Bildes. In der größten sind alle Details der liebevoll gezeichneten Figuren zu erkennen, in der kleinsten haben Sie einen guten Überblick.

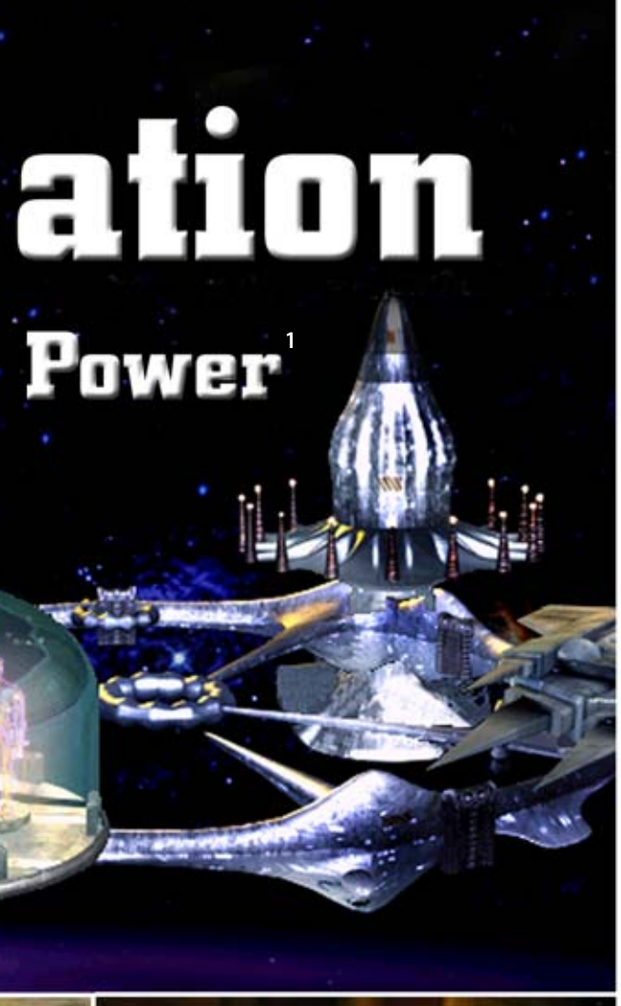
Das Spiel läuft in Runden ab, in denen Sie alle Ihre Einheiten bewegen dürfen. Manche davon können weiter laufen, reiten oder fahren als andere. Auf Wunsch geben sie auch die verschiedensten Kommentare ab, wenn sie bewegt werden. Auf Dauer nervt das aber genauso wie die zu kleinen Textboxen, in denen häufig der Satzrest fehlt.

BEDIENUNG

Wenn Sie wollen, können Sie das komplette Spiel mit der Maus steuern. Per Klick auf die entspre-

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- B : Stadt bauen
- N : Nächste Runde
- F : Einheit verschanzen
- Z : Monumentansicht
- ! : Spiel speichern
- + : Karte vergrößern
- - : Karte verkleinern





chenden Schaltflächen geben Sie Ihrem Volk neue Kommandos. Schneller und einfacher geht es allerdings mit Maus und Tastatur. So können Sie wichtige Befehle wie „bauen“, „warten“ oder „Runde beenden“ mit einem einfachen Tastendruck erteilen.

Wollen Sie nicht in jeder Stadt immerzu den Bauherrn spielen, dann nutzen Sie am besten das Baumenü. Hier können Sie beliebig viele Bauwerke auf Vorrat in Auftrag geben.

Über ein anderes Menü lässt sich die Produktion jeder Stadt für verschiedene Ziele optimieren: je nachdem, ob Sie Wert auf volle Bäuche, volle Taschen oder intelligente Hirne legen.

URTEIL

Bei diesem Spiel können Sie schon mal die Zeit vergessen. Immer wieder machen Sie „nur noch eine Runde“. Und dann stellen Sie plötzlich fest, dass es halb fünf nachts ist und Sie immer noch vorm PC sitzen. Erst recht, wenn Sie mit Freunden oder Bekannten am selben Computer im Netzwerk oder gar per Internet spielen.

Für den schnellen Spaß zwischendurch taugt „Civilisation: Call to Power“ nicht. Weil die Kombination aus Aufbau, Strategie, Forschung, Krieg und Diplomatie nahezu perfekt ist, gibt's die Note „gut“.

SPIELDETAILS



Wer mag, kann allen Kämpfen „tatenlos“ zusehen.



Das Lexikon hilft beim Spiel und vermittelt Geschichte.

[1] sprich: „Siwwilisäischen Koll tu Pauer“

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Civilization Call to Power
Hersteller: Activision
Version: 1.2

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	Anfänger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,33**
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%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	fast realistisch		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	unprofessionell		5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
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%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/252565 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.activision.de/games/civilization)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/252565 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0521/9665429 (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 (314 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%**			**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		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**1,72**
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%	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	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%**					**1,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	41 Völker, zufällige Karten				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%	acht/acht				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**1,99**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS					gut ←	**1,99**
PREIS/LEISTUNG					sehr gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)					20 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung					80 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)					1,99 x 20 = 39,80 = sehr gut	

SPIELVERLAUF



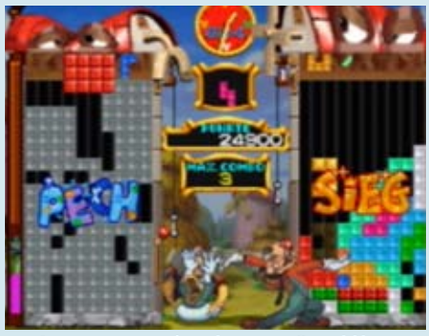
1 Wie immer steht am Anfang die Qual der Wahl. Empfehlung: erst mal eine Runde „Magisches Tetris". Alleine gegen den Computer.



2 Wer hätte das gedacht? Hier „fischt Donald beim Angeln". Na ja, wenigstens nicht im Trüben … Und mit dem Spiel hat das nichts zu tun.



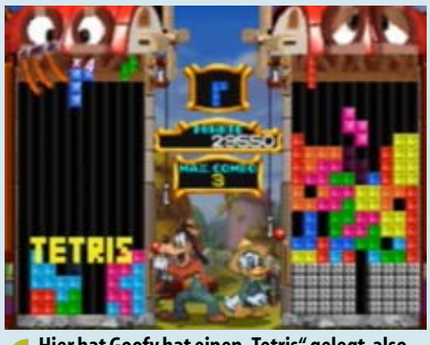
3 Goofy tritt gegen Donald an und macht ihm gleich das Leben schwer: Solche Steine (Kreis) kennt Donald noch gar nicht. Wohin damit?



4 Aua – es musste ja so kommen. Donald hat verloren. Aber davon lassen Sie sich doch nicht beeindrucken. Oder?



5 Zur Abwechslung können Sie ja mal eine Runde Auf-und-Ab-Tetris spielen. Dabei schicken Sie Ihrem Mitspieler die Reihen ins Spielfeld, die Sie selbst abgebaut haben. In der Mitte (Kreis) sehen Sie übrigens, welcher Stein als nächster herab fällt.



6 Hier hat Goofy hat einen „Tetris" gelegt, also vier Reihen abgeräumt, und darf Donald vier neue, graue Reihen unterschieben.



7 Am Schluss wird abgerechnet. Wie viele Einer-, Zweier-, Dreierreihen und Tetrisse hatten Sie? Reichlich? Dann herzlichen Glückwunsch!

MAGICAL TET CHALL

1 sprich: „Mädschikel Tetris Tschallendsch"

Geschicklichkeitspiel für Nintendo 64 | Wer ist der beste Tetris-Spieler? Micky? Donald? Oder Sie?

INSTALLATION

Stecken Sie das Modul ein, und schließen Sie ein bis zwei Controller an. Probleme oder Fragen? Dann schlagen Sie auf Seite 190 nach. Dort finden Sie ausführliche Installationstipps.

INHALT

Das Spielprinzip ist ebenso simpel wie genial: Unterschiedlich geformte Bauklötze fallen in einen Becher. Es gibt längliche Elemente, Quader, zwei L-förmige Teile (links und rechts), T-Stücke und zwei verschiedene Blitze.

Sie müssen einen geeigneten Platz für das jeweils herunterfallende Stück finden. Durch Drehen und Verschieben des Teils versuchen Sie, es möglichst Platz sparend zwischen den anderen, bereits unten abgelegten Bauklötzen zu verstauen. Haben Sie eine lückenlose waagerechte Reihe zusammengesetzt, so verschwindet die. Darüber lagernde Bausteine rutschen nach unten und schaffen Platz für weitere purzelnde Teile. Das ist auch gut so, denn sobald die Steinmauer über den Becherrand hinaus wächst, ist das Spiel vorbei.

Bei „Magical Tetris Challenge" können Sie gegen einen anderen Spieler antreten und um die Wette spielen oder sogar einander Bauklötze zuschieben.

In der „magischen" Variante fallen besonders große Bauklötze. Da ist der Profi-Spieler gefragt. Allerdings gibt es auch eine Zauberfunktion, die Ihnen den Bildschirm wieder frei räumt, sobald der Zauberbalken gefüllt ist.

Das Spielziel ist, möglichst viele Punkte zu erreichen. Entweder, indem Sie „Tetrisse", nämlich vier Reihen auf einmal, abräumen. Oder durch so genannte „Combos". Die erreichen Sie, wenn Sie nacheinander mehrere Reihen verschwinden lassen.

Die Funktion der Disney-Figuren in diesem Tetris-Spiel ist übrigens nebensächlich. Die stehen nur neben dem Spielfeld herum, ma-





Der böse Wolf samt Frühstück (Donald) und Sabberlätzchen (Micky).

chen Ihnen also den Titel des Tetris-Meisters keineswegs streitig.

STEUERUNG

Mit dem Steuerkreuz bewegen Sie die Klötze hin und her oder beschleunigen die Fallgeschwindigkeit. Mit **A** und **B** drehen Sie die Steine im oder gegen den Uhrzeigersinn. Sie sollten sich genau merken, wie sich ein Stein bei welchem Tastendruck dreht, da das Spiel in den höheren Spielstufen sehr schnell wird. Praktisch ist das „Geisterbild", das Sie mit den **C**-Tasten einschalten dürfen. Darin sehen Sie, an welcher Stelle der aktuelle Stein landen würde, wenn Sie ihn nicht mehr bewegen.



Professor Doktor Karlo K. und sein willfähriger Gehilfe Goofy sind ständig auf der Suche nach Erdbeeren und Tetrissteinen.

URTEIL

Magical Tetris Challenge gewinnt seinen Reiz vor allem aus der „magischen" Variante. Die bietet auch und gerade für Profi-Spieler Abwechslung vom üblichen Tetris. In dieser Spielform kann aber auch schnell Frust aufkommen, sie ist nämlich recht schwierig.

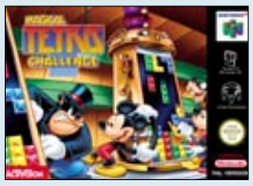
Wollen Sie dagegen einfach nur Tetris spielen, dann ist das Spiel „The New Tetris"[2] von Nintendo die bessere Wahl, weil es sogar mit vier Spielern gleichzeitig funktioniert.

Angesichts des günstigen Preises lohnt sich Magical Tetris Challenge dennoch für alle Tetris-Freunde. Zu zweit kommt schnell Spaß auf, und der Suchtfaktor dieses Klötzchenspiels hat noch immer nicht nachgelassen. Also: zugreifen bei diesem recht „guten" Angebot.

[2] sprich: „Se Nju Teris"

GETESTET MIT **Nintendo 64**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



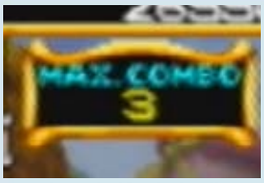
Magical Tetris Challenge

Hersteller: Activision

Auch für **PC mit 95/98**	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%**		**2,90**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
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%	mäßig	4,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	5,00
Verhalten der Computergegner	6%	hochintelligent	1,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/225155 (0,24 DM/Min.)	1,96
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%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	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,E,F,G,I,J)	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10%**	Vollbild	**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%**		**3,14**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	drei Spielvarianten	3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
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%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,47**
Auf-/Abwertung		Rütteleffekt möglich	-0,10
TESTERGEBNIS		**gut** ←	**2,37**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**30 Mark**	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		**120 Mark**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,37 x 30 = 71,10 = gut	

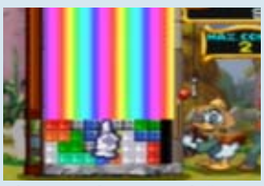
SPIELDETAILS



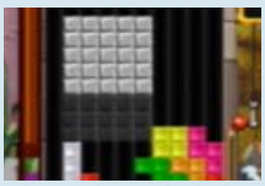
„Combo 3" heißt: drei Reihen in Folge abgeräumt.



Ein Geisterbild (Kreis) zeigt, wo der nächste Stein hinfällt.

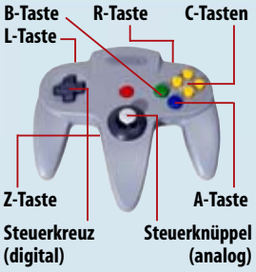


Die „Regenbogenmagie" räumt den Bildschirm leer.



Achtung: Riesensteine bedrohen die Menschheit.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

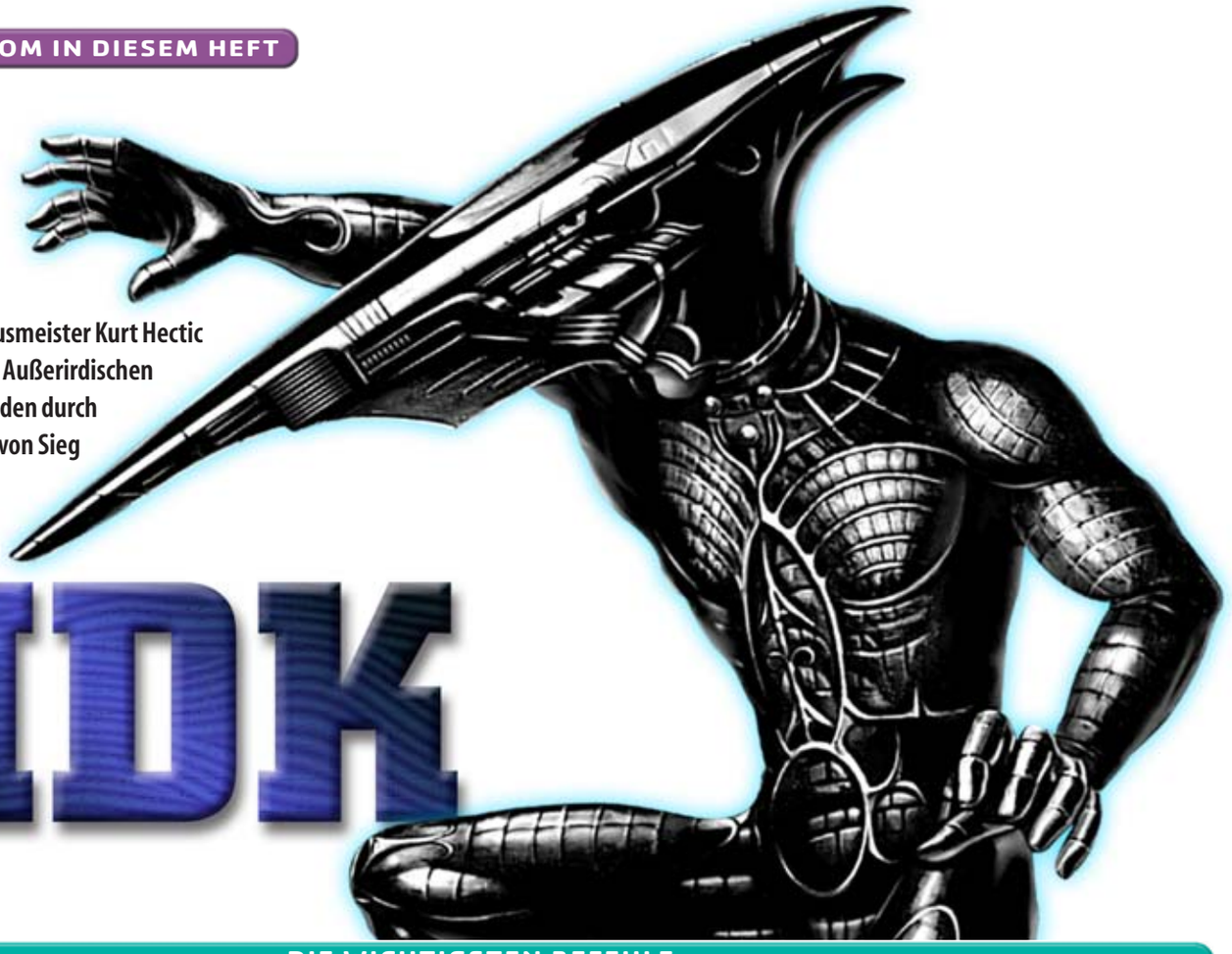


A: Stein nach rechts drehen
B: Stein nach links drehen
R: Dialoge beenden
C: Geisterbild einschalten
Start: Pause

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



Actionspiel für PC | Hausmeister Kurt Hectic muss die Welt vor fiesen Außerirdischen retten. Wie Sie Ihren Helden durch gigantische Schiffe und von Sieg zu Sieg lenken, erklärt COMPUTERBILD-SPIELE

MDK

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

MDK ist ein witziges, aber auch schwieriges Actionspiel. Kurt Hectic rennt, springt und schießt sich seinen Weg frei – alles im Kampf gegen böse Invasoren aus dem All. Dabei geht es vor allem sehr schnell zur Sache. Daher müssen Sie sich besonders mit den Bewegungsmöglichkeiten und Waffensystemen von Kurt vertraut machen. Manche Waffen sind sehr stark, sollten also nur gegen dicke Brocken eingesetzt werden, andere verfügen über hohe Feuergeschwindigkeit, sind aber dementsprechend schnell leer geschossen. Bis Sie den Bogen raus haben, kann es schon ein wenig dauern – also nicht verzweifeln.

Damit es besonders spannend wird, können Sie Ihre Fortschritte nicht während einer Mission speichern. Erst eine erfolgreich beendete Aufgabe gibt Ihnen die Möglichkeit, den Spielstand festzuhalten. MDK ist eben ein Spiel für Leute mit guten Nerven. Mit den Tipps auf den folgenden Seiten sollten Sie allerdings in recht kurzer Zeit die ersten Erfolgserlebnisse verbuchen können. Aber: Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen! Seien Sie also nicht zu streng mit sich, wenn Sie beginnen.

Bewegen



So läuft Kurt durch die Gegend: Sie steuern ihn mit den Pfeiltasten. Mit → ←, drehen Sie Kurt, mit ↑ läuft er nach vorn, mit ↓ weicht er nach hinten zurück. Zusätzlich ⇧ drücken, um schneller zu rennen.



Immer wieder finden Sie Ausrüstung, die Sie mit ↵ einsetzen können. Der Gegenstand wird dann in Blickrichtung geworfen. Haben Sie mehrere Gegenstände eingesammelt, wählen Sie mit 0 - 9 aus.

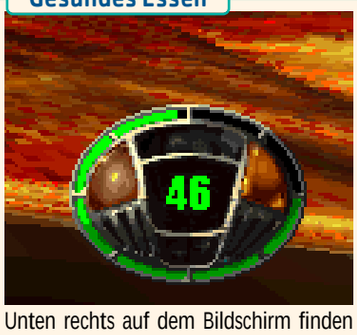


Alt gibt das Sprungkommando. Je weiter Sie im Spiel kommen, desto häufiger müssen Sie waghalsige Sprünge riskieren. Meist sind es mehrere hintereinander – und keiner darf danebengehen. Also üben!



Wenn Sie im Sprung erneut Alt drücken, öffnet sich der im Kampfanzug eingebaute Fallschirm. Damit kann Kurt gleiten. Allerdings sinkt er langsam zu Boden, fliegen kann er nicht.

Gesundes Essen



Unten rechts auf dem Bildschirm finden Sie diese Anzeige. Die Zahl zeigt den Gesundheitswert, der grüne Balken die Zeit.



Der Verzehr leckerer Bonbons bringt nur wenig Freude: gerade ein kümmerliches Prozent mehr Gesundheit.



Knackige Äpfel geben Ihrem Helden zehn Prozent seiner Gesundheit wieder zurück, allerdings nur, wenn die unter 100 sinkt.



Das knusprige Hähnchen gibt ordentlich Energie zurück. 50 Prozent Zuwachs für Kurts Gesundheitskonto.

Waffen



Nützliches: Sie schießen mit Strg, die Standard-Waffe hat unbegrenzt Munition. Zusätzlich können Sie aber noch gute Sachen finden, die links unten gezeigt werden.



Aktiv: Der weiße Rahmen zeigt, welches Zusatzteil momentan aktiviert ist. Grüne Zahlen geben Auskunft über die Menge, die noch zur Verfügung steht.



Gefunden: Diese Zusatz-Waffen, wie Körper-Attrappen oder Schnellschuss-Waffen, schweben meist vom Himmel oder sind hinter Ecken versteckt. Also gut umsehen!



Sniper-Modus: Eine wichtige Funktion ist der Scharfschützen- oder Sniper-Modus. Sie schalten ihn einfach mit [ ] an und auch wieder ab.



Anvisieren: Mit A und Y können Sie ein Ziel näher heranholen (zoomen) und auch wieder verkleinern. Probieren Sie aus, bei welcher Zoomstufe Sie am besten treffen.



Munition: Auch für die Sniper-Waffe gibt es unterschiedliche Munition: Von normalen Kugeln über Zielsucher bis zu Mörsern. Suchen Sie mit 1 bis 6 die gewünschte aus.

Taktiken



Batterien ausschalten: Diese Dinger spucken Roboter ohne Pause aus – bis sie zerstört werden. Also sollten die Batterien (Kreis) Kurts erstes Ziel sein, wenn er ein neues Terrain betritt.



Badabumm: Die Totenköpfe kleben nicht zum Spaß auf den kleinen, silbernen Dosen. Wenn Sie eine treffen, so fliegt sie mit großer Wucht in die Luft. Und alles in der Nähe auch.



„Streifen"-Taktik: Um gegen viele Gegner zu bestehen, drücken Sie X und → oder ←. So macht Kurt Schritte zur Seite. Dabei muss er natürlich noch schießen, um zu siegen.



Körper-Attrappe: Wenn Sie im Spiel diese Puppe (Kreis) finden, können Sie sie im Kampf einsetzen. Werfen Sie die Attrappe, so sind alle Gegner ein paar Sekunden auf Ihr Double fixiert.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- [ ] : Sniper an/aus
- Esc : Hauptmenü öffnen
- ⇧ : Schneller laufen
- ↵ : Gegenstand verwenden
- Strg : Schießen
- Alt : Springen, doppelt gedrückt: Fallschirm
- X : mit Pfeiltasten: Seitschritt
- → : Nach rechts drehen
- ← : Nach links drehen
- ↑ : Vorwärts laufen
- ↓ : Rückwärts laufen
- A : Ziel heranzoomen (Snipermodus)
- Y : Ziel wegzoomen (Snipermodus)

SPIELTIPPS

Die erste Mission



1 Zu Beginn den Raketen und dem Radar ausweichen. Mit den Pfeiltasten bewegen Sie die Spielfigur. Immer wieder in die Mitte zurückkehren.



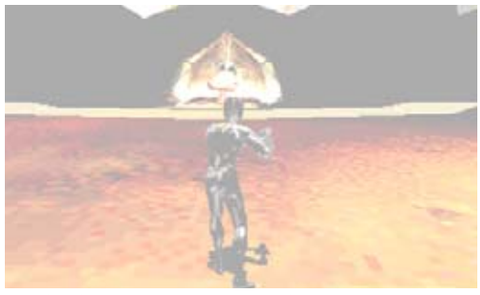
2 Der Weg führt ins Schiff der Außerirdischen. Ein kleiner Container mit Beinen nimmt Reißaus. Wenn Sie ihn fangen, gibt's eine freudige Überaschung.



3 Der Kasten bringt nämlich 50 Punkte Extra-Gesundheit ein (Kreis). Mit so einem Geschenk lässt sich der Auftrag schon viel ruhiger angehen.



4 Am Ende des Ganges führt der Weg auf eine Lichtung. Wenn Sie auf die Roboter (Kreise) schießen, fällt die „kleinste Atombombe der Welt" vom Himmel.



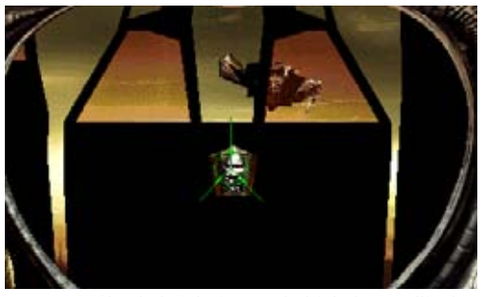
5 Die Bombe gegen die Tür mit dem gelb-schwarzen Symbol werfen. Der Atompilz ist recht harmlos, aber die Tür kann danach geöffnet werden.



6 Hinter der Tür geht's bald wieder auf einen Platz. Hier müssen Sie erstmals den Sniper-Modus verwenden. Auf die Roboter zoomen (roter Kreis).



7 Freundlicherweise halten die Blechkameraden Zielscheiben hoch, um Ihnen das Treffen zu erleichtern. Abdrücken, wenn Visier und Ziel deckungsgleich sind.



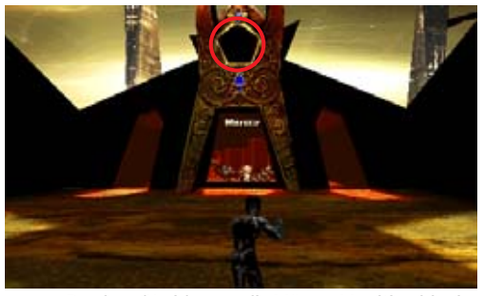
8 Wenn Sie drei Roboter erwischt haben, fällt eine Bombe vom Himmel und bleibt unter dem mittleren Roboter hängen. Ein Schuss darauf, und alle sind besiegt.



9 Der Turm explodiert, und zwei Fallschirme erscheinen. Am ersten hängt eine Handgranate – aufsammeln und sofort gegen die rote Scheibe werfen.



10 Dann den Fallschirm benutzen und die Mörser-Munition holen, die auf der einzelnen Säule liegt. Vielleicht brauchen Sie ein paar Versuche.



11 Da oben (Kreis) muss die Mörser-Munition hinein, damit das Glas von innen aufgesprengt werden kann. Sniper-Modus einschalten und schießen.



12 Denken Sie daran, dass die Mörser-Granate eine Flugkurve beschreibt. Zielen Sie also etwas höher, damit die Granate auch über die Entfernung trifft.



13 Auf die Batterie (Kreis) schießen, die andernfalls immer neue Roboter auswirft. Der grüne Balken links oben zeigt, wie viel Schaden das Ding schon hat.



14 Weiter geht's über die einzelnen durchscheinenden Blöcke. Von einem zum anderen springen, bis oben der Apfel (Kreis) und die Tür erreicht sind.

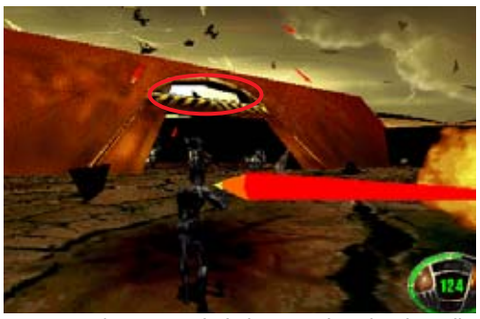


15 Am Ende des nächsten Ganges liegt ein großer Platz. Hier ist einiges los, seien Sie also vorsichtig. Schwierig: ein Panzer (Kreis), der Roboter ausspuckt.

Die erste Mission



16 Sniper-Modus anwenden und auf die Bombe zielen. Wenn der Panzer ins Bild kommt, schießen Sie die Bombe kaputt – und der Panzer ist hin.



17 Vor dem Hangar ist jede Menge los. Oben im Halbbogen (Kreis) stehen wieder Bomben. Schießen Sie die kaputt, und der Hangar öffnet sich.



18 Im Innern warten außer einer Robot-Batterie und vielen Gegnern auch ein paar Äpfel und in der Mitte der Halle ein Loch (Kreis) – dadurch geht's weiter.



19 In dem Gang finden Sie eine gute Waffe. Leider können Sie die nicht für schlechte Zeiten aufheben. Also vorsichtig sein, damit die eine Weile hält.



20 Um in die Halle zu kommen, müssen Sie vier Roboter im Gang zerstören. Die Bonbons nicht beachten, sondern zuerst die beiden Robot-Batterien angreifen.



21 Die erste Batterie steht gleich links. Wenn in der Schnellschuss-Kanone noch ein paar Patronen sind, geht's blitzschnell, mit normaler Waffe dauert es.



22 Die zweite Batterie befindet sich rechts in einem kleinen Gang. Zerstören Sie die, wenn möglich, auch noch mit der Schnellschuss-Kanone – das spart Zeit.



23 Um weiterzukommen, links hinten auf eine Tür zu laufen. Die springt rechtzeitig auf, und ein riesiger Panzer greift an. Zerstören Sie ihn.



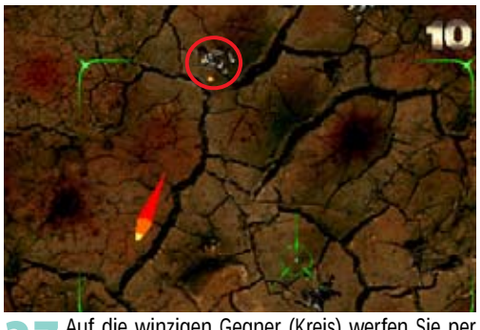
24 Der Panzer hinterlässt außer einem leckeren Apfel auch gleich noch einen Ausgang. Durch diese Tür müssen Sie laufen, um weiterzukommen.



25 Auf dem nächsten Platz geht's gemütlich zu: Nur ein Roboter und eine Schalttafel (Kreis) müssen zerstört werden, dann landet ein Fluggerät vor Ihrer Nase.



26 Den nächsten Abschnitt sollten Sie mit der Maus spielen, es geht damit viel einfacher. Der Flieger hebt ab, und Sie sehen alles aus der Vogelperspektive.



27 Auf die winzigen Gegner (Kreis) werfen Sie per linker Maustaste Bomben ab. Das Fadenkreuz steuern Sie mit der Maus. Möglichst viel zerstören.



28 Landung auf einem riesigen Platz. Die Ruhe dort ist trügerisch. Bald greifen Flugzeuge an – da hilft nur verdammt schnell rennen.



29 Die mittlere Halle ist das Ziel. Dort lagert eine Atombombe, ohne die sich die Tür zum nächsten Abschnitt nicht öffnen lässt.



30 Aus der Halle starten Flugzeuge. Zerschießen Sie eines kurz nach dem Start, so wird die Tür der Halle aufgesprengt, und Ihr Held kann hineinlaufen.

Die erste Mission



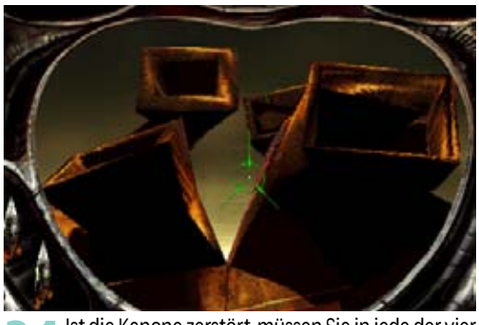
31 Die Tür (Kreis) lässt sich – wie gehabt – nur mit einer Atombombe aufbekommen. Werfen Sie die Bombe aber erst unmittelbar davor.



32 Durch die Tür und den Gang geht es in dieses Tal. Rechts um die Ecke laufen, aber vorher auf eine Einheit Fluggeräte warten, die Sie abschießen sollten.



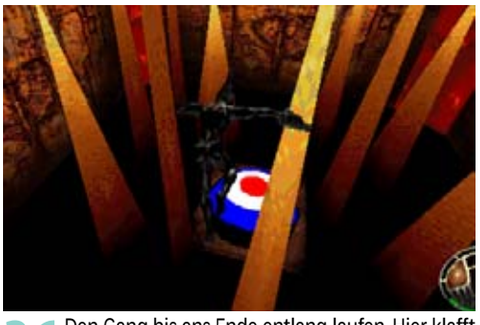
33 Ums Eck ballert eine gewaltige Kanone. Hier sollten Sie unbedingt die „Streifen"-Taktik verwenden, sonst kriegen Sie mächtig Probleme.



34 Ist die Kanone zerstört, müssen Sie in jede der vier Öffnungen eine Mörser-Granate schießen. Wenn's klappt, explodiert das Haus und weicht einem Graben.



35 In den Graben fallen lassen. Zum weichen Landen bemühen Sie kurz den Fallschirm. Im Felsen gibt es eine Öffnung – dort hineinrennen.



36 Den Gang bis ans Ende entlang laufen. Hier klafft ein tiefer Spalt. Ganz unten liegt eine große Zielscheibe auf dem Boden. Die müssen Sie zerstören.



37 Darunter liegt ein Ventilator, der Ihren Helden nach oben pustet. Einfach nur darauf springen, den Rest erledigt der Luftzug.



38 Nun steht eine nervenaufreibende Spring- und Kletterpartie an: von Plattform zu Plattform immer höher springen.



39 Ganz oben finden Sie außer einem knusprigen Hähnchen und nützlichen Waffen auch eine Tür, durch die es weiter in Richtung Sieg geht.



40 Es folgt ein dunkler Gang mit einer rot glühenden Tür. Die ist zunächst nicht wichtig, erst mal links abbiegen. Dort finden Sie einen kleinen Roboter.



41 Wenn der beschossen wird, geht er nicht kaputt, sondern öffnet sich. Er ist eine perfekte Tarnung: einfach hinein laufen. Jetzt in die rote Tür gehen.



42 Dahinter ist ein Gang, in dem viele große Roboter stehen. Am Ende verlieren Sie die Tarnung, finden aber eine sehr wirksame Bombe (Kreis).



43 Damit zerstören Sie wahrscheinlich alle Robos, Reste zerschießen Sie, wie gewohnt. Draußen gibt es wieder eine Atombombe zum Türöffnen.



44 Hinter der Tür liegt ein Ventilator. Also nichts wie draufgesprungen! Sie werden nach oben getragen und sind fast schon am Ziel.



45 Landeplatz ist eine große Plattform. Die Ruhe täuscht: Der erste Endgegner des Spiels lauert bereits – auch wenn Sie ihn noch nicht sehen.

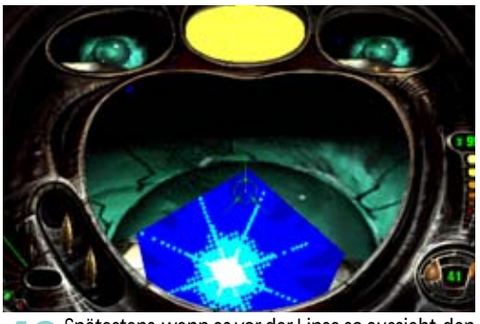
Die erste Mission



46 In dem merkwürdigen Gebilde weit hinten am Horizont sitzt der Gegner. Zoomen Sie im Sniper-Modus näher heran, dann entdecken Sie ihn.



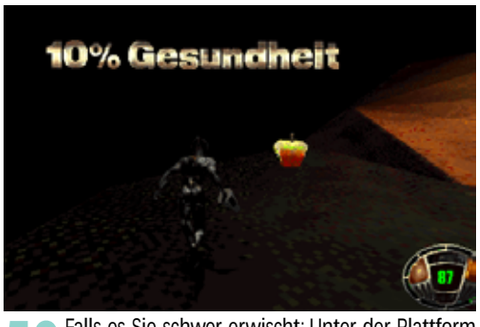
47 Ja, genau! Diese olle Kröte ist der Endgegner. Beschießen Sie ihn mit allem, was die Flinte noch hergibt. Viel Zeit steht nämlich nicht zur Verfügung.



48 Spätestens, wenn es vor der Linse so aussieht, den Sniper abschalten und schnellstens den Platz wechseln, sonst knallt es derbe.



49 Immer an die Ränder der Plattform laufen, von links nach rechts rüber, Sniper an, schießen, Sniper aus, von rechts nach links rennen und so weiter.



50 Falls es Sie schwer erwischt: Unter der Plattform sind noch drei Äpfel zu finden, die der Gesundheit noch einmal auf die Sprünge helfen.



51 Wenn der schuppige Fiesling aus dem Fenster kippt, haben Sie die erste Mission geschafft. Aber fünf weitere, richtig schwere folgen noch. Viel Glück!

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

MOBILITY

Aufbauspiel für PC | **In Mobility dreht sich alles um die Verkehrsplanung. Gestalten Sie Ihre Stadt von der Straße bis zur Schiene so, dass möglichst viele Menschen mit möglichst wenigen und möglichst umweltgerechten Verkehrsmitteln an ihr Ziel gelangen. Kurz: Bewähren Sie sich als Städteplaner**

SPIELSTEUERUNG

Bedienung



Mobility wird komplett mit der Maus gesteuert. Mit einem Klick auf die linke Maustaste lösen Sie Aktionen aus. Wenn Sie die *rechte* Maustaste gedrückt halten, können Sie per Mausbewegung den Szenenausschnitt verschieben. Außerdem lassen sich durch Druck auf die *rechte* Maustaste Bauvorgänge beenden oder abbrechen.

Menüführung



Die Menüführung ist klar und deutlich strukturiert. Ein Klick auf den gewünschten Menüpunkt öffnet in der Regel ein neues Fenster mit weiteren Möglichkeiten, aus denen Sie Ihre Auswahl spezialisieren können. COMPUTERBILD-SPIELE verdeutlicht diese Funktionsweise anhand eines Beispiels: Die Stadt benötigt dringend ein Theater. Ein Klick auf 1 öffnet das Gebäudemenü. Klicken Sie anschließend auf 2, um eine weitere Auswahlleiste zu öffnen. Dann wird mit einem Klick auf 3 ein Theater ausgesucht. Schließlich entscheiden Sie sich noch für die geeignete Größe und legen damit auch den Preis des Bauwerks fest 4.

Die Menüleiste



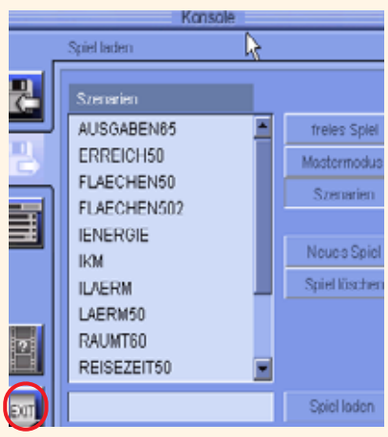
Am unteren Bildrand befindet sich die Menüleiste. Daraus werden die wichtigsten Spielfunktionen gewählt. Ein einfacher Mausklick ruft die jeweils gewünschte Funktion auf. Von links nach rechts sind das: 1 **Bebauungsflächen** – hier teilen Sie die Spielflächen in Nutzungsbereiche für Industrie-, Büro- oder Wohnbauten ein. Ein Klick auf 2 öffnet das **Wegstreckenmenü**. Mit dessen Hilfe können Sie Straßen, Schienenwege und Haltestellen bauen. Mit einem Klick auf 3 werden Sie zum Architekten. Öffnen Sie so das **Gebäudemenü**, dann können Schulen, Einkaufszentren und vieles mehr errichtet werden. In der Mitte der Menüleiste 4 befindet sich der Punkt **Stadtbewertung**. Hier lässt sich überprüfen, wie sich die Stadt entwickelt. Rechts daneben 5 das Menü **Verkehrsdienstleister**. Hier dreht sich alles um den öffentlichen Personennahverkehr. Hinter 6 verbirgt sich der Punkt **Parkraumverwaltung**. Dieser Bereich regelt das Parkplatzangebot. Unter Punkt 7 schließlich arbeitet die **Stadtverwaltung**, regelt die Finanzen der Gemeinde und kümmert sich um Forschung, Gesetze und die Vergabe öffentlicher Zuschüsse.

Fernbedienung



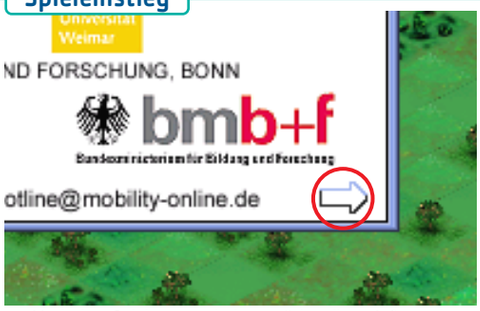
Am unteren Bildschirmrand liegt die so genannte Fernbedienung. Im oberen Bereich sehen Sie einen kleinen Grundriss der Stadt. Mit den Plus- und Minustasten (Kreis) lässt sich die Spielansicht vergrößern oder verkleinern.

Spieloptionen



Ein Klick mit der *rechten* Maustaste auf das PC-Symbol neben der Fernbedienung öffnet die „Konsole“. Hier können Sie Spielstände sichern, ein neues Spiel laden, die Spielgeschwindigkeit verändern, per „Exit“ (Kreis) das Spiel verlassen.

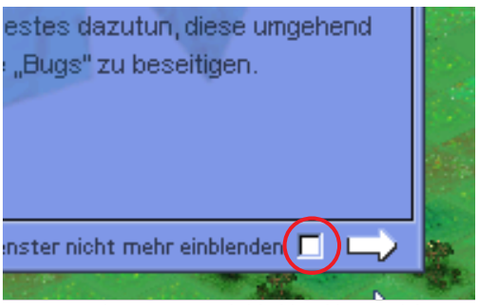
Spieleinstieg



1 Nach dem Spielstart erscheint zunächst dieses Informationsbild des Bundesministeriums für Bildung und Forschung. Klicken Sie auf den Pfeil (Kreis), um ins Spiel zu kommen.



2 Es folgt eine kurze Einführung in das Spielprinzip von Mobility. Mit einem Klick auf „Los geht's" (Kreis) starten Sie das Spiel.



3 Das nächste Fenster wird bei künftigen Spielstarts nicht mehr gezeigt, wenn Sie per Klick ein Häkchen in den Kasten (Kreis) setzen. Dann auf den Pfeil klicken.



4 Für den Spieleinstieg wählte COMPUTERBILD-SPIELE das vorgegebene Szenario „City1". Ein Spiel „von Null an" ist nicht empfehlenswert.



5 Vogelperspektive: Das Städtchen im Überblick sehen Sie nach Klicks auf die Tasten „+" und „-" der Fernbedienung (Kreis).



6 Und schon wird die erste Aufgabe gestellt. Per Klick auf den Pfeil (Kreis) schalten Sie sofort zum betreffenden Objekt – in diesem Fall ein Parkplatz.



7 Die Auslastung des Parkplatzes ist zu gering. Verringern Sie kurzerhand den Preis für die angefangene Parkstunde von 0,30 auf 0,10 Euro. Klicken Sie dazu auf den blinkenden Parkplatz (weißer Kreis), und reduzieren Sie im daraufhin geöffneten Menü den Preis durch mehrmaliges Klicken auf den Pfeil (roter Kreis) auf 0,10 Euro pro angefangene Stunde.



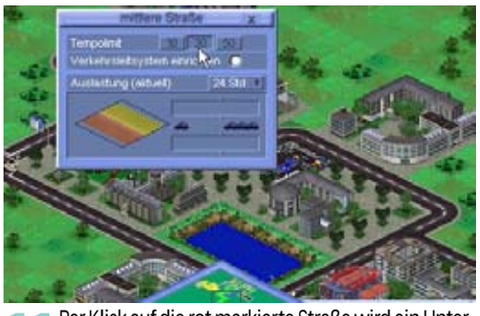
8 Neben einem Supermarkt wird weiterer Parkraum benötigt. Klicken Sie auf das Gebäudesymbol, und bauen Sie einen mittelgroßen Parkplatz (Kreis).



