4/2001
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Dreamcast, Nintendo 64, Gameboy

Das preisgünstigste Spielemagazin mit CD-ROM

4,80 MARK mit CD-ROM

Schweiz CHF 5,90 • Österreich öS 45

439507 2204804 04

NUR 4,80 MARK mit CD-ROM

Spiel des Monats: Die Siedler 4

Der neue Feind der Siedler

Deutsche Version ausführlich getestet
PLUS: 6 Seiten Tricks

SPIELETESTS



Action
Oni
Eine Agentin schlägt sich durch

Verhexte Prinzessin retten
Rollenspiel Grandia 2

Tetris mit bunten Monstern
Geschicklichkeit Pokémon Puzzle League

Endlich Freiheit für die Barbaren
Rollenspiel Heroes Chronicles 1-4



Simulation
Theme Park Manager
Eigene Achterbahn bauen

SPIELETRICKS



Die Rache der Sumpfhühner 3
Action
Schräge Vögel jagen

Fauler Zauber, rasselnde Klingen
Rollenspiel The Legend of Dragoon



In Schumis Ferrari zum Sieg
Rennspiel F1 Racing Championship

CD-ROM im Heft

3 Super-Spiele



Spiel 1 N.I.C.E. 2
Das härteste Autorennen der Welt
Rennspiel



Spiel 2
Captain Wesco
Action
Schützenfest im All



Spiel 3 Elfmeterschießen
Sportspiel
Tooor!

NEU

RATGEBER

Schritt für Schritt erklärt

- Lenkrad, Steuerknüppel, Maus und Spieletastatur richtig anschließen
- So installieren Sie ein Spiel

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Joachim Tröster
Chef vom Dienst

Immer wieder erreichen die Redaktion Anfragen verzweifelter, zorniger oder entnervter Leser: „Mein Computer-Lenkrad will einfach nicht funktionieren“ oder „Die Spieletastatur reagiert nicht“. Offensichtlich ist es nicht immer so einfach, ein Zusatzgerät anzuschließen, wie es die Anleitungen der Hersteller darstellen. Deshalb führt COMPUTER-BILD-SPIELE jetzt einen großen Ratgeber-Teil ein, in dem die Redaktion Ihnen bei genau diesen und allen anderen Problemen helfen wird – wie immer Schritt für Schritt erklärt. In diesem Heft wird gezeigt, wie Sie Zusatzgeräte an den Computer anschließen und einstellen. Denn nur, wenn das PC-Lenkrad einwandfrei funktioniert, bleibt „Ihr“ Rennwagen nicht antriebslos in der Boxengasse stehen.

Um Ihnen auch den Einkauf von Spielen und Hardware zu erleichtern, finden Sie von diesem Heft an die aktuellen Preise in einer sechs Seiten umfassenden Übersicht (ab Seite 186). Ein Service, damit Sie nicht mehr als nötig für Ihren Spaß ausgeben müssen.

Computer Bild Spiele INTERN



Guten Flug! Tornado-Pilot René Weßling (31) mit Redakteur Kai Lewendoski (36).

Bodenständig und gar nicht abgehoben – so sind unsere Heeresflieger. Redakteur Kai Lewendoski war im Fliegerhorst Upjever in Ostfriesland und ließ Flugsimulationen fachmännisch begutachten (Seite 150). Hauptmann René Weßling verriet Mittags beim Putenschnitzel, dass seine Kameraden und er auf Computerspiele fliegen und so manchen Abend am PC verbringen. Da geht's wohl recht stürmisch zu, ist aber nicht so höllisch laut wie ein Tornado beim Start.

Mit klarer Stimme bewies Kai Lewendoski seinerseits Kompetenz. Zum Verkaufsstart des Spiels „Die Siedler 4“ (Test ab Seite 24) gab er eine erste Einschätzung des Spiels live im Sender „F.A.Z. 93.6 BERLIN – Das Business-Radio“. Dabei musste er den FAZ-Leuten, die mit dem klugen Kopf hinter ihrer Zeitung werben, erst mal erläutern, dass „Die Siedler 4“ nicht die Brettspiel-„Siedler von Catan“ sind.

Lübecker Nachrichten



DER COMPUTER-SPIELE-TEST
Crimson Skies

Nachdruck: Test „Crimson-Skies“.

Noch mal zu Zeitungen und Kompetenz: Immer mehr Blätter drucken Tests aus COMPUTERBILD-SPIELE nach – ganz oder auszugsweise. In der Tageszeitung „Köln extra“ ist jeden Mittwoch ein Beitrag zu finden. Die renommierten „Lübecker Nachrichten“ stellen den Test auf ihre Computer-Seite. Danke im Namen der Leser.

Köln extra



Test „Mario Tennis“.

Titel-Montage: COMPUTERBILD-SPIELE, Foto: dpa

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

Neue Spiele 4
Hardware 8
Bunt gemischt 12
Hitliste 14
Voraussichtliche Erscheinungstermine 15
Vorserientests:
N 64 Banjo-Tooie Geschicklichkeitsspiel (ab Ende April) 21
DC Daytona Rennspiel (ab Mai) 20
PC Desperados Strategie (ab Ende April) 19
PC Gothic Rollenspiel (ab 15. März) 20
PC Myst 3 Exile Abenteuer (ab 7. Mai) 18
PS 2 Shadow of Memories Abenteuer (ab 30. März) 16
PC UEFA Challenge Sport (ab Ende Mai) 18
PC Wiggles Strategie (2. Quartal) 17

SPIELETESTS

So testet COMPUTERBILD-SPIELE 22
PC Blair Witch Volume 3: Die Elly Kedward Sage Abenteuer (im Handel) 64
PS C-12 Final Resistance Action (im Handel) 80
PC Die Rache der Sumpfhühner 3 Action (im Handel) 52
PC Die Siedler 4 Aufbauspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 24
GBC Dinosaur Abenteuer (im Handel) 78
PC F1 Racing Championship Rennspiel (im Handel) 32
DC Grandia 2 Rollenspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 68
PC Heroes Chronicles 1 - 4 Strategie (im Handel) ..... TITELTHEMA 40
PS 2 Moto GP Rennspiel (im Handel) 72
PC Oni Action (im Handel) ..... TITELTHEMA 56
N 64 Pokémon Puzzle League Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 76
PC Raub Strategie (im Handel) 38
PS The Legend of Dragoon Rollenspiel (im Handel) 48
PC Theme Park Manager Simulation (im Handel) ..... TITELTHEMA 60

GÜNSTIGE SPIELE

PC Gangsters – Organisiertes Verbrechen Strategie (im Handel) 86
PC Mechwarrior 3 Action (im Handel) 84
PC Ronaldo V-Football Sport (im Handel) 90
PC Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung Action-Abenteuer (im Handel) 88

SPIELETRICKS

PC Captain Wesco ..... TITELTHEMA 98
PC Die Rache der Sumpfhühner 3 ..... TITELTHEMA 118

PC Die Siedler 4 ..... TITELTHEMA 102
PC Elfmeterschießen ..... TITELTHEMA 98
PC F1 Racing Championship ..... TITELTHEMA 108
PC Mechwarrior 4 120
PC N.I.C.E. 2 ..... TITELTHEMA 92
PC Oni 114
PC The Legend of Dragoon ..... TITELTHEMA 126
Geheime Tricks (Cheats) 130

HARDWARE

Vergleichstest: 16 Computermäuse 138
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 139
Testergebnisse im Detail 140
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 144
Test: Spieletastatur „Saitek PC Dash 2“ 148

MAGAZIN

Tornado-Pilot begutachtet Flugsimulationen 150
Gewinnspiel 156
Comic 158

RATGEBER

Zusatzgeräte anschließen – so einfach geht's ..... TITELTHEMA 160
Spiele installieren leicht gemacht ..... TITELTHEMA 164

PROFI-ECKE

Kommunikationsprogramme einfach erklärt 170

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 176
Testspiegel – So bewerten Spiele-Zeitschriften 178
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 180
Aktuelle Verbesserungs-Programme (Patches und Treiber) 182
Spielebücher-Kritiken 184
Marktübersicht 186
Briefe an die Redaktion 192
Fachbegriffe einfach erklärt 194
Firmen-Telefonnummern und -Internet-Adressen 196
Inserentenverzeichnis 197

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 198
Impressum 198

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

CD-ROM IM HEFT

Spiele: **„N.I.C.E. 2“** TITELTHEMA, **„Elfmeterschießen“** TITELTHEMA, **„Captain Wesco“** TITELTHEMA.
Sonstiges: **Acrobat Reader 4.0** (Anzeigeprogramm), **Direct-X 8.0** (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 134



N.I.C.E. 2



Elfmeterschießen



Captain Wesco

Meldungen

Black & White[1] verschoben

Nach mehreren Verschiebungen sollte das schon lange angekündigte Strategie-



spiel „Black & White“ nunmehr definitiv am 29. März erscheinen. Aber auch dieses Planziel wird nicht erreicht. Neuer Termin: 6. April.

Aus für Video Games

Das Spielemagazin „Video Games“ wurde eingestellt. Mit der Ausgabe 2/2001 ist das Heft aus dem Future Verlag zum letzten Mal erschienen. Zuletzt wollten nur noch 32 957 Leser wissen, wie Video Games Spiele beurteilt.

Blue Byte umgesiedelt

Der Spielehersteller Blue Byte („Die Siedler“, „Battle Isle“[2]) wurde von Ubi Soft („Rayman“[3], „F1 Racing Championship“[4]) übernommen. Ubi Soft hat sich nach eigenen Angaben das Ziel gesetzt, Die Siedler und Battle Isle zu Welterfolgen zu machen. Beide Spiele sollen deshalb auch für die Playstation 2 und den neuen Nintendo Game Cube (ab Herbst zu haben) erscheinen.

Millionen-Spende für Sega

Sega-Präsident Isao Okawa hat ein großes Herz. Aus seinem Privatvermögen schenkte der 75-jährige seiner Firma Aktienanteile im Wert von 180 Millionen Mark. Die kann das Unternehmen gut gebrauchen, denn wegen der hohen Verluste und der Einstellung der Dreamcast-Produktion (COMPUTERBILD-SPIELE berichtete in Heft 3/2001) fährt Sega zurzeit einen strengen Sparkurs. Zahlreiche Mitarbeiter müssen ihren Hut nehmen. Allein Sega Amerika hat mehrere Dutzend Angestellte entlassen. Auch Deutschland ist betroffen: 13 Angestellte bekamen die Kündigung.

[1]sprich: „Bläck and Weit“ [2]sprich: „Bättel Eil“ [3]sprich: „Räimän“ [4]sprich: „F1 Räising Tschämpjenschipp“ [5]sprich: „Kohl of K-suhlu – Dark of si Öhrß“ [6]sprich: „Rann äwwäi: A Rohd Addwentscher“

Call of Cthulhu – Dark of the Earth[5]

Gänsehaut garantiert

Action-Abenteuer für PC | Wer Horrorgeschichten mag, wird die Romane des Autors Howard Phillips Lovecraft lieben. Auf dessen Werken „Schatten über Innsmouth“ und „Berge des Wahnsinns“ basiert dieses Gruselabenteuer. Gleich zu Beginn des Spiels dürfen Sie sich in einem Kurzfilm anschauen, wie Sie enden werden: In einer Nervenheilanstalt raffen Sie sich mit letzten Kräften auf, legen sich einen Strick um den Hals und begehen Selbstmord. Wie konnte es so weit kommen? Dieser Frage sollen Sie im Spiel nachgehen. Also machen Sie sich als Jack Walther, seines Zeichens Privatdetektiv, in einem Fischerdorf auf Spurensuche. Und stoßen bald auf einen geheimnisvollen Mythos. Unerklärliche Dinge geschehen, Menschen verschwinden scheinbar im Nichts. Ein unheimlicher Pakt zwischen den Dorfbewohnern und grässlichen Kreaturen aus dem Meer scheint die Ursache zu sein. Und wenn Sie schließlich durch dunkle Höhlengänge irren, sollten Sie Messer und Pistole immer griffbereit haben.



Hätte er geahnt, dass der Abend so heiß wird, dann hätte Privatdetektiv Jack Walther heute keine Handschuhe angezogen.



Bauchfrei ist in. Aber ohne Piercing nur halb so schön.

Angekündigt für das 3. Quartal
Preis laut Hersteller: noch unbekannt

Infos bei: Fishtank Interactive GmbH, Möhlstr. 23, 81675 München, Tel. 089/9972710 13 S. 196

Anstoß Action

Der Ball ist rund

Sportspiel PC | Sie sind Fußball-Fan, fiebern im Stadion oder am Fernsehschirm mit Ihrer Mannschaft? Wie wär's, wenn Sie sich mal im Handspiel versuchen, nämlich mit den Fingern auf der Spieletastatur? Mit „Anstoß Action“ haben Sie bald ausreichend Gelegenheit dazu. Ob Sie nun allein gegen den Computer oder mit bis zu vier Spielern Tore schießen, bleibt Ihnen überlassen. Beliebig einstellbar sind das Wetter, der Platzzustand, die Stärke des Torhüters und sogar das Rasenmuster. Wer den Fußball-Manager „Anstoß 3“ bereits hat, kann beide Spiele miteinander kombinieren. Wenn Ihnen also nach viel Büroarbeit, wie Spieler kaufen, Werbung treiben und Trainingspläne aufstellen, der Sinn nach Bewegung steht, gehen Sie mit der Mannschaft auf den Platz. Dann heißt es nicht mehr Verwalten, sondern selber Tore machen.



Was gibt's immer vor (und manchmal nach) dem Spiel? Einen Einlauf.



Garantiert jugendfrei: Ballstatt Ballerspiele.

Angekündigt für Mai 2001
Preis laut Hersteller: 80 Mark
Infos bei: Ascaron Publishing Software GmbH, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh, Tel. 05241/96660
21 S. 196

Runaway: A Road Adventure[6]

Flucht vor der Mafia

Abenteuerspiel für den PC | Liebe, Mord, Geld, Gier, Lügen – ist das Ihre Welt? Dann wird Ihnen die Hauptrolle des Studenten Brian Basco sicher sehr zusagen. Der wird nämlich von Auftragskillern der Mafia überfallen. Die Kerle glauben, er hätte etwas, das ihnen gehört. Ein mörderischer Wettlauf beginnt. Und den können Sie nur gewinnen, wenn Sie das Objekt der Begierde ausfindig machen.

Der Hersteller verspricht für das Mafia-Abenteuer über 50 Schauplätze – von New York bis zur Sierra Nevada – und Begegnungen mit bizarren Persönlichkeiten. Ob Messer werfende Mafiosi, 100-jährige Indianer oder eine Transvestitengruppe – all diese schrägen Vögel werden Sie der Lösung des Rätsels ein Stückchen näher bringen.



Mein Name ist Basco. Brian Basco. Detektiv und Frauenkenner.



Charterflüge? Schön und gut. Aber das geht entschieden zu weit!

Angekündigt für Mai 2001
Preis laut Hersteller: 100 Mark
Infos bei: Dinamic Multimedia, Drehbahn 52, 20354 Hamburg, Tel. 040/35538726
11 S. 196

BSE Bomber

Schluss mit dem Wahnsinn

Actionspiel für PC | Lust auf ein saftiges Rindersteak? Vielen ist der Appetit auf Fleisch längst vergangen. Kein Wunder, täglich gehen neue Horrormeldungen um den BSE-Skandal über den Ticker. Als Spieler müssen Sie dem Wahnsinn nicht länger zuschauen. Nehmen Sie Platz im „BSE Bomber". Mit dem fliegen Sie in 30 Spielabschnitten über Bayern, die Nordsee oder England. Dort sollen Sie nach Futtertrögen Ausschau halten, die mit Tiermehl gefüllt sind, und diese Näpfe radikal entsorgen – nämlich einfach kaputt schießen. Bereits erkrankte Tiere fangen Sie aus der Luft mit Lasso oder Netz ein und



Kühe – verrückt, aber glücklich.

bringen sie zu einer Krankenstation. Dort wartet nicht etwa der Schlachter auf unsere geliebten Milchlieferanten, sondern ein Wunderserum, das die Kühe nicht nur gesund, sondern auch glücklich macht. Das wär' doch ein Spiel für Frau Künast …

Angekündigt für
Ende März 2001
Preis laut Hersteller: 30 Mark
Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 089/85795181 19 S. 196

Harvest Moon – Back to Nature[7]

Es liegt was in der Landluft

Aufbauspiel für Playstation und Gameboy Color | Angeblich soll Gartenarbeit ja entspannend wirken … Der Bauernhof Ihres Großvaters ist total verwahrlost. Der Bürgermeister hat Ihnen eine Frist von drei Jahren gesetzt, in der Sie das Anwesen wieder auf Vordermann bringen müssen.

Auf dem Wochenmarkt finden Sie alles, was Sie brauchen: Setzlinge, Samen, Kühe, Schweine. Nach dem Einkauf geht die Schufterei dann richtig los. Acker umpflügen, säen, gießen, Tiere füttern. Und wenn Ihre Arbeit Früchte getragen hat, geht's ans Ernten. Ein kleiner Teil der Ausbeute wandert in den eigenen Kochtopf, den Rest setzen Sie auf dem Markt um. Dieses „etwas andere" Spiel gab es vor einigen Jahren bereits für das „Super Nintendo Entertainment System (SNES)", das Vorgängermodell des Nintendo 64. Auch Gameboy-Spieler durften sich bereits mit der Gartenarbeit vergnügen. Die neue Version ist jedoch deutlich umfangreicher. So dürfen Sie sich zum Beispiel zwischendurch mit Minispielchen vergnügen, etwa mit einem Hahnenkampf. Na, dann ab an die frische Luft!



„Muh."

Angekündigt für Ende März 2001 (Playstation, Anfang April (Gameboy Color)
Preis laut Hersteller:
90 Mark (Playstation),
70 Mark (Gameboy Color)
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/3380050
26 S. 196



Gartenarbeit kann aufregend sein: Fang' den Baum.

Siege of Avalon[8]

Fortsetzung folgt

Rollenspiel für PC | Witzige Idee: Hersteller Blackstar hat sein neuestes Spiele-Epos in mehrere Kapitel aufgeteilt. Das erste gibt's kostenlos im Internet oder für 10 Mark im Handel. Wem es gefällt, der kann sich fünf weitere Kapitel dazu kaufen. Die Geschichte des Spiels versetzt Sie in mystische Welten: Mithras, ein finsterer und mächtiger Schamane, ist Anführer einer todbringenden Truppe. Deren Anhänger sind halb Mensch, halb Ork. Sie zerstören alles Leben, wollen die gesamte Menschheit unterwerfen. Klar, da ist es wieder mal höchste Eisenbahn für einen Helden, also für Sie! In der Kluft eines Magiers, Kriegers oder Kundschafters ziehen Sie durch die Lande und holen zum Gegenschlag aus. Ganze Horden blutrünstiger Monster werden Ihren Schwertern oder todbringenden Zaubersprüchen zum Opfer fallen, bis Sie schließlich Ihrem ärgsten Feind Mithras im Kampf gegenüberstehen. Und nur wenn Sie aus dieser Begegnung als Sieger hervorgehen, haben Sie das Ziel – die Rettung der Menschheit – erreicht.



Auslegungs-Sache: Erst der neue, blaue Teppichboden gab dem Raum den letzten Schliff.



Harte Schale, weicher Kern, so haben wir die Käfer gern.

Angekündigt für 30. März 2001 (Kapitel 1), 20. April 2001 (Kapitel 2 und 3), 25. Mai 2001 (Kapitel 4), 28. Juni 2001 (Kapitel 5), 27. Juli 2001 (Kapitel 6)
Preis laut Hersteller:
10 Mark im Handel oder kostenlos im Internet (Kapitel 1), 30 Mark (Kapitel 2 bis 6)
Infos bei: Blackstar Interactive GmbH, Niedesheimer Straße 13, 67547 Worms, Tel. 06241/934940
20 S. 196

Sheep, Dog 'n Wolf[9]

Das Leiden der Lämmer

Geschicklichkeitsspiel für PC und Playstation | In der Rolle des Kojoten müssen Sie schlau sein wie ein Fuchs. Denn: Sie wollen Schafe klauen. Und die werden von einem Hund bewacht. Wer ins Blickfeld des bissigen Hüters gerät, muss Prügel einstecken. Also ist trickreiches Handeln angesagt. Mal dient ein Busch als bewegliches Versteck, um der begehrten Herde näher zu kommen. Oder Sie legen eine Spur aus Salatköpfen, um die wollenen Gesellen anzulocken. Auch sehr beliebt: Schafparfüm. Wer einen Ventilator findet, kann das edle Düftchen in die richtige Richtung lenken. Kein Schaf wird widerstehen können.



Nach diesem traurigen Vorfall beschloss Bello, demnächst den Hundefriseur zu wechseln.

Angekündigt für
23. Mai 2001
Preis laut Hersteller:
noch unbekannt
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich, Tel. 06103/334555
18 S. 196



Da ist der Kojote aus dem Häuschen: Das Abendessen kam gerade vorbei.

Kurz vorgestellt

Harry-Potter-Spiele

Gleich zwei PC-Spiele zur beliebten Romanreihe „Harry Potter" von J.K. Rowling will Lego Media im Herbst auf den Markt bringen. Den Anfang macht ein Titel, der auf Band eins, „Harry Potter und der Stein der Weisen", basiert. Fans der Geschichten sollen die zauberhafte Welt des Harry Potter nachbauen und entdecken können. Namen und Preise der Spiele stehen noch nicht fest. **Infos bei:** Lego Media GmbH, Tel. 089/453460 10 S. 196

Schnäppchen für Knobler

Sie wollen Ihre grauen Zellen mal wieder richtig auf Trab bringen? Das „Quattro-Spiele-Pack" bietet Ihnen für 20 Mark gleich vier Knobelspiele. In „Balance"[10] sollen Sie eine Kugel durch ein bewegtes Labyrinth bugsieren. „Mariko" ist ein fernöstliches Brettspiel nach dem Memory-Prinzip, bei dem gleiche Steine abgebaut werden sollen. Fürs Kisten schieben in „Ro's Quest" ist kluge Planung von Nöten. Und schließlich dürfen Sie noch im Spiel „Weltraumwürfel" Ihre Kombinationsgabe unter Beweis stellen. **Infos bei:** Astragon Software GmbH, Tel. 02331/924130 22 S. 196



Torten-Tanz für die Sims

Fans des Aufbauspiels „Die Sims" haben Grund zur Freude: Nach der Zusatz-CD-ROM „Die Sims – das volle Leben" ist nun für April eine zweite Erweiterungs-CD-ROM angekündigt: „Die Sims – Party ohne Ende". Inhalt: Partyzubehör, wie Torten, Tanz, Buffet und Kostüme. Preis: 40 Mark. **Infos bei:** Electronic Arts, Tel. 01907/76633 12 S. 196



7spricht: „Harvest Muhn – back tu Nätscher" 8spricht: „Sihdsch off Awwelonn" 9spricht: „Schihp, Dogg and Wulf" 10spricht: „Bällanz"

Meldungen

Charly Brown[1] und seine Freunde

Spielehersteller Infogrames hat kürzlich die Rechte an den „Peanuts“[2] gekauft. Comicfiguren aus der beliebten Zeichentrickserie werden also bald in Spielen zu finden sein. Zur Zeit arbeitet der Hersteller an Titeln für PC, Playstation, Playstation 2, Dreamcast, X-Box, Game Cube und Gameboy Advance. Den Anfang soll „Snoopy[3] Tennis“ für Gameboy Color und Playstation machen, das voraussichtlich am 19. Juni erscheint.



Foto: Cinetext

Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Tel. 06103/334555

Matrix bald als Spiel

Das Geschäft zwischen dem Filmkonzern Warner Brothers sowie den Spieleherstellern Interplay und Shiny Entertainment ist perfekt: Zu den beiden geplanten Fortsetzungen des Kinohits „The Matrix“ sollen auch Spiele erscheinen. Das Abkommen gilt für bereits bekannte und für zukünftig erscheinende Spielekonsolen.

Ubi Soft: 49 Prozent mehr Umsatz

Spielehersteller Ubi Soft hat gut Lachen: Im Vergleich zum Vorjahreszeitraum steigerte das Unternehmen im dritten Quartal des Geschäftsjahres 2000 seinen Umsatz um 49 Prozent. Demnach erzielte Ubi Soft einen Umsatz von rund 230 Millionen Mark. Die Steigerung sei auf den Verkauf der Spiele „Disney's Dinosaurier“, „Rayman[4] 2“, „Disney's Donald Duck – Quack Attack“ und „Walt Disney's Dschungelbuch – Groove-Party[5]“ zurückzuführen. Insbesondere habe auch der Verkauf für Playstation und Gameboy Color bedeutend zur Umsatzsteigerung beigetragen, meldet Ubi Soft.

[1] sprich: „Tscharli Braun“ [2] sprich: „Pihnatts“ [3] sprich: „Snuhpih“ [4] sprich: „Raimän“ [5] sprich: „Gruhf Parti“ [6] sprich: „Ikonommik Wohr“

Economic War[6]

Nur für Bosse

Strategiespiel für PC | Sie sind scharf auf Geld und Macht? Dann suchen Sie sich doch auf der Weltkugel einen von 23 Staaten aus, den Sie in eine Industrielandschaft verwandeln. Mit Fabriken, Medienkonzernen, Botschaften und Gefängnissen. Und alles tanzt nach Ihrer Pfeife. 30 aufregende Ziele fordern den ganzen Großunternehmer.

So kann Ihr Auftrag in Deutschland zum Beispiel lauten: „Vernichten Sie die chinesische Handelsmacht“. Also pflegen Sie Beziehungen zur Politik, üben diplomatischen oder militärischen Druck aus, schlagen Handelsembargos gegen Konkurrenten vor und betreiben Spionage. Wer lieber gegen echte Gegner spielt als gegen den Computer, kann mit bis zu sechs Spielern im lokalen **Netzwerk** S.194 oder per Internet sein taktisches Geschick beweisen.



Aus der Chefetage lässt sich der Immobilienbesitz gut überblicken.



Alles Bosse aus „Economic War“: Na, meine Damen – noch Lust, einen Millionär zu heiraten?

Angekündigt für
Mitte Mai 2001
Preis laut Hersteller: 80 Mark
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich, Tel. 06103/334555 18 S. 196

Ein Königreich für ein Lama

Expedition ins Tierreich

Geschicklichkeitsspiel für PC, Playstation und Gameboy Color | Zum Kinostart des Zeichentrickfilms „Ein Königreich für ein Lama“ Mitte März erscheint auch gleich das passende Spiel. Sie schlüpfen in die Rolle von Kusco, dem Herrscher über ein Inkareich, der mit seiner Beraterin Isma so gar nicht klar kommt und sie kurzerhand entlässt. Das will die Dame jedoch nicht auf sich sitzen lassen und gibt aus Rache Ihre Ermordung in Auftrag. Aber der Plan läuft schief, und der angeheuerte Killer verwandelt Sie aus Versehen in ein Lama. Als Vierbeiner müssen Sie dann 29 Spielwelten durchlaufen, vor Jaguaren fliehen, Dorfkinder jagen, an Wachen vorbei schleichen und gefährliche Bergketten überqueren. Am Ende der Reise wartet Isma mit ihren Handlangern. Wenn sie besiegt ist, nehmen Sie wieder menschliche Gestalt an, und das Land hat seinen König zurück.



Kusco, unfreiwillig Lama.

Angekündigt für
Mitte März 2001
Preis laut Hersteller:
80 Mark (PC), 90 Mark (Playstation), 70 Mark (Gameboy Color)
Infos bei: Disney Interactive, Kronstadter Str. 9, 81677 München, Tel. 089/99340258 23 S. 196



Ob das Lama gleich spucken muss – bei dieser Schaukelei?



Mit 420 Meilen pro Stunde im Modellauto – und die Mütze sitzt!

Carrera

Modellautos auf der Spur

Rennspiel für PC | Seit Jahrzehnten aus keinem Kinderzimmer wegzudenken: die Carrera-Autorennbahn. Die beliebten Flitzer rollen nun auch als PC-Spiel an. Einfach einen von sechs kleinen Rennern auswählen, und schon können Sie auf mehr als 20 Strecken Gas geben. Wenn Sie durch Kurven, Loopings und über lange Geraden jagen, ist Bodenhaftung alles. Deshalb können Sie die je nach Streckenbeschaffenheit einstellen.

Wer die vorgegebenen Strecken zu schnell zu langweilig findet, hat die Möglichkeit, selbst welche zu bauen – und zwar in Tausenden von Variationen. Nicht anders als bei der echten Carrera-Bahn: Fahrbahnteile zusammenstecken (natürlich am Bildschirm), und schon ist die selbst entworfene Piste fertig.



Definitiv verboten: Rücklichter mit 1200 Watt.

Angekündigt für
September 2001
Preis laut Hersteller: 80 Mark
Infos bei: Take 2 Interactive GmbH, Agnesstr. 14, 80798 München, Tel. 01805/217316
18

18 kein jugendfreies Internet-Angebot

Legends of Might an Magic[7]

Jenseits von Gut und Böse

Rollenspiel für PC | Ob Sie für das Böse kämpfen wollen oder dagegen, bleibt Ihnen überlassen. Und dann dürfen Sie als Barbar, Zauberer oder Amazone durch Fantasiewelten ziehen, gruselige Höhlen durchstreifen und heiße Schlachten überleben. Etwa mit dem Ziel, einen Drachen zu töten oder eine Prinzessin zu retten. Zuvor sind jedoch wilde Kreaturen zu besiegen. 50 Meter hohe Zyklopen etwa, die sich nur von schwerem Beschuss mit Feuerbällen beeindrucken lassen. Für Zwerge, Skelette und Trolle reicht dagegen meist die Armbrust. Acht Spiele sind in der Reihe „Might and Magic“ bisher erschienen. Im neunten Teil soll der Spieler aus jedem Vorgänger etwas wiederfinden. So taucht plötzlich ein Schloß aus dem dritten Teil auf oder ein Gegner aus dem siebten. Wer nicht gern allein spielt, kann mit bis zu 16 Spielern im **Netzwerk** S.194 oder Internet die Fantasiewelt unsicher machen.



Gott sei Dank hat die Kämpferin eine rote Hose an. Das kaschiert die Blutflecke



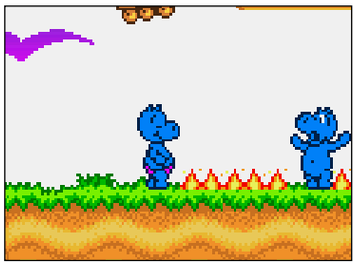
Leider ist der BH nicht rostfrei. Die Heldin hätte besser auf das Waschettikett achten sollen.

Angekündigt für den 6. April 2001
Preis laut Hersteller: 80 Mark
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich, Tel. 06103/334555 18 S. 196

Happy[8] Hippos

Aus dem Ü-Ei gepellt

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Color | Ein gewohntes Bild im Supermarkt: Kinder, aber auch erwachsene Frauen und Männer stehen vor der Palette mit Kinder-Überraschungseiern und schütteln eins nach dem anderen am Ohr. Könnte da ein Happy Hippo drin sein? Für alle Sammler der kleinen Flusspferdchen gibt's bald das passende Spiel. Mit sechs kunterbunten Inselwelten, die von einem Vulkanausbruch bedroht sind. Hippo Max Mutig spielt den Retter des kleinen Paradieses, muss sich zum Feuer speienden Berg durchkämpfen. Auf dem Weg vorbei an Sonnenstränden, durch Gruselgrotten oder ins Dickicht des Urwalds heißt es Feuer löschen, an Seilen schwingen und Blumen gießen. Und wenn Drachen oder Papageien Max in die Quere kommen, hilft ein gezielter Kugelstoß.



„Feuer! Hab' ich dir nicht schon immer gesagt, dass Rauchen schädlich ist?“



„Mann, bin ich heute wieder blau!“

Angekündigt für April 2001
Preis laut Hersteller: 70 Mark
Infos bei: Jowood Productions Software AG Deutschland, Bernardstr. 112, 63067 Offenbach/Main, Tel. 069/82376684 25 S. 196

ESPN National Hockey Night[9]

Heiß auf Eis

Sportspiel für Playstation 2 | New Jersey Devils[10], die Pittsburgh Penguins[11] oder die Colorado Avalanche[12] – alles knallharte Teams, die auf dem Eis hinter einer kleinen Hartgummischeibe herjagen. Einziges Ziel: den kleinen schwarzen Puck ins gegnerische Tor zu befördern.

Playstation-2-Besitzer haben demnächst Gelegenheit, gegen die elektronische Abbilder echter Spieler und Mannschaften der amerikanischen Eishockey-Liga anzutreten. Einzelne Spiele, Meisterschaften, oder ein ganzes Turnier – Sie haben die Wahl.

Der Hersteller verspricht dazu einen tollen Stadionsprecher und sehr realistische Bewegungsabläufe. Für deren Verwirklichung wurde eigens der Top-Spieler Jaromir Jagr engagiert. Mit Sensoren hat man seine Bewegungen registriert und auf die Figuren im Spiel übertragen.



Foto: dpa

Einer der Besten: Jaromir Jagr.



Vorsicht, Glatteis: Der Torhüter sollte vielleicht erst mal auf griffigem Boden üben.

Angekündigt für Mai 2001
Preis laut Hersteller: 120 Mark
Infos bei: Konami GmbH, Berner Str. 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Tel. 069/98557320 18

Eurotour Cycling[13]

Ja(n), mir san mit'm Radl da

Simulation für PC | Gold für Deutschland: Bei den letzten olympischen Spielen in Sydney trat Jan Ullrich kräftig in die Pedale und siegte für Deutschland. Doch bis Jan zum Goldjungen wurde, war es ein weiter Weg. Nicht nur für ihn. Trainingspläne mussten aufgestellt, Sponsoren gefunden, Werbung getrieben und Finanzen verwaltet werden. Ganz so, wie in „Eurotour Cycling“. Als Manager eines Radsportteams sollen Sie Ihre Jungs an die Spitze führen. Sie sorgen für Physiotherapeuten, Assistenten und die richtige Renntaktik für jedes Wetter. Laut Hersteller werden voraussichtlich alle Teams samt Fahrern der internationalen Radsportvereinigung im Spiel zu finden sein. Darunter also auch das Team Telekom mit Jan Ullrich. Sie wollen lieber selbst fahren? Kein Problem. Im Action-Modus dürfen Sie sich auf dem Rad abstrampeln, solange Sie wollen.



Autofreier Sonntag? Oder der Allgemeine Deutsche Fahrrad Club auf Betriebsausflug?



Angekündigt für Juni 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Dinamic Multimedia S.A., Drehbahn 52, 20354 Hamburg, Tel. 040/35538726 11 S. 196

Kurz vorgestellt

Rayman[4] mobil

Im Juni soll Nintendos Gameboy Advance erscheinen. Und schon kündigt sich mit „Rayman“ eins der ersten Spiele für die Konsole an, mit der man prima unterwegs spielen kann. Das Geschicklichkeitsspiel soll der ersten Version für die Playstation entsprechen. Demnach warten 60 bunte Spielstufen auf Sie. Preis und Erscheinungstermin noch unbekannt. **Infos bei:** Ubi Soft GmbH, Tel. 0211/3380050 26 S. 196

Wikinger in Amerika

Nachschub für das PC-Aufbauspiel „Cultures[14] – Die Entdeckung Vinlands“: Im April erscheint die Zusatz-CD-ROM „Cultures – Die Rache des Regengottes“. Die Handlung: Ein Wikinger wurde in Amerika vergessen. Also müssen seine Stammesgenossen ihn durch sieben Spielaufgaben wieder nach Hause schaffen. Im Preis von 30 Mark sind auch neue Mehr-Spieler-Karten enthalten. **Infos bei:** THQ Deutschland GmbH, Tel. 02131/6070 16 S. 196

Streetball[15] für PS 2

Wenn kein Basketballplatz in der Nähe ist, wird das Spielfeld auf die Straße verlegt. Wie bei „NBA Street“[16] für die Playstation 2. Gespielt wird auf Plätzen, die tatsächlichen Vorbildern entsprechen, etwa im sonnigen Los Angeles, im verschneiten Boston oder in New York. Wer gut ist, bekommt zur Belohnung Schuhe oder Tattoos. Am 20. April soll das Spiel für 120 Mark erscheinen. **Infos bei:** Electronic Arts GmbH, Tel. 01907/76633 12 S. 196



Mehr Pulleralarm

Für das PC-Spiel „Pulleralarm“ mit Kultmoderator Stefan Raab gibt's zwei neue Spielabschnitte: „Schumacher-Level“ und „Kohl-Level“. Am 15. März soll zudem der „Heino-Level“ erscheinen. Die Spielstufen sowie ein Programm, mit dem man eigene Abschnitte bauen kann, gibt's kostenlos im Internet unter: 27 S. 196 **Infos bei:** CDV AG, Tel. 0721/972240

7 sprich: Ledschends of Melt and Mätschick“ 8 sprich: „Happi“ 9 sprich: „Ess Pi Enn Näschenel Hocki Nett“ 10 sprich: „Njuh Dschörs Dewwills“ 11 sprich: „Pittsbörg Penguins“ 12 sprich: „Kolloraido Awwalahnsch“ 13 sprich: „Juroutuhr Seiking“ 14 sprich: „Kaltschers“ 15 sprich: „Ssstriitbohl“ 16 sprich: „Enn Bi Ä Ssstrit“

18 kein jugendfreies Internet-Angebot

Meldungen

Playstation 3

Kaum hat Sony den Verkauf der neuen Spielekonsole „Playstation 2“ in Deutschland gestartet, wird in Japan bereits offen von der „Playstation 3“ geredet. Deren Leistungsfähigkeit soll die zweite Generation um den Faktor 1000 (!) übertreffen. Ziemlich hoch gegriffen, so der trockene Kommentar aus Fachkreisen. Die gravierendste Änderung dürfte ein neuer **Grafikprozessor** S. 194 sein. Sony verspricht, dass mit der Playstation 3 außer dem Spielen auch das Stöbern im Internet und die Abwicklung von Bankgeschäften möglich sei. Also nichts, was die Playstation 2 nicht demnächst auch könnte. Wann mit der Nummer 3 zu rechnen ist, blieb bislang völlig offen. Derweil gab Sony bekannt, dass der Verkaufspreis für die Playstation 2 im Sommer auf zirka 690 Mark gesenkt werden soll. 1 S. 196

Dreamcast-Nachfolger

Sega wird zwar Ende März die Produktion der erfolglosen Konsole „Dreamcast“ stoppen (siehe Heft 3/2001), sich aber keineswegs ganz aus dem Konsolenmarkt zurückziehen. Kürzlich tauchten erste Bilder des Nachfolgemodells „Games Gateway“[1] auf, das laut Sega bereits seit einem Jahr zusammen mit der Firma Pace entwickelt wird. Die Konsole wird die erste ihrer



Dreamcast-Nachfolger „Games Gateway“ (Prototyp).

Art ohne auswechselbaren Datenträger (also CD-ROM oder Modul) sein. Stattdessen sollen sich Spiele über **Netzwerk** S. 194-Anschluss oder besonders schnellen Internet-Zugang direkt auf die eingebaute **Festplatte** S. 194 überspielen lassen. Infos zum **Grafikprozessor** S. 194 sickerten noch nicht durch. Mitte 2002 soll Games Gateway für stolze 1200 Mark zu haben sein. Billiger wird indes das Auslaufmodell Dreamcast: statt 399 nur mehr 299 Mark. 2 S. 196

[1] sprich: „Gäims Gätwäi“ [2] sprich: „Pi-Ess Wann Bruhklinn Flattskrihn“ [3] sprich: „Dschie Forß“ [4] sprich: „Emm Pi Exx Tschändscher“ [5] sprich: „Ädäpteck Ihsi Ssi Di Kräiter“

Vidis PSOne Brooklyn 5,6 Zoll TFT Flatscreen[2]

Flach macht mobil

Mit dem „PSOne Brooklyn 5,6 Zoll TFT Flatscreen” wird die „Sony Playstation One“ mobil. Der **TFT-Bildschirm** S. 194 mit einer Bilddiagonalen von 14,2 Zentimetern wird in den dafür vorgesehenen Anschluss der Spielekonsole gesteckt.

Beim Transport der Playstation muss er nicht entfernt, sondern nur auf das **CD-ROM-Laufwerk** S. 194 der Konsole geklappt werden. Zum Lieferumfang gehört ein Adapterstecker für den Anschluss am Zigarettenanzünder des Autos. So sollen Kinder auf der Rückbank spielen können, ohne zu stören. Der Flachbildschirm hat weiterhin zwei eingebaute Lautsprecher sowie einen Lautstärkeregler. Damit die Spielgeräusche während der Fahrt nicht nerven, gibt es auch noch einen Kopfhöreranschluss. Helligkeit, Farbe und Kontrast lassen sich über Regler an der rechten Bildschirmseite einstellen. Der PSOne Brooklyn 5,6 Zoll TFT Flatscreen ist ab sofort im Handel. Der Verkaufspreis liegt bei 349 Mark.

Infos bei: Vidis Electronic Vertriebs GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg, Tel. 040/5148400
6 S. 196



Der Weg ist das Ziel: Flachbildschirm zum Andocken an die „Playstation One“ für den Spielspaß unterwegs.

Nvidia Geforce 3[3]

Brillante Aussichten

Am 27. Februar war es endlich so weit: Die Firma Nvidia präsentierte stolz unterm Pariser Eiffelturm ihren neuen **Grafikprozessor** S. 194 „Geforce 3“ – besser bekannt auch unter dem Entwicklungsnamen „NV 20“. In diesem Gerät wurden laut Nvidia über 57 Milliionen **Transistoren** S. 194 verbaut. Die sollen bis zu 800 Billionen (eine acht mit 14 Nullen!) Berechnungen pro Sekunde durchführen können. Damit soll der Geforce 3 bis zu vier Mal schneller sein als das Vormodell „Geforce 2“. Der neue Grafikprozessor wird mit einer **Taktfrequenz** S. 194 von 200 **Megahertz** S. 194 angetrieben. Der Grafikspeicher soll mit einer Taktfrequenz von 230 Megahertz angesprochen werden können. Damit könnten bis zu 7,3 **Gigabyte** S. 194 Bilddaten pro Sekunde zwischen Grafikprozessor und Grafikspeicher hin- und herwandern. Diese Datenmenge würde einem Buch mit mehreren Millionen Seiten entsprechen. So können in Spielen noch mehr Details dargestellt werden, vorausgesetzt, dass sie dementsprechend aufwendig programmiert wurden.

Erste Grafikkarten werden noch für Anfang März erwartet. Die Preise der Geforce-3-Karten werden bei zirka 1300 Mark liegen.

Infos bei: Interprom Werbe GmbH, Blutenburgstr. 43, 80636 München, Tel. 089/1215840
28 S. 196



Foto: Weber

Die Referenz-Grafikkarte mit „Geforce 3“-Prozessor von Elsa.

Blaze MPX Changer[4]

Spielstände frisieren

Mit dem „MPX Changer“ aus dem Hause Blaze können Sie auf Konsolen-**Speicherkarten** S. 194 verewigte Spielstände am PC verändern. Einfach das Gerät an den Computer anschließen und die Speicherkarten für „Sony Playstation“ und „Playstation One“, „Nintendo 64“, „Gameboy“ und „Gameboy Color“ einlegen.

Mithilfe des mitgelieferten Programms können Sie dann laut Hersteller Spielstände bearbeiten, löschen oder hinzufügen.

Wer Zugang ins weltweite Datennetz hat, kann von der Internet-Seite des Herstellers (siehe unten) weitere Spielstände und geheime Tricks (Cheats) überspielen. Der MPX Changer ist ab sofort für 120 Mark im Handel.

Infos bei: Fire International GmbH, Siemensring 25, 47877 Willich, Tel. 02154/945251
3 S. 196



„Mogel-Packung“: Damit bessern Sie Ihre Spielstände auf.

Philips CDRW1200

Sicher gebrannt

Mit bis zu zwölffachem Tempo soll der CD-Recorder „Philips CDRW1200“ **CD-Rs** S. 194 beschreiben können, mehrmals beschreibbare **CD-RWs** S. 194 immerhin noch mit achtfachem Tempo (gemessen an der Abspielgeschwindigkeit einer Musik-CD). Eine Technik, die vermeidet, dass beim „Brennen“ zu viel Wärme entwickelt wird, soll fehlerfreie Aufzeichnungen garantieren. Zum Lieferumfang gehören die CD-Schreibprogramme „Adaptec Easy CD Creator“[5] und „Adaptec Direct CD“. Der neue CD-Brenner ist ab Mitte März für 399 Mark im Handel.

Infos bei: Philips GmbH, Alexanderstr. 1, 20099 Hamburg, Tel. 0800/1802089
9 S. 196



Brandschutz: Philips verspricht Käufern des „CDRW 1200“ besonders sicheres CD-„Brennen“.

Vidis Brooklyn DVD Remote Control[6]

Gut bedient

Wer mit der „Playstation 2“ Filme auf **DVD-Video** S. 194 anschauen möchte, sollte sich eine Fernbedienung zulegen. Mit der „Brooklyn DVD Remote Control“ können Sie die Konsole ganz bequem aus der Kuschelecke bedienen. Kapitel- und direkte Szenenanwahl oder Standbild – alles ohne unnötige Wege. Das Gerät hat einen Zusatzanschluss, der es erlaubt, Fernbedienung und Spieletastatur gleichzeitig an einen der beiden Spielgeräte-Anschlüsse zu hängen. Lästiges Umstöpseln entfällt also. Für 40 Mark ist das nützliche Zubehör ab sofort im Handel.

Infos bei: Vidis Electronic Vertriebs GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg, Tel. 040/5148400
6 S. 196



Nicht runter vom Sofa: PS-2-Fernbedienung.

Lego Steven Spielberg Movie Maker Set[8]

Alles klar am Set

Mit dem „Steven Spielberg Movie Maker Set“ von Lego können Sie Regisseur spielen. Im Paket sind eine Kamera, die per **USB-Anschluss** S. 194 mit dem Computer verbunden wird, sowie 400 Lego-Figuren und -Bauelemente zur Belebung der Dreh-Szenarien. Auch ein Computer-Programm gehört dazu. Es soll Ihnen ermöglichen, Ihre Drehversuche selbst zu bearbeiten und um Trickeffekte zu bereichern. Das Steven Spielberg Movie Maker Set gibt es ab sofort für zirka 400 Mark im Handel.

Infos bei: Lego GmbH, Martin-Kollar-Str.17, 81829 München, Tel.089/453460
10 S. 196



Zuwachs für den Spiel-Berg: Filme selbst drehen mit Lego.

Blaze Scorpion 2 Laser Light Gun[7]

Feuer-Abend

Ein Blick über Kimme und Korn, Ziel auf dem Fernsehschirm anvisieren, abdrücken, und der Gegner im Spiel an der Sony Playstation ist geschafft. Vorausgesetzt, das Spiel wurde für den Betrieb mit einer Spielpistole programmiert. Neuestes Produkt aus dem Hause Blaze: Die Spielpistole „Scorpion 2 Laser Light Gun“. Das Besondere daran ist die Laser-Zielvorrichtung: Beim Anvisieren des Gegners dient ein roter Punkt auf dem Fernsehschirm als Peilhilfe und soll für eine hohe Trefferquote sorgen. Wer sowieso präzise zielt, kann den Laserstrahl abschalten. Die Spielpistole im Format der „Walther PPK“ (frühere 007-Standardwaffe) ist ab sofort für 70 Mark im Handel.

Infos bei: Fire International GmbH, Siemensring 25, 47877 Willich, Tel. 02154/945251
3 S. 196



Mein Gott, Walther: Spielpistole nach dem Vorbild der „Walther PPK“.

Hama Telephone-Mouse

Auf Sendung mit der Maus

Eine Computermaus mit eingebautem Telefon kommt von der Firma Hama. Die „Telephone Mouse“ hat außer den üblichen Maustasten zehn Telefonwahlknöpfe. Ebenfalls im Lieferumfang: ein Kopfhörer mit eingebautem Mikrofon (Headset), das mit den entsprechenden Anschlussbuchsen der **Soundkarte** S. 194 am Computer verbunden wird. Wer Kopfhörer nicht mag, kann „frei sprechen“: Auch in der Telephone Mouse sind Mikrofon und Lautsprecher eingebaut. Der Verkaufspreis für dieses ungewöhnliche Mäuschen beträgt 139 Mark. Im Handel ist das Gerät ab sofort zu haben.

Infos bei: Hama GmbH & Co., Dresdner Str.9, 86653 Monheim, Tel. 09091/5020
7 S. 196

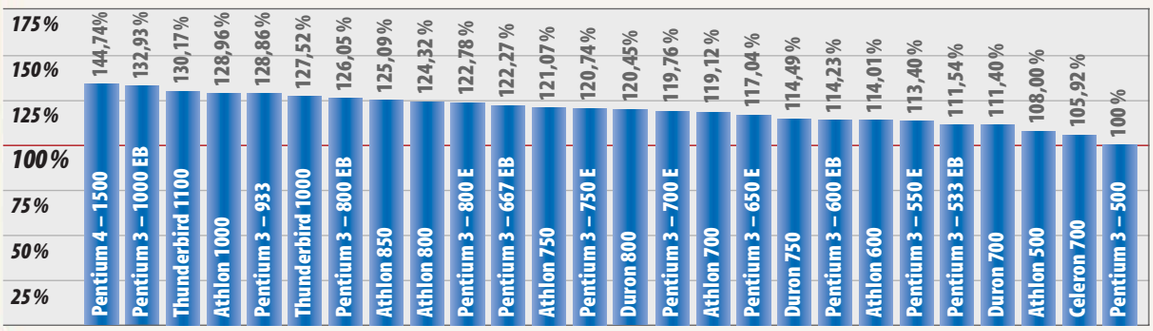


Am Telefon Mäuschen spielen – damit geht's.

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

Umschalten leicht gemacht

Wer ein Fernsehgerät ohne **Scart-Anschluss** S. 194 hat und mit der Playstation spielen möchte, muss das Antennenkabel mit der Konsole verbinden. Zum Fernsehen ist das Kabel dann wieder in die Antennendose zu stecken. Das ist lästig, muss aber mit „RF: Unit“[9] laut Hersteller Blaze nicht mehr sein. Das Gerät hat je einen Antennen-ein- und -ausgang sowie einen Scart-Anschluss. Schalten Sie die Playstation ein, so wird automatisch deren Bildsignal auf dem Fernseher wiedergegeben. Sobald Sie die Konsole ausschalten, erhält der Fernseher wieder das Antennensignal. RF: Unit ist ab sofort für 30 Mark im Handel.
Infos bei: Fire International GmbH, Siemensring 25, 47877 Willich, Tel. 02154/945251
3 S. 196

Aus zwei mach fünf

Bekanntlich hat die „Sony Playstation 2“ nur zwei Spielgeräte-Anschlüsse. Stecken Sie an einen davon das „Multi Pad[10] 2“ aus dem Hause Sunflex, so werden es fünf. Außerdem hat das kleine Gerät noch drei Steckplätze für zusätzliche Speicherkarten. Das Multi Pad 2 ist ab sofort für 70 Mark im Handel.



Buchsen-Öffner: mehr Anschlüsse für „Playstation 2“.

Infos bei: Sunflex, Hombrucher Weg 7, 58638 Iserlohn, Tel. 02371/93570
4 S. 196

Das Prinzip Ordnung

Oft verschwinden sie irgendwo im Chaos des Kinderzimmers: die teuren Gameboy-Spielmodule. Das muss nicht sein: In der „Speed Link SL-5903 Power Store Box“[11] von Interact lassen sich zwölf Spielmodule sicher aufbewahren. Für 25 Mark ist das kleine Spiele-Archiv mit dem „großen“ Namen ab sofort im Handel.
Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805/125133
5 S. 196

6 sprich: „Brulklinn Rimoht Kontroh“ 7 sprich: „Skorpi-en Läser Leit Gann“ 8 sprich: „Stiftwen Spihlbörg Muhwi Mäker Set“ 9 sprich: „Junit“ 10 sprich: „Pädd“ 11 sprich: „Spihd Link Pauer Stohr Box“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Flipside.com

Jede Woche Gewinne, Denkspiele, Actionspiele – Flipside bietet Internet-Benutzern Kurzweil. Rund 295 Millionen Mark gab der Online-Spieleanbieter Flipside nun aus, um die Aktien der Firma Uproar, einem führenden Unternehmen auf dem Gebiet der interaktiven Unterhaltung, zu übernehmen. Der Zusammenschluss macht Flipside nach eigenen Angaben zum weltweiten Marktführer auf dem Gebiet der Online-Spiele.
Herzlichen Glückwunsch!

Verlierer

Topware

Die Firma Topware Interactive („The Moon Project[1]") ist pleite. Bis vor kurzem hatte der Spiele-Hersteller versucht, sich zu sanieren. Erfolglos, das Unternehmen hat Insolvenzantrag stellen müssen. Als Grund gibt Topware an, ein externer Berater habe dem Unternehmen durch Veruntreuung großen Schaden zugefügt. Außerdem hatte der Spieleheresteller einen Prozess um die Telefon-Verzeichnis-CD-ROM „D-Info" gegen die Telekom-Tochter DeTeMedien verloren. Für die Schadensersatzforderungen kann Topware nicht aufkommen. Die Spiele-Lizenzen des Unternehmens stehen nun zum Verkauf.

IN

- Das Spiel „Wer wird Millionär?" – weil es Wissen mit Spieltrieb verbindet
- T-Shirts mit Namens- oder Figurenaufdruck des Lieblingsspiels – was Spaß macht, kann auch anziehend sein
- Das Gehäuse vom Computer bunt lackieren lassen – schließlich gibt's noch mehr Farben als Grau

OUT

- Schummel-Tricks beim Online-Spielen benutzen – das nervt alle ehrlichen Mitspieler und macht das Spiel kaputt
- Sich Spiele leihen und sie beschädigt oder unvollständig zurückgeben – da bekommen auch Freundschaften einen Knacks

[1] sprich: „Muhn Protscheck"

Hugo auf Video und DVD



Seit 1995 sind 20 verschiedene „Hugo"-Spiele für PC, Playstation und Gameboy erschienen. Weltweit wurden rund 2,5 Millionen Spiele verkauft. Nun hält Hugo auch Einzug auf Video und DVD. Im April sollen „Hugo Safari 1" und „Hugo Safari 2" für je 20 Mark im Handel sein – der Troll auf Abenteuerreise durch Afrika mit seiner Tierwelt. „Hugo Safari" soll ab Juli im deutschsprachigen Raum auch als Fernsehserie laufen.



Hugo-Videos: Der Troll ist in echte Film-Aufnahmen eingebaut.

Werden Sie zum Computer-Helden!

Im Wilden Westen wird ein strategisch kluger Kopf gesucht. Das PC-Spiel „Desperados" entführt Sie ab April (Vorserientest auf Seite 19) auf eine Jagd kreuz und quer durch den Südwesten der USA. Wenn Sie möchten, können Sie in diesem Spiel eine tragende Rolle übernehmen. Gesucht werden ein weiblicher und ein männlicher Darsteller. Ihr Bild wird dann im Spiel verewigt. Wer sich um die Rolle bewerben will, braucht ein Passfoto, ein Ganzkörperbild und eine gute Begründung, warum er/sie in dem Western-Szenario mitspielen will. Außerdem sollten Sie dazu schreiben, welche Rolle Sie übernehmen wollen. Haben Sie alles zusammen? Dann ab die Post an: Infogrames Deutschland GmbH, Stichwort Desperados Casting, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich. Ihre Bewerbung sollte bis Ende März bei Infogrames sein. Die Gewinner werden benachrichtigt.



Im Western was Neues: An der Seite dieser Drei können Sie Held sein.

Mechwarrior 4 als Musik-CD



Hört, hört: So sieht die Musik aus.

Stählerne Kampfroboter in der Zukunft – im PC-Spiel „Mechwarrior 4: Vengeance" sorgen sie für Action pur. COMPUTERBILD-SPIELE bewertete das Spiel in Heft 3/2001 mit „sehr gut". Für alle, die nicht genug von den High-Tech-Kämpfen bekommen können, gibt's jetzt für 30 Mark die passende Musik-CD im Handel: der Original-Soundtrack des Spiels, komponiert von Duane Decker, insgesamt 32 Titel mit 70 Minuten rockig-metallischen Klängen.

Kanzler Schröder schickt Mario auf den rechten Weg



Schröder steuert, Stoiber fiebert mit.

Bundeskanzler Gerhard Schröder weiß, was er an Tochter Klara (10) hat. „Die kann Ihnen alles erklären über Computerspiele", sagte er auf der Nürnberger Spielwarenmesse. Doch ausprobieren wollte er es auch mal. Beim Messe-Rundgang blieb er am Stand der japanischen Firma Nintendo stehen und testete seine Fingerfertigkeit auf dem neuen Gameboy Advance. Im Rennspiel „Mario Kart" versuchte der SPD-Vorsitzende, „Super-Mario" heil über die Strecke zu bugsieren. Bayerns CSU-Ministerpräsident Edmund Stoiber wollte ihm den rechten Weg weisen: „Herr Schröder, Sie driften zu stark nach links ab."
Für Tochter Klara wäre das wohl einfacher gewesen. Wenngleich der Bundeskanzler sich erinnerte, dass die letzte Spielerunde im Kinderzimmer gescheitert sei – an der „chinesischen Gebrauchsanweisung".

Pokémons sitzen im Schraubverschluss

Der Erfolg von Nintendos Pokémon-Serie reißt nicht ab. Jetzt sind die so genannten Taschenmonster sogar in Schraubverschlüssen von Mirinda- und 7Up-Flaschen zu finden. Insgesamt wurden 168 Motive der Kultmonster als magnetisierte Abbilder in die Getränke-Verschlüsse eingelassen. Die Serie ist auf sechs Millionen Flaschen limitiert.



Voll aufgedreht mit den Pokémons.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

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	 RTL Skispringen – Herausforderung 2001	Sportspiel	gut	THQ	3 Jahren
4	Die Sims	Aufbauspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
5	Cossacks – European Wars	Strategie	gut	CDV	12 Jahren
6	No One Lives Forever	Action	sehr gut	Electronic Arts	16 Jahren
7	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2	Strategie	gut	Electronic Arts	16 Jahren
8	Giants – Citizien Kabuto	Action	gut	Virgin Interactive	16 Jahren
9	FIFA 2001	Sportspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
10	Baldur's Gate 2 – Schatten von Amn (deutsche Version)	Rollenspiel	sehr gut	Virgin Interactive	12 Jahren
11	Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	–	Codemasters	3 Jahren
12	Project I.G.I.	Action	gut	Eidos Interactive	16 Jahren
13	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	–	Activision	6 Jahren
14	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
15	Age of Empires 2	Strategie	sehr gut	Microsoft	12 Jahren
16	Die Flucht von Monkey Island	Abenteuer	gut	Electronic Arts	3 Jahren
17	Gunman Chronicles (deutsche Version)	Action	befriedigend	Havas Interactive	16 Jahren
18	Sudden Strike	Strategie	gut	CDV	16 Jahren
19	Grand Prix 3	Rennspiel	sehr gut	Microprose	3 Jahren
20	Call to Power 2	Aufbauspiel	gut	Activision	6 Jahren
21	Tomb Raider: Die Chronik	Action-Abenteuer	gut	Eidos Interactive	12 Jahren
22	Rollercoaster Tycoon	Aufbauspiel	–	Microprose	6 Jahren
23	B-17 Flying Fortress – The mighty 8th	Flugsimulatiom	befriedigend	Hasbro Interactive	16 Jahren
24	Diablo 2	Rollenspiel	gut	Havas Interactive	16 Jahren
25	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
26	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
27	American McGee's Alice	Action	gut	Electronic Arts	16 Jahren
28	Herrscher des Olymp: Zeus	Strategie	gut	Havas Interactive	6 Jahren
29	Rainbow Six: Covert Ops Essentials	Action	gut	Ubi Soft	16 Jahren
30	Diablo 2 – Limited Edition	Rollenspiel	–	Havas Interactive	16 Jahren

PLAYSTATION

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

PLAYSTATION 2

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

NINTENDO 64

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Mario Party 2	Brettspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
2	James Bond – Die Welt ist nicht genug	Actionspiel	–	Electronic Arts	16 Jahren
3	The Legend of Zelda – Majora's Mask	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
4	Pokémon Snap	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
5	Pokémon Stadium	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
6	Super Smash Brothers	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
7	Magical Tetris Challenge	Geschicklichkeitsspiel	gut	Activision	3 Jahren
8	Mickey's Speedway USA	Rennspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
9	Donkey Kong	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
10	Jet Force Gemini	Action-Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren

GAMEBOY

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon – Gelbe Edition	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Pokémon – Pinball (Color)	Flipper	gut	Nintendo	3 Jahren
3	Looney Tunes Collector: Attacke vom Mars (Color)	Action-Abenteuer	gut	Infogrames	3 Jahren
4	Pokémon – Blaue Edition	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
5	Pokémon – Rote Edition	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
6	Pokémon – Trading Card Game (Color)	Kartenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
7	Donkey Kong Country (Color)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
8	Super Mario Bros. Deluxe (Color)	Geschicklichkeitsspiel	–	Nintendo	3 Jahren
9	Die 24 Stunden von Le Mans	Rennspiel	–	Infogrames	3 Jahren
10	Tetris Deluxe (Color)	Puzzle	–	Infogrames	3 Jahren

DREAMCAST

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Shen Mue	Action-Abenteuer	sehr gut	Sega	12 Jahren
2	Virtua Tennis	Sport	gut	Sega	3 Jahren
3	MSR – Metropolis Street Racer	Rennspiel	gut	Sega	3 Jahren
4	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	–	Activision	6 Jahren
5	Sega GT	Rennspiel	–	Sega	3 Jahren
6	Dead or Alive 2	Prügelspiel	gut	Acclaim	16 Jahren
7	Record of Lodoss War	Rollenspiel	–	Swing Entertainment	12 Jahren
8	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
9	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
10	Jet Set Radio	Sport	–	Sega	6 Jahren

VORAUSSICHTLICHER VERKAUFSSTART NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel
ABENTEUERSPIELE		
Alice in Wonderland	GBC	Ende März 2001
Banjo-Tooie	N 64	April 2001
Das Geheimnis der Druiden	PC	April 2001
Evil Dead: Hail to the King	PC PS	Ende April 2001
Extermination	PS 2	2. Quartal 2001
Indiana Jones and the Infernal Machine	N 64 GBC	Anfang April 2001
Pokémon Gold/Silber	GBC	Anfang April 2001
Scooby-Doo! Classic Creep Capers	N 64 GBC	Ende März 2001
Shadow of Memories	PS 2	Ende März 2001
The Simpsons: Treehouse of Horror	GBC	Anfang April 2001
Time Crisis: Project Titan	PS	4. April 2001
Tiny Toon – Dizzy's Quest	GBC	April 2001
ACTIONSPIELE		
Aliens: Thanatos Encounter	GBC	Ende April 2001
C-12: Final Resistance	PS	11. April 2001
Seven Blades	PS 2	Mai 2001
Explomän	PC	Mitte März 2001
Gungriffon Blaze	PS 2	April 2001
Hidden Invasion	PS 2	April 2001
Kengo	PS 2	April 2001
Mafia	PC	Mai 2001
Monster Force	PC GBC	April 2001
Point Blank 3	PS	21. März 2001
Red Faction	PC	Mai 2001
Roswell	PS GBC	April 2001
Serious Sam	PC	April 2001
Starfighter	PS 2	23. März 2001
Star Trek: Away Team	PC	30. März 2001
Tiny Toons: Buster saves the Day	GBC	Ende April 2001
Z.O.E. – Zone of the Enders	PS 2	März 2001
BRETTSPIELE		
Topwords	PC	17. März 2001
DENKSPIELE		
Mah Jongg Mega-Pack	PC	Ende März 2001
Pipemania 2	PS	30. März 2001
FLUGSIMULATIONEN		
Top Gun International Academy	PS 2	April 2001
Sky Odyssey	PS 2	25. April 2001
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Ballermann	PC	Mai 2001
Der König der Löwen 2	PS GBC	22. März 2001
E-Games Crazy Drake	PC	Mitte März 2001
Ein Königreich für ein Lama	PS	15. März 2001
Freakout	PS 2	Mai 2001
Happy Hippos	GBC	April 2001
In einem Land vor unserer Zeit	GBC	Mitte April 2001
M & Ms Minis Madness	PC GBC	30. März 2001
Robin Hood	GBC	5. April 2001

Spiel	Gerät	im Handel
PRÜGELSPIELE		
Knockout Kings 2001	PS 2	5. April 2001
Simpsons Wrestling	PS	5. April 2001
The Bouncer	PS 2	April 2001
PUZZLESPIELE		
Tiny Toons: Dizzy's Quest	GBC	Ende April 2001
RENNSPIELE		
4 x 4 Evolution	PS 2	April 2001
Antz Racing	GBC	5. April 2001
Exhibition of Speed	PS 2 DC	April 2001
Formel Eins 2001	PS PS 2	25. April 2001
Familie Feuerstein: Viva Rock Vegas	PS 2 GBC	Mitte April 2001
Tokyo Highway Challenge	PS 2	April 2001
Toy Story Racer	PS GBC	23. März 2001
ROLLENSPIELE		
Aidyn Chronicles: The First Mage	N 64	Ende April 2001
Ephermeral Fantasia	PS 2	April 2001
Summoner	PC PS 2	Ende April 2001
Ultima Online: Third Dawn	PC	29. März 2001
SIMULATIONSSPIELE		
Software Tycoon	PC	2. Quartal 2001
SPORTSPIELE		
Anpfiff – Der RTL Fußball Manager	GBC	Ende April 2001
Bayern München Classic Squads	PC	Mai 2001
Bundesliga Manager X	PC	April 2001
Bundesliga Stars 2001	GBC	Anfang April 2001
ESPN NBA 2night	PS 2	April 2001
ESPN NHL	PS 2	April 2001
Freestyle Scooter	GBC	April 2001
Fußball Manager 2001	PC PS 2	April 2001
Skysurfer	PS 2	April 2001
Tech Deck Skateboarding	GBC	23. März 2001
Tiger Wood PGA Tour 2001	PS 2	5. April 2001
World's Scariest Police Chase	PS	26. April 2001
WWF Smackdown	PS	Ende März 2001
STRATEGIESPIELE		
Art of Magic	PC	April 2001
Black & White	PC	6. April 2001
Conflict Zone	PC DC	April 2001
Die Völker 2	PC	22. März 2001
Iron Dignity	PC	Ende März 2001
Hostile Waters	PC	23. März 2001
M1 Tank Platoon 2	PC	17. März 2001
Ring of Red	PS 2	April 2001
RIM – Krieg am Rande der Galaxie	PC	Anfang April 2001
Rubic's Games	PC	17. März 2001
Shogun Total War: The Mongol Invasion	PC	5. April 2001
Star Trek: Dominion Wars	PC	April 2001
Tropico	PC	April 2001

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

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".

Shadow of Memories[1]

[1] spricht: „Schädo off Memmories"

Abenteuerspiel für Playstation 2 | Reisen Sie durch die Zeit, um Ihren Tod zu verhindern

INHALT

Eike Kusch wurde heimtückisch ermordet. Doch bevor seine Seele den Körper verlässt, spricht eine fremde Stimme zu ihm. Sie macht ihm ein Angebot: Gelingt es ihm, seinen eigenen gewaltsamen Tod aufzuklären, dann darf er weiterleben.

Auf der Spur des eigenen Mörders muss Eike durch die Zeit reisen und die Geschichte der Ortschaft Lebensbaum erforschen, in der seine Familie schon seit vielen Generationen lebt. Dabei lernt er seine Ahnen und die Vergangenheit der Heimatgemeinde kennen.

BEDIENUNG

In der Stadt kann Eike sich frei bewegen, aber nur einige Gebäude betreten. Welche, das ist auf einer Karte verzeichnet, außerdem gibt's Symbole an den Türen. Per Knopfdruck werden Gespräche mit anderen Dorfbewohnern begonnen, die dann vollautomatisch ablaufen. Nur gelegentlich haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Antworten.



Welche Torte darf es denn sein? Die Auswahl ist wirklich bestechend.

URTEIL

Die ungewöhnliche Zeitreise und die grandiose Präsentation machen dieses Spiel zu einem echten Hingucker. Die Detailverliebheit der Grafiker fällt einem sofort ins Auge. Die altertümliche Stadt ist zwar nahezu ausgestorben, aber sehr stimmungsvoll dargestellt. Besonders die Beziehungen der Personen untereinander sind hoch interessant in Szene gesetzt. Auch die Bewegungen, Gesten und Mienenspiele der Personen können begeistern. Ein Schwachpunkt sind aber die wenig gehaltvollen Aufgabenstellungen, die von Ihnen teilweise endlose Plaudereien mit den Stadtbewohnern erfordern. Trotzdem: ein „guter" erster Eindruck.

Shadow of Memories

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Konami
Telefon	069/98557320
Im Handel ab	30. März 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	max. 1/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	120 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Wiggles²

Strategiespiel für PC |
Sie sind unter uns! Zwergen-Völker buddeln sich durch die Geschichte



Hoch die Tassen! Wenn die Wiggles feiern, bleibt kein Zwerg trocken.

INHALT

Strategiespiele gibt es viele. Und auch niedliche Figuren hat man schon oft gesehen. Aber „Wiggles“ ist anders. Sie müssen nicht nur eine funktionierende Wirtschaft aufbauen, sondern sich auch um das Privatleben Ihrer Zwerge kümmern.

Das Spiel beginnt mit vier lustigen Zwergen. Zwei Mädels und zwei Jungs. Wie im echten Leben können sich die Zwerge näherkommen, wenn Sie die Arbeitszeiten ordentlich koordinieren. Oder lassen Sie Ihre Zwerge bis zur Erschöpfung schuften, ohne Freizeit? Dann werden die aber schnell unzufrieden. Und mit unzufriedenen Zwergen ist gar nicht gut Wurzeln essen. Das weiß jeder Zwerg-Profi!

Deswegen können Sie den Tag Ihrer Wiggles auch frei planen. Während die Frühschicht neue Höhlen gräbt, schläft die Nachtschicht, und die Spätschicht amüsiert sich schon auf der Kegelbahn – lustiges Lotterleben.

Bemerkenswert ist, dass die einzelnen Wiggles Fertigkeiten ausbilden. Wer viel buddelt, wird darin auch immer besser. Genauso verhält es sich auch mit Holzarbeiten, Kochen oder Kämpfen. Da sich die Fertigkeiten sogar in den Genen niederschlagen, können Sie Ihre Lieblingswiggles züchten. Etwa indem Sie die beste Köchin mit dem besten Jäger verkuppeln. Deren Kind kann dann schon früh für schmackhaftes Wildbret sorgen. Gen tut so ziemlich alles.

Im Laufe des Spiels buddeln Sie sich durch fünf verschiedene Welten und lösen bis zu 200 verschiedene große und kleine Aufgaben. Diese Aufgaben werden für jedes Spiel neu gemischt, so dass Sie auch beim wiederholten Anlauf immer noch überrascht werden und neue Rätsel entdecken.

BEDIENUNG

Sie können alle Befehle per Maus erteilen. Manchmal ist es aber praktisch, die Tastatur zu Hilfe zu nehmen, um die Kameraperspektive zu zentrieren oder Ähnliches. Die Steuerung ist recht einfach. Wenn Sie zum Beispiel eine Disco bauen wollen, so geben Sie die per Mausklick in Auftrag. Es kommt dann ein Wiggle, der gerade im Dienst ist, vorbei und baut die Tanzhalle.

Genauso läuft es mit neuen Errungenschaften, die erfunden werden sollen, oder mit Höhlen, die gegraben werden müssen.

URTEIL

Wiggles vereint Elemente aus vielen Spielen. Da erwartet Sie ein umfangreiches Aufbauspiel mit 30 Produktionsstätten, 20 Werkzeugen und sieben Rohstoffen. Außerdem gibt es eine tolle Hintergrundgeschichte mit bis zu 200 großen und kleinen Aufgaben. Schließlich können die Zwerge zahlreiche Eigenschaften entwickeln und vererben – also treten Sie als Zwergenzüchter auf. Und noch was: Wiggles ist mit viel Humor gemacht. Lustige Texte, witzige Bewegungen und viele Anspielungen bringen Sie zum Lachen. Was will man mehr?

²sprich: „Wiggels“

Wiggles

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Innonics
Telefon	0511/3361370
Im Handel ab	2. Quartal
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	max. 1/max. 5
Altersempfehlung	ab 10 Jahren
System	PC Win95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2-400/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	80 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

UEFA Challenge[1]

[1]sprich: „Tschällendsch"



Luis Figo, König der Fußballer.

Sportspiel für PC | Kicken Sie doch, wie Sie wollen – mit diesem Spiel geht (fast) alles

INHALT

Manu, Barca, Juve: Spitznamen, die das Herz jedes Fußballfans höher schlagen lassen. Die besten Teams aus jedem europäischen Land treten gegeneinander an. Und zwar so, wie Sie es wollen. Ob Sie ein Turnier spielen möchten, eine Meisterschaft bestreiten oder Freundschaftsspiele austragen: alles kein Problem. Und das natürlich mit den echten Mannschaften. Sie müssen also keine Angst haben, dass Ihnen beim FC Bayern München ein aus Lizenzgründen veränderter Name wie „Staffan Effenburg" begegnet oder ähnliche Ärgernisse das Erlebnis Fußball trüben. Sie sind auch Herrscher über die Optik Ihres Stadions, die Wetterbedingungen, die Taktik Ihres Teams und vieles andere mehr. Und wer sich gern überraschen lässt, stellt zum Beispiel die Regenwahrscheinlichkeit einfach auf 50 Prozent. Das Spiel funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie alle guten Sportspiele: Sie wählen einen Spieler aus und lassen ihn schießen, sprinten, tricksen, foulen. Die gute Spielgrafik sorgt dafür, dass der Kampf um den Ball auch realistisch aussieht.

BEDIENUNG

Sie spielen „UEFA Challenge" am besten mit einer Spieletastatur. Mit verschiedenen Tasten oder Tastenkombinationen geben Sie dem aktiven Spieler Anweisungen. Die Möglichkeiten gehen dabei weit über Laufen oder Schießen hinaus. Hackentricks, verdeckter Pass – alles geht.

URTEIL

Ein rennender Spieler hinterlässt Abdrücke im tiefen Boden, die Gesichter sehen den Originalspielern so ähnlich, dass man sie mühelos erkennen kann, und die Möglichkeiten des Erlebnisses Fußball sind schier endlos. Das Spiel macht bis jetzt einen „sehr guten" Eindruck.



Neulich in Moskau: „Effe" zieht ab, der Gegner sieht's mit Staunen.

UEFA Challenge

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Infogrames
Telefon	06103/334100
Im Handel ab	Ende Mai
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	max. 1/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2-300/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	PS, PS 2[2]

Prognose:



sehr gut

Myst 3 Exile[3]

[3]sprich: „Mist 3 Exeil"

Abenteuerspiel für PC | Das meist verkaufte PC-Spiel aller Zeiten geht in die dritte Runde. Die Aussicht ist hervorragend

INHALT

Mithilfe besonderer, magischer Bücher können Sie in fremde Welten reisen. Wie schon bei den Vorgänger-Spielen „Myst" und „Riven" finden Sie sich inmitten einer unbekannten Insel-Landschaft wieder und müssen zahllose Rätsel lösen. Diesmal klaut ein Bösewicht ein wertvolles Buch und verschwindet. Sie jagen ihm über fünf geheimnisvolle Inseln hinterher.

Die Spiele der Myst-Reihe unterscheiden sich von anderen Abenteuerspielen durch die sehr detaillierte Umgebung. Sandkörner, Flechten, Rost oder auch einfache Lichtreflexionen erzeugen lebensechte Atmosphäre. Neu an „Myst 3" ist der freie Rundumblick. Mussten Sie bei den ersten Spielen noch auf größtenteils unbewegte Bilder starren, so können Sie sich nun an jeder beliebigen Stelle umdrehen und den freien Blick in jede Himmelsrichtung genießen. Bewegte Videobilder wurden so in die Umgebung eingearbeitet, dass sie von jedem Blickwinkel aus betrachtet werden können.

Die Art der Rätsel hat sich nicht geändert. Sie sind immer noch so kolossal. So müssen Sie viele Schalter, die weit über die Insel verstreut sind, finden und richtig betätigen. Erst im Laufe der Zeit lernen Sie mehr über die Inseln, die Rätsel und darüber, wie Sie wieder zurückkommen.

BEDIENUNG

Die Maus und deren linke Taste sollten zum Spielen reichen. Wenn Sie an eine andere Stelle gehen wollen, so klicken Sie die an. Und wenn Sie etwas benutzen wollen, klicken Sie darauf. Einfacher geht's nicht.

URTEIL

Myst 3 erzeugt ziemlich genau das Gefühl, das schon Myst zum Hit machte. Sie glauben sofort, in eine fremde Welt versetzt worden zu sein. Das macht das Spielen für Anfänger nicht ganz leicht, da sie selber alles herausfinden müssen. Aber der Anreiz ist enorm. Einst waren es außer den tollen Rätseln die erstklassigen Bilder, heute sind es obendrein die erstklassigen Rundumsichten. Auch Myst 3 Exile hat nach Meinung der Redaktion das Zeug zur Nummer eins in der Spiele-Hitliste.



Ah, Myst! Unschwer an den wunderschönen Hintergründen zu erkennen. Die Lampen gehören zum Rätsel.

Myst 3 Exile

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Game Studios
Telefon	089/148270
Im Handel ab	7. Mai
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	max. 1/keiner
Altersempfehlung	ab 10 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2-233/32 MB
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	DC, PS 2[2], Xbox

Prognose:



gut

[2]PS = Playstation, PS 2 = Playstation 2, DC = Dreamcast

Desperados

Strategiespiel für PC|

Strumpfbänder, Spielkarten und eine Schlange im Sack – origineller siegen mit den glorreichen Sechs



Karten über Karten: Die große zeigt die Spielumgebung, die kleine sorgt für Überblick.