9 Mit der Maus lässt sich der Parkplatz an geeigneter Stelle platzieren. Mit einem Klick setzen Sie das Objekt ab. Zur Bestätigung folgt ein Klick mit der *rechten* Maustaste.



10 Verkehrsberuhigung: Vor einer Schule soll die Höchstgeschwindigkeit auf 30 Kilometer pro Stunde reduziert werden (rote Markierung).



11 Per Klick auf die rot markierte Straße wird ein Untermenü aufgerufen. Darin lässt sich das gewünschte Tempolimit einstellen.



12 Bereits nach wenigen Spielminuten können Sie erste Erfolge verbuchen. Die Einwohnerzahl Ihres Städtchens ist auf über 20 000 gestiegen!

Spieleinstieg



13 Als Nächstes steht der Bau einer weiteren Schule an. Dabei ist besonders auf verkehrsgünstige Lage in einem gut bewohnten Gebiet zu achten.



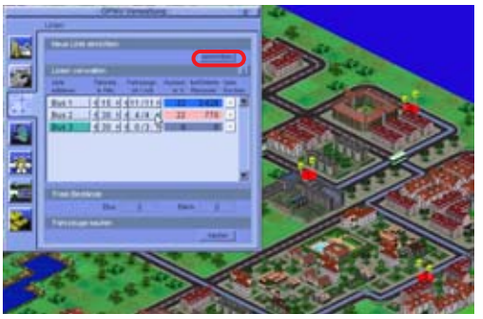
14 Gehen Sie ähnlich wie beim Bau des Parkplatzes vor. Nach einem Mausklick auf das Gebäudesymbol folgt einer auf das Schulsymbol (Kreis).



15 Diese Stelle inmitten eines Neubaugebietes erscheint geeignet. Also: die neue Schule hier errichten (Kreis) und für Nahverkehrsanbindung sorgen.



16 Klicken Sie auf das Wegstreckensymbol in der Menüleiste, dann auf das Haltestellensymbol (Kreis). Haltestellen gehören an besiedelte Straßen.



17 Es folgen Klicks auf den Menüpunkt „Verkehrsdienstleister" und anschließend auf „Linien". Teilen Sie danach unter „Einrichten" (Kreis) Ihre Buslinien ein.



18 Jetzt gilt es, die Busse einzukaufen, die auf den neu eingerichteten Linien verkehren sollen. Dazu erneut „Verkehrsdienstleister" (Kreis) anwählen.



19 Klicken Sie auf das Symbol im roten Kreis, um den Bereich Fuhrpark aufzurufen. Sie erfahren, wie viele Busse Sie benötigen (gelber Kreis). Wegen der deutlich geringeren Kosten entscheiden Sie sich zunächst für den Kauf von vier Standardbussen. Ein Klick auf „Ausführen" besiegelt den Kauf und belastet die Stadtkasse mit 600 000 Euro.



20 Sie können sofort über die Busse verfügen und diese Ihrer Linie zuweisen. Klicken Sie dazu viermal auf den Pfeil (Kreis)



21 Ihre Stadt kann nicht weiter wachsen, da Wohnfläche fehlt. Also auf das Symbol für Bebauungsflächen klicken, dann auf „Wohnflächen ausweisen" (Kreis).



22 Die Stelle anklicken, von der aus Sie neue Wohnflächen erschließen wollen. Fläche mit der Maus bei gedrückter Maustaste auf die gewünschte Größe ziehen.



23 Wichtig: Sollten Sie in der Hektik einmal einen Hinweis vergessen haben, so finden Sie den mit einem Klick auf das kleine „i" (Kreis) unten rechts wieder.



24 Sehen Sie: Prompt wurde ein Knackpunkt in Erinnerung gerufen! Schalten Sie mittels Klick auf den Pfeil (Kreis) umgehend zur Problemkreuzung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

MOBILITY

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT | FORTSETZUNG

Spieleinstieg



25 Die stark befahrene Kreuzung macht mit roter Markierung (Kreis) auf sich aufmerksam. Schnell Ampeln aufstellen, bevor es zu Unfällen kommt.



26 Nach einem Klick mit der linken Maustaste auf die Kreuzung wird ein Untermenü geöffnet, mit dem Sie die Ampelanlage errichten können.



27 Nun ist es an der Zeit, die Attraktivität Ihres Städtchens weiter zu vergrößern. Was eignet sich dazu besser als eine Steuersenkung? Klicken Sie in der Menüleiste den Punkt „Stadtverwaltung" an, anschließend den Unterpunkt „Steuern". Reduzieren Sie die Einkommensteuer per Klick auf den Pfeil (Kreis) um 4 Prozentpunkte.



28 Der Straßenbau darf nicht vernachlässigt werden. Ein Klick auf das Wegstreckensymbol öffnet das Straßenbaumenü. Wählen Sie die Hauptstraße (Kreis).



29 Um Straßen zu verlegen, klicken Sie den Startpunkt an (weißer Kreis), und führen Sie den Mauszeiger bei gedrückter Maustaste zur Anschlussstelle (roter Kreis).



30 In bestimmten Situationen ist der Abriss bereits errichteter Gebäude unvermeidbar. Dazu erst auf das Gebäudesymbol klicken, dann auf „Gebäude abreißen".



31 Markieren Sie nun das Gebiet, dessen Häuser abgerissen werden sollen, mit der Maus (Kreis), und beantworten Sie die zur Sicherheit folgende Frage mit „Ja".



32 Eine Abriss ist sehr teuer und sollte die Ausnahme bleiben. Hier war er unvermeidlich – die Stichstraße hätte andernfalls nicht gebaut werden können.



33 Mittlerweile ist die Bevölkerungszahl der Stadt so weit gestiegen, dass Büro- und Industrieflächen erschlossen werden müssen, damit Arbeitsplätze entstehen.



34 Gehen Sie vor wie bei der Wohnflächenerschließung in Schritt 21. Klicken Sie dieses Mal jedoch auf das blaue oder das braune Symbol (Kreis).



35 Um die einzelnen Gebäude brauchen Sie sich nach Zuteilung der Fläche nicht zu kümmern. Die erstellt, je nach Bebauungstyp, das Programm selbst.



36 Büroansiedlungen dürfen in Wohnvierteln sein, Industriegebiete besser nicht. Denn das Wichtigste in Mobility sind Lebensqualität und Umweltschutz.



Foto: Bergmann

Geschicklichkeitsspiel für PC | **Schmettern Sie Ihrem Gegner die Bälle so richtig um die Ohren. COMPUTERBILD-SPIELE erklärt, wie's geht**

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Spielbedienung



Klicken Sie mit der linken Maustaste auf „SPIEL STARTEN" (Pfeil), um eine Volleyballpartie zu beginnen.



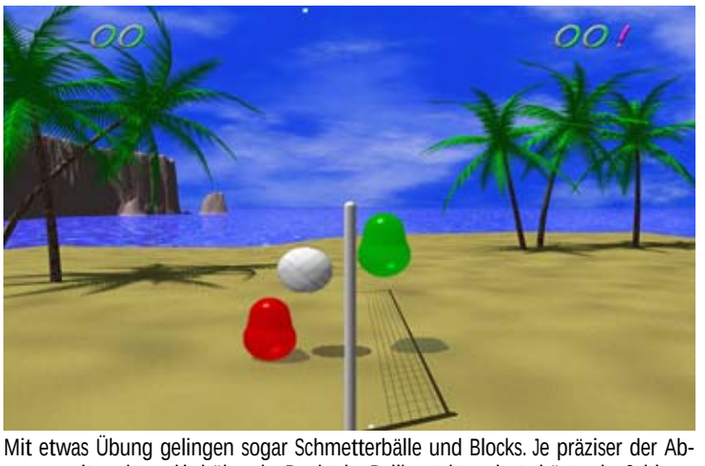
Mit der Maus steuern Sie den grünen Blobby (Kreis). Per Druck auf die linke Maustaste springt der hoch in die Luft.

SPIELTIPPS

Einstieg ins Spiel



Der Ball wird durch einfache Berührung geschlagen. Nach drei Ballkontakten muss er übers Netz. Vom Bildschirmrand prallt er wie von einer Bande zurück ins Feld.



Mit etwas Übung gelingen sogar Schmetterbälle und Blocks. Je präziser der Absprungzeitpunkt und je höher der Punkt des Ballkontaktes, desto härter der Schlag.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

America

No Peace beyond the Line![1]

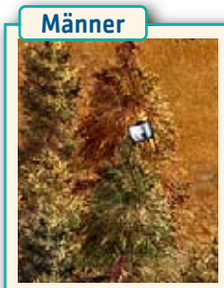
[1]sprich: „Ämerrika No Pihß bijond se Lein"

Strategiespiel für PC | Um im Wilden Westen zu bestehen, müssen Sie mit den Indianern umgehen können. COMPUTER-BILD-SPIELE zeigt, wie's geht Spielverlauf siehe Test Seite 24



DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Männer



Holz hacken: Einen Mann markieren, Mauszeiger auf einen Baum ziehen und Rechtsklick. Sofort geht der Mann Holz hacken.



Gold sammeln: Einen Mann markieren, den Mauszeiger auf eine Goldmine ziehen und Rechtsklick. Umgehend wird Gold gefördert.

Jagd



Krieger können auf die Jagd gehen: Markieren Sie dazu die Krieger, und suchen Sie dann mit dem Mauszeiger einen Büffel. Ein Rechtsklick auf das Tier, und die Jäger legen los. Das Fleisch bringen sie ins Dorf, wo es im Häutptlingszelt landet, solange Sie keine Tierverwertung bauen.

Ausbildung



Wurde ein Ausbildungszelt gebaut, so sehen Sie nach einem Klick darauf ein Menü. Daraus geht hervor, wie viele und welche Krieger Sie derzeit ausbilden können (in jeder Mission unterschiedlich), welche Rohstoffe und andere Dinge Sie dazu brauchen. Mit mehreren Ausbildungsstellen können Sie mehr Krieger gleichzeitig schulen.

Frauen



Frauen können Gebäude bauen und die Feldarbeit verrichten. Wenn Sie im Hauptgebäude Frauen anwerben, so lassen die sich sofort nach ihrer Ankunft einsetzen. Per Linksklick anwählen, dann öffnet sich ein Menü. Der kleine Hammer steht für Bauen, der große für besondere Gebäude, das Feld für Ackerbau.

Kampf



Im Prinzip funktioniert der Kampf genau wie die Jagd: Sie markieren Ihre Truppen und klicken dann auf das Ziel. Im Kampf werden die Leute allerdings auch automatisch aktiv, wenn sich gegnerische Einheiten nähern. Unterhalb einer bestimmten Distanz greifen die Krieger an, es sei denn, Sie haben es durch Taktikeinstellungen verboten. Die Taktik lässt sich im Menü im unteren Teil des Bildes einstellen.

Der Santee-Sioux-Aufstand



1 Die erste Mission (Auftrag) der Indianer: Ihr Stamm liegt im Nordosten und muss fünf Handelsstationen der Weißen zerstören, außerdem alle Wohnhäuser in New Ulm. Meiden Sie das Fort im Südosten.



2 Zu Beginn stehen ein paar Bogenschützen und einige Squaws[1] zur Verfügung. Schicken Sie die Bogenschützen auf Büffeljagd, und lassen Sie die Frauen erst einen Kornspeicher und dann Felder bauen.



3 Im Häuptlingszelt können Sie weitere Einheiten erstellen. Zuerst einige Krieger in Auftrag geben, da Sie anders nicht an Holz kommen. Etwa sechs Krieger sollten genügen. Dann brauchen Sie weitere Squaws für Felder.

[1] sprich „Skwohs"



4 Die ersten Felder sind angelegt, die Bogenschützen sorgen für zusätzliches Fleisch: Wenn Sie so ein Bild vor sich sehen, haben Sie die Startphase gut hinter sich gebracht. Auch Holzfäller sollten an der Arbeit sein.



5 Irgendwann in der frühen Phase der Mission werden Sie von einem Häufchen Soldaten überfallen. Rechtzeitig darauf einstellen und die Bogenschützen stets im Süden des Lagers zusammenziehen, um zu gewinnen.



6 Acht bis zehn Felder sorgen für genug Nahrung. Pro Feld brauchen Sie eine Squaw. Nun ein Ausbildungszelt bauen und dann Bogenschützen ausbilden. Hin und wieder Felder erneuern!



7 Wenn Sie etwa 20 Bogenschützen ausgebildet haben, fassen Sie die zu einer Armee zusammen und schicken sie nach Südwesten zur Furt am Fluss. Sofort weitere 20 Einheiten erstellen.



8 Ist Ihr Lager wieder gesichert, dann schicken Sie die Truppe über den Fluss. Fünf dieser Holzschuppen gibt's auf der anderen Seite. Alle müssen zerstört werden – kein Problem, sie werden nur schwach verteidigt.



9 Wenn Reiter angreifen, können Sie die Pferde der Besiegten für Ihre eigenen Leute erbeuten. Einfach einen Ihrer Krieger anklicken, dann das Pferd. Reiter sind kampfstärker als Fußtruppen.



10 Schließlich müssen alle Wohnhäuser (Kreis) der weißen Siedler in New Ulm vernichtet werden. Fünf Häuser stehen in der Stadt. Nur die zerstören! Das erste lässt sich abfackeln, solange Ihre Leute noch außerhalb des Walls stehen.



11 Sobald das letzte Wohnhaus zerstört ist, haben Sie die Mission erfolgreich beendet. Die Siegesmeldung erscheint, das Spiel bricht automatisch ab, und der Statistik-Bildschirm erscheint.

America FORTSETZUNG

Die Schlacht am North Platte River



1 In dieser Mission bleiben Sie relativ unbehelligt in Ihrem Gebiet im Südwesten (Kreis). Hier aktiv werden und den Gegner angreifen. Erst vier Türme attackieren, die eine Furt über den Fluss schützen, dann einen Treck und einen US-Offizier angreifen.



2 Ein Bote meldet den baldigen Aufbruch des Wagentrecks vom südlichen Fort zum nördlichen. Der ist aufzuhalten. Bauen Sie sofort Ihr Dorf aus, wie in der ersten Aufgabe. Holz und Getreide sollten immer in ausreichender Menge im Lager sein.



3 Lassen Sie eine Squaw möglichst rasch ein Ausbildungszelt bauen, denn es werden schnell recht viele Krieger gebraucht. Legen Sie später noch mehr Ausbildungszelte an, wenn das Material dafür übrig ist.



4 Um berittene Bogenschützen ausbilden zu können, brauchen Sie Pferde. Deshalb eine Pferdekoppel bauen lassen. Bis zu fünf Tiere passen in eine Koppel. Die Pferde vermehren sich nicht von selbst – Sie müssen züchten.



5 Trennen Sie Ihre Truppen nach Einheiten. Ziehen Sie die Speerkämpfer in eine Armee, die Bogenschützen in eine andere. Für die Speerkämpfer müssen Sie außerdem Gold sammeln, das an zwei Stellen in der Nähe liegt.

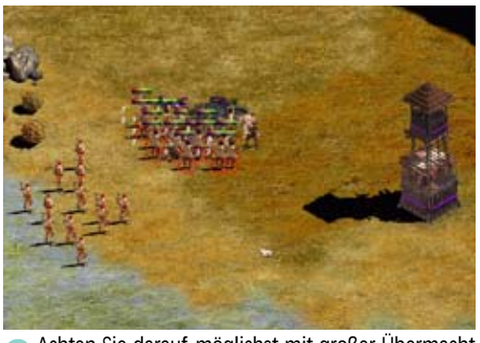


6 Eventuell greifen Cowboys[1] an, die in der Nähe ihr Lager haben. Diese Attacken sind eigentlich harmlos, aber sicherheitshalber sollten Sie ein paar Krieger am südlichen Dorfende zur Verteidigung abstellen.

[1] sprich: „Kaubeus"



7 Wenn Sie etwa 40 Krieger beisammen haben, davon rund zehn Reiter und etwa 15 Speerkämpfer, können Sie die Türme am Fluss angreifen. Vorsicht: Wenn der Turm weg ist, steht seine Besatzung noch zum Kampf bereit.



8 Achten Sie darauf, möglichst mit großer Übermacht anzugreifen, andernfalls gibt's unnötig hohe Verluste. Die Türme sollten Sie höchstens fünf Krieger kosten – daher mit allen Einheiten angreifen.



9 Wenn der letzte Turm fällt, kommt sofort die Nachricht, dass der Treck losfährt. Er muss über den Fluss, Sie können ihn also kurz dahinter gut abfangen. Lassen Sie die Speerkämpfer schnell alle Wagen zerstören.



10 Nun ist nur noch der gegnerische Offizier zu besiegen, der im Nordosten dicht beim Fort aufgetaucht. Wenn Sie mit Häuptling sowie allen berittenen und normalen Bogenschützen angreifen, ist das leicht.



11 Und das war es auch schon: Der Sieg ist Ihrer. In etwa 30 Minuten lässt sich diese Aufgabe gut lösen. Länger sollte es nicht dauern, sonst bekommen Sie in späteren Missionen große Zeitprobleme.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Der Red Cloud Krieg



1 Auch in dieser Mission liegt Ihr Lager wieder zwischen zwei Forts der Weißen. Sie müssen allerdings keins davon direkt attackieren. Und Sie finden in anderen Indianerstämmen verlässliche Verbündete.



2 Zu Beginn haben Sie wieder nur wenige Einwohner. Bauen Sie also zuerst erneut ein produktives Dorf auf – und das möglichst schnell. Wenn etwa 20 Krieger mit Speer und Bogen ausgebildet sind, geht's nach Westen.



3 Sie treffen kurz nach der Flussüberquerung einige Cowboys, die ein paar Kühe bewachen. Besiegen Sie die Weißen. Unbedingt deren Pferde mitnehmen, da insgesamt 15 Stück davon beschafft werden müssen.



4 Ziehen Sie dann weiter ins Lager der grünen Indianer. Hier das Häuptlingszelt vor den Angriffen der Soldaten beschützen. Sie sollten jetzt ungefähr zehn Pferde besitzen. Weiter geht's im Norden der Karte.



5 Sie finden dort ein Lager mit sehr vielen Pferden darin – aber leider auch mit reichlich Wachen. Schnell den Turm ausräuchern und genug Pferde mitnehmen, damit es insgesamt 15 sind. Dann möglichst schnell fliehen.



6 Sobald Ihre 15 Reiter nah beim grünen Häuptlingszelt stehen, lassen Sie absitzen. Die Pferde gehören nun den grünen Indianern – Sie bekommen dafür 15 Gewehrschützen und einen neuen Verbündeten.



7 Weiter nach Nordosten zum neuen Freund, einem orangefarbenen Stamm. Hier gibt's weitere Aufgaben: Zerstörung eines Lagers und Sieg über die Wachpatrouille aus dem Fort. 50 Mann sollten Sie dafür haben.



8 Zuerst das Lagerhaus im Norden überfallen, und dann in Richtung des Hinterhaltes fliehen, den die neuen Verbündeten Ihnen empfohlen haben. Sie erhalten sehr bald die Meldung, dass ein Zug Soldaten kommt.



9 Stellen Sie Ihre Krieger so auf, wie auf dem Bild zu sehen. Wenn die Reiter angreifen, ziehen Sie Ihre Gewehrschützen rechts näher ans Kampfgeschehen heran, damit sie eingreifen und schießen können.



10 Verlieren Sie im gedrängten Scharmützel nicht die Übersicht: Setzen Sie Ihre besten Krieger auf herrenlose Pferde des Gegners, um ihre Kampfkraft zu verbessern. Etwa 25 Kavalleristen sind zu besiegen.



11 Meist zeigt sich der Kommandant erst ganz am Ende der Schlacht, also: ruhig Blut. Wenn Sie dann noch fünf Krieger samt Häuptling haben, kann nichts mehr passieren. Den Offizier angreifen. Wenn er besiegt ist, haben Sie gewonnen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

America FORTSETZUNG

Beechers Island



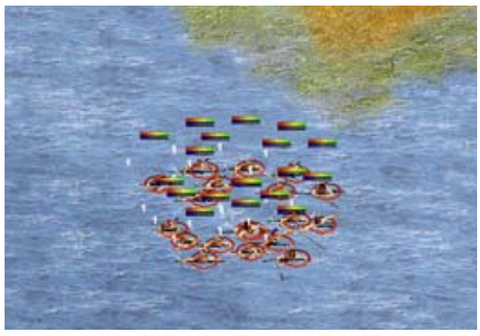
1 Bei dieser Aufgabe sollten Sie zum ersten Mal richtig in die Forschung einsteigen. Dazu brauchen Sie die Hütte der Alten. Nur Krieger mit guten Lederrüstungen und harten Pfeilspitzen haben eine Chance auf den Sieg.



2 Zu Beginn haben Sie schon ein paar Einheiten. Bauen Sie – wie immer – schnell ein gut funktionierendes Dorf auf. Zehn Felder und fünf Holzfäller sowie drei Goldsammler sollten es schon sein.



3 Bauen Sie dann schnell Ausbildungszelte, die Hütte der Alten sowie Feuerstelle und Tarnzelt. Etwa zehn Brandpfeilschützen, fünf Bogenschützen und fünf Speerkämpfer ausbilden. Erforschen Sie „Schwimmen."



4 Gehen Sie mit den Einheiten nach links bis zum Fluss. Dann nach Süden und leicht nach links schwimmen. Dort auf der kleinen Wiese landen und den Abhang hinauf auf den Felsen laufen.



5 Hier müssen Sie vier Kanonen samt Wachen ausschalten. Dazu eine lockere Formation einsetzen und zuerst immer die Kanonen attackieren, dann erst die Wachen. Kanonentreffer sind nämlich verheerend.



6 Sind die Kanonen zerstört, bekommen Sie unerwartete Unterstützung: Häuptling „Roman Nose" greift mit einer Handvoll Krieger das stark bewachte Fort an – und stirbt. Sie erhalten so einen kleinen Einblick ins Fort.



7 Ein paar berittene Brandpfeilschützen des toten Häuptlings wollen an Ihrer Seite weiterkämpfen. Ziehen Sie die zum Lagerhaus zurück, in dessen Nähe Sie von einer Squaw ein neues Häuptlingszelt bauen lassen.



8 Das alte einfach abreißen. Dann ein paar Männer nachholen und die Goldmine ausbeuten. Die Squaw baut in der Zeit noch schnell vier Ausbildungszelte vor den Toren des Gegners. Ein Angriff erfolgt aber nicht.



9 Schicken Sie ein paar Brandpfeilschützen auf das Felsplateau, und zerstören Sie von dort oben die rechte Seite der Fort-Palisade. Hier können Sie später relativ unbemerkt eindringen und die Mission gewinnen.



10 Zunächst 20 Brandpfeilschützen sammeln, die Taktik auf „Stellung halten" umstellen und die Armee rechts ins Fortgelände hineinziehen. Angriffe von drei bis fünf Soldaten wehren Sie so locker ab. Stellen Sie die Schützen oben in die Ecke.

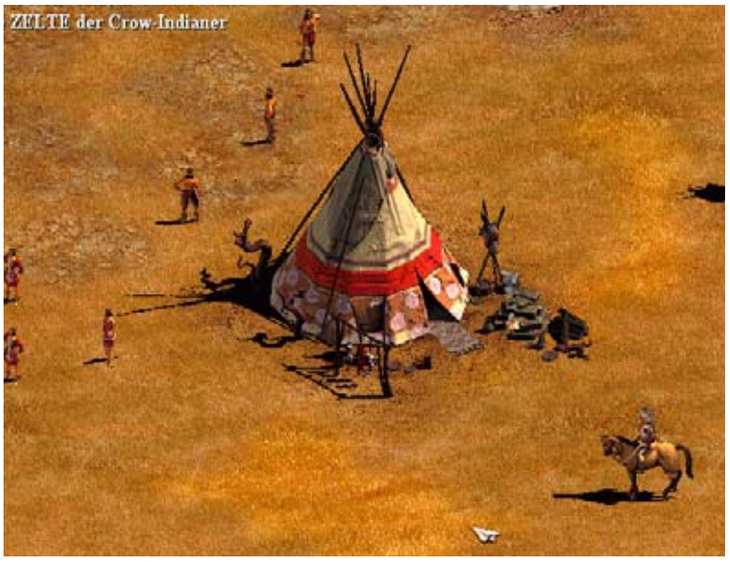


11 Jetzt 20 Speerkämpfer nachholen. Ziehen Sie beide Heere in die Nähe des einzigen Wachturmes im Fort. Die Schützen halten die Stellung, die Speerkämpfer vernichten den Turm. Der Kommandant ist darin. Wenn er fällt, haben Sie gewonnen.

Der Sieg über die Crow



1 Auch bei diesem Auftrag müssen Sie wieder auf Ihre Forschung achten. Investieren Sie einen ordentlichen Teil Ihres Goldes in bessere Waffen und Rüstungen, sonst haben Ihre Krieger gegen die bösen Crow-Indianer keine Chance.



2 Das kennen Sie mittlerweile: Wenige Einwohner und viel zu tun. Also nicht verzagen und schnell ein funktionierendes Dorf aufbauen. Bauen Sie alle Gebäude, die für ein Tarnzelt und die Feuerstelle nötig sind, dazu auch einen Pferdeschlitten („Travois").



3 Mit dem Schlitten Gewehre aus einem verlassenen Lagerhaus östlich Ihres Lagers abholen. Dann Gewehrschützen ausbilden – es sind die kampfstärksten Truppen, die es für Indianer gibt.



4 Stellen Sie ausgebildete Einheiten am rechten Rand Ihres Lagers auf und die Taktik auf „Stellung halten" um. Es müssen unbedingt Bogenschützen dabei sein, nur sie erkennen getarnte Feinde!



5 Im Süden begegnen Sie einem einzelnen Reiter eines freundlichen Stammes, der Ihre Hilfe braucht. Mit etwa 20 Kriegern ins Dorf der Bittsteller ziehen. Sie erhalten dort den Auftrag, Squaws zu befreien.



6 Das geht am einfachsten, wenn Sie ganz links ins Lager eindringen und Ihre Einheiten auf „Stellung halten" stellen. Schleichen Sie durch den Wald, so müssen Sie nur wenige Kämpfe bestehen, bis die Squaws frei sind.



7 Zur Belohnung überlässt Ihnen der Stamm ein paar Brandpfeilschützen auf Pferden. Nach rechts am Totempfahl vorbeireiten, bis Sie eine Herde Wildpferde finden. Hier ist ein guter Platz für Ausbildungszelte.



8 Ziehen Sie von dort nach Norden. Nach einem engen Felscanyon erreichen Sie einen Fluss. Am anderen Ufer haben die Crow Fallen gelegt, die nur Bogenschützen entschärfen können. Ein Rechtsklick genügt!



9 Nun schicken Sie Brandpfeil- und normale Schützen durchs Wassser und greifen das Crowdorf von hinten an. Immer nur ein Gebäude nach dem anderen, dann ist die Gegenwehr nicht sehr groß.



10 Das Häuptlingszelt ist schwieriger zu vernichten. Dazu alle verbliebenen Elitetruppen nachholen und mit allen das Zelt attackieren. Ein paar Crow mit Gewehren verteidigen sich verbissen.



11 Wenn das Häuptlingszelt zerstört und der letzte Crow-Krieger darin besiegt ist, haben Sie auch diese Mission gewonnen. Die Zusatzaufgabe – eine Goldmine im Westen befreien – müssen Sie nicht lösen.

Giants: Citizen Kabuto

[1] sprich: „Dscheients Ssittisen Kabuto"



Actionspiel für den PC | Auf dem feindlichen Planeten angekommen, ist der Spieler zunächst mit den vielen verschiedenen Aktionsmöglichkeiten ein wenig überfordert. Die Tipps von COMPUTERBILD-SPIELE erleichtern Ihnen den Einstieg und zeigen die ersten Schritte Spielverlauf siehe Test Seite 34

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Spielfiguren



Die Meccarin:

Diese alten, ganz in Metall gehüllten Krieger steuern Sie im Spiel zuerst. Die gepanzerten Jungs verlassen sich hauptsächlich auf ihre diversen, äußerst schlagkräftigen Waffen. Aber auch ausgeprägter Teamgeist des Teams ist für den Sieg unerlässlich.



Delphi:

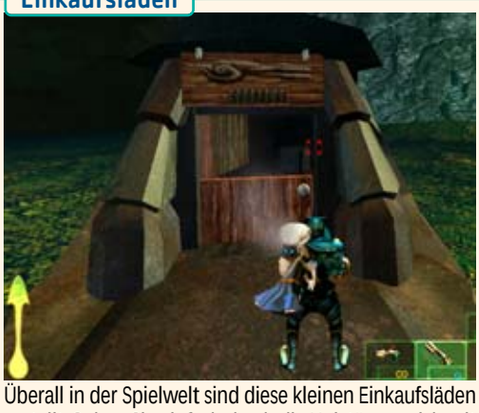
Die Wassergöttin Delphi verlässt sich im Kampf gegen ihre größenwahnsinnige Mutter primär auf Pfeil und Bogen. Des Weiteren stehen ihr allerlei nützliche Zaubersprüche zur Verfügung. Auch ihre Geschwindigkeit ist nicht zu unterschätzen.



Kabuto-Doppelgänger:

Gegen Ende des Spiels dürfen Sie in die Haut dieses Riesenmonsters schlüpfen. Kabuto nutzt seine Pranken als Waffen und kann sich der ganzen Länge nach auf ein Gebäude werfen: Davon bleibt dann nichts mehr übrig. Gegner werden aufgegessen.

Einkaufsläden



Überall in der Spielwelt sind diese kleinen Einkaufsläden verteilt. Gehen Sie einfach durch die Holztür, um sich mit neuer Munition und Lebensenergie auszurüsten.

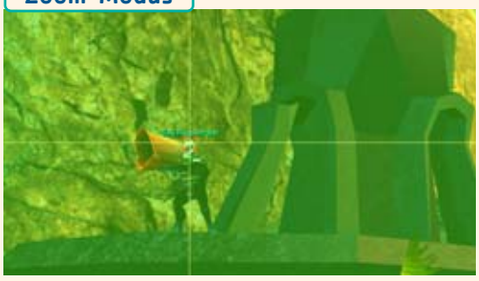


Für die Meccarin-Soldaten steht ein reichhaltiges Angebot zur Verfügung. Sie werden immer vollständig geheilt (Kreis), wenn sie einen Laden betreten.

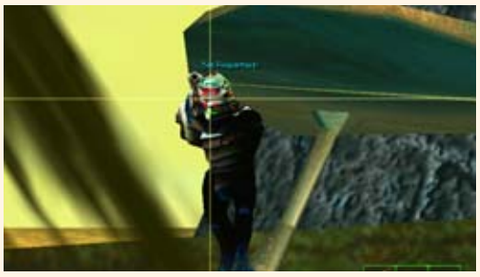


Delphi kann in den Geschäften neue Zauber und Bögen erwerben – es kostet sie keinen Pfennig. Auch ihre Lebensenergie wird aus einem Vorrat aufgefüllt.

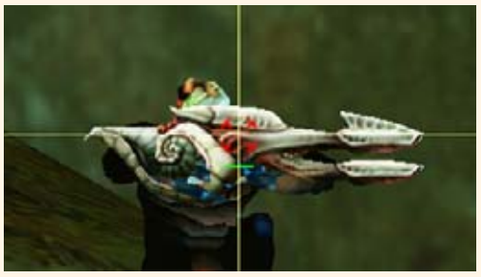
Zoom-Modus



Mit dem Scharfschützengewehr können Sie Gegner über sehr weite Distanzen treffen. Der Feind im Bild benutzt einen Raketenwerfer. Also Abstand halten.



Auch mit allen anderen Waffen können Sie das Ziel näher heranholen. Sogar die Schüsse gewinnen dann an Durchschlagskraft, meistens genügt ein Treffer.



Dieser Widersacher hat auch ein Scharfschützengewehr und freut sich auf das Duell. Schleichen Sie sich von hinten an, dann ist der erste Schuss Ihrer.

Kasernen



Ripperkaserne:
In vielen Einsätzen sind ganze Horden der gefräßigen Ripper auszulöschen. Suchen Sie zuerst nach deren Kasernen. Von dort kommen immer neue Ripper. Also die Kasernen zuerst vernichten, um irgendwann Licht am Ende des Tunnels zu sehen und dem Ansturm Einhalt zu gebieten.



Armeekaserne:
Auch die Sea-Reaper haben Kasernen, aus denen immer neue Truppen kommen. Mit den Meccarin und Delphi sollten Sie auch diese Anlagen vernichten, bevor Sie sich um die Feinde kümmern. Kabuto dagegen kann die Kerlchen essen und so seine Energie auffüllen.

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Giants: Citizen Kabuto FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

Spieleinstieg



1 Nach der Ankunft auf dem Planeten trifft Baz auf den kleinen Timmy. Der bittet Baz, seine Freunde zu retten, die an einer Steinplattform hängen (Kreis).



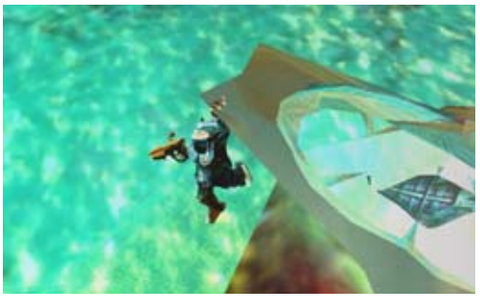
2 Benutzen Sie den Raketenrucksack, und springen Sie damit von einem Hügel zum andern. Aber nicht ins Wasser fallen, sonst beißen die Piranhas zu.



3 Wenn Sie es schaffen, oben auf die steinerne Plattform zu kommen, ist es viel leichter, die dort hängenden Smarties zu retten. Die springen dann einfach auf.



4 Dann vier von den kleinen Kerlchen zu diesem „Landeplatz" bringen. Der ist von der Plattform aus per Raketenrucksack zu erreichen.



5 Jetzt schnell den abgestürzten Freund retten. Er kann sich nicht mehr lange halten, es ist also Eile geboten. Kämpfen Sie sich bis zu ihm durch.



6 Kurz bevor Sie bei Ihrem Kumpel ankommen, ist erst noch ein großer Ripper (Kreis) zu erledigen. Nun können Sie bequem über den Abgrund schweben.



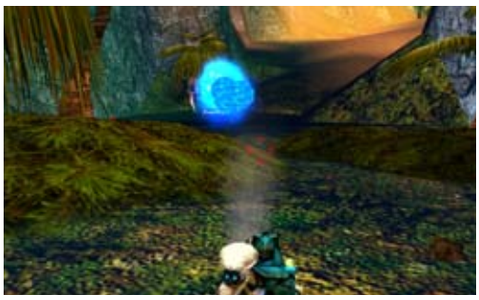
7 Geschafft! Etliche geplatzte Ripper später haben Sie den Mitstreiter wieder an Ihrer Seite. Umdrehen und auf die Schlucht in den Bergen zu laufen.



8 Durch diese hohle Gasse müssen Sie kommen. Das sichtbare Gebiet vorher per Zoom mit der E -Taste ausspähen, dann behutsam vorrücken.



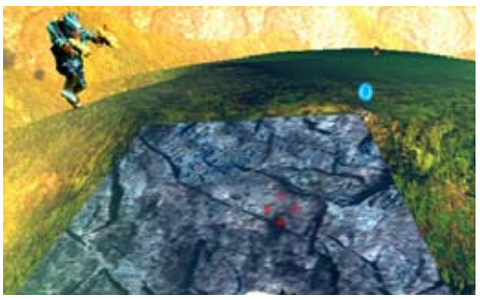
9 Langsam durch das dichte Buschwerk vorwärts tasten. Von allen Seiten schießen Ripper wie Pilze aus dem Boden. Also aufpassen!



10 Am Ende der Schlucht wartet noch ein großer Ripper darauf, vernichtet zu werden. Seitlich ausweichen und das Biest erledigen.



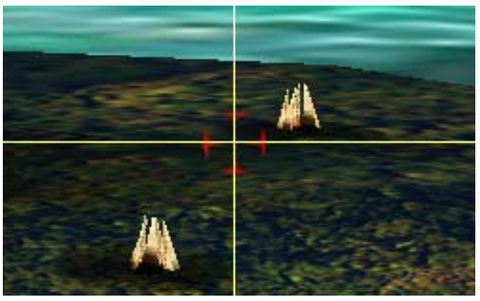
11 Wo der Weg endet, stehen drei große Ripper (Kreise) zwischen Ihnen und der Insel. Ihr Kollege kümmert sich sofort darum.



12 Sollte Ihre Lebensenergie nachlassen, so sammeln Sie die blauen Kugeln auf, die die erledigten Ripper hinterlassen. Dann geht's mit der Gesundheit bergauf.



13 Bevor Sie auf die kleine Insel schweben, suchen Sie die Umgebung mit der Zoom-Kamera ab. Sie werden sicher ein paar versteckte Feinde entdecken können.



14 Durchs Fernrohr des Scharfschützengewehres können Sie zwei Ripper sehen, die Sie sonst unangenehm überrascht hätten. Machen Sie kurzen Prozess!



15 Der Weg zum Durchgangsschacht ist jetzt frei. Baz, sein Kumpel und der kleine Smartie springen hinein und landen auf der anderen Seite der kleinen Insel.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Giants: Citizen Kabuto FORTSETZUNG

Spieleinstieg



16 Laufen Sie von hier geradeaus, bis auf eine große Lichtung. Der Kollege steht Ihnen immer zur Seite und hilft, wenn's brenzlig wird.



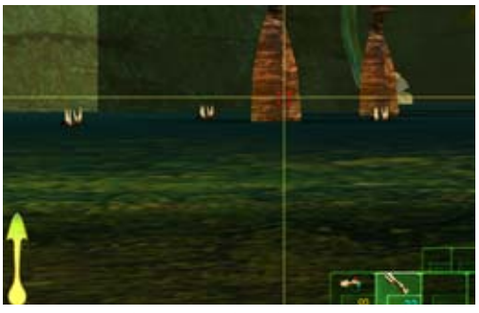
17 Auf der Lichtung angekommen, stürmt Ihr Freund mutig auf einen Gegner zu. Halten Sie sich lieber im Hintergrund, und sehen Sie dem Spektakel zu.



18 Weiter hinten wartet ein zweiter Gegner. Nehmen Sie den mit dem Scharfschützengewehr aufs Korn. Ein Schuss, und der hässliche Kerl war einmal.



19 Jetzt können Sie sich auf den weiteren Weg konzentrieren: Auf dieses große Steintor zulaufen, aber nicht hindurch, sondern davor stehen bleiben.



20 Denn schon von weitem können Sie mehrere im Boden versteckte Ripper erkennen. Mit der Waffe an deren Klauen heranzoomen und feuern.



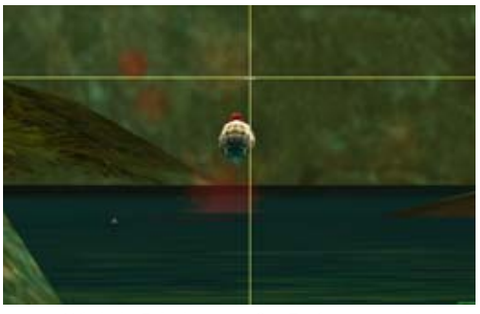
21 Dann wenden Sie sich dem nächsten Durchgang zu. Schon auf weite Entfernung ist ein Sea-Reaper-Mann zu erkennen. Pirschen Sie sich vor.



22 Anschließend nehmen Sie den Sea-Reaper-Mann mit der größten Zoomstufe aufs Korn. Genau zielen, dann ist auch der mit einem Schuss erledigt.



23 Haben Sie den Kerl erwischt, dann strömen höchstwahrscheinlich noch weitere Feinde in Ihre Richtung. Ausweichen und die Typen erledigen.



24 Wird ein Feind aus großer Entfernung mit einem Schuss getötet, so bleiben meist nützliche Gegenstände zurück, zum Beispiel diese Granate. Mitnehmen!



25 Endlich ist auch der Weg zum Einkaufsladen frei. Einfach schnurgerade darauf zu laufen und dann in die Holztür am vorderen Eingang (Kreis).



26 Drinnen füllen sich Energie und Munition wieder vollständig auf. Nicht die Heilspritze (Kreis) vergessen, mit der Sie sich im Kampf per H-Taste heilen können.



27 Nun wartet nur noch ein einziger Durchgang. Schon von Weitem sehen Sie auf dem großen Wachturm einen Feind, der das Gelände überblickt.



28 Er hat Sie schon gesichtet und fängt sofort an zu feuern. Einen günstigen Moment abwarten, und drehen Sie den Spieß einfach mal um!



29 Jetzt ist es fast geschafft. Wenn Sie sich diesem Gebäude nähern, schießen noch zwei Ripper (Kreise) aus dem Boden, dann ist der Weg frei.



30 Die drei Freunde machen sich nun auf den Weg zu einer neuen Insel. Auch hier lauern unzählige neue Gefahren. Kann das Eiland befreit werden?

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Rollenspiel für Playstation | Auf ins große Abenteuer: COMPUTER-BILD-SPIELE begleitet Sie bei den ersten Schritten

Spielverlauf siehe Test Seite 54

Final Fantasy 9

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Aktionen



Mit ✕ werden alle wichtigen Aktionen ausgeführt. Erscheint ein Ausrufezeichen über dem Helden, sollten Sie unbedingt ✕ drücken. Dann gibt's was zu entdecken.

Speichern



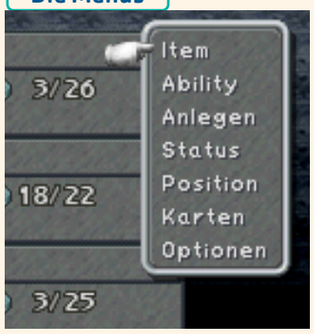
Treffen Sie auf einen Mogry, dann können Sie den Spielstand speichern. Die kleinen Helfer bieten auch Übernachtungsmöglichkeiten und nützliche Informationen.

Spielbildschirm im Kampf



1 Mögliche Aktion für die nächste Kampfrunde, etwa Angreifen oder Zaubern. 2 Der weiße Handschuh deutet auf den Gegner, der attackiert werden soll. 3 Ein gelbes Dreieck steht über dem Helden, der gerade zuschlägt. 4 Die Lebensenergie der Helden. 5 Die Magiepunkte der Helden. 6 Die Wartezeit, bis wieder angegriffen werden kann.

Die Menüs



Mit ▲ wird das Hauptmenü aufgerufen. An dieser Stelle können Sie alle wichtigen Einstellungen während des Spiels vornehmen. Die Untermenüs lassen sich mit ✕ öffnen.



Sollten Sie sich einmal im Menü-Dschungel verirren, so gibt's Orientierungshilfe. Auf **Select** drücken, und der angewählte Menüpunkt wird in einem Hilfefenster näher erklärt.



Im Menü „Item"[1] werden sämtliche Gegenstände gezeigt, die Sie gefunden oder gekauft haben. Weiß dargestellte Dinge können Sie jederzeit benutzen, die grau gefärbten zur Zeit nicht.



Um die Heldentruppe auszurüsten, rufen Sie das Menü „Anlegen" auf. Wenn Sie dort den Punkt „optimal" wählen, dann legen die Kämpfer die besten Waffen und Rüstungen an.



Abhängig von den angelegten Ausrüstungsgegenständen kann jede Spielfigur Fähigkeiten lernen. Im Menü „Ability"[2] wird ausgewählt, welche Fähigkeiten das im Einzelnen sein sollen.



Wenn Sie einen Dorfbewohner mit ■ ansprechen, fordern Sie ihn zum Kartenspiel heraus. Ihre Sammlung von Spielkarten können Sie jederzeit im Menü „Karten" bewundern.

[1]sprich: „Eitem" [2]sprich: „Äbillitt"

Spieleinstieg



1 Der Spielbeginn: Zidane muss in die Mitte des Raumes gehen und die Kerze anzünden. Daraufhin erscheinen seine Kollegen aus dem Nebenzimmer.



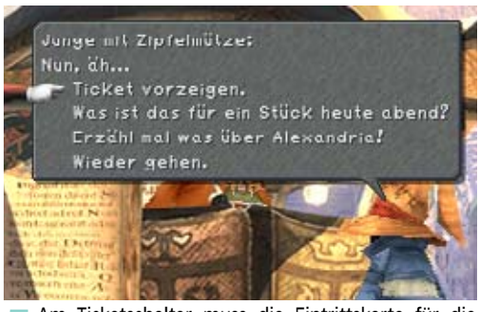
2 Schon kommt es zum ersten Kampf. Beim Sparring gegen den Räuberhauptmann genügt es, die einfachen Angriffstechniken jedes Helden mit ✖ einzusetzen.



3 Nun wird der Entführungsplan der Gaunerbande erklärt. Wenn der Chef fragt, sollten Sie sich für die untere Antwort entscheiden.



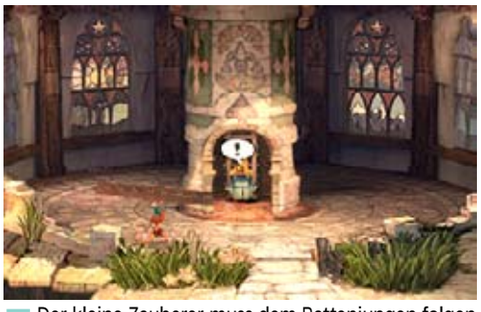
4 Sie übernehmen jetzt automatisch die Steuerung des Zauberers Vivi. Lassen Sie ihn zum Ticketschalter auf dem Marktplatz von Alexandria gehen.



5 Am Ticketschalter muss die Eintrittskarte für die Theatervorstellung vorgezeigt werden. Es ist eine Fälschung. Zum Trost erhält Vivi einige Spielkarten.



6 Vivi verlässt den Marktplatz und geht in die Gasse, die links abzweigt. Dort trifft er auf den Rattenjungen und schließt sich ihm an. Obere Antwort wählen.



7 Der kleine Zauberer muss dem Rattenjungen folgen und den Glockenturm hochklettern. Hier kann erstmals der Spielstand gespeichert werden.



8 Der Weg geht nun über die Dächer von Alexandria. Vivi bleibt dem flinken Rattenjungen dicht auf den Fersen und gelangt so zur Theateraufführung.



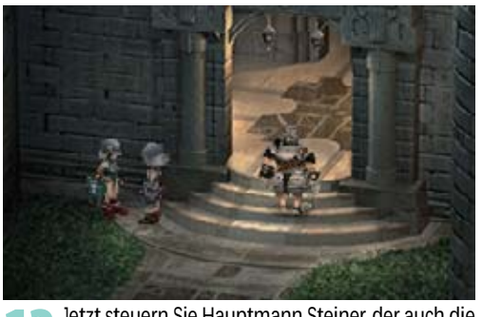
9 Auf der Theaterbühne kommt es zum Schaukampf. Schalten Sie zuerst die beiden Wachen links und rechts vom König mit normalen Angriffstaktiken aus. Zaubersprüche haben in dieser Vorstellung keine Wirkung außer hübsch anzusehenden Lichteffekten. Dann können Sie sich dem gekrönten Haupt zuwenden und es besiegen.



10 Tempo gefordert: Im anschließenden Fechtduell immer schnell die Taste drücken, die Zidanes Gegner per Sprechblase ansagt.



11 Dann macht sich Zidane auf die Suche nach der Prinzessin. Er rennt die Treppe hinauf und begegnet einem Mädchen. Den unteren Menüpunkt wählen.



12 Jetzt steuern Sie Hauptmann Steiner, der auch die Prinzessin sucht. Er muss den Ausgang nehmen und in den linken Palastflügel laufen.

Final Fantasy 9 FORTSETZUNG

Spieleinstieg Fortsetzung



13 Steiner hastet die Wendeltreppe am Ende des langen Flures hoch. Oben angekommen, entdeckt er die gesuchte Prinzessin auf dem anderen Palastturm.



14 Jetzt ist es wieder an Zidane, der Prinzessin hinterherzulaufen. Lassen Sie die wieselflinke Hoheit auf keinen Fall entkommen.



15 Beim Kampf gegen Steiner sollten Zidane und Blank unbeirrt angreifen. Cinna kann dem Hauptmann währenddessen nützliche Extras stiebitzen.



16 Auf der Theaterbühne kommt es zum zweiten Kampf gegen Steiner. Vivi kann ihm mit Feuer-Zaubersprüchen tüchtig einheizen.



17 Beim dritten Aufeinandertreffen der Streithähne müssen Sie so lange auf Steiner einschlagen, bis er den Bomber hinter seinem Rücken bemerkt.



18 Nach der Flucht aus dem Schloss sollten Sie sich ein „Active Time Event“[1] anschauen. Immer auf Select drücken, wenn diese Einblendung erscheint.



19 Speichern Sie nun unbedingt den Spielstand. Durch den hohlen Baumstamm unten rechts gelangt Zidane in den verwunschenen Wald.



20 Die Prinzessin wird von einem Monster gefangen genommen. Zidane und Steiner wollen sie retten. Greifen Sie das Monster an, und heilen Sie die Prinzessin, wenn sie weniger als 20 Lebenspunkte hat. Dazu das Kampfmenü „Item“ öffnen, „Potion“ wählen und auf die Prinzessin anwenden.



21 Auch Vivi wird gefangen genommen. Wiederum müssen das Monster attackiert und der Gefangene im Kampf mit Potion geheilt werden.



22 Ist der Kampf überstanden, besucht Zidane Vivi in dessen Krankenzimmer und unterhält sich mit dem geretteten Zauberer.



23 Eine Entscheidung ist gefragt. Als echter Held zögert Zidane natürlich nicht, die Prinzessin zu retten. Also die erste Antwortmöglichkeit wählen.



24 Jetzt muss Zidane den Chef aufsuchen und mit ihm reden. Der Alte lässt sich nur durch Kampf davon überzeugen, Zidane zur Rettung losziehen zu lassen.

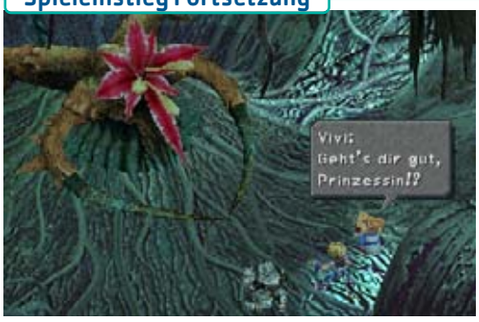


25 Dann wird Steiner überzeugt, bei der Rettung mitzumachen. Sein Quartier ist im oberen Geschoss. Danach müssen Sie noch einmal zum Zauberer Vivi.



26 Bevor es in den Wald geht, alle Schatzruhen leeren, die Ausrüstungsgegenstände und Fähigkeiten (Abilities) anlegen und den Spielstand speichern.

[1] sprich: „Äktiff Teim Iwent“



27 Nun geht es in die Höhle am Ende des Waldes. Dort gegen die Pflanze kämpfen. Steiners Feuerklinge und Vivis Zaubersprüche sind besonders effektiv.



28 Ist die Pflanze besiegt, kommt die Prinzessin frei. Nun müssen Sie schnell vor den Monstern flüchten, die Ihnen dicht auf den Fersen sind.



29 Haben Sie den Wald verlassen, erstmal den Spielstand speichern. Dazu ■ drücken. Nun ein paar Kämpfe bestreiten, um die Helden zu trainieren.



30 In einer nahegelenen Felswand finden Sie den Eingang zur Höhle des ewigen Eises. Auf ✕ drücken, um die Höhle zu betreten.



31 Hinter Eiswänden verbergen sich meist kostbare Schätze. Vivi kann die Wände mit seinem Feuerzauber zum Schmelzen bringen.



32 Achtung vor den eisigen Winden. Wenn Sie die berühren, müssen Sie mit gefährlichen Eismonstern kämpfen. Es lohnt sich, ein paar Umwege zu gehen.



33 Am Ende der Höhle ist eine Weggabelung. Erst nach links gehen, um den Spielstand zu speichern. Danach geht es auf dem rechten Weg weiter.



34 Im Kampf zunächst den schwarzen Tenor besiegen und dann erst das Eismonster. Bei weniger als 100 Lebenspunkten muss sich Zidane unbedingt heilen.



35 Ist der schwarze Tenor besiegt, können die Helden über einen Felsvorsprung die Höhle des ewigen Eises verlassen und wieder ins Freie gelangen.



36 Als nächstes geht es in das Dorf Dali. Dort kehren die Abenteurer in eine Pension ein. Der Spielstand sollte abgespeichert werden.



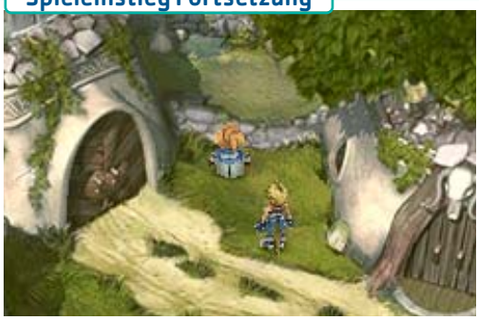
37 Direkt gegenüber der Pension ist ein kleines Geschäft. Jetzt ist ein guter Zeitpunkt, um bessere Waffen und Ausrüstungsgegenstände einzukaufen.



38 Die Pfeile unter den Bildern der Helden zeigen, ob ein Ausrüstungsgegenstand für den jeweiligen Charakter nützlich ist oder nicht. Der angebotene Federhut würde also Zidane, Vivi und Garnet Vorteile bringen und sollte ruhig drei Mal gekauft werden. Hauptmann Steiner (Kreis) kann mit dem Hut dagegen nichts anfangen.

Final Fantasy 9 FORTSETZUNG

Spieleinstieg Fortsetzung



39 Jetzt kann Zidane in aller Ruhe die Ortschaft erkunden. In der Nähe des Dorfplatzes trifft er Vivi und unterhält sich mit ihm.



40 In dem Geschäft, in dem Zidane bereits die Waffen eingekauft hat, trifft er nun Prinzessin Garnet und spricht auch mit ihr.



41 Das Gespräch mit der Prinzessin wird in der Pension fortgesetzt. Die beiden beschließen, Vivi zu suchen und sich aus dem Staub zu machen.



42 Wieder am Dorfplatz angekommen, müssen die beiden feststellen, dass der kleine Zauberer verschwunden ist. Zidane macht sich sofort auf die Suche.



43 Links neben dem Dorfplatz ist eine Mühle, in der Zidane eine Einstiegsluke entdeckt. Direkt davor stellen und auf ✕ drücken. Dann wird die Luke geöffnet, und Zidane kann nach unten klettern.



44 In einem Fass hat sich ein Mogry versteckt. Hier können Sie den Spielstand abspeichern. Wenn Sie an der Kurbel (Kreis) drehen, fällt eine Schatzkiste herab.



45 Nachdem Vivi ohne weiteres Zutun aus der Holzkiste befreit wurde, geht es über einen Steg nach rechts in die Fabrik.



46 Nun übernehmen Sie die Steuerung von Hauptmann Steiner. Er steigt den Berg herab, betritt das Häuschen des alten Mannes und spricht mit ihm.

47 Der zweite schwarze Tenor greift an. Steiners Feuerklinge ist die effektivste Angriffsvariante gegen den Herrn. Vivis Feuerzauber ist zwar auch recht wirksam, provoziert den Tenor allerdings zu äußerst heftigen Gegenattacken. Die Prinzessin sollte mit dem Zauberspruch „Vita" ihre verletzten Kameraden heilen.





48 Nach dem Kampf sollten die Helden unbedingt noch einmal in die Gaststätte einkehren, um sich auszuruhen und die Wunden zu heilen.



49 Im Geschäft am Marktplatz können nun noch einige Arzneimittel gekauft werden. Besonders nützlich sind Potion, Phönixfeder und Zelt.



50 Nach dem erholsamen Schlaf und dem nötigen Großeinkauf gehen die Helden den Weg wieder zurück und besteigen das Luftschiff.



51 Zidane begibt sich umgehend auf das Oberdeck und spricht mit Steiner. Danach betritt er das Ruderhaus und ändert den Kurs des Luftschiffes.



52 Der dritte Tenor greift die Heldentruppe auf dem Oberdeck des Luftschiffes an. Verwenden Sie die gleiche Kampftaktik wie bei den anderen beiden Tenören. Sobald sich der Gegner in die Luft erhebt, sind die Standardattacken von Zidane nutzlos. Er sollte sich dann nur noch darauf konzentrieren, die Verletzungen seiner Kameraden zu heilen. Vivi und Steiner greifen währenddessen mit ihrem Feuerzauber weiter an.



53 Nach einem abenteuerlichen Flug landen die Helden in Lindblum. Folgen Sie dem Minister zu den Gemächern des Herrschers.



54 Nach der Audienz befindet sich Zidane in einer Pension. Im Nebenzimmer sollte er als erstes den Spielstand abspeichern.



55 Nun kann Zidane die Stadt erkunden. Es gibt viel Nützliches zu finden. In der Kirche ist auf einem Holzgestell etwa ein Lederpanzer versteckt.



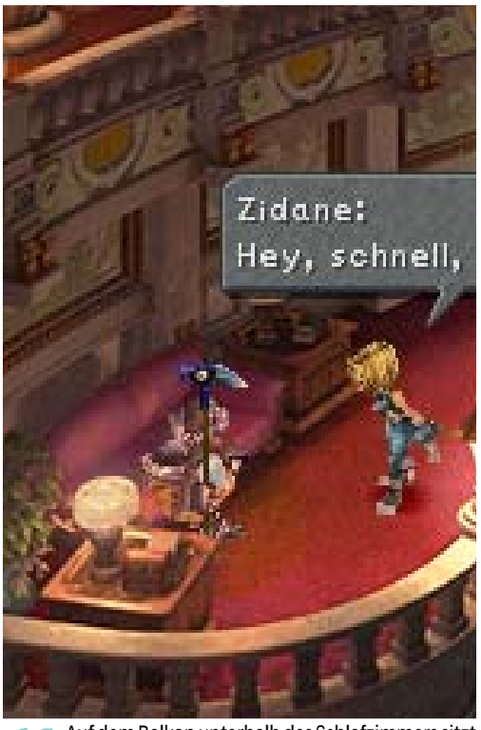
56 Ein Weg ins Waffengeschäft lohnt sich immer. Zidane sollte unbedingt zwei „Silenquedeas" kaufen und die zum Schmied bringen.



57 Zidane beauftragt den Schmied, aus den beiden Silenquedeas ein „Organik" zu schmieden. Diese starke Waffe wird ihm noch sehr nützlich sein.



58 Mit dem Lufttaxi gelangt Zidane ins Theaterviertel und besucht das Tantalus-Quartier. Da gibt es einige Schatzkisten zu leeren.



61 Auf dem Balkon unterhalb des Schlafzimmers sitzt eine schlafende Wache. Zidane weckt sie und nimmt ihr die Uniform ab.



59 Nun wieder zurück in den Palast und ins Schlafzimmer der Prinzessin. Die Prinzessin ist nicht da. Zidane unterhält sich mit Steiner.



60 Im Raum mit dem Springbrunnen hört Zidane die Prinzessin singen. Er spricht mit der Palastwache, doch die lässt ihn nicht durch.

62 Mit der Uniform der Palastwache kann sich Zidane frei im Palast bewegen. Er benutzt den Fahrstuhl und fährt nach oben. Über die Treppen gelangt er auf das Dach des Palastes. Dort trifft er die singende Prinzessin und unterhält sich mit ihr. Dann schauen die beiden durch das Fernglas.





63 Immer auf ✕ drücken, wenn ein Ausrufezeichen erscheint. So sehen Sie nacheinander die Orte, die Sie anschließend bereisen können.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Autobahnraser 3

Die Polizei schlägt zurück



Rennspiel für PC | Es ist nicht wirklich einfach, mit Höchstgeschwindigkeit durch enge Gassen zu rasen. COMPUTERBILD-SPIELE gibt Ihnen Starthilfe Spielverlauf siehe Test Seite 60

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Steuerung



Gesteuert wird am einfachsten mit der Tastatur. ↑ beschleunigt, ↓ bremst, mit ← und → lenken Sie in die gewünschte Richtung. Mit [ ] wird gehupt. Möchten Sie eine enge Kurve mit hoher Geschwindigkeit nehmen, dann betätigen Sie mit Alt die Handbremse.



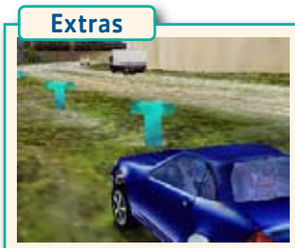
Auf langen geraden Strecken können Sie außerdem den Turboantrieb Ihres Wagens einsetzen. Dazu verwenden Sie die Strg-Taste. Augenblicklich erhöht sich die Geschwindigkeit deutlich. Allerdings wird dadurch auch das Lenken erschwert. Achtung: Die Turbokraft kostet zusätzlich Treibstoff!

Cockpit



Während der Fahrt haben Sie ständig mehrere wichtige Informationen im Blick. Bei 1 sehen Sie die aktuelle Rangliste aller fünf Fahrer. In der Bildschirmmitte 2 warnen Pfeile vor engen Kurven oder zeigen an, dass Sie in die falsche Richtung unterwegs sind. Die aktuelle Fahrtzeit können Sie jederzeit rechts oben 3 ablesen. Dort erkennen Sie auch, in welcher Runde und an welcher Position Sie sich momentan befinden. Noch wichtiger sind die Einträge unten rechts. Die Schadensanzeige 4 gibt Aufschluss über den Zustand Ihres Wagens. Ist der Balken komplett rot, dann ist das Rennen für Sie gelaufen. Wie viel Kraftstoff noch im Turbotank vorhanden ist, erkennen Sie mit einem Blick auf die Turbo-Anzeige 5. Bei vollem Tank haben Sie die Möglichkeit, den Zusatzantrieb zu aktivieren. Der Tacho 6 zeigt die momentane Geschwindigkeit an. Zum Schluss erkennen Sie anhand des Kontostandes 7, wie viel Geld Sie bereits gesammelt haben.

Extras



Kleiner Turbo: Mit dem kleinen Turbo-Symbol sammeln Sie geringe Mengen Extra-Treibstoff.



Großer Turbo: Das große Turbo-Symbol füllt den Extra-Tank um mehr als die Hälfte auf.



Doppelpfeil: Sobald Sie diesen Pfeil berühren, erhöht sich kurzzeitig Ihre Geschwindigkeit.



Blitz: Das Blitz-Symbol verleiht Ihnen nach dem Aufsammeln für 20 Sekunden Unverwundbarkeit.



Schraubenschlüssel: Sammeln Sie den Schlüssel auf, so wird ein Teil des Autoschadens repariert.



Doppelschlüssel: Der doppelte Schraubenschlüssel behebt sogar größere Schäden.



Euro-Zeichen: Eingesammelte Euros bringen Geld. Je nach Farbe bis zu Tausend Scheine.



Lenkradschloss: Sammeln Sie das Schloss ein, so blockieren die Lenkräder aller Gegenspieler.

Extras aus dem Internet

Wenn Sie die neun Strecken auf der CD-ROM durchgespielt haben, können Sie sich aus dem Internet eine neue Strecke und einen neuen Wagen überspielen. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie's geht

1 Stellen Sie Ihre Internet-Verbindung her, wie gewohnt.

2 Starten Sie das Spiel nun auf die übliche Weise. Den Vorspann können Sie, wenn Sie wollen, durch Drücken einer beliebigen Taste vorzeitig unterbrechen.

3 Im Hauptmenü klicken Sie dann auf Internet.

4 Im folgenden Eingabefenster klicken Sie auf den Eintrag Ja.

5 Je nach Geschwindigkeit Ihrer Internet-Verbindung dauert es nun etwas, bis die „Autobahn-Raser"-Seite aufgerufen ist. Klicken Sie hier auf die Schaltfläche Download.

6 Sie werden gefragt, ob Sie ein so genanntes Update (eine neue Version des Spiels) oder Extras überspielen möchten. Klicken Sie hier auf den Eintrag ●.



7 Sie haben die Möglichkeit, die Bonus-Strecke und/oder das Bonus-Fahrzeug aus dem Internet zu überspielen. In diesem Beispiel wird die neue Strecke installiert. Klicken Sie also auf ●. Natürlich können Sie



statt dessen auch das Fahrzeug überspielen.

8 Ein Fenster wird geöffnet, und Sie werden gebeten, das Überspielen auf Festplatte zu bestätigen. Tun Sie das mit einem Klick auf OK.

9 Wählen Sie ein Verzeichnis aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Speichern.

10 Warten Sie einen Moment, bis die gewählte Datei überspielt ist. Ein Fortschrittsbalken informiert Sie über den Kopiervorgang.



11 Sobald der Überspielvorgang beendet ist, klicken Sie auf die Schaltfläche Öffnen.

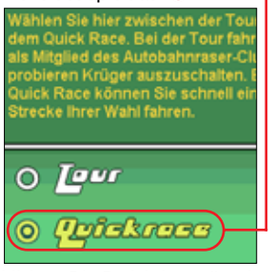
12 Das Installations-Programm startet nun. Klicken Sie auf Weiter >, um mit dem Kopieren der Daten zu beginnen.

13 Klicken Sie im nächsten Bild noch ein Mal auf Weiter >.

14 Bestätigen Sie nun ein letztes Mal mit einem Klick auf Start Installation.

15 Nach Beenden des Kopiervorgangs werden Sie aufgefordert, Windows neu zu starten. Klicken Sie dazu auf Windows neu starten.

16 Nachdem der Computer neu gestartet ist, beginnen Sie mit dem Autobahnraser, wie gewohnt. Sie können nun die neue Strecke beziehungsweise das neue Fahrzeug wählen. Dazu müssen Sie im Hauptmenü des Spiels auf ●



klicken. Die Redaktion wünscht Ihnen weiterhin viel Spaß beim Rasen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Abenteuerspiel für PC | Die fünf Weltraumtrottel brauchen dringend Überlebenshilfe. Hier werden sie geholfen!

Spielverlauf siehe Test Seite 42

[1] sprich: „Stidjupidd Inwäders"

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

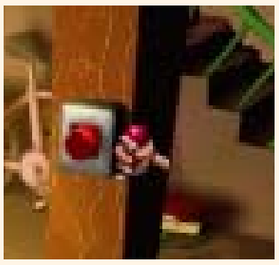
Aktionen



Ansehen: Wenn Sie den Mauszeiger auf ein Objekt ziehen, das Sie sich näher ansehen können, so verwandelt er sich in ein Auge. Per Klick mit der *rechten* Maustaste erteilen Sie Ihrer Spielfigur den Befehl, den Gegenstand etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Manche Dinge müssen erst genau untersucht werden, damit man sie später mitnehmen oder sogar in ein Gespräch verwickeln kann.



Sprechen: Landet der Mauszeiger auf einem Objekt, mit dem Sie „sprechen" können, dann nimmt er die Gestalt eines „Plappermauls" an. Ein Klick mit der *rechten* Maustaste startet das Gespräch. Achten Sie während eines Dialogs immer auf nützliche Hinweise Ihres Gegenübers. Seien es der Weihnachtsmann, eine Kuh oder wer und was auch immer: Fast jeder hat etwas Interessantes zu erzählen.



Benutzen: Wenn Sie mit einem Gegenstand etwas Lustiges anstellen können, so wird der Mauszeiger zu einer Hand, die an einem Hebel zieht. Mit der *rechten* Maustaste lösen Sie die jeweilige Aktion aus. Aber vergewissern Sie sich, dass Sie vorher abgespeichert haben. Zu oft passiert es, dass Ihre Spielfigur die Finger in eine Steckdose steckt, oder sich irgendwie an einem Gegenstand „verbrennt".



Gehen: Normalerweise sieht der Mauszeiger im Spiel so aus wie auf diesem Bild. Ziehen Sie ihn an einen Rand des Bildes, so wird eine Textnachricht eingeblendet, etwa „gehe hierhin", oder „da entlang gehen". Drücken Sie dann die *rechte* Maustaste, so läuft Ihre Spielfigur in die angegebene Richtung. Auch Treppen und andere Hindernisse werden mit diesem Kommando spielend überwunden.



Nehmen: Lässt sich ein Gegenstand aufnehmen – natürlich unbedingt vorher genau ansehen –, dann wird aus dem Mauszeiger eine zugreifende Hand. Ein Klick mit der *rechten* Maustaste befördert den ausgewählten Gegenstand in die Hand der Spielfigur. Mit einem weiteren Rechtsklick lässt sich das Objekt in der Gegenstandsübersicht „archivieren". Sie können es fortan einsetzen.

Laden und Speichern



Hat die Spielfigur ihr „Leben" ausgehaucht, dann müssen Sie per Druck auf die Taste F1 einen Spielstand laden. Klicken Sie den Spielstand hier doppelt an.



Um ein Spiel zu speichern, drücken Sie während des Spiels die F2-Taste. Wählen Sie dazu mit dem Mauszeiger einen freien Rahmen, und klicken Sie *rechts*.



Mit einem Druck auf F3 rufen Sie das Menü für Ton- und Bildeinstellungen auf. Hier können Sie Untertitel-Einblendungen wählen, oder den Ton leiser stellen.

Spieleinstieg



1 Zu Spielbeginn findet sich Bud auf dem Klo wieder. Hier sollte er eine Rolle Toilettenpapier, die WC-Ente und den Pümpel neben der Kloschüssel (Kreise) nehmen.



2 Öffnen Sie mit der [ ]-Taste die Gegenstandsübersicht, und kombinieren Sie den Pümpel mit der Rolle kugelsicheren Klopapiers.



3 Mit dieser genialen Konstruktion auf den Sims des Oberlichts zielen. Dann einfach am Klopapier hinauf klettern und fürs erste entkommen.



4 Auf dem Dach angekommen, muss Bud zunächst den Schornstein in näheren Augenschein nehmen. Links klicken, wenn das „Ansehen"-Symbol erscheint.



5 Viel ist nicht zu erkennen. Nur zwei Augen, die aus der Dunkelheit blinzeln. Wer immer das auch ist – er (oder es) muss da raus: Bud will hier durch.



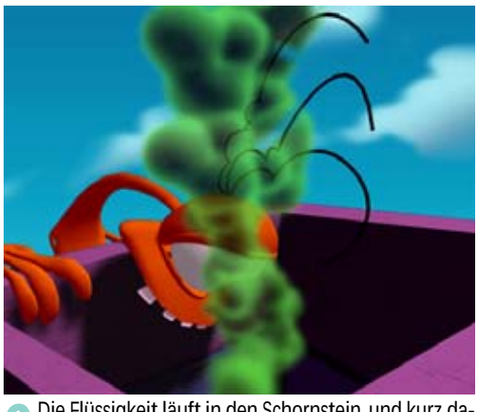
6 Sobald der Schornstein genau inspiziert ist, können Sie den Mauszeiger per Klick mit der *rechten* Maustaste in „Sprechen" ändern.



7 Der Weihnachtsmann steckt also im Schornstein fest. Wenn Sie genug von seinem nervigen Gejammer haben, wählen Sie die untere Antwort aus.



8 Nun muss die WC-Ente aus der Gegenstandsübersicht geholt und ihr ätzender Inhalt in den Schornstein gekippt werden. Das macht den Abfluss frei!



9 Die Flüssigkeit läuft in den Schornstein, und kurz darauf macht der Weihnachtsmann Bekanntschaft mit der Soße. Grüner Rauch signalisiert: Rohr frei.



10 Jetzt in den freien Schornstein hineinspringen. Nach einem kurzen Zwischenfilm findet sich Bud plötzlich im dunklen, modrigen Keller des Hauses wieder.



11 Den leicht deformierten Weihnachtsmann keinesfalls links liegen lassen. Er hat zwar nichts Wichtiges, wohl aber etwas Witziges zu sagen.



12 Gleich neben Buds „Aufschlagpunkt" steht ein kleiner Kanister mit Schwefelsäure. Den sollten Sie unbedingt in die Gegenstandsübersicht aufnehmen.

Stupid Invaders FORTSETZUNG

Spieleinstieg Fortsetzung



13 Links im Raum gibt's weitere wichtige Gegenstände: Ein Brecheisen und einen Trichter (Kreise). Die beiden Objekte unbedingt mitnehmen.



14 Rechts neben dem zerflossenen Weihnachtsmann steht ein alter Sarg. Der geht nicht so ohne Weiteres auf. Dazu ist das Brecheisen (Kreis) nötig.



15 Ein niedlicher Zombie liegt dort und schlummert friedlich. Bud will nur seinen Schlüssel haben, den lässt der Kerl aber nicht los, sondern umklammert ihn.



16 Also kriegt der Bursche erstmal den Trichter in den Hals. Das ist zwar sehr lustig anzusehen, aber den Schlüssel rückt er leider immer noch nicht heraus.



17 Dazu muss erst noch ein bisschen Schwefelsäure in den Trichter laufen (Kreis). Mal sehen, ob der kleine Untote jetzt nicht doch aufwacht.



18 Tut er, und wie! Sobald er die Schwefelsäure geschluckt hat, bäumt er sich kurz auf, um dann zu einem unansehnlichen Brei zu zerfließen.



19 Um so besser für Bud, denn so kann er den Schlüssel natürlich nicht mehr festhalten. Schlüssel nehmen und zum hinteren Ende des Kellers laufen.



20 Neben dem Regal, in dem der Trichter lag, führt eine kleine Metallsprossenleiter nach oben. Dorthin hüpfen Sie, und dann schnell die Leiter rauf.



21 Am oberen Ende versperrt ein dickes Schloss den Weg. Den Schlüssel nehmen und über das Schlüsselloch des Vorhängeschlosses ziehen.



22 Im nächsten Raum die übergroße Mausefalle von der Wand nehmen. Keine Angst, auch die hat in der Gegenstandsübersicht ausreichend Platz.



23 Nun zum unteren Absatz der Treppe gehen, die aus dem Raum führt. Die Mausefalle hier auf den Boden legen. Auf keinen Fall die Treppe hinauf laufen!



24 Stattdessen zu dem roten Schalter am Holzpfahl gehen und das Licht im Kelleraum ausmachen. Dann herrscht völlige Dunkelheit.



25 Doch schon geht die Kellertür auf, und Bollok hüllt die Umgebung mit seiner Eiswaffe in ein geisterhaftes Licht. Langsam tastet er sich die Treppe hinunter.



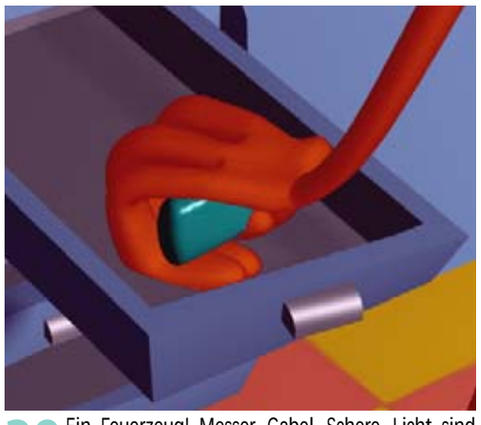
26 Und – zack: Schon landet Bollok in der bereitgestellten Mausefalle. Bud kann nun an ihm vorbei die Kellertreppe hinauf laufen und zurück ins Haus.



27 Wenn Sie möchten, kann Bud das klingelnde Telefon abnehmen. Dann muss er durch die Tür am hinteren Ende des Ganges gehen (Kreis).



28 In der Küche geht er bis zu diesem blauen Küchenschrank. Wenn Sie den Mauszeiger über die Schublade ziehen, kann Bud die öffnen.



29 Ein Feuerzeug! Messer, Gabel, Schere, Licht sind zwar für Stupid Invaders schon gar nichts, es sollte es aber auf jeden Fall mitgenommen werden.



30 Wenn Bud die Küche wieder verlassen hat, wendet er sich nach links und geht durch die braune Holztür (Kreis). Er landet in einem Abstellraum.



31 Hier kann er mit einigen Dingen herumspielen. Wichtig für den weiteren Spielverlauf ist nur der Karton mit roten Raketen. Eine davon mitnehmen.



32 Dann geht's im Gang am Telefon vorbei und durch die linke Tür. Dahinter ist das Arbeitszimmer der Spielfigur, die Sie gerade steuern – also Buds Spielwiese!



33 Der fleischfressenden Pflanze nicht zu nahe kommen, sondern die rote Rakete unter dem Kamin platzieren. Jetzt gibt's gleich ordentlich Zunder.



34 In einem kleinen Zwischenfilm sehen Sie, wie Bud die Rakete unter den Kamin stellt. Die Zündschnur hängt verlockend herunter und wartet nur darauf …



35 … dass Sie das Feuerzeug aus der Gegenstandsübersicht nehmen und die Lunte anzünden. Nach kurzer Zeit hebt die Rakete fauchend ab.



36 Sie trifft einen Storch, der den anderen Schornstein des Hauses besetzt hatte. Dieser Durchgang ist nun auch frei. Auf zu weiteren Abenteuern!

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

Driver für Gameboy Color

Jetzt geht es den Ganoven an den Kragen: Die Polizei kennt alle Tricks. Sorgen Sie für Ruhe und Ordnung auf den Straßen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Der Vorspann wird mit der Start-Taste beendet. Dann im Hauptmenü ➡ drücken, so dass der Menüpunkt LANGUAGE markiert ist. Danach **A** drücken.

3 Zweimal ⬇ drücken, um die Zeile DEUTSCH zu markieren, und dann auf **A** drücken.

4 Nun ⬅ drücken, um den Menüpunkt UNDERCOVER zu wählen, dann **A**.

5 Auf ⬇ drücken, um SPIEL FORTSETZEN zu wählen, dann **A** drücken.

6 Anschließend können die unten aufgeführten Passwörter eingegeben werden. Mit jedem Passwort gelangen Sie in eine andere Spielstufe. Dazu die Marke mit ⬅ und ➡ unter das Feld bewegen, das verändert werden soll, und mit ⬆ und ⬇ das passende Symbol wählen:

Versteck Beweise



Bootverfolgung



Das große Rennen



Superfly-Lieferung



Spiel den Köder



Erledige di Angelo



Klau Polizeiwagen



Lucky zum Doc



Beverly Hills



Grand Central



Grangers Räder



Grangers Gang



Grangers Junge

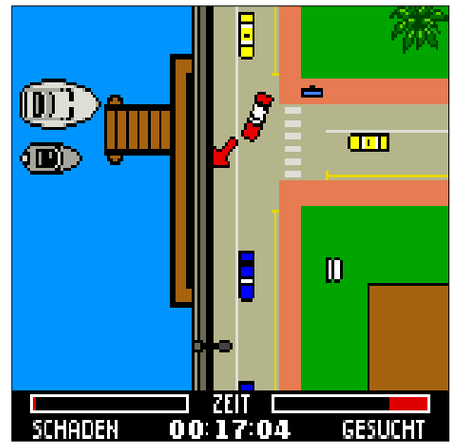


Stadtrekord



7 Nach der Eingabe wählen Sie ↵ und drücken **A**.

8 Um die geheimen Tricks zu aktivieren, müssen Sie im Hauptmenü, während UNDERCOVER markiert ist, folgende Tastenkombination eintippen: ⬆, ⬆, ⬇, ⬇, ⬆, ⬇, ⬆, ⬇, ⬆, ⬆, ⬇, ⬇. Dann CHEATS wählen und **A** drücken. Im nächsten Menü können Sie unter anderem Ihr Fahrzeug unzerstörbar machen.



Verbrecherjagd im Großstadtdschungel: Mit den richtigen Passwörtern wird der harte Job auf der Straße zum Kinderspiel.

SSX für Playstation 2

Geschwindigkeit ist auch im Tiefschnee keine Hexerei. Sie müssen nur die richtigen Knöpfe vor dem Abhang drücken

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü ■ drücken, um das Optionsmenü zu öffnen.



3 Halten Sie dann gleichzeitig **L1**, **L2**, **R1** und **R2** gedrückt, und drücken Sie dabei eine der im Anschluss aufgeführten Tastenfolgen.



Alle Fahrer und Strecken freischalten:
⬇, ⬅, ⬆, ➡, ✕, ●, ▲, ■



Optimale Fahreigenschaften:
✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ■

Rennen zu Fuß antreten:
■, ▲, ●, ✕, ■, ▲, ●, ✕

Alle Hinweise vor dem Rennen anzeigen:
●, ✕, ●, ✕, ●, ✕, ●, ✕



Es lohnt sich, solche Bildschirm-Tipps zu beachten.



Das Snowboard auf den Rücken statt unter die Füße zu schnallen, ist für den Weg bergab sicher nicht die intelligenteste Idee. Aber anders kann es ja schließlich jeder. Oder?

Blade für Playstation

So tricksen Sie hinterlistige Vampire auch ohne Knoblauch einfach aus

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü drücken Sie nacheinander

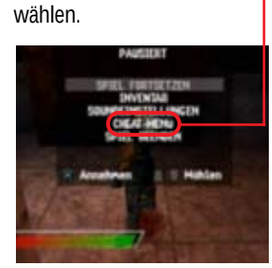


folgende Tasten:

Unbegrenzte Munition:
⬇, ➡, ⬆, ⬅, L2, L1, R2, R1

Unverletzbarkeit:
⬅, ⬅, ⬅, ➡, L2, L1, R2, R1

3 Danach das Spiel beginnen, mit **Start** auf Pause schalten und „Cheat-Menü" wählen.



4 Dann können die geheimen Tricks mit ✕ ein- und ausgeschaltet werden.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

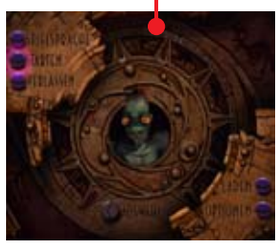
GEHEIME TRICKS (CHEATS) FORTSETZUNG

Oddworld: Abe's Oddysee für PC

In der grünen Haut des Sklaven Abe haben Sie es nicht immer leicht. Eine ganze Horde von Wächtern ist hinter Ihnen her und will Sie zur Strecke bringen. COMPUTERBILD-SPIELE hilft Ihnen beim Umgehen schwieriger Stellen im Spiel

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

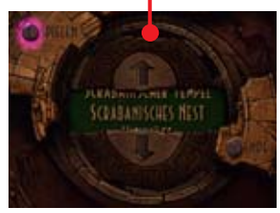
2 Warten Sie ab, bis das Hauptmenü zu sehen ist.



Möchten Sie alle Spielstufen anwählen können, lesen Sie bitte bei Punkt 3 weiter. Wer sich alle Videos ansehen möchte, fährt mit Schritt 5 fort.

3 Zur Direktwahl jeder beliebigen Spielstufe halten Sie die ⇧-Taste gedrückt und betätigen dann nacheinander die Tasten ↓, →, ←, →, ←, →, ← sowie ↑.

4 Daraufhin erscheint ein Auswahlmenü, in dem mithilfe der Tasten ↑ und ↓ die gewünschte Spielstufe ausgewählt werden kann. Lesen Sie bei Punkt 7 weiter.



5 Möchten Sie alle Videofilme anschauen, so halten Sie die ⇧-Taste gedrückt und betätigen dann nacheinander die Tasten ↑, ←, →, ←, →, ←, → sowie ↓.

6 Daraufhin wird ein Menü gezeigt, in dem mithilfe der Tasten ↑ und ↓ das gewünschte Video direkt auszuwählen ist.

7 Bestätigen Sie die Auswahl mit einem Druck auf ↵. Dann müssen Sie sich nur noch einen Augenblick gedulden, bis die ausgewählte Spielstufe geladen ist.



No One Lives Forever für PC

Geheimagenten leben gefährlich. Insbesondere die britischen, wie dieses Spiel eindrucksvoll beweist. Mit den richtigen geheimen Tricks bringen Sie die Hauptfigur Kate Archer mit Sicherheit heil ans Ziel. COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen hier, wie's geht

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü klicken Sie auf Einzelspieler, um ein neues Spiel zu starten. Natürlich lässt sich statt dessen auch ein zuvor abgespeicherter Spielstand laden.



Um den Feind schon aus großer Entfernung ins Visier nehmen zu können, „ertricksen" Sie sich einfach ein Scharfschützengewehr.

3 Während des Spiels drücken Sie die Taste T.

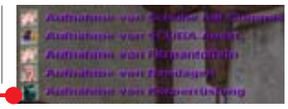
4 Tippen Sie dann einen der in der Tabelle rechts aufgeführten Trickbegriffe ein. Der wird auf dem Bildschirm als Nachricht gezeigt.

5 Zur Bestätigung der Eingabe folgt ein Druck auf die ↵-Taste.



Eingabetext	Wirkung
mpimyourfather	Kate wird nicht mehr verletzt.
mpwegotdeathstar	Die Agentin hat unendlich viel Munition zur Verfügung.
mpkingoftehmonstars	Alle Waffen und volle Munition stehen zur Verfügung.
mpmaphole	Sie schließen die aktuelle Spielstufe erfolgreich ab.
mpdrdentz	Volle Gesundheit.
mpwonderbra	Volle Rüstung.
mpyoulooklikeyouneedamonkey	Kate bekommt alle Rüstungs-Verbesserungen.
mpgoattech	Sie erhalten alle Zusatzwaffen und -gegenstände.

Am linken oberen Bildrand wird die Aktivierung des Tricks bestätigt, sofern die Zeile korrekt abgetippt wurde.



Aiken's Artifact für PC

Sie sind überall: böse, Gedanken kontrollierende Wesen. Und sie haben es auf den Spieler abgesehen. COMPUTERBILD-SPIELE kennt die richtigen Gegenmaßnahmen

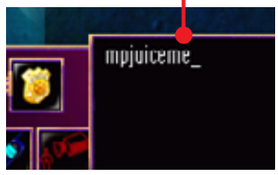
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald das Hauptmenü zu sehen ist, klicken Sie auf EINZELSPIELER.

3 Anschließend wird mit einem Klick auf NEUES SPIEL ein neues Spiel gestartet. Natürlich lässt statt dessen auch ein zuvor abgespeicherter Spielstand laden.

4 Sobald das Spiel angelaufen ist, folgt ein Druck auf die Taste ↵.

5 Tippen Sie anschließend einen der in der Tabelle rechts aufgeführten Trickbegriffe ein.



6 Zur Bestätigung der Eingabe muss die ↵-Taste erneut gedrückt werden.

7 Wenn der Trick gewählt wurde, mit dem sich jede beliebige Spielstufe direkt aufrufen lässt, dann verläuft der Spielstart anders als üblich: Klicken Sie auf EINZELSPIELER.



Volle Munition? Alle Zaubersprüche vorhanden? Das gelingt durch harte Arbeit – oder den Einsatz dieser Schummeltricks.

8 Anschließend wählen Sie im Einzelspieler-Menü den Eintrag KAPITEL.

9 Klicken Sie auf ein beliebiges Kapitel, etwa KAPITEL 5, danach auf einen gewünschten Abschnitt darin. Der wird daraufhin augenblicklich geladen.

Eingabetext	Wirkung
mpshipit	Alle Kapitel und Unterabschnitte sind frei wählbar.
mpjuiceme	Sie erhalten volle Gesundheit und Zauberkraft.
mptedthehead	Unverwundbarkeit.



Giants für PC



Die unwirtlichen und weitläufigen Umgebungen in allen Spielstufen laden zu ausgiebigen Erkundungstouren ein. Bleiben Sie immer mit den Kollegen zusammen, dann können Sie sich den Angreifern als „Trio Infernale" vorstellen.