INHALT

Ende des 19. Jahrhunderts im Wilden Westen: Eine Eisenbahn-Gesellschaft steht vor dem Ruin. Immer wieder werden ihre Züge vom berüchtigten El Diablo und seinen Männern ausgeraubt. Um dem Schrecken ein Ende zu machen, ruft die Firma den Kopfgeldjäger John Cooper zur Hilfe. Doch allein ist auch er machtlos. Also sucht er nach ein paar alten Freunden, die ihm im Kampf gegen El Diablo helfen sollen.

Zwar muss Cooper seine alten Kampfgefährten erstmal aus prekären Situationen retten, doch der Einsatz lohnt sich. Denn jeder hat ein paar Tricks auf Lager, die die Westernwelt so noch nicht gesehen hat. Beispiel gefällig? Der schwarze Sam ist ein Meister im Umgang mit Sprengstoff, Kate ein hübsches Pokerass, die nicht nur mit den Waffen einer Frau kämpft, und der alte Doc hat so manches Gebräu im weiten Mantel stecken, das einen Kerl auf hundert Meter umhaut.

Mit diesen Spezialisten müssen Sie jede Menge knifflige Aufgaben meistern, um dem Bösewicht auf die Schliche und im Spiel voranzukommen. Sie leiten dabei das gesamte Team, schicken die Westernhelden los, um Wachen auszuschalten, sich in Saloons zu schleichen oder einen bewusstlosen Gegner aus der Blickweite seiner Kollegen zu schaffen.

BEDIENUNG

Sie spielen „Desperados" am besten mit einer Mischung aus Maus und Tastatur. Dabei können Sie Befehle sogar vorab erteilen und dann im rechten Moment mit einem Tastendruck auslösen. Die Steuerung macht insgesamt einen guten, weil durchdachten Eindruck.

URTEIL

Kate richtet für die Wache deutlich sichtbar ihr Strumpfband, der Mann kommt lächelnd näher. John kommt aus dem Dunkel, schlägt den Kerl nieder und trägt ihn von der Straße. Sam fesselt den Bewusstlosen …

Dies ist eine typische Szene aus Desperados. Strategie, Spannung, originelle Ideen, gute Grafik bei genügsamen Anforderungen an die Hardware: Das sieht nach einem „sehr guten" Spiel aus.



Würden Sie von diesem Mann einen Gebrauchtwagen kaufen? Klar – Kopfgeldjäger John Cooper ist vertrauenswürdig.

Desperados

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Infogrames
Telefon	06103/334100
Im Handel ab	Ende April
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	max. 1/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2-233/64 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.

Daytona[1] 2001

[1]sprich: „Dätona"

Rennspiel für Dreamcast | Mit 290 um die Kurve. Geht nicht? Doch. Aber nur in diesem verrückten Rennen

INHALT

1993: Das Rennspiel „Daytona" eroberte mit heißer Renn-Action für maximal acht „Fahrer" gleichzeitig die Spielhallen. Die Grafik war für damalige Verhältnisse überdurchschnittlich gut. Jetzt soll der Asphalt-Knaller auch die Wohnzimmer aufmischen.

Zu Beginn wählen Sie einen der zum Spielstart erhältlichen Fantasie-Renner aus und begeben sich damit auf die Piste. Dort treten Sie gegen maximal 40 andere Fahrzeuge im Kampf um den Sieg an – und kräftig aufs Gas. Volle Pulle rast die Kiste mit durchdrehenden, qualmenden Rädern los. Da kommt richtiges Renngefühl auf: Laut dröhnende Motoren, spannende Drängeleien und spektakuläre Überschläge sind in „Daytona 2001" an der Tagesordnung. Aber keine Angst: Mehr als ein paar Sekunden kostet Sie ein kapitaler Salto nicht. Blechschäden am Renner sind zwar deutlich zu sehen, wirken sich aber kaum auf das Fahrverhalten aus. Das lädierte Vehikel fängt lediglich ein bisschen an zu „hoppeln" und erreicht außerdem seine Höchstgeschwindigkeit nicht mehr ganz.

BEDIENUNG

Das Kurvenverhalten der Autos entspricht keinem realen Vorbild und ist weder einzuschätzen noch nachzuvollziehen. Ein Beispiel: Vor einer Biegung bremsen Sie mit der **L**-Taste und legen das Fahrzeug mit Hilfe des Mini-Steuerknüppels in die Kurve. Am Kurvenausgang drücken Sie auf die **R**-Taste und geben wieder Vollgas.

URTEIL

Daytona 2001 ist eine perfekte Umsetzung. Sehr schöne Umgebungsgrafik und das atemberaubende Tempo sorgen für tolle Atmosphäre. Unverbesserliche „Realisten" werden sich vielleicht an der bunten Grafik und dem unrealistischen Fahrverhalten stören. Trotzdem wird es sicherlich ein „gutes" Rennspiel.



Das ist kein Serienauto, sondern eine wahre Rakete auf Rädern.



Und dies ist kein Stau, sondern die Startformation.

Daytona 2001

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Sega
Telefon	01907/80009
Im Handel ab	Mai
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	max. 2/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Dreamcast
Wahrscheinlicher Preis	99 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

[2]sprich: „Selborgs" [3]sprich: „Wohn"

Gothic[4]

[4]sprich: „Gossick"

Action-Rollenspiel für PC | Brechen Sie aus der Gefangenschaft aus – mit Gewalt und Magie

INHALT

Ein böser Zauber liegt über dem Gefangenenlager von „Gothic". Eine riesige magische Kugel umspannt das Areal, in dem Menschen, Monster und andere Lebewesen völlig abgekapselt ihr Dasein fristen.

Die einen haben sich an das Leben dort gewöhnt. Andere beschäftigen sich damit, ihre Mitgefangenen zu quälen. Nur wenige denken über eine mögliche Flucht nach. Ein Entkommen ist scheinbar unmöglich.

Doch dann kommen Sie: In der Rolle eines mächtigen Kriegers haben Sie die Rettung der Welt auf Ihre Fahne geschrieben. Können Sie die magische Barriere sprengen?

In drei riesigen Spielabschnitten fangen Sie relativ klein und unerfahren an. Stiefeln durch faszinierende Landschaften, Höhlen und Minen. Sprechen dabei mit Personen, die sich auf Unterhaltungen einlassen. Aber nur wenige geben wirklich nützliche Infos. Manchmal hilft Bestechung, sollte sich Ihr Gesprächspartner schweigsam zeigen. Andere verstehen nur Waffengewalt – aber das ist mit Sicherheit nicht immer der richtige Weg.

Im Laufe des Spiels finden Sie immer stärkere Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Zaubersprüche. Siegreiche Kämpfe bringen Erfahrungspunkte. Mit denen können Sie die Eigenschaften Ihres Kämpfers verbessern. So wird der Held nicht nur stärker und geschickter, sondern lernt auch den Umgang mit neuen, besseren Waffen und Rüstungen.

BEDIENUNG

Im Gegensatz zu den meisten anderen modernen Spielen wird Gothic ausschließlich mit der Tastatur gesteuert. Das macht die Handhabung eines Action-Rollenspiels dieser Komplexität schwierig. Zahlreiche Tastenbelegungen sind mühsam zu erlernen, bevor der Spaß losgeht.

URTEIL

Knapp drei Jahre Entwicklungszeit stecken in Gothic, einem der seltenen Spiele deutscher Herkunft. Und die sind der Grafik anzusehen: Wunderschöne Landschaften, eine Wohltat fürs Auge. Auch spielerisch macht Gothic so Einiges her – sobald Sie sich an die Bedienung gewöhnt haben. Dazu gibt es eine nette Geschichte, die sich eng an die gleichnamige Comic-Serie lehnt. Kein Superknaller, aber auch kein schlechtes Spiel. Erster Eindruck: „gut".



Moderne Spielgrafik erlaubt tiefe Einblicke.



Auch echte Kerle tragen in Gothic Röcke. Und darunter? Fragen Sie am besten einen Schotten.

Gothic

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Egmont Interactive
Telefon	0711/79711
Im Handel ab	15. März
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	max. 1/ keiner
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2-400/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Banjo-Tooie[1]

[1]sprich: „Bänsdo-Tui"

Geschicklichkeitsspiel für Nintendo 64 | Das ungleiche Paar – Bär und Vogel – startet zu seinem zweiten Abenteuer

INHALT

Im Vorgänger dieses Spiels besiegten Banjo und Kazooie, der Bär und der Vogel, die böse Hexe Grunthilda. Im Vorspann von Banjo-Tooie erleben Sie mit, wie Grunthilda von ihren Schwestern wiederbelebt wird. Banjo nimmt sogleich seinen Kumpel Kazooie huckepack in den Rucksack und zieht aus, das Land vor den Hexen zu schützen.

Acht riesige Welten warten darauf, erkundet zu werden. Und dazu haben die beiden Helden eine Menge Bewegungen und Aktionen drauf: etwa laufen und schießen, fliegen und tauchen.

Unterwegs wird das ungleiche Paar von Mumbo Jumbo, einem Schamanen mit Totenschädel, in zahlreiche, lustige Gestalten verwandelt. Sie können Mumbo Jumbo sogar selbst steuern.

Die Grafik ist hervorragend, der Witz einfach klasse und der Spielspaß famos. Über ein Dutzend zusätzlicher Mehrspieler-Actiondurchgänge runden das Paket ab.



Verkehrte Welt: Bär steigt auf, Vogel huckepack.



Manege frei: Arbeit für Monster-Dompteure.



Warum so böse? Ist etwa Rindfleisch in der Wurst?



Na, also: Falsche Wurstzutaten – wütende Hunde.

BEDIENUNG

Kennen Sie das erste Spiel dieser kunterbunten Reihe nicht, dann müssen Sie zunächst eine Menge Tastenkombinationen lernen. Jeder Knopf der Spieletastatur ist belegt. Da kann man schon mal schnell durcheinander geraten. Nach ein paar Stunden sollten Sie aber gut zurecht kommen.

URTEIL

Sobald Sie mit der komplizierten Steuerung vertraut sind, können Sie sich über ein hochkarätiges Spiel freuen. Eine liebevoll gezauberte Grafik und unglaublich witzige Texte machen „Banjo-Tooie" zu einem Glücksfall. Genau das Richtige für alle Freunde des Geschicklichkeitsspiels – und des englischen Humors.

Banjo-Tooie

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Nintendo
Telefon	06026/9500
Im Handel ab	Ende April
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	max. 4/keiner
Altersempfehlung	ab 10 Jahren
System	Nintendo 64
Wahrscheinlicher Preis	120 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	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.

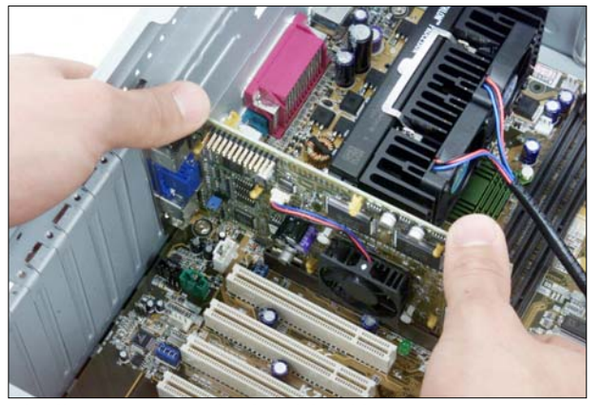
Funktionsprüfung Ton

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.

Die Testtabelle verständlich erklärt

COMPUTERBILD-SPIELE erklärt die Einzelbewertungen in der Testtabelle Punkt ● für Punkt ●

❶ Spieleinstieg
Wie schwierig ist das Spiel bei den ersten Versuchen? Führt ein so genanntes Tutorial (Lernprogramm) an den großen Hürden vorbei? Steigt der Schwierigkeitsgrad nicht zu schnell an? Je besser diese Knackpunkte gelöst sind, desto besser die Note.

❷ Langzeitspaß
Macht ein Spiel nach Stunden oder Tagen Spielzeit noch Spaß? Haben Sie dann überhaupt noch Lust weiterzumachen? Die Antwort auf diese wichtige Frage finden Sie hier.

❸ Darstellung der Figuren/Umgebung
Sieht ein Haus wie ein eckiger Klotz aus, oder sind die Kanten fein gezeichnet und viele Details, etwa Fensterläden, erkennbar? Je mehr Feinheiten das Spiel zeigt, desto besser ist die Note.

❹ Bewegungsabläufe
Bewegt sich die Spielfigur geschmeidig durchs Geschehen? Agiert sie eckig wie ein Roboter, gibt es eine schlechtere Note.

❼ Empfohlene Steuergeräte oder -kombination
Sind Maus oder Tastatur für das Spiel optimal geeignet? Oder lässt es sich mit Lenkrad, Steuerknüppel oder Spieletastatur besser bedienen? Wo sind Unzulänglichkeiten bei der Steuerung der Figuren oder Fahrzeuge? Unter diesem Bewertungspunkt steht's.



❾ Hilfe-Telefon
COMPUTERBILD-SPIELE ermittelt den Durchschnittspreis für ein zehnminütiges Gespräch. Je teurer die telefonische Beratung ist, desto schlechter die Note.

❿ Hilfe im Internet
COMPUTERBILD-SPIELE setzt voraus, dass die Hersteller im Internet häufig gestellte Fragen zum Spiel beantworten und aktuelle Steuerungs- oder Fehlerbeseitigungs-Programme (Treiber und Patches) anbieten. Falls nicht, gibt es hier eine „6".

⓫ Aufwand bei Neuinstallation
COMPUTERBILD-SPIELE überprüft, wie lange die Installation eines Spiels dauert und ob Sie vor dem Start noch Einstellungen vornehmen müssen. Moderne Programme sollten die optimale Einstellung für Ihr Computer-System automatisch ermitteln. Falls nicht, gibt es in diesem Punkt Abzüge.

⓬ Benötigter/Freier Festplattenplatz wird angegeben
Da moderne Spiele durchaus viel Festplattenplatz benötigen, sollte das Programm die vorhandene Kapazität Ihres Computers überprüfen und anzeigen. So können Sie auf einen Blick sehen, ob die Installation des Spiels möglich ist.

⓭ Löschfunktion
Lässt sich ein Spiel wieder vom Computer entfernen? Wenn ja: Schafft es die Löschfunktion, alle Spielinformationen von der Festplatte zu verbannen? Dann gibt es ein „sehr gut". Schludert das Programm, so bekommt es je nach Menge der Überreste eine schlechtere Note. Ist eine Löschfunktion gar nicht vorgesehen, so gibt es in diesem Prüfpunkt ein „ungenügend".

⓮ Gedruckte Bedienungsanleitung
Vorm ersten Spielen müssen Sie meist das Handbuch durchlesen, um die Bedienung und alle Möglichkeiten des Spiels kennenzulernen. In diesem Prüfpunkt ermittelt COMPUTERBILD-SPIELE, ob im Handbuch zum Beispiel Gliederungen, Begriffserklärungen, Schlagwortverzeichnisse, häufig gestellte Fragen und die Antworten dazu vorhanden sind. Außerdem wichtig: Kurzübersichten, Tipps und Tricks, Grafik/Bildschirmansichten, Fehlerkurzhilfe, Internet-Hilfe sowie Hilfe-Telefonnummern. Bietet ein Spiel das Handbuch nur als Datei auf der CD-ROM an, so kassiert es hier ein „ungenügend". Denn in einem solchen Fall können Sie während eines Spiels nicht einfach eben mal so etwas nachschlagen.

SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	
❶ Spieleinstieg	
❷ Langzeitspaß	
❸ Darstellung der Figuren/Umgebung	
❹ Bewegungsabläufe	
Musik	❺
Geräusche	
Stimmen/Kommentare	❻
Texte/Untertitel	
❼ Empfohlene Steuergeräte/-kombination	
Faszination der Spielwelt	❽
SERVICE	
❾ Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	
❿ Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	
INSTALLATION	
⓫ Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	
⓬ Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	
⓭ Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	
⓮ **GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG ÜBERPRÜFT**	
FUNKTIONSPRÜFUNG TON, MIT 25 SOUNDKARTEN GETESTET	
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	⓯
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet	⓰
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Gainward GeForce 2 MX	
Pentium 233 MMX / 32 MB Arbeitsspeicher mit Diamond Viper 550	
Pentium-2 350 /64 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	
Pentium-2 350 / 64 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	
Pentium-3 500 / 128 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	
AMD Athlon 600 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Expert 2000	
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	
Pentium-3 800 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit ATI Radeon 8500	
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Hercules 3D Prophet 4500XT	
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Asus V7700 Pure	
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 3	
Pentium-4 1500 / 256 MB Arbeitsspeicher mit Creative Geforce 2 MX	
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	⓱
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	⓲
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	⓳
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	
SONSTIGES	
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	⓴
Nutzbare Steuergeräte	㉑
Sprache (überprüft)	㉒
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	
ZWISCHENNOTE	
Auf-/Abwertung	㉓
TESTERGEBNIS	
PREIS/LEISTUNG	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im vergangenen Monat fand*)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	

❺ Musik/Geräusche
Passen Musik und Geräusche zum Spielgeschehen? Sind die Geräusche außerdem lebensecht? Quietschen bei einem gruseligen Spiel zum Beispiel die Türen? Hier wird es benotet.

❻ Stimmen und Kommentare/Texte und Untertitel
Häufig erzählt ein Sprecher die Hintergrundgeschichte oder gibt nützliche Tipps. Ist das professionell gemacht, so kriegt das Spiel hier ein „sehr gut". Texte und Untertitel sollten natürlich ebenso gut gestaltet und vor allem fehlerfrei sein.

❽ Faszination der Spielwelt
Ist das Spiel spannend? Sind die Charaktere/Gegner glaubwürdig und verhalten sich intelligent? Ein Spieler findet an einer guten Rennsimulation ganz andere Dinge faszinierend als etwa bei einem Science-Fiction- oder Abenteuerspiel. Die Redaktion nennt und bewertet sowohl positive als auch negative auffällige Eigenheiten eines Spiels.

⓯ Funktionsprüfung Ton mit 25 Soundkarten
Damit Sie die akustische Untermalung der Spiele genießen können, werden die Programme mit 25 Soundkarten überprüft. Funktionieren Musik, Geräusche und Sprache einwandfrei, gibt es ein „sehr gut". Bei Musikaussetzern, Sprachproblemen oder gar Abstürzen kassiert das Spiel ein „ungenügend".

⓰ Funktionsprüfung Bild mit 25 Computer-Grafikkarten-Kombinationen
COMPUTERBILD-SPIELE testet alle Spiele mit verschiedenen Computer-Systemen und Grafikkarten. Funktioniert das Programm problemlos und flüssig, gibt es ein „sehr gut". Ruckelt es, so gibt es ein „befriedigend", in besonders schweren Fällen wird es als „unspielbar" eingestuft („mangelhaft"). Startet ein Spiel überhaupt nicht oder weist grobe Fehler auf, gibt's eine kurze Fehlerbeschreibung, etwa „Spiel stürzt ab" und die Note „ungenügend". Auf jedem Computer wird das Spiel mit jeweils zwei Bildauflösungen getestet: Einmal in der vom Spiel vorgeschlagenen Standardauflösung und einmal mit 1024x768 Bildpunkten bei einer Farbtiefe von 32 Bit. Genauere Angaben dazu finden Sie auf der Seite „So testet COMPUTERBILD-SPIELE".

⓱ Funktionsprüfung mit Windows XP
Neue Computer werden meist mit Windows XP ausgeliefert. Doch nicht jedes PC-Spiel läuft unter diesem Betriebssystem. Daher testet COMPUTERBILD-SPIELE alle Spiele auch unter Windows XP. Funktioniert es nicht, gibt's hier ein „ungenügend" nebst kurzer Fehlerbeschreibung. Ansonsten gilt die übliche Bewertung für „ruckelfrei" oder „ruckelt".

⓲ Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar
Ruckelt ein Spiel, hilft meist eine Verringerung der Bildpunkteanzahl oder der Anzahl der Farben (der so genannten Farbtiefe). Lassen sich die Einsrellungen ändern, gibt es ein „sehr gut".

⓳ Musik/Geräusche regelbar, Schwierigkeit einstellbar
Lässt sich die Lautstärke von Hintergrundmusik und Geräuschen einstellen? Können Sie zu Beginn des Spiels den Schwierigkeitsgrad auswählen? Wenn ja, gibt das ein „sehr gut".

⓴ Spielvariations-Möglichkeiten
Dieser Prüfpunkt gibt zum Beispiel an, wie groß die Spielwelt ist. Außerdem fließt bei Abenteuerspielen die Anzahl der zu lösenden Rätselaufgaben mit in die Note ein.

㉑ Speicherfunktion für Spielstände
Ist es während des Spiels jederzeit möglich, den Spielfortschritt zu speichern und später wiederherzustellen? COMPUTERBILD-SPIELE bewertet es unter diesem Punkt.

㉒ Nutzbare Steuergeräte
Lassen sich zur Steuerung des Spiels außer der Tastatur auch die Maus, ein Steuerknüppel (Joystcik, Foto) oder gar ein Lenkrad einsetzen? Je mehr Geräte möglich sind, desto besser ist die Note.



㉓ Auf-/Abwertung
Positive oder negative Besonderheiten bewertet COMPUTERBILD-SPIELE unter diesem Punkt. Beispiel: Können Sie die Tastaturbelegung nicht frei wählen, gibt es eine Abwertung.

Die Sie



Aufbauspiel für PC |
Die Siedler sind wieder da – und sie haben einen neuen Feind mitgebracht: Morbus mit seinem „Dunklen Volk“

Spieletricks ab Seite 102

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel installieren, lesen Sie auf Seite 164. „Die Siedler 4“ warten allerdings mit einer Besonderheit auf. Nach der Installation überprüft das Spiel, ob auf Ihrem Computer eine aktuelle Version der Grafikerweiterung „Direct-X“ vorhanden ist.

dler 4



Wird eine zu alte Version – nötig ist 7.0 – entdeckt, wird nicht etwa automatisch die mitgelieferte Version 8.0 auf den Computer kopiert. Statt dessen beschränkt sich das Spiel auf den lapidaren Hinweis, dass die Direct-X-Version nicht korrekt sei. Die Installation der aktuellen Fassung bleibt dem Spieler überlassen. Wie Sie Direct-X richtig installieren, verrät Ihnen die Redaktion auf Seite 134.

INHALT

Mit über 2,5 Millionen verkauften Exemplaren ist die Siedler-Reihe eine der erfolgreichsten Spielserien deutscher Herkunft. Die Herstellerfirma Bluebyte nimmt für sich in Anspruch, den sogenannten „Wuselfaktor“ erfunden zu haben. Das bedeutet: Scharen kleiner, knuddeliger Siedler wuseln über den Bildschirm und bilden ein komplettes Wirtschaftssystem. Besonders als Familienspiel kamen die gewaltfrei präsentierten Siedler sehr gut an.

Im vierten Teil müssen sich die Männchen mit einer völlig neuen Macht auseinandersetzen, die ihr kleines Universum bedroht: mit dem dunklen Volk. Waren es bisher vor allem Vertreter freundlicher Nationen, etwa die Mayas, Wikinger oder Römer, die in der Siedler-Welt um Bodenschätze, Land und Vorherrschaft stritten, so mischt sich nun der finstere Morbus mit seinen widerlichen Schergen massiv ein.

Die witzige Geschichte seines Völkchens ist schnell erzählt: Der zweitklassige Gott Morbus legt sich mit dem obersten Herrn des Siedler-Universums an. Der fackelt nicht lange und bestraft Morbus wegen seines Ungehorsams: Er verbannt ihn auf die blühende, grüne Erde. Eine schlimme Strafe, →

Die Siedler 4 — FORTSETZUNG

denn Morbus ist ein Freund verbrannten, schwarzen Bodens und hasst alles Grüne.

Natürlich spinnt der Bösewicht von nun an auf der Erde seine Ränke und versucht sich das Land untertan zu machen. Sein treuester Gehilfe ist der dunkle Gärtner. Mit einer schwarzblau schimmernden, alles überwuchernden Pflanze, dem Schattenkraut, erzielen Morbus und sein Gärtner denn auch beträchtliche Erfolge.

Überall, wo Schattenkraut-Samen gestreut werden, verkümmert jegliche Vegetation. Normale Tiere können dort auch nicht mehr leben, es gedeihen nur fette, schwarze Käfer. Die redlichen Siedler vermögen dieses Land weder zu bebauen, noch zu bepflanzen. Zu allem Überfluss kann das dunkle Volk sogar Siedler „umdrehen“ und in dunkle, mundlose Gestalten verwandeln. Gegen die üble Bedrohung können nur die „guten“ Gärtner helfen. Die haben das richtige Unkrautvernichtungsmittel gegen Schattenkraut und können damit den vergifteten Boden wieder begrünen.

Im Spiel können Sie zuerst drei kurze Feldzüge mit jeweils drei Aufgaben für jedes Volk – Römer, Wikinger und Mayas – führen und so ganz nebenbei die unterschiedlichen Techniken des Siedelns kennen lernen. Dann wartet der große Endkampf, für den sich die drei Nationen gegen das dunkle Volk verbünden.

Und stets geht es darum, ein funktionierendes Wirtschaftssystem aufzubauen und am Laufen zu halten, um in Ihrer florierenden Siedlung eine Armee zusammenstellen zu können. Denn die brauchen Sie gegen die kriegerischen Gelüste Ihrer Feinde.



Haltet den Dieb! Der Mann klaut einen Sack Getreide.

SPIELVERLAUF



1 Es hätte so ein schöner Sommer im Siedler-Camp werden können. Doch das dunkle Volk bedroht die Grenzen.



2 Die erste große Holzknappheit wird durch ein System aus Forsthaus, Holzfällerhütte und Sägewerk überbrückt.



3 Der Pionier (roter Kreis) vergrößert das Territorium, in dem er stetig die roten Grenzsteine versetzt.



7 Zwischendurch gewinnen Sie mehr Land mit zusätzlichen Türmen, die Sie an der Grenze bauen lassen.



8 Haben Sie Eisen für Waffen, dann können Sie auch Soldaten ausbilden. So fühlt sich das Volk gleich sicherer.



9 Die erste Burg steht – jetzt können die Gegner kommen. Wenn Sie diese trutzige Festung dann auch noch mit der höchstmöglichen Anzahl von Soldaten besetzen, dann können Feinde sie nur sehr schwer einnehmen.



13 In Ihrer Siedlung bauen Sie einen kleinen Tempel, den Sie brauchen, um Wein gegen Zauberkraft zu tauschen.



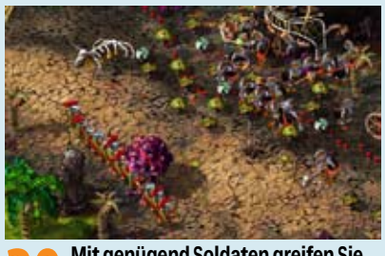
14 Gleichzeitig ist Baustart für einen großen Tempel, in dem später die Priester ausgebildet werden.



15 Auch bei den Siedlern ist Wein der Trank der Götter. Opfern Sie Wein, so spendieren Ihnen die Götter dafür Zauberkraft. Dieser Weinbauer hier setzt seine Weinstöcke an einen sonnigen Hang, damit die Trauben wachsen und gedeihen.



19 Um das dunkle Volk endgültig in die Schranken weisen zu können, müssen Sie Metall für Waffen schmelzen lassen.



20 Mit genügend Soldaten greifen Sie die finsteren Zeitgenossen an und schlagen Sie endgültig.



21 Das Land wird besetzt. Jetzt können sich Ihre Gärtner ans Werk machen und den Boden entgiften.



4 Auf diesem neuen Baugrund entstehen Nahrungsmittelbetriebe: Getreidefarm, Bäckerei, Mühle, Schafzucht und Metzgerei.



5 Nachdem ein Geologe die Berge nach Rohstoffen abgesucht hat, werden die ersten Minen für Bodenschätze errichtet.



6 Gut mit Kohle und Eisenerz versorgt, kann die Eisenschmelze jetzt wertvolles Metall produzieren.



10 Das erste Scharmützel an der Grenze zum dunklen Land. Das dunkle Volk macht einen Ausfall, den Ihre Truppen ohne Mühe parieren. Die Dunklen sind stark und schlagen mit ihren Hacken erbarmungslos zu. Aber Ihre Soldaten sind auch kein Knabenchor.



11 Nach dem ersten Sieg kommen die Gärtner zum Einsatz, um das verwüstete Land wieder zu begrünen.



12 Meter um Meter arbeiten sich die Gärtner vor, um alle Schleimpilze zu vernichten, die den Dunklen Kraft geben.



16 Fertig, der große Tempel steht. Ab jetzt werden Ihre Priester ausgebildet. Deren Zaubersprüche lassen sich im Kampf und für Ihre Siedlung einsetzen. So können Sie wieder Fische in Gewässer zaubern, die eigentlich leergefischt sind.



17 Hier sehen Sie Fischer bei der Arbeit. Fisch essen die Arbeiter in den Goldminen besonders gerne.



18 Die Siedler in den Goldminen haben viel Fisch bekommen, ihre Lager sind voll.



22 Aber was ist das? Plötzlich fallen die Mayas hinterrücks über Ihre friedlichen Soldaten her.



23 Ein neuer Feind. Kaum haben Sie die dunkle Gefahr gebannt, schon wollen die Mayas die neue Situation ausnutzen und überfallen Ihre Siedlung heimtückisch. Jetzt müssen sich Ihre Leute erneut zur Wehr setzen.

Die Wirtschaft in Die Siedler 4 ist, wie gewohnt, eine ausgefeilte Sache. Zu Beginn ist Baumaterial zu beschaffen. Steinhauer und Holzfäller sorgen für den Rohstoff. Das Holz wird in Sägewerken zu Brettern verarbeitet. Und damit die Leute dort und anderswo effektiv arbeiten können, brauchen sie natürlich Werkzeuge. Um die herzustellen, benötigen Sie eine Schmiede, Metall und Kohle zum Schmelzen – fast so vielschichtig wie im richtigen Leben …

Noch ein Beispiel? Sie lassen einen Geologen in den Bergen nach Erzen suchen. Die Fundstellen werden markiert, dort müssen die Minen gebaut werden. Haben Sie die Minen, steht der Erzförderung eigentlich nichts mehr im Weg. Fast nichts. Abgesehen davon, dass die Arbeiter in den Minen mit Nahrung versorgt sein wollen. Dazu müssen wiederum eine Getreidefarm, Schafzucht, Wasserwerk, Bäckerei und Metzgerei her. Auch die Fischer tragen zur Versorgung bei – fangfrischer Fisch ist besonders bei den Arbeitern in der Goldmine äußerst beliebt.

Steht die Infrastruktur, und läuft der Wirtschaftskreislauf an, dann können Sie die Siedler bei ihren Tätigkeiten beobachten. Sie sehen, wie der Bauer sät und erntet. Der Mann aus dem Wasserwerk schafft das kostbare Nass eimerweise zur Schafzucht, der Schäfer transportiert seine Tiere zum Metzger – und der wiederum kommt mit küchenfertigen Hammelkeulen aus seinem Laden.

Träger schaffen Fleisch, Fisch und Brot dann zu den Minen. Dort bauen die frisch gestärkten Arbeiter Kohle und Erz ab. Beides wird dann zur Eisenschmelze geschafft. Die dort produzierten Metallbarren kommen zur Werkzeugschmiede, wo Fachleute



Redlich geht's auch: Ein Wikinger-Bauer bringt Korn zur Mühle.

Die Siedler 4 — FORTSETZUNG

Spitzhacken, Sägen, Hämmer und Beile daraus fertigen.

Verlieren Sie nie den Überblick über dieses komplexe Gefüge – Probleme gibt's immer wieder. Mal brauchen die Arbeiter in den Kohleminen mehr Nahrung, dann wieder die in den Erzminen. Mal fehlen Angeln für die Fischer, mal Schaufeln für die Pioniere. Um die Siedler-Wirtschaft am Laufen zu halten, müssen Sie stets am Ball sein. Fehlt an einer Stelle ein wichtiges Wirtschaftsgut, dann gerät das gesamte System ins Stocken.

Aber zur Aufstellung einer schlagkräftigen Armee, für die Verteidigung der Siedler unerlässlich, muss alles wie geschmiert laufen. Die Ausbildung von Soldaten kostet Gold, für die Rüstungen und Waffen brauchen Sie Eisen. Und: Eine Armee kämpft erst dann gut, wenn es sich für die Siedler-Soldaten auch lohnt, zum Segen Heimat in die Schlacht zu ziehen. Motivieren Sie die Jungs, indem Sie die Siedlung verschönern und ausbauen. Mit Statuen, Brunnen und allen möglichen anderen Zierobjekten.

Kein erfolgreicher Feldzug ohne Kriegsmaschinen. Bei den Römern sind das zum Beispiel Katapulte, die Steinladungen auf gegnerische Gebäude abfeuern. Auch zur See sind die Siedler aktiv. Mit Handels- und Kriegsschiffen sowie Fähren geht's aufs Meer hinaus.

Zurück zur ganz besonderen, finsteren Bedrohung – zum dunklen Volk und seinem Schattenkraut. Die Angehörigen dieser Nation sind zahlreich und ziemlich kampfstark. Und sie können, wie gesagt, „normale" Siedler in dunkle Gesellen verwandeln. Gegen das zerstörerische Kraut hilft kein Kriegsgerät. Da können Sie nur die „guten" Gärtner ins Feld führen, um das befallene Land zu renaturieren und die schleimigen Pilze auszurotten. Damit wird übrigens auch gleich noch die Kraftquelle der Morbus-Truppe beseitigt.

Während Sie wahlweise jede der drei friedliebenden Nationen steuern können, bleibt Ihnen die Befehlsgewalt über das dunkle Volk verwehrt. Der Hersteller begründet diese Einschränkung damit, dass die Wirtschaft der Finsterlinge zu andersartig sei. Schade.

Beim Testen fielen der Redaktion außerdem zwei Fehler auf: Es kann vorkommen, dass der Computergegner Türme des Spielers besetzt, die sich anschließend nicht mehr zurückerobern lassen – egal, wie viele Soldaten Sie einsetzen. Passiert diese Panne, dann ist die Spielaufgabe unlösbar, und Sie können Ihren Feldzug nicht fortsetzen. Der Hersteller gibt zu, dass es sich dabei um einen Programmfehler handelt. Ein weiterer Fehler: Der Geologe meldet fälschlich Eisen, wenn er Steine findet.



Die Mühle mahlt das Korn.



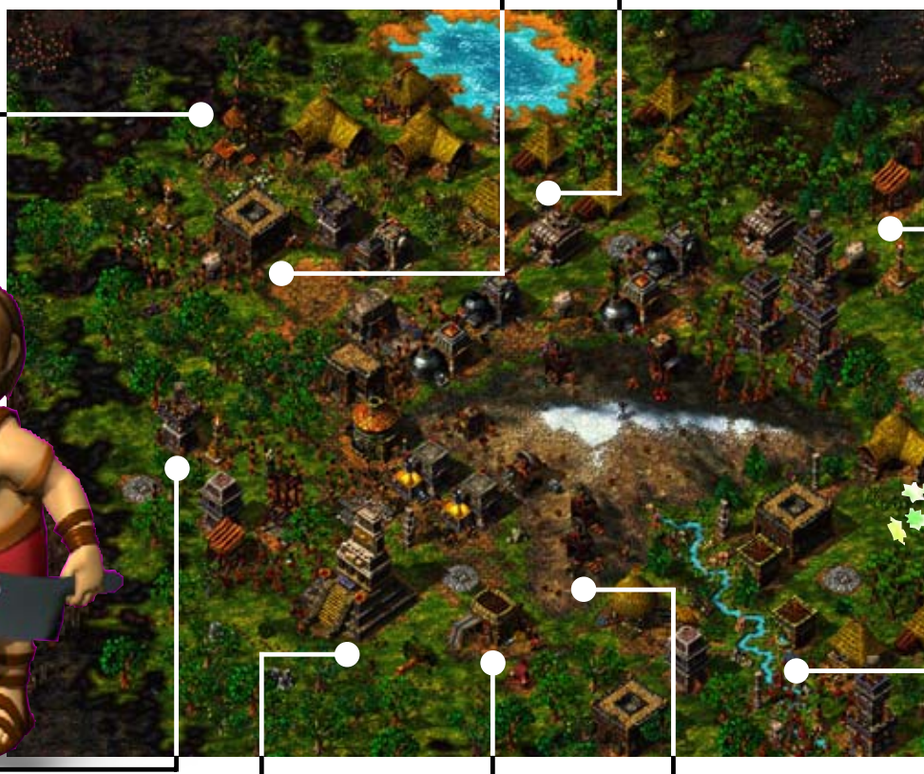
In solchen steinernen Häusern wohnen die Mayas.



Die Hütte des Holzfällers.

Die Welt der Mayas →

So ähnlich könnte Ihre Siedler-Welt aussehen, wenn Sie das Volk der Mayas spielen.





Ein Fleischer auf dem Weg zu seiner Arbeit.



Ein wehrhafter Wachturm.



Der Tempel der Mayas.



In dieser Hütte wohnt der Fleischer.

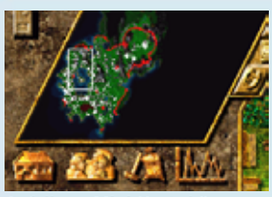


Die Erzminen der Mayas.

BEDIENUNG

Die Bedienung erfolgt fast ausschließlich mit der Maus. Obwohl Bluebyte versprochen hatte, die Bedienung weiter zu vereinfachen, ist das nicht in jeder Hinsicht gelungen. Ein Beispiel für mangelnde Logik: Katapulte und Soldaten lassen sich nicht gemeinsam auswählen. Dabei wäre das mit der so genannten Lassofunktion problemlos möglich gewesen: Bei gedrückter Maustaste wird mit dem Mauszeiger ein

SPIELDETAILS



Auf dieser Mini-Karte können Sie sich orientieren.



So teilen Sie ein, wie viel Kohle die Goldschmelze bekommt.



Sie können festlegen, welche Ihrer Siedler welche Tätigkeit verrichten müssen.



Im Lager werden überzählige Waren gehortet.



Die Spezialisten: Gärtner, Pioniere, Diebe, Geologen.



Das ist die Steinmetz-Hütte.



Ein römischer Zauberer. Mit seinen magischen Sprüchen kann er viel bewirken.



So sieht die Wasserquelle aus.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste:
Figuren auswählen
Rechte Maustaste:
Figuren bewegen, angreifen

1 bis 0 : Gruppe wählen
F2 bis F4 : Bildauflösung
Strg + 1 bis 0 : Markierte Soldaten gruppieren
⎵ : Zur aktuellen Nachricht springen
Esc : Spiel beenden
↵ : Eingabe-Zeile
F1 : Hilfe
P : Spiel auf Pause schalten

Auswahlviereck über mehrere Einheiten gezogen. Das geht hier aber nur mit gleichen Einheiten, und deshalb müssen Sie Katapulte und Soldaten immer getrennt bewegen, obwohl diese Einheiten sinnvollerweise zusammen eingesetzt werden. Das kostet im Kampf oft wertvolle Sekunden und damit manchmal auch das eine oder andere Soldatenleben.

Auch das Auffinden spezialisierter Siedler, etwa eines Geologen oder eines Priesters, erfordert umständliche Klickerei in verschiedenen Menüs.

Leider fehlen im Handbuch viele Hinweise zur Bedienung des Spiels. So ist beispielsweise nicht erklärt, was ein rot-grüner Balken im Gebäudemenü bedeutet. COMPUTERBILD-SPIELE fand es für Sie heraus: Der Balken symbolisiert die Ergiebigkeit des jeweiligen Gebäudes.

URTEIL

Lange haben alle Fans auf Die Siedler 4 gewartet. Bahnbrechend Neues wird ihnen jedoch nicht serviert. Der Schwerpunkt liegt noch stärker auf der Wirtschaft als bisher. Dennoch lässt sich keine einzige Spielaufgabe ohne Kampf gewinnen. Aber: Das Spiel ist erfreulich gewaltfrei, und Soldaten können nur gegeneinander antreten, nicht gegen Zivilisten. Das Wirtschaftssystem ist auf den ersten Blick kompliziert, lässt sich aber schnell lernen. Optisch hat das Spiel einige liebevoll gemachte Leckerbissen auf Lager: Sie können bestens erkennen, wie der Winzer seine Reben setzt oder ein Fischer seine Angel nimmt und Fisch an Land zieht. Gut gelungen ist die Zoom[1]-Funktion, mit der sich die Spielszenerie vergrößert darstellen lässt.

Die musikalische Untermalung ist schwer ohrwurmverdächtig und wechselt je nach Szenerie. Allerdings gibt es manchmal auch Katzenmusik auf die Ohren – immer dann nämlich, wenn sich einzelne Musikstücke ungewollt überlagern. Da bleibt nur noch eines: Schnell die Lautstärke herunter drehen.

Auch die Tatsache, dass bereits drei Tage nach Erscheinen des Spiels zwei Spielverbesserungs-Programme (Patches) auf den Internet-Seiten des Herstellers verfügbar waren, spricht nicht gerade für die ausgereifte Qualität des Produktes. Zumal die beim Test entdeckten Fehler dadurch noch nicht einmal behoben werden.

Das dunkle Volk sorgt indes für ein Plus an Dramatik, ohne dass Wuselfaktor und Knuddeligkeit gelitten hätten. Diese Mischung ist gelungen. Wegen der Mängel aber nur „befriedigend“.

[1]sprich: „Suhm“

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Siedler 4

Hersteller: Bluebyte
Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter PCB 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%**		**2,37**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0208/4502929 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.bluebyte.net)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0208/450880 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0208/4508899 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**3,24**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (260 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	fehlerhaft	5,00
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,G,J)	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%		

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**2,33**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 2000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 2000 PCI	0,9%	unspielbar	ruckelt	4,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	unspielbar	4,00
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	ruckelt	2,00
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%	2 Feldzüge, 21 Spielaufgaben, 3 Völker	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%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,09**
Abwertung		erhebliche Programmfehler keine automatische Installation von Direct-X	+0,20 +0,25
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,54**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		70 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,54 x 90 = 228,60 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

F1 Racin

Championship[1]



[1] sprich: „RäiDingTschämmpjenschipp"



Rennspiel für PC | **Fast so spannend wie die Weltmeisterschaft: der Kampf der Formel-1-Spiele um den Siegertitel**

Spieletricks siehe Seite 108

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 166.

INHALT

Die Mechaniker erledigen noch letzte Handgriffe. Dann wird der Motor des Formel-1-Wagens angeworfen.

Ohrenbetäubendes Jaulen erfüllt die Luft, als die 850 Pferdestärken des 600-Kilo-Geschosses zum Leben erwachen. Langsam rollt der Wagen aus der Boxengasse auf die Rennstrecke.

Endlich: Die langen Monate des Wartens sind vorbei, Formel-1-Jünger jubilieren und setzen wieder die roten Kappen auf. Die Formel-1-Saison 2001 ist eröffnet.

Auch die Software-Hersteller blasen zu einer neuen Runde. Denn auf dem Spitzenplatz der Formel-1-Spiele kann es, wie in der WM, nur einen Sieger geben. Ubi Soft schickt das Spiel „F1 Racing Championship“ ins Rennen. Es soll dem bisherigen Klassenprimus „Grand Prix 3“ die klare Führungsposition streitig machen.

Na, dann mal Vollgas und los. F1 Racing Championship legt einen ordentlichen Start hin. In diesem Spiel stehen Ihnen alle Teams und Strecken der Saison 1999

F1 Racing Championship

FORTSETZUNG

zur Verfügung. Sie klicken sich bequem durch übersichtlich gehaltene Menüs, wählen einen Spielmodus und den Schwierigkeitsgrad. Sie können ein „schnelles Rennen“ bestreiten oder gleich an der Weltmeisterschaft teilnehmen. Da deren Läufe jeweils in fünf Abschnitte gegliedert sind (erster Tag, zweiter Tag, Qualifikation, Warm Up[1] und das Rennen selbst) haben Sie genug Zeit, sich mit den Eigenheiten der Rennstrecken vertraut zu machen. Bei der Einstellung des Schwierigkeitsgrades fällt auf: Sie können lediglich das Antiblockiersystem und eine „Schleuderkontrolle“ aktivieren – von automatischem Bremsen oder einer Lenkhilfe keine Spur.

Lediglich die Intelligenz der Gegner dürfen Sie nach Gutdünken „programmieren“. Deutlich umfangreicher sind die Einstellmöglichkeiten am Fahrzeug ausgefallen. Klar – jedes Schräubchen darf verdreht werden. Muss aber nicht, denn mit den für jede Rennstrecke optimierten Voreinstellungen lässt sich schon ganz gut leben. Wagen Sie sich dennoch ans „Eingemachte“ des Autos, dann stellen Sie die Werte bequem per Schieberegler ein.

Aber wer mag schon ewig schrauben? Hier ist der Weg das Ziel – wer sich in die Formel 1 „einkauft“, will fahren! Und das sieht dann so aus:

Vorsichtig tasten Sie sich an die ersten Kurven heran. Auf Wunsch mindert das Programm die Risiken. Und statt Ihnen mit Warmduscher-Wohltaten, wie automatischer Brems- und Lenkhilfe, das Gefühl fürs Auto zu rauben, begnügt es sich mit Warnungen. Sobald Sie sich einer Kurve nähern, wird ein kleines Signal eingeblendet. Das wechselt seine Farbe von Grün über Gelb zu Rot und macht Sie so auf den perfekten Bremspunkt für die kommende Kehre aufmerksam. Anzeigen über dem Tachometer informieren über den passenden Renngang und die optimale Geschwindigkeit. Ob Sie die Empfehlungen auch annehmen, bleibt Ihnen überlassen. Kurz: Das System arbeitet wie ein guter Fahrlehrer. Und wer schnell lernt, hat alle Chancen, ein echter PC-Rennprofi zu werden.

[1] sprich: „WormApp“

BEDIENUNG

Die übersichtliche Menüführung im Spiel lässt Sie selten im Unklaren, ist einfach und praktisch „blind“ zu bedienen, mit einem Wort: perfekt. Zum Fahren empfiehlt die Redaktion unbedingt ein PC-

SPIELVERLAUF



1 Zuerst wählen Sie Ihren Lieblingsfahrer. Die Teams und Piloten wurden aus der Formel-1-Saison 1999 übernommen.



2 Wollen Sie nur ein kurzes Rennen fahren, dann dürfen Sie sich auch eine Strecke Ihrer Wahl aussuchen.



3 Mit dem gewählten Fahrer bestimmen Sie gleichzeitig auch Ihr Fahrzeug für das anstehende Rennen.



8 Nachfolgende Wagen können nicht mehr rechtzeitig ausweichen und richten noch mehr Chaos an. Per Boxenfunk wird ein Neustart angekündigt.



9 Die beteiligten Fahrer sitzen in ihren Ersatzautos. Neustart.



10 Die Silberpfeile gehen erneut in Führung. Nur ruhig bleiben.



13 Sie können genau beobachten, wie an den Boliden gearbeitet wird.



14 Als Panis die Box verläßt, kommt es beinahe wieder zu einem Unfall.



15 An Ricardo Zontas Wagen muss nach einem Auffahrunfall das „Nasenmodul“ ausgetauscht werden. Also kaputtes Teil ab-, neues dranmontieren – das kostet Zeit.



19 Bis der gelbe Renner von der Strecke geholt werden kann, signalisieren gelbe Fahnen: Achtung – Überholverbot!



20 Jetzt müssen Sie eigentlich nur noch diesen Silberpfeil ausbremsen, und der Sieg dürfte Ihnen ziemlich sicher sein.



21 Nur keinen Fehler machen. In der letzten Runde führen Sie vor den beiden McLaren. Reicht der Sprit?



4 Und schon finden Sie sich am Start der ausgewählten Rennstrecke wieder. Jetzt bloß nicht nervös werden.



5 Zum Anfahren brauchen Sie einen sensiblen Gasfuß. Sobald alle Lichter der Ampel (Kreis) aus sind, geht's los.



6 Wie gewohnt, können sich die beiden Silberpfeile zunächst ein wenig vom Feld absetzen. Also: dranbleiben!



7 Auf der langen Geraden ereignet sich ein folgenschwerer Unfall: Ganze Wagen und Autoteile wirbeln durch die Luft.



11 Während eines Überholmanövers haben Sie sich fast den Frontspoiler abgerissen. Er hängt schief und lose. Ein Boxenstopp ist unausweichlich.



12 Auch die anderen Teams finden sich nach und nach in der Box ein. Alle Mechaniker arbeiten hektisch oder warten ungeduldig auf die ankommenden Autos.



16 Mit neuem Frontflügel machen Sie sich abermals auf die Jagd nach den beiden McLaren-Mercedes . Das rote Schild (Kreis) mahnt Sie, jetzt scharf zu bremsen.



17 Vorsichtig überrunden Sie Ralf Schumacher – er hat in diesem Rennen kein Glück gehabt.



18 Frentzen ist bei dem Versuch, Sie zu überholen, auf den Grünstreifen geraten. Und tschüs.



22 Alle Sorgen waren unnötig. Sie und das Auto haben einen sehr guten Job gemacht. Auf zur Siegerehrung!



23 Mika klatscht zwar, blickt jedoch neidisch auf den Pokal, den Schumi stolz hoch hält.



24 So stimmt die Reihenfolge: erst fahren, dann trinken. Um den Rennspaß perfekt zu machen, sollten Sie immer eine Flasche Champagner kalt gestellt haben.

F1 Racing Championship

FORTSETZUNG

Lenkrad. Möglichst eins mit Kraftrückkopplung. Deren Effekt nutzt F1 Racing Championship in beeindruckender Weise aus: Natürlich spüren Sie kleinere Kollisionen oder Ausritte über den Fahrbahnrand durch ein paar heftige Schläge im Lenkrad – das ist nicht neu. Dass Sie in einer langgezogenen Kurve bei steigender Geschwindigkeit immer mehr Kraft am Steuer aufwenden müssen und sogar kleine Unebenheiten der Straße als Vibrationen rüberkommen, ist dagegen eine äußerst feine Sache.

Schon bald werden Sie dann feststellen, dass zwar alle Rennstrecken so aussehen, als hätten Sie einen ebenen, glatten Asphaltbelag. Doch der erste Eindruck trügt. Auf manchen Pisten wird Ihr Renner regelrechte Bocksprünge hinlegen.

URTEIL

Kann F1 Racing Championship den bisher führenden Konkurrenten Grand Prix 3 (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 10/2000) aus der ersten Startreihe verdrängen? Der Reihe nach: Was Spieler mit zeitgemäßer Hardware – ein Pentium 3 mit 500 **Megahertz** S.194 Taktfrequenz S.194 und **128 Megabyte** S.194 **Arbeitsspeicher** S.194 sowie eine leistungsfähige 3D-Grafikkarte sollten es schon sein – zu sehen bekommen, ist von einer TV-Übertragung kaum mehr zu unterscheiden. Die detaillierte Darstellung der Rennstrecken, die absolut originalgetreu wiedergegebenen Fahrzeuge und die Fernsicht auf den Straßenverlauf sind bislang unerreicht. Und während für Grand Prix 3 lediglich ein echter Rennwagen zur Berechnung der Fahrphysik aller Autos herangezogen wurde, haben die Entwickler von F1 Racing Championship mit allen Formel-1-Teams zusammengearbeitet. Das Ergebnis: realistische Simulationen jedes Originals. Schumis Ferrari ist schwer zu beherrschen, aber – besonders aus Kurven heraus – sehr schnell. Der McLaren-Mercedes liegt wesentlich gutmütiger.

Der Formel-1-Profi dürfte seinen Wagen sogar am speziellen Sound erkennen. Selbst Unfälle und ihre Folgen kommen absolut glaubwürdig rüber. In technisch brillanten Wiederholungen können Sie dann noch ein Mal „genießen“ wie Spoiler und Reifen, manchmal auch ganze Autos durch die verqualmte Szenerie wirbeln. Viel besser geht das wohl nicht mehr. Hinzu kommt (abhängig von der gewählten Einstellung) ein äußerst intelligentes, aggressives Verhalten der Konkurrenten.

Kein Licht ohne Schatten: Die Umgebungen der Rennstrecken gerieten merkwürdig steril: Außer den Autos bewegt sich hier gar nichts, selbst die Zuschauer stehen wie Pappkameraden herum und jubeln Ihnen noch nicht einmal zu. Erst zur Siegerehrung kommt wieder Leben in die Bude: Die drei Erstplatzierten stehen fröhlich grinsend auf dem Treppchen und versprühen außer guter Laune reichlich Schampus aus der Magnum-Flasche.

Ein glatter Start-Ziel-Durchmarsch für die Entwickler von Ubi-Soft. F1 Racing Championship ist der neue Meister unter den Formel-1-Simulationen. Einzig die Tatsache, dass Ihr PC so schnell sein sollte wie ein Rennwagen, damit Sie das Spiel richtig genießen können, drückt die Note. Sportlich allemal „sehr gut“, aber technische Wertung denn doch nur „gut“.

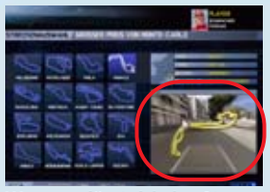
DIE WICHTIGSTEN TASTEN





Erst der Einsatz eines PC-Lenkrades mit Kraftrückkopplungseffekt verschafft Ihnen optimalen Spielspaß.

SPIELDETAILS



Wer mag, lässt sich den Streckenverlauf in einem kurzen Film anzeigen (Kreis).



Eingeblendete Fahrhilfe: die optimale Kurvengeschwindigkeit und der passende Gang.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



F1 Racing Championship
Hersteller: Ubi Soft
Version: 1.01

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Auch für **Nintendo 64**	ja
Auch für **Playstation**	ja
Auch für **Playstation 2**	ja
Auch für **Dreamcast**	ja
Auch für **Gameboy**	nein
Altersempfehlung	ab 6 Jahre
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**1,85**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß		1,00
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%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Lenkrad (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	nicht nötig		1,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent		2,00
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%**			**2,11**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (584 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,1130 Megabyte		2,05
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**2,50**
Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J)	2%	akzeptabel (A,B,C,E,F,H,I)		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%**			**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%**					**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	11 Teams, 16 Rennstrecken				3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen				3,00
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/22				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**1,92**
Auf-/Abwertung		guter Kraftrückkopplungseffekt				**-0,10**

TESTERGEBNIS	gut	**1,82**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	69 Mark (Planet Media, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,82 x 90 = 163,80 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

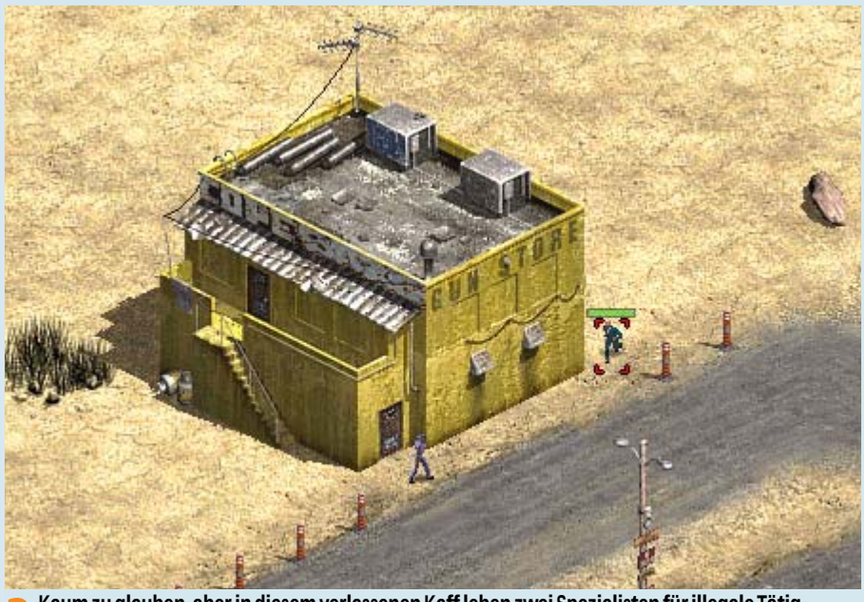
SPIELVERLAUF



1 Vor Ihrem ersten Job gibt es die Einsatzbesprechung. Großartige Tipps oder Hilfen dürfen Sie aber leider nicht erwarten.



2 Unrasiert und fern der Heimat: Eine schwarze Limousine setzt Sie mitten in der Pampa des Mittelwestens ab. Was sollen Sie hier bloß?



3 Kaum zu glauben, aber in diesem verlassenen Kaff leben zwei Spezialisten für illegale Tätigkeiten. Beide wollen je 2000 Dollar Gage, bevor sie einen Handschlag tun. Geld haben Sie nicht, also hilft nur klauen. Und dazu braucht man ein dickes Schießeisen, das Sie jetzt kaufen.



4 Sie entscheiden sich für eine Schrotflinte. Schließlich wollen Sie den Schießprügel eigentlich nur zur Abschreckung einsetzen.



5 Auf einem kleinen Campingplatz schauen Sie sich sorgfältig um – in einigen der Wagen könnten ungeahnte Reichtümer warten.



6 Der grüne Balken ist kürzer als der rote. Das bedeutet: Hier können Sie als Langfinger Erfolge feiern. Aber Beeilung tut dennoch Not.



7 Die Apotheke ist das Schlüsselgebäude der ersten Mission: Hier gibt es Geld zu klauen. Und Medizin, die Sie gleich wieder verhökern.



Strategiespiel für PC | Klauen, was das Zeug hält, und sich nicht erwischen lassen – wie viel kriminelle Energie steckt in Ihnen?

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 166.

INHALT

Neulich beim Spielehersteller: Chef: „Sag' mal, Lehrling, wie ist das jetzt eigentlich mit diesem neuen Spiel, das wir rausbringen wollen! ‚Raub' oder so ähnlich?" Lehrling: „Was soll damit sein? Das läuft bislang ganz gut, ein wenig Entwicklungszeit werden die Programmierer aber noch brauchen." Chef: „Das geht nicht, wir haben doch keine Zeit. Wir bringen das jetzt raus!" Lehrling: „Es ist aber noch nicht richtig gut!" Chef: „Mir egal! Verkaufen!" Lehrling: „Wir haben noch nicht einmal ein gedrucktes Handbuch fertig." Chef: „Prima, dann sparen wir auch noch Geld. Packt einfach eine Textdatei mit auf die CD-ROM. Und auf den Markt damit, los!"

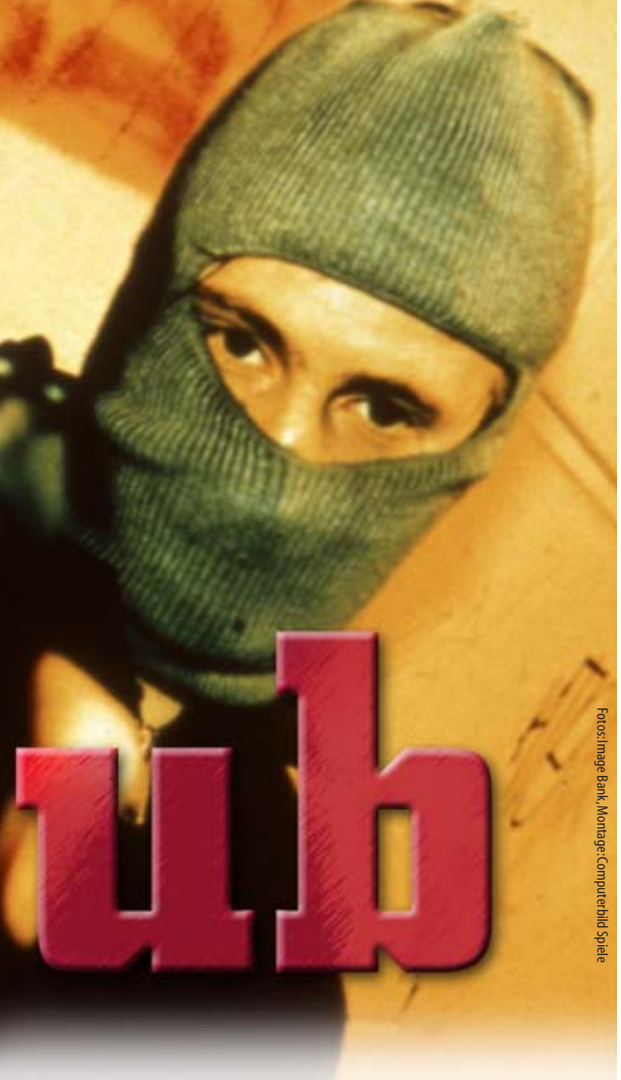
Natürlich hat ein solches Gespräch niemals stattgefunden – aber wer einmal versucht hat, „Raub" zu spielen, kommt auf die abwegigsten Gedanken.

Und darum geht's: Sie sind frisch aus dem Knast entlassen worden und wissen nicht so recht, was Sie mit Ihrem Leben in Freiheit anfangen sollen. Da kommt der Anruf eines geheimnisvollen Gönners gerade recht. Er verspricht Ihnen Geld, Ruhm und Spaß. Dafür sollen Sie Ihre alten „Talente" wieder anwenden, wegen derer Sie einige Zeit gesiebte Luft atmen mussten. Aber Sie riskieren es. In einem Wüstenkaff irgendwo in den USA beginnt Ihr erster Auftrag: Sie sollen zwei weitere Team-Mitglieder für ein großes Ding anwerben. Doch die stehen beide gerade ohne einen lumpigen Cent da und wollen erstmal Bares sehen, bevor Sie sich mit

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird nur mit der Maus gespielt.





Fotos: Image Bank, Montage: Computerbild Spiele

dem Gedanken an unehrliche Arbeit anfreunden. Also müssen Sie die grünen Scheine besorgen. Und das ist noch so ziemlich das Einfachste, das Sie zu tun haben …

Denn: Haben Sie ein Team von mehreren Kriminellen beisammen, dann wachsen auch die Anforderungen. So mancher Einbruch lässt sich nur durch perfekte Zeitplanung und gute Koordination aller Kräfte ausführen. Harte Arbeit für Gangster – und auch für Spieler.

BEDIENUNG

Sie steuern Ihren Anti-Helden komplett mit der Maus. Die Maustasten haben mehrere Funktionen. Damit schicken Sie eine Figur zu einem bestimmten Ort, öffnen aber auch Info-Menüs zu den verschiedenen Gebäuden. Dort können Sie dann wieder per Mausklick auswählen, ob Sie einen Überfall wagen wollen oder doch erst spionieren möchten.

URTEIL

Schade, schade! In „Raub" stecken durchaus gute Ansätze. Ein Team aus Spezialisten in den Einsatz zu führen, dient ja häufig als Hintergrundgeschichte für Strategiespiele. Die Idee, einen Haufen Banditen zu Helden eines Spiels zu machen, verdient Beachtung. Mehr leider nicht. Denn was Raub an ärgerlichen Kleinigkeiten aufbietet, ist mit Bewährungsstrafe noch zu milde verurteilt: Es fehlt ein gedrucktes Handbuch. Die Sprache der Figuren wurde nicht ins Deutsche übersetzt, ist kaum als Englisch zu verstehen und nervt gewaltig.

Und der Schwierigkeitsgrad ist schlicht unverschämt hoch. Schon um die erste Mission zu lösen, brauchten erfahrene Redakteure Stunden. Ein paar Wochen mehr Entwicklungszeit hätten dem Spiel sicher gut getan. Dieser Schnellschuss ist zwar noch kein Raub am Kunden, aber insgesamt nur „ausreichend".

SPIELDETAILS



Werbung für Zigaretten findet sich im kleinsten Dorf.



Im Motel wartet der erste der neuen Kollegen auf Geld.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Raub

Hersteller: Virgin 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 12 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**3,73**
Spieleinstieg	6%	sehr schwer		5,00
Langzeitspaß	6%	gering		4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering		4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen		4,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich		4,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	unprofessionell		5,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel		3,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig		4,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar		4,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	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%**			**2,30**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (142 MB)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**6,00**
Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J)	2%	fehlt (nur auf CD-ROM)		6,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**2,25**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	27 bestanden, 9 nicht bestanden[1]		2,25
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**3,17**
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%	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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**6,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	nein		6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein		6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	nein		6,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	nein		6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
SONSTIGES	**9%**			**2,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	fünf Spezialisten, 14 Waffen		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Maus		4,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch		4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**3,54**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS			**ausreichend**	**3,54**
PREIS/LEISTUNG			**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			100 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)			72 Mark (Spiele ohne Ende, Tel.: 06281/560632)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			3,54 x 100 = 354 = ungenügend	

[1] Terratec 1816 N, Highscreen Sound Boostar 16 3D, Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D, Terratec Sound System Base 1, Malibu Surround 64, EWS 64 XL, Terratec Base 1/64, ICUAUD-GW805, Terratec 128 i PCI
*ermittelt bei über 120 Händlern



Strategiespiel für PC

Als unsterblicher Held treten Sie gegen das Böse an – und das gleich vier Mal

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 166.

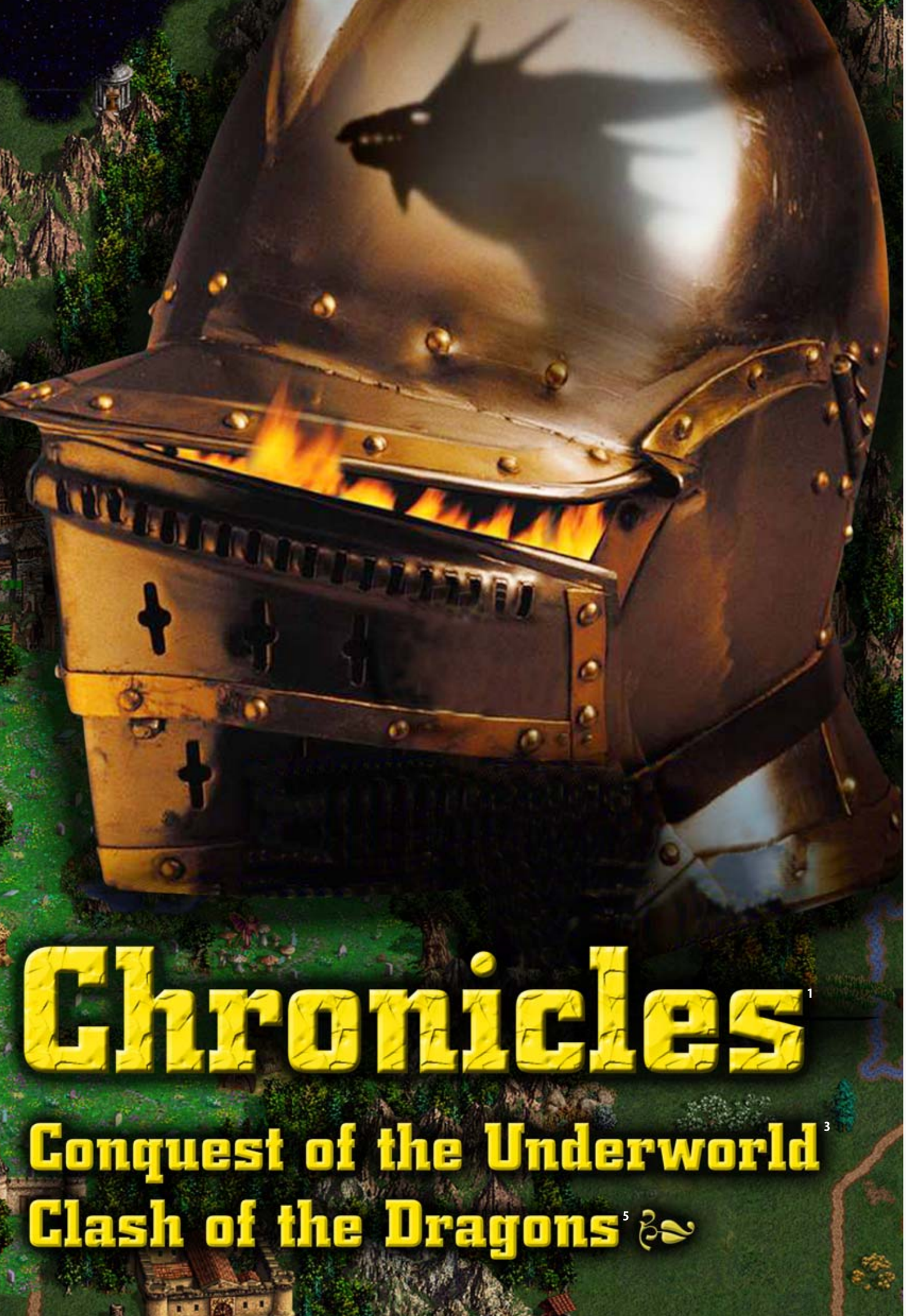
INHALT

Fehler können immer mal passieren! Doch diese Weisheit hat sich leider noch nicht bis zu Ihren Ahnen herumgesprochen. Denn weil Sie, Tarnum, Held der Fantasy-Welt, ein Mal Mist gebaut haben, quälen Ihre Vorfahren Sie mit der Höchststrafe: Unsterblichkeit! Wann immer Sie im Kampf gegen das Böse Ihr Leben lassen, werden Sie an anderer Stelle wiedergeboren, mit allen Erinnerungen. Das klingt zunächst großartiger, als es tatsächlich ist. Denn Ewigkeiten vergehen nun mal nicht so schnell und können ganz schön langweilig werden.

Gott sei Dank tauchen alle paar Jahrhunderte immer wieder irgendwelche dahergelaufenen Zauberer, Hexen, Monster und allerlei ähnliches Märchengesocks auf, um ihre geistige Gesundheit durch den Anspruch auf die Weltherrschaft in Frage stellen zu lassen. Und die Arznei gegen diese Art von Größenwahn sind Sie – Tarnum, der ewige Kämpfer. Mit ein paar Getreuen bauen Sie ein Heer auf und zeigen dem größenwahnsinnigen Gegner, aus welchem Holz ein echter Herrscher geschnitzt ist. Dazu können Sie sich – je nach Spiel – aus einem „Vorrat" der wildesten bekannten und unbekannten Gestalten aus Büchern und Märchen bedienen. Schicken Sie Trolle, Ents, Elfen, Pegasi, Drachen und viele andere Kreaturen in den Kampf gegen ihre bösen Widersacher. Doch zurück zum Start …

Vier Spiele unter dem Obertitel „Heroes Chronicles" sind jetzt zu haben: Zu Beginn jedes Abenteuers sind Sie der

1spricht„Rihrohs Kronnickels" 2spricht„Klasch off se Draggens 3spricht„Mahsters off s'Elements 4spricht„Konkwest off s'Andergraund 5spricht„Wohrlords off se Waistland"


Chronicles
1
Conquest of the Underworld
3
Clash of the Dragons
5

Heroes Chronicles FORTSETZUNG

Herr über ein kleines Dorf. Und über sich selbst, den Helden Tarnum. Helden sind die wichtigsten Gestalten in Heroes Chronicles, denn ohne die können keine Heere bewegt werden. Die Siedlung ist, wie Ihre Truppen, noch nicht dazu angetan, den Helden von Welt zu Begeisterungsstürmen hinzureißen. Ein windschiefes Rathaus, eine kleine Kaserne – das war's. Sie müssen mit gefundenem und erarbeitetem Gold Ihr Dorf ausbauen, um mehr Einnahmen und vor allem Truppen zu bekommen. Denn der Gegner schläft nicht. Also schauen Sie sich in der Nähe Ihrer Heimat mal ein wenig um, erobern Goldminen, Sägemühlen und andere nützliche Gebäude, treffen auf unfreundliche Eingeborene und kämpfen sich langsam durch große Siege zu einer neuen Stufe Ihrer Fähigkeiten. Das dürfen Sie bei den Chronicles auch ganz wörtlich nehmen, denn Ihr Held kann wirklich durch Punkte sammeln seine Talente verbessern, neue Techniken und Zaubersprüche lernen. Damit können Sie die Schlachten, die Sie in einer separaten Bilddarstellung zu sehen bekommen, hoffentlich schnell und ohne große Verluste gewinnen. Denn Sie lernen beim Kämpfen auch die Vor- und Nachteile Ihrer Kreaturen kennen, können Sie immer besser und sinnvoller einsetzen. Und so kommt es hoffentlich, wie es kommen soll: Sie werden mächtiger, Ihre Siedlung wird zur Stadt, wirft mehr Gewinne ab, und Sie können Kasernen für stärkere Kreaturen errichten lassen. Nach einiger Zeit stehen Sie dann mit einer mächtigen Armee aus Riesen, Drachen, Einhörnern und ähnlichen Wesen vor den Toren des Gegners, um ihm klarzumachen, wer in diesem Land das Sagen hat. So weit die Theorie …

In der Praxis müssen Sie dafür aber eine ordentliche Koordinationsleistung vollbringen: im rechten Moment neue Helden in der Taverne anheuern, die Truppen von hier nach dort bringen, Zaubersprüche lernen, gegnerische Heere ausspionieren und vieles mehr, was das Alltagsleben von Legenden ausmacht. Nur gut, dass die Chronicles ein rundenbasiertes Spiel sind. Das heißt, Sie haben alle Zeit der Welt, um Aktionen zu planen. Erst wenn Sie dem PC mitteilen, dass Sie damit fertig sind, beginnt die nächste Spielrunde. Also: keine Hektik, jedoch massiver Einsatz Ihrer kleinen, grauen Zellen. Denn leicht sind die vier Abenteuer um den ewigen Helden Tarnum nur am Anfang. Schon in der zweiten, spätestens dritten Mission wird's knackig schwer. Und jedes Spiel der Chroniken besteht aus acht Missionen.

Als Vorbild für die vier neuen Spiele dient die Reihe „Heroes of Might and Magic“[1], die bereits seit einigen Jahren Fans von Strategiespielen begeistert. Für Veteranen in der Might-and-Magic-Welt halten die Chronicles denn auch wenig mehr als neue Missionen bereit. Völker, Monster und Zaubersprüche sind aus früheren Ausflügen bereits bekannt. Spaß macht das aber trotzdem. Und für Neulinge in der Märchenwelt des „Hauens und Stechens“ ist es ohnehin nicht wichtig. Die freuen sich über eine gut gemachte Startmission und über ein Tutorial, das sie mit den wichtigsten Befehlen des vertraut macht.

[1] sprich: „Hihros off Meit and Mäddschick“

SPIELDETAILS



Das Schloss liefert Ihnen die größte Menge an Truppen.



In der Taverne warten neue Helden auf Ihr Angebot.



Gute Bogenschützen kommen aus diesem Haus zu Ihnen.



Unscheinbar, aber effektiv: Hier wohnen starke Zwerge.



Ärger mit der Katze? Als Barbarenhäuptling der Ödländer sieht Tarnum ein wenig wild aus.



1 Vor der ersten Mission (auch vor allen weiteren) werden Sie über Ihre Aufgaben informiert, vor besonderen Gefahren gewarnt und mit einem besonderen Bonus (Kreis) ausgestattet, den Sie sogar selbst aus zwei Möglichkeiten wählen dürfen.



2 Los geht's in der Nähe Ihres Dorfes. Ihr Job: eine Seherin finden, die etwas über die verschwundenen Drachen weiß.



3 Viel ist in dem kleinen Domizil nicht gerade los: Ein paar Häuser stehen einsam auf der grünen Wiese.



4 Der erste Kampf steht Ihnen bevor. Links stehen Ihre Bogenschützen, rechts die Zentaurkrieger des Gegners.



5 Besser geht's nicht! Sie haben keinen einzigen Soldaten verloren und den Gegner vernichtend geschlagen.



6 Sobald Sie einen zweiten Helden rekrutiert haben, können Sie zwischen beiden Truppen hin- und hertauschen.



7 Tarnum hat genug Erfahrung gesammelt, um eine Stufe besser zu werden. Sie wählen dann eine neue Fähigkeit aus.



8 Ein Telepoter (Kreis) kann Sie zu weit entfernten Orten tragen – wenn sich die Einhornwache besiegen lässt.



9 Drei Kriegseinhörner wollen Ihren Leuten ans Leder. Gegen die starken Tiere alle Truppen ins Feld führen!



10 Geschafft: Der Gang durch den Teleporter bringt Sie zu einem roten Zelt (Kreis), in dem ein Torwächter lebt.



11 Dank Ihrer cleveren Investitionen hat sich das Dorf kräftig entwickelt. Es liefert nun Gold und Truppen.



12 Ein Turm (Kreis) versperrt Ihnen noch den Weg. Dahinter muss die alte Seherin wohnen, die Sie suchen!



13 Zwei grüne Drachen versuchen, Ihr Heer aufzuhalten. Doch Sie sind längst stark genug für diesen Kampf.



14 Endlich haben Sie die alte Seherin gefunden. Sie erzählt Ihnen nicht nur alles über Ihre Freunde, die Drachen, sie macht Ihnen auch ein besonderes Geschenk: ein Rudel Kriegseinhörner. Der Gegner gibt sofort auf – Sie haben gewonnen!

Heroes Chronicles

FORTSETZUNG

Als Käufer haben Sie die Wahl zwischen vier verschiedenen Abenteuern: Sie können bei „Clash of the Dragons“ (auf deutsch: „Kampf der Drachen“) Ihren guten, alten Kumpels, den Drachen helfen, die von einer bösen Hexe unter Kontrolle gezwungen wurden. Oder bei „Warlords of the Wasteland“ („Kriegsherren des Ödlands“) die Barbaren aus der Sklaverei führen. In „Conquest of the Underworld“ („Eroberung der Unterwelt“) sollen Sie die Seele eines Königs vor der Verdammnis retten, und ganz nebenbei ein paar Untoten in den knochigen Hintern treten. „Master of Elements“ („Meister der Elemente“) versetzt Sie mitten in den Kampf gegen die größten Magier der Welt. Um die zu schlagen, müssen Sie selbst zum großen Zauberer heranreifen.