Eingabetext	Wirkung
allmissionsaregoodtogo	Alle Spielstufen freischalten.
Basefillerup	Volle Energie für die Basis.
Ineedspells	Alle Waffen und volle Munition stehen zur Verfügung.
mpmaphole	Unbegrenzte Zauberkraft.
gimmiegifts	Einkaufsladen.
Mapsowitall	Ganze Karte aufdecken.
Basepopulate	Smartie-Arbeiter rufen.
basegoveryfast	Schnellerer Basisbau.
Pleasehealme	Volle Energie.

Die Entwickler des Spiels haben leider vergessen, eine Speichermöglichkeit einzubauen. Mit diesen Tricks gelangen Sie aber auch so zu jedem Einsatz Ihrer Wahl oder füllen Ihre Lebensenergie einfach per Tastendruck auf

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie während eines Einsatzes auf die Taste T, und geben Sie das gewünschte Passwort ein.

3 Dannn betätigen Sie die ↵-Taste, um den Trick zu aktivieren. Nun ist es ein Leichtes, gegen die Horden von Angreifern zu bestehen.



Nach Eingabe der Wortfolge allmissionsaregoodtogo stehen Ihnen alle Einsätze offen.

America für PC

Im Wilden Westen ist die Hölle los. Und diesmal machen nicht nur die Rothäute Stress. Wenn Sie auf deren Seite spielen, sind nämlich die Siedler Ihre Gegner. Mit diesen Tricks erobern Sie die Prärie

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel die ↵-Taste. Daraufhin sehen Sie eine Eingabezeile. Hier tippen Sie nun einen der Trickbegriffe aus der unten stehenden Tabelle ein – je nachdem, was Sie gerade benötigen, um den Kampf für sich zu entscheiden. Es ist egal, auf welcher Seite Sie kämpfen. Diese Tricks funktionieren nur, wenn Sie allein spielen. Treten Sie im Netzwerk gegen Ihre Freunde an, so bleibt die Eingabe der Begriffe ohne Wirkung.

3 Bestätigen Sie die Eingabe des Cheats mit erneutem Druck auf die ↵-Taste. Dann können Sie sich ganz ohne Stress bequem zum Sieg tricksen.



Mit icanwineverythingnow haben Sie den aktuellen Einsatz schnell, schmerz- und kampflos gewonnen.



Iwantareallybadguy eintippen, und schon taucht „Billy The Kid" auf.

Eingabetext	Wirkung
Iwantfastfood	Der Spieler erhält 1000 Einheiten Nahrung zusätzlich.
Woodisverygood	1000 Einheiten Holz.
Goldinmypockets	1000 Einheiten Gold.
Icanwineverythingnow	Der aktuelle Einsatz gilt als gewonnen.
Iwantareallybadguy	Billy the Kid steht Ihnen zur Seite.

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 CD-ROM in diesem Heft von COMPUTERBILD-SPIELE finden

INSTALLATION

So starten Sie

Falls Sie die COMPUTERBILD-SPIELE-**CD-ROM** S.194 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** S.194 ein, und warten Sie einen Moment. Ist dann das COMPUTERBILD-SPIELE-Fenster zu sehen, so treffen Sie Ihre Auswahl.

2 Startet die **Installation** S.194 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 8.0

1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 8.0“ 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. 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.

MDK installieren

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 60 MHz
- 16 **Megabyte** S.194 **Arbeitsspeicher** S.194
- 15 Megabyte freier Platz auf der **Festplatte** S.194
- Zweifach-**CD-ROM-Laufwerk** S.194
- Windows 95/98
- **Direct-X** S.194 Version 3.0

1 Legen Sie die CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und warten Sie einen Moment. Wird daas 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 „MDK“ vorzubereiten, klicken Sie zuerst auf ●.



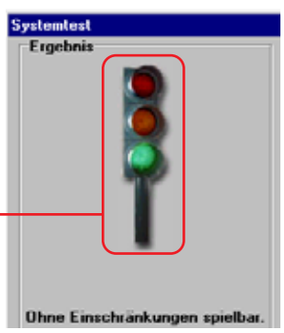
5 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

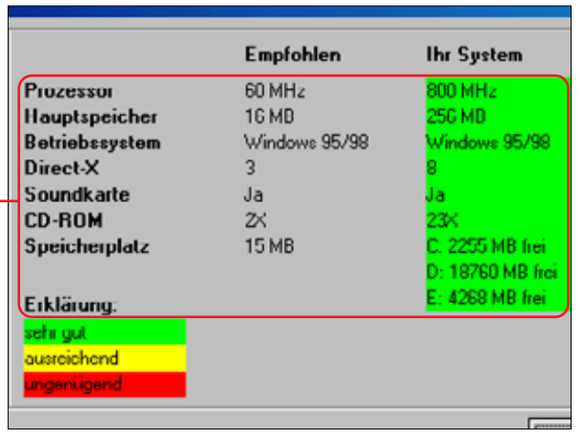
6 Kurz darauf ist eine Ampel auf dem Bildschirm zu sehen. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung ●.

Im Beispiel ist also alles perfekt. MDK 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 MDK 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 Bereiten Sie die Installation von MDK mit einem Klick auf Überspielen vor.

9 Klicken Sie auf ●, damit die Installation in deutscher Sprache abläuft.



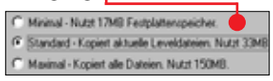
10 Daraufhin beginnt die eigentliche Installation. Klicken Sie auf Weiter >, um damit fortzufahren.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

MDK installieren

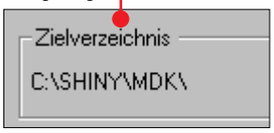
11 Wählen Sie dann Windows95 aus, und klicken Sie auf Weiter >.

12 Nun stehen Ihnen drei Installationsgrößen zur Verfügung. Was die einzelnen



Bezeichnungen bedeuten, steht in den zugehörigen Beschreibungen. Wenn genügend Speicherplatz auf der Festplatte frei ist, dann wählen Sie Maximal aus. Das Spiel läuft damit flüssiger. Klicken Sie anschließend auf Weiter >.

13 Im nächsten Schritt wird der vorgegebene Zielordner gezeigt. In diesem Ver-

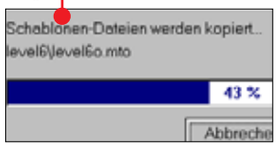


zeichnis wird das Spiel MDK auf der Festplatte abgelegt. Klicken Sie zur Bestätigung einfach auf Weiter >.

14 Dann sehen Sie die Bezeichnung des Programmordners. Lassen Sie diesen Eintrag am besten unverändert, und klicken Sie auf Weiter >.



15 Klicken Sie anschließend erneut auf Weiter >. Sie sehen daraufhin einen blauen Balken, dessen Zunahme Ihnen den Fortschritt der Installation zeigt.

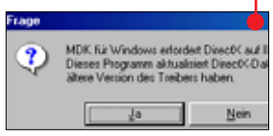


16 Setzen Sie anschließend per Klick auf die Zeile Ja, ich möchte die ReadMe-Datei jetzt lesen ein Häkchen davor, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Beenden.

17 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet, in dem weitere genaue Information über das Spiel stehen. Lesen Sie den Text aufmerksam durch, und klicken Sie auf ×, um das Fenster wieder zu schließen.



18 Das nächste Fenster enthält die Frage, ob Sie Direct-X installieren möchten.



Klicken Sie unbedingt auf Nein. Die mit dem Spiel MDK 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.

19 Zum Abschluß der Installation klicken Sie auf OK. Wie Sie mit dem Spiel beginnen, erfahren Sie im Kasten „MDK starten".

MDK starten

1 Um MDK 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 und dann auf Mdk.

4 Klicken Sie schließlich auf MDK Windows. Dann können Sie in die spannende Action-Welt von MDK eintauchen. Bitte beachten Sie, dass das Spiel erst für Spieler ab 16 Jahren geeignet ist. Weitere Erklärungen zu Steuerung und Spielverlauf finden Sie in diesem Heft in den Spieletricks zu MDK. Viel Vergnügen!

MDK 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 Ihrer Windows-Benutzeroberfläche.

2 Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Eintrag . Weiter rechts davon finden Sie die Zeile Mdk. Ziehen Sie den Mauszeiger zunächst darauf und klicken dann auf Uninstall, um das Spiel von Ihrem Computer zu entfernen.

3 In dem neuen Fenster, das Sie daraufhin sehen, klicken Sie auf Ja.

4 Ein Balken zeigt den Fortschritt der Deinstallation.



5 Klicken Sie schließlich auf die Schaltfläche OK. Damit ist die Deinstallation der Vollversion von MDK abgeschlossen.

Mobility installieren

1 Klicken Sie links auf Mobility und danach auf Überspielen.

2 Warten Sie, bis das Programm die Installation vorbereitet hat.



3 Jetzt können Sie die Installationssprache auswählen. Wählen Sie Deutsch aus, und klicken Sie dann auf OK.

4 Klicken Sie in den nächsten vier Fenstern jeweils auf Weiter > und dann auf die Schaltfläche Beenden.

5 Entfernen Sie im folgenden Fenster per Mausklick die Haken, die dort gesetzt sind.



6 Klicken Sie zum Schluss auf Beenden.

Mobility entfernen

1 Klicken Sie zunächst auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger nach oben auf und anschließend nach rechts auf Mobility.

3 Bewegen Sie jetzt den Mauszeiger auf Uninstall, und klicken Sie die Zeile an.

4 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Ja.

5 Warten Sie, bis der Balken durchgelaufen ist.



6 Klicken Sie schließlich auf die Schaltfläche OK. Das Spiel ist damit entfernt.

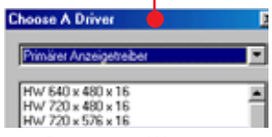
Mobility starten

1 Klicken Sie zunächst auf Beenden, um die Oberfläche der CD-ROM auszublenden.

2 Anschließend klicken Sie auf Start und ziehen den Mauszeiger auf und dann auf Mobility.

3 Klicken Sie danach auf Mobility.exe.

4 Sie sehen ein Fenster, in dem Sie die Bildauflösung der Grafikkarte im Spiel auswählen können. Wählen Sie



zum Beispiel den Wert HW 1024 x 768 x 16 aus.

5 Vergewissern Sie sich zum Schluss noch, dass bei den beiden Optionen weiter unten Haken gesetzt sind.

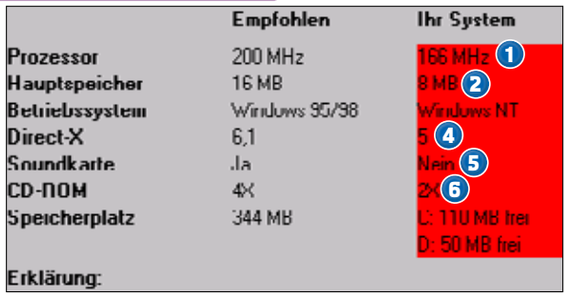


Andernfalls setzen Sie welche.

6 Klicken Sie dann auf Start, um mit Mobility zu beginnen. Viel Spaß!

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 (1)
Hauptspeicher	16 MB	8 MB (2)
Betriebssystem	Windows 95/98	Windows NT
Direct-X	6.1	5 (4)
Soundkarte	Ja	Nein (5)
CD-ROM	4X	2X (6)
Speicherplatz	344 MB	C: 110 MB frei D: 50 MB frei

Erklärung:

(1) Der **Prozessor** S.194 bringt nicht die erforderliche Leistung. Sie müssen ihn durch einen schnelleren ersetzen. Erst dann wird das auf der Heft-CD-ROM gespeicherte Spiel laufen.

(2) Der Computer hat nicht genügend Hauptspeicher. Wie Sie den erweitern können, wird Ihnen jeder gute Computer-Fachhändler sagen.

(3) Die Spiele auf der CD-ROM benötigen das Betriebssystem Windows 95, 98. Mit anderen Systemen, wie etwa Windows NT oder 2000, funktionieren sie oft nicht richtig.

(4) 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 8.0" beschrieben.

(5) Sie brauchen eine Soundkarte, denn sonst können Sie beim Spielen weder Geräusche noch Musik hören.

(6) Das CD-ROM-Laufwerk ist zu langsam. Um diese Spiele zum Laufen zu bringen, müssen Sie es gegen ein schnelleres austauschen.

(7) 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.

Blobby Volley installieren

Klicken Sie zunächst links auf Blobby Volley und dann auf Überspielen. Sie können „Blobby Volley" nun direkt von der CD-ROM spielen. Eine Installation auf der Festplatte ist nicht notwendig.

Probierversionen installieren

Auf der CD-ROM sind noch verschiedene Probierversionen (Demos) enthalten. Wie Sie die installieren, erfahren Sie in dieser Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE auf Seite 192.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Fotos: dpa

In Bayreuth vernichtet die Polizei mehr als 300 Raubkopien von Playstation-Spielen. Der 30-jährige Täter muss mit einer Geldstrafe von etwa 30 000 Mark rechnen.

Erwischt!

Wer Spiele kopiert, muss immer häufiger mit Haftstrafe rechnen

„Wieso denn ausgerechnet ich?" So lautet oft die erste „Aussage" eines ertappten Raubkopierers. Industrie und Behörden beklagen fehlendes Unrechtsbewusstsein bei deutschen Spielefans. Aber: Wer immer noch glaubt, Raubkopien zu verkaufen sei auch nicht schlimmer als Falschparken, muss umdenken

Das hätte sich der 29-jährige Berliner Paul D.* nicht träumen lassen: Er wurde beim Verkauf von Raubkopien erwischt, ein Gerichtstermin anberaumt. Doch die kriminelle Energie des Computer-Experten war deswegen noch lange nicht gebrochen. Er begann, Raubkopien von beliebten und bekannten PC-Spielen in großem Stil zu vertreiben. Statt CD-ROMs benutzte er besondere Datenbänder, um seinen Kunden möglichst viele Spiele auf einen Schlag liefern zu können. Bis die Polizei in seine Wohnung in Neukölln eindrang, die Kopieranlage beschlagnahmte und die Staatsanwaltschaft informierte. Immerhin blieb Paul D. auf freiem Fuß – aber nicht lange. Kaum war sein erstes Gerichtsverfahren beendet, wurde er festgenommen und kam in Untersuchungshaft. Mit dem Wiederholungstäter hatten weder die Berliner Staatsanwälte noch die Richter Mitleid: Paul D. muss eine zweieinhalbjährige Haftstrafe verbüßen – ohne Chance auf Bewährung. Außerdem wird er seine Computeranlage nie wiedersehen. Sein Vermögen, etwa 100 000 Mark, wurde eingezogen und dem Finanzamt überantwortet. Gestern noch ein unbescholtener Bürger, heute vorbestrafter „Knastbruder" ohne einen Pfennig in der Tasche.

Zugegeben, ein krasser Fall. Aber nach dem Willen der Spiele-Hersteller, Interessenverbände und Behörden bald keine Ausnahme mehr. Wer „nur" seinen Computer verliert, hat noch Glück gehabt. Denn Geld- und auch Gefängnisstrafen werden zur Abschreckung immer häufiger verhängt.

Und erwischt werden die Täter oft, wie Stefan Hahn (37), Sachgebietsleiter beim Hamburger Landeskriminalamt, bestätigt: „Grundsätzlich gilt: Je länger jemand Raubkopien herstellt und vertreibt, desto sicherer geht er den Behörden ins Netz." Doch trotz zumindest unangenehmer Folgen sei häufig keinerlei Reue bei den Tätern zu beobachten. „Manche fühlen sich offenbar persönlich beleidigt, dass die Polizei gerade bei ihnen vor der Tür steht. Statt peinlich berührt zu sein, werden die Leute regelrecht wütend." Besonders mit Verdächtigen, die noch bei ihren Eltern wohnen, komme es manchmal zu unerfreulichen Szenen: „Oft wissen die Eltern gar nicht, worum es überhaupt geht, hatten Vertrauen in ihre Kinder und sind natürlich sauer."



„Viel zu oft sind Erwachsene schlechte Vorbilder – aus Unwissenheit!"

Hermann Achilles, Geschäftsführer des VUD

An einen besonders spektakulären Fall erinnert sich Hahn noch immer: „Wir fanden bei einem Schüler mehr als 1000 Raubkopien von Spielen."

Doch was passiert, wenn die Polizei zugegriffen hat?

„Das ist von Fall zu Fall unterschiedlich", sagt Marcus Hartmann (37), Staatsanwalt in Berlin. „Wir unterscheiden zuerst einmal gewerbsmäßige und private Urheberrechtsverletzungen (Urheberrechtsverletzung ist das korrekte Gerichtsdeutsch für Raubkopieren, die Red.). Das bedeutet: Hat der Angeklagte durch Raubkopien Geld verdient oder sie nur für den eigenen Gebrauch angefertigt? Bei privater Nutzung bleibt es vor Gericht oft bei einer Verwarnung, gewerblich aktive Raubkopierer kommen aber selten ohne Geldstrafe davon, auch Haft ist denkbar."

Schließlich gebe es außer dem Straftatbestand auch noch die Zivilklage der Hersteller, die Schadenersatz beanspruchen. Her-

*Details und Namen aus Datenschutzgründen geändert

mann Achilles (46), Geschäftsführer des Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland e. V. (VUD), nennt Zahlen: „Bei solchen Klagen sind Beträge von 10 000 bis 20 000 Mark völlig normal. Solche Summen sollen die größte Gruppe von Raubkopierern abschrecken, die zwischen 15 und 25 Jahre alt sind. Schülern und Studenten tut eine solche Strafe wirklich weh – und das soll sie ja auch." Achilles beklagt vor allem die Unwissenheit Erwachsener. „Wie sollen Kinder lernen, dass Raubkopieren verboten ist, wenn selbst Lehrer Lernsoftware kopieren und an ihre Schüler verteilen – widerrechtlich natürlich. Da bleibt noch viel Arbeit."

Vor Gericht nutzt das aber nichts, wie Staatsanwalt Hartmann bestätigt: „Es hat sich noch nie ein Richter davon beeindrucken lassen, dass ein Angeklagter beteuerte, nichts von einer Straftat gewusst zu haben. Darauf wird schließlich in jedem Spiel, in jedem Handbuch und auf jeder Verpackung hingewiesen." Wer eine Raubkopie auf der Festplatte seines Computers installiert und verwendet, habe in diesem Moment eine Straftat begangen.



„Wer kopierte Spiele verkauft, muss mit rechtlichen Konsequenzen rechnen."

Tomas Jensen, Pressereferent von Microsoft Deutschland

Momentan macht Hartmann einen besonderen Boom beim Kopieren von Playstation-Titeln aus. Der höhere Preis eines Playstation-Spiels im Vergleich zu einem PC-Spiel mache den Verkauf dieser Raubkopien offenbar sehr lukrativ. Eine Tatsache, die Sony-Geschäftsführer Manfred Gerdes (46) nicht gern hört. Trotzdem macht sich der Kämpfer an vorderster Front – er arbeitet auch beim VUD und der GVU (Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e. V.) mit – keine Illusionen über die Zukunft: „Wir verwenden zwar immer wieder den modernsten Kopierschutz, aber richtige Profis hält das leider nicht lange ab. Wenigstens bei der Playstation 2 haben wir momentan noch Ruhe." Doch auch die wird nicht von langer Dauer sein, dessen ist Gerdes sich bewusst. Auch er hält fehlendes Unrechtsbewusstsein für das Hauptproblem.

Der Branchenriese Microsoft ist mit derlei Ärger ebenfalls bestens vertraut. Tomas Jensen (32), Pressereferent des Software-Unternehmens, kündigt einen harten Kurs an: „Auch Privatpersonen, die bewusst zur Bereicherung oder zu gewerblichen Zwecken Spiele kopieren, müssen mit rechtlichen Konsequenzen rechnen."

Warum die Spiele-Industrie sich so heftig gegen Raubkopien zur Wehr setzt, wird klar, wenn man sich nüchterne Daten ansieht. „Nach unserer Schätzung wird statistisch jedes Spiel, das verkauft wird, auch einmal kopiert und in Umlauf gebracht", sagt Jan Scharringhausen (48), Leiter der Rechtsabteilung der GVU.

„Wir haben beispielsweise im vergangenen Jahr rund 700 Verfahren im Bereich Computerspiele-Raubkopien angeregt. Dabei wurden 235 000 Datenträger sichergestellt." Die GVU-Leute arbeiten mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln, studieren Kleinanzeigen, treten als Testkäufer auf oder gehen Hinweisen aus der Bevölkerung nach. „Grundsätzlich verfolgen wir jeden Hinweis, auch wenn es nur um vermeintlichen Kleinkram geht." Wer lange genug mit kleinen Mengen von Raubkopien Erfolg habe, könne schließlich auch mal ein großer Händler werden.

So einig sich die Experten hinsichtlich der Bekämpfung auch sind, so unterschiedliche Meinungen gibt es, wenn es um die so genannte Sicherungskopie für den heimischen Spieleschrank geht. Achilles hält eine Sicherungskopie für unnötig, denn „eine CD-ROM geht normalerweise nicht kaputt. Falls doch, gibt's Ersatz vom Hersteller. Warum also eine Kopie?"

Auch Scharringhausen von der GVU vertritt diesen Standpunkt.

Ein wenig anders sehen es die öffentlich Bediensteten – Polizei und Staatsanwaltschaft. „So lange eine Kopie nicht weitergegeben wird, ist das Erstellen noch keine Straftat. Erst der Verkauf oder die Weitergabe ist verboten." Marcus Hartmann bestätigt das: „Eine Kopie eines erworbenen Spieles herzustellen, ist nicht verboten, nicht einmal das Knacken des Kopierschutzes ist strafbar, so lange das nicht ausgenutzt wird. Strafbar ist erst die Weitergabe, wenn sie nachgewiesen wird."



Eine stattliche Beute, die Hauptkommissar Karl-Heinz Schmitt von der Schweinfurter Polizei den Kameras präsentiert. Ein 22-jähriger Auszubildender hatte eine regelrechte Fälscherwerkstatt betrieben.

Neue Gefahr droht den Herstellern künftig auch noch von anderer Seite: Wer einen schnellen Internet-Zugang hat, kann sich in wenigen Stunden komplette Spiele aus dem Netz überspielen. Eine bekannte Problematik für Hartmann: „Das Internet wird zunehmend zum Umschlagplatz für Raubkopien. Aber auch da sind wir am Ball. Immer wieder erwischen wir Leute, die ein Überspielen von Raubkopien ermöglichen. Wichtig ist hier die bundesweite Zusammenarbeit."

Die Verfolgung von Straftaten ist jedoch ein Kampf gegen Windmühlen, das ist allen Experten klar. Daher soll so früh wie möglich Aufklärungsarbeit betrieben werden, um das Unrechtsbewusstsein zu fördern.

„Wir arbeiten eng mit den Kultusministerien der einzelnen Bundesländer zusammen", beschreibt Hermann Achilles den aktuellen Ansatz zur Prävention. „Wir möchten in die Schulen kommen und mit verschiedenen Aktionen auf die Probleme aufmerksam machen." Achilles setzt auf die Aufklärung: „Wir müssen den Jugendlichen klarmachen, dass hinter der Produktion außer Zeit und Geld auch Ideen stecken. Und dass die Leute mit diesen Ideen auch Geld verdienen möchten. Wenn es richtig vermittelt wird, sehen die Schüler das auch ein. So können wir dem Raubkopieren vorbeugen, statt nur den Tätern hinterherzurennen."

Auch Sony und Microsoft begrüßen, wie andere Spiele-Hersteller, die Idee der Aufklärung an Schulen. Denn: Werden aufwendige, tolle Spiele entwickelt, so kostet das eine Menge Geld. Wenn in Folge von Raubkopien die Gewinnerwartungen nicht erreicht werden, dürften solche Spiele zukünftig aber Mangelware sein. Allein Sony beziffert den geschätzten Schaden durch Raubkopien auf 45 Millionen Mark pro Jahr. Ein Beispiel: Das großartige Spiel „Shen Mue" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 1/2001) bleibt ohne Fortsetzung – mit mehr als fünf Millionen Dollar Produktionskosten war es einfach zu teuer. Raubkopien sind mit daran schuld.

„Raubkopien herzustellen und zu vertreiben, ist kein Kavaliersdelikt", sagt Marcus Hartmann. „Das muss jedem klar sein. Es handelt sich um Diebstahl an geistigem Eigentum anderer. Und so wird es vor Gericht auch behandelt."

Die wichtigsten Fragen

Was ist eine Raubkopie?

Eine Raubkopie ist die Kopie eines Spiels oder anderer Software, die gegen Geld oder auch umsonst weitergegeben wird. Wenn der Empfänger damit spielt oder arbeitet, so ist das verboten.

Schützt Unwissenheit vor Strafe?

In der deutschen Rechtsprechung gilt allgemein: nein. Ob jemand wusste, dass er eine Straftat begeht, ist nicht von Belang. Wer Raubkopien herstellt und erwischt wird, ist verantwortlich dafür.

Woran erkenne ich eine Raubkopie?

Normalerweise ist eine Raubkopie nicht originalverpackt, sondern allenfalls mit ein paar Farbkopien in der CD-ROM-Verpackung „geschmückt". Die CD-ROM ist meist golden, nicht silbern, wie das Original. Wer so etwas kauft, ist selber schuld.

Welche Strafen drohen?

In leichten Fällen gibt's meist nur eine Verwarnung vom Richter. Wer es bunter treibt, muss mit Geldstrafen bis zu 20 000 Mark, Verurteilung zu gemeinnütziger Arbeit oder gar mehrjährigen Gefängnisstrafen rechnen – mit und auch ohne Bewährung. Dazu kommt die Zivilklage des Herstellers, der Schadenersatz fordert. Außerdem: Der Computer ist meistens weg – und zwar für immer.

Sind Eltern haftbar, wenn die Kinder Raubkopien herstellen?

Nein. Staatsanwälte gehen im Allgemeinen davon aus, dass Eltern in der heutigen Zeit keine echte Chance haben, Raubkopieren im Kinderzimmer zu verhindern. Der Sprössling hingegen ist ab 14 Jahren verantwortlich für sein Handeln, wenn auch bis 18 Jahren nach Jugendrecht.









Mit einem Schummel-Modul lassen sich die verrücktesten Dinge anstellen: Lara Croft beherrscht neue akrobatische Verrenkungen 1 oder wird zur Schattenkriegerin 2. Regina aus „Dino Crisis“[1] kann nach einem Wachstumsschub ihrem Kollegen auf den Kopf spucken 3. Schwerelos schwebt ein Rennwagen in „Gran Turismo“ über den Asphalt 4.

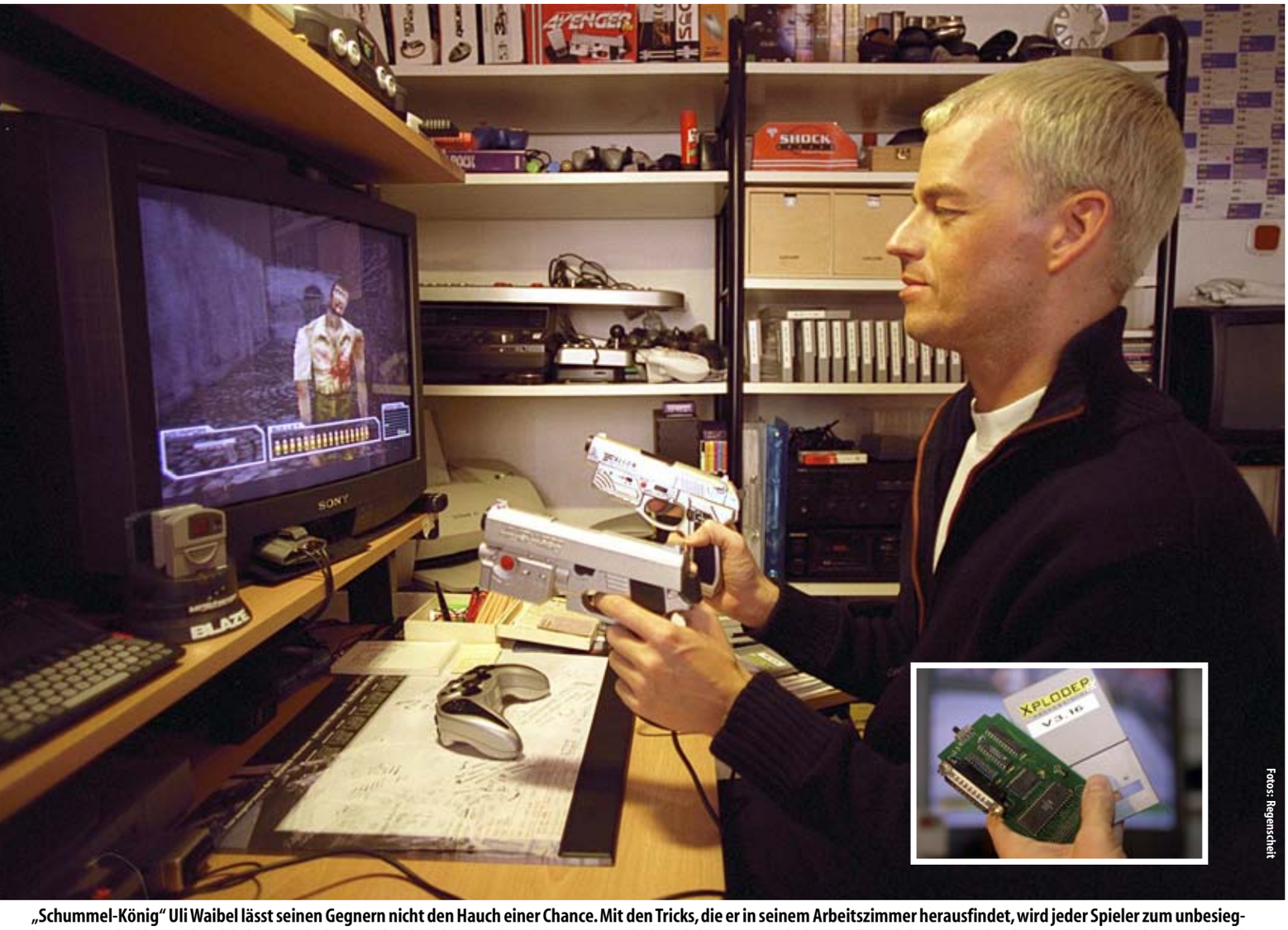
Das Geheimnis der Unbesiegbarkeit

[1] sprich: „Deino Kreißis“ [2] sprich: „Dreiwer“





Mit dem richtigen Schummeltrick sind Häuserwände in „Driver“[2] 2 kein Hindernis mehr 5, und in „Gran Turismo“ liefern sich die Siegerpokale ein spannendes Rennen 6.



Fotos: Regenscheit

„Schummel-König" Uli Waibel lässt seinen Gegnern nicht den Hauch einer Chance. Mit den Tricks, die er in seinem Arbeitszimmer herausfindet, wird jeder Spieler zum unbesiegbaren Superhelden. Sein wichtigstes Arbeitsgerät ist ein Schummel-Modul vom Typ Xploder (kleines Foto), mit dem er die Spielregeln nach seinen Wünschen auf den Kopf stellt.

An manchen Spielen beißt sich auch der beste Zocker die Zähne aus. Wenn gute Strategien und Reflexe nichts mehr nützen, hilft oft nur noch ein Schummel-Modul

Wutentbrannt schmeißt Markus Johannsen (30) seine Spieletastatur in die Ecke. Schon wieder ist die Zeit abgelaufen, bevor er die Ziellinie überfahren konnte. Die letzten Fahrprüfungen des Playstation-Rennspiels „Gran Turismo" sind höllisch schwer. Nur wer sie besteht, darf an allen Rennen teilnehmen. Markus' Geduld ist am Ende. Er macht sich auf die Suche nach Schummeltricks, aber für dieses Spiel gibt es keine. Alles, was er finden kann, sind ellenlange Codes, die nur mit einem so genannten Schummel-Modul funktionieren.

Im Kaufhaus um die Ecke wird der Hobby-Rennfahrer fündig. In der Videospiel-Abteilung werden Schummel-Module mit vielversprechenden Namen wie „Xploder"[3], „Activator"[4] und „Action Replay"[5] angeboten. Zu Preisen zwischen 40 und 100 Mark bieten sie unterschiedliche Leistungsumfänge, funktionieren aber alle nach dem gleichen Prinzip. Markus entscheidet sich für den Bestseller „Xploder FX", der in Deutschland schon über 200 000 Mal über den Ladentisch ging. Von den vier Millionen Playstation-Besitzern hierzulande trickst bereits jeder Zehnte mit einem Schummel-Modul herum.

Zu Hause angekommen, steckt Markus das Modul an den Parallel-Port seiner Playstation. Nach dem Einschalten der Konsole erscheint ein Menü, in dem Schummeltricks für Hunderte von Spielen ausgewählt werden können – von A wie „A-Train"[6] bis Z wie „Zero Divide"[7]. Unter dem Menüpunkt „Gran Turismo" finden sich gleich zehn Schummeltricks. Die müssen nur per Tastendruck aktiviert werden, dann kann das Spiel losgehen. Schon ist Markus im Besitz aller Fahrlizenzen und Rennwagen. Das Schummel-Modul kommt fortan immer zum Einsatz, wenn es in einem Spiel einfach nicht weitergeht. Findet sich in dem Modul mal nicht der passende Trick, dann durchforstet Markus das Internet nach neuen Codes, die er dann eingibt und abspeichert. Auf diese Weise wird etwa Lara Croft in ihren „Tomb-Raider"[8]-Abenteuern unverwundbar, und Undercover[9]-Agent Tanner aus „Driver 2" kann durch Häuserwände fahren.

Schwierig wird es, wenn zu einem brandaktuellen Spiel noch keine Schummeltricks bekannt sind. Die kann man aber selber herausfinden. Dazu muss das Schummel-Modul mit einem PC verbunden werden, über den die Sucharbeit läuft. Weltweit suchen Spiele-Profis nach neuen Tricks. Einer der Erfahrensten ist Uli Waibel (36) aus Stuttgart, der seine Ergebnisse auf einer Internet-Seite 2 S. 196 veröffentlicht. Es gibt viele Seiten dieser Art, etwa 3 4 S. 196.



Schummel-Module gibt es für fast alle Konsolen.

Waibel erklärt die Funktionsweise der Schummel-Module: „Die Module greifen auf bestimmte Daten im Arbeitsspeicher der Konsole zu. So wird etwa die Speicheradresse, die die Munitionsmenge festlegt, auf einem Wert festgefroren, so dass Ihnen niemals die Patronen ausgehen. Diesen genauen Speicherbereich zu finden, ist das größte Problem. Kurz gefasst, funktioniert es so: Sie wissen, dass die Spielfigur 50 Schuss im Magazin hat. Also suchen Sie nach einer Speicheradresse, in der der Wert ‚50' abgelegt ist. Das sind normalerweise sehr viele. Nun verballern Sie zehn Schuss und suchen dann nach dem Wert ‚40'. Das sind jetzt schon weniger Speicherbereiche. Dies wird so oft wiederholt, bis nur noch ein Speicherbereich übrig bleibt."

Hört sich einfach an, kann aber schon mal einige Stunden dauern. An einigen Spielen verzweifeln sogar ausgekochte Profis. Für das Ballerspiel „Novastorm" und für „Pokémon Snap" hat noch niemand einen funktionierenden Schummeltrick finden können.

Falls Sie mit dem Gedanken spielen, sich ein Schummel-Modul zuzulegen, sollten Sie Folgendes beachten: Die aktuelle Baureihe der Playstation (Serien-Nummer SCPH 9002, im Handel seit Ende 1999) und die Playstation One haben keinen Parallel-Port – hier lässt sich also kein Schummel-Modul anschließen. Besitzen Sie ein solches Gerät, so müssen Sie auf eine Schummel-CD-ROM, wie den „Xploder CD9000", zurückgreifen. Darauf sind Tricks abgespeichert, die auf eine Speicherkarte kopiert und genutzt werden können. Es gibt auch Schummel-Module für Nintendo 64 und Gameboy. Für Dreamcast erscheint demnächst eine CD-ROM mit Schummeltricks, für die Playstation 2 ist sie noch in Arbeit. Übrigens: Bei aller Schummelei sollten Sie eines nicht vergessen: Ehrlich errungene Siege sind die schönsten. ■

[3] sprich: „Explohlder" [4] sprich: „Äcktiwäiter" [5] sprich: „Äckschn Rihplai" [6] sprich: „Ä-Träin" [7] sprich: „Sihro Diweid" [8] sprich: „Tuhm Räider" [9] sprich: „Andeekawwer"

GEWINNSPIEL

Preisfrage



Gewinnen Sie mit COMPUTERBILD-SPIELE, Labtec und D-Link Preise im Gesamtwert von 12 000 Mark. Viel Glück!

15 x 300 Mark

D-Link Net Easy 5100

Mit Freunden oder in der Familie mit bis zu fünf Computern spielen? Dieser Spaß steht den Gewinnern dieses Netzwerk-Sets offen. Auch der gemeinsame Zugriff auf Drucker, Scanner und anderes Zubehör im Netzwerk ist mit Net Easy 5100 kein Problem. Das Paket wird mit zwei PCI-Netzwerkkarten und Installations-Software ausgeliefert.



20 x 150 Mark

Labtec Lautsprecherset Surge-17

Das 25-Watt-System aus Basslautsprecher und Satellitenboxen ist für den Anschluss an einen Computer oder an die Sony Playstation/Playstation 2 geeignet.

12 x 100 Mark

Labtec Axis-002

Dieser Kopfhörer mit eingebautem Mikrofon ist ideal für das Spielen im Team: Damit halten Sie immer Kontakt zu Ihren Mitspielern und haben trotzdem beide Hände für das Spiel frei.



12 x 150 Mark

Labtec Arena-515 Multimedia PC-Lautsprecher

Die fünfteilige Lautsprecher-Kombination sorgt mit vier Mal vier Watt plus 15-Watt-Bassbox für kräftigen Raumklang. Der „M3D Matrix Surround Sound", eine Eigenentwicklung von Labtec, verspricht echtes Rundum-Hörerlebnis.



15 x 100 Mark

D-Link Net Radio

Bei der Arbeit am PC Musik oder die neuesten Nachrichten hören – das USB-Radio von D-Link macht es möglich. Mit einem Mausklick kann man auch gleich seine Lieblings-Hits als MP3-Dateien auf der Festplatte abspeichern.



So machen Sie mit

Wie viele Computer- und Konsolenspiele haben Sie in den letzten zwölf Monaten gekauft?

1. Ich habe im letzten Jahr kein Spiel gekauft.
2. Ich habe im letzten Jahr ein bis fünf Spiele gekauft.
3. Ich habe im letzten Jahr mehr als fünf Spiele gekauft.
4. Ich habe im letzten Jahr mehr als zehn Spiele gekauft.

Wie viele Spiele für Computer oder Konsole haben Sie im letzten Jahr gekauft? Wählen Sie die zur Antwort passende Ziffer. 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. März 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



Scan © 2001 Dino entertainment AG & Ruthe, MAD © 2001 EC Comics. All Rights Reserved.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Bilder zum Anfassen

Förmlich „greifbare" Welten am PC-Bildschirm soll der Blick durch eine 3D-Brille erschließen. Ist das wirklich so? COMPUTERBILD-SPIELE hat fünf solcher „Raum-Wunder" aufwendigen Tests unterzogen

Vorbei die Zeiten, als Bilder am Computer einfach nur topfeben wirkten und räumliche Tiefe der realen Welt vorbehalten blieb. Heute dürfen Sie mittendrin sein statt nur dabei. Beispiel Rennspiele: Die Instrumente im Formel-Eins-Cockpit sind zum Greifen nah. Die Distanz auf andere Wagen lässt sich perfekt abschätzen. Und sogar die Strecke vor Ihnen sieht so aus, als säßen Sie tatsächlich am Steuer. Beispiel Weltraum-Abenteuer: Der „Raum" hat seinen Namen verdient, und die „Weiten" wirken in der Tat „unendlich". 3D-Brillen machen es möglich.

COMPUTERBILD-SPIELE hat fünf dieser magischen Augengläser harten Prüfungen unterzogen. Die Messungen erfolgten im redaktionseigenen Labor und im unabhängigen Testinstitut Innovationstechnik Bremen.

Erfreulich: Anschluss und Installation der 3D-Brillen erwiesen sich als fast problemlos – auspacken, anschließen und aufsetzen. Die Modelle „3D Revelator" und „3D Revelator Infrarot" von Elsa spielten einen leichten Vorsprung heraus und verdienten sich ein „sehr gut".

Und wie sieht's mit der Installation des Steuerungsprogramms (Treiber) aus? Bei vier getesteten Brillen wird es vollautomatisch überspielt. Das ist „gut". Aber es geht noch besser: Die „VR Joy 2000-3D Brille" von Pcall benötigt gar keinen Treiber. Ein kleines Gerät im Anschlusskabel zwischen Brille und Grafikkarte erzeugt das räumliche Bild. Das ist „sehr gut".

Nächster Prüfpunkt – Tragekomfort: Hängt die Brille schief auf der Nase? Ist sie gar zu schwer? Lassen sich die Bügel jeder Kopfform anpassen?

Mit rund 102 Gramm ist die „VR-100" deutlich zu schwer, wenn man bedenkt, dass eine normale Sehhilfe meist allenfalls 50 Gramm auf die Waage bringt. Die doppelte Last verdient das Urteil „ungenügend". Mit knapp 46 Gramm zeigte sich die Elsa Revelator Infrarot als Leichtgewicht in dieser Runde. Das ist zwar noch nicht optimal, aber akzeptabel, also immerhin „befriedigend". Die Bügel der 3D Revelator Infrarot, der „Eye 3D Brille Infrarot" und der VR-100 lassen sich leider nicht verstellen. Da verstellte sich auch die Redaktion nicht, sondern vergab Note 6 – „ungenügend".

Welche individuellen Einstellungen lässt das Steuerungsprogramm der Brille zu? Mit einem „gut" belohnt wurden nur die Wahlmöglichkeiten der Elsa-Typen 3D Revelator und 3D Revelator Infrarot. Hier lassen sich die wichtigen Werte für „Augenabstand", **„Bildwiederholfrequenz"** S.194, „Seitenverhältnis" und „Monitorgröße" verändern.

Das Testinstitut Innovationstechnik Bremen untersuchte die Bildqualität der 3D-Brillen. Das erschreckende Ergebnis: Besser als „befriedigend" ging nicht. Und die VRJoy 2000-3D Brille bewies, dass ein Vorschaltgerät an Stelle eines Steuerungsprogramms offenbar nicht das Ei des Kolumbus ist. Mit allenfalls akzeptabler Räumlichkeit, flimmernder Wiedergabe, sehr stark verfälschten Farben, kräftiger Verdunklung und enorm verzögerter Bildwiedergabe war gerade mal die Note „ausreichend" herauszuholen.

Die Brillen 3D Revelator und 3D Revelator Infrarot kassierten eine Abwertung um 0,10 Notenstufen, weil sie nicht mit allen **Grafikprozessoren** S.194 zusammenarbeiten. Die VR-100 wurde gar um eine ganze Note heruntergestuft, denn sie funktioniert nur mit Grafikkarten des Herstellers Asus.

SO FUNKTIONIERT ES

Um den räumlichen Eindruck zu erzielen, erzeugt der Computer für beide Augen getrennte Bilder aus unterschiedlichen Blickwinkeln. Um diese zwei Darstellungen zu einem Bild mit Tiefenwirkung verschmelzen zu lassen, bedient sich die 3D-Brille eines Tricks: Die Bilder für das rechte und für das linke Auge werden immer im Wechsel gezeigt.