Eine feste Reihenfolge gibt's es bei den Abenteuern übrigens nicht, es ist also egal, welches Sie spielen. Natürlich wird niemand gezwungen, sich zu entscheiden – Sie können sich auch mit allen vier Aufgaben eindecken. Aber ein wenig Zeit sollten Sie dann schon mitbringen. Denn mit ein bis zwei Stunden müssen Sie selbst für die einfachsten Aufträge jedes Abenteuers rechnen. Und die schwierigen können schon mal länger dauern. Deutlich länger …

BEDIENUNG

Sie spielen alle vier Chronicles komplett mit der Maus. Mit einem Klick ist ein Heer aktiviert, mit einem weiteren Klick schicken Sie es auf den Weg. Ein Klick auf das Stadtmenü bringt Sie in Ihre Siedlung, in der Sie – wer hätte es gedacht – per Mausklick Bauwerke in Auftrag geben können. In der Schlacht steuern Sie Ihre Figuren ebenfalls mit einem einfachen Klick auf den Zielort oder die Einheit. Viel einfacher geht es nicht.

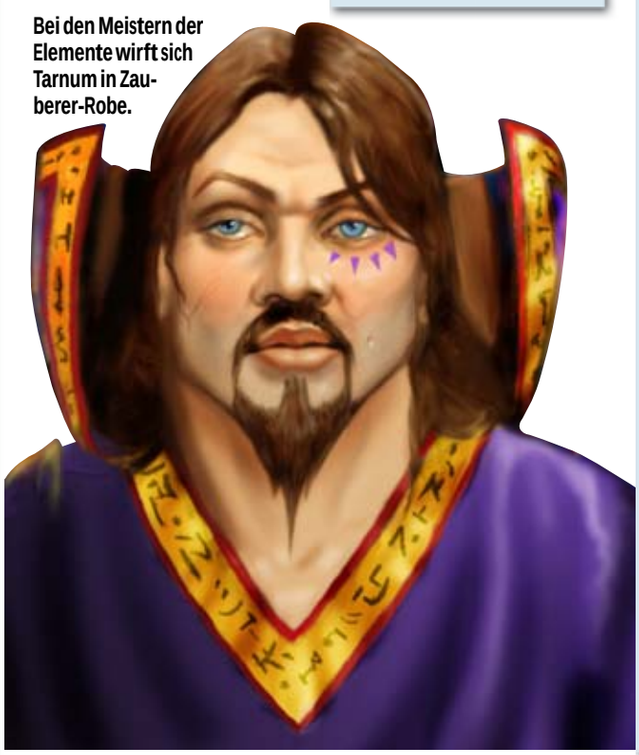
URTEIL

Für erfahrene Kämpfer in der Welt der Heroes of Might and Magic dürften die vier Teile der Chronicles ein netter Appetithappen sein, während sie auf ein komplett neues Spiel aus der Reihe warten. Für Neulinge und Einsteiger im Bereich der rundenbasierten Strategie-Gefechte ist das neue Quartett um den Helden Tarnum aber allemal empfehlenswert. Ein gutes Einführungsspiel und zumindest zu Beginn lösbare Aufgaben – auch für Anfänger. Die Grafik ist nicht mehr auf dem neuesten Stand des Machbaren, überzeugt aber durch Übersichtlichkeit. Die Chronicles richten sich eben mehr ans Gehirn als ans Auge. Weiteres „Futter“ ist auch schon in Sicht: Für Mai sind zwei weitere Kapitel der Chronik angekündigt. Die ersten vier Teile sind jedenfalls eine runde und vor allem „gute“ Sache.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird komplett mit der Maus gespielt.





Bei den Meistern der Elemente wirft sich Tarnum in Zauberer-Robe.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Heroes Chronicles
Warlords of the Wasteland
Clash of the Dragons
Conquest of the Underworld
Masters of the Elements

Hersteller: Infogrames
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 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger

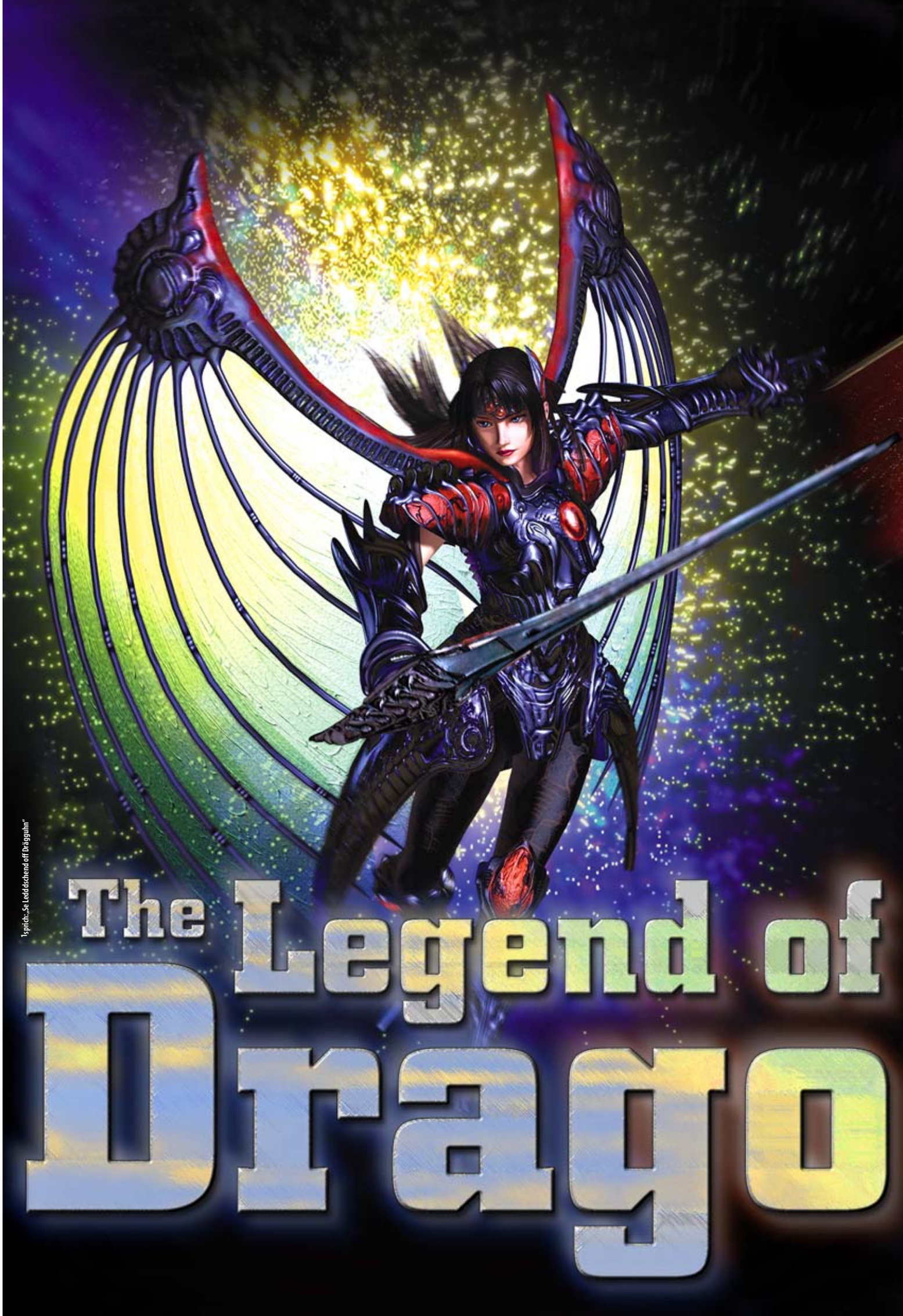
	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,21**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen		4,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt		3,00
SERVICE	**3%**			**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01905/10550 (1,21 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine www.de.infogrames.com		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334555 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334222 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,37**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (219 MB)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**3,00**
Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J)	2%	akzeptabel (A,B,E,F,I,J)		3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**1,67**
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%	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%**			**1,71**
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%	je acht Abenteuer, mehr als 25 Zaubersprüche		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%**			**2,00**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS			gut	**2,00**
PREIS/LEISTUNG			gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			50 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*			45 Mark (Spiele ohne Ende, Buchen, Tel.: 06281/560632)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			2,00 x 50 = 100 = gut	

*Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



1spricht: „Se Leidätschend off Drägunn"



Rollenspiel für Playstation | **Faule Zauber und rasselnde Schwerter – hier schärfen Sie Klinge und Verstand**

Spieletricks siehe Seite 126

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation installieren, lesen Sie auf Seite 166.

INHALT

Drei Rassen liegen sich in „The Legend of Dragoon" in den Haaren beziehungsweise Schuppen: Menschen, Winglies[2] und Drachen. Wobei sich die gepanzerten Feuerspucker auch mal gerne den Menschen im Kampf gegen die bösen Winglies anschließen. Irgendwo zwischen den Kriegen brodelt die Entstehung einer vierten Gattung, eine Mischung aus Drache und Mensch. Mächtig wie keine andere,

[2] spricht: „Wingließ"

SPIELVERLAUF



1 Welches Geheimnis trägt die schöne Shana nur in sich? Noch bevor das richtige Abenteuer losgeht, überfällt ein Trupp bösartiger Ritter das Heimatdorf des Helden Dart. Shana wird gefangen genommen und Objekt eines merkwürdigen Experimentes mit einem magischen Stein.



2 Rätselhafte Diskussionen entbrennen in den Reihen Ihrer Gegner. Der Typ in der schweren Rüstung führt nichts Gutes im Schilde.



3 Als Dart seinen Heimatort besucht, liegt alles in Schutt und Asche. Die überlebenden Bewohner berichten von Shanas Entführung.



4 Die erste Konfrontation mit einem der Schurken nimmt Dart gelassen hin. Sein Schwert hat im Kampf schlagkräftige Argumente.



5 Bald erreicht er das Gefängnis, in dem Shana gefangen gehalten wird. Mit seinem Freund Lavitz nimmt er die Befreiung in Angriff.



6 Die gemeinsame Flucht durch ein Höhlensystem hat höchste Gefahrenstufe. Ein riesiger Drachenwurm greift mit seinem Gift-Atem an.



7 Starr vor Angst stehen Dart und Lavitz dem Ungeheuer gegenüber – während Shana das Monster besiegt. Welche geheime Kraft hat sie?

The Legend of Dragoon

FORTSETZUNG

sollte sie in der Lage sein, in der phantasievollen Welt dieses Spiels ein Gleichgewicht zwischen den Völkern herzustellen. Bis Sie aber mit Ihrer Heldengruppe für Frieden gesorgt haben, müssen Sie dieses Rollenspiel epischen Ausmaßes eine ganze Weile zocken.

Zuerst sind die Abenteurerstiefel Ihrer menschlichen Hauptfigur Dart zu binden. Ist der erst einmal losgelaufen, dann geht's mit Schwert und Zaubertränken den ersten Widersachern entgegen. Die haben Darts Jugendfreundin entführt und ihr Heimatdorf in Schutt und Asche gelegt. Nicht gerade ein Kavaliersdelikt. Zornig stürzt sich Dart in die ersten Schlachten. Anfangs haut er einfach drauf. Stahl und Zauber kombiniert machen ihre Sache ganz gut. Spezielle Zauberelixiere, etwa Heiltränke oder Gegengifte, helfen gegen Verwundungen und Krankheiten.

Dart bleibt auf die Dauer nicht allein. Schnell findet er auf seiner Reise Verbündete, die ihm mit Lanze oder Pfeil und Bogen zur Seite stehen. Aber auch die Kameraden wollen gut mit Ausrüstungsgegenständen versorgt sein. Also werden die Heiltränke schnell knapp, gute Waffen und Rüstungen gibt's nur bei Händlern gegen kostbares Gold. Das finden Sie beispielsweise in Schatztruhen oder in den Taschen besiegter Gegner. Manchmal machen auch die Bewohner des Landes etwas locker. Dazu müssen Sie sich allerdings erst ein wenig mit denen unterhalten.

So zieht der kleine Tross durch Stadt und Land, Wald und Tal, Verlies und Höhle – und am Ende jedes Kampfes sind die Helden immer um eine Erfahrung reicher. Dafür gibt's auch Punkte. Hat einer Ihrer Helden eine bestimmte Punktzahl erreicht, so steigt seine Kampfkraft. Typisch Rollenspiel eben. Bis Sie am Ende des Spiels angekommen sind und all die Geheimnisse um die sagenumwobenen Dragoon-Krieger aufgedeckt haben, sind mit Sicherheit mehrere Tage oder gar Wochen verstrichen.

BEDIENUNG

Rollenspiele, wie The Legend of Dragoon, bieten zahlreiche spielerische Möglichkeiten – etwa bei der Ausrüstung der Heldengruppe. Jedes Kleidungsstück, jede Waffe und jeder andere Ausrüstungsgegenstand funktioniert nur beim richtigen Träger. Gelenkt werden die Spielfiguren mit dem digitalen Steuerkreuz oder dem analogen Mini- Steuerknüppel.

URTEIL

Hier gibt's heftig was auf die Augen: bunte Lichteffekte, detaillierte Filmsequenzen, herrlich „gemalte" Landschaften und Städte – kaum zu glauben, dass diese Grafik aus der Playstation kommt. Ansonsten ist The Legend of Dragoon ein Rollenspiel, das nicht gerade mit innovativen oder originellen Ideen protzt. Die übliche Hausmannskost aus japanischen Küchen hat COMPUTERBILD-SPIELE schon unzählige Male in ähnlichen Spielen gleicher Machart gesehen. Was haben die Köche da nur aus dem Hut gezaubert? Hölzerne Dialoge, zum Teil nervige, wenn auch hübsche Kampfszenen und eine Musik, die oft nicht so richtig passt. Übrig bleibt eine zähe Geschichte, die erst nach 15 bis 20 Spielstunden so richtig in die Gänge kommt. Deswegen nur ein „befriedigend".



Dart und Shana im Ausguck. Eine lange Abenteuerreise liegt vor ihnen.

GETESTET MIT **Playstation**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



The Legend of Dragoon

Hersteller: Sony

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 12 Jahren
Geeignet für	Profis

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,65**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	unprofessionell	5,00
Texte/Untertitel	2%	noch akzeptabel	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	wenig	4,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01905/78578 (1,21 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.scee.com/adventure)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/766977 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01905/85255 (1,21 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**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 (B,E,I,J)	4,00
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%**		**3,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	vier Spielkapitel, neun spielbare Figuren	2,00
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%**		**2,77**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,67**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		110 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		kein günstigerer Preis gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,67 x 110 = 293,70 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

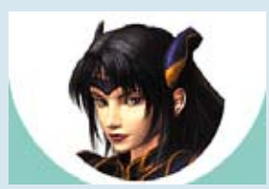
SPIELDETAILS



Dart, der Held des Spiels, rächt die Zerstörung seines Dorfes.



Lavitz steht Dart in Kämpfen hilfreich zur Seite.



Rose weiß viel über die magische Kunst – gut für Dart.



Shana, Darts Freundin seit Kindertagen. Er muss sie retten.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 : Kartenansicht drehen
R1 : Kartenansicht drehen
✕ : Auswahl bestätigen
● : Spielmenü öffnen

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Die Rache der Sumpfhühn

er 3

Actionspiel für PC |
Hilfe! Mutanten-Hühner greifen zum Schrotgewehr und zerschießen Ihren Bildschirm

Spieletricks siehe Seite 118

INSTALLATION

Packen Sie die runde, silberne Scheibe aus der Verpackung ins CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers. Zu Risiken und Nebenwirkungen lesen Sie Seite 166.

INHALT

Falls Sie das letzte Jahr nicht auf einer Antarktis-Expedition verbracht haben, kennen Sie sicherlich die Moorhühner und den immensen Rummel um das harmlose Federvieh. Derartige Erfolgsgeschichten rufen naturgemäß auch immer Nachahmer auf den Plan. Und „Die Rache der Sumpfhühner 3“ ist nun sogar schon die dritte Folge einer mittelmäßigen Moorhuhn-Kopie.

Der Einstieg ist ein wenig kompliziert, da Sie erst ein halbes Dutzend Schaltflächen anklicken müssen, bis es endlich losgeht. So weit, so gut. Dann dürfen Sie aber auch noch eine sehr lange Ladezeit abwarten – und das in jeder Spielstufe, nach jedem Neustart. Ist das Spiel vorbei, dann fragt man sich, was da eigentlich so umständlich installiert werden musste. Doch nun zur „Geschichte“: Wie beim berühmten

SPIELVERLAUF



1 Wollen Sie den Ex-US-Präsidenten Bill Clinton mit Spiegeleiern bewerfen oder lieber mit Kopfkissen? Egal, der Spaßfaktor ist derselbe.



2 Panik am Nürburgring. Ein Verrückter (damit sind Sie gemeint) bewirft die Rennfahrer mit lila Tinte. Achtung: Er zielt mit vier Fingern (Kreis)!



3 Dieses Büro befindet sich offensichtlich nicht in der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion. Dafür ist es viel zu aufgeräumt. Schießen Sie die fliegenden Disketten ab, bevor sich der Sumpfhuhn-Virus über das ganze Land verbreitet. Wenn Sie auf den Computer ballern, fuchtelt der mit den Armen.



4 Im Zirkus geht es hoch her. Wenn Sie die Gewicht hebenden Kühe nicht treffen, schweben die einfach davon – und nehmen die Hanteln mit.



5 In dieser Spielstufe ballern Sie auf die eigene Bildschirm-Oberfläche. Im schlimmsten Fall also auf schlichtes Windows-Grün.



6 Lassen Sie sich nicht von den bunten Drachen ablenken. Denn unten in der Mitte kommt gerade ein gemeingefährliches Sumpfhuhn hoch.



7 Jo mei! A zünftiges Gsauf am Oktoberfest is alleweil besser ois des blöde Gballer am Kompjuder. Also: o'zapft is. Pack mer's. Auffie!

Die Rache der Sumpfhühner 3 — FORTSETZUNG

Original und den beiden ersten Sumpfblüten bewegen Sie ein Fadenkreuz über den Bildschirm und drücken eine Maustaste, sobald Sie ein Ziel anvisiert haben. Neu ist, dass der Bildausschnitt sich nun auch nach oben und unten bewegt, statt nur nach links und rechts wie etwa beim Moorhuhn.

In jeder der acht Spielstufen müssen Sie mehrere Durchgänge überstehen. Während sich dabei ständig die Zielvorgaben ändern, bekommen Sie beim Wechsel der Spielstufe auch noch ein neues Hintergrundbild mitsamt neuen Zielen. Auch „menschlichen". Ob Sie allerdings auf schlecht gezeichnete Schumis oder ebenso miserabel gemalte Clintons ballern – der Spaß hält sich in Grenzen.

In regelmäßigen Abständen taucht außerdem ein bewaffnetes Huhn auf und schießt zurück – daher der Titel des Spiels. Wenn Sie diesen schrägen Vogel nicht schnell genug mit der richtigen Waffe bekämpfen, „zerschießt" er Ihren Bildschirm. Nach einigen Treffern können Sie dann kaum noch etwas vom Hintergrund sehen, und die Gegner schon gar nicht. Um den Bildschirm wieder zu reparieren, brauchen Sie aber keinen Glaser. Es genügt, Erste-Hilfe-Pakete abzuschießen, die ab und zu in der Szenerie auftauchen.



Wo 'ne Zwille ist, ist auch ein Weg: Die Hühner schießen zurück.

BEDIENUNG

Erfreulicherweise müssen Sie beim Spiel außer der Maus nichts in die Hand nehmen. Die Mausbewegungen steuern das Fadenkreuz über den Bildschirm. Mit der linken Maustaste drücken Sie ab, mit der rechten können Sie einige Waffen nachladen. Sollten Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, wenn's am schönsten ist, so drücken Sie Esc. Der Spielstand wird dann gespeichert, und später geht's von da aus weiter – wenn Sie mögen.

URTEIL

Weil es so schön ist, hier ein Zitat aus der Installations-Hilfe des Programms. Es trifft den Nagel auf den Kopf: „Unsere Entwickler-Teams haben sich bemüht, Ihnen ein ausgereiftes, inhaltlich interessantes und unterhaltsames Multimedia-Produkt zu erstellen." Nun ja, „bemühen" allein genügt leider nicht. Das war schon in der Schule so.

Wenn Sie es lieben, mit der Maus auf sonderbare Gegner zu zielen und die mit ebenso sonderbaren Waffen zu erlegen, dann ist Die Rache der Sumpfhühner 3 ein guter Kauf. Wenn Sie sich allerdings an öder Musik stören, undefinierbare Geräusche ablehnen und lausige Zeichnungen nicht mögen, dann nehmen Sie die Warnung der Redaktion ernst: Rache gefährdet die Gesundheit. Dieses Spiel ist nur deshalb „befriedigend", weil es auf fast jedem Test-Computer problemlos lief. Am Inhalt lag es nicht. ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Vor jeder neuen Spielstufe wird nahezu endlos geladen.



Außer der Lautstärke lässt sich nicht viel einstellen.



Bürokraten, aufgepasst! Das Sumpfhuhn stempelt alles.



Nach jeder Spielstufe werden die Ergebnisse veröffentlicht.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Rache der Sumpfhühner 3

Hersteller: Koch Media

Version: 1.0
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%**		**4,23**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	unglaubwürdig	5,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	nervend	5,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	fehlen	6,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	zu gering	5,00
Handlung/Geschichte	4%	zu dünn	5,00
Spannung	3%	wenig	4,00
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.kochmedia.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/85795181 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/85795241 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,31**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte	1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**5,49**
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 (I)	5,49
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**1,39**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 2000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 2000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
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%**		**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%**		**1,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	8 Hintergründe (plus 3 Zusatzhintergründe)	3,50
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/sechzehn	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,23**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**3,23**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		30 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		23 Mark (Spiele ohne Ende, Tel. 06281/560632)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,23 x 30 = 96,90 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ONI

Actionspiel für PC | Was macht eine Topagentin mit ihrem Leben in der Einöde? Sie schlägt sich so durch.

Spieletricks siehe Seite 114

INSTALLATION

Das Jahr 2032: Computer beherrschen den Alltag. Das Installieren von Spielen und Arbeitsprogrammen erledigen inzwischen Roboter. Wer es lieber selber machen will, findet auf Seite 166 Hilfe.

INHALT

Dämmerung: Ein riesiges Lagerhaus in einer einsamen Gegend. Durch ein offenes Fenster schleicht sich Konoko in das Gebäude. Auf Zehenspitzen erkundet sie das Innere, huscht ins Treppenhaus und gelangt in eines der oberen Stockwerke. Da, plötzlich, ein Geräusch. Ein harter Faustschlag trifft von hinten.

Sie, der Spieler, schlüpfen in die Haut von Konoko, ihres Zeichens Elite-Agentin eines Sondereinsatzkommandos. Ihr erster Auftrag ist es, in ein Lagerhaus des Syndikats einzudringen, einer der größten Verbrecherorganisationen des 21. Jahrhunderts.

Meist schleichen Sie im Alleingang durch feindliches Gebiet, müssen sich dort mit allerlei unliebsamem Gesindel herum plagen und bekommen zudem ständig Beleidigungen zu hören. „Ich lasse mich doch nicht von einem Mädchen schlagen“, verkünden einige Gegner großspurig, werden allerdings schnell eines Besseren belehrt. Denn Konoko hat ihren Körper unter Kontrolle, beherrscht komplizierte Schlag- und Trittkombinationen spielend und befördert selbst hartgesottene Widersacher zu Boden.

Im Verlauf der Handlung findet die Kämpferin nicht nur allerlei über das Verbrechersyndikat heraus, sondern auch Interessantes über ihre eigene Vergangenheit. Konokos Akte ist zu Spielbeginn ein leeres Blatt Papier. Nicht einmal sie selbst weiß, woher sie stammt.

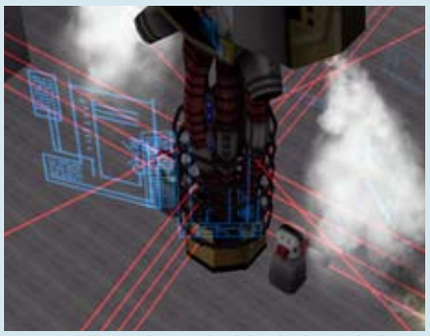
Daraus hätte man eine interessante Geschichte entwickeln können. Leider ist die Rahmenhandlung von „Oni“ nicht wirklich abwechslungsreich.



SPIELVERLAUF



1 Konokos erster Einsatz: Als die Bösewichte des Syndikats mit einem Lastwagen fliehen wollen, stoppt sie die Verbrecher mit einem Kran.



2 Anschließend muss sie sich mit einem riesigen Gehirn beschäftigen, das sich mit dieser Laserapparatur schützt und liebend gerne Beine hätte.



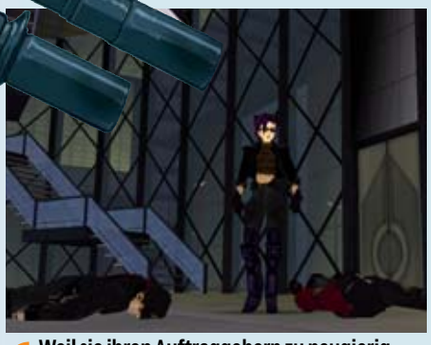
3 Zwischenzeitlich heißt es immer wieder: Schlagabtausch mit Wachpersonal des Syndikats. Konoko beherrscht unterschiedliche Kampftechniken. Wenn ein Schlag sitzt, dann gibt ein farbiger Kreis Aufschluss über die restliche Stärke des Gegners. Rot bedeutet: Er wird gleich nicht mehr aufstehen.



4 Überdimensionale Typen wie dieser Herr haben „Monsterschläge" drauf, sind schwerer zu besigen.



5 Der Weg zur Quelle allen Übels ist beschwerlich: Hier darf die Agentin die rasend schnellen, blauen Energiestrahlen nicht berühren.



6 Weil sie ihren Auftraggebern zu neugierig und zu gefährlich wird, soll Konoko „ausgeschaltet" werden. Weiter geht's auf eigene Faust.



7 Ob die Kämpferin herausfindet, woher sie stammt, und den immer stärkeren Waffen ihrer Gegner entkommt, hängt nun ganz von Ihnen ab.

ONI FORTSETZUNG

Ebenso lahm wie die Story ist die Spielumgebung geraten. Die riesigen Lagerhallen und Bürogebäude wirken sehr eintönig und kantig. Auf Dauer wirkt alles gleich, so etwas wie Gestaltung sucht man vergebens.

Grundsätzlich kommt es bei Oni eben doch nur darauf an, sich durch die einzelnen Spielstufen zu schlagen. Oder manchmal auch zu schießen. Denn wenn bewaffnete Gegenspieler das Zeitliche segnen, überlassen sie freundlicherweise Konoko ihre Schießeisen zur späteren Verwendung. Aber auch die Sache hat einen Haken. Während Sie sich in anderen Spielen dieser Art bis an die Zähne bewaffnen können, dürfen Sie hier immer nur ein „Mordwerkzeug" tragen.

BEDIENUNG

Große Mängel auch bei der Steuerung: Obwohl dieser Spieltyp zumeist mit einer Spieletastatur (Gamepad[1]) bedient wird, sucht man die passende Einstellmöglichkeit bei Oni vergebens. Zum Bewegen der agilen Kämpferin müssen Sie zwangsläufig auf die Schreibtastatur zurückgreifen. Und können nur die vom Spiel vorgegebenen Tasten verwenden. Von individuellen Anpassungsmöglichkeiten haben die Programmierer wohl noch nie etwas gehört. Ebenfalls nicht gerade motivationsfördernd sind die teilweise verzwickten Tastenkombinationen für spezielle Schläge und Tritte. Im Eifer des Gefechts bekommt man die dafür notwendigen Fingerverrenkungen nur selten auf die Reihe. Also müssen die elektronischen Gegenspieler sich damit begnügen, auf ganz simple Weise niedergestreckt zu werden.

[1] sprich: „Gämpäd"

URTEIL

Oni hätte ein richtig gutes Spiel werden können. Mit einer weniger kindischen Sprachausgabe, mit besser gestalteter Umgebung, mit einer komfortablen Steuerung, mit mehr Handlung. Auch der wirklich sehr gelungene und grafisch perfekt umgesetzte Kampfstil Konokos kann diese Mankos nicht wettmachen. Schade, sind Konokos akrobatische Einlagen doch das einzige, was Oni noch sehens- und spielenswert macht. Das Gesamturteil: nicht besser als „befriedigend".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Schlagen oder Schießen
Rechte Maustaste: Treten
W: Nach vorn gehen
S: Zurück gehen
A: Nach links gehen
D: Nach rechts gehen
Leertaste: Springen
Strg: Gegenstand benutzen und Türen öffnen

SPIELDETAILS



Zielen leicht gemacht: Beim Einsatz von Pistolen zeigt Ihnen ein Laser die Schussrichtung der Kugel an.



Strahlendes Aussehen: Durch den Einwurf von Drogen wird Konoko übermenschlich stark. Dafür glüht sie allerdings blau.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Oni
Hersteller: Take 2
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	ja
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
Geeignet für	Profis

			Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**			**3,08**
Spieleinstieg			6%	geht so		3,00
Langzeitspaß			6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	gering		4,00
Bewegungsabläufe			3%	fast perfekt		2,00
Musik			2%	passend		2,00
Geräusche			3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare			2%	unprofessionell		5,00
Texte/Untertitel			2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination			5%	Tastatur (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt						
Wirklichkeitsnähe			3%	passabel		3,00
Handlung/Geschichte			4%	mässig		4,00
Spannung			3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum			3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner			6%	überlegt		3,00
SERVICE			**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)			2%	01805/217316 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)			1%	keine (www.take2.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	089/278220 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	089/27822111 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION			**5,4%**			**2,79**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	nein (702 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)			0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)			1,4%	0,2305 Megabyte		1,48
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)			1%	Deutsch einstellbar		3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG			**2%**			**3,00**
Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J)			2%	akzeptabel (A,B,E,F,I,J)		3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON			**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet			10,8%	alle bestanden		
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%**			**2,43**
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%	nein		6,00
Geräusche regelbar (überprüft)			1%	nein		6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)			3%	ja		1,00
SONSTIGES			**9%**			**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	17 Spielstufen, 10 Waffen		2,50
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%**			**2,68**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,68
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	99 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	69 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,68 x 99 = 265,32 = mangelhaft	

* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Theme Park Manager[1]

[1] sprich: „Sihm Park Männätscher"

Simulation für PC | Das Leben ist eine Achterbahnfahrt. Oder?

INSTALLATION

Wenn Sie wissen möchten, wie man einen Themenpark errichtet, dann sind Sie hier genau richtig. Möchten Sie aber wissen, wie Sie ein Computerspiel installieren, so blättern Sie schnell weiter auf Seite 164.

INHALT

Brach liegendes Land, verkommenes Gelände, langweilige Einöde. Das ist Ihr neuer Arbeitsplatz. Ihre Aufgabe: aus dem jämmerlichen Acker einen erfolgreichen Vergnügungspark zu machen.

Eine riesige Achterbahn sollte die erste Investition sein, sie lockt zahlende Gäste in den Park. Doch damit auch Menschen mit empfindlichen Mägen etwas Spaß haben, müssen witzige Schaubuden und kinderfreundliche Karussells her. Und um die unliebsame Landschaft etwas aufzumöbeln, werden Bäume und Blumen gepflanzt.

Als Chef eines Themenparks profilieren Sie sich aber nicht, indem Sie einfach eine Handvoll Attraktionen ins Gelände setzen. Etwas Grips und Einfühlungsvermögen sind schon noch nötig, um alle Aufgaben zu lösen. Einerseits müssen Sie natürlich auf die Wünsche Ihrer Gäste eingehen, andererseits die Kasse füllen. Und dabei darf die Sicherheit des Parks nicht gefährdet und das Personal nicht überlastet sein. Sie sehen: Mit dem Verwalten einer solchen Anlage sind Sie den gleichen Höhen und Tiefen ausgesetzt wie Ihre Gäste beim Fahren auf der Berg- und Talbahn.

Irgendwann haben Sie den Park erweitert, Toiletten und Papierkörbe aufgestellt, Putzpersonal, Ingenieure und Gärtner eingestellt. Um hungrige Besucher bei Laune zu halten, stellen Sie Imbissbuden auf – auch Getränke- und Ballonläden sorgen für ordentliche Nebeneinkünfte.

Haben Sie an alles gedacht? Dann steht der Parkeröffnung nichts mehr im Wege. Seien Sie aber nicht enttäuscht: Viele Gäste werden Sie zu Beginn noch nicht verzeich-

➜

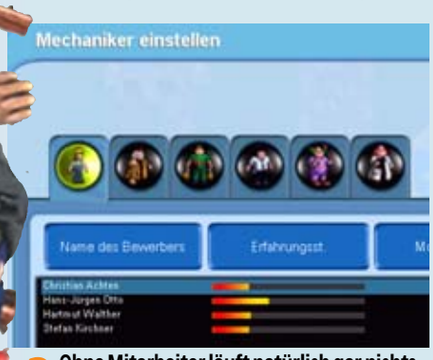
SPIELVERLAUF



1 Hinter dem Eingangstor Ihres Parks befinden sich zu Spielbeginn gerade mal ein paar Hundert Meter Gehweg.



2 Also: Ärmel aufkrempeln. Stellen Sie die ersten Attraktionen auf – zur Auflockerung auch mal einen Brunnen oder ein paar Sträucher.



3 Ohne Mitarbeiter läuft natürlich gar nichts. Je länger der Balken neben einem Bewerber ist, desto mehr Erfahrung bringt der mit.



4 Nur wenig später geht es schon so richtig ab, und zwar in einer nagelneuen Wildwasserbahn: Die zieht massig Besucher in den Park.



5 Hat sich im ersten Themenbereich Erfolg eingestellt, dann dürfen Sie einen zweiten von insgesamt drei Bereichen eröffnen.



6 Fahren Sie dort auch mal selbst in einer der Achterbahnen, um den Fahrspaß zu testen und vielleicht zusätzliche Loopings einzubauen.



7 Auch im dritten Themenpark, der Wüste, geht es gar nicht öde zu. Wilde Achterbahnen, spritzige Wasserfahrten und lustige Buden sorgen für fröhliche Gesichter und volle Kassen. Auch wenn einige Besucher den flauen Magen nach der Fahrt mit einer Achterbahn auf dem Gehweg entleeren.

Theme Park Manager

FORTSETZUNG

nen können. Doch bekanntlich macht auch Kleinvieh Mist. Und damit kann der Park bald erweitert werden, was wiederum neues Publikum anlockt …

Unerfahrenen Spielern und Neulingen im Vergnügungssektor steht eine vom Computer gesteuerte Assistentin zur Verfügung. Die Dame sieht mit ihrem blauen, kreisrunden Gesicht zwar etwas merkwürdig aus, davon sollte man sich aber nicht ablenken lassen. Denn sie weiß genau darüber Bescheid, wie hungrig die Besucher, wie gelungen Ihre Attraktionen und wie zufrieden Ihre Mitarbeiter sind. Gibt es irgendwo Probleme, dann macht sich die Dame bemerkbar, unterbreitet Ihnen sinnvolle Verbesserungsvorschläge und warnt vor Katastrophen.

Im Übrigen haben Sie natürlich auch die Möglichkeit, sich selbst unter das Publikum zu mischen, den Park aus der Besucherperspektive kennen zu lernen und sogar die Achterbahnen auszuprobieren. Ein schauriges Gefühl in der Magengrube ist dabei nicht auszuschließen. Gedämpft wird die Freude höchstens durch die ständig eingeblendete Werbung eines Druckerherstellers.

Wenn genügend Mammon erwirtschaftet ist, kann das gewonnene Geld in die Forschung gesteckt werden. Mit neuen Attraktionen und Parkerweiterungen gewinnen Sie die Gunst Ihres Chefs. Schließlich möchten Sie irgendwann einmal dessen Nachfolge antreten – und so zum unangefochtenen König der Vergnügung werden.

BEDIENUNG

Mit der Maus haben Sie Ihr ganzes Reich im Blick, drehen das Bild beliebig, holen gewünschte Bereiche des Parks nah heran. Doch leider verwirren besonders zu Beginn die unzähligen Menüs und Optionen. Bis Sie sich daran gewöhnt haben, können schon zwei Stunden vergehen.

URTEIL

Wer die ersten zwei Teile dieses Spiels schon kennt, der braucht sich Nummer drei nicht unbedingt zu kaufen. Zu unscheinbar sind die Änderungen. Für Neulinge auf dem Sektor des Achterbahn-Managements ist „Theme Park Manager“ allerdings eine interessante Neuerscheinung, die den Spieler auch über längere Zeit hinweg zu begeistern weiß. Gesamturteil: „gut“.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

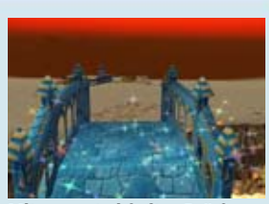
- N : Nachrichten lesen
- E : Personal einstellen
- W : Personal fortbilden
- K : Attraktion kaufen
- F : Forschung betreiben
- P : Spiel unterbrechen
- Z : Spielziel anzeigen
- A : Aufgabenfenster öffnen
- T : Park öffnen/schließen
- F1 : Tipps anzeigen
- Esc : Hauptmenü aufrufen
- Pos1 : Zum Haupteingang des Parks gehen
- → : Bild gegen den Uhrzeigersinn drehen
- ← : Bild im Uhrzeigersinn drehen



SPIELDETAILS



Dieser Teich kann zu einer Attraktion umgebaut werden.



Mit neu entwickelten Brücken weiten Sie den Park aus.



Mischen Sie sich einfach als Beobachter unter die Gäste.



Bei einer Fahrt mit der eigenen Achterbahn geht's richtig rund.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Theme Park Manager

Hersteller: Electronic Arts

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	Fortgeschrittene

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,77**
Spieleinstieg	6%	schwer		4,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik	2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	fast realistisch		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel		3,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig		4,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig		1,00
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.electronicarts.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01907/76633 (2,42 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/940111 (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 (346 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,D,F,G,H,I)		3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**3,28**
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	ruckelt	4,00
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%	ruckelt	unspielbar	4,00
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
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%**					**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	18 Achterbahnen, 3 Themenbereiche				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/keine				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,44**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS				gut		2,44
PREIS/LEISTUNG				ausreichend		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)				90 Mark		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)				50 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)				2,44 x 90 = 219,60 = ausreichend		

* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Prediger Prye besucht Elizabeth Style im Dorfgefängnis und erhält von ihr hilfreiche Informationen über die seltsamen Vorfälle in Blair.



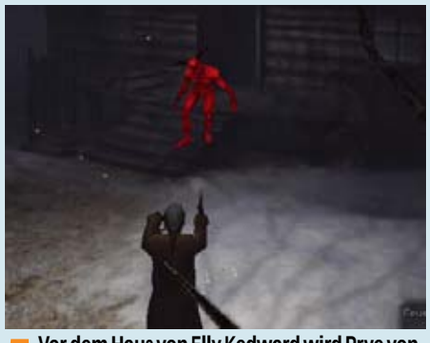
2 Mitten im Wald entdeckt Prye eins der verschwundenen Kinder, das an einen Felsen gefesselt ist. Er befreit das Kind.



3 Auf dem Dorffriedhof ist der Teufel los. Tote erheben sich aus ihren Gräbern und wollen Prye an den Kragen. Spätestens jetzt ist wohl klar, dass hier eine gewaltige böse Macht am Werke ist. Nur im Zickzack um die Grabsteine laufend und wild um sich feuernd, kann Prye sein nacktes Leben retten.



4 Von dem Schamanen Asgaya erhält der Gottesmann Hilfe beim Kampf gegen die Dämonen. Der Indianer weiht ihn in sein Wissen ein.



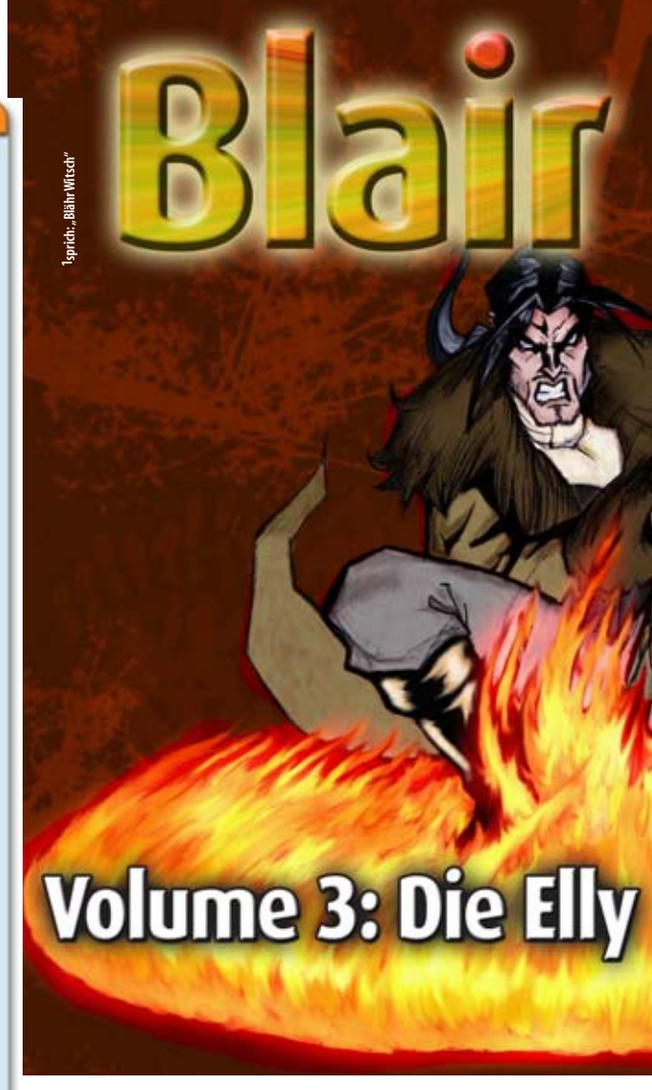
5 Vor dem Haus von Elly Kedward wird Prye von einem Dämonen angegriffen. Der finstere Geselle versteht nur die Sprache der Gewalt.



6 Im Keller von Elly Kedwards Haus befreit der Geisterjäger ein weiteres Kind, das hier von bösen Mächten gefangen gehalten wurde.



7 Um auch die restlichen verschwundenen Kindern zu finden, muss Prediger Prye seine Reise in der Geisterdimension fortsetzen.



[1]spricht: „Bläir Witsch"

Abenteuerspiel für PC | Kommen Sie dem düsteren Geheimnis der Hexe auf die Spur – aber verheddern Sie sich bloß nicht dabei

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 166.

INHALT

Ein Jahrhunderte alter Fluch umgibt das Dorf Blair. Immer wieder kommt es zu grausamen Vorfällen. Kinder verschwinden und werden bestialisch ermordet aufgefunden. In den dunklen Wäldern lauert offenbar das Böse. Schon 1786 begab sich der Prediger Jonathan Prye[2] nach Blair, um den mysteriösen Vorkommnissen auf die Spur zu kommen. Sie begleiten ihn dabei.

Prye ist kein gewöhnlicher Gottesmann. Persönliche Schicksalsschläge haben ihn an seinem Glauben zweifeln und zu einem Kämpfer werden lassen. Mit einer Flinte bewaffnet schreitet er entschlossen zur Tat. Das Dorf ist nahezu ausgestorben. Die meisten Familien sind vor dem Grauen geflüchtet. Nur noch der Friedensrichter, der Priester des Ortes und ein paar zwielichtige Gesellen halten die Stellung. Von ihnen hört Prye verschiedene Theorien zur Ursache des Schreckens. Der Friedensrichter beschuldigt die Hexe Elly Kedward. Sie soll einige Kinder in ihr Haus gelockt und ihnen Blut abgenommen haben. Daraufhin wurde Elly von den aufgebrachten Dorfbewohnern auf einen Karren gebunden und im tiefsten Winter im Wald ihrem Schicksal überlassen. Nun zweifelt der Friedensrichter daran, dass die Hexe wirklich tot ist. Elizabeth Styler[3], eine ebenfalls der Hexerei angeklagte Frau aus dem Dorf, vermutet eine viel größere böse Macht hinter den Geschehnissen. Prye folgt dieser Spur und trifft den Schamanen Asgaya, der ihm bei den Ermittlungen im Bereich des Übernatürlichen zur Seite steht. So legt sich Prye nun mit Dämonen und lebenden Toten an und reist sogar in andere Dimensionen, um hinter das Geheimnis der verschwundenen Kinder zu kommen.

[2]spricht: „Dschonnessen Prei"

[3]spricht: „Illisebiss Steiler"

BEDIENUNG

Wie schon bei den Blair-Witch-Spielen 1 und 2 (Tests in den Ausgaben 12/2000 und 1/2001) gehört die Steuerung erneut zu den gruseligsten Aspekten des Spiels. Prye mit Maus und Tastatur durch den düsteren Wald zu

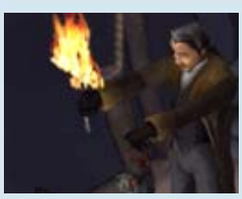


manövrieren, ist schon eine Kunst für sich. Dabei auch noch gezielt die angreifenden Monster abzuwehren, ist nahezu unmöglich. Laufen Sie lieber an denen vorbei, das ist sicherer. Zudem müssen Sie sich angewöhnen, alle paar Schritte einen Blick auf die Übersichtskarte zu werfen. Denn die Wechsel zwischen den diversen Landschaftsabschnitten sind nicht fließend. Plötzlich stehen Sie in einer neuen Spielumgebung und haben keine Orientierung mehr. So wird es schon zur Geduldsprobe, einfach nur geradeaus durch den Wald zu laufen.

URTEIL

Diese Hexenjagd wird Ihnen einen Schauer nach dem anderen über den Rücken jagen. Das liegt aber leider nicht allein an der düsteren Atmosphäre und den Furcht einflößenden Gegnern, sondern auch an der miserablen Steuerung. Speziell die Kämpfe sind absolut frustrierend. Da nur wenige Rätsel aufgefahren werden, dürfte Sie in erster Linie die mysteriöse Geschichte am Bildschirm fesseln. Bis zuletzt wird die Spannung hochgehalten und Gänsehaut garantiert. Testurteil: „befriedigend".

SPIELDETAILS



Mit dem Kreuz werden Feinde in Brand gesetzt.



Die Voodoo-Puppe meldet sich bei nahenden Gegnern.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Schießen
Rechte Maustaste: Aktion ausführen (etwa Tür öffnen)
↑ : Nach vorne gehen
↓ : Nach hinten gehen
⇧ : Rennen
↵ : Gegenstand benutzen
1 bis 5 : Waffe auswählen
L : Laterne benutzen
J : Tagebuch aufschlagen
⇄ : Landkarte aufrufen
V : Voodoo-Puppe benutzen
Ende : Schnelle Drehung
J : Information über Objekt

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Blair Witch Volume 3: Die Elly Kedward Sage

Hersteller: Take 2 Interactive
Version: 1.01

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,00**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (mit Schwächen)	4,00
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%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		3,31
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/217316 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.take2.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/217316 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/27822111 (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 (996 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%**		**3,50**
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,F,I,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%**			**3,00**
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%**		**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	drei große Spielstufen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Spieletastatur	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,62**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend ←	**2,62**
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	60 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	42 Mark (Planet Media, Tel.: 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,62 x 60 = 157,20 = befriedigend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GRANDI

Rollenspiel für Dreamcast | Nichts trifft dieses Spiel besser als ein Goethe-Zitat: „Zwei Seelen schlagen, ach, in meiner Brust“

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Dreamcast installieren, lesen Sie auf Seite 166.

INHALT

Geohound Ryudo – ein furchtloser, kampferprobter Söldner. Mit einem Auftrag in der Tasche, der sein ganzes Leben verändern wird: Er soll Elena, die Tochter eines Priesters, zu einem gefährlichen Einsatz begleiten. Worum geht's? Valmar, der Gott des Bösen, droht aus seinem magischen Gefängnis auszubrechen. Und nur Elena ist in der Lage, ihn mit ihrem Gesang für weitere 1000 Jahre in sein Verlies zu verbannen.

Doch die Zeremonie geht schief. Valmar gelingt es, Elena zu überwältigen und in ihre Seele einzudringen. Die Folge ist ein klassischer Fall von Persönlichkeitsspaltung. Elena muss alle Kraft aufbieten, um ihre böse Seite in Schach zu halten.

Klar – der tapfere Ryudo fühlt sich für Elenas missliche Lage verantwortlich und setzt alles daran, sie von dem Zwiespalt zu befreien. Denn: Sollte es dem abgrundtief bösen Valmar gelingen, aus Elenas Körper auszubrechen, dann droht der ganzen Welt ein furchtbares Schicksal. Zum Glück bleibt das unerschrockene Pärchen im abenteuerlichen Kampf gegen die finstere Gottheit nicht allein.

BEDIENUNG

Auf der atemberaubenden Reise stellen sich dem tapferen Trupp etliche Feinde in den Weg. Bei jeder unheimlichen Begegnung dieser Art wird auf einen speziellen Kampfbildschirm umgeschaltet. Dann können Sie in aller Ruhe die Attacken jeder einzelnen Spielfigur aus dem Team planen und dann per **A**-Taste auf den Gegner loslassen.

Während die Abenteurerschar durch schmucke Dörfer und öde Wüsten wandert, können Sie mit den **L**- und **R**-Tasten die Kameraperspektive drehen. Die wichtige Gegenstandsübersicht, in der Sie Ryudos Leute mit besseren Waffen und Rüstung ausstatten können, wird mit der **Start**-Taste aufgeru-



SPIELVERLAUF



1 Das wunderschöne Land wurde beim Kampf zwischen Gut und Böse in zwei Hälften geteilt und durch eine tiefe Schlucht getrennt.



2 In einem nahe gelegenen Dorf bereitet diese Gruppe von Sängerinnen eine Zeremonie vor. Nur die kleine Elena soll noch im Dorf bleiben.



3 Nicht weit davon entfernt treibt sich der unerschrockene Ryudo herum. Mithilfe seines geflügelten Freundes „Skye" kann er sich locker aus allen brenzligen Situationen befreien. Sein nächster Auftrag wird ihn jedoch so sehr fordern, dass er sich komplett auf die eigenen Kräfte verlassen muss.



4 Im Dorf bittet Pfarrer Carius den Helden, seine Tochter Elena zu einer Zeremonie zu begleiten. Klar – für Geld macht Ryudo fast alles!



5 Unterwegs warten bald die ersten Monster auf Ryudo. Die sind aber noch nicht sehr gefährlich und entsprechend leicht zu besiegen.



6 Bei der Zeremonie ist etwas mächtig schief gelaufen: Das Böse ergreift Besitz von Elena, und ihr wachsen augenblicklich Flügel.



7 Ryudo zögert keine Sekunde, Elena aus der misslichen Lage zu befreien. Im letzten Augenblick flieht er mit der ohnmächtigen Schönen.

GRANDIA 2 FORTSETZUNG

fen. In diesem Menü lässt sich sogar die Intelligenz der Gegner einstellen oder – was wesentlich wichtiger ist – das aktuelle Befinden der Spielfiguren abfragen. Welche neuen Zauber haben die gelernt? Wie viele Punkte werden noch für den Aufstieg in die nächste Spielstufe gebraucht? Hier gibt's alle Infos auf einen Blick.

URTEIL

Eine Spielhandlung ohne Sensationen, ein eher geradliniger Verlauf, keine atemberaubenden Überraschungen. Und immer wieder dasselbe Strickmuster: Die Spielfigur betritt ein Dorf und spricht mit den Bewohnern. Dann geht's ab in die nächste Höhle. Die wird akribisch durchsucht, und an ihrem Ende wartet ein Endgegner, der sich gewaschen hat. Dann: weiter zum nächsten Dorf.

Alle geschriebenen und gesprochenen Texte im Spiel sind englisch. Die Sprache sollten Sie gut beherrschen, sonst führt die Reise ins Nichts. So viel zur „bösen Seite der Persönlichkeit" dieses Spiels. Aber eine gute gibt's auch: Trotz der vielen Wiederholungen fühlt sich der Spieler mittendrin. Die äußerst vielschichtigen Charaktere und deren Umgang miteinander sorgen für eine sehr glaubwürdige Atmosphäre. Darüber hinaus schafft stimmungsvolle, schöne Grafik Freude. Schon der Kameraflug über die erste große Stadt ist ein grandioser Anblick, der den Kauf von „Grandia 2" rechtfertigt. Nicht minder toll sieht's unter der Erdoberfläche aus. Sogar Schatten im fahlen Fackelschein sind perspektivisch korrekt dargestellt. Da kommt fesselnde Abenteuerstimmung auf.

Das Kampfsystem von Grandia zählt sowieso schon zu den allerbesten in der Rollenspielwelt. Es wurde zwar für Grandia 2 nicht neu erfunden, doch eindrucksvolle Waffengeräusche und Kampfschreie sowie Bildschirm füllende Zauber erfüllen es mit neuem Leben.

So geht's dem Spiel schließlich wie Elenas gespaltener Persönlichkeit: Die „gute" Seite der Seele gewinnt – und bestimmt damit die Endnote. ■



Die weisen Männer Grandias haben einen guten Schneider.

GETESTET MIT **Dreamcast**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Grandia 2

Hersteller: Ubi Soft

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

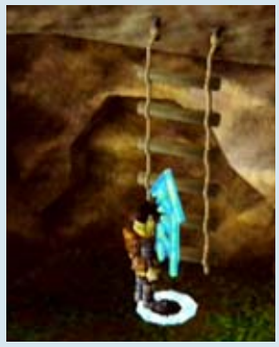
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	52%		2,37
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig	4,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	3%		3,31
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/3380050 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800151 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	5,4%		1,00
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der 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%		2,43
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	9%		3,67
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	30 Spielstunden	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital), Steuerknüppel	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	100%		2,40
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	2,40
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		99 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		78 Mark (Planet Media, Tel.: 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,40 x 99 = 237,60 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



An diesen regenbogenfarbigen Kegeln können Sie den Spielstand speichern und die Charaktere vollständig heilen.



Steht die Spielfigur vor einem Objekt, das besondere Aktionen erfordert, so blinkt ein blauer Pfeil im Bild.

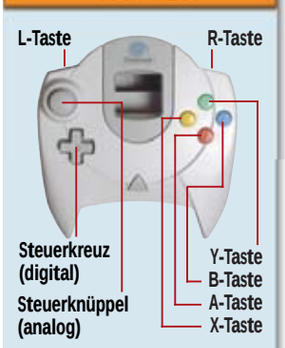


Überall in der Spielwelt sind Schatzkisten verteilt. Meistens enthalten die sehr nützliche Ausrüstungsgegenstände.



In jedem Waffenladen finden Sie einen Mann mit einem Würfel über dem Kopf (Kreis). Der Herr hat hilfreiche Tipps parat.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L: Perspektive drehen
R: Perspektive drehen
A: Aktion ausführen
B: Gegenstandsübersicht

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Moto G

Rennspiel für Playstation 2 | Das Glück der Erde liegt für Sie nicht auf dem Rücken der Pferde? Dann ab auf den Sattel einer 500er-Rennmaschine

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 166.

INHALT

Mit einer Nasenlänge Vorsprung gewinnt Max Biaggi den Grand Prix der 500er-Klasse vor seinem ärgsten Konkurrenten Loris Capirossi. Nach einem der wohl packendsten Rennen der Motorradgeschichte auf dem Traditionskurs Phillip Island[1] in Australien. Wer eine Playstation 2 hat, kann dieses Rennen und alle anderen Läufe der Superbike-Saison 2000 noch einmal aufleben lassen – mit „Moto GP“.

Bevor Sie die komplette Rennsaison bestreiten, sollten Sie sich zur Fahrschule anmelden. Zum etwas anderen Unterricht, der den treffenden Titel „Herausforderungen“ trägt. Dort stellen Ihnen Fahrer aus dem Feld – übrigens allesamt Abbilder von Original-Bikern aus der Rennsaison 2000 – knifflige Aufgaben. Beispiel gefällig? Mit einem Affenzahn innerhalb einer vorgegebenen Zeit eine bestimmte Kurvenkombination durchfahren. Oder gleich gegen einen Profi zum Rennduell antreten.

Wer den nach Strich und Faden „versägt“, dürfte bereit sein für einen schweißtreibenden Meisterschaftslauf im Gesamtfeld von 21 Fahrern. Aber Vorsicht: Die lassen sich nicht von

[1] sprich: „Eiländ“ [2] sprich: „Arkäid“ [3] sprich: „Tränsmischen“

jedem Neuling auf dem Bock für lau den Sieg abknöpfen.

Wer ein kurzes Rennen außer der Reihe bevorzugt, ist im Arcade[2]-Modus gut aufgehoben. Oder Sie nehmen sich gleich die komplette Saison vor, kämpfen in jedem Rennen um wertvolle Meisterschaftspunkte und fahren am Ende vielleicht gar aufs Siegertreppchen.

Bei Spielbeginn stehen 13 Motorräder zur Wahl. Die heißen Öfen haben, wie sich das gehört, unterschiedliche Stärken: Beste Beschleunigung, optimale Wendigkeit, ideale Bremskraft und perfekte „Übertragung“ (eine verunglückte Übersetzung des englischen Wortes „Transmission“[3] – auf Deutsch: „Getriebe“) finden Sie selten in einer Maschine vereint.

Im weiteren Spielverlauf können Sie den Fuhrpark um weitere elf Maschinen aufstocken – wenn Sie die schon erwähnten Herausforderungen souverän meistern.

Dann entscheiden Sie sich für eine von fünf Strecken, stimmen das



SPIELVERLAUF



1 Vor dem Start wählen Sie Rennstrecke und Schwierigkeit aus. Wer auf „Simulation“ stellt, darf sich auf eine Höllenfahrt gefasst machen.



2 Nettes Detail: Auch Form und Farbe des Helmes bestimmen Sie selbst, bevor es auf die Piste geht. Aussehen ist eben (fast) alles.



3 Kampf um Sieg und Platz. In heftiger Schräglage kämpfen Sie sich zentiemeterweise am Konkurrenten vorbei. Ein Foto (Kreis) zeigt übrigens das Gesicht des Fahrers, der vor Ihnen liegt. Können Sie seinen Auspuff „greifen“, so verschwindet das Bildchen. Und Sekunden später ziehen Sie vorbei.



4 Wie im Gänsemarsch, ziehen die Motorräder ihre Bahn über die lange Gerade. Jetzt nur keinen groben Fehler machen!



5 Zu spät: kurz nicht aufgepasst einen Konkurrenten berührt, Kontrolle verloren, im Salto die Strecke verlassen. Dar war's mit dem Titel.



6 Auch der zweite Beteiligte ist aus dem Sattel geflogen. Er rutscht sogar noch 100 Meter weiter als Sie.



7 Ein Neustart des Rennens ist unumgänglich. Das Feld steht wieder zusammen am Start – neues Spiel, neues Glück.

Moto GP FORTSETZUNG

Fahrverhalten des Motorrades ab und legen den Schwierigkeitsgrad fest. Ist der „leicht“, dann warnt eine Anzeige rechtzeitig vor mörderischen Kurven, und die Anbremszone davor trägt einen roten Fahrbahnbelag.

Nehmen Sie dagegen die anspruchsvolle Renn-„Simulation“ auf sich, dann zickt der hochgezüchtete Bock wie ein störrisches Rennpferd, bricht gnadenlos aus, wenn Sie etwa zu schnell aus einer Kurve heraus beschleunigen, und wirft Sie eiskalt ab.

Schon fast Standard bei Rennspielen ist die Wiederholung nach jedem Rennen. Moto GP glänzt mit geradezu fernsehtauglichen Aufzeichnungen, als hätte ein hier echter Kameramann an der Strecke gestanden und mitgefiebert.

BEDIENUNG

Das Motorrad läßt sich mit dem Mini-Steuerknüppel problemlos durch die Kurven lenken. Durch verstärkten Druck nach links oder rechts fahren Sie eine enge Kehre, weniger Druck vergrößert den Radius. Mit der ✕-Taste geben Sie Gas, per ●-Taste wird gebremst. Die ▲-Taste schaltet die Anzeigen um. Sie können die Instrumente auch ganz abschalten, um freie Streckensicht zu haben.

Es kann nämlich vorkommen, das ein eingeblendeter Hinweis den nächsten Kurveneingang verdeckt. Derart unfreiwillige Blindflüge enden meist unsanft auf dem Asphalt, und Sie verlieren wertvolle Sekunden, die Sie in den seltensten Fällen wieder aufholen können.

URTEIL

Moto GP ist sicher das schönste Motorradrennspiel für Konsolen. Aber auch das beste? Reich detaillierte Umgebung und enorme Fernsicht begeistern jeden Bildschirm-Biker. Auch die liebevoll ihren Vorbildern nachempfundenen Feuerstühle machen Lust auf den Zweirad-Führerschein.

Leider sind die Bewegungen der Fahrer – besonders die des eigenen – sehr roboterhaft und damit unfreiwillig komisch geraten. Erst beim Sturz fährt so etwas wie Leben in die hölzernen Gestalten. Arg gewöhnungsbedürftig auch das Motorengeräusch – es gibt eigentlich tatsächlich nur eins, die diversen Maschinen röhren alle mit der gleichen Stimmlage. Nicht minder ärgerlich: Alle Gegner sind perfekte Fahrer. Hier sind Sie der einzige, der ab und zu vom Sattel fällt oder den Seitenstreifen umpflügt.

Künstlich, steif, irgendwie statisch: Das Renngeschehen verfehlt seinen eigentlichen Zweck – den Spieler zu fesseln und einzubeziehen. Moto GP ist nur grafisch ein Fall fürs Siegertreppchen, geht ansonsten im Mittelfeld unter: „befriedigend“. Schade!



Konzentration vor dem Start – aber bitte nicht freihändig losfahren!

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Moto GP

Hersteller: Sony

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 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger

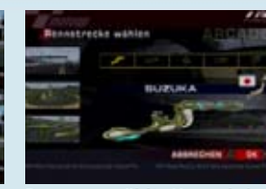
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,10**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	unglaubwürdig	5,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	unrealistisch	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	wenig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01905/78578 (1,21 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.sony.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/766977 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01905/85255 (1,21 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**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), Begrifferklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J)	2%	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%**		**1,71**
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%**		**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	24 Motorräder, 5 Strecken	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Lenkrad, Spieletastatur (analog, digital), Steuerknüppel	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,66**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend** ←	**2,66**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		119 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		kein günstigerer Preis gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,66 x 119 = 316,54 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

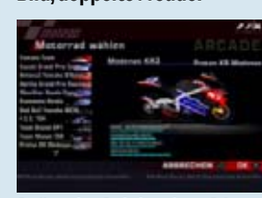
SPIELDETAILS



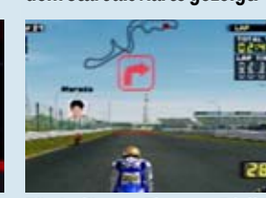
Zwei-Spieler-Modus: geteiltes Bild, doppelte Freude.



Der ausgewählte Kurs wird vor dem Start als Karte gezeigt.



Später im Spiel stehen 24 Motorräder zur Wahl.



Für Anfänger: Ein roter Pfeil warnt vor engen Kurven.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1: Hochschalten
R1: Herunterschalten
●: Bremsen
✕: Gas geben

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Poké Puzzle

1sprich.„Pokehmonn Passel Lihg"

SPIELVERLAUF



1 Pikachu und Ash sind schon ganz aufgeregt. Doktor Eich hat Sie zum Puzzeln eingeladen. Jetzt laufen beide schnell in die Stadt.



2 Von hier aus sind alle Spielvarianten, die Übungsgelegenheiten und die Optionen anwählbar. Im Stadion warten die harten Gegner.



3 Im Duell treten Sie gegen zahlreiche Gegner an. Dem Widersacher auf der rechten Seite haben Sie gerade einen 6er-Block rübergeschickt.



4 Sieg! Als Belohnung gibt es einen der wertvollen Pokémon-Orden. Die können Sie sich im Pokémon-Center jederzeit anschauen.



5 Sehr gut. Hier wird gegen die Uhr und um Punkte gespielt. Auf der linken Seite sehen Sie, wie gerade ein 5er abgeräumt wird. Als Belohnung singt nun ein Pummeluff (Kreis), und die Aufwärtsbewegung der Steine hält kurz an.



6 Im 3D-Modus spielen Sie an einer Art Litfasssäule, an der 18 Reihen Steine emporwuchern. Hier sind schnelle Reaktionen gefragt.



7 Klasse! Sie haben trotzdem gewonnen. Insgesamt drei Schwierigkeitsgrade genügen wohl auch professionellen Puzzle-Spielern.

Geschicklichkeitsspiel für Nintendo 64 | Wenn kleine Monster Tetris spielen wollen, dann gründen sie eine Puzzle-Liga

INSTALLATION

Verbinden Sie alle Geräte richtig miteinander – oder schauen Sie auf Seite 166 nach.

INHALT

Das Spielprinzip von „Pokémon Puzzle League" könnte einigen Älteren bekannt vorkommen. Unter dem Namen „Tetris Attack" erschien das Spiel bereits im vorigen Jahrtausend für den Gameboy und das „Super Nintendo Entertainment System (SNES)".

Für die neue Variante peppten die Programmierer das alte Spielprinzip mit zahlreichen Pokémons, hübschen Bildern, lustigen Geräuschen und einer 3D-Spielvariante auf. Ihre Aufgabe bei diesem Spiel ist es, bunte Steine verschwinden lassen – die Pokémons dienen nur der besseren Vermarktung des Spiels und einer besseren Optik-Untermalung des aufgewärmten Grundkonzepts.

Die bunten Steine befinden sich in einem Becher, der sich langsam füllt. Sie können an jeder beliebigen Stelle horizontal benachbarte Steine gegeneinander auswechseln. Sobald Sie durch diese „Tauschhandlungen" mindestens drei gleiche Steine in eine vertikale oder horizontale Reihe gebracht haben, verschwindet die. Alle darüber liegenden Steine fallen dann herunter und füllen die Lücke. Schaffen Sie es nicht, die Steine schneller abzubauen, als neue Steine von unten nachkommen, und stößt ein Stein an den oberen Rand, so endet das Spiel.

Fortgeschrittene Baumeister nutzen diverse Kombinationsmöglichkeiten. So können Sie mehr als drei Elemente auf einmal verschwinden lassen, wenn Sie den mittleren von fünf Steinen als letzten in die Reihe bringen.

Oder Sie vollenden zwei Reihen verschiedenfarbiger Steine mit nur einem Zug.

Natürlich können Sie auch dafür sorgen, dass die herunterfallenden Steine auf den richtigen Farben landen und folglich gleich wieder verschwinden – das nennt man dann Kettenreaktion.

Dieses Prinzip gilt mehr oder weniger für alle sechs Varianten des Spiels. Zwar kämpfen Sie mal gegen die Zeit, mal gegen einen Herausforderer, dann wieder bis zu einer bestimmten Stelle, oder Sie haben gar nur eine begrenzte Anzahl Spielzüge zur Verfügung. Aber immer müssen Sie Linien bilden.

Anspruchsvoll wird es im sogenannten 3D-Modus. Dann wu-

mon League 1



chern die Steinhaufen nicht in einem Becher, sondern auf einem sich drehenden Zylinder. Es gilt also etwa die dreifache Menge an Steinen zu bearbeiten. Zum Glück ist der Zylinder durchsichtig, so dass Sie rechtzeitig sehen, ob es auf der Rückseite eng wird.

Wie schon bemerkt, hat das Spiel eine Pokémon-Lizenz. Alle Pikachu-Freunde können sich freuen: Außer einigen Videosequenzen warten zahlreiche hübsche Bilder, viel gesprochener Text und etliche Pokémon-Melodien auf eifrige Monster-Trainer.

Die Videos erinnern an die Fernsehserie. Nicht zuletzt, weil die Originalstimmen verwendet wurden. Insgesamt sind im Spiel 484 Geräusche und Sprachaufnahmen versteckt. Nicht schlecht. Und auch die 72 Lieder sorgen für Abwechslung, obwohl sie doch sehr an die bekannten Pokémon-Melodien erinnern.

BEDIENUNG

Selten gab es ein Spiel mit so einfacher Steuerung. Mit dem Steuerkreuz oder dem Steuerknüppel bewegen Sie den Bereich, in dem Sie tauschen wollen, und per Druck auf **A** oder **B** wechseln Sie die Steine. Das war's!

Wenn Sie richtig gut sind und alle Steine abgebaut haben, können Sie mit **R** oder **L** neue Steine von unten nachholen.

URTEIL

Das Spielprinzip kann süchtig machen. Wer etwas von Puzzlespielen hält, sollte unbedingt zugreifen. Ob Sie nun allein oder zu zweit spielen – Kurzweil ist garantiert. Falls Sie sich an den Pokémons stören sollten: einfach übersehen! Beim Steine schichten haben die Monster ohnehin nichts zu tun. Sie geben lediglich eine nette Kulisse für ein wirklich „gutes" Spiel ab. ■



Team Rocket sei dank: Auch 2001 wird wieder nabelfrei!

GETESTET MIT

Nintendo 64

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Pokémon Puzzle League

Hersteller: Nintendo

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

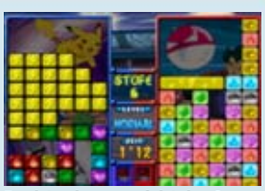
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,87**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
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%	stimmig	3,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
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 Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	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%**	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%**		**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	6 Spielvarianten, 16 Trainer	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,69**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,69**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		150 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		115 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,69 x 150 = 253,50 = mangelhaft	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Doktor Eich erklärt die Regeln und gibt Tipps zum Spiel.



Rechts oben erreicht der Gegner den Rand und verliert.

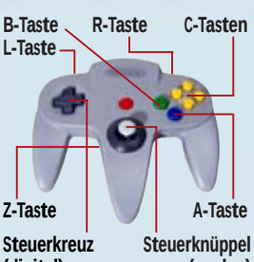


Im Puzzle-Modus müssen Sie alle Steine abräumen.

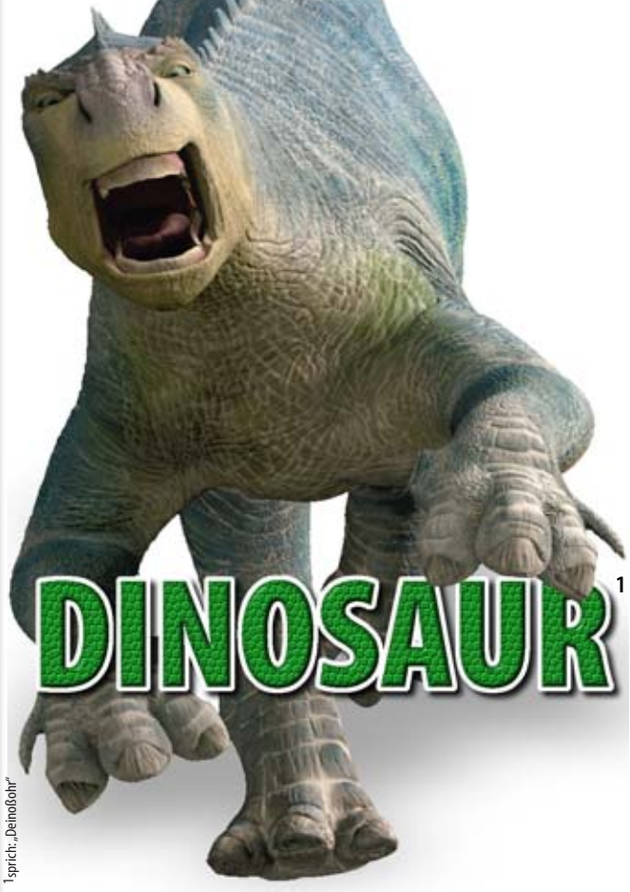


Freundliche Trainer bringen Ihnen so manchen Trick bei.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Steuerkreuz und Steuerknüppel: Tauschfläche bewegen
A und B: Steine wechseln
L und R: Steine nachholen
Start: Pause



[1] sprich: „Deinoßohr"

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Color | Dinos und Äffchen auf der Suche nach dem Paradies

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Color installieren, lesen Sie auf Seite 166.

INHALT

Millionen Jahre vor den ersten Menschen machten sich Dinosaurier auf der Erde breit. Ein besonders liebenswerter Vertreter dieser Art ist Aladar, ein aufgeweckter Pflanzenfresser. Er lebt mit Lemuren auf einer kleinen Insel, bis ein Meteoritenschauer jäh die malerische Idylle zerstört. Die Luft brennt, die Erde bebt, Vulkane verspucken glühende Lava. Aladar und seine Freunde müssen aufs Festland fliehen – eine Reise ins Abenteuer.

Die Flüchtlinge sind vielen Gefahren ausgesetzt. Fleisch fressende Dinos wollen sie verspeisen. Wirbelstürme und Schluchten versperren den Weg. Die Affen und weitere Dinos, die sich der Truppe anschließen, müssen viel Geschick aufbieten, um ans Ziel zu kommen. So kann Aladar etwa Felsbrocken verschieben und größere Saurier wegschubsen. Das Äffchen Plio ist ein guter Kletterer und schwingt an Lianen über Abgründe. Nur unter Nutzung all dieser verteilten Talente kann der mutige Trupp die Odyssee überstehen.

BEDIENUNG

An bestimmten Punkten des Spiels können Sie entscheiden, mit welchem Tier sie die Reise fortsetzen wollen. Bei jedem Hindernis sind die Talente einer anderen Spielfigur gefragt. Damit müssen Sie sich erst einmal vertraut machen.

URTEIL

Um in dieser rauen Welt zu überleben, brauchen Sie Geschick und Kombinationsgabe. Immer wieder müssen andere Aufgaben gemeistert werden, Langeweile kommt kaum auf. Das ständige Wechseln der Spielfigur nervt allerdings. Oft sind Wege mehrmals zurückzulegen, weil es mit dem „aktuellen" Tier nicht weiter geht. Note: „befriedigend". ■

SPIELDETAILS



Bild links: Tipps erleichtern es, die Fähigkeiten der Tiere richtig zu nutzen.



Bild rechts: Weiße Pflanzen bringen Punkte, rote dagegen Lebensenergie.

GETESTET MIT

Gameboy Color

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Dinosaur

Hersteller: Ubi Soft

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

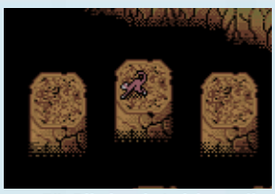
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,02**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	nervend	5,00
Geräusche	3%	nicht überzeugend	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
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%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (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%**		**2,26**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J)	2%	akzeptabel (A,B,E,F,G,I)	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**4,57**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	sechs Spielfiguren, 27 Spielstufen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,53**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,53**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		70 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		59 Mark (Spiele ohne Ende, Tel. 06281/560632)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,53 x 70 =177,10=befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Aladar flüchtet vor einem Meteoritenhagel.



2 Für Plio ist ein Leichtes, die Schlucht zu überwinden.



3 Felsen, die den Weg versperren, werden weggeschoben.



4 Aladar kann schwimmen – seine Affenhorde nicht.



5 Suri rettet ein Dinobaby vor einem Velociraptor (Kreis).



6 Der Styracosaurus Eema schließt sich der Truppe an.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

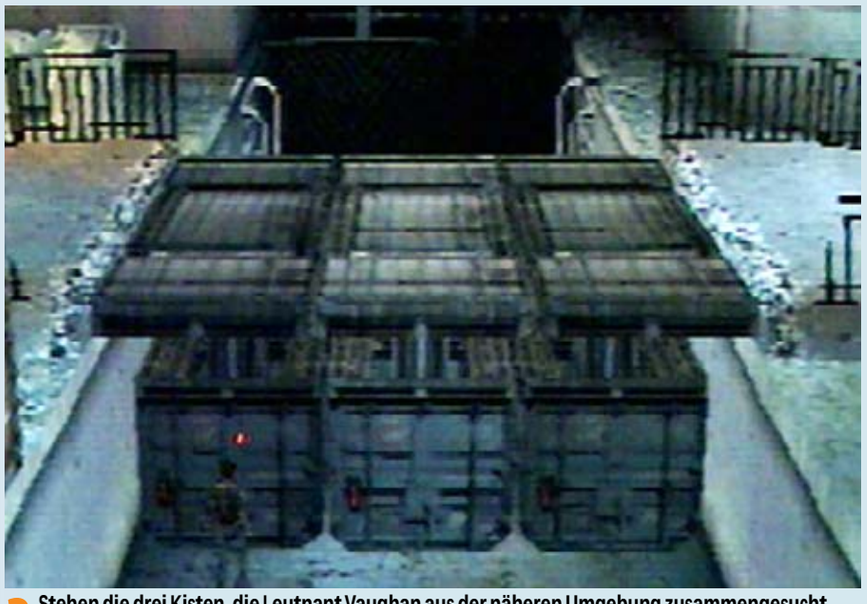
SPIELVERLAUF



1 Bei diesem Rettungseinsatz für gefangene Rebellen gilt es, zu Beginn das Bedienpersonal der beiden Lasertürme auszuschalten.



2 Jetzt ist der Weg frei für die nächste Teilaufgabe. Um die Brücke provisorisch zu reparieren, müssen Sie drei Kisten verschieben.



3 Stehen die drei Kisten, die Leutnant Vaughan aus der näheren Umgebung zusammengesucht hat, in der richtigen Position, entsteht daraus die Behelfsbrücke. Über die soll später die Flucht mit dem gepanzerten Transportfahrzeug gelingen.



4 Die Rebellen freuen sich über die Hilfe des Helden. Damit die Flucht gelingt, muss jedoch noch Benzin aufgetrieben werden.



5 Vaughan findet den notwendigen Treibstoff für den Transporter – gut versteckt und von üblen Alien-Robotern sehr gut bewacht.



6 Jetzt muss der Held nur noch den Sprit zum Transporter in der Lagerhalle bringen. Sobald alle Rebellen eingeladen sind, startet der Wagen.



7 Mit Volldampf durchbricht das Rebellenfahrzeug den Sperrgürtel der Aliens und bringt die eigenen Truppen in Sicherheit. Einsatz erledigt.



1 sprich: „Feinal Rässistenz"

Actionspiel für Playstation | **Retten Sie die Menschheit vor der Bedrohung durch Aliens**

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation installieren, lesen Sie auf Seite 164.