Die beiden Gläser einer 3D-Brille enthalten eine durchsichtige Flüssigkeit, die undurchsichtig wird, sobald Strom hindurch fließt. Wenn auf dem Bildschirm die für das linke Auge bestimmte Darstellung erscheint, dann fließt Strom durch das rechte Brillenglas und dunkelt es ab. Also kommt das „linke" Bild auch nur beim linken Auge an. Erscheint das „rechte" Bild, so wird das rechte Brillenglas blitzartig wieder klar und das linke „dicht gemacht". Dieser Wechsel erfolgt äußerst schnell – bis zu 240 Mal pro Sekunde. Der Spieler bekommt ihn nicht bewusst mit, und sein Gehirn setzt auf Grund dieser Trägheit der Wahrnehmung die beiden Teilbilder zu einer räumlichen Szene zusammen. Nicht alle Spiele lassen sich in 3D sehen. Das Spiel muss die **Direct-3D** S.194 -Funktionen unterstützen.



Klobig und (meist) schwer: 3D-Brille.

Bei allen Brillen fehlte der Hinweis, dass Sie für deren Betrieb einen bestimmten Computer-Bildschirm benötigen (siehe Tabelle auf den folgenden Seiten) – erneute Abwertung um 0,10.

Eine drahtlose 3D-Brille ist im Prinzip eine feine Sache. Nur wird das Gerät dann auch nicht per Kabel mit Strom versorgt, sondern benötigt Batterien. Da ist es ärgerlich, wenn Sie Ihr neues Spielzeug auspacken und die Batterien vergeblich im Karton suchen. Resultat: Nochmals um 0,10 runter für die 3D Revelator Infrarot und die „Eye 3D Brille Infrarot".

Fazit: Wirklich überzeugen konnten die Raumbrillen allesamt nicht. Keine erreichte auch nur die Gesamtnote „gut". Die Elsa 3D Revelator setzte sich mit einfacher Installation und Bedienung sowie befriedigender Bildqualität zwar an die Spitze und wurde gleichzeitig auch noch Preis-Leistungssieger. Doch die Endnote „befriedigend" zeigt, dass noch Bedarf an intensiver Modellpflege besteht.

Das sollten Sie vor dem Kauf beachten

Notieren Sie sich vor dem Kauf einer 3D-Brille die Typenbezeichnung der Grafikkarte in Ihrem Computer. Fragen Sie den Händler, ob die Brille mit dieser Grafikkarte zusammenarbeitet.

Damit die Augen beim Spielen mit der 3D-Brille keinen Schaden nehmen, benötigen Sie einen Computer-Bildschirm, der mindestens eine **Bildwiederholfrequenz** S.194 von 150 **Hertz** S.194 bei einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten beherrscht. Denn beim Einsatz der Brille muss der Bildschirm die Szenen für das rechte und für das linke Auge im Wechsel darstellen. Die Bildwiederholfrequenz wird damit halbiert. 150 Bilder pro Sekunde insgesamt bedeuten: Gerade noch 75 pro Sekunde und Auge. Das ist die vertretbare Untergrenze – weniger als 75 Bilder pro Sekunde empfinden die meisten Menschen als unangenehmes Flimmern.

Vergewissern Sie sich, dass mit der Brille die neuesten Steuerungsprogramme (Treiber) geliefert werden. Oft arbeiten nämlich ältere Treiber nicht mit jüngeren Grafikkarten zusammen. Und das heißt, Sie müssen sich neue Treiber von der **Internet-Seite** S.194 des Brillenherstellers überspielen. Haben Sie keinen Internet-Anschluss, dann müssen Sie sich diese Programme im Handel besorgen oder vom Hersteller zuschicken lassen, und das ist äußerst umständlich.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat fünf 3D-Brillen 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.



Welche 3D-Brille liefert wirklich räumlich wirkende, scharfe Bilder? Im Testinstitut Innovationstechnik Bremen werden die Messergebnisse bis ins kleinste Detail ausgewertet.

INSTALLATION

3D-Brillen und zugehörige Steuerungsprogramme (Treiber) müssen vor dem ersten Spiel installiert werden. Die Installation sollte in der beiliegenden Bedienungsanleitung Schritt für Schritt so beschrieben sein, dass auch Anfänger damit keine Probleme haben.

Gute Noten gibt es für eine vollautomatische Installation, die keine aufwendigen Einstellungen von Hand erfordert.

HANDHABUNG

Das Gewicht einer 3D-Brille darf das normaler Brillen, maximal 60 Gramm, nicht überschreiten. Denn eine schwere Brille wird bei häufigem und langem Spielen buchstäblich zur Last. Die Bügel müssen Sie Ihrer Kopfgröße anpassen können. Und da viele Menschen ohnehin schon eine Brille tragen, sollte es möglich sein, die 3D-Brille zusätzlich aufzusetzen. Deshalb wird überprüft, ob das problemlos möglich ist. Das Gerät muss außerdem stabil sein. Insbesondere die Bügel sollten sich einfach biegen lassen, ohne dabei zu zerbrechen. Ein weiteres Testkriterium ist die Bedienung des Steuerungsprogramms. Alle notwendigen Einstellungen sollten innerhalb eines Programms möglich sein. Des Weiteren müssen sich wichtige Einstellungen wie Augenabstand, Bildschirmgröße, **Bildwiederholfrequenz** S.194, Seitenverhältnis und Entfernung des Betrachters verändern lassen. Nur dann gibt es ein „sehr gut".

BILDQUALITÄT

Mithilfe einer elektronischen Spezialkamera des Testinstituts Innovationstechnik werden räumliche Darstellung, Bildflimmern und Farbtreue der 3D-Brillen untersucht. Ferner nimmt das Institut den Bildkontrast, die Helligkeitsabnahme, Bildstörungen und Bildverzögerungen im wahrsten Sinn des Wortes „unter die Lupe". Dazu wurden eigens für COMPUTERBILD-SPIELE verschiedene Testbilder entwickelt. Deren Wiedergaben werden mit der Messkamera aufgenommen und mit den Originalen verglichen. Abweichungen führen zu entsprechend schlechten Noten.

SONSTIGES

Zum Mittel der Abwertung greift die Redaktion, wenn eine 3D-Brille nur mit einigen Grafikprozessoren zusammenarbeitet (+0,20) oder gar nur mit Grafikkarten eines bestimmten Herstellers (+1,00). Liegen einer drahtlosen Brille nicht die für den Betrieb benötigten Batterien bei, so führt das zu einer Abwertung um 0,10 Notenstufen. Wichtig: Die Brillen funktionieren nur, wenn Sie einen Bildschirm haben, der bei einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten eine Bildwiederholfrequenz von mindestens 150 **Hertz** S.194 beherrscht. Fehlt der entsprechende Hinweis auf dem Brillenkarton, so erfolgt eine weitere Abwertung um 0,10 Notenstufen.

PREIS/LEISTUNG

Aus einer sehr einfachen Berechnung ergibt sich der Preis-Leistungsindex: Das Testergebnis wird mit dem Gerätepreis multipliziert. Beispiel: Eine 3D-Brille mit dem Testergebnis 2,0 kostet 150 Mark. Aus der Berechnung 2,0 x 150 ergibt sich ein Preis-Leistungsindex von 300. In der folgenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Preis-Leistungsnoten zu den Indexwerten ablesen. Im genannten Beispiel wäre die Note „gut".



Spezielle Testbilder werden für die Bewertung der räumlichen Darstellung zu Rate gezogen.

Fotos: Sandra Beckefeld

bis 200	sehr gut
200,01 bis 400	gut
400,01 bis 600	befriedigend
600,01 bis 800	ausreichend
800,01 bis 1000	mangelhaft
über 1000	ungenügend

TEST: 3D BRILLEN FORTSETZUNG

Testergebnisse im Detail

Spiele Test-Sieger | Spiele Preis-Leistungs-Sieger

MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 1 3D REVELATOR[1] Elsa		Platz 2 3D REVELATOR INFRAROT Elsa		Platz 3 EYE[2] 3D BRILLE INFRAROT i Art Cooperation	
SERVICE	**7%**		**2,85**		**2,85**		**2,91**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (6 Monate)	4,49
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0231/97488601 (0,24 DM/Min.)	1,96	0231/97488601 (0,24 DM/Min.)	1,96	030/63975735 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.elsa.de)	1,00	Deutsch (www.elsa.de)	1,00	Deutsch (www.eye3d.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0241/6065112 (0,24 DM/Min.)		0241/6065112 (0,24 DM/Min.)		030/63975735 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0241/6065199 (0,24 DM/Min.)		0241/6065199 (0,24 DM/Min.)		030/63975736 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**13%**		**1,75**		**1,75**		**2,45**
Installation der Brille (überprüft)	2,6%	sehr einfach	1,00	sehr einfach	1,00	einfach	2,00
Installation des Steuerungsprogramms (Treiber, überprüft)	5%	einfach (automatische Installation)	2,00	einfach (automatische Installation)	2,00	einfach (automatische Installation)	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (6,3 Megabyte)	1,00	ja (6,3 Megabyte)	1,00	nein	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	3,7539 Megabyte	2,94	3,7539 Megabyte	2,94	19,7070 Megabyte	5,44
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1,0%	Deutsch einstellbar	3,00	Deutsch einstellbar	3,00	Deutsch	1,00
Einbau zusätzlicher Steckkarten notwendig (überprüft)	2%	nein	1,00	nein	1,00	nein	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**		**2,00**		**3,00**
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)	2%	ausführlich (A,D,E,F,G,H,I,J)	2,00	ausführlich (A,D,E,F,G,H,I,J)	2,00	akzeptabel (A,D,E,F,G,H)	3,00
BEDIENUNG	**27%**		**2,41**		**2,63**		**2,93**
Handhabung der Steuerungsprogramme (Treiber, überprüft)	2%	sehr einfach (nur ein Programm)	1,00	sehr einfach (nur ein Programm)	1,00	sehr einfach (nur ein Programm)	1,00
Einstellmöglichkeiten zur Spiele-Optimierung (überprüft)	4%	viele (Augenabstand, Bildwiederholfrequenz, Seitenverhältnis, Monitorgröße)	2,00	viele (Augenabstand, Bildwiederholfrequenz, Seitenverhältnis, Monitorgröße)	2,00	wenige (Augenabstand, Bildwiederholfrequenz)	4,00
Gewicht der Brille (mit Kabel, überprüft)	5%	hoch (60,8 Gramm)	4,00	normal (45,9 Gramm)	3,00	hoch (77,2 Gramm)	4,00
Bügel verstellbar (überprüft)	3%	ja (4 Stufen)	1,00	nein	6,00	nein	6,00
Nutzbarkeit für Brillenträger (überprüft)	4%	gut	2,00	sehr gut	1,00	sehr gut	1,00
Robustheit (Stabilität der Brille, überprüft)	5%	gering	4,00	gering	4,00	durchschnittlich	3,00
Kabellänge Brille (gemessen)	2%	sehr groß (3,5 m)	1,00	entfällt, Brille kabellos	1,00	entfällt, Brille kabellos	1,00
Reichweite des Infrarot-Senders (gemessen)	2%	entfällt, Brille mit Kabel	1,00	sehr groß (> 2 m plus 2,15 m Anschlusskabel)	1,00	sehr groß (> 2 m plus 1,90 m Anschlusskabel)	1,00
BILDQUALTIÄT	**48%**		**2,96**		**3,02**		**3,58**
Räumliche Darstellung (3D-Effekt, überprüft)	16%	realistisch	2,25	realistisch	2,25	akzeptabel	2,50
Bildflimmern (max. sichtbare **Bildwiederholfrequenz** S.194, gemessen)	13%	augenschonend (90 **Hertz** S.194)	2,00	augenschonend (90 Hertz)	2,00	stark (75 Hertz)	4,00
Farbtreue (gemessen)	5%	Farben verfälscht (65,5 %)	4,45	Farben sehr stark verfälscht (59,20 %)	5,08	Farben sehr stark verfälscht (55,10 %)	5,49
Bildkontrast-/Helligkeitsverlust (gemessen)	5%	sehr groß (88,9 %)	5,49	sehr groß (87,7 %)	5,49	sehr groß (90,8 %)	5,49
Bildstörungen (Bildsymmetrie, gemessen)	5%	akzeptabel (störende Randeffekte)	3,00	akzeptabel (störende Randeffekte)	3,00	keine	1,00
Bildverzögerung (gemessen)	4%	groß (3,02 Millisekunden)	3,89	groß (2,94 Millisekunden)	3,82	sehr groß (4,4 Millisekunden)	5,02
Ansteuerungstechnik (überprüft)	0%	**LCD-Shutter** S.194		LCD-Shutter		LCD-Shutter	
3D-Darstellung (überprüft)	0%	Stereo-Vollbilder		Stereo-Vollbilder		Stereo-Halbbilder	
SONSTIGES	**3%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Sprache (Bedienungsanleitung und Steuerungsprogramm, überprüft)	3%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Funktioniert mit folgenden Spielen (Herstellerangabe)	0%	fast allen Direct-X-Spielen		fast allen Direct-X-Spielen		fast allen Direct-X-Spielen, fast allen Glide-Spielen	
Treiber funktionieren mit folgenden Betriebssystemen (überprüft)	0%	Windows 95, Windows 98		Windows 95, Windows 98		Windows 95, Windows 98	
Lieferumfang (überprüft)	0%	3D-Brille, Steuerungsprogramm, Handbuch		3D-Brille, Infrarot-Sender, Steuerungsprogramm, Handbuch		3D-Brille, Infrarot-Sender, Steuerungsprogramm, Handbuch	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,57**		**2,66**		**3,12**
AUFWERTUNG							
ABWERTUNG		kein Hinweis auf der Verpackung, dass ein Computer-Bildschirm benötigt wird, der bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten mindestens eine Bildwiederholfrequenz von 150 Hertz beherrscht	**+0,10**	kein Hinweis auf der Verpackung, dass ein Computer-Bildschirm benötigt wird, der bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten mindestens eine Bildwiederholfrequenz von 150 Hertz beherrscht	**+0,10**	kein Hinweis auf der Verpackung, dass ein Computer-Bildschirm benötigt wird, der bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten mindestens eine Bildwiederholfrequenz von 150 Hertz beherrscht	**+0,10**
		funktioniert nur mit Grafikprozessoren Nvidia Riva TNT, TNT 2, TNT 2 Ultra, Geforce, Geforce 2, Geforce 2 MX Geforce 2 Ultra	**+0,20**	funktioniert nur mit Grafikprozessoren Nvidia Riva TNT, TNT 2, TNT 2 Ultra, Geforce, Geforce 2, Geforce 2 MX Geforce 2 Ultra	**+0,20**	keine Batterien mitgeliefert	**+0,10**
				keine Batterien mitgeliefert	**+0,10**		
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,87**	**befriedigend**	**3,06**	**befriedigend**	**3,32**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**gut**		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		79 Mark		129 Mark		179 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Januar fand*)		45 Mark, Mix Computer Versand, Gießen, Tel. 06403/702870		50 Mark, Brinkmann, Hamburg, Tel. 040/30040		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,87 x 79 = 226,73 = gut		3,06 x 129 = 394,74 = gut		3,32 x 179 = 594,28 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

1sprich: „Rewwelöiter" 2sprich: „Ei" 3sprich: „Wi-Ar-Dscheu

Platz 4		Platz 5	
VRJOY[3] 2000-3D BRILLE Pcall		**VR 100** Asus	
	3,42		**3,06**
kurz (12 Monate)	4,00	kurz (6 Monate)	4,49
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00
08106/351081 (0,24 DM/Min.)	1,96	02102/95990 (0,24 DM/Min.)	1,96
keine (www.playking.de)	6,00	Deutsch (www.asuscom.de)	1,00
08106/351081 (0,24 DM/Min.)		02102/445011 (0,24 DM/Min.)	
08106/351081 (0,24 DM/Min.)		02102/448721 (0,24 DM/Min.)	
	2,22		**1,95**
akzeptabel	3,00	sehr einfach	1,00
nicht notwendig (3D-Bild wird von einem Gerät erzeugt[4])	1,00	einfach (automatische Installation)	2,00
nein (14,3 Megabyte)	6,00	nein (5,4 Megabyte)	6,00
nein	6,00	nein	6,00
0,2048 Megabyte	1,45	2,8543 Megabyte	2,69
Englisch	6,00	Deutsch	1,00
nein	1,00	nein	1,00
	2,00		**6,00**
ausführlich (A,D,E,F,G,H,I,J)	2,00	keine (nur auf CD-ROM)	6,00
	3,22		**3,44**
nicht notwendig	1,00	sehr einfach (nur ein Programm)	1,00
keine	6,00	einige (Augenabstand, Entfernung des Betrachters, Bildwiederholfrequenz)	3,00
normal (59,2 Gramm)	3,00	zu hoch (101,8 Gramm)	6,00
ja (3 Stufen)	2,00	nein	6,00
normal	3,00	gut	2,00
gering	4,00	durchschnittlich	3,00
normal (1,65 m)	3,00	normal (1,85 m)	3,00
entfällt, Brille mit Kabel	1,00	entfällt, Brille mit Kabel	1,00
	3,90		**2,78**
akzeptabel	2,75	realistisch	2,00
stark (75 Hertz)	4,00	sehr augenschonend (120 Hertz)	1,00
Farben sehr stark verfälscht (55,10 %)	5,49	Farben sehr stark verfälscht (55,10 %)	5,49
sehr groß (91,2 %)	5,49	sehr groß (88,6 %)	5,49
akzeptabel (störende Randeffekte)	3,00	akzeptabel (störende Randeffekte)	3,00
sehr groß (4,8 Millisekunden)	5,35	sehr groß (3,95 Millisekunden)	4,65
LCD-Shutter		LCD-Shutter	
Stereo-Halbbilder		Stereo-Halbbilder	
	6,00		**1,00**
Englisch	6,00	Deutsch	1,00
fast allen Direct-X-Spielen		fast allen Direct-X-Spielen	
allen		Windows 95, Windows 98	
3D-Brille, Handbuch, Umwandlungsbox, Anschlusskabel		3D-Brille, Steuerungsprogramm	
	3,49		**2,88**
kein Hinweis auf der Verpackung, dass ein Computer-Bildschirm benötigt wird, der bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten mindestens eine Bildwiederholfrequenz von 150 Hertz beherrscht	**+ 0,10**	kein Hinweis auf der Verpackung, dass ein Computer-Bildschirm benötigt wird, der bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten mindestens eine Bildwiederholfrequenz von 150 Hertz beherrscht	**+ 0,10**
		funktioniert nur mit Asus-Grafikkarten	**+ 1,00**
ausreichend ←	**3,59**	**ausreichend** ←	**3,98**
ungenügend		**befriedigend**	
325 Mark		103 Mark	
kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt	
3,59 x 325 = 1166,75 = ungenügend		3,98 x 103 = 409,94 = befriedigend	

[4]spezielle Umwandlungsbox

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Platz 1 Elsa 3D Revelator

Test-Sieger Preis-Leistungs-Sieger





Gut: Die Bügel der „3D Revelator“ lassen sich in vier Stufen verschiedenen Kopfgrößen anpassen. So geht's: die Bügel der 3D-Brille einfach bis zur gewünschten Länge herausziehen oder einschieben.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	79 Mark

- Sehr günstiger Preis
- Einfache Installation
- Gute räumliche Darstellung
- Viele Einstellmöglichkeiten zur Spiel-Optimierung

- Läuft nicht mit allen Grafikkarten
- Farben verfälscht
- Sehr großer Helligkeitsverlust

Infos bei: Elsa AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

Platz 2 Elsa 3D Revelator Infrarot





Über dem linken Brillenglas befindet sich der Infrarot-Empfänger. Der zugehörige Infrarot-Sender wird auf dem Computer-Bildschirm befestigt und überträgt die Bildinformationen zur 3D-Brille. So stört kein Kabel zur Brille Ihre Bewegungsfreiheit.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	129 Mark

- Benötigt kein Kabel
- Einfache Installation
- Gute räumliche Darstellung
- Viele Einstellmöglichkeiten zur Spiel-Optimierung

- Läuft nicht mit allen Grafikkarten
- Farben sehr stark verfälscht
- Sehr großer Helligkeitsverlust

Infos bei: Elsa AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

Platz 3 iArt Cooperation Eye 3D Brille Infrarot





Die „Eye 3D Brille Infrarot“ von iArt Cooperation hat einen Ein-/Ausschalter. Er befindet sich an der linken Seite der Brille. Damit können Sie das Gerät unabhängig vom Computer schnell an- und abschalten.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	179 Mark

- Benötigt kein Kabel
- Einfache Installation
- Läuft mit fast allen Grafikkarten

- Farben sehr stark verfälscht
- Sehr großer Helligkeitsverlust
- Hohes Gewicht

Infos bei: MMS Computer GbR, Sterndamm 37, 12487 Berlin

Platz 4 Pcall VR Joy 2000-3D Brille





Das Gelenk zwischen Brille und Brillengestell ermöglicht es, den Winkel der Brillengläser nach oben und unten zu verstellen. So sitzt das Gerät nicht starr auf derselben Stelle Nase. Lästiger Druck auf der Nase wird vermieden.

Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	325 Mark

- Sehr einfache Installation
- Läuft mit allen Grafikkarten

- Sehr teuer
- Farben sehr stark verfälscht
- Sehr großer Helligkeitsverlust
- Keine Einstellmöglichkeiten zur Spiel-Optimierung

Infos bei: Pcall, Dorfstr. 51 a, 85591 Vaterstetten

Platz 5 Asus VR-100





Diese Schaumgummipolster sollen zu hohen Druck auf der Nase vermeiden. So weit die Theorie. In der Praxis sieht's anders aus: Die „VR-100“ ist so schwer, dass auch Polster einen unangenehmen Druck nicht mehr verhindern können.

Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	103 Mark

- Einfache Installation
- Hohe, augenschonende Bildwiederholfrequenz

- Läuft nur mit Grafikkarten des Herstellers Asus
- Farben sehr stark verfälscht
- Sehr großer Helligkeitsverlust
- Zu hohes Gewicht

Infos bei: Asus Computer GmbH, Harkortstr. 25, 40880 Ratingen

Produktvorschau

Von der Firma Olympus kommt ein völlig neuartiges Produkt: Die „Eye Trek FMD-200“ ist eine Videobrille mit eingebautem **LCD-Bildschirm** S.194 statt „Gläsern“. In den Bügeln befinden sich Kopfhörer. Das Gerät soll sich sowohl an jedem Computer (und zwar unabhängig von der Grafikkarte) als auch an Fernsehgeräten, Spielekonsolen und DVD-Spielern betreiben lassen. Beim Blick durch (besser gesagt: in) die Brille sollen Bilder so wirken wie auf einer Fläche von 130 mal 130 Zentimetern in zwei Metern Entfernung vom Betrachter. Das Bild kann zwar nicht räumlich dargestellt werden, aber die Videobrille soll dennoch jede Menge Spielspaß vermitteln. Doch so viel Technik hat ihren Preis: Knapp 1000 Mark verlangt Olympus für die Eye Trek FMD-200. Die neuartige Brille traf leider für den Test zu spät in der Redaktion ein.



Universal-Videobrille neuen Typs: „Olympus Eye Trek FMD-200“.

Infos bei: Olympus, Wendenstr. 14-18, 20097 Hamburg, Tel. 040/23773134

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Netzgeflüster

1sprich:„Seeidweinder Gäim Weus“ 2sprich:„Weuss Kommahnder“ 3sprich:„Messendscher“

Das Spielen gegen oder mit Teilnehmern im kleinen Computer-**Netzwerk** S.194 und im weltweiten **Internet** S.194 wird immer beliebter. Um da keine groben Fehler zu machen, müssen sich die Spieler untereinander absprechen. Technisch ist das längst kein Problem mehr – dafür gibt es Kopfhörer mit eingebautem Mikrofon (Headsets). Ein ganz ungewöhnliches Headset hat der Konzern Microsoft unter dem Namen „Sidewinder Game Voice“[1] auf den Markt gebracht.

Die Ausstattung des Gerätes ist beachtlich und in dieser Form bei keinem Mitbewerber zu finden. So gibt's etwa im Anschlusskabel



Die Kabelfernbedienung hat viele Sonderfunktionen parat.

eine Fernbedienung („Voice Commander“[2]).

Damit ist es möglich, sich abwechselnd mit maximal vier verschiedenen Gesprächsgruppen zu verständigen. Das ist vor allem bei Spielen interessant, in denen mehrere Mannschaften gegeneinander antreten. Der Spieler kann sich dann per Tastendruck mal mit diesem, mal mit jenem Team unterhalten (Netzabsprachen treffen). Jede Mannschaft kann aus bis zu 16 Personen bestehen.

Eine weitere Taste macht es möglich, mit allen Teilnehmern – also maximal 64 Spielern – gleichzeitig zu sprechen. Das ist im Internet allerdings nur mithilfe des Kommunikations-Programms Microsoft Messenger[3] (wird auf CD-ROM mitgeliefert) möglich. Außerdem muss mindestens jeder fünfte Spieler den Sidewinder Game Voice einsetzen.

Ebenfalls im Lieferumfang des Headsets ist ein Spracherken-



Und ein Spracherkennungsprogramm ist auch schon drin.

nungs-Programm. Es ermöglicht, Befehle zu sprechen, statt sie per Mausklick oder Tastendruck zu erteilen. Sie sagen „Angriff“, und schon stürmen Ihre Computer-Truppen das gegnerische Lager.

Allerdings braucht es ein wenig Zeit, bis das Programm „gelernt“ hat, auf Ihre Stimme zu „hören“, und Sie ihm einige Befehle „beigebracht“ haben.

Ein weiterer Pluspunkt des etwas anderen Headsets: Der Voice Commander hat einen Anschluss für Computer-Lautsprecher. Per Tastendruck schalten Sie die Tonwiedergabe zwischen Kopfhörer und Lautsprechern um. Sie brauchen also nicht mehr hinter den PC zu kriechen, um mühsam irgendwelche Stecker zu wechseln. Außerdem können Sie mit dem Voice Commander die Lautstärke am Kopfhörer regeln und das Mikrofon abschalten.



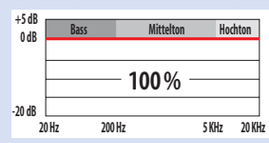
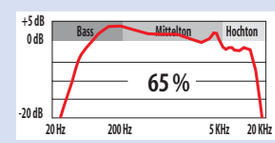
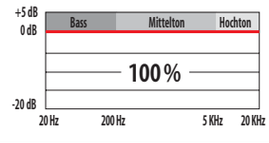
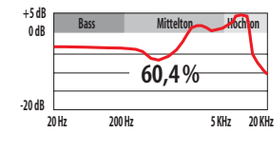
Anschluss für Computer-Lautsprecher direkt am Headset.

Wie gut der Kopfhörer Töne wiedergibt und das Mikrofon Sprache aufnimmt und weiterleitet, hat das unabhängige Testinstitut AV t.o.p. untersucht. Resultat: Insgesamt für beide Baugruppen ein „befriedigendes“ Ergebnis. Unangenehm ist die starke Klangverfälschung aufgefallen. Dafür kassierte das Gerät die Note „mangelhaft“.

Der Kopfhörer lässt sich „sehr gut“ verschiedenen Kopfgrößen anpassen. Auch kann man Höhe und Abstand des Mikrofons perfekt einstellen.

Fazit: ein klares „gut“ für Sidewinder Game Voice – das beste Headset, das COMPUTER-BILD-SPIELE bislang getestet hat. Schade nur, dass der Preis mit 129 Mark entsprechend happig ist.

Testergebnisse im Detail

MODELL		SIDEWINDER GAME VOICE
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Microsoft / NOTE
SERVICE	**10%**	**1,78**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	1%	kurz (12 Monate) / 4,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler / 2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	4%	01805/672255 (0,24 DM/Min.) / 1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	4%	Deutsch (www.microsoft.com/germany/support) / 1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	01805/251199 (0,24 DM/Min.)
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	01805/251191 (0,24 DM/Min.)
INSTALLATION	**8%**	**2,40**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	4,6%	sehr einfach / 1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (36 Megabyte) / 6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein / 6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	kaum wirksam (19,3987 Megabyte) / 5,40
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1,0%	Deutsch / 1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**	**3,00**
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)	2%	akzeptabel (D,E,F,G,H,J) / 3,00
BEDIENUNG	**4%**	**1,00**
Kopfhörer verschiedenen Kopfgrößen anpassbar (überprüft)	2%	ja (sehr viele Anpassungsstufen) / 1,00
Mikrofon in Höhe und Abstand verstellbar (überprüft)	2%	ja (schwer biegsam, feine Abstufung) / 1,00
AUSSTATTUNG	**10%**	**2,50**
Lautstärke-Regler vorhanden (überprüft)	4%	ja / 1,00
Balance-Regler vorhanden (überprüft)	3%	nein / 6,00
Mikrofon abschaltbar (überprüft)	3%	ja / 1,00
QUALITÄT KOPFHÖRER	**33%**	**3,08**
Art des Kopfhörers (überprüft)	3%	offen / 3,00
Klang (subjektiver Hörtest)	5%	leicht verfälscht (recht viel Tieftonanteil) / 3,00
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Bereich 20 Hz bis 20 kHz, gemessen)	15%	stark verfälscht (65,0%) / 4,50
Im Idealfall sollte das Frequenzgang-Diagramm eine gerade Linie sein, so wie hier. 		
Eingangsempfindlichkeit (Lautstärke bei 1 Volt, gemessen)	2%	sehr hoch (108,8 dB) / 1,00
Maximale unverzerrte Lautstärke (gemessen)	3%	sehr hoch (119 dB) / 1,00
Verzerrungen (Klirrfaktor, gemessen)	5%	sehr gering (0,11%) / 1,00
QUALITÄT MIKROFON	**27%**	**3,78**
Klang (subjektiver Hörtest)	5%	verfälscht (zu viel Hochtonanteil) / 4,00
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Bereich 200 Hz bis 8 kHz, gemessen)	12%	stark verfälscht (60,7%) / 4,93
Im Idealfall sollte das Frequenzgang-Diagramm eine gerade Linie sein, so wie hier. 		
Empfindlichkeit (gemessen)	4%	hoch (72,8 dB) / 2,00
Unterdrückung von S-Lauten (überprüft)	3%	durchschnittlich / 3,00
Unterdrückung von Plopp-Geräuschen (überprüft)	3%	wirksam / 2,00
SONSTIGES	**6%**	**2,83**
Gewicht (Betriebsbereit, gemessen)	2%	sehr gering (68 Gramm) / 1,00
Kabellänge (gemessen)	1%	groß (2,12 m) / 2,00
Austausch der Ohrpolster möglich (überprüft)	1%	ja / 1,00
Ersatz-Ohrpolster mitgeliefert (überprüft)	1%	nein / 6,00
Steckeradapter mitgeliefert (überprüft)	1%	nein / 6,00
Art des Anschlusssteckers (überprüft)	0%	**USB-Anschluss** S.194 / Klinkenstecker 3,5 mm
ZWISCHENNOTE	**100%**	**2,93**
AUFWERTUNG		Programm für Spracherkennung mitgeliefert / **-0,30**
		Umschaltung zwischen Lautsprecher und Headset möglich / **-0,20**
		Bildung von vier Gruppen mit jeweils 16 Personen möglich / **-0,10**
ABWERTUNG		Netzabsprachen nur über Microsoft Messenger möglich / **+0,10**
		für Netzabsprachen muss mindestens jeder fünfte Spieler ein Microsoft Sidewinder Game Voice einsetzen / **+0,05**
TESTERGEBNIS		**gut** ← **2,48**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		129 Mark
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		109 Mark (Alternate Computer, Linden, Tel. 06403/905010)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,48 x 129 = 319,92 = ungenügend
*ermittelt bei über 120 Händlern		

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Einkaufsführer Spiele-Hardware

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 sich nach ihren in Einzel- oder Vergleichstests erzielten Testergebnissen. Die in der vorletzten Spalte stehenden Preise sind die unverbindlichen Preisempfehlungen des Herstellers. Aktuelle Marktpreise finden Sie im Service-Teil dieses Heftes.



Test- und Preis-Leistungs-Sieger des 3D-Brillen-Vergleichs in diesem Heft: „Elsa 3D Revelator“.

Bestenliste

Rang	Anbieter	Produktname	Testergebnis	Preis	Heft
3D-BRILLEN FÜR DEN COMPUTER					
▶ 1	Elsa	3D Revelator	befriedigend	79 Mark[1]	CBS[2] 3/01
▶ 2	Elsa	3D Revelator Infrarot	befriedigend	129 Mark	CBS 3/01
▶ 3	iArt Cooperation	Eye 3D Brille Infrarot	befriedigend	179 Mark	CBS 3/01
▶ 4	Pcall	VRJoy 2000-3D Brille	ausreichend	325 Mark	CBS 3/01
▶ 5	Asus	VR-100	ausreichend	103 Mark	CBS 3/01
COMPUTER-LAUTSPRECHER					
1	Creative Labs	Soundworks Digital	ausreichend	179 Mark	CBS 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	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[3] 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

[1]Preis-Tipp [2]CBS = COMPUTERBILD-SPIELE [3]CB = COMPUTERBILD ▶ = in dieser Ausgabe getestet

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Bestenliste

Rang	Anbieter	Produktname	Testergebnis	Preis	Heft
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
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[1]	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
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

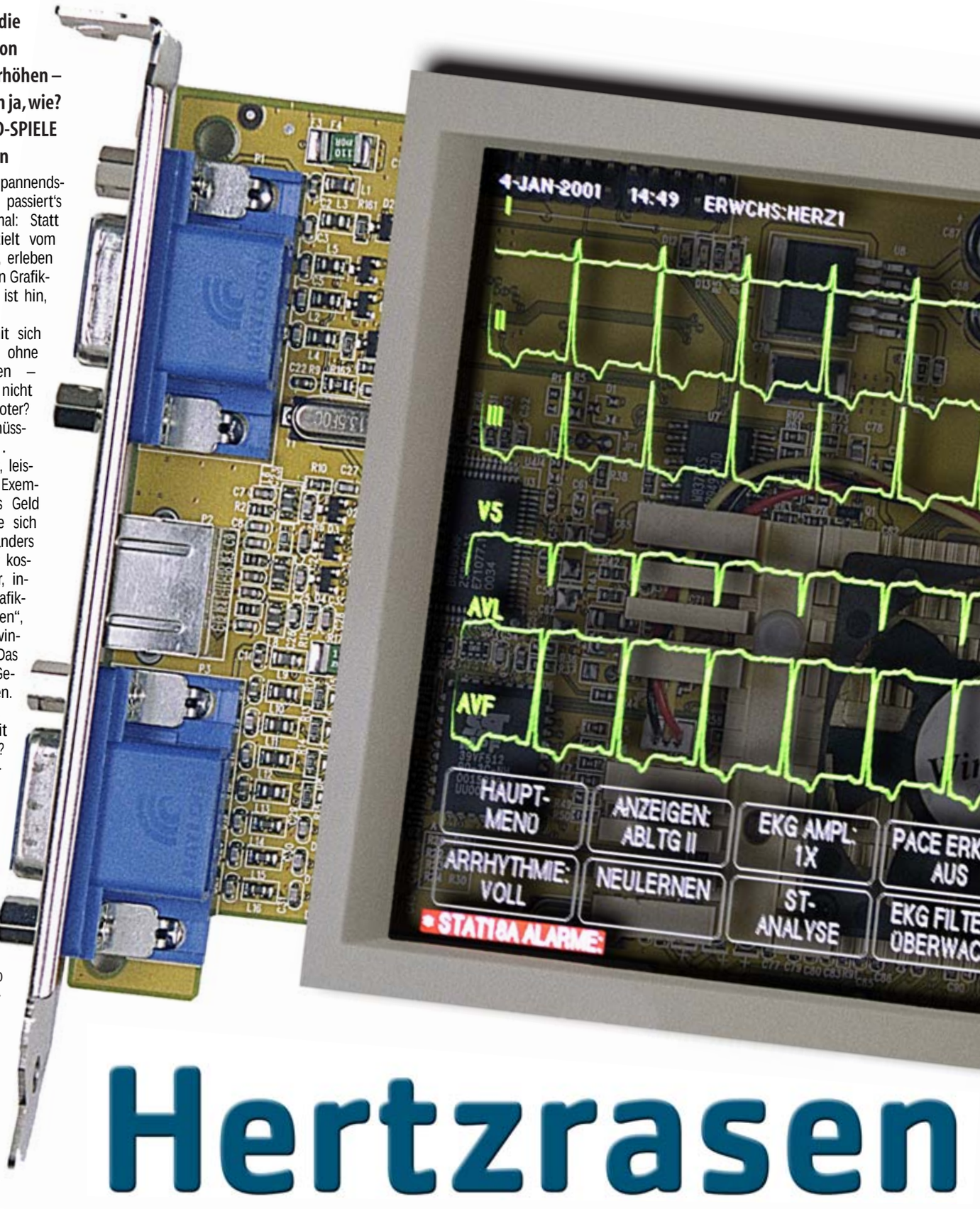
[1]Preis-Tipp

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GRAFIKKARTEN ÜBERTAKTEN

Hertzrasen

Ohne spezielle Kühlelemente die Taktfrequenz von Grafikkarten erhöhen – geht das? Wenn ja, wie? COMPUTERBILD-SPIELE wollte es wissen



Mitten im spannendsten Spiel passiert's wieder mal: Statt den Gegner gezielt vom Platz zu räumen, erleben Sie einen kräftigen Grafik-Ruckler. Der Sieg ist hin, der Ärger groß.

Was tun, damit sich die Spielfiguren ohne Ruckeln bewegen – schön flüssig und nicht wie Steinzeit-Roboter? Die Grafikkarte müsste schneller sein …

Da ein neues, leistungsfähigeres Exemplar ziemlich ins Geld geht, können Sie sich vielleicht auch anders behelfen – sogar kostenlos. Und zwar, indem Sie Ihre Grafikkarte „übertakten", also deren Geschwindigkeit erhöhen. Das ist allerdings mit Gefahren verbunden. Dazu später mehr.

Wie geht das mit dem Übertakten? Zwei Faktoren bestimmen hauptsächlich die Geschwindigkeit der Grafikkarte. Erstens der **Grafikprozessor** S.194. Er berechnet die Grafikdaten. Je höher sein „Pulsschlag", also seine **Taktfrequenz** S.194 ist, desto schneller laufen die Berechnungen ab. Der zweite wichtige Faktor ist der **Grafikkartenspeicher** S.194. Darauf muss der Grafikprozessor ruckzuck zugreifen können, damit die Szenen auf dem Bildschirm ohne jede Verzögerung erscheinen. Auch der Speicher hat eine Taktfrequenz. Sie ist, wie diejenige des Grafikprozessors, ab Werk eingestellt und wird in **Hertz** S.194 gemessen.

Nicht alle Hersteller reizen die Leistungsfähigkeit ihrer Grafikkarten bis zum Äußersten aus. Daher gibt es Programme, mit denen sich die Taktfrequenzen erhöhen lassen, um noch mehr aus der Grafikkarte herauszuholen. Das ist nicht ganz ungefährlich. Denn diese so genannte Übertaktung erzeugt zusätzliche Wärme – und eine Überhitzung kann die Grafikkarte zerstören. Insbesondere, wenn auf dem Grafikprozessor nur ein so genannter passiver Kühlkörper sein Werk verrichtet (siehe Bild im Kasten rechts), ist Vorsicht geboten. Diese Bauteile kühlen nur – blasen aber nicht, wie ein Lüfter, die Wärme vom Grafikprozessor weg. Wichtig ist also in den meisten Fällen, durch mehr oder weniger aufwendige Zusatzmaßnahmen die Kühlung zu verstärken. Bevor Sie sich ans Übertakten machen, sollten Sie auch unbedingt „Die richtige Kühlung" auf Seite 174 lesen.

COMPUTERBILD-SPIELE ist bei den Tests so vorgegangen: Die Taktfrequenzen des Grafikprozessors und des Grafikkartenspeichers wurden schrittweise erhöht. Zeigten sich im übertakteten Zustand Grafikfehler oder kam es gar zu Abstürzen, wurde wieder die zuletzt funktionierende Einstellung gewählt. Die Tests wurden auf zwei unterschiedlichen Computern vorgenommen, um auch die folgenden Fragen zu klären: Bringt das Übertakten nur bei einem schnellen Computer Vorteile? Oder ist es auch auf einem langsameren System sinnvoll und dem Spielerlebnis förderlich? Als Testcomputer verwendet wurden ein Pentium 3 mit 866 **Megahertz** S.194 und ein Pentium 3 mit 500 Megahertz, beide mit 128 **Megabyte** S.194 Arbeitsspeicher.

Als Übertaktungsprogramm kam „Powerstrip"[1] zum Einsatz. Dessen neueste Version erkennt alle modernen Grafikkarten. Und es ist im Internet frei erhältlich.

[1] sprich: „Pauer-Stripp"



Wie Sie das Programm im Internet finden und wie Sie es anwenden, erfahren Sie auf Seite 176.

Übrigens legen einige Hersteller ihren Grafikkarten auch gleich geeignete Programme bei, so zum Beispiel Leadtek für seine „WinFast GeForce2 MX DH Pro“.

Den Test hat COMPUTERBILD-SPIELE mit folgenden Grafikkarten vorgenommen: „WinFast GeForce2 MX DH Pro“ von Leadtek, „3dfx Voodoo V4500“ von NVidia, „Riva TNT2 M64“ von NVidia, „Rage 128 SD GL“ von ATI und „Radeon 32 MB DDR“ von ATI. Ursprünglich war auch die „3DBlaster Geforce 2 Ultra“ von Creative Labs für den Test vorgesehen. Sehr bald hat die Redaktion aber festgestellt, dass diese Karte bereits an der obersten Grenze der Leistungsfähigkeit läuft und Übertaktungsprogramme keine sinnvollen Einstellungsmöglichkeiten mehr bieten.

Hat es sich nun gelohnt, den Grafikkarten eine höhere Taktfrequenz bis hin zum „Hertzrasen“ zu verpassen? Was konnte an Schnelligkeit noch herausgeholt werden? Die Testergebnisse finden Sie auf den folgenden Seiten.

Ganz wichtig: Bevor Sie mit dem Übertakten loslegen und Ihrer Grafikkarte derart „brutal“ zu Leibe rücken, lesen Sie unbedingt den Hinweis im Kasten rechts auf dieser Seite.

WAS SIE BEACHTEN MÜSSEN

Achtung: Durch das Übertakten riskieren Sie Schäden an der Grafikkarte und Garantieverlust

Das Übertakten von Grafikkarten ist riskant und kann die Hardware zerstören. Sie sollten sich immer darüber im klaren sein, dass Sie beim Übertakten die Grafikkarte außerhalb der vom Hersteller festgelegten Einstellungen betreiben. Dabei kann die Garantie auf die Karte unwirksam werden. Auch wenn die im Test ermittelten Werte keinerlei Probleme verursachten, so lassen sich diese Taktfrequenzen nicht ohne weiteres auf andere Grafikkarten übertragen. COMPUTERBILD-SPIELE übernimmt daher keinerlei Haftung für eventuelle Schäden, die durch unsachgemäßes Einwirken auf die Grafikkarte auftreten können. COMPUTERBILD-SPIELE übernimmt auch keine Gewähr dafür, dass die Einstellungen an den Grafikkarten mit einer anderen Karte – selbst einer völlig baugleichen – funktionieren. Aus diesen Gründen kann die Redaktion auch keine Auskünfte darüber erteilen, welche Einstellungen an welcher Karte problemlos möglich sind.

Nicht zu unterschätzen: Die Wärmeentwicklung innerhalb des Gehäuses kann im ungünstigen Fall bedrohliche Ausmaße annehmen. Wenn Ihr PC komplett „verbaut” ist, also viele Einzelkomponenten im Innern des Computers stecken, kann es sehr schnell zu einem Hitzestau kommen. Vor allem der **Prozessor** S.194 und zusätzliche **Festplatten** S.194 geben viel Wärme ab. Wird dann die Grafikkarte übertaktet, kann sie bei längerem Betrieb den plötzlichen „Hitzetod“ erleiden, auch wenn sie mit den geänderten Einstellungen zunächst noch tadellos ihren Dienst verrichtet haben sollte. Einige Tipps dazu, wie die warme Luft gründlich abgeleitet werden kann, finden Sie auf Seite 176

Beim Übertakten sollten Sie auf jeden Fall immer nur schrittweise vorgehen. Beobachten Sie dann das Verhalten der Grafikkarte im längeren Betrieb. Bei Problemen verwenden Sie nur die zuletzt funktionierende Einstellung.



Achtung: Ziehen Sie die Regler nicht gleich bis zum Anschlag.



Ein so genannter passiver Kühlkörper ist an den Rippen zu erkennen. Hier gilt: Vorsicht beim Übertakten.



Speicherbausteine können besonders heiß werden. Achten Sie darauf, sich nicht die Finger daran zu verbrennen.

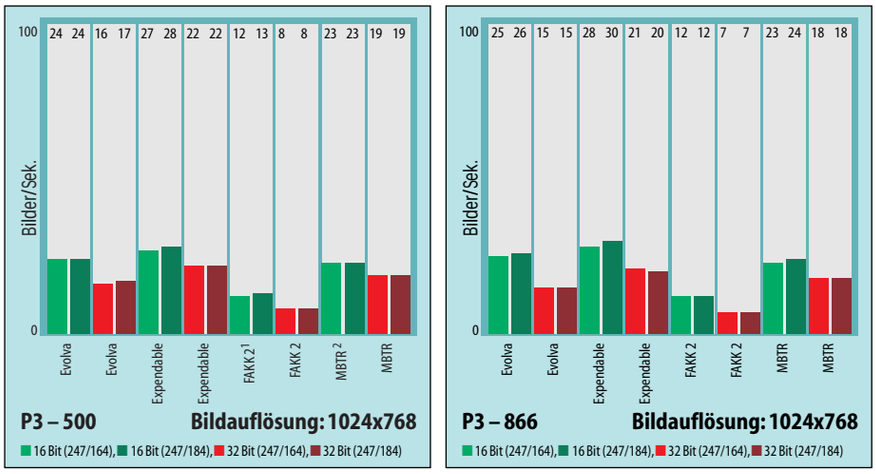
ATI Rage[3] 128 SD GL

[3]sprich: „Räidsch"



Nicht sehr übertaktungsfreudig: „Rage 128 SD GL" von ATI.

Dreht die „Rage 128 SD GL" vom Hersteller ATI, oft in Komplettsystemen eingebaut, durch Übertakten mehr auf? Kaum wurde am Speichertakt gedreht, schon gab's die Ernüchterung: Bereits der erste höhere Taktschritt überforderte die Karte, das Bild war verstümmelt. Der nächste Versuch: Prozessortakt erhöhen. Die Leistung der unveränderten Karte beschränkte sich beim Spiel „Mercedes Benz Truck Racing" auf 18 Bilder pro Sekunde bei 32 Bit Farbtiefe. Sie ließ sich auch durch Übertakten nicht steigern und blieb weit entfernt von einem ruckelfreien Spiel. Das enttäuschende Fazit: Die ATI Rage 128 SD GL hat keine Reserven, die sich ausschöpfen lassen, und ist daher nicht zum Übertakten geeignet.



Links: Die Testergebnisse auf einem Pentium 3 – 500. Rechts: auf einem Pentium 3 – 866 – jeweils in einer Auflösung von 1024x768 Bildpunkten. Die Balken zeigen die tatsächlich erreichten Bilder pro Sekunde an: grün (Werkseinstellung) und dunkelgrün (übertaktet) bei 16 Bit Farbtiefe. Rot gilt entsprechend für 32 Bit. Die Zahlen in Klammern stehen für die Taktfrequenz (Grafikkartenspeicher/Grafikprozessor).

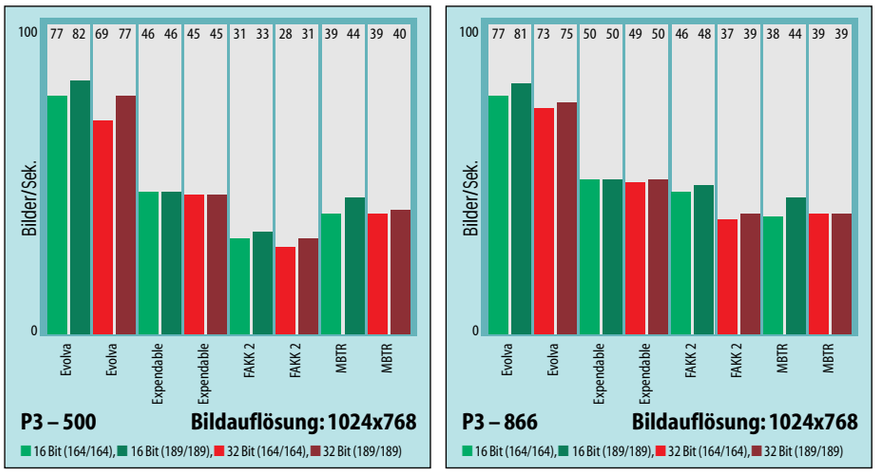
ATI Radeon 32 MB DDR



Bei einigen Tests war das Übertakten der „Radeon 32 MB DDR" möglich.

Im Grafikkarten-Vergleichstest von COMPUTERBILD-SPIELE (Heft 2/2001) kam die „Radeon 32 MB DDR" von ATI auf Platz 1. Ist sie auch fürs Übertakten gut? Der Speicher wurde bis auf 189 Megahertz hoch gejagt. Mit dem Spiel „Mercedes Benz Truck Racing" ergaben sich dadurch bei 16 Bit Farbtiefe im Schnitt fünf Bilder pro Sekunde mehr. Auch „Evolva" lief übertaktet mit fünf Bildern mehr pro Sekunde als in der Standardeinstellung.

Mit „Heavy Metal F.A.K.K.2" schaffte die „gedopte" Karte auf dem langsameren Test-Computer im 32-Bit-Farbmodus den Sprung über die magische Grenze von 30 Bildern pro Sekunde – das ist der Wert, von dem an der Bildablauf für das menschliche Auge flüssig wirkt. Wurde auf 189 Megahertz übertaktet, so häuften sich jedoch unschöne grafische Blitzer, die den Spielablauf erheblich störten. Besonders schlimm bei „Evolva" – die Augen taten weh. Das Übertakten dieser Grafikkarte sollte man sich deshalb gut überlegen. Denn sie ist recht teuer in der Anschaffung und leistet im Normalzustand schon viel. Wer setzt da schon den Garantieanspruch aufs Spiel?



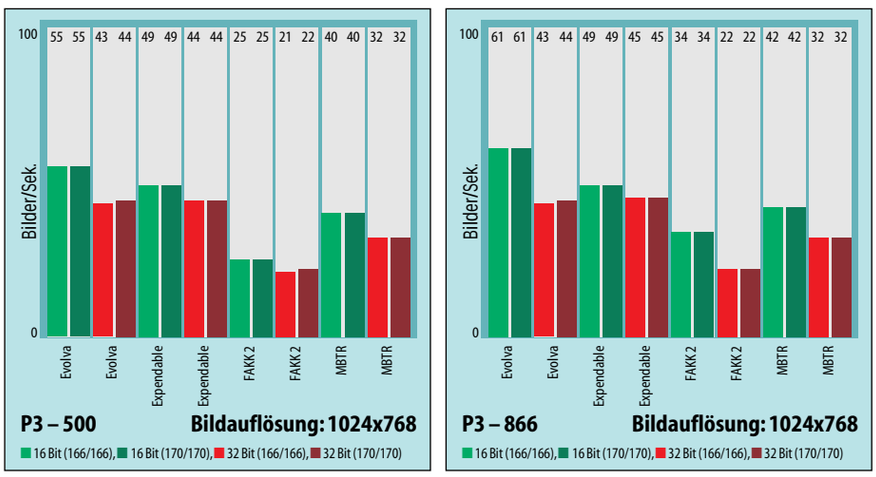
3dfx Voodoo[4] V4500

[4]sprich: „Wuhduh"

Lässt sich durch Übertakten auch aus einer einst hoch gelobten Voodoo-Karte noch mehr herausholen? Als Muster diente eine „3dfx Voodoo V4500". Gespannt drehten die Tester an der Taktschraube. Die Enttäuschung stellte sich schnell ein, und sie war groß: Von den ursprünglichen Werkseinstellungen von jeweils 166 Megahertz Speicher- und Prozessortakt ließ sich die Karte auf gerade mal 170 Megahertz übertakten. Wurde weiter aufgedreht, dann passierte folgendes: Es hagelte Abstürze, Windows-Fehlermeldungen und schwere Grafikfehler. Dementsprechend fielen die Ergebnisse bei den Tests mit Spielen aus: Veränderungen gab es nur im Nach-Komma-Bereich. Die Voodoo V4500 ist daher zum Übertakten denkbar ungeeignet. Es ist zu vermuten, dass die Karte schon mit den werkseitigen Einstellungen an der oberen Grenze läuft. Ein Indiz dafür ist die überaus starke Wärmeentwicklung schon im normalen Betrieb. Am **Grafikkartenspeicher** S.194 kann man sich ohne Weiteres die Finger verbrennen.



Nichts für Übertaktungskünstler: Die „Voodoo V4500" läuft schon am Limit.

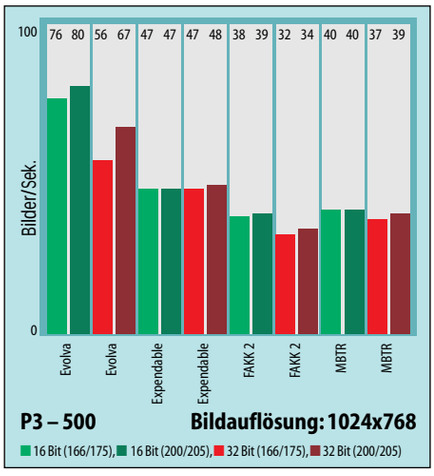


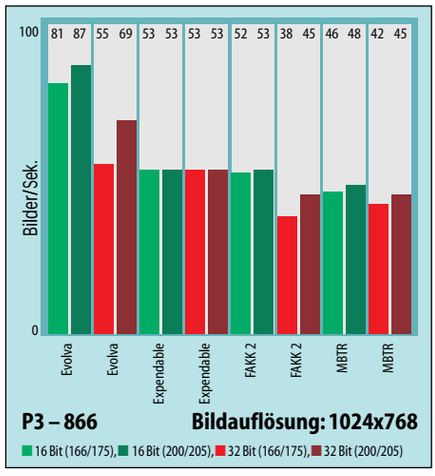
[1]Heavy Metal F.A.K.K.2 [2]Mercedes Benz Truck Racing

Leadtek WinFast GeForce[5]2 MX DH Pro



Die „GeForce2" ist eine Grafikkarte mit „Betriebsreserven". Und Dank des großen Lüfters wird sie auch nicht übertrieben heiß.



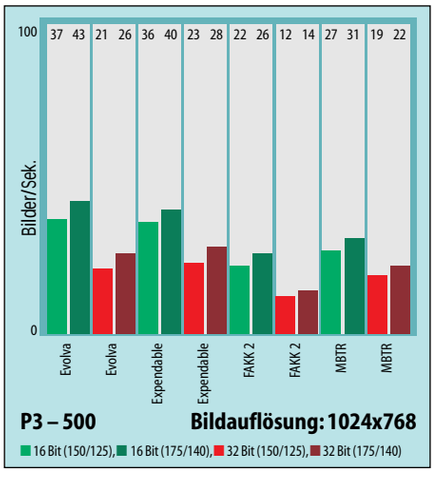


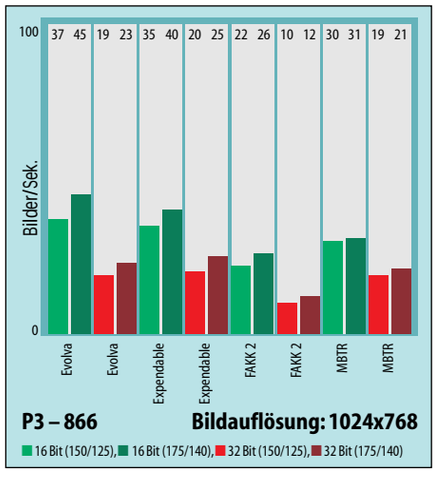
Die „WinFast GeForce2 MX DH Pro" vom Hersteller Leadtek erwies sich im Test als äußerst übertaktungsfreudig. Üblicherweise arbeitet diese Grafikkarte mit einem **Speichertakt** S.194 von 166 **Megahertz** S.194 und einem **Prozessortakt** S.194 von 175 Megahertz. Im Test konnten der Speichertakt auf 200 Megahertz und der Prozessortakt auf 205 Megahertz erhöht werden, ohne dass es zu Abstürzen oder Grafikfehlern kam. Dieser Umstand schlägt auch bei einigen **Benchmarks** S.194 zu Buche. Mit dem Spiel „Evolva" betrug der Zugewinn im übertakteten Zustand bei 32 **Bit** S.194 Farbtiefe auf dem Test-PC mit 500 Megahertz immerhin elf Bilder pro Sekunde – ein sichtbarer Geschwindigkeitszuwachs. Auf dem schnelleren Test-Computer waren sogar 14 Bilder pro Sekunde mehr drin. Beim Spiel „Heavy Metal F.A.K.K.2" gab es gut sieben Bilder pro Sekunde mehr. Mit anderen Spielen allerdings ließ sich keine nennenswerte Steigerung der Darstellungsgeschwindigkeit erzielen, es gab im Schnitt nur ein bis zwei Bilder pro Sekunde mehr. Dennoch: Der Hersteller hat diese Karte noch nicht bis an die Grenze ausgereizt, und der große Lüfter schafft Reserven. Wer gerne mit 32 Bit Farbtiefe spielt und mit leichtem Ruckeln zu kämpfen hat, kann das möglicherweise durch Übertakten ausbügeln.

NVidia Riva TNT2 M64



Nicht schlecht: Die „NVidia Riva TNT 2 M64" spielte bei den Übertaktungsversuchen gut mit.





Die Grafikkarte Riva„TNT 2" von NVidia ist in der„M64"-Variante weit verbreitet. Die Karte wird, wohl auch wegen ihres günstigen Preises, in viele Komplettsysteme eingebaut. M64 steht für „Modell 64". Damit weist der Hersteller auf ein kleineres **Speicher-Interface** S.194 der Grafikkarte hin. Im Vergleich mit einer normalen TNT2, die ein Speicher-Interface mit 128 **Bit** S.194 hat, gibt's bei der M64 also nur die Hälfte: 64 Bit. Eine Erhöhung des Speichertakts sollte dem eigentlich leistungsfähigen **Grafikprozessor** S.194 einen etwas schnelleren Speicherzugriff ermöglichen. Nach einigen Versuchen erwies sich die Kombination aus Speichertakt von 175 Megahertz und Prozessortakt von 140 Megahertz als stabil. Im Test gab's eine positive Überraschung: Bei nahezu allen Versuchen war die Karte im übertakteten Zustand um vier bis fünf Bilder pro Sekunde schneller als normal. Auffällig: Während mit dem Spiel „Expendable" die anderen Grafikkarten kaum zulegten, erreichte die TNT2 M64 fünf Bilder mehr pro Sekunde. Das verursacht zwar keinen Geschwindigkeitsrausch, aber immerhin wurde das Stocken im Bildablauf behoben. Zumindest subjektiv hinterließ die Karte einen guten Eindruck, da sie im übertakteten Zustand fast immer an 30 Bilder pro Sekunde herankam. Und die empfindet der Betrachter als angenehm flüssig. Wer also im „Datenstau" steckt, kann mit dieser Karte auf die Überholspur wechseln. Allerdings nur beim Betrieb mit 16 Bit Farbtiefe. Bei 32 Bit Farbtiefe läuft die Karte bereits an der Grenze ihrer Leistungsfähigkeit.

MEINE MEINUNG



Thomas Glenk
Redakteur

Große Erwartungen, geradezu Hoffnungen – und dann diese Enttäuschung: Im Test von COMPUTER BILD SPIELE haben die übertakteten Grafikkarten durchschnittlich nur ein bis zwei Bilder mehr pro Sekunde geliefert. Zu wenig, um beim Spielen eine wirkliche Verbesserung zu ermöglichen. Aber beim Blick auf das Durchschnitts-Ergebnis geht ein bisschen unter, dass sich aus drei Karten mit frisiertem Arbeitstakt tatsächlich ein wenig mehr Leistung herausholen lässt.

So können Sie leichtes Ruckeln in Spielszenen durch vorsichtiges Übertakten möglicherweise ausbügeln. Echte Wunder dürfen Sie sich jedoch nicht erhoffen. Und der karge Leistungszuwachs steht wohl kaum in vernünftigem Verhältnis zur möglichen Beschädigung der Grafikkarte – und das bei gleichzeitigem Verlust des Garantie-Anspruchs. Nicht zu unterschätzen ist auch der Zeitaufwand beim Übertakten, von der neuen Taktrate bis hin zum Dauertest in der Praxis. Bis Sie da die richtige Mischung aus stabilen Werten und tatsächlich schnelleren Ergebnissen gefunden haben, sind Sie schon einige Stunden oder gar Tage ausgelastet.

Bevor Sie Ihre Grafikkarte also bis zum „Hertzstillstand" jagen, sollten Sie es mit den neuesten Steuerungsprogrammen (Treibern) aus dem Internet versuchen. Die vertreiben so manches Problem. Ohne Tricks – und alles bleibt im Takt.

[5]sprich: „Lihdeck WinfahstDschihforß"

GRAFIKKARTEN ÜBERTAKTEN FORTSETZUNG

Die richtige Kühlung

Beim Übertakten kann's ganz schön warm werden. Deshalb gibt die Redaktion hier einen Tipp, wie Sie den PC für mehr Grafikleistung fit machen

Bereiten Sie das Computer-Gehäuse vor. Wenn Sie übertakten, sollte es die zusätzliche Wärme möglichst gut abführen können. Ein möglicher Weg dazu ist dieser:

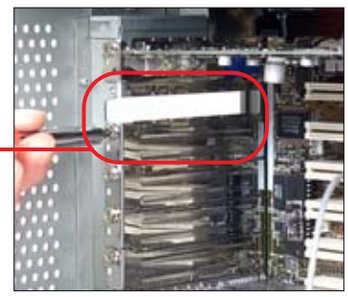
1 Vergewissern Sie sich, dass der Computer ausgeschaltet ist. Ziehen Sie dann den Netzstecker vom Gehäuse ab.



2 Entfernen Sie die Schrauben an der Rückseite, und nehmen Sie dann das ganze Gehäuse oder dessen hinteren Teil ab.



3 Entfernen Sie unterhalb der Grafikkarte eine oder mehrere der dort sitzenden Einschubblenden. Andere Steckkarten sollten möglichst ganz weit unten platziert werden.



Powerstrip installieren

Das Übertaktungsprogramm „Powerstrip" bekommen Sie im Internet auf der Seite des Herstellers Entech S.196

1 Sobald Sie die Datei auf Ihren Computer überspielt haben, rufen Sie das Verzeichnis auf, in dem sich die Datei nunmehr befindet.

2 Klicken Sie dann doppelt auf pstrip.exe und anschließend ein Mal auf die Schaltfläche Setup.

3 Klicken Sie danach auf Next >> und auf OK. Das Programm wird daraufhin installiert.

4 Klicken Sie schließlich auf Exit, und dann auf Cancel, um die Installation zu beenden.

Powerstrip starten

Mit „Powerstrip" gelingt Ihnen das Übertakten der Grafikkarte problemlos – inklusive weiterer Einstellungen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, Programme, ziehen Sie den Mauszeiger auf PowerStrip, und klicken Sie anschließend auf PowerStrip.

2 Klicken Sie auf OK, um das Programm zu starten.

3 Die Powerstrip-Menüleiste erscheint.



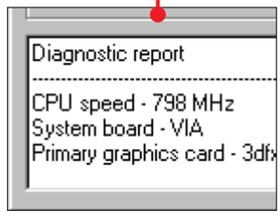
4 Um herauszufinden, welches Steuerungsprogramm (Treiber) für die Grafikkarte auf Ihrem PC installiert ist, klicken Sie auf . Hinter Treiberversion: sehen Sie dann die Versionsnummer, hier: 4.12.01.0666.

5 Klicken Sie dann auf Schließen, um dieses Fenster zu entfernen.

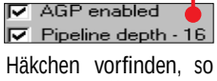
6 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf und anschließend mit der linken Maustaste auf Erweiterte Optionen.

7 Klicken Sie dann auf Diagnostics...

8 Sie sehen das Diagnosefenster von Powerstrip. Im oberen Teil muss AGP VGA controller ausgewählt sein. Andernfalls klicken Sie rechts auf und dann auf AGP VGA controller. Im unteren Teil des Fensters gibt's ein Protokoll der technischen Werte und Einstellungen Ihrer Grafikkarte.



9 Rechts können Sie unter AGP caps and status feststellen, ob für Ihre Grafikkarte **AGP** S.194 aktiviert ist. Mit AGP läuft die Grafikkarte besonders schnell. Wenn Sie unter



keine Häkchen vorfinden, so setzen Sie die per Klicks in die Kästchen.

10 Weiter unten können Sie die Datenübertragungsrate (Transferrate) einstellen. Werte, die Sie verändern können, sind hell unterlegt. Wählen Sie den höchstmöglichen Wert. Klicken Sie etwa auf 2x transfer rate.

11 Klicken Sie auf Apply, um die Einstellung zu übernehmen, und dann zwei Mal auf Ja.

12 Starten Sie den Computer neu. Dann starten Sie Powerstrip, wie unter 1 bis 6 beschrieben, und fahren mit Punkt 22 fort. Sollte Windows allerdings nicht korrekt starten, so müssen Sie die AGP-Unterstützung entfernen. Dazu müssen Sie Powerstrip deinstallieren und wieder neu installieren.

13 Starten Sie dazu Ihren Computer neu. Drücken Sie beim Start dann mehrmals die F5-Taste, und wählen Sie Abgesicherter Modus aus. Bestätigen Sie die Auswahl mit der ↵-Taste.

14 Klicken Sie dann auf Start, Einstellungen und schließlich auf Systemsteuerung.

15 Klicken Sie doppelt auf .



16 Wählen Sie anschließend den Eintrag PowerStrip [remove only] aus.

17 Klicken Sie dann auf Hinzufügen/Entfernen..., danach auf OK und zuletzt auf ×, um das Fenster zu schließen.

18 Klicken Sie auf Start, auf Beenden, und wählen Sie anschließend Neu starten aus.

19 Bestätigen Sie mit OK. Der PC wird neu gestartet, und alle ursprünglichen Einstellungen sind wieder aktiv.

20 Installieren Sie anschließend Powerstrip neu, wie im Kasten „Powerstrip installieren" auf dieser Seite beschrieben.

21 Folgen Sie danach den Erklärungen in den Punkten 1 bis 6 und klicken Sie auf Erweiterte Optionen.

22 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Leistung..., und klicken Sie darauf.

23 Im oberen Teil dieses Fensters können Sie



die Grafikkarte übertakten.

24 Ändern Sie zunächst nur den **Speichertakt** S.194. Klicken Sie auf den Regler . Den Takt erhöhen Sie schrittweise per Druck auf die →-Taste. Gehen Sie immer nur in 1-**Megahertz** S.194-Schritten vorwärts.



25 Klicken Sie dann auf Übertragen, um die Änderung vorzunehmen.

26 Beantworten Sie den dann folgenden Warnhinweis per Klick auf OK.

27 Ein weiteres Fenster wird geöffnet. Wenn Sie keine Grafikfehler beobachten, klicken Sie auf OK, bevor der blaue Balken im unteren Teil des Fensters seine volle Länge erreicht hat. So wird die Änderung festgelegt.

28 Wichtig: Wenn bei diesem Schritt die Darstellung verzerrt oder komplett verstümmelt ist, dann warten Sie einfach ungefähr 20 Sekunden. Normalerweise sollten dann die ursprünglichen Einstellungen wieder aktiv sein. Ist das nicht der Fall, so drücken Sie zweimal die Tastenkombination Strg, Alt und Entf. Der Computer wird dann neu gestartet und die zuletzt funktionierende Einstellung wieder hergestellt.

29 Ist die Grafikdarstellung in Ordnung, so testen Sie die neue Einstellung anschließend ausgiebig unter Windows und in einem Spiel. Wenn alles funktioniert, starten Sie erneut Powerstrip, machen bei 24 weiter und erhöhen den Speichertakt um noch einen Schritt.

30 Zur Erhöhung des **Prozessortaktes** S.194 (funktioniert nicht bei „Voodoo"-Grafikkarten) verfahren Sie, wie beim Speichertakt beschrieben. Klicken Sie zur Bestätigung wieder auf Apply.



31 Auch hier sollten Sie die neuen Einstellungen intensiv testen, bevor Sie weitere Änderungen vornehmen.

32 Im unteren Teil des Fensters können Sie weitere Einstellungen verändern. Setzen Sie unter dem Punkt Direct3D per Klick in das weiße Kästchen einen Haken vor die Zeile Don't sync buffer swaps to refresh rate. Quittieren Sie den Warnhinweis mit OK.

33 Setzen Sie unter Glide/OpenGL ein Häkchen bei der Option Don't sync buffer swaps to refresh rate. Klicken Sie wiederum anschließend auf OK. Testen Sie die Einstellung mit einem Spiel. Falls Sie seltsame Nachzieheffekte bemerken, müssen Sie die Haken wieder entfernen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Eintrittskar

Die Welt der Computerspiele wird immer bunter. Eine leistungsfähige Grafikkarte ist Ihr Ticket in dieses bildschöne Universum. COMPUTERBILD-SPIELE gibt Einbau-Hilfe

Neue Computerspiele geizen nicht mit optischen Reizen. Eindrucksvolle Spiegeleffekte, stimmungsreiche Schattierungen und überwältigende Oberflächenstrukturen versprechen realitätsnahe Atmosphäre. Die Spielfiguren bestechen durch echte Bewegungsabläufe. Tolle Grafik, soweit das Auge reicht!

Doch erst mit einer leistungsfähigen Grafikkarte machen moderne 3D-Spiele so richtig Spaß. Wenn Ihre alte Grafikkarte da nicht mehr mithalten kann, das Bild nur noch ruckelt und flimmert, und auch das Übertakten nicht mehr hilft (siehe Profi-Ecke ab Seite 170 in diesem Heft) – dann sollten Sie über den Kauf einer neuen, leistungsfähigeren Grafikkarte nachdenken.

Mögliche Alternative: Setzen Sie auf die „ATI Radeon 64 MB DDR ViVo“, Testsieger in COMPUTERBILD-SPIELE 2/2001. Das Produkt der kanadischen Firma ATI bietet, wie es im Test hieß, „sehr hohes Tempo beim Arbeiten und Spielen“ sowie „scharfe“ Bilder. Doch vor das Spielvergnügen haben die Götter den Schweiß gesetzt: Einbau-Arbeit ist angesagt. COMPUTERBILD-SPIELE gibt Ihnen hier Tipps zum Einbau und zur Installation der nötigen Steuerungsprogramme (Treiber). Schritt für Schritt und leicht verständlich:

1 Schalten Sie den Computer aus, und ziehen Sie den Netzstecker ab.

2 Kennzeichnen Sie alle Kabel und die dazugehörigen Anschlüsse mit einem beschrifteten Aufkleber.

So finden Sie die richtigen Anschlüsse später leicht wieder.



3 Lösen Sie alle Kabel von der Rückseite des Computers.

te

4 Öffnen sie das Gehäuse des Computers. Dazu müssen Sie in der Regel die Schrauben an der Rückseite lösen.

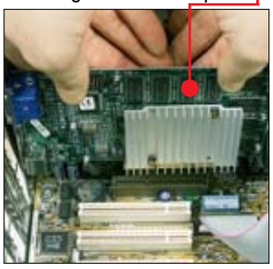


5 Dann können Sie die Gehäuseabdeckung vorsichtig abnehmen.

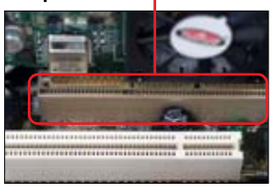
6 Um die alte Grafikkarte entnehmen zu können, müssen Sie eine Schraube lösen.



7 Bevor Sie die Karte anfassen, berühren Sie einen geerdeten Metallgegenstand, etwa einen Heizkörper. So werden statische Aufladungen abgeleitet, die andernfalls elektronische Bauteile zerstören könnten. Anschließend ziehen Sie die Grafikkarte vorsichtig aus dem Steckplatz.

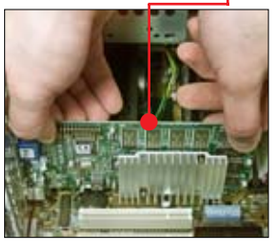


8 Halten Sie die neue Grafikkarte genau vor den **AGP-Steckplatz** S.194.



Vermeiden Sie dabei jegliche Berührung von Bauteilen auf der Grafikkarte, um Beschädigungen zu vermeiden.

9 Sind Sie sicher, dass die neue Karte richtig ausgerichtet ist, dann drücken Sie sie vorsichtig nach unten. Dabei mit den Daumen gleichmäßig auf die Ecken der Grafikkarte drücken, so dass die sich beim Einbau in den AGP-Steckplatz nicht verkantet. Wenden Sie auf keinen Fall Gewalt an.



10 Sobald die Grafikkarte eingerastet ist, schrauben Sie sie am Gehäuse fest.



11 Schließen Sie das Gehäuse wieder.

12 Dann befestigen Sie die in Schritt 4 gelösten Schrauben wieder an der Gehäuserückseite.

13 Anhand der Aufkleber können Sie alle Kabel wieder mit den passenden Anschlüssen verbinden.

14 Schalten Sie den Computer wieder ein.

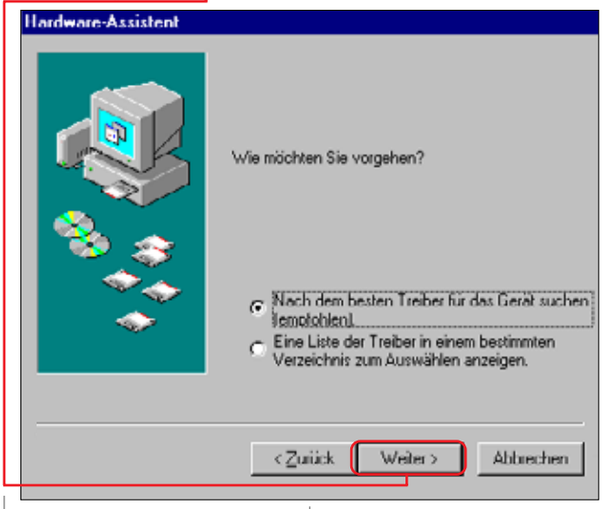
15 Nach dem Neustart erscheint ein Fenster auf dem Bildschirm, aus dem hervorgeht, dass Windows die neue Grafikkarte erkannt hat. Klicken Sie auf.



16 Im nächsten Fenster klicken Sie erneut auf Weiter >.

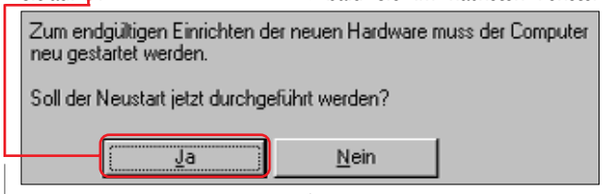
17 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie wiederum auf Weiter >.

18 Auch im folgenden Fenster geht's mit voran.



19 Die Software für eine Standard-Grafikkarte ist mit diesen Schritten bereits installiert. Klicken Sie im nächsten Fenster auf die Schaltfläche Fertig stellen.

20 Um Ihren Computer neu zu starten, klicken Sie auf.



21 Nach dem erfolgreichen Neustart warten Sie, bis Ihr Computer wieder betriebsbereit ist. Legen Sie dann die mit der ATI Radeon 64 MB DDR ViVo gelieferte CD-ROM mit den zugehörigen Steuerungsprogrammen (Treibern) ins CD-ROM-Laufwerk ein. Anschließend beginnen Sie mit der Installation der Steuerungsprogramme für die neue Grafikkarte.



22 Klicken Sie im nächsten Fenster doppelt auf.



23 Der Inhalt der CD-ROM wird Ihnen gezeigt, sobald Sie im nächsten Fenster doppelt auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks klicken.



24 Starten Sie dann das Installationsprogramm mit einem Doppelklick auf das Symbol.



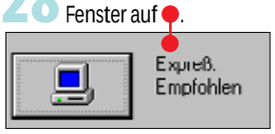
25 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf die Zeile.



26 Im folgenden Fenster klicken Sie wieder einmal auf Weiter >.

27 Lesen Sie die Lizenzvereinbarungen sorgfältig bis zum Ende durch. Sind sie mit deren Wortlaut einverstanden, so klicken sie auf Ja. Andernfalls ist eine Installation nicht möglich.

28 Klicken sie im nächsten Fenster auf.



Die Installation läuft von da an automatisch.

29 Das kann einige Minuten dauern. Sobald der Vorgang beendet ist, wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie auf Ja, Computer jetzt neu starten. und dann auf Beenden klicken.

30 Die neue Grafikkarte ist erst dann voll betriebsbereit, wenn Sie den PC nochmals neu starten. Klicken Sie zu diesem Zweck auf Ja.

31 Mit diesem Neustart ist die Installation endgültig abgeschlossen. Die Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE wünscht Ihnen viel Spaß mit der neuen „Eintrittskarte" – also eine überwältigende Bilderwelt beim Spielen!

Pressespiegel

AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

TITEL	VERKAUF	ÄNDERUNG
COMPUTERBILD-SPIELE	550 857	–[1]
GAME STAR	311 409	-6,1
PC GAMES	287 736	-20,9
BRAVO SCREEN FUN	194 970	-26,8
PC ACTION	144 289	-8,2
OFFIZIELLES PLAYSTATION-MAGAZIN	111 471	-18,8
KIDS ZONE	100 900	–[1]
PC PLAYER	100 544	-28,9
PLAY THE PLAYSTATION	70 895	-43,3
PLAY ZONE	68 453	-53,4
N ZONE	54 651	-18,1
PSG	40 445	-52,1
PLAYSTATION CHEATS AND MORE	38 998	-[1]
POWER STATION	37 448	-41,4
VIDEO GAMES	32 957	-[1]
MANIAC	30 460	-48,0
PlayStation 2	–[2]	–[1]
Big N	–[2]	–[1]

Die durchschnittlichen Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele-Zeitschriften im 4. Quartal 2000 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.

[1]keine Vergleichszahlen verfügbar [2]nicht gemeldet. Stichtag 24. 1. 2001





Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
Dead or Alive 2

Tests:
16 Playstation-Spiele, darunter: Timesplitters, Rayman Revolution, Orphen, Disney's Dinosaurier sowie 2 Kurztests

Spieletricks:
Ready 2 Rumble: Round 2, Tekken Tag Tournament

CD-ROM: 1
Preis: 14,80 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
Lösungshilfe zu Flucht von Monkey Island

Weitere Themen:
Lösungen für 5 Spiele, darunter: Tomb Raider: Die Chronik, Blair Witch 1: Rustin Parr & 2: Legend of Coffin Rock

Spieletricks:
Alice, Gunman: Chronicles, Pharao

CD-ROM: keine
Preis: 4,50 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
The Netherlands 2000

Tests:
11 Flugsimulatoren, darunter: Phoenix Boeing 747-400, Chile Anden, LTU

Weitere Themen:
Dateistruktur von FS 2000, Flugzeug- und Scenery-Manager, Die anderen Sims: Airline Simulator 2

CD-ROM: keine
Preis: 9,90 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
Final Fantasy 9

Tests:
17 PC- und Konsolen-Spiele, darunter: Alice, Giants, Patrizier 2, Rayman Revolution plus 10 Kurztests

Spieletricks:
Tomb Raider: Die Chronik, Driver 2, Legend of Zelda: Majora's Mask

CD-ROM: keine
Preis: 4,50 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
2001: Spielejahr

Tests:
9 PC-Spiele, darunter: America, Giants, Kingdom Under Fire sowie weitere 20 Kurztests

Spieletricks:
Giants, Gunman Chronicles, Mechwarrior 4, Patrizier 2, Sacrifice

CD-ROM: 2
Preis: 9,90 Mark



Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
Final Fantasy 9

Tests:
4 PS/PS2-Tests, darunter: X-Squad, ESPN X-Games Snowboarding sowie 22 Kurztests

Spieletricks:
Blade, Rainbow Six, 007 Racing, Ready 2 Rumble: Round 2

CD-ROM: keine
Preis: 3,99 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
Robin Hood: Defender of the Crown

Tests:
10 Playstation-Spiele, darunter: Armored Core 2, Moto GP, Eternal Ring sowie 8 Kurztests

Spieletricks:
Mike Tyson Boxing, Smuggler's Run

CD-ROM: keine
Preis: 6,90 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
Tekken Tag Tournament

Spiele:
32 PC- und Konsolen-Spiele, darunter: 007 Racing, Die Mumie, FIFA 2001, Sheep, RTL-Skispringen, Call to Power 2

Spieletricks:
Tomb Raider: Die Chronik auf 12 Seiten

CD-ROM: keine
Preis: 4,20 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
Sonic Adventure 2

Tests:
17 Dreamcast-Spiele, darunter: Resident Evil 3, Phantasy Star Online, Toy Racer, Starlancer, Dave Mirra BMX, Rainbow Six

Weitere Themen:
Hardware Marktübersicht: Dreamcast Zubehör

CD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 1/2001

Titelthema:
Alles über die PS 2

Tests:
16 Playstation-Spiele, darunter: Kessen, Orphen, Rayman Revolution, Ready 2 Rumble: Round 2 sowie 20 Kurztests

Spieletricks:
NHL 2001, NFL Madden 2001, Silent Scope

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Mark

GameStar

Ausgabe: 3/2001

Topthema:
Die Siedler 4

Tests:
Tribes 2, NBA Live 2001, Theme Park Manager

Spieletricks:
Giants, Tribes 2, Patrizier 2

CD-ROM: keine oder 2
Preis:
5,90 Mark ohne CD-ROM, 8,90 Mark mit 2 CD-ROMs

PC Games

Ausgabe: 3/2001

Topthema:
Black & White: Spiel des Jahres 2001, Besuch der Lionhead Studios

Tests:
Der Industriegigant 2, NBA Live 2001, Z: Steel Soldiers in 3D

CD-ROM: 2 oder DVD
Preis: 9,90 mit 2 CD-ROMs oder DVD

PlayStation

Ausgabe: 3/2001
Topthema:
Final Fantasy 9 im Test

Tests:
Digimon World, Simon Wrestling, Formel 1 2000, The Getaway

Weiteres Thema:
Resident Evil: Code Veronica auf PS2

CD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark

PC PLAYER

Ausgabe: 3/2001
Topthema:
Gibt es ein Leben nach der Weihnachtswelle?

Tests:
The World Is Not Enough, Tribes 2, Siedler 4, Wizardry 8

Weiteres Thema:
Fortsetzungen, die wir schon immer haben wollten

CD-ROM: 2
Preis: 9,90 Mark

PLAYZONE

Ausgabe: 3/2001
Topthema:
Gran Turismo 3 auf PS2

Tests:
Final Fantasy 9, The Bouncer, Black & White, OSS Pro Evolution 2, Legend of Dragoon

Weitere Themen:
Angespielt – Bericht zu C-12

CD-ROM: keine, 1 oder DVD
Preis: 8,90 Mark mit DVD

VIDEO GAMES

Ausgabe: 3/2001
Topthemen:
Indiana Jones and the Infernal Machine (N 64)

Tests:
Bouncer, Lunar 2, Star Wars Star Fighter, Sonic Adventure

Weitere Themen:
Wonder Swan Color auf den Zahn gefühlt

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Mark

PSM2 PLAYSTATION 2 MAGAZIN

Ausgabe: 3/2001
Topthema:
Resident Evil: Code Veronica Complete

Tests:
Onimusha, Evergrace, Star Wars: Starfighter

Weitere Themen:
Special: Die Welt der Horror-Adventures

CD-ROM: keine
Preis: 7,90 Mark

MAN!AC

Ausgabe: 3/2001
Topthemen:
Bericht über die aktuellen Sony-Projekte

Tests:
Dark Cloud, Star Wars Starfighter, Phantasy Star Online, Conker's Bad Fur Day

Weitere Themen:
Age of Empires 2

CD-ROM: keine
Preis: 5,90 Mark

FÜR SIE GELESEN

DER SPIEGEL

„Training im Trockendock" heißt ein Artikel in der Ausgabe 4/2001 des Nachrichtenmagazins **DER SPIEGEL**. Fahrsimulatoren könnten danach dem deutschen Wintersportler André Lange helfen, beim Bobfahren Medaillen zu gewinnen:

„Auf der Suche nach Sekundenbruchteilen – das Gefährt rast in Autobahngeschwindigkeit durch die Eisrinne – wagt er in Kurve 7 eine neue Linie. Plötzlich verlieren die Kufen die Bodenhaftung, der Viererbob schießt wie ein Schrapnell über den Rand. Der Deutsche bleibt unverletzt, denn der Crash war nur virtuell. Lange sitzt in einem herkömmlichen Bob, doch vor ihm hängt eine Leinwand und neben ihm steht ein Computer, dessen Software die Lenkbewegungen der Zugseile in Bilder umsetzt. Frei von Unfallrisiken können sich die Bobsportler bereits beim Trockentraining an



Heiß auf Eis: Langes Training lohnt sich.

den Grenzbereich herantasten. Neidvoll schaut die ausländische Konkurrenz auf die Hardware. Sieben Jahre dauerte die Entwicklung des Online-Bobs. Im Vergleich zu bunten Videospielen der Neuzeit erscheint die Grau in Weiß gehaltene Darstellung recht simpel. Während sich eine Lara Croft nicht gerade natürlich bewegt, reagiert der Trockendock-Bob verblüffend lebensnah."

DIE WELT

Die Online-Ausgabe der Tageszeitung **DIE WELT** über Auflagenzahlen von Computer-Zeitschriften, die der Verlegerverband VDZ im Januar bekannt gab:

„Bis auf wenige Ausnahmen ist das ‚Superjahr für Zeitschriften', wie der Verlegerverband VDZ die vergangenen 365 Tage (des Jahres 2000, Anm. d. Red) nannte, ohne große Überraschungen zu Ende gegangen. Nach COMPUTERBILD mit unangefochtenen 1 056 567 verkauften Exemplaren ist COMPUTERBILD-SPIELE nach einem Jahr im Markt jetzt mit 550 857 verkauften Exemplaren bei weitem Abstand die Nummer zwei."

DIE WOCHE

In der Rubrik „Modernes Leben" testete die **DIE WOCHE** die Playstation 2, nach Meinung der WOCHE-Redaktion die Wunderkiste unter den Konsolen. Autor Peter Glaser



Die neue „Wunderkiste" PS 2.

gab sich mit einem Augenzwinkern als Spiele-Fan zu erkennen:

„Im übrigen ist Computerspielen alles andere als harmlos. Es ist nicht wirklich Spiel, es ist Kult. Nur aus den Tiefen des Spirituellen kann eine solche Inbrunst, eine derartige obsessive Steigerung kommen, wie es der Video-Spielende erfährt. Nirgendwo sonst, außer vielleicht beim Triathlon oder der Steuerhinterziehung, ist eine so unbedingte Bereitschaft, eine so schmerzliche Verzückung zu beobachten."