INHALT

Das, worauf so viele „Ufologen" seit Jahrzehnten warten, ist in „C-12 Final Resistance" passiert: Außerirdische sind auf der Erde gelandet. Dummerweise haben die Roboter-Aliens nicht wirklich den Frieden im Gepäck und dezimieren kurzerhand die Weltbevölkerung bis auf einen winzigen Rest Rebellen. Selbstverständlich sind die paar Überlebenden mit der Aufgabe, die Aliens zu vernichten, völlig überfordert. Und damit tritt der Spieler ins Geschehen ein. In der Rolle des Leutnants Vaughan[2] muss er den Eindringlingen zeigen, was die Menschheit so alles auf dem Kasten hat. In 24 Spielabschnitten gilt es, sehr unterschiedliche Einsatzziele zu erreichen.

Der Weg dorthin führt zum großen Teil über das Prinzip „erst schießen, dann fragen". Dazu hat der Spieler sechs verschiedene Waffentypen zur Hand. Wobei diese „Meinungsverstärker" natürlich erst nach und nach zur Verfügung stehen. Das Arsenal reicht dabei vom MG über Laser bis hin zur Ionenkanone. Zwar hinterlassen ausgeschaltete Aliens Nachschub an Kugeln, aber wie in fast allen Spielen dieser Gattung ist das viel zu wenig. Das gleiche gilt übrigens auch für Medizin-Pakete, die den Lebensstatus des Helden auffrischen. Zum Glück verfügt Vaughan über einen Schutzschild.

Ein Augenimplantat, das ziemlich deutlich an das rote Auge von Arnold Schwarzenegger im Spielfilm „Terminator"[3] erinnert, vervollständigt die Ausrüstung. Es hilft nicht nur beim Zielen, sondern liefert auch zusätzliche Infos über Gegner und Objekte.

Außer der Hauptaufgabe, dem Verwandeln der Gegner in Schrotthaufen, sind auch Rätseleinlagen zu bewältigen, die sich aber zumeist auf Kisten verschieben und Schlüssel finden beschränken. Die jeweils begehbaren Teile der Spielabschnitte sind recht klein, so dass es eigentlich unmöglich ist, sich zu verlaufen. Dennoch kann eine Karte als Orientierungshilfe eingeblendet werden. Damit man nicht zu häufig wieder am Anfang des Spielabschnittes steht, haben die Programmierer an einigen Stellen Speicherpunkte eingebaut.

Die End- und Zwischengegner gehören nicht gerade zu den Stärksten in der Gattung der Actionspiele, doch sorgen einige technische Fehler, zum Beispiel die unübersichtliche Perspektive, für einen ungewollt hohen Schwierigkeitsgrad. Wer den Chef der Aliens ins Unendliche

2 sprich: „Wohn" 3 sprich: „Törminätter"



GETESTET MIT
Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



C-12 Final Resistance
Hersteller: Sony

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%**		**3,42**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	unglaubwürdig	5,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	noch akzeptabel	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	zu dünn	5,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	5,00
Verhalten der Computergegner	6%	dumm	5,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01905/78578 (1,21 DM/Min.) 5,49	
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.playstation.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/766977 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01905/85255 (1,21 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,50**
Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirm-Ansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J)	2%	sehr knapp (E,F,G)	4,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	24 Spielabschnitte, 6 Waffen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,79**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend ←	2,79
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		kein günstigeres Angebot bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,79 x 90 = 251,10 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

URTEIL

An sich ist C-12 Final Resistance ein spannendes Spiel, das viel Action bietet. Leider haben die Programmierer an einigen Stellen geschludert. Außer häufigen Grafikfehlern verwirrt die unübersichtliche Perspektive. Wird der Spieler zum Beispiel von einer erhöhten Position aus beschossen, so muss er erst in die Perspektive der Spielfigur umschalten und den Gegner suchen. Bis dahin hat der Feind bereits ein paar Treffer gelandet. Hinzu kommt, dass die Verfolgerkamera recht häufig hinter Hausecken zurückbleibt, obwohl die Spielfigur bereits in die geballte Feuerkraft der wartenden Gegner läuft. Zum Glück haben die Programmierer auf Sprungpassagen verzichtet, die angesichts der mangelnden Übersichtlichkeit ein Lotteriespiel wären.

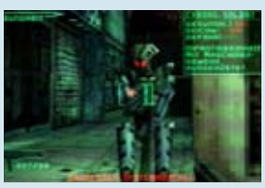
Die Spielabschnitte sind stimmig umgesetzt und sorgen für düstere Endzeit-Atmosphäre. Ganz im Gegensatz zu den hölzernen Bewegungen der Spielfiguren. Unterm Strich ist C-12 nicht gerade ein Aushängeschild für die Gattung Actionspiele. Vor allem die mangelnde Übersicht sorgt für zu viel Spielfrust. Alles in allem eine unausgegorene Sache. So macht es keinen Spaß, außerirdische Eindringlinge von der Erde zu vertreiben. C-12 ist nicht mehr als „befriedigend“.

BEDIENUNG

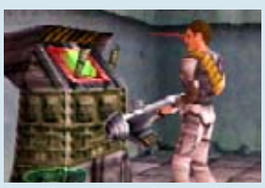
Die Steuerung in C-12 Final Resistance ist an sich sehr gut durchdacht. Nach wenigen Metern durch die zerstörten Städte hat der Spieler die Grundfunktionen erlernt und kann sich auf die Gegner konzentrieren. Besonders gelungen ist dabei die Möglichkeit, auf Knopfdruck die Perspektive zu wechseln. Statt aus der unübersichtlichen Verfolgerperspektive, die als Standard vorgegeben ist, lässt sich das Umfeld auch aus der Sicht der Spielfigur betrachten. So lassen sich Gegner präziser bekämpfen, als wenn man dauernd hinter ihnen her läuft. Zwar sind alle Tasten der Spieletastatur belegt, aber man verbiegt sich trotzdem auch im heftigsten Gefecht nicht die Finger.

SPIELDETAILS


Rot blinkende Kisten können verschoben werden.


Per R2-Taste gibt es Infos über anvisierte Gegner.


Unfair: Aliens feuern, obwohl man sie nicht sehen kann.


Von diesen Konsolen aus können Sie Lasertürme bedienen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R2: Umschauen
L1: Waffenwechsel
■: Zweitfunktion Waffe
▲: Schutzschild

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Mechw

Actionspiel für PC | Stahlgewitter in ferner Zukunft – aber spielen Sie bloß nicht den Blitzableiter!

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 164.

INHALT

Das 31. Jahrhundert. Wenn's kracht, dann richtig: Kriege werden schon lange nicht mehr von Infanteristen ausgefochten. Es kämpfen gigantische, technisch hochentwickelte Stahlkolosse, gesteuert von den Soldaten verfeindeter Klans. An der Bedientafel eines solchen zweibeinigen „Mechs" nehmen Sie Platz. Mit viel Munition unter der Haube geht's dann auf die Kampfmaschinen der Gegner. Was am Ende übrig bleibt? Im Idealfall nur Sie in Ihrem Kriegsgerät – ansonsten tonnenweise Schrott.

Aber der Reihe nach: Sobald sich eine Krise zuspitzt, ruft das oberste Mech-Kommando Sie zum Einsatz. Vor dessen Beginn sind einige nicht ganz unwichtige Dinge zu klären, auch technische Details. So können Sie Ihren Mech in der Werkstatt ganz den persönlichen Vorstellungen anpassen. Vielleicht bevorzugen Sie Ziel suchende Raketen? Oder doch lieber heftiges Kanonenfeuer aus allen Rohren? Oder Sie möchten einfach ein neues Mech-Teil ausprobieren, das Sie im letzten Einsatz gefunden haben? Alles kein Problem.

Geht's danach endlich zur Sache, dann sollten Ihre Nerven genauso gebaut sein wie der Kampfroboter: aus Stahl. Jeder Schritt Ihres Mechs könnte der letzte sein. Denn: Gegner können Sie schon aus weiter Ferne anvisieren und Ihnen präzise gezielte Raketen auf den Pelz schicken. Auch Geschütztürme und Panzer nehmen Sie unter Dauerfeuer. Sie sollten daher Ihre Taktik schon im Vorfeld gut durchgeplant haben.

Jeder Mech hat einige Schwachstellen. Die Beine etwa vermögen nur wenige Treffer einzustecken. Schnell gerät ein getroffener Apparat ins Taumeln und kracht zu Boden. Kommt ihm ein Bein abhanden, dann ist der Mech ein Fall für den Schrottplatz.

BEDIENUNG

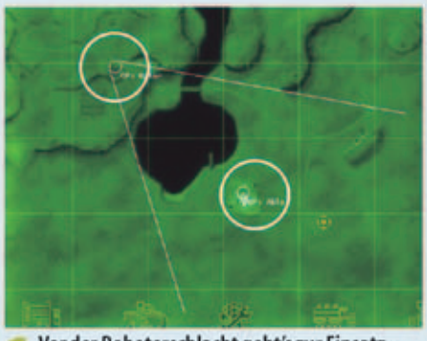
Jetzt wird's kompliziert: Ein Mechwarrior kann nicht nur gehen und springen. Über Tastenbefehle können Sie etwa Waffen zu Gruppen zusammenfassen oder feste Laufgeschwindigkeiten einstellen. Wichtig ist das Drehen des Mech-Oberteils: So können Sie den eisernen Krieger stur geradeaus laufen lassen, aber dabei in andere Richtungen schauen und vielleicht im Laufen noch Gegner anvisieren und bekämpfen.

Vorsicht: Andauernde Schusswechsel quittiert der gar nicht so unsensible Mech mit Überhitzung. Dann müssen Sie per Tastatur das Kühlsystem einschalten – oder einfach mit



Einer der gigantischen Stahlkolosse der M7-Klasse. Ein gewagter Blick in die Zukunft der Kriegsführung.

SPIELVERLAUF



1 Vor der Roboterschlacht geht's zur Einsatzbesprechung. Auf der grünen Karte sind die Haupt- und Nebenziele eingezeichnet (Kreise).



2 Im Labor kann der Kampfroboter modifiziert werden. Vielleicht auf die Laserwaffe verzichten und dafür ein paar Raketen mehr laden?



3 Raus aus der Werkstatt. Ein paar Schritte im Feindgebiet, und schon gibt's was aufs Blech. Der Laserstrahl des Gegners brennt sich unerbittlich durch den Stahl. Doch der angreifende Zweibeiner merkt gar nicht, dass ihn längst Ziel suchende Raketen im Visier haben (Kreis).



4 Auch Panzerstahl hält die zerstörerischen Projektile nicht ab. Mit lautem Knall explodiert der gegnerische Kampfroboter.



5 Doch das war nicht der letzte: Ein gigantischer Roboter mit voller Kampfausrüstung stampft durchs Blickfeld. Die Erde bebt.



6 Bevor sich der Stahlkoloss unter einem Gebäude verstecken kann, zerreißt ihn eine Raketensalve. Aber noch ist's nicht überstanden.



7 Der Riese konnte selbst noch Raketen abfeuern, bevor er in die Knie ging. Zum Glück büßt der eigene Mech nur den rechten Arm ein.

SPIELDETAILS



Die grüne Anzeigetafel im Cockpit informiert über wichtige Aufgaben.



Es empfiehlt sich, präzise auf die Beine der Gegner zu schießen.

arrior 3

dem ganzen Blechkameraden ins Wasser hüpfen. Am einfachsten ist die Bedienung per Tastatur und Maus in Kombination mit einem Steuerknüppel (Joystick) mit **Z-Achsen-Regulierung** S.194.

nerischen Mechs allerdings sein können. Die laufen nämlich in so manchem Schusswechsel einfach doof hin und her. Das schmälert den Spielspaß allerdings nur minimal. Ein großartiges Spiel, das die Note „gut" verdient. ■

URTEIL

„Mechwarrior 3" ist eine wuchtige Angelegenheit. Kampfgeräusche und Bewegungen der Stahlkolosse kommen absolut glaubwürdig rüber. Und in den Gefechten bebt die ganze Szenerie. Selbst in grafischer Hinsicht ist so manches moderne Spiel ein David im Vergleich mit diesem Goliath aus dem Jahr 1999. Wer längerfristig Spaß haben will, kann sich an einer interessanten Rahmenhandlung und knackigen Aufgaben erfreuen. Etwas intelligenter hätten die gegnerischen Mechs allerdings sein können. Die laufen nämlich in so manchem Schusswechsel einfach doof hin und her. Das schmälert den Spielspaß allerdings nur minimal. Ein großartiges Spiel, das die Note „gut" verdient. ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Schießen
Rechte Maustaste festhalten: Oberteil drehen
→ : **Nach rechts laufen**
← : **Nach links laufen**
↑ : **Nach vorne laufen**
↓ : **Rückwärts gehen**
S : **An-/Abschalten**
J : **Sprungdüsen**



GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Mechwarrior 3

Hersteller: **Hasbro Interactive**
Version: 1.2.22.0

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%**			**2,56**
Spieleinstieg	6%	schwer		4,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	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/Steuerknüppel (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar		4,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/427276 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.mechwarrior3.com)		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%**			**2,57**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	noch akzeptabel		4,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (405 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 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	**18,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet		alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**18,8%**			**2,17**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 2000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 2000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X²	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X²	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X²	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X²	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**1,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein				3,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja				1,00
SONSTIGES	**9%**					**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	18 Kampfroboter, 35 Waffen, 20 Einsätze				2,50
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%**					**2,30**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS				gut ←		**2,30**
PREIS/LEISTUNG				sehr gut		
Preis (aktueller durchschnittlicher Preis im Handel)				20 Mark		
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung				90 Mark		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)				2,30 x 20 = 46 = sehr gut		

SPIELVERLAUF



1 Mit der ersten Zeitungsmeldung schlägt Ihre Stunde als Gangster. Eine „herrliche" Stadt voller Korruption und Verbrechen wartet auf Sie.



2 Kurzer Besuch beim Buchhalter. Der hat es schwarz auf weiß: Sie haben noch genug Kapital, um neue Ganoven anzuwerben.



3 Zuwachs für die Bande: neue, finstere Gestalten, in den Docks angeworben. Jetzt müssen Sie nur noch schlagkräftige Teams daraus machen.



4 Das Sportstudio der Stadt will trotz mehrfacher Erpressungsversuche kein Schutzgeld zahlen. Auf der Karte erkunden Sie die Lage.



5 Um den umliegenden Geschäftemachern einen kleinen Denkzettel zu verpassen, planen Sie die Sprengung des Sportstudios. Das verschafft Ihnen Respekt bei anderen Gangstern. Nach der Planungsphase läuft Ihr Sprengstoffexperte los. Im Mini-Fenster (Kreis) verfolgen Sie seinen Weg.



6 Zündung! Mit lautem Knall versinkt ein Teil des Gebäudes in Schutt und Asche. Und Ihr Mann fürs Grobe macht, dass er weg kommt.



7 Am nächsten Tag steht die „Heldentat" in der Zeitung. Der Plan scheint aufzugehen – doch Ihre Gegner schlafen nicht.

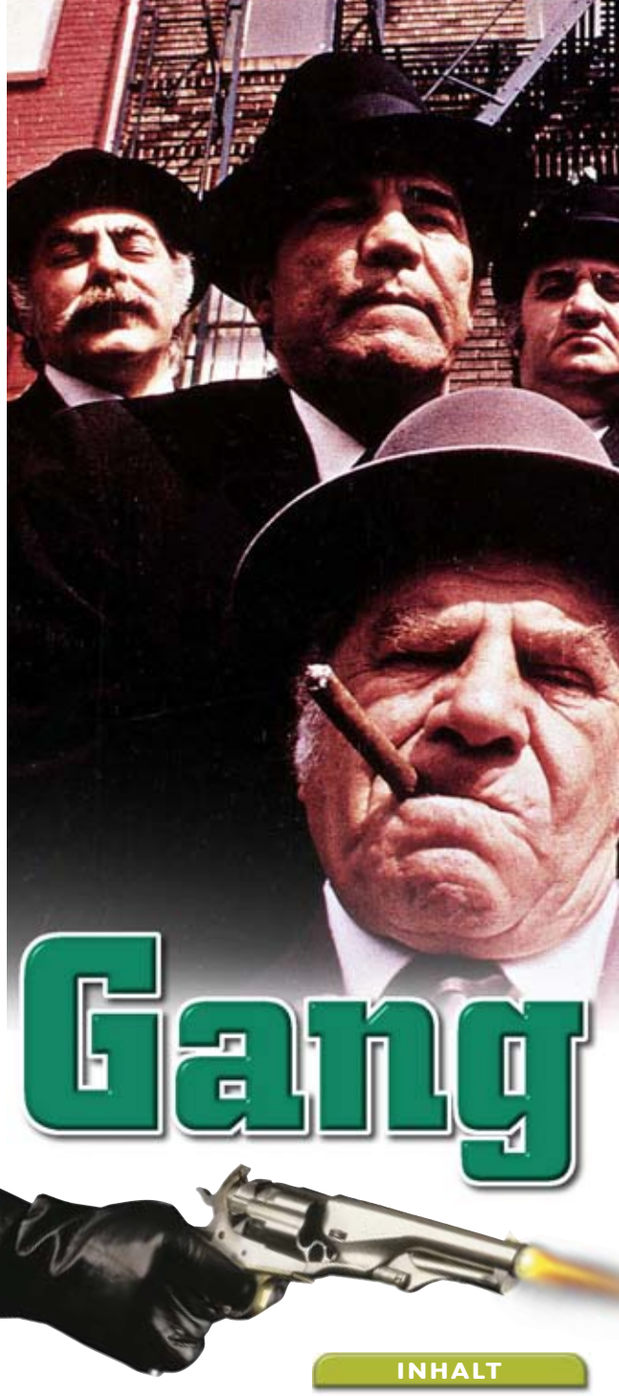


Foto: IFTN

Gang

Strategiespiel für PC |
Bandenkriege toben auf den Straßen – setzen Sie sich gnadenlos mit Waffengewalt an die Spitze der Bewegung

INSTALLATION

Wie Sie „Gangsters" auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 166.

INHALT

Die 20er-Jahre in Amerika: Mafiosi, sonstige Gangster und illegale Geschäftemacher haben Hochsaison. Berühmt-berüchtigte Bandenchefs wie Al Capone haben mehr Macht als angesehene Politiker. Zu derart viel Einfluss können Sie es allemal bringen – wenn Sie in diesem Spiel erfolgreich sind. Gangsters setzt Ihnen quasi die Pistole auf die Brust und lässt nur zwei Möglichkeiten offen: den Aufstieg zum heimlichen Herrscher einer ganzen Stadt

SPIELDETAILS



Steckbriefe neu angeworbener, kostenspieliger Ganoven unbedingt gut studieren!



Greifen Polizisten ein, dann enden Ihre Gangster oft als Umrisse auf dem Asphalt.



[1] sprich: „Gängsters"

oder das traurige Ende in der Gosse. Es liegt an Ihnen.

Korruption, Mord, Erpressung? Nur keine Skrupel. Was zählt, sind richtige Entscheidungen – nicht moralische. Mal eben dem Billardcafé an der Ecke Schutzgeldzahlungen aufdrücken? Das könnte doch ein hübsches Sümmchen abwerfen. Ihre Bande will schließlich gut bezahlt werden, sonst spurt sie nicht anständig. Genügend Kohle für Ihre „Einsatzfahrzeuge", für Sprengstoff und Waffen sollte auch noch übrig bleiben. Und die lästigen Jungs von der Staatsgewalt kann man nicht immer töten – die müssen manchmal teuer bestochen werden. Auch Ihr Anwalt ist nur dann gut, wenn Sie immer wieder Ihre Brieftasche über ihm ausschütteln.

Was immer und überall nervt, sind die gegnerischen Banden. Die stehen der Gangster-Karriere im Weg und müssen weg. Das ist leicht gesagt, wenn die Konkurrenz schneller war und neue Reviere zuerst besetzt hat. „Hausverbot" kostet mindestens eine Menge Sprengstoff und Munition. Wer genug Geld in die eigene Bande investiert, macht die bösen Buben auch noch fit für die anschließende Schießerei mit den „Bullen".

BEDIENUNG

Gangsters kann komplett mit der Maus bedient werden. Die entsprechenden Symbole und Einsatzorte auf der Karte anklicken, schon geht's entweder hart zur Sache – oder hart an die Nerven, denn die Handhabung des Spiels ist eine äußerst störrische Angelegenheit.

URTEIL

Selten ließ sich ein Spiel derart schwer bedienen. Die vielen Symbole sind geradezu unüberschaubar angeordnet und erklären sich nicht von selbst. Das macht den Spieleinstieg zur endlosen Geduldsprobe und schweren Hürde. Wer aber partout nicht in der Gosse enden will, durchhält und dem eigentlichen Reiz des Spiels auch trotz dessen schlichter Grafik auf die Schliche kommt, der erhält hier deftige Strategie-Kost von „befriedigender" Qualität.

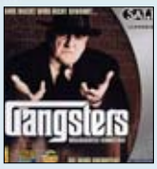
DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Gangsters – Organisiertes Verbrechen

Hersteller: Eidos Interactive

Version: 1.5
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**3,21**
Spieleinstieg	6%	sehr schwer		5,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering		4,00
Bewegungsabläufe	3%	unglaubwürdig		5,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich		4,00
Geräusche	3%	durchschnittlich		3,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel		3,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent		2,00
SERVICE	**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/223124 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch www.eidos.de		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/30633400 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/610052 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,02**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (126 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,1289 Megabyte		2,06
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	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**1,28**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 2000 PCI	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	Spiel startet nicht	ruckelfrei	3,50
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelfrei	Spiel startet nicht	3,50
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**1,29**
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%**			**3,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	5000 Spielfiguren, zufällig aufgebautes Stadtszenario		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch		4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,58**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		befriedigend		**2,58**
PREIS/LEISTUNG		sehr gut		
Preis (aktueller durchschnittlicher Preis im Handel)		20 Mark		
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		80 Mark		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,58 x 20 = 51,60 = sehr gut		

SPIELVERLAUF



1 Ein kurzer Plausch im Raumschiff. Jedi-Altmeister Qui-Gon Jin (rechts) bespricht mit Ihrem Helden Obi-Wan die Lage.



2 Kaum machen sich die beiden auf, das Schiff zu verlassen, schon greifen feindliche Roboter mit Laserwaffen an, dass die Funken sprühen.



3 Obi-Wans massive Gegenwehr schädigt auch schon mal das Mobiliar. Fehlschläge mit dem Lichtschwert kosten auch Gesundheitspunkte.



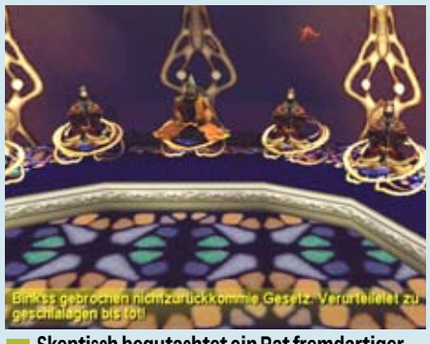
4 Die Suche nach einem Fluchtweg führt Obi-Wan zum Hangar. Dort explodiert gerade ein Schiff, aber zum Glück keines von Bedeutung.



5 Nach der Flucht vom Raumschiff landet Obi-Wan in den Sümpfen des Planeten Naboo. Die sind bereits von gegnerischen Roboter-Truppen besetzt. Eine aussichtslose Situation? Nein – der Jedi-Ritter entdeckt ein Geschütz. Und die Blechkameraden sind sehr bald reif für den Schrottplatz.



6 An der richtigen Stelle im Sumpf abtauchen, und schon steht Ihnen eine wunderschöne Unterwasserwelt für weitere Abenteuer offen.



7 Skeptisch begutachtet ein Rat fremdartiger Weisen die Ankömmlinge. Aber: Mit neuen Informationen versorgt, findet der Jedi seinen Weg.

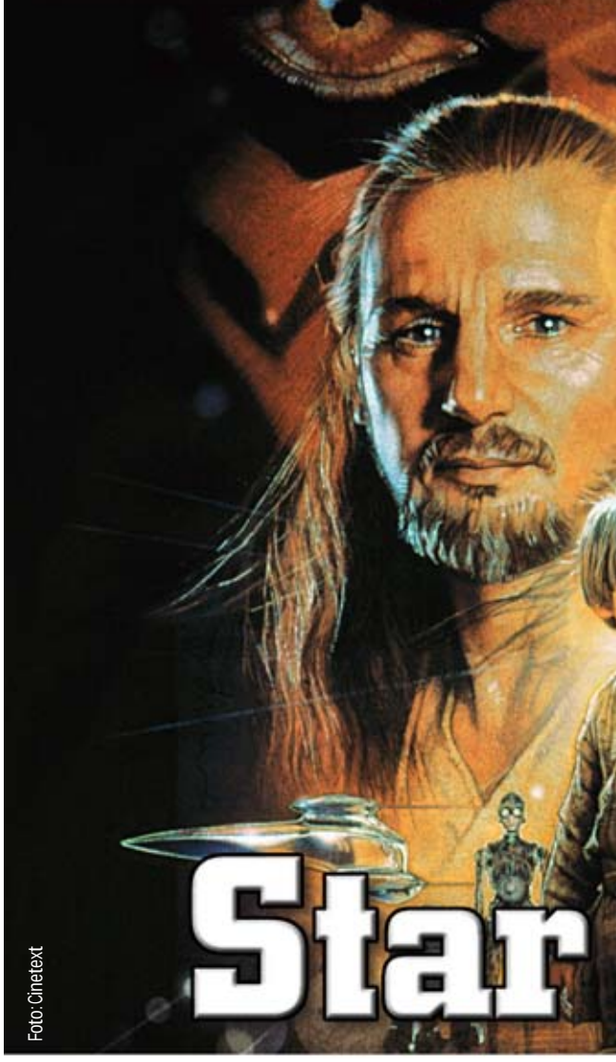


Foto: Cinetext

Star

Die dunkle

Action-Abenteuer für PC | Im All ist allerhand zu tun – gegen die dunkle Seite der Macht

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 166.

INHALT

Jedi-Ritter bringen Licht ins Dunkel. In „Star Wars Episode 1 – Die Dunkle Bedrohung" holen Sie als Obi-Wan Kenobi das Lichtschwert aus dem Sack. Mit reichlich Tempo geht's durchs Weltall, den Widersachern von der dunklen Seite der Macht entgegen. Dabei müssen Sie außer dem Laserschwert auch Ihren Verstand einschalten.

Das Spiel orientiert sich deutlich an der märchenhaften Filmvorlage. In einer fremdartigen Welt reisen Sie mit Gleichgesinnten von einem Planetensystem zum nächsten. Ob an Bord einer Raumstation, in den Sümpfen von Naboo[2] oder gar in einer gigantischen Unterwasserwelt – stets ist mit Widerstand zu rechnen. Der kann von den merkwürdigsten und fremdartigsten Wesen ausgehen oder von Robotern der dunklen Handelsföderation, die ihre Macht ausweiten will.

Ständig auf der Suche nach dem wahren Grund des bösen Widerstands, dürfen Sie Probleme aber nicht nur mit Waffengewalt lösen. In manchen fremden Welten ist Diplomatie hilfreicher als Laser, Raketenwerfer oder Granaten.

In simplen Dialogen erhalten Sie Informationen, Aufträge oder einfach neue Gegenstände oder Waffen. Bis zum finalen Kampf gegen den Oberfiesling Darth Maul[3] haben Sie schon unzählige Blechkameraden zerlegt, Abgründe übersprungen, Knöpfe gedrückt und Labyrinthe durchquert. Kein Zuckerschlecken also, nicht einmal für einen echten Jedi-Ritter. Wenn's mal ganz hart auf hart geht, dürfen Sie sogar aus der Haut

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste:
Schießen oder zuschlagen

- : Nach rechts drehen
- : Nach links drehen
- : Nach vorne laufen
- : Nach hinten laufen



fahren – hin und wieder schlüpfen Sie in diesem Spiel nämlich in die Rollen anderer Personen. Dann treten Sie in die Fußstapfen von Königin Amidala, Qui-Gon Jin[4] oder Captain[5] Panaka.

BEDIENUNG

Sie bedienen Ihre Spielfiguren mit Tastatur oder Spieletastatur. Das geht nach kurzer Eingewöhnungszeit ohne nennenswerte Probleme. Das Schwert ist schnell gezückt, Abgründe relativ leicht übersprungen. Störend ist dabei allerdings der starre Blickwinkel, der sich nicht verändern lässt. So ist Ihnen durch einen ungünstigen toten Winkel oft der Blick auf die Umgebung versperrt.

URTEIL

Eine schöne Geschichte – kein Wunder, entspringt sie doch größtenteils dem Film. Leider wirkt sich die festgefrorene Kameraperspektive stark auf den Spielfluss aus. So mancher Heldentod müsste nicht sein, gäbe es mehr Übersicht in der Spielgrafik. Deren Qualität kann sich nicht so recht zwischen Gut und Böse entscheiden. Einerseits gefallen die nett gestalteten Bilder. Auf der anderen Seite gibt's nur unrealistische Bewegungsabläufe der Figuren. Für echte Fans des Films gerade noch einen Blick wert. Für Nicht-Fans ist dieses Spiel trotz messerscharfer Laserschwerter kein einschneidendes Erlebnis. Noch „befriedigend".

SPIELDETAILS



Ein Blick ins Inventar gibt Auskunft über Munitionsvorräte.



In Dialogen sind oft nur zwei mögliche Antworten möglich.

[1] sprich: „Sstar Wohrs"
[2] sprich: „Nabuu"
[3] sprich: „Darss Mohl"
[4] sprich: „Ki Gonn Dschinn"
[5] sprich: „Käpptenn"

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Wars Episode 1 – Die dunkle Bedrohung

Hersteller: THQ Deutschland
Version: 1.0.0.1
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter Seite 196

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**3,02**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering		4,00
Bewegungsabläufe	3%	unglaubwürdig		5,00
Musik	2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	dumm		5,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/605511 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.thq.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02131/6070 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02131/607270 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,20**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (337 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%**			**1,14**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	35 bestanden, 1 nicht bestanden[6]		2,67
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**1,72**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	unspielbar	ruckelt	4,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 2000 PCI	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	ruckelt	ruckelt[7]	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 2000 PCI	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	ruckelt	ruckelt[7]	3,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**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%**			**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	vier spielbare Figuren, elf Spielabschnitte		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
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%**			**2,58**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,58
PREIS/LEISTUNG	sehr gut	
Preis (aktueller durchschnittlicher Preis im Handel)	20 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	90 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,58 x 20 = 51,60 = sehr gut	

[6] Ton stottert mit Highscreen Sound Boostar 16 3D [7] Menü für Grafikeinstellungen nicht wählbar

Ronaldo V-Football[1]

[1] sprich: „Wi-Futtbohl"

Sportspiel für Playstation | Brasiliens Stürmerstar ist wieder auf Torjagd

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation installieren, lesen Sie auf Seite 166.

INHALT

Ein Mann, eine Legende: Ronaldo war Weltfußballer, Welttorjäger und bester Spieler der Weltmeisterschaft 1998. In Italien wird er ehrfurchtsvoll „Il Fenomeno" (das Phänomen) genannt. Der junge Brasilianer galt jahrelang als gefährlichster Stürmer der Welt, bis ihn eine Knieverletzung aus dem Verkehr zog. Doch dieses Spiel verspricht, Ronaldos legendären Ballzauber wieder aufleben zu lassen.



Foto: dpa

Gespielt wird mit Nationalmannschaften, die in diversen Turnieren – etwa Pokal, Liga oder WM – gegeneinander antreten. Die Aufstellungen sind halbwegs aktuell und originalgetreu. Nur wer die deutsche Elf wählt, muss sich mit Fantasienamen zufrieden geben. Dann steht „Qarne" im Tor, und „Maran" stürmt.

Ansonsten werden ausreichende Einstellmöglichkeiten geboten. Sie können das Stadion wählen, Wetter und Tageszeit aussuchen. Strategische Spielvariationen, wie Änderungen der taktischen Aufstellung, sind jederzeit möglich.

BEDIENUNG

Die wichtigsten Aktionen, etwa Passen und Schießen, gelingen auf Anhieb ohne Probleme. Präzise Kopfbälle oder gezielte Grätschen sitzen dagegen auch nach längerer Übung nur selten. In hektischen Situationen, beispielsweise im Strafraumgetümmel, häufen sich dann realitätsferne Szenen. Kostprobe: Fallrückzieher von Abwehrspielern vor dem eigenen Tor. Eine sehr nah ans Geschehen heranfahrende Kamera stört die Übersicht – Sie haben zu wenig Spielfeld und zu wenige Feldspieler im Blick. Alternativen gibt es nicht.

URTEIL

Dieses Spiel wird den überragenden Qualitäten seines Namensgebers nicht ganz gerecht. Die Steuerung ist zwar ordentlich, doch gerade in spannenden Situationen gerät der Spielspaß ein bisschen ins Abseits. Da man nicht gezielt Spiel öffnende Aktionen einsetzen kann, wird das Gebolze schnell langweilig. Daran können auch die überzeugende Grafik und die Untermalung mit südamerikanischen Rhythmen nicht viel ändern. Testurteil: „befriedigend".

SPIELDETAILS



Hier sehen Sie das Einstellungsmenü für Strategen: Brasilien arbeitet mit Raum-, Frankreich mit Manndeckung. Beide Teams greifen über die Flügel an.

GETESTET MIT **Playstation**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Ronaldo V-Football

Hersteller: Infogrames

Auch für **PC mit Win 95/98**	nein
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation 2**	Playstation-Version verwendbar
Auch für **Gameboy Color**	ja (Test in Ausgabe 3/2000)
Auch für **Dreamcast**	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%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	unrealistisch	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	noch akzeptabel	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	wenig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01905/10550 (1,21 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.infogrames.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334555 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334222 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,26**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Deutsch einstellbar	3,00
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,F,I,J)	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	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 (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	64 Mannschaften	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte (welche)	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%**		**2,63**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,63**
PREIS/LEISTUNG		**sehr gut**	
Preis (durchschnittlicher aktueller Preis im Handel)		10 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		100 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,63 x 10 = 26,30 =sehr gut	

SPIELVERLAUF



1 Die Brasilianer laufen „Händchen haltend" ins Stadion ein.



2 Eine Chance: Freistoß für Brasilien – leider daneben.



3 Ronaldo setzt sich durch und erzielt das Führungstor.



4 Emerson wird nach einem rüden Foul vom Platz gestellt.



5 Die Franzosen verstärken in Überzahl den Angriffsdruck.



6 Ein knapper Sieg für Brasilien. Die Spieler jubeln.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

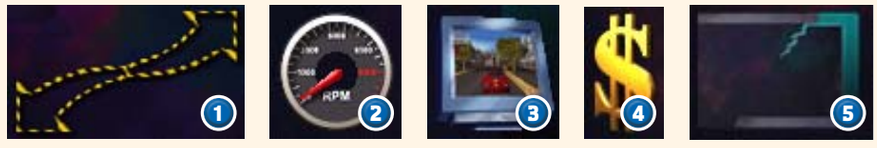


Rennspiel für PC | Schnelle Autos, haarige Kurven. In „N.I.C.E. 2" wird aber außerdem noch richtig scharf geschossen

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Wichtige Symbole

N.I.C.E. 2 ist ein Spiel mit vielen Einstellungsmöglichkeiten. Die wichtigsten Symbole zur Steuerung des Spiels werden hier erklärt.



1 Wenn Sie diese Pfeile sehen, können Sie mit Klicks etwas auswählen. Wenn Sie beispielsweise einen neuen Wagen kaufen dürfen, stehen dann die verschiedenen Modelle zur Wahl.

2 Immer wenn Sie den Tachometer mit der roten Nadel sehen, können Sie mit einem Klick darauf in den nächsten Menübildschirm schalten.

3 Der kleine Bildschirm, der in der rechten unteren Ecke eines Menüs auftaucht, ist der „Ausgang". Mit einem Klick darauf lässt sich das Spiel beenden.

4 Das Dollarzeichen bedeutet stets: Hier können Sie etwas kaufen. Mal ist ein Auto, mal Ausrüstung oder Waffen. Klicken Sie darauf, und der Handel ist perfekt.

5 Wenn Sie diesen zerbrochenen Bildschirm sehen, können Sie mit einem Mausklick darauf zum vorherigen Menü zurück schalten.

Die erste Meisterschafts-Saison

1 Beim Spieleinstieg müssen Sie entscheiden, ob Sie alleine oder im Netz spielen wollen. Wenn Sie nur einen PC haben, kommt natürlich nur das Einzelspiel in Frage. Auf diesem ersten Bild können Sie auch Zwischenfilme betrachten und Informationen über die Entwickler abrufen. Bevor es losgeht, empfiehlt sich ein Klick auf ●, um wichtige Einstellungen vorzunehmen.



2 Im Menü „Spieloptionen" lässt sich der Schwierigkeitsgrad einstellen. Mit einem Klick auf ● kann der fast stufenlos variiert werden. Und zwar, indem Sie auf die Pfeile rechts und links von der Leiste klicken. Je höher der Prozentwert ist (weißer Kreis), desto schwieriger wird's. Klicken Sie auf ●, so ist der Schwierigkeitsgrad fest eingestellt. Per Klick auf ● geht´s weiter.



3 In diesem Menü lassen sich die Tastatureinstellungen ändern. Klicken Sie dazu auf eine Zeile ●, die einer bestimmten Taste zugeordnet ist. Die Zeile wird heller. Tippen Sie auf die Taste, mit der Sie diese Aktion auslösen möchten. Bestätigen Sie das mit ↵, und die neue Tastenbelegung ist eingestellt. Klicken Sie dann rechts an den unteren Bildrand (weißer Kreis), um zum vorherigen Menü zu schalten.



4 Um dieses Bildschirmmenü aufzurufen, müssen Sie in Schritt 1 auf „Ich spiel' alleine" klicken. Dann können Sie zwischen einer Meisterschaft und freien Rennen ohne Tabelle wählen. Haben Sie noch keine Meisterschaft gefahren, dann stehen für die freien Rennen nur wenige Strecken zur Verfügung. Fangen Sie also besser mit einer Meisterschaft an. Klicken Sie dann auf neues Spiel starten.



Steffen

Die erste Meisterschafts-Saison

5 Im nächsten Bildschirmmenü können Sie Ihren Namen eingeben und einen Rennfahrer auswählen. Um den Namen zu ändern, klicken Sie auf Steffen. Dann tippen Sie in dieser Zeile einfach den gewünschten Namen ein und bestätigen mit ↵. Mit den anderen Zeilen verfahren Sie ebenso. Auch die Anzahl der Rennen pro Saison lässt sich hier einstellen. Das Aussehen der Spielfigur können Sie durch Klicks auf die gelben Pfeile ändern. Haben Sie alles nach Ihren Vorstellungen geändert, dann klicken Sie auf den Tachometer (Kreis), um zum nächsten Menübildschirm zu schalten.