Süddeutsche Zeitung

„Spiel mir das Lied vom künstlichen Leben", forderte die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG** am 4. Januar in ihrem Feuilleton. Und beschrieb dann die ihrer Meinung nach „verschwommene Grenze zwischen Autor und Publikum" am Beispiel des PC-Aufbauspiels „Mobility", das Sie auf der Heft-CD-ROM dieser COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgabe finden:

„Der Künstler als Schöpfer hat in den vergangenen hundert Jahren viel Macht an sein Publikum abgegeben. Den Endpunkt dieser Entwicklung markiert das zweite Spielegenre dieses Jahres: die Simulation. In ‚Mobility', einem Stadtplanungsspiel, an dem das Bundesverkehrsministerium mitarbeitete, reicht die Definitionsmacht des Spielers beim Regieren einer Stadt von der Wahl der Ampelschaltungen über das Festsetzen der Steuern, Parkgebühren und Fahrpreise bis hin zum Fördern umweltbezogener Forschung. So schafft der Spieler die Erzählwelt, in der er sich aufhält, selbst. Schon 1941 beschrieb Jorge Luis Borges in ‚Der Garten der Pfade, die sich verzweigen' die Zeit als ein Netz, das jede Handlungsmöglichkeit einschließt. Damals war das Bewusstsein alternativer Realitäten ein revolutionärer Gedanke. Einfach gesagt: Gibt es in ‚Mobility' einen Stau auf der Hauptstraße, geht man zurück zu der Entscheidung über Ausbau und Ampelschaltung und entwirft eine andere Möglichkeit."



„Final Fantasy": Sie kriegen was zu hören.



„Mobility": Mitarbeiter des Bundesverkehrsministeriums hatten ihre Finger im Spiel.

FHM

Das Männermagazin **FOR HIM MAGAZIN** (Ausgabe 2/2001) freut sich im Artikel „Aber der Sound ist okay" über immer bessere Musikqualität in neuen Computerspielen:

„Erinnerst du dich noch an das nervtötende Gefiepse von Miss Pacman und ähnlichen Arcade-Spielen. Denn nichts schmerzt das Ego mehr, als 15-mal an einer Stelle zu versagen und ebenso oft dieselbe eintönige Melodie eingehämmert zu bekommen. Zum Glück hat sich die Musik der Videospiele in den letzten Jahren deutlich weiterentwickelt. Statt jämmerlichen Gequakes werden dem Spielefreak nun vollwertige Produktionen wie Myst oder Final Fantasy serviert."

Testspiegel – So bewerten die

ZEITSCHRIFTENTITEL		COMPUTERBILD-SPIELE	GAME STAR	PC GAMES	BRAVO SCREEN FUN	PC ACTION	OFF. PLAYSTATION-MAGAZIN
VERKAUFTE AUFLAGE 4. QUARTAL 2001 (IVW-GEPRÜFT)		550 857	311 409	287 736	194 970	144 289	111 471
ABENTEUER/ACTION							
American McGee's Alice	Action	PC: 2,25	PC: 81 % Spielspaß	PC: 87 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 86 %	
Blade	Action-Abenteuer	PS: 2,62			PS: Note 3		PS: 58 % Spielspaß
Crimson Skies	Action	PC: 1,49	PC: 87 % Spielspaß	PC: 83 % Spielspaß	PC: Note 1	PC: 85 %	
Die Welt ist nicht genug	Action	PS: 2,20			PS: Note 3 N 64: Note 1		PS: 85 % Spielspaß
Driver 2	Action	PS: 2,48			PS: Note 3		PS: 78 % Spielspaß
Flucht von Monkey Island	Action-Abenteuer	PC: 1,82	PC: 86 % Spielspaß	PC: 86 % Spielspaß	PC: Note 1	PC: 83 %	
Giants – Citizen Kabuto	Action	PC: 1,92	PC: 83 % Spielspaß	PC: 78 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 83 %	
Half-Life: Gunman Chronicles (dt. Version)	Action	PC: 2,53	PC: 86 % Spielspaß	PC: 88 % Spielspaß		PC: 86 %	
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Abenteuer	PC: 2,02	PC: 84 % Spielspaß	PC: 82 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 89 %	
Mech Warrior 4: Vengeance	Action	PC: 1,45	PC: 90 % Spielspaß	PC: 85 % Spielspaß		PC: 85 %	
Moorhuhn 2	Action	PC: 2,81 GBC: 3,19	PC: 35 % Spielspaß	PC: 13 % Spielspaß			
No One Lives Forever	Action	PC: 1,26	PC: 91 % Spielspaß	PC: 91 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 90 %	
Project IGI	Action	GBC: 2,23	PC: 69 % Spielspaß	PC: 88 % Spielspaß		PC: 76 %	
Shen Mue	Action-Abenteuer	DC: 1,48			DC: Note 1		
Star Trek: Deep Space 9 – The Fallen	Action-Abenteuer	PC: 2,16	PC: 63 % Spielspaß	PC: 83 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 82 %	
Stupid Invaders	Abenteuer	PC: 1,79					
Techno Mage	Abenteuer	PC: 1,94	PC: 82 % Spielspaß	PC: 73 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 71 %	
Tekken Tag Tournament	Prügelspiel	PS 2: 2,49			PS 2: Note 1		PS 2: 83 % Spielspaß
The Mummy	Abenteuer	PS: 2,55		PC: 51 % Spielspaß	PS: Note 2		PS: 54 % Spielspaß
Tomb Raider – Die Chronik	Action-Abenteuer	PC: 2,02	PC: 78 % Spielspaß	PC: 81 % Spielspaß	PS: Note 1	PC: 78 %	PS: 80 % Spielspaß
ROLLENSPIELE							
Final Fantasy	Rollenspiel	PS: 2,17			PS: Note 1		
SIMULATION							
B-17 Flying Fortess – The mighty 8th	Flugsimulation	PC: 2,50	PC: 81 % Spielspaß	PC: 87 % Spielspaß		PC: 88 %	
Call to Power 2	Aufbauspiel	PC: 2,02	PC: 78 % Spielspaß	PC: 89 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 89 %	
STRATEGIE							
Age of Empires 2: The Conquerors	Strategie	PC: 1,16	PC: 93 % Spielspaß	PC: 86 % Spielspaß	PC: Note 1	PC: 84 %	
America	Strategie	PC: 1,87	PC: 67 % Spielspaß			PC: 68 %	
Cossacks: European Wars	Strategie	PC: 1,68	PC: 73 % Spielspaß	PC: 77 % Spielspaß		PC: 78 %	
Patrizier 2 – Geld und Macht	Wirtschaftssimulation	PC: 1,80	PC: 85 % Spielspaß	PC: 85 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 87 %	
Jagged Alliance 2: Unfinished Business	Strategie	PC: 2,21	PC: 80 % Spielspaß	PC: 79% Spielspaß			
Kessen	Strategie	PS 2: 2,57			PS 2: Note 3		PS 2: 78 % Spielspaß
Sacrifice	Action	PC: 2,11	PC: 82 % Spielspaß	PC: 83 % Spielspaß		PC: 87 %	
Star Trek: New Worlds	Strategie	PC: 2,75	PC: 68 % Spielspaß	PC: 58 % Spielspaß		PC: 64 %	
Sudden Strike	Strategie	PC: 1,55	PC: 88 % Spielspaß	PC: 84 % Spielspaß	PC: Note 1	PC: 87 %	
The Moon Projekt	Strategie	PC: 1,93	PC: 86 % Spielspaß	PC: 89 % Spielspaß	PC: Note 1	PC: 92 %	
SPORT/GESCHICKLICHKEIT/RENNSPIELE							
Autobahnraser 3	Rennspiel	PC: 2,87		PC: 41 % Spielspaß			
Big Brother 2	Geschicklichkeitsspiel	PC: 3,12		PC: 9 % Spielspaß			
Chicken Run	Geschicklichkeitsspiel	PC: 2,74		PC: 35 % Spielspaß			
Donald Duck: Quack Attack	Geschicklichkeitsspiel	GBC: 2,85 PS 2: 2,51		PC: 70 % Spielspaß	PS/N 64: Note 2		PS: 73 % Spielspaß
Die 24 Stunden von Le Mans	Rennspiel	DC: 1,87					
F1 Championship Season 2000	Rennspiel	PS2: 2,17		PC: 70 % Spielspaß		PC: 73 %	PS: 75 % PS 2:76 %
FIFA 2001	Sportspiel	PC: 1,93	PC: 88 % Spielspaß	PC: 88 % Spielspaß	PC/PS/PS 2: Note 1	PC: 88 %	PS: 81 % PS 2:85 %
Formel 1 2000	Rennspiel	PS: 2,11			PC: Note 2		PS: 89 % Spielspaß
Fußball Manager – Bundesliga 2001	Fußball-Manager	PC: 2,50	PC: 72 % Spielspaß	PC: 69 % Spielspaß		PC: 72 %	PS: 56 % Spielspaß
Grand Prix 3	Rennspiel	PC: 1,49	PC: 88 % Spielspaß	PC: 86 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 87 %	
ISS	Sportpiel	PS 2: 2,06			N 64: Note 2		PS 2: 84 % Spielspaß
Mario Tennis	Sportspiel	N 64: 2,11 GBC: 1,70					
Mercedes Benz Truck Racing	Rennspiel	PC: 2,97	PC: 86 % Spielspaß	PC: 82 % Spielspaß	PC: Note 3	PC: 74 %	
Metropolis Street Racer	Rennspiel	PC: 1,66			DC: Note 1		
Mickey's Speedway USA	Rennspiel	N 64: 2,02					
Midtown Madness 2	Rennspiel	PC: 2,11		PC: 78 % Spielspaß	PC Note 2		
Motocross Madness	Rennspiel	PC: 2,74					
NHL 2001	Sportspiel	PC: 1,66	PC: 93 % Spielspaß	PC: 90 % Spielspaß	PC/PS/PS 2: Note 1	PC: 90 %	PS: 87 % PS 2:89 %
Pac-Man – Adventures in Time	Geschicklichkeitsspiel	PC: 2,66					
Pokémon Snap	Geschicklichkeitsspiel	N 64: 2,09			N 64: Note 2		
Pokémon Trading Card Game	Kartenspiel	GBC: 1,86					
Ridge Racer 5	Rennspiel	PS 2: 3,13			PS 2: Note 2		PS: 87 % Spielspaß
RTL Skispringen – Herausforderung 2001	Sportspiel	PC: 2,48	PC: 70 % Spielspaß	PC: 68 % Spielspaß			
Sheep	Geschicklichkeitsspiel	PC: 1,94	PC: 71 % Spielspaß	PC: 71 % Spielspaß			
Sydney 2000	Sportspiel	PC: 1,94	PC: 76 % Spielspaß	PC: 71 % Spielspaß	PC: Note 4 PS:Note 3	PC: 70 %	PS: 73 % Spielspaß
Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	PS 2: 1,53	PC: 87 % Spielspaß	PC: 84 % Spielspaß	PS/PC/DC Note 1	PC: 84 %	PS: 94 % Spielspaß
SONSTIGES							
Dschungelbuch Groove	Musikspiel	PS: 2,00					PS: 75 % Spielspaß
Samba de Amigo	Geschicklichkeitsspiel	DC: 1,25			DC: Note 1		
Wer wird Millionär?	Quizspiel	PC: 2,42					

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

Spielezeitschriften

Im Testspiegel vergleicht die Redaktion Noten der in COMPUTER-BILD-SPIELE gestesten Spiele mit denen anderer Fachzeitschriften. Dabei werden ausschließlich Tests berücksichtigt, die auch dort mindestens eine Seite redaktionellen Umfang haben.

	PC PLAYER	PLAY THE PLAYSTATION	PLAY ZONE	N-ZONE	PSG	VIDEO GAMES	MANIAC	BIG N	PSM2
	100 544	70 895	68 453	54 651	40 445	32 957	30 460	nicht gemeldet*	nicht gemeldet*
	PC: 84 von 100								
			PS: 65 %						PS: 67 % Spielspaß
	PC: 86 von 100						PS: 86 % Spielspaß		
		PS: 80 %	PS: 83 %	N 64: 92 %	PS: 79 % Spielspaß	PS: 68 % N 64: 80 %	N 64: 84% PS: 60 %	N 64: 84 %	PS: 86 % Spielspaß
		PS: 72 %	PS: 95 %		PS: 87 % Spielspaß	PS: 80 %	PS: 85 % Spielspaß		PS: 70 % Spielspaß
	PC: 83 von 100								
	PC: 86 von 100								
	PC: 82 von 100								
	PC: 83 von 100								
	PC: 88 von 100								
	PC: 45 von 100								
	PC: 90 von 100								
	PC: 61 von 100					DC: 84 %	DC: 90 % Spielspaß		
	PC: 82 von 100								
	PC: 81 von 100								
		PS 2: 91 %	PS 2: 82 %		PS 2: 84 % Spielspaß	PS 2: 85 %	PS 2: 90 % Spielspaß		
	PC: 66 von 100		PS: 76 %		PS: 68 % Spielspaß				
	PC: 74 von 100	PS: 88 %	PS: 85 %		PS: 75 % Spielspaß	PS: 79 % DC: 79 %	DC: 86 % Spielspaß		PS: 80 % Spielspaß
		PS: 90 %			PS: 92 % Spielspaß		PC: 90 % Spielspaß		
	PC: 79 von 100								
	PC: 85 von 100								
	PC: 88 von 100								
	PC: 75 von 100								
	PC: 69 von 100								
	PC: 76 von 100								
	PC: 81 von 100								
		PS 2: 78 %	PS 2: 63 %						
	PC: 85 von 100								
	PC: 65 von 100								
	PC: 82 von 100								
	PC: 80 von 100								
	PC: 57 von 100								
	PC: 62 von 100	PS: 74 %	PS: 82 %		PS: 74 % Spielspaß		PS: 78 % DC: 79 %		PS: 80 % Spielspaß
		PS: 70 %		N 64: 81 %		N 64: 65 %	N 64:72 % PS: 76 %		PS 2: 74 % Spielspaß
	PC: 69 von 100	PS 2: 69 %	PS: 87 % PS 2: 67 %		PS: 87 % PS 2: 76 %	PS 2: 82 %	PS: 78 % Spielspaß		PS: 85 % Spielspaß
	PC: 91 von 100	PS 2: 86 %	PS: 82 % PS 2: 83 %		PS: 87 % PS 2: 90 %	PS 2: 90 %	PS: 80 % PS 2: 90 %		
		PS: 88 %	PS: 88 %						
	PC: 66 von 100	PS: 70 %	PS: 79 %						
	PC: 87 von 100								
		PS 2: 85 %	PS: 84 % PS 2: 85 %	N 64: 90 %	PS: 68 % PS 2: 90 %	PS 2: 91 %	N 64: 89 % Spielspaß	N 64: 88 %	
				N 64: 92 %		N 64: 83 %	N 64: 87 % Spielspaß	N 64: 91 %	
	PC: 80 von 100								
							DC: 91 % Spielspaß		
	PC: 80 von 100								
	PC: 92 von 100	PS: 81 %	PS: 88 %		PS: 89 % PS 2: 80 %	PS 2: 90 %			PS 2: 82 % Spielspaß
								N 64: 92 %	
		PS 2: 86 %			PS 2: 85 % Spielspaß		PS 2: 85 % Spielspaß		
	PC: 47 von 100	PS: 65 %	PS: 83 %		PS: 64 % Spielspaß				
	PC: 74 von 100	PS: 95 %	PS: 92 %		PS: 93 % Spielspaß	DC: 94 %	PS: 88 % Spielspaß		
	PC: 75 von 100								

*Stichtag 25.1.2001

Computer Bild Spiele hilft Lesern

„Ich seh' nur weiß": Defragmentierung klappte im ersten Anlauf nicht

Ich habe folgendes Problem: In der vorigen COMPUTERBILD-SPIELE las ich im Serviceteil den Artikel „Geschwindigkeit ist keine Hexerei".

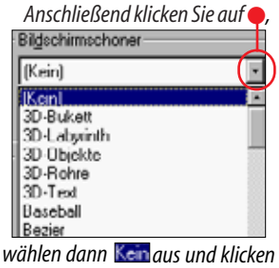
Also wollte ich meine Festplatte defragmentieren. Ich bin genau nach Anweisung vorgegangen und habe die Defragmentierung gestartet. Ich habe schon damit gerechnet, dass es länger dauert, weil ich es in zwei Jahren noch nie gemacht hatte. Nach drei Stunden habe ich das erste Mal nachgesehen – die Defragmentierung zeigte 0 Prozent an. Ich habe auf Details umgeschaltet und sah nur weiß. Dennoch habe ich den PC weiter laufen lassen. Nach 24 Stunden habe ich erneut kontrolliert, immer noch 0 Prozent. Ist mein PC nicht in Ordnung? Habe ich etwas übersehen?

Michael Rösch, Ronnenberg

Wenn Sie alle Programme beendet haben und die Defragmentierung trotzdem nicht startet, kann das am Bildschirmschoner liegen oder daran, dass der Energiesparmodus aktiviert ist. Beide zwingen das Defragmentierungs-Programm zu regelmäßigen Neustarts. Also müssen sie ausgeschaltet werden. So geht's:

Bildschirmschoner ausschalten: *Klicken Sie mit der rechten Maustaste in ein leeres Feld auf dem Bildschirm. Im nächsten Fenster klicken Sie auf* Eigenschaften *und* Bildschirmschoner.

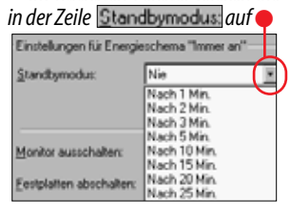
Anschließend klicken Sie auf



wählen dann Kein *aus und klicken auf* OK.

Energiesparmodus ausschalten: *Klicken Sie auf* Start, *dann auf* Einstellungen, Systemsteuerung, *dann doppelt auf das Symbol* Energieverwaltung, *anschließend auf* Energieschemas.

Im nächsten Fenster klicken Sie in der Zeile Standbymodus: *auf*

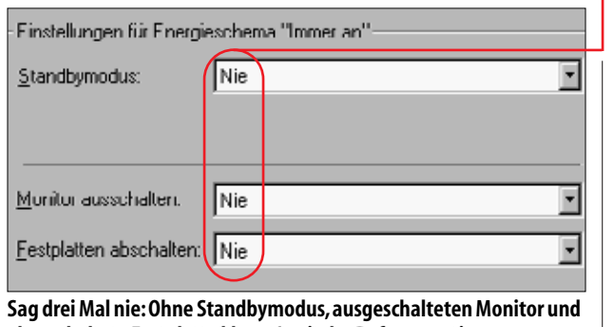


und wählen Nie *aus.*

Genauso gehen Sie in den beiden Zeilen Monitor ausschalten *und* Festplatten abschalten *vor. Im nächsten Fenster muss dann drei Mal* Nie *zu lesen sein.*

Klicken Sie anschließend auf OK. *Danach müsste die Defragmentierung eigentlich völlig problemlos funktionieren.*

Die Redaktion



Sag drei Mal nie: Ohne Standbymodus, ausgeschalteten Monitor und abgeschaltete Festplatte klappt's mit der Defragmentierung.

Segas Abenteuerspiel „Shen Mue" vorerst nicht für PC

Ich bin ein begeisterter Leser Ihrer Zeitschrift und hoffe, Sie können mir eine Frage beantworten. Wird es „Shen Mue" auch für den PC geben? Wenn ja, dann würde ich gern wissen, wann.

Carl-Christian per E-Mail

Das Spiel Shen Mue stammt von Sega, dem Hersteller der Konsole „Dreamcast". Es ist also eher unwahrscheinlich, dass die Firma diesen Titel auch für PC umsetzt. Karin Jungmann von Sega Deutschland zu COMPUTERBILD-SPIELE: „Sega Japan hat bislang in dieser Richtung nichts geplant – zumindest nicht für dieses Jahr." Wer also unbedingt Shen Mue spielen möchte, wird sich wohl eine Dreamcast zulegen müssen.

Die Redaktion



Rente für den Rocker: „Shen-Mue"-Held Ryo Hazuki hält die bösen Gegner locker in Schach – asiatischem Kampfsport sei Dank.

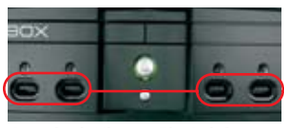
Solo für die Xbox: Wohl nur mit einer Spieletastatur

Liebe Redaktion von COMPUTERBILD-SPIELE, ich habe in der vorigen Ausgabe (2/2001) den Bericht über die „Xbox" von Microsoft gelesen. Ich war wirklich fasziniert von dieser neuen Konsole. Aber ich hätte dazu auch eine wichtige Frage: Wisst Ihr denn schon, wie viele Spieletastaturen beim Kauf der Xbox mitgeliefert werden?

Florian Harder, per E-Mail

Genau wissen das sicher nur die Verantwortlichen bei Microsoft. Alle bisher bekannten Spielekonsolen werden mit einer einzigen Spieletastatur ausgeliefert. Da wird aller Wahrscheinlichkeit nach die XBox keine Ausnahme machen, auch wenn sie vier Anschlüsse für Spieletastaturen hat.

Die Redaktion



Grand mit Vieren: Ein Spieler-Quartett tut's gleichzeitig.

ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger der Monats"
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

TV-Karte ohne den Adapter geliefert

Noch ist ihm nicht der Kragen geplatzt, mit seiner Geduld ist es aber nicht mehr weit her. Sebastian S.[1] aus Tauberbischofsheim kam nicht in den Genuss des kompletten Lieferumfangs einer TV-Karte. Und so lief sein Dreamcast-Spiel natürlich auch nicht über den Monitor seines PC.

„Ich habe mir eine Karte ‚Studio PCTV Pro TV' von Pinnacle Systems für den PC gekauft. Es fehlte der **Koaxialadapter** S.194. Also rief ich sofort die Hotline des Herstellers an. Mir wurde dort gesagt, dass ich bei einer anderen Hotline anrufen solle. Das habe ich dann auch getan. Dort wurde mir dann nach einigen Weiterverbindungen gesagt, dass dieser Fall bearbeitet werde. Als ich nach vier Wochen weder ein Schreiben noch einen Anruf bekommen hatte, wandte ich mich abermals an die Hotline. Es wurde mir wieder erzählt, dass der Fall bearbeitet werde. Ich bekam anschließend wieder keine Antwort. Dann schrieb ich einen Brief an Pinnacle und bekam erneut keine Antwort. Jetzt bin ich mit meiner Geduld am Ende. Ich dachte, Sie können mir vielleicht helfen."

COMPUTERBILD-SPIELE fragte nach: „Wir sind nicht zuständig", erklärte Gisela Zeitler von Pinnacle Systems kurz und bündig. Ihr Tipp: „Rufen Sie bei der Firma Teleplan CPR an, die sind für Reparatur- und Ersatzteilservice zuständig." Gesagt, getan. Arne Nickel, Service-Administrator der Braunschweiger Firma, sah sofort in seinen Unterlagen nach, konnte Sebastian S. nicht finden. Trotzdem versprach er, sich sofort beim unzufriedenen Kunden zu melden und versprach Ersatz. COMPUTERBILD-SPIELE bleibt am Fall dran und meint: Teleplan reagierte prompt, der Informationsfluss muss aber verbessert werden.

[1] Name ist der Redaktion bekannt

„Spieler, seht die Signale": Konsole am PC-Bildschirm

In Ausgabe 2/2001 stand, dass man mit einem kleinen Gerät die Dreamcast an den PC-Monitor anschließen kann. Meine Frage: Gibt es so ein Gerät auch für die Playstation und, wenn ja, woher bekomme ich es und wie teuer ist es? Zweitens: Ein Freund von mir meinte, dass man die Playstation auch mit einer TV-Karte oder einer Grafikkarte an den Monitor anschließen kann. Stimmt das?

Cornel Reuber, per E-Mail

Es gibt Geräte, die das Signal der Dreamcast in ein ***VGA-Signal*** S.194 *umwandeln, das der PC-Bildschirm verarbeiten kann. Am besten informieren Sie sich direkt bei den Herstellern, etwa bei der Firma Blaze (Tel: 02154/945251, 0,24 DM pro Minute) oder bei Vidis Electronic (Tel: 040/5148400, 0,24 DM pro Minute).*

Zu Ihrer zweiten Frage: Ihr Freund hat Recht. Mit einer TV- oder Grafikkarte, zum Beispiel der „ATI Radeon 64 MB DDR ViVO" (Sieger im Grafikkartentest aus COMPUTERBILD-SPIELE 2/2001), können Sie die Playstation an einen Computer-Bildschirm anschließen.

Wie die Karte eingebaut wird, lesen Sie auf den Seiten 176/177 in diesem Heft. Anschließend stecken Sie das gelbe Kabel der Playstation in den S-Video-Eingang, und schon läuft das Playstation-Spiel auch auf dem PC-Bildschirm.

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 Konsolenspielen
01908/83441
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 – 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, dann wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELEBÜCHER-KRITIKEN

Techno Mage[1]

Die Rückkehr der Ewigkeit

Lösungsbuch | Stürzen Sie sich in immer neue Abenteuer einer Fantasy-Welt. Mit den vielen Tipps und Tricks dieses Buches überstehen Sie selbst größte Gefahren



So soll's sein: Die Aufmachung lockt in Melvins Welt. Übersichtliche Grafik, schöne Bilder und interessanter Text machen die Lektüre zum Vergnügen.

In diesem zauberhaften Spiel entdecken Sie in der Rolle des kleinen Helden Melvin das Fantasy-Reich Gothos. Techno Mage vereint Elemente von Rollen-, Action-, Abenteuer- und Geschicklichkeitsspielen. Aufgrund dieser vielen verschiedenen und komplexen Anforderungen kommt ein gelungenes Lösungsbuch wie gerufen.

In acht Kapiteln, auf 144 Seiten, beschreiben die Autoren, die Brüder Holger und Olaf Pinnow, wie Sie am besten in diese wundersame Welt eintauchen und dabei möglichst viel Spielspaß haben.

Augenfällig: Das Buch ist komplett in Farbe und edel aufgemacht, ein großes Poster gibt's dazu. Außerdem bietet der Verlag eine limitierte Sammlerausgabe mit Goldprägung an. Zum Preis der normalen Ausgabe – also ranhalten beim Bestellen!

Außer der perfekten Optik stimmt auch der Inhalt. Melvin, die Hauptfigur, beschreibt in einem Tagebuch seine spannenden Erlebnisse, stellt alle interessanten Personen vor, ob Verbündete oder Feinde. Und er verrät das Wichtigste über gefährliche Gegner, rätselhafte Zaubersprüche und wirksame Waffen. Im achten, so genannten „geheimen versiegelten" Kapitel erfahren Sie, wie Melvin auch größte Gefahren unbeschadet übersteht.

Alle Spielstufen werden komplett gelöst. Dazu gibt es interessante Insider-Informationen der Spiele-Entwickler, locker-flockige Interviews mit den Beteiligten und brauchbare Tipps zum beruflichen Einstieg in die Welt der Computerspiele (etwa als Sprecher).

Das lohnende Lösungsbuch hat nur eine kleine Schwäche: Die Bedienungshinweise für PC und Playstation sowie die allgemeinen Tipps fallen mit nur einer Seite recht dünn aus. Da müssen doch noch jede Menge selbst ausprobieren.

Dennoch: Mit diesem Buch können Sie sich „abgesichert" in Fantasy-Abenteuer stürzen.

Techno Mage – Die Rückkehr der Ewigkeit, Prima Games, 144 Seiten, 24,95 Mark, ISBN 3 - 933841-81-X oder limitiert: 3-93783-74-0

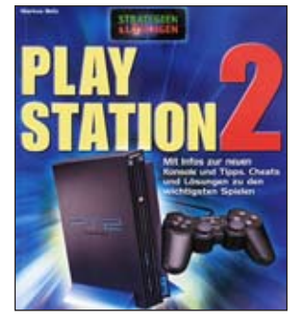
Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Playstation 2 – Strategien und Lösungen

Nachschlagewerk | Im Titel dieser Info-Broschüre zu Sonys neuer Spielekonsole von Strategien und Lösungen zu sprechen, ist gewagt. Der Autor Markus Betz stellt zwar die Hardware „PS 2" ausführlich vor, stellt auch Leistungsvergleiche mit anderen Systemen an und gibt einen Überblick in Sachen Zubehör und Multimedia-Anwendungen.

Doch die Spiele, auf die sich die Begriffe Strategien und Lösungen ja beziehen, kommen zu kurz. Auf gerade mal 54 Seiten beschreibt der sonst so erfahrene Spielebuchautor 20 Titel. Darunter Hits, wie „Gran Turismo 2000" oder „Tekken Tag Tournament"[2]. Das macht pro Spiel im Schnitt dürftige zweieinhalb Seiten. Bei der Bewertung allerdings überschlägt sich der Autor geradezu, spricht von „Geheimtipps" und „fantastisch aussehenden" Spielen – ohne nachvollziehbare Begründungen. So hat der Leser eher das Gefühl, vorgefertigte Texte der Hersteller serviert zu bekommen. Das alles ist in schlichtem Schwarzweiß gehalten, Texte und Bilder wirken lieblos aneinander gereiht.

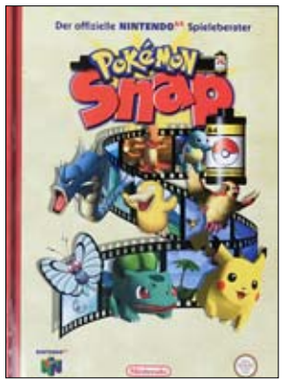
Urteil (weil wenigstens der Info-Teil über Technik und Zubehör nützlich ist): „geht so".



Playstation 2 – Strategien und Lösungen, Sybex-Verlag, 112 Seiten, 19,95 Mark, ISBN 3-8155-5027 -0

Geht so
Auch für Anfänger

Pokémon Snap



Pokémon Snap – Der offizielle Spieleberater. Nintendo, 114 Seiten, 24,80 Mark

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Lösungsbuch | Ihre Aufgabe: Pokémons fotografieren und dafür Punkte sammeln. Die Spieleprofis von Nintendo haben ihr gesamtes Wissen in das 114-seitige Buch gesteckt. Es quillt über vor interessanten Informationen: Lösungsvorschläge, Tipps und Tricks für eine Komplettlösung. Jedes noch so seltene Pokémon wird entdeckt, jedes schwierige Foto geschossen, jeder versteckte Geheimweg gefunden. Mit den offiziellen Karten der einzelnen Spielstufen des durch und durch in Farbe gehaltenen Buches ist das kein Problem. Je besser die Schnappschüsse, desto mehr Punkte gibt's. Wie viele wofür, wird genau aufgelistet. Ist ein Spieler mit den gut beschriebenen Grundlagen vertraut, dann kann er sich in professionelle Strategien einlesen – und ist ruck, zuck auf dem Weg zum Meisterfotografen.

Im so genannten „Pokédex" gibt es Zusatzinformationen über die Pokémons (Fundort/Typ/Größe/Gewicht/Charakter). Verständliche Formulierungen und abwechslungsreiche Aufmachung sorgen für Lesespaß.

Wer will, kann sich mit den im Buch verewigten High-Scores[3] der Spiele-Entwickler messen.

1sprich: „Techno Määdsch" 2sprich: „Tecken Teck Tornement" 3sprich: „Hei Skohrs"

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Baldur's Gate 2	19,95 Mark
	Prima Games	3-934783-39-2
2	Tomb Raider 5: Die Chronik	24,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-25-5
3	Command and Conquer Rot 2	24,95 Mark
	Prima Games/Electronic Arts	
4	Tomb Raider 4	19,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-18-2
5	Tomb Raider 3	19,95 Mark
	Eidos Interactive	3-934783-39-2
6	Tomb Raider 2	19,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-01-8
7	Baldur's Gate 2 Plus 1	19,95 Mark
	X-Games/Markt und Technik	3-827290-90-2
8	Flucht von Monkey Island	24,95 Mark
	Prima Games	3-934783-66-X
8	Zeus: Herrscher der Olymp	24,95 Mark
	Prima Games	3-934783-45-7
10	Die Sims und die Sims	19,95 Mark
	Prima Games/Electronic Arts	3-934783-42-2

Die Spielebücher-Hitliste wurde ermittelt aus Verkaufszahlen von Computer-Büchern bei der Kaufhauskette Karstadt und der Internet-Buchhandlung Libri.

KARSTADT Libri.de

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. **Wer wird Millionär?** • Eidos
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
2. **Patrizier 2** • Version 1.10 (2,1 MB) • Infogrames
   www.anstoss3.de/patches/patrizier2/p2_110.exe
3. **FIFA 2001** • EA
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
4. **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** • Version 1.003 vom 22. Dezember 2000 (1,3 MB) • EA
   ftp://ftp.germany.ea.com/downloads/patch/ra21003de.exe
5. **Cossacks – European Wars** • Version vom 5. Januar 2001 (1,4 MB) • CDV
   dl0.gamesweb.com/patches/csetup_mini.exe
6. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
7. **Tomb Raider 5 – Die Chronik** • Eidos
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
8. **Die Sims** • Version vom 1.1 (2,8 MB)• EA
   http://www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html
9. **Flucht von Monkey Island** • Version vom 29. November 2000 · Lucas Arts
   ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/MonkeyUpdate_DEU.zip
10. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
11. **Colin Mc Rae Rallye 2.0** • Version 1.05 vom 20. Dezember 2000 (1,3 MB) • Codemaster
    www.codemasters.com/cmr2pc/patch/CMR2Patch105.zip
12. **Baldur's Gate 2 – Schatten von Amn** • Version 1 vom 15. Dezember 2000 (6,2 MB) • Virgin
    ftp.vid.de/download/Bg2_dt_Patch1.exe
13. **Tony Hawk's Pro Skater 2** • Activision
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
14. **No One Lives Forever** • Version 001 vom 12. Dezember 2000 (6,4 MB) • EA
    ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/NOLFUpdate001.exe
15. **Age of Empires 2** • Version 2.0a vom 19. September 2000 (2,6 MB) • Microsoft
    download.microsoft.com/download/aoeaok/Update/2.0a/W9XNT4/DE/Age2upA-GER.exe
16. **Project IGI** • Eidos
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
17. **Sudden Strike** • Version 1.1 vom 20. Dezember 2000 (1,9 MB) • CDV
    dl0.gamesweb.com/patches/suddenstrike_v1_1_patch_g.exe
18. **Grand Prix 3** • Version 1.13 vom 26. Oktober 2000 (5 MB) • Microprose
    www.microprose.de/support/updates/gp3/grandprix3_patch_v113.exe
19. **Zeus: Herrscher des Olymp** • Havas Interactive
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
20. **B 17 Flying Fortress 2** • Microprose
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
21. **Delta Force 3** • Version vom 20. Dezember 2000 (5,9 MB) • Novalogic
    ftp.novalogic.com/pub/updates/dflwrev0/xx/df3upd8e.exe
22. **Rollercoaster Tycoon** • Version 2 vom 27. März 2000 (623 KB) • Microprose
    www.microprose.de/support/updates/rct/RCT-GE.exe
23. **Pharao** • Mission Editor vom 3. März 2000 (4,7 MB) • Havas Interactive
    ftp://62.144.125.20/demos-patches/Patches/games/Pharao/PharaoAufbauPack.EXE
24. **Alarm für Cobra 11** • THQ
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
25. **RTL Skispringen: Herausforderung 2001** • THQ
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
26. **Cultures · Weihnachtsmission (8,6 MB)** • THQ
    www.cultures.de/html/downloads/CulturesXmas212g.exe
27. **Star Trek Voyager: Elite Force** • Version 1.1 vom 31. Dezember 2000 (7,8 MB) • Activision
    http://ftp2.3ddownloads.com/showfile.php3?file_id=49392
28. **Jagged Alliance 2.5** • Version 1.01 vom 19. Dezember 2000 (4,1 MB) • Innonics
    ftp.innonics.net/pub/ja2ub/patches/ja2UB_german_patch_101.zip
29. **Diablo 2** • Version 1.04b vom 22. Dezember 2000 (2,4 MB) • Havas Interactive
    http://ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_104B.exe
30. **Call to Power 2** • Activision
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Spiele unter 55 Mark

1. **Age of Empires** • Version 1.0c vom 10. Januar 2000 (1 MB) • Microsoft
   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) • Ravensburger Int.
   www.moorhuhn.computerchannel.de/m2/cc_mh2v11up.exe
3. **Die Siedler 3 – Die Pyramide** • Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB) • Blue Byte
   ftp://209.198.154.50/updates/s3old160.exe
4. **Command & Conquer 3: Tiberian Sun** • Version 2.03 vom 15. Juni 2000 (5,6 MB) • EA
   ftp://ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE
5. **Pulleralarm: Das Spiel zu TV Total** • Levelupdate vom 20. November 2000 (8,3 MB) • Westka
   ftp.tvtotal.de/pub/pulleralarm/level/PulleralarmDownload_01.exe
6. **Die Original-Moorhuhnjagd** • Ravensburger Interactive
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
7. **Anno 1602** • Version vom 9. März 2000 (5,5 MB) • Sunflowers
   ftp.sunflowers.de/pub/patches/nina_erweiterung_ger.exe
8. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
9. **Big Brother 2** • Infogrames
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
10. **Driver – Best of Infogrames** • Version vom 12. April 2000 (1,1 MB) • Infogrames
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/driver/driver_ger.exe
11. **Prince of Persia 3D** • Version 1.1 (6,2 MB) • Mattel
    www.princeofpersia3d.com/downloads/patches/POP3Dpatch1_01.exe
12. **Die Rache der Sumpfhühner 2** • Koch Media
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
13. **Grand Theft Auto 2** • Version 1.03 vom 10. Februar 2000 (3,2 MB) • Take 2
    www.take2.de/patches/GTA2v103wPatch.exe
14. **Caesar 3 FG** • Version 1.1 (400 KB) • Havas Interactive
    www.caesar3.de/caesar3/download/updates/c3up11de.exe
15. **Kicker Fußballmanager** • Version 1.13 vom 10. April 2000 (900 KB) • Heart-Line
    www.heart-line.de/scripts/patch.pl?produkt=kicker&von=100&auf=113
16. **SAT.1 Superball** • Software 2000
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
17. **Star Wars – Episode 1: Dunkle Bedrohung** • Version 1.1 vom 12. Dezember 1999 (0,7 MB) • THQ/Ubi
    ftp.lucasarts.com/patches/pc/tpmupd11.exe
18. **Hugo 6** • Version 1.11-2 (206 KB) • ITE Media
    www.ite.dk/support/111/111-2ger.zip
19. **Autobahn Raser** • Version 1.4.0 vom 1. März 1999 (587 KB) • Davilex
    www.davilex.com/de_nieuw/games/download/abraser/abrupd.exe
20. **Hugo 5** • ITE Media
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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** • 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://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 6.21.003 vom 22. Dezember 2000 (4,3 MB)
www.matrox.com/mga/support/drivers/files/w9x_621.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)
www2.elsa.de/internet/ElsaFileArea.nsf/dateien?OpenView&Start=1&Count=1000&Expand=3.2.6#3.2.6

13 **Elsa Gladiac MX** • Version 4.12.01.0206-0170 vom 6. November 2000 (5,9 MB)
www2.elsa.de/internet/ElsaFileArea.nsf/dateien?OpenView&Start=1&Count=1000&Expand=4.2.5#4.2.5

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 3.1 vom 10. Januar (485 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)
www.terratec.de/support/treiber/xfire_treiber.htm

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 5. Januar 2001 (2 MB)
ftp://62.189.143.69/pub/creative/drivers/sbpci/SBPCI128Setupus.exe

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

Spieltitel	Hersteller	Tendenz	Preis	Anbieter	Ort	Telefon	Telefax
PC-SPIELE							
The Fifth Element	Ubi Soft	⊕	15,00 DM	Pro Markt	Berlin-Neukölln	030/6839160	030/68391617
Die Siedler 3: Das Geheimnis der Amazonen	Blue Byte	↘	19,00 DM	Saturn	Frankfurt	069/405010	069/40501101
Civilization: Call to Power	Hasbro Interactive	⊕	20,00 DM	Pro Markt	Berlin-Neukölln	030/6839160	030/68391617
Big Brother 2	Infogrames	⊕	29,00 DM	Allkauf	Meckenheim	02225/912310	02225/912312
Puller Alarm	Mattel	↘	39,00 DM	Saturn	Düsseldorf	0211/164840	0211/1648430
Jagged Alliance 2	Innonics	⊕	55,00 DM	Media Markt	Hannover	0511/820050	0511/82005169
Imperium Galactica 2	GT Interactive	↘	58,00 DM	Dcom Media	Karlsruhe	01805/4263746	0721/92090218
Wer wird Millionär?	Eidos	⊕	59,00 DM	Media Markt	Berlin-Neukölln	030/666850	030/66685129
Patrizier 2	Infogrames	↘	59,00 DM	Media Markt	Köln	02234/92050	02234/9205129
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
Cossacks	CDV	↘	69,00 DM	Saturn	Düsseldorf	0211/164840	0211/1648430
Kicker 2 Fußballmanager	Heart-Line	↘	69,00 DM	Saturn	Düsseldorf	0211/164840	0211/1648430
Gunman Chronicles	Sierra	⊕	69,00 DM	Saturn	München	089/143270	089/14327101
America	Becker	⊕	79,00 DM	Saturn	Hannover	0511/45020	0511/4502101
Sacrifice	Interplay	⊕	79,00 DM	Saturn	Berlin	030/247516	030/24751701
Die Mumie	Konami	⊕	79,00 DM	Saturn	Halle	0345/21276	0345/2127701
Sternenfahrer von Catan	Ravensburger	⊕	79,00 DM	Saturn	Hamburg	040/309580	040/30958101
Pizza Connection 2	Software 2000	⊕	85,00 DM	Media Markt	Köln	02234/92050	02234/9205129
Diablo 2	Blizzard	⊕	89,00 DM	Saturn	Köln	0221/16160	0221/1616208
Gifty	Cyro	⊕	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
PLAYSTATION-SPIELE							
Tomb Raider 4	Eidos Interactive	↘	30,00 DM	Gameland	Ratingen	02102/470473	02102/470472
Moorhuhn 2	Ravensburger	⊕	44,00 DM	Saturn	München	089/143270	089/14327101
Soul Reaver	Eidos Interactive	→	49,00 DM	Allkauf	Meckenheim	02225/912310	02225/912312
Jurassic Park Warpath	Electronic Arts	⊕	49,00 DM	Allkauf	Meckenheim	02225/912310	02225/912312
Carmageddon (deutsche Version)	SCI	⊕	49,00 DM	Allkauf	Meckenheim	02225/912310	02225/912312
In einem Land vor unserer Zeit	Disney Interactive	⊕	55,00 DM	Media Markt	Stuttgart	0711/228260	0711/297540
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
Army Men – Sarge's Heroes 2	3DO	⊕	59,00 DM	Pro Markt	Berlin-Neukölln	030/6839160	030/68391617
Star Wars: Jedi Power Battles	Lucasarts	↘	68,00 DM	Dcom Media	Karlsruhe	01805/4263746	0721/920902187
Das Dschungelbuch	Disney Interactive	⊕	69,00 DM	Media Markt	Hannover	0511/820050	0511/82005169
Driver 2	Infogrames	↘	69,00 DM	Media Markt	Hannover	0511/820050	0511/82005169
ISS Pro Evolution	Konami	⊕	69,00 DM	Allkauf	Meckenheim	02225/912310	02225/912312
Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	⊕	74,00 DM	Schaulandt	Hamburg	040/4800130	040/48001338
Galerians	Crave	↘	78,00 DM	Dcom Media	Karlsruhe	01805/4263746	0721/92090218
Star Trek Invasion	Activision	⊕	79,00 DM	Saturn	Hannover	0511/45020	0511/4502101
Spidermann	Marvel	⊕	79,00 DM	Saturn	Leipzig	0341/140530	0341/14053101
007 Racing	Electronic Arts	⊕	89,00 DM	Saturn	Hannover	0511/45020	0511/4502101
NHL 2001	Electronic Arts	⊕	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
PLAYSTATION-2-SPIELE							
FIFA 2001	Electronic Arts	→	111,00 DM	Media Markt	Stuttgart	0711/228260	0711/297540
NHL 2001	Electronic Arts	⊕	119,00 DM	Saturn	Berlin	030/247516	030/24751701
ISS Pro	Konami	⊕	119,00 DM	Saturn	Düsseldorf	0211/164840	0211/1648430
Silent Scope	Konami	⊕	119,00 DM	Saturn	Berlin	030/247516	030/24751701
Ready 2 Rumble Boxing	Midway	⊕	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
Rayman Revolution	Ubi Soft	⊕	119,00 DM	Saturn	Köln	0221/16160	0221/1616208
GAMEBOY-COLOR-SPIELE							
Winnie Puh	Disney Interactive	⊕	55,00 DM	Media Markt	Stuttgart	0711/228260	0711/297540
Donald Duck Quack Attack	Disney Interactive	⊕	55,00 DM	Media Markt	Stuttgart	0711/228260	0711/297540
Asterix auf der Suche nach Idefix	Infogrames	⊕	69,00 DM	Pro Markt	Berlin-Neukölln	030/6839160	030/68391617
NINTENDO-64-SPIELE							
Lego Alpha Team	Nintendo	⊕	69,00 DM	Saturn	Leipzig	0341/140530	0341/14053101