6 Da Sie Geld brauchen, um eine Rennsaison fahren zu können, müssen Sie einen Werbevertrag abschließen. Klicken Sie auf die gelben Pfeile (gelber Kreis), um die einzelnen Werbepartner auszuwählen. Die Konditionen ● der diversen Sponsoren sind durchaus unterschiedlich. Der eine verlangt bessere Leistungen, gibt dafür aber auch mehr Geld, der andere ist weniger anspruchsvoll, aber auch weniger großzügig. Haben Sie sich entschieden, dann klicken Sie auf das Paragraphenzeichen (weißer Kreis), um den Vertrag abzuschließen. Danach haben Sie sofort Geld zur Verfügung.



7 Der möglicherweise wichtigste Teil der Saisonvorbereitung: Sie müssen sich einen fahrbaren Untersatz zulegen. Das gelbe Auto, das Sie zuerst sehen, ist wahrscheinlich für den Anfang die beste Wahl. Es ist nicht zu teuer, leistet aber genug. Wollen Sie sich einen anderen Schlitten kaufen, so können Sie die Wagen wieder mit den Pfeilen ● auswählen. Per Klick auf eines der Symbole rechts weitere Informationen zum Auto. Haben Sie sich entschieden, dann wird das Geschäft mit einem Klick auf das Dollarzeichen (weißer Kreis) perfekt. Geben Sie nicht zu viel Geld aus, Sie brauchen noch welches!



8 Ab jetzt arbeiten Sie mit einem Menü ●, das erscheint, wenn Sie den Mauszeiger zum rechten Bildrand ziehen. Hier sind alle Abschnitte des Spiels aufgelistet. Wollen Sie einen davon direkt wählen, so bewegen Sie den Mauszeiger an den rechten Bildschirmrand und klicken auf den entsprechenden Begriff. Erstmal geht's zum Tune-up Shop.



9 In diesem Menü können Sie Zusatzausrüstung für Ihren Wagen kaufen – aus den Kategorien Reifen, Bremsen, Motor, Fahrwerk, Karosserie. Und den Nitrobooster[1]. Auf jeden Fall sollten Sie sich einen Nitrobooster zulegen, denn damit lässt sich Ihre Spitzengeschwindigkeit kurzzeitig erheblich steigern. Jede Kategorie außer dem Nitrobooster lässt sich in fünf Stufen aufrüsten. Klicken Sie dazu beispielsweise auf Reifen und dann auf das Dollarzeichen (Kreis). Durch die Aufrüstungen wird das Auto besser, aber auch schwerer. Deshalb sollten Sie den Motor gleichmäßig mit aufrüsten. Dann auf Rennplanung klicken.



10 Jetzt muss die Rennsaison geplant werden. Auf diesem Übersichtskalender sehen Sie die einzelnen Rennwochenenden. Wenn Sie auf eins davon klicken, rufen Sie die Auswahl der möglichen Rennen auf, die Sie bestreiten können. Mit den Kalenderblättern (Kreis) können Sie zwischen den einzelnen Rennwochenenden hin- und herschalten. Bei der Planung ist es wichtig, dass Sie genug Meisterschaftsrennen absolvieren, um die Bedingungen des Sponsors zu erfüllen. Tun Sie das nicht, dann entzieht er Ihnen nach der Saison das Geld, und Sie können nicht weiterfahren.



11 Haben Sie in Schritt 10 auf ein Rennwochenende geklickt, dann sehen Sie dieses Bild. Oben stehen immer die wichtigen Meisterschaftsrennen, unten die Extra-Rennen, mit denen Sie zusätzlich Geld verdienen können, wenn Sie beispielsweise in der Meisterschaft schon gut platziert sind. Entscheiden Sie sich für eines dieser Rennen, und klicken Sie darauf. Es wird dann automatisch am entsprechenden Wochenende in den Rennkalender eingetragen. Per Klick auf die gelben Pfeile (Kreis) können Sie hier zwischen den einzelnen Rennwochenenden hin- und herschalten. Zum Schluss auf Abstimmung klicken.



12 Vor jedem Rennen muss der Wagen abgestimmt werden. Das bedeutet, Sie müssen die Übersetzung, die Federung und die Reifen den Bedingungen der Strecke anpassen. Für kurvige Strecken bieten sich eine kurze Übersetzung und eine härtere Federung an. Auf Strecken mit langen Geraden können Sie eine längere Übersetzung wählen und die Federung weicher einstellen. Um die Einstellungen zu ändern, klicken Sie auf die Pfeile (weiße Kreise) oben und unten bei der jeweiligen Eigenschaft. Mit dem gelben Haken ● können Sie den Nitrobooster an- und ausschalten. Dann auf nächstes Rennen klicken.



[1] sprich: „Nitrobuhster"

Die erste Meisterschafts-Saison





13 Haben Sie alles erledigt, so kann das erste Rennen losgehen. Sie starten zu Beginn aus der letzten Position. Beim Start sollten Sie Vollgas geben und auch den Nitrobooster einsetzen. Achten Sie darauf, so wenig wie möglich in irgendwelche Rempeleien verwickelt zu werden. In der Regel kommt es beim Start zu Unfällen der Gegner. Wenn Sie nicht daran beteiligt sind, haben Sie alle Chancen, am Ende eine gute Position zu erreichen. Denn durch einen Unfall verlieren Sie schnell sehr viel Zeit.



14 Nach dem Rennen sehen Sie eine Tabelle. Hier können Sie die Position ablesen, die Sie erreicht haben. Außerdem wird rechts aufgeführt, wie viel Preisgeld in die Kasse geflossen ist (Kreis). Ferner lassen sich hier Rundenzeiten und Startplatzierungen ablesen. Behalten Sie immer das zur Verfügung stehende Geld im Auge, und bedenken Sie, dass auch der Transport der Wagen von einem Rennort zum nächsten etwas kostet. Haben Sie nicht mehr genug, dann wird der Wagen nicht transportiert, und Sie können nicht fahren. Dann hilft nur noch der Verkauf des Wagens und der Erwerb eines billigeren.



15 Die nächste Tabelle zeigt die Meisterschaftswertung. Hier kann die Platzierung jedes einzelnen Teilnehmers abgelesen werden, ebenso die Zahl der bereits errungenen Punkte (Kreis) sowie der Gesamtpunktestand. Wenn Sie diese Tabelle genug studiert haben, bewegen Sie den Mauszeiger an den rechten Bildschirmrand und klicken auf Reparatur. Dann kommen Sie zur Werkstatt, wo der Wagen nach jedem Rennen untersucht und gegebenenfalls fachmännisch zusammengeflickt werden sollte.



16 Ein Werkstattbesuch nach jedem Rennen ist wichtig, da der Wagen immer Schäden davonträgt, auch ohne Unfall. Reparieren Sie den Schaden nicht, dann lässt im nächsten Rennen das Leistungsvermögen nach. Um einen Wagen zu reparieren, klicken Sie zunächst auf die Zeile SPEEDSNAKE TARGA FLORIO. Dann stellen Sie mit einigen Mausklicks an der farbigen Markierung rechts (gelber Kreis) die für Reparaturen verfügbare Geldsumme ein. Die Reparatur erfolgt per Klick auf den Schraubenschlüssel (weißer Kreis).

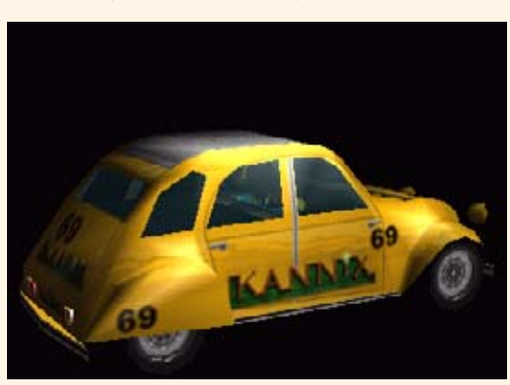
„N.I.C.E. 2 light"



1 Wenn Sie vielleicht nur ein kurzes Rennen fahren möchten, bietet sich die Spielvariante „N.I.C.E. 2 light" an. Legen Sie dazu die CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und klicken Sie dann auf N2-Light. Daraufhin erscheint dieses Bild. N.I.C.E. 2 light wird nicht mit der Maus, sondern nur mit der Tastatur gesteuert. Drücken Sie die 1, um ein Standard-Rennen zu fahren. Sie können in N.I.C.E. 2 light auch Rennen gegen die Uhr und im Mehr-Spieler-Modus fahren. Um das Spiel zu beenden, genügt ein Druck auf Esc.



2 In diesem Menü-Bildschirm können Sie die Art des Rennens und die Strecke auswählen. Mit den Pfeiltasten → und ← lässt sich die Strecke wechseln. Welcher Kurs gerade anliegt, sehen Sie am Hintergrundbild. Dann wählen Sie per Druck auf die Taste 1, 2 oder 3 die Variante aus. Variante 1 ist ein normales Rennen, bei 2 starten Sie aus der letzten Position, und bei 3 ist der Waffenmodus aktiv. Das bedeutet: Alle Autos sind bewaffnet und feuern aufeinander. Danach geht's automatisch ins Auswahlmenü für den Wagen.



3 Auch in N.I.C.E. 2 light lassen sich verschiedene Fahrzeugbemalungen in den Farben bestimmter Sponsoren auswählen. Mithilfe der Tasten → und ← können Sie die Lackierungen betrachten, die zur Verfügung stehen. Haben Sie sich für einen bestimmten Wagen-Sponsor entschieden, dann können Sie diese Wahl mit einem Druck auf ↵ bestätigen. Danach geht es automatisch weiter zum nächsten Bildschirm. Dort lässt sich dann der Fahrzeugtyp fürs nächste Rennen auswählen.



4 Um den Wagen fürs Rennen auszusuchen, betätigen Sie die Tasten BILD↓ oder BILD↑. Dann können Sie die Fahrzeuge ausgiebig betrachten. Außer ganz normalen Vehikeln stehen auch kleine Karts, Reisebusse, Monstermobile (wie hier im Bild) oder riesige Lastwagen zur Wahl. Rennen in allen Fahrzeugklassen zu fahren, ist eine gute Übung und empfiehlt sich unbedingt. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, dann drücken Sie ↵. Damit kommen Sie automatisch zum Rennstart, und die wilde Jagd beginnt.

Freie Rennen fahren

1 In der Spielvariante „Just for Fun“[1] müssen Sie keine Meisterschaft fahren, sondern können sich die Strecke, die Wagen und auch Waffen selber aussuchen. Allerdings werden die meisten Strecken erst freigegeben, wenn Sie die bereits zuvor in einer Meisterschaft gefahren haben. Nur wenige Strecken stehen von Anfang an zur Verfügung. Allerdings können Sie hier sehr gut den Waffenmodus des Spiels üben. Klicken Sie mit der Maus auf nur ein Rennen fahren, und das Rennen kann losgehen.



2 Zuerst müssen Sie aber noch entscheiden, welche Art Rennen Sie fahren möchten. Die Möglichkeit dazu bietet dieser Bildschirm. Es gibt Standard-Rennen, das Fox Hunting[2] und das Death Match[3]. Im Fox Hunting fährt ein Wagen voraus, und die anderen müssen ihn jagen. Beim Death Match gibt es eine wüste Ballerei, bei der jeder so oft wie möglich auf jeden schießt. Klicken Sie mit der Maus auf DEATH MATCH. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit einem Klick auf den Haken unten rechts (Kreis).



3 Anschließend müssen Sie noch bestimmen, wie stark Ihre Gegner sein sollen. Klicken Sie dazu auf Rookies. „Rookies“ ist die einfachste Einstellung, „Meister“ die schwierigste. Danach, welche Gegnerstärke Sie gewählt haben, richtet sich auch Ihre eigene Startposition im Rennen. Das lässt sich an der kleinen Tabelle ● ablesen. Sind Sie mit diesem Auswahlmenü fertig, dann müssen Sie Ihre Wahl wieder mit einem Klick auf das Häkchen (weißer Kreis) bestätigen.



4 Jetzt geht's an die Auswahl der Strecken. Alle Strecken, auf denen Sie schon in den Meisterschaftsrennen gefahren sind, können Sie auswählen. Diese bereits freigespielten Strecken erscheinen etwas heller. Um einen Kurs zu wählen, klicken Sie auf das Bild Ihrer Wahl (weißer Kreis). Zwischen den einzelnen Strecken können Sie mit dem gelben Pfeil ● hin- und herschalten. Sobald eine Strecke gewählt ist, erscheint unten rechts der schon bekannte Haken. Klicken Sie darauf, um den nächsten Bildschirm aufzurufen.

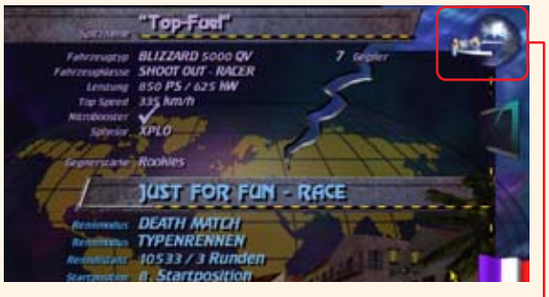


5 Auch für die freien Rennen müssen Sie sich einen Sponsor aussuchen, der die Wagenfarbe vorgibt. Wiederum haben die diversen möglichen Sponsoren sehr unterschiedliche Vorstellungen. Mit den Pfeilen ● können Sie die Geldgeber wechseln. Sind Sie mit allen Bedingungen einverstanden, dann klicken Sie auf das Paragraphenzeichen (weißer Kreis), und der Vertrag mit dem Sponsor des Wagens ist unter Dach und Fach. Jetzt müssen Sie sich nur noch einen passenden Wagen aussuchen.

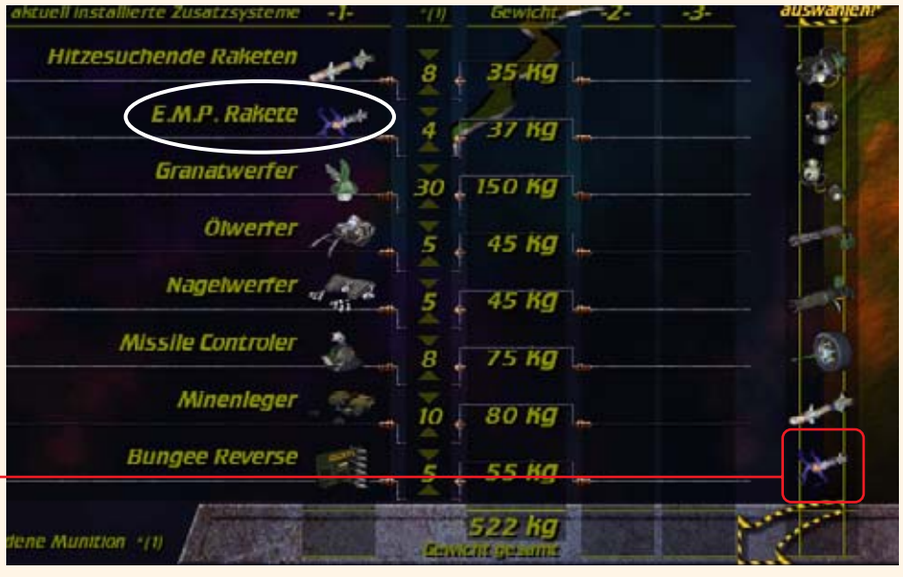


6 Die Auswahl des Autos erfolgt in diesem Bild. Mit den Pfeilen (weißer Kreis) können Sie sich eins der waffenfähigen Fahrzeuge aussuchen. Wollen Sie technische Daten zu jedem Wagen sehen, so klicken Sie einfach auf die Tachometer ●, und die wichtigsten Werte werden gezeigt. Jedes Modell hat so seine Vor- und Nachteile. Sie sollten durchprobieren, mit welchem fahrbaren Untersatz Sie im Rennen am besten zurechtkommen. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit einem Klick auf den üblichen Haken.





7 Hier gibt's einige Infos zur Rennstrecke, etwa deren Länge, und den Wetterbericht. Weiter geht`s mit einem Klick auf ●.



8 Nun geht es an die Wahl der Waffen, mit denen Sie das Auto ausrüsten möchten. Klicken Sie dazu auf eine Waffe an Ihrem Wagen (weißer Kreis). Dann klicken Sie auf eine der rechts gezeigten Waffen ●.
Die Waffe erscheint an dieser Position und ist damit installiert. Da Sie nur eine begrenzte Zahl von Angriffs- und Verteidigungswaffen mitnehmen können, achten Sie auf den richtigen Mix.

[1] sprich: „Dschasst for Fann“ [2] sprich: „Fox Hanntting“ [3] sprich: „Dess Mätsch“

Freie Rennen fahren



9 Auch für ein freies Rennen müssen Sie den Wagen abstimmen. Da es sich in der Regel um etwas schnellere Autos als bei den anderen Rennen handelt, sollten die auch etwas härter gefedert sein.
Wiederum gilt: Für kurvenreiche Strecken eine kürzere Übersetzung wählen, weil der Wagen dann schneller beschleunigt. Fahren Sie auf einem Formel-1-Kurs, so darf die Übersetzung länger sein. Den Nitrobooster sollten Sie stets eingeschaltet lassen. Abstimmungseigenschaften der Wagen werden wieder per Klick auf die Pfeile (Kreise) geändert.



10 Der Rennstart mit bewaffneten Autos ist die heikelste Situation. Da jeder auf jeden schießt, dürfte es Ihnen nicht gelingen, nach vorne wegzufahren. Tipp: Bleiben Sie erst einmal hinten, und versuchen Sie, alles abzuballern, was sich Ihnen in den Weg stellt. Achten Sie dabei auf Minen, Nägel (Kreis) und Ölspuren, und fahren Sie zunächst etwas langsamer. Haben Sie sich den Weg halbwegs freigeschossen, dann sollten Sie versuchen, an die Spitze des Feldes zu fahren. Wenn Sie nicht mehr im Visier der Gegner sind, können die auch keine Raketen auf Sie abfeuern. Dann sollten Sie Ihrerseits Minen und Ölspuren legen.

SPIELTIPPS

Die wichtigsten Fahrtricks

Gefährliche Rempeleien beim Massenstart





1 (Linkes Bild) Die Startphase ist riskant, weil Sie hier von den Konkurrenten angerempelt werden. Dann ist es nur noch eine Frage der Zeit, und Sie fliegen von der Bahn.

2 (Rechtes Bild) Versuchen Sie daher, den anderen fernzubleiben, ihnen vielleicht sogar einen Vorsprung zu lassen. Wenn es einen Unfall gibt, kommen Sie schnell vorbei.

Die richtige Kurventechnik: Wer bremst, gewinnt?





1 Jede Kurve ist mit einem anderen Tempo anzufahren. Ob dort Gefahr droht, sehen Sie einige hundert Meter vorher am Pfeil oben im Bild (Kreis). Bei Rot besteht „Abfluggefahr“: abbremsen!

2 Ist der Wagen langsamer geworden, wird der Pfeil gelb (Kreis). Jetzt ist das Risiko, im Graben zu landen, wesentlich geringer.

Achtung, Kuppe: Immer schön auf dem Boden bleiben





1 Wenn Sie auf eine Kuppe zurasen, besteht die Gefahr, an deren Spitze abzuheben und die Kontrolle zu verlieren. Ob es riskant wird, sehen Sie an einem Symbol (Kreis). Bei Grün ist alles in Ordnung, bei Gelb droht Gefahr, bei Rot fliegen Sie ab.

2 Runter kommen Sie immer. Das war zu schnell – Sie haben abgehoben.

Die wichtigsten Fahrtricks

Bleiben Sie nicht an Hindernissen am Straßenrand hängen

1 An den Straßenrändern der Strecken sind überall Hindernisse, an denen Sie schnell hängen bleiben, wenn Sie eine Kurve zu rasant angehen. Hier sind es Laternen (Kreis), aber auch Brückenpfeiler, Brunnen oder Gebäude sind im Weg.

2 Zu spät: Auch an Mini-Pfeilern (Kreis) kann das Auto hängen bleiben. Passiert Ihnen das, ist das Rennen schon fast verloren. Per Druck auf R geht es gleich wieder weiter.





Vorsicht mit dem Nitrobooster: Der Motor kocht schnell

1 Setzen Sie beim Fahren den Nitrobooster ein, können Sie prima überholen, aber der Motor überhitzt sich andererseits sehr schnell. Das ist an der rötlichen Färbung des Motors zu erkennen (Kreis). Dann hilft nur noch: Gas weg!

2 Wenn Sie es übertrieben haben, und der Motor fängt an rot zu blinken (Kreis), ist schnell alles aus. Der Wagen ist hinüber, Sie bleiben stehen und werden für dieses Rennen disqualifiziert.





Schnee und Eis: Nach dem Tunnel wird's glatt

1 Auf manchen Strecken gibt's Tunnel, an deren Ausfahrt plötzlich Schnee auf der Straße liegt. Wenn Sie hier Vollgas geben, landen Sie in der nächsten Schneewehe! Daher schon vor der Tunnelausfahrt den Bleifuß etwas lüften.

2 Sind Sie langsam genug, so schlittern Sie über den Schnee, ohne die Richtung zu verlieren. Dann wieder etwas Gas geben – bei zu viel Gas drehen die Räder durch –, und weiter geht die wilde Jagd.





Cheats[1] (Geheime Tricks)

Wenn die Gegner Ihr Auto mal wieder zu Schrott gefahren haben, können Sie es ihnen so richtig heimzahlen – mithilfe einiger Tricks …

1 Starten Sie N.I.C.E. 2, wie gewohnt, und wählen Sie den Meisterschaftsmodus aus. Schalten Sie dann in eines der Einstellungsmenüs, um einen Trickbegriff einzugeben.

2 Tippen Sie jetzt das Wort **machthree** ein. Damit bekommen Sie einen besseren Wagen.

3 Auch während des Rennens kann noch getrickst werden. Wenn Sie **impact** eintippen, gibt's unbegrenzt Munition. Das geht natürlich nur, wenn Sie bewaffnet sind.

Tippen Sie **overkill** ein, so funktioniert der Waffenmodus auch in normalen Rennen.

Und wenn Sie **macht** eintippen, wird die Polizeisirene an- und ausgeschaltet.



An diese schnellen Flitzer kommen Sie auch mit „faulen" Tricks.

[1] sprich: „Tschiihts"

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



Foto: Stone



Elfmeterschießen

Sportspiel für PC | Ein spannendes Duell zwischen Schützen und Torwart. Wer die besseren Nerven hat, gewinnt

SPIELSTEUERUNG

Das Hauptmenü



Wenn Sie gegen einen Freund spielen wollen, aktivieren Sie mit ⇨ den Menüpunkt „Zweispieler" (1). Bei (2) können Sie Ihren Namen eintragen. Zwei verschiedene Spielvarianten (siehe unten) stehen zur Auswahl (3). Um es etwas spannender zu machen, können Sie den Schwierigkeitsgrad erhöhen (4). Mit dem Menüpunkt „Anpfiff" wird das Spiel gestartet (5).

Anfänger



Die Steuerung des Schützen: Mit [1] wird nach links, mit [3] nach rechts und mit [2] in die Mitte geschossen.



Die Steuerung des Torwarts: Mit [1] springt er nach links, mit [3] nach rechts, mit [2] bleibt er in der Mitte stehen.

Profi



Der Schütze schießt mit [2]. Drücken Sie, sobald der Ball im grünen Bereich des Balkens (Kreis) ist.



Torwartsteuerung, wie oben beschrieben. Grüne Bälle zeigen erzielte Tore an, rote Bälle (Kreis) Fehlschüsse.

Captain Wesco

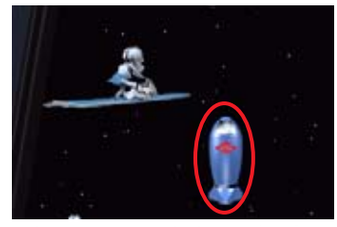
Actionspiel für PC | Helfen Sie Captain Wesco, Prinzessin Anea aus den Klauen der fiesen Außerirdischen zu befreien

SPIELSTEUERUNG

Bedienung



Das Spiel wird mit einem Mausklick auf den Menüpunkt „Start" (Kreis) gestartet.



Mit der linken Maustaste schießen Sie Gegner ab. Mit der *rechten* auf die Container (Kreis) klicken, um nachzuladen.



Die Munitionsanzeige (1). Mit dem Fadenkreuz wird gezielt (2). Der Zustand der Prinzessin (3). Das Radar zeigt die Position der Gegner und Planeten (4). Die Jahreszahl entspricht der Restspielzeit in Sekunden, darunter stehen Ihre Punkte (5).



Zuerst müssen Sie die Meteore abschießen, um dann die Fahne auf dem Planeten wegballern zu können.



Wenn Sie mit Ihrem Laser auf die große Lupe schießen, haben Sie das Spiel verloren. Also Vorsicht!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Siedler 4



Aufbauspiel für PC | Wie Sie die ersten Spielaufgaben meistern und richtig siedeln, verrät Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE Spielverlauf siehe Test Seite 24

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Die wichtigsten Berufe



Der Pionier erweitert Siedlungsflächen. Klicken Sie ihn an, so erscheint eine Schaufel (Kreis). Mit der *rechten* Maustaste auf eine Grenze klicken, dann buddelt er los.



Der Gärtner begrünt vergiftetes Land und ist an der Gartenschaufel (Kreis) zu erkennen. Den Gärtner anklicken, dann mit der *rechten* Maustaste sein Einsatzgebiet.



Der Dieb (zu erkennen am Sack, Kreis) spioniert, getarnt als gegnerischer Arbeiter. Mit der *rechten* Maustaste aufs Ziel klicken. Gegnerische Krieger können ihn enttarnen.



Der Geologe findet Bodenschätze. Sein Zeichen: der Hammer (Kreis). Mit der *rechten* Maustaste schicken Sie ihn in die Berge. Wo er etwas findet, setzt er ein Schild.

Neue Siedler





1 Wenn die Siedlung mehr Leute braucht, müssen Sie lediglich ein neues Wohnhaus in Auftrag geben. Suchen Sie einen günstigen Ort zum Einsatz der neuen Siedler aus – in Minen- oder Kasernennähe.

2 Wenn das Haus fertig gestellt ist, kommen nach und nach neue Siedler aus der Tür und sind sofort einsatzbereit. Die Anzahl der Siedler richtet sich nach Zahl und Größe der Wohnhäuser in Ihrer Siedlung.

Soldaten bewegen





1 Den Soldaten können Sie Angriffsziele zuweisen. Um mehrere Soldaten auszuwählen, klicken Sie mit der Maus neben eine Gruppe, halten die Maustaste fest und ziehen ein Auswahlviereck über die Gruppe.

2 Die markierten Soldaten werden per Klick mit der *rechten* Maustaste auf den Einsatzort in Marsch gesetzt. Statt des normalen Mauszeigers sehen Sie ein Schwert (Kreis), wenn Soldaten ausgewählt sind.

Zaubern





1 Mit dem Priester lassen sich nützliche Dinge zaubern. Um den Zauber „Geschenke“ anzuwenden, klicken Sie auf einen Priester. Das Zauberspruchmenü erscheint, dazu ein Fadenkreuz-Mauszeiger (Kreis).

2 Klicken Sie im Zauberspruchmenü auf den Zauber „Geschenke“ (Kreis) und dann auf den Ort, an dem der Zauber wirken soll. Der Priester legt los, und Sie finden viele nützliche Waren, etwa Schwerter.

Arbeitsbereich festlegen





1 Hat der Fischer keine Ware mehr, dann liegt sein Arbeitsbereich vielleicht zu weit vom Wasser entfernt und muss neu festgelegt werden. Klicken Sie auf das Gebäude und dann im Gebäudemenü auf .

2 Kreise aus bunten Kugeln erscheinen. Klicken Sie erst mit der linken Maustaste auf die Mitte des neuen Arbeitsbereiches, dann mit der *rechten*. Auch Steinmetzen und Holzfällern weisen Sie so ihre Arbeitsbereiche zu.

Nahrungsverteilung



Es kann beim Spielen immer wieder nötig sein, die Nahrungsverteilung an die Minen zu ändern. Klicken Sie zuerst auf 1 und dann auf 2. Wählen Sie per Mausklick das Nahrungsmittel aus, dessen Verteilung geändert werden soll 3. Dann stellen Sie den Schieberegler passend ein. Je weiter rechts die Position, desto mehr Nahrung wird dorthin geliefert.



Metallverteilung



Um die Eisenzuteilung für Werkzeug- und Waffenschmieden zu regeln, klicken Sie auf 1 und dann auf 2. Sie sollten die Metallzuteilung abhängig davon regeln, was mehr benötigt wird: Waffen oder Werkzeuge. Klicken Sie auf 3, und regeln Sie dann am Schieberegler den Materialfluss. Je weiter rechts die Position, desto mehr Eisen wird dorthin geliefert.



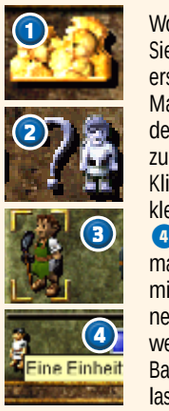
Kohleverteilung



Wichtig ist auch die richtige Zuteilung der Kohle. Klicken Sie wieder auf 1 und dann auf 2. Klicken Sie dann auf das Symbol für Kohle 3. Jetzt kann wieder am Schieberegler beeinflusst werden, welche Produktionsstätten den größten Teil Ihrer Kohle bekommen sollen. Abhängig davon, welche Prioritäten Sie setzen, entwickelt sich die Wirtschaft der Siedlung.



Siedler finden



Wollen Sie einen bestimmten Siedler finden, so klicken Sie zuerst auf 1 und dann auf 2. Markieren Sie per Mausklick den Siedlertyp, den Sie suchen, zum Beispiel den Gärtner 3. Klicken Sie danach auf den ganz kleinen Siedler weiter unten 4. Jetzt wird der Gesuchte markiert, und Sie können ihm mit der *rechten* Maustaste ein neues Ziel zuweisen. Selbst wenn Siedler hinter einem Baum versteckt sind, lassen sie sich so schnell finden.



So hören Sie beim Siedeln Ihre eigene Musik

Wenn Sie die Originalmusik der Siedler nicht mehr hören mögen, können Sie das Spiel mit anderen Klängen untermalen. Voraussetzung: Sie haben Musik im MP3-Format auf der Festplatte

1 Zuerst müssen Sie das Verzeichnis finden, in das die Musik kopiert werden soll. Dazu klicken Sie doppelt auf .



2 Klicken Sie anschließend doppelt auf Windows (C:), danach doppelt auf Bluebyte und dann doppelt auf Die Siedler IV. (Diese Anleitung gilt für die Standard-Installation des Spiels. Sollten Sie andere Verzeichnisnamen gewählt haben, so müssen Sie natürlich die auswählen.)

3 Anschließend das Verzeichnis öffnen, in dem die Musik-Dateien abgelegt werden müssen. Klicken Sie dazu jeweils doppelt auf User und auf Snd. Das zuletzt geöffnete Fenster platzieren Sie per Mausbewegung an einer Stelle auf dem Bildschirm, wo es gut sichtbar bleibt.

4 Dann öffnen Sie mit einem Doppelklick das Verzeichnis, in dem sich Ihre eigenen Musik-Dateien befinden. Das kann zum Beispiel dieses sein.



5 Stellen Sie beide Verzeichnisse nebeneinander. Markieren Sie eine oder mehrere Ihrer Musikdateien mit der Maus, halten Sie die Maustaste fest, und ziehen Sie die gewählten Dateien auf C:\Bluebyte\Die Siedler IV\Snd\User. Danach schließen Sie alle geöffneten Fenster.

6 Starten Sie Die Siedler 4, wie gewohnt. Im Spiel klicken Sie dann auf .



Danach können verschiedene Grundeinstellungen geändert werden. Klicken Sie auf und dann auf, so dass dort ein kleines Häkchen erscheint. Sofort werden Ihre Musikstücke in alphabetischer Reihenfolge abgespielt. Achtung: Aus rechtlichen Gründen dürfen Sie nur Musikdateien verwenden, für die Sie eine Lizenz haben. Das ist etwa der Fall, wenn Sie eine Musik-CD mit diesen Stücken besitzen.



Die Siedler 4 — FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

Feldzug: Die drei Völker – Römer 1



1 Die Römer haben sich im Norden der Karte angesiedelt. Noch leben Ihre Leute „aus dem Handgepäck". Das sollten Sie möglichst schnell ändern.



2 Um die Grundversorgung mit Steinen und Holz zu sichern, bauen Sie um das bestehende Sägewerk ein Forsthaus, einen Steinbruch und ein Lager.



3 Errichten Sie an den Ostgrenzen mehrere Wachtürme, so dass Sie die Kohle-, Metall- und Gold-Vorkommen des östlichen Gebirgszuges erschließen können.



4 Damit das Volk nicht verhungert, bauen Sie zentral eine Getreidefarm, eine Mühle, ein Bäckerei, eine Schafzucht und eine Metzgerei um ein Lager herum.



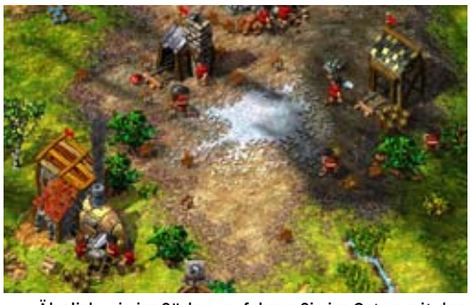
5 Schicken Sie einen Geologen zum östlichen Gebirgszug und beginnen Sie, an den Fundstätten Minen zu bauen. Gold ist besonders wichtig.



6 Dann sollte das Augenmerk dem Personal gelten. Bauen Sie Wohnhäuser, so dass Sie 40 bis 50 neue Siedler als Dienstleister beschäftigen können.



7 Es folgt die Herstellung von Werkzeugen. Geben Sie im Süden eine Kohle- und eine Eisenmine sowie eine Eisenschmelze und eine Werkzeugschmiede in Auftrag.



8 Ähnlich wie im Süden verfahren Sie im Osten mit den Goldreserven. Auf den Goldlagerstätten eine Mine und eine Goldschmelze bauen.



9 Im Süden wird ein großes Militärlager aus Kaserne, Fahrzeugfabrik und Munitionsdepot errichtet. Daneben ist Platz für Getreidefarm, Schafzucht und Metzgerei.



10 Die Kakteenwüste zwischen den beiden Halbinseln ist die Grenze zu den Wikingern. Alle verfügbaren Soldaten zur Bewachung dorthin schicken.



11 Sobald rund 100 Soldaten (vor allem Schwertkämpfer) ausgebildet sind, mit geballter Kraft die südlichsten Wikingerwachtürme angreifen.



12 Dann den Großteil der Truppen Richtung Nordosten der Wikingerhalbinsel in Marsch setzen. Vertreiben Sie dort die Barbaren aus den Wachtürmen.



13 Der verbliebene Rest Ihrer Truppen marschiert derweil südlich des kleinen Sees in Richtung Westen und greift dort alle Wachtürme an.



14 Daraufhin lässt sich die Hauptsiedlung der Wikinger, die direkt nördlich des Sees liegt, vom Westen und Osten aus in die Zange nehmen.



15 Die übrigen Wikinger ergeben sich dann schnell. Und so haben Sie den ersten großen Sieg gegen die nordischen Barbaren errungen.

Römer 1: Die Karte



Ihr Startpunkt bei 1 bietet nicht viel Platz. Deshalb sollten Sie möglichst schnell nach Süden und Osten ausweichen. Sobald Sie den östlichen 2 und die beiden südlichen Gebirgszüge 3 eingemeindet haben, können Sie mit der Produktion von Gold und anderem Metall beginnen. Die große Fläche im Süden der Insel 4 eignet sich perfekt für ein großes Militärlager mit allen notwendigen Einrichtungen und einer kompletten Nahrungsversorgung. Wenn das Gold knapp wird, können Sie den Gebirgszug an der Grenze zu den Wikingern 5 erschließen. Achten Sie darauf, nicht zu weit in die Kakteenwüste 6 vorzudringen, so lange noch nicht genug Soldaten ausgebildet sind. Ihren Angriff starten Sie östlich 7 und südlich 8 des kleinen Sees. Sind dort alle Wikinger besiegt, so können Sie anschließend die Hauptsiedlung der Barbaren 9 von Westen und Osten her gleichzeitig angreifen. Dann sollte Ihrem Sieg nichts mehr im Wege stehen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Siedler 4 — FORTSETZUNG

Feldzug: Das Dunkle Volk – Mission 1



1 Wichtig zu Beginn der Aufgabe: Sorgen Sie für ausreichende Holzvorräte. Erweitern Sie die Siedlung zu Anfang erst einmal in östlicher Richtung.



2 Die Bedrohung durch die Mayas kommt aus westlicher Richtung. Bauen Sie zum Schutz mehrere Wachtürme entlang des kleinen Flusses im Westen.



3 Nun können Sie sich auf die Nahrungsmittelproduktion stürzen. Zentral Getreidefarm, Mühle, Bäckerei, Schafzucht, Metzgerei und Wasserwerk bauen.



4 Der Gebirgszug nordöstlich der Siedlung bietet große Kohle- und Eisenerzvorkommen. Hier müssen also Minen, Schmelzen und Schmieden entstehen.



5 Ergiebige Goldvorkommen gibt's im Süden. Bauen Sie gleich zwei Goldminen und eine Kohlemine, sowie eine Goldschmelze und ein Lager für die Goldbarren.



6 Reiche Schätze bringt Ihnen eine Wassernymphe, wenn Sie den See verschönern. Ringsherum sind zwölf Zierbrunnen (Kreis) zu bauen.



7 Dann ist es Zeit, eine Armee aufzubauen. Errichten Sie dazu zwei Kasernen und, natürlich, Waffenschmieden in der Nähe der Eisenschmelze.



8 Schicken Sie Ihre ersten Soldaten nach Westen bis zur Grenze des dunklen Landes. Der erste kleine Angriff der Mayas erfolgt aus südwestlicher Richtung.



9 Nordwestlich im dunklen Land gibt es einen weiteren Gebirgszug mit ergiebigen Gold-, Eisen- und Kohlevorkommen, die Sie ausbeuten können.



10 Um die Siedlung nach Westen ins dunkle Land ausweiten zu können, benötigen Sie Gärtner. Für diese Aufgabe etwa zehn Gärtner ausbilden.



11 Zur geistlichen Unterstützung der Truppen bauen Sie einen kleinen und einen großen Tempel. In deren Nähe unbedingt mehrere Weinbauern ansiedeln.



12 Sammeln Sie Ihre Truppen – vor allem Schwertkämpfer – an der schmalen Landbrücke zwischen den beiden Inseln. Etwa 100 Soldaten sollten ausreichen.



13 Jetzt können Sie über die feindlichen Mayas herfallen. Erobern Sie systematisch alle gegnerischen Türme auf Ihrem Weg nach Westen.



14 Priester können mit ihrer Zauberkraft den gegnerischen Truppen schwere Schäden zufügen. So schonen Sie Ihre Soldaten.



15 Nördlich des kleinen Sees liegt das Siedlungszentrum der Mayas. Es wird zerstört, wenn Sie die nahe gelegenen Türme besetzen. Der Sieg ist sicher!

Das Dunkle Volk – Mission 1: Die Karte



Ausgangsbasis für Ihren Eroberungsfeldzug ist das Zentrum der östlichen Insel 1. Reichhaltige Erz-, Stein- und Kohlevorkommen finden sich