⊕ neu in der Liste, → unverändert, ↗ teurer, ↘ billiger gegenüber Vormonat

Spiele

Spieltitel	Hersteller	Tendenz	Preis	Anbieter	Ort	Telefon	Telefax
Pokémon Trading Card	Nintendo	→	69,00 DM	Saturn	Hamburg	040/309580	040/30958101
Donkey Kong 64	Nintendo	↘	90,00 DM	Gameland	Ratingen	02102/470473	02102/470472
Pokémon Snap	Nintendo	↗	99,00 DM	Saturn	Düsseldorf	0211/164840	0211/1648430
Mario Party 2	Nintendo	→	99,00 DM	Saturn	Halle	0345/21276	0345/2127701
Legend of Zelda: Majora's Mask	Nintendo	→	135,00 DM	Gameland	Ratingen	02102/470473	02102/470472
DREAMCAST-SPIELE							
Ferrari 355	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
Crazy Taxi	Sega	↘	78,00 DM	Dcom Media	Karlsruhe	01805/4263746	0721/92090218
Dead or Alive 2	Acclaim	→	89,00 DM	Media Markt	Rostock	0381/80716	0381/8003380
Virtua Tennis	Sega	→	89,00 DM	Media Markt	Hannover	0511/820050	0511/82005169
Ready 2 Rumble 2	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
Sega GT	Sega	→	89,00 DM	Saturn	Düsseldorf	0211/164840	0211/1648430
Jet Set Radio	Sega	→	89,00 DM	Saturn	Köln	0221/16160	0221/1616208
Shen Mue	Sega	↘	109,00 DM	Saturn	Halle	0345/21276	0345/2127701

Hardware

Hersteller	Typ	Tendenz	Preis	Anbieter	Ort	Telefon	TelefaxDiablo
MODEMS & ISDN-KARTEN							
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
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	Wheelmouse Optical	→	79,00 DM	Saturn	Leipzig	0341/140530	0341/14053101
Logitech	Wingman Rumblepad	→	80,00 DM	Karstadt	Berlin	0208/4951418	0208/4951331
Gravis	Xterminator Gamepad	→	89,00 DM	Karstadt	Berlin	0208/4951418	0208/4951331
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							
Saitek	R 100 mit Fußpedalen	→	100,00 DM	Promoteam	Nettetal	02157/8973620	02157/8973641
Microsoft	Force Feedback Wheel	→	249,00 DM	PC-King	Troisdorf	02241/881765	02241/881764
Guillemot	Force Feedback Lenkrad	→	279,00 DM	Saturn	Berlin	030/247516	030/24751701
COMPUTER-LAUTSPRECHER							
Interact	G-190, 40 Watt	→	25,00 DM	Pro Markt	Berlin-Neukölln	030/6839160	030/68391617
Quadral	SM 400, 400 Watt	↗	67,00 DM	PC Planet	Hürth-Efferen	02233/963070	02233/66790
Yamaha	YST-M101, 40 Watt	→	70,00 DM	Saturn	Berlin	030/247516	030/24751701
Philips	DSS 350 USB, 360 Watt	→	79,00 DM	Pro Markt	Berlin-Neukölln	030/6839160	030/68391617
Interact	SL 8200 Centauri, 40 Watt	→	90,00 DM	Media Markt	Berlin-Neukölln	030/666850	030/66685129
Soundlink	SL-8120B Titan, 140 Watt	→	99,00 DM	Media Markt	Frankfurt	069/9580180	069/971323
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
Labtec	Edge 418, 400 Watt	→	199,00 DM	Saturn	Berlin	030/247516	030/24751701
GRAFIKKARTEN							
ATI	Xpert 2000, AGP, 32 MB	↗	179,00 DM	CDJ Computer	Weibersbrunn	06094/984226	06094/984225
STB	Voodoo 3000, AGP, 16 MB	↘	179,00 DM	VV Computer	Troisdorf-Spich	02241/95090	02241/950944
Matrox	G450 MAX, AGP, 16 MB	→	219,00 DM	Easy PC	Bochum	0234/5409060	0234/5409062
Creative Labs	3D, Geforce 2 GTS, AGP, 32 MB	→	299,00 DM	PC-King	Troisdorf	02241/881765	02241/881764
Guillemot	Hercules 3D Prophet II, Geforce MX, AGP, 32 MB	↘	337,00 DM	van Zwanen Computersysteme	Seevetal	04105/152879	04105/152882
STB	Voodoo 4500, AGP, 32 MB	↗	369,00 DM	Saturn	Köln	0221/16160	0221/1616208
Elsa	Erazor X2, AGP, 32 MB	↘	406,00 DM	van Zwanen Computersysteme	Seevetal	04105/152879	04105/152882
ATI	Rage Radeon, AGP, 32 MB	↘	415,00 DM	van Zwanen Computersysteme	Seevetal	04105/152879	04105/152882
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
Elsa	Gladiac Geforce 2 GTS, AGP, 32 MB	→	699,00 DM	Saturn	Halle	0345/21276	0345/2127701
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 Player 1024, PCI	→	124,00 DM	GT Computer	Hannover	0511/440950	0511/2134556
SPIELE-KONSOLEN							
Nintendo	Gameboy Color	↘	111,00 DM	Saturn	Hannover	0511/45020	0511/4502101
Nintendo	Nintendo 64	↘	199,00 DM	Planet Media	München	089/35652170	089/35652171
Ninteno	Nintendo 64 – Pikachu Konsole	→	199,00 DM	Saturn	Düsseldorf	0211/164840	0211/1648430
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

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

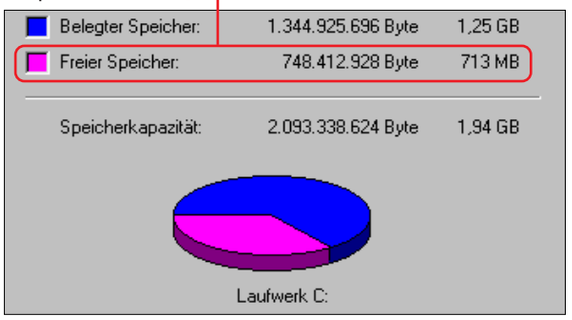
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



Es folgt ein Klick mit der *rechten* Maustaste auf



dann einer mit der linken Maustaste auf Eigenschaften. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Platz auf der Festplatte ablesen.



Um freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe übernächste Seite).

2 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



Normalerweise wird daraufhin ein neues Fenster geöffnet,



und die Installation startet automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

3 Startet die Installation nicht automatisch, dann gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie doppelt auf



Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol des Laufwerks, in dem die Spiel-CD-ROM liegt. In der Regel ist das



Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.

4 Suchen Sie die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie



oder



oder

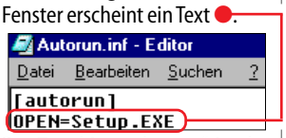


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

5 Hat die Installationsdatei einen anderen Namen, so können Sie den meist wie folgt 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 ein Text.



Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

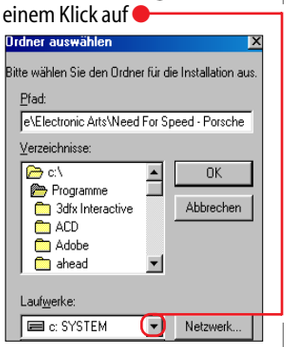
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

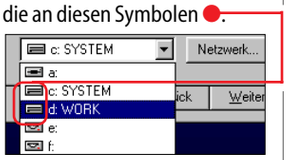
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



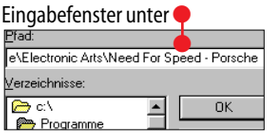
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.194 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf



wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie weitere Festplatten oder Festplattenpartitionen wählen können. Sie erkennen die an diesen Symbolen.



Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter

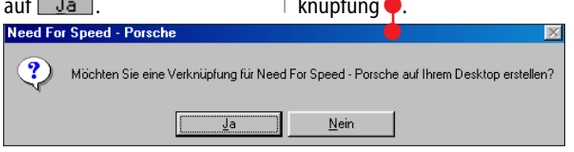


eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein.

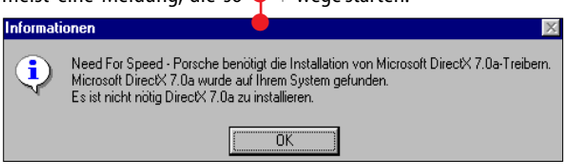
Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

10 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK. Sie werden gegebenenfalls gefragt, ob der gewünschte Programmordner: erstellt werden soll. Klicken Sie auf Ja.



11 Die meisten Spiele schlagen Ihnen nach der Installation des eigentlichen Programms vor, auch die Windows-Erweiterung Direct-X zu überspielen.

Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so

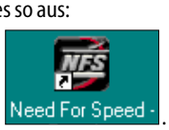


oder sehr ähnlich aussieht.

In diesem Fall ist es nicht nötig, Direct-X zu installieren. Klicken Sie auf OK. Haben Sie dagegen eine ältere Direct-X-Version oder gar keine, dann installieren Sie die aktuelle Version. Die neueste Direct-X-Version finden Sie in jedem Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE.

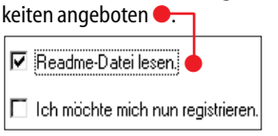
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.

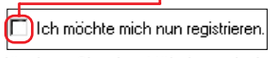




Installation von PC-Spielen

Durch einen Klick ins jeweilige Kästchen entscheiden Sie, ob Sie von diesen Optionen Gebrauch machen wollen oder nicht. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich dafür, die „Readme-Datei“ (Lies-mich-Datei) zu lesen. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige letzte Änderungen, die nicht mehr ins Handbuch aufgenommen wurden.

Eine Produktregistrierung ist nur dann sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten jedoch nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, auf eine Registrierung zu verzichten. Per Klick ins entsprechende Kästchen



löschen Sie das Häkchen darin und verzichten so auf eine Registrierung. Anschließend klicken Sie auf Fertigstellen.

So gehen Sie vor, wenn sich die Bedienungsanleitung lediglich als Datei auf der CD-ROM befindet

Leider liegt nicht allen Spielen ein gedrucktes Handbuch bei. In einem solchen Fall sollten Sie die Bedienungsanleitung für das Programm aber immerhin als so genannte „PDF-Datei“ im Verzeichnis der CD-ROM finden.

Um eine solche Datei lesen zu können, benötigen Sie allerdings das Programm „Acrobat Reader“.

COMPUTERBILD-SPIELE-Leser finden die jeweils neueste Version dieses Programms jeden Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen Ausgabe. Wie Sie den Acrobat Reader installieren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen und Anleitungen zur Heft-CD-ROM.

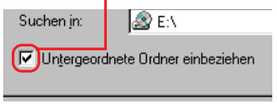
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

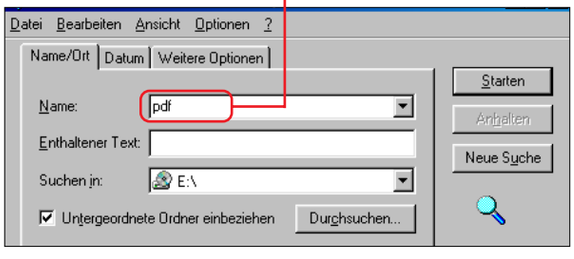
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

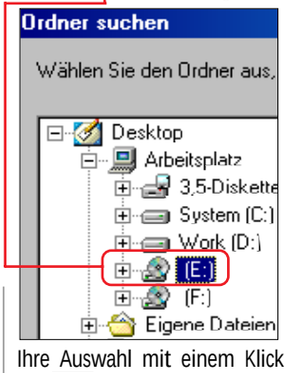
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





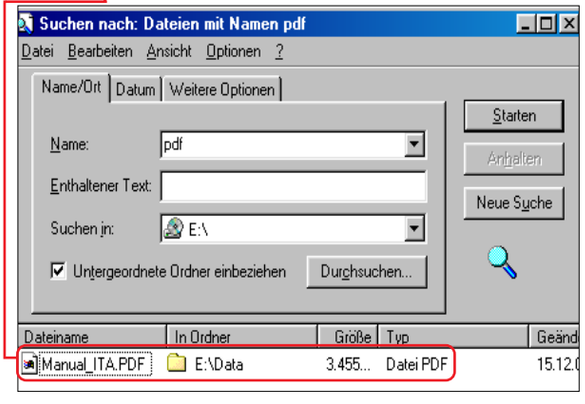
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

4 Sie sehen dann ein weiteres Bedienfeld. Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk nach den PDF-Dateien gesucht werden soll. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD-ROM befindet, und bestätigen Sie



Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Nach einem Klick auf Starten beginnt der Computer, die CD-ROM nach PDF-Dateien zu durchsuchen.

5 Bereits nach kurzer Zeit sehen Sie die entdeckte(n) PDF-Datei(en) im unteren Eingabefeld.



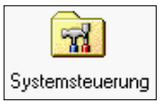
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

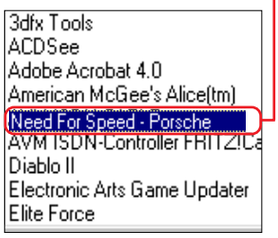


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



4 Es folgt ein Klick auf Installieren/Deinstallieren.

5 Sie sehen eine Liste sämtlicher Programme (also auch aller Spiele), die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel.



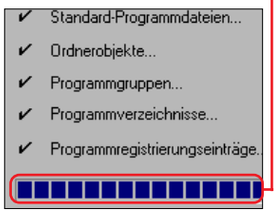
Klicken Sie diese Zeile an.

6 Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie einfach auf Hinzufügen/Entfernen.

7 Im nächsten Fenster werden Sie sicherheitshalber gefragt, ob Sie das Programm wirklich löschen möchten. Wenn Sie dessen tatsächlich sicher sind, antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

Achtung: Sobald Sie auf Ja geklickt haben, wird das Programm unwiderruflich von Ihrem Computer gelöscht!

8 Den Fortschritt des Löschvorgangs zeigt ein zunehmender blauer Balken an.



Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

Installation von Konsolenspielen

Playstation und Playstation 2

1 Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S.194 mit dem Fernseher.



2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken.

3 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's.

Gamecube



1 Verbinden Sie die Konsole per Scart-Kabel mit dem Fernsehgerät.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken.

3 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's, dem Spielspaß steht jetzt nichts mehr im Wege.

Xbox



1 Falls Sie ein Scart-Kabel verwenden, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken. Weiter mit Schritt **5**.

3 Verwenden Sie statt eines Scart-Kabels ein Antennenkabel, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

4 Wählen Sie den passenden Fernsehkanal aus. Das ist in der Regel Kanal 36.

5 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schließen Sie die Laufwerksschublade – los geht's.

Gameboy, Gameboy Color und Gameboy Advance



1 Spielmodul in den Gameboy stecken, einschalten – los geht's.

2 Achtung: Spiele mit der Aufschrift „Only For Gameboy Color“ funktionieren nur mit dem Gameboy Color. Advance-Spiele laufen grundsätzlich *nur* mit dem Gameboy Advance.



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

Vorsicht, Fall: PS-2-Konsole übersteht Sturz nicht

Ich hatte Tränen in den Augen, als ich in Heft 1/2001 vom Crashtest der Playstation 2 gelesen habe!

Seit dem 24. November versuche ich die PS 2 in meine Hände zu bekommen – vergebens! Ausverkauft, Lieferschwierigkeiten, nicht vorbestellt und so weiter!



Foto: Weber

Achtung: Im Falle eines Falles macht die PS 2 nachher nicht mehr alles.

Nur 120 000 Geräte in „Good Old Germany“, und ihr macht den „ultimativen Crashtest“.

Was macht ihr mit dem Schrott? Könnt ihr das Ganze zusammenfegen und mir schicken? Dann hätte ich wenigstens die Illusion, eine PS 2 mein Eigen nennen zu können! Na ja – macht weiter so, denn eure Tests sind unglaublich hilfreich. **Olaf, per E-Mail**

Der Falltest mit der Playstation 2 musste leider sein. COMPUTERBILD-SPIELE testet Konsolen immer hart auf Alltagstauglichkeit. Dazu gehört natürlich auch der Sturz von der Tischkante.

Während die Tastatur den Test übrigens ohne Probleme überstand, war die Konsole anschließend nicht mehr zu gebrauchen. Vorsichtiger Umgang mit der Playstation 2 ist also angeraten.

Hoffentlich haben Sie inzwischen ein Exemplar bekommen.
Die Redaktion

Lösung für „Atlantis 2“ – bei Magic Line

Es gibt zwar kein Lösungsbuch für „Atlantis 2“, aber immerhin ein Lösungsheft von Magic Line. Und das Ganze sogar auf Deutsch! Unter der Internet-Adresse des Verlags 2D S. 196 oder unter der Telefonnummer 01908/7326826 (3,63 Mark pro Minute) können Interessierte bestellen. **Respo, per E-Mail**

Vielen Dank für den Tipp! (Der Brief bezieht sich übrigens auf eine Zuschrift an „COMPUTERBILD-SPIELE hilft Lesern“ in Ausgabe 2/2001, Seite 202) Die Redaktion

Tolle Preise für „traumhafte“ Konsolen

Ich lese in COMPUTERBILD-SPIELE stets mit großem Interesse Ihre tollen „Schnäppchenseiten“ (Marktpreise). Dort bin ich auch fündig geworden: Unter der Kategorie Spiele-Konsolen gab es meine Wunschkonsole, eine Sega Dreamcast, für nur 249 Mark. Ich bin dann schnell zum Anbieter geeilt und musste feststellen: 349 Mark sollte die Konsole dort kosten und nicht, wie Sie geschrieben haben, 249 Mark. Ich bin sehr enttäuscht und traurig darüber, 50 Kilometer in zwei Stunden gefahren zu sein, um dann doch mit leeren Händen nach Hause zu kommen.

Sven Hilke, per E-Mail.

Der Schnäppchenführer soll Ihnen Anhaltspunkte dafür liefern, wo Sie welches Produkt günstig kaufen könnten. Die Redaktion ermittelt die günstigsten Marktpreise aus Anzeigen in großen Tageszeitungen und Fachzeitschriften – bundesweit. Aber damit ist nicht garantiert, dass sie dort das gewünschte Produkt erhalten. Vielleicht galt das Angebot nur für ganz kurze Zeit, oder die Nachfrage war einfach viel zu groß. Um sicher zu gehen, dass die Angebote noch gelten, sollten Sie vorher mit dem Händler Kontakt aufnehmen – gerade bei weiten Anreisewegen. Deswegen finden Sie in COMPUTERBILD-SPIELE die Telefon- und Fax-Nummern der Anbieter.
Die Redaktion

Her(t)z der Xbox schlägt im 250er-Takt – ab Anfang 2002 auch in Europa



Schönes Stück – doch am Xbox-Innenleben kann sich bis zum Verkauf noch einiges tun.

Erst mal ein Super-Lob an die Redaktion. Es ist schon berechtigt, dass dieses Magazin führend ist, da es verständlich und sehr einsteigerfreundlich ist. Auch der Bericht über die Xbox hat mich gefreut. Denn fünf Seiten sind wirklich umfangreich. Ich habe bisher von anderen Zeitschriften nur magere Informationen dazu erhalten. Aber einen klitzekleinen Fehler gibt es: Der **Grafikprozessor** S. 194 von Nvidia hat jetzt nur noch 250 **Megahertz** S. 194 statt 300.

Max Stauch, per E-Mail

Zum Redaktionsschluss für Heft 2/2001 ging auch Microsoft von 300 Megahertz Leistung des Grafikprozessors aus. Inzwischen bestätigte Boris Schneider-Johne, Pressesprecher von Microsoft Deutschland: „Entgegen früherer Ankündigungen liegt die Taktfrequenz des Grafikprozessors bei 250 Megahertz.“ Die erste Spielekonsole des US-Konzerns befindet sich noch in der Entwicklung. Der Verkauf startet in Deutschland und dem übrigen Europa Anfang 2002. Daher ist nicht ausgeschlossen, dass es noch weitere technische Änderungen gibt. COMPUTERBILD-SPIELE wird die Leser weiterhin auf dem Laufenden halten. Die Redaktion

„Cooler“ Beruf: Wie werde ich Spieletester?

Liebe COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion, ich würde es supertoll finden, Spieletester zu werden. Ich bin hauptsächlich Strategiespiele-Fan. Ich habe mir schon lange gewünscht, so etwas Cooles zu machen. Wie wird man eigentlich Spieletester bei Euch? Kann ich mal ein Spiel für Euch testen? **Benedikt Weber, Koblenz**

Bei COMPUTERBILD-SPIELE testen fest angestellte Redakteure die Spiele. Es gibt allerdings keinen festgelegten Ausbildungsweg für diesen Beruf.

Die Redakteure spielen Neuerscheinungen durch, beurteilen sie auf Spielspaß sowie technische Qualität und bringen anschließend die erzielten Ergebnisse zu Papier. Deswegen sollten sie sich einerseits bestens mit Spielen auskennen und andererseits stilsicher mit der deutschen Sprache umgehen können.

Zum Berufsbild des Spieletesters gehören außerdem der alltägliche Umgang mit dem Computer als Arbeitsgerät sowie mit diversen Text- und Bildbearbeitungsprogrammen. Die Redaktion

Gute Wahl? Auch ohne Bestnote „Spiel des Monats“

Ich habe eine Frage: „Half-Life: Gunman Chronicles“ ist „Spiel des Monats“ geworden, hat aber nur das Testergebnis „befriedigend“ (Note 2,53). „No One Lives Forever“ hat aber das Testergebnis „sehr gut“ (Note 1,26/beide Tests in COMPUTERBILD-SPIELE 2/2001, Anm. d. Red.) Wie wird eigentlich das Spiel des Monats in Ihrem Heft ausgewählt?

Christopher Amels, per E-Mail



Männer des Monats: „Half-Life: Gunman Chronicles“ schaffte es auf den Titel.

COMPUTERBILD-SPIELE wählt jeden Monat einen besonders interessanten Titel als Spiel des Monats aus.

So ein Spiel kann zum Beispiel eine ungewöhnliche Handlung haben oder ein ganz neues Spielprinzip einführen. Oder es wird aller Voraussicht sehr erfolgreich sein. Half-Life: Gunman Chronicles ist die Fortsetzung einer sehr populären Spiele-Reihe. Spieler in aller Welt haben diesen Titel mit Spannung erwartet.

Aber auch wenn ein Spiel sehr bekannt ist und von anderen Zeitschriften mit Vorschusslorbeeren überschüttet wurde, gilt: Wenn es den COMPUTERBILD-SPIELE-Testkriterien nicht standhält, dann bekommt es auch als Spiel des Monats eine mittelmäßige oder gar schlechte Note. Die Redaktion

Kein Fachchinesisch: „Schließlich sind wir Deutsche –“

Zuerst ein großes Lob an Eure Zeitung. Zum Leserbrief von Christian („Leichter Einstieg in die Spiele-Welt ohne Fremdwörter“, Ausgabe 2/2001) möchte ich sagen: Bleibt so! Schließlich sind wir Deutsche und keine (Fach-) Chinesen. Herzliche Grüße

Helmut Harringer, Linz, Österreich

COMPUTERBILD-SPIELE lüftet Schleier des Geheimnisses

Ich war am 3. Januar in Tankstellen und Zeitschriftenläden und wollte mir COMPUTERBILD-SPIELE 2/2001 kaufen. Doch die war noch nicht da! Ich habe nichts gegen Warten, jedoch war ich ein bisschen verdutzt, weil in Heft 1/2001 stand, dass die neue Ausgabe am 3. Januar erscheinen werde. Kam das wegen der Feiertage? Wenn Ihr wisst, dass die COMPUTERBILD-SPIELE so spät kommt, könnt Ihr dann nicht einen anderen Erscheinungstermin angeben?

Tobias Köhler, Paderborn



Ursache der späten Auslieferung: die „Xbox“ von Microsoft.

An den Feiertagen lag der spätere Auslieferungstermin nicht – die Weihnachtspause war eingeplant. Vielmehr wollte Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE als erste Zeitschrift der Welt eine Sensation präsentieren: die allerersten Bilder der neuen Spielekonsole von Microsoft, der „Xbox“, inklusive ausführlicher Informationen.

Und weil Microsoft-Boss Bill Gates erst am 6. Januar in Las Vegas den Schleier des Geheimnisses von der Xbox lüftete, konnte das Heft mit der Geschichte über das neue Produkt nicht vorher erscheinen. Deshalb musste der Erstverkaufstag kurzfristig auf den 8. Januar verschoben werden. COMPUTERBILD-SPIELE hat die Abonnenten rechtzeitig informiert und bittet alle anderen Leser um Verständnis.

Die Redaktion

Spiele-Tests bis ins kleinste Detail – leicht verständlich und nachvollziehbar



Redakteur Markus Fiedler (33) testet das Strategiespiel „America – No Peace . . .“.

Warum habt ihr in den Tests denn die persönliche Meinung der Redakteure abgeschafft? Denn: Was nützt ein Spiel, wenn es alle technischen Voraussetzungen hat, aber nach einmaligem Spielen vollkommen langweilig ist?

Sebastian Karste, Großheide, per E-Mail

Die Redaktion hat die persönliche Meinung ganz und gar nicht abgeschafft. Sie möchte die Tests vielmehr so veröffentlichen, dass möglichst jeder die Ergebnisse nachvollziehen kann. Deshalb hat COMPUTERBILD-SPIELE die Tabellen seit Ausgabe 1/2001 geändert. Die Redaktion schlüsselt ihre Kriterien für die „Spaßbewertung“ seitdem genau auf. Spieleinstieg, Langzeitspaß, Detailreichtum, Bewegungsabläufe und andere Eigenschaften wurden natürlich schon immer überprüft.

Nur erfahren die Leser jetzt bis ins Detail, wie das Spiel im jeweiligen Prüfpunkt bewertet wurde. Zusammen ergeben alle Einzelpunkte eine Teilnote, die zu 52 Prozent in die Gesamtnote einfließt. Was früher in drei knappen Sätzen zusammengefasst wurde, können Sie jetzt anhand von 14 Einzelpunkten genau überprüfen.

Die Redaktion

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fachbegriffe einfach erklärt



Bei COMPUTERBILD-SPIELE müssen Sie nicht lange blättern. Hier finden Sie alle Fachbegriffe aus dem Heft schnell und verständlich erklärt.

AGP

AGP ist eine besonders schnelle Steckverbindung (Schnittstelle) für moderne Grafikkarten. AGP steht für „Accelerated Graphics Port“[1], auf Deutsch: „beschleunigter Grafikanschluss“.

Arbeitsspeicher

Außer dem **Prozessor** ist auch der Arbeitsspeicher (RAM) ein Kernstück des Computers. RAM heißt „Random Access Memory“[2] und bedeutet „flüchtiger Arbeitsspeicher“. Flüchtig, 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 32 oder 64 **Megabyte** RAM ausgestattet.

Benchmark[3]

Ein Benchmark ist ein Programm zum Feststellen der Geschwindigkeit und anderer Leistungsdaten eines Computers und seiner Bauteile.

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**, Drucker und andere Geräte. Bekannte Betriebssysteme sind zum Beispiel MS-DOS, Windows 95, Windows 98, Linux sowie MacOS.

Bewegungssensor

Bewegungssensoren befinden sich etwa in Spieletastaturen und ermöglichen eine Steuerung durch Neigung des Geräts.

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 die 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 darstellen kann, so zeigt der oft nur ein Flimmern. Der Monitor kann dabei Schaden nehmen. Welche Bildwiederholfrequenz bei einer bestimmten **Bildauflösung** maximal dargestellt werden kann, entnehmen Sie dem Handbuch zum Bildschirm.

Bit

Ein Bit ist die kleinste Informationseinheit, die vom Computer verarbeitet wird. Ihr Wert kann 0 oder 1 sein. Die Geschwindigkeit einer Datenleitung hängt davon ab, wie viele Bits pro Sekunde sie transportieren kann.

Direct-3D

Direct-3D ist ein Teil der Programmsammlung **Direct-X**.

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 das Computerspiel und das Computer-Zubehör mit Direct-X arbeiten können. Bei Spielen, die Direct-X benötigen, gehört die Programmsammlung zum Lieferumfang.

DVD-ROM

DVD ist die Abkürzung für „Digital Versatile Disc“[4]. Auf dieser „vielseitigen Digitalscheibe“ lassen sich Daten, Bilder, Ton und Videos abspeichern.

Festplatte



Eine Festplatte ist ein sehr schneller magnetischer Datenspeicher, der in den Computer eingebaut ist. Es handelt sich um nicht austauschbare Scheiben, die sich in einem verschlossenen Gehäuse sehr schnell drehen. Auf der Festplatte finden die auf dem Computer installierten Programme genau so Platz wie die von Ihnen gespeicherten sonstigen Daten (Briefe, Tabellen und Spielstände).

Force Feedback[5]

Force Feedback (zu 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.

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.



Grafikkartenspeicher

Je größer der Grafikspeicher auf der Grafikkarte ist, desto mehr Bildpunkte und Farben kann die verarbeiten. Für Texte reicht 1 **Megabyte** aus, für originalgetreue Fotowiedergabe sind 2 Megabyte empfehlenswert. Moderne Grafikkarten haben 16 oder 32 Megabyte Grafikspeicher. Erst damit ist die ruckelfreie Darstellung von 3D-Spielen möglich.

Grafikprozessor

Der Grafikprozessor auf der **Grafikkarte** ist für den besonders schnellen Bildaufbau, speziell bei 3D-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 Bildabläufe in Computerspielen sind erst durch den Einsatz leistungsfähiger Grafikprozessoren möglich.

Hauptplatine

Die Hauptplatine, auch „Motherboard“[6] oder „Mainboard“[7] 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.

Hertz

Hertz (Hz) ist die physikalische Maßeinheit für die Frequenz. Sie bezeichnet die Anzahl der Schwingungen (oder Wiederholungen eines Ereignisses) pro Sekunde.

Infrarot-Empfänger/-Sender

Die meisten Fernseher und Videorecorder haben heute eine Fernbedienung mit Infrarot-Sender. Durch für Menschen unsichtbare Lichtimpulse überträgt die Fernbedienung Ihre Befehle an den Empfänger am Gerät.

Installation

Beim Installieren eines Programms (auch Setup genannt) werden alle benötigten Dateien von Disketten oder CD-ROM auf die Festplatte kopiert. Die meisten Windows-95-Programme starten das zugehörige Installationsprogramm automatisch, sobald Sie die CD-ROM ins Laufwerk einlegen. In vielen Fällen muss eine Seriennummer eingetippt werden, die Sie meist auf der Packung des Programms finden. Manuell starten Sie die Installation eines Programms, indem Sie „setup.exe“ oder „install.exe“ aufrufen.

Koaxialadapter

Koaxialkabel kennen Sie vom Anschluss der Fernsehantenne: Die Kabel sind rund, haben einen „Innenleiter“ genanntes Kupferkabel in der Mitte (für die Signale) und eine „Abschirmung“ außen, die Störungen fernhält. Für Computer-Netze verwendet man statt Antennenkabeln ein hochwertiges Spezialkabel mit der Bezeichnung „RG-58“.

LCD-Bildschirm

Ein LCD-Bildschirm ist ein Flachbildschirm. LCD ist die Abkürzung für „Liquid Crystal Display“[8]. Ein solches LCD erzeugt das Bild

1sprich: „AckSelleräitedGraffickPort“ 2sprich: „Rändem Ackßess Memmeri“ 3sprich: „Benschmark“ 4sprich: „Didschitel Wörsetel Disk“ 5sprich: „ForßFlihdbäck“ 6sprich: „Masserbohrd“ 7sprich: „Mäinbohrd“ 8sprich: „LickwiddKrisstel Dissplä“ 9sprich: „Schatter“

durch flüssige Kristalle zwischen zwei Glasplatten. Jeder Bildpunkt kann elektronisch lichtundurchlässig oder -durchlässig gemacht werden. Eine Hintergrund-Beleuchtung sorgt dafür, dass die Bildpunkte sichtbar werden.

LCD-Shutter [9]

Die Brillengläser in 3D-Brillen sind so genannte LCD-Shutter. Die beiden Gläser werden im Wechsel durch elektrische Impulse durchsichtig oder undurchsichtig gemacht. Auf dem Bildschirm erscheint jeweils nur das Bild für das Auge, das gerade freien Blick hat. Das Gehirn setzt die beiden Halbbilder zu einem 3D-Bild zusammen.

Megabyte [10]

Die Größe des Arbeitsspeichers eines Computers wird in Byte gemessen. Die nächst größeren Einheiten sind Kilobyte und Megabyte. Ein Kilobyte sind 1024 Byte, ein Megabyte wiederum 1024 Kilobyte oder 1 048 576 Byte.

Megahertz

Ein Megahertz sind eine Million Hertz.

Mini-Steuerknüppel

Der Mini-Steuerknüppel ist Bestandteil der Spieletastatur und dient in einem Computerspiel zur Änderung des Blickwinkels.

Nintendo-64-Transfer-Pak

Das Nintendo-64-Transfer-Pak ist ein Adapter zum Datenaustausch zwischen Gameboy und N 64.

Prozessor

Der Prozessor, auch CPU (für „Central Processing Unit“ [11] genannt, ist das zentrale Steuerorgan des Computers.



Prozessortakt

Die Geschwindigkeit eines Prozessors wird in Megahertz (MHz) oder Gigahertz (GHz) gemessen. Sie sagt aus, wie viele Millionen Arbeitsschritte pro Sekunde der Rechner ausführen kann (Taktfrequenz). Gängige Computer arbeiten mit 266 MHz, 400 MHz oder 1000 MHz (= 1 GHz).

Scart-Kabel

Der auch als Euro-AV bekannte Anschluss ist eine 21-polige, genormte Verbindung für Bild- und Tonleitungen. Scart-Kabel werden für die Verbindung zwischen Videorecorder und Fernseher sowie zwischen Spielekonsole und Fernseher verwendet.

Soundkarte

Die Soundkarte ist eine Einbaukarte, mit deren Hilfe der Computer Musik und Sprache wiedergeben kann. Außen an der Karte finden Sie Anschlüsse für Zusatzgeräte, wie Steuerknüppel, Lautsprecher, Mikrofon, sowie Eingang und Ausgang für die HiFi-Anlage.

Speicher-Interface [12]

Speicher-Interface wird die Verbindung zwischen dem **Grafikkartenspeicher** und dem **Grafikprozessor** genannt.

Speicherkarte

Die Speicherkarte ist eine Spielekonsolen-Erweiterung, auf der Sie Spielstände speichern können. Die Karte wird in die Konsole eingesteckt. Spiele können später vom gespeicherten Zwischenstand aus fortgesetzt werden.

Speichertakt

Der Speichertakt gibt an, mit welcher Geschwindigkeit der Inhalt des Speichers zum Prozessor weitergegeben werden kann, und wird in **Megahertz** gemessen.

Taktfrequenz

Die Taktfrequenz des Prozessors in **Megahertz** gibt an, mit welcher Geschwindigkeit der Prozessor arbeitet.

USB-Anschluss

Die serielle Schnittstelle, an die bei heutigen Computern Maus und Modem angeschlossen werden, ist recht langsam. Daher haben führende Hersteller, wie Compaq, IBM, Intel, Microsoft und NEC, gemeinsam eine schnellere Schnittstelle entwickelt. Dieser „Universal Serial Bus“ [13] (USB) kann Daten mit 12 **Megabyte** pro Sekunde transportieren, also rund 100 Mal so schnell wie die heutigen seriellen Schnittstellen. Außerdem können Sie bis zu 256 Geräte, wie Tastatur, Maus, Modem, ISDN- oder analoge Telefone und Telefonanlagen, Scanner oder digitale Kameras anschließen.

VGA-Signal

Ein solches Signal entspricht der VGA-Norm. VGA („Video Graphic Array“ [14]) ist ein älterer Grafikstandard, der die Darstellung von maximal 16 Farben bei einer Bildauflösung von 640 x 480 Bildpunkten ermöglicht. Aber nur mit 50 bis 60 Bildern pro Sekunde, was sich durch Flimmern des Bildschirms bemerkbar macht.

Windows 98 SE

Windows heißt die von Microsoft entwickelte grafische Benutzeroberfläche mit Fenstertechnik. Windows 98 ist der Nachfolger der 95-er Variante. „SE“ („Second Edition“ [14]) steht für die „zweite Auflage“ von Windows 98.

Z-Achsen-Regulierung

Z-Achsen-Regulierung nennt sich eine Funktion des Steuerknüppels. Der Spieler kann den Steuerknüppel um dessen eigene Achse drehen. Damit führt seine Spielfigur eine besondere Bewegung aus, zum Beispiel driftet ein Flugzeug in eine bestimmte Richtung.

10 sprich: „Megabait“ 11 sprich: „Seentrel Proßessing Junit“ 12 sprich: „Interfäjs“ 13 sprich: „Juniwörfel Ssiri-el Bass“ 14 sprich: „Wideo Grafik Arrär“ 15 sprich: „Sekendl Idschen“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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 Konsolenspielen
01908/83441
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, so wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Internet-Adressen aus dem Heft

1. www.3dconcept.ch (Deutsch)
2. www.gbparadise.de (Englisch)
3. www.xploder.de/codes (Deutsch)
4. www.x-plorer.co.uk (Englisch)[1]
5. www.sumpfhuhn.com (Deutsch)
6. www.kochmedia.com (Deutsch)
7. www.entechtaiwan.com (Englisch)
8. ub.innonics.net/de/service/patches (Deutsch)
9. www.interact-europe.de (Deutsch)
10. www.eye3d.de (Deutsch)
11. www.saitek.de (Deutsch)
12. www.trekstore.de (Deutsch)
13. www.madcatz.de (Englisch)
14. www.pearl.de (Deutsch)
15. www.playstation.de (Deutsch)
16. www.s3graphics.com (Englisch)
17. www.game-america.de (Deutsch)
18. www.eidos.de (Deutsch)
19. www.software2000.de (Deutsch)
20. www.magic-line.de (Deutsch)
21. www.vid.de (Deutsch)
22. www.derplaner3.de (Deutsch)
23. www.team17.com (Englisch)
24. www.dreamcast.de (Deutsch)
25. www.netzstatt.de (Deutsch)
26. www.thq.de (Deutsch)
27. www.ubisoft.de (Deutsch)
28. www.4KidZ.de (Deutsch)
29. www.geheimnisderdruiden.de (Deutsch)
30. www.mucklefiguren.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	keins	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

[1] funktioniert nicht mit Netscape

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? Mit dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort.

Firma	Seite
Ak tronik Software	175
Amazon.de	187
AMS	100,101
Audiofon Chat &Play Entertainment	161
Avitos AG	15
AVM Computersysteme	157
COMPUTERBILD	183,191
COMPUTERBILD-SPIELE	167
CDV AG	119
Creative Labs	45
Data Becker	83
Dell Computer GmbH	111
Deutsche Expert	155, 199
Deutsche Shell GmbH	123
D & W Katalog	185
Eidos interactive	149
Electronic Arts	113
Ernst Klett	2
Family Telekom	197
Fuji Magnetics GmbH	19
Game it	169
Game play	7
Greenpeace	161, 185
Handy.de	107
Infogrames	84, 85, 143
JoWood Productions	79
Karstadt AG	13, 46, 47, 63,117
Koch Media	125
Magix entertainment	67
Media Markt	10,11
Microsoft	200
Mobil Direkt GmbH	21
Peron	163
Planetactive GmbH	134,135
ppm GmbH	137
Reemtsma	193,195
Saturn	89, 91
Selling points	59
Steinberg	127
Strato AG	95
Toplogo	161
TV Total Print Verlags GmbH	165
Virgin	23, 147
Westfalenhallen Dortmund GmbH	137
World online	185

Fehlt Ihnen eine Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE?

Wenn Ihnen eine ältere COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgabe fehlt, können Sie den Nachbestell-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 und 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. März 2001 im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Die Siedler 4

Jetzt aber! Nach langem Warten soll der vierte Teil nun endlich auf den Markt kommen. Diesmal haben die knuddeligen Wesen einen harten Gegner: das dunkle Volk. Die fiesen Winzlinge haben mächtig Spaß daran, das Land zu verwüsten und die Nachbarn zu ärgern. Ob es auch mächtig Spaß macht, sie daran zu hindern, steht im nächsten Heft.



F1-Racing Championship

März 2001: Schumi und Co. lassen wieder jede Menge Reifengummi qualmend auf dem Asphalt der Formel-Eins-Kurse zurück. COMPUTERBILD-SPIELE hat das Rennspiel getestet: Starten Sie aus der ersten Reihe, oder kriegen Sie nur einen der billigen Plätze? Mehr im nächsten Heft.



Die Rache der Sumpfhühner 3

Laden, zielen, schießen: Hobbyjäger und Federvieh-Hasser können bald erneut ihrer Leidenschaft frönen und den kleinen Flatterkünstlern mit einer dicken Ladung Schrot die Unterdaunen umsortieren. Ob der dritte Teil der Serie ein Volltreffer oder Rohrkrepierer ist, steht im nächsten Heft.

SPIELETRICKS



Oni

Geheimagentin Konoko muss körperliche und geistige Höchstleistungen erbringen, um Gangstersyndikate zu erledigen und den bösen Buben ordentlich das Fell zu gerben. Wie Sie die agile Kämpferin richtig in den Griff kriegen, den rechten K(l)ick am rechten Fleck einsetzen und gut durch gefährliche Abenteuer kommen, verrät COMPUTERRBILD-SPIELE ganz ausführlich im nächsten Heft.

HARDWARE



Aus die Maus?

Spieler wissen es genau: Ohne eine gute Maus macht das beste Spiel nur halb so viel Spaß! 14 optische und vier speziell für Spiele konstruierte Mäuse durchliefen deshalb den knallharten Test von COMPUTERBILD-SPIELE. Lesen Sie im nächsten Heft, womit die „Tierchen" in Berührung kamen, welche Belastung sie aushalten mussten und wie die einzelnen Exemplare dabei abgeschnitten haben.

MAGAZIN



Über den Wolken

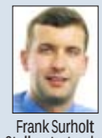
Ein falsches Manöver, und schon rast die Maschine unaufhaltsam in Richtung Boden: Flugsimulatoren gelten als der Spieltyp mit dem höchsten Grad an Realismus. Aber stimmt das wirklich? COMPUTERBILD-SPIELE wollte es – wie immer – genau wissen und ließ einen absoluten Experten 'ran: Im nächsten Heft nimmt ein erfahrener Pilot der Bundeswehr „Flusis" für Sie unter die Lupe.

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

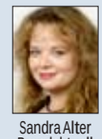

Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur

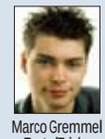

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur

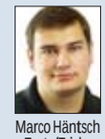

Sandra Alter
Brandaktuell


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

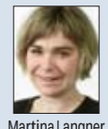

Klaus Bartsch
Testlabor


Stefan Mehmke
Service

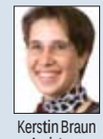

Manfred Freye
Foto


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, Norbert Hohlfeld, Bernhard Hümmer, 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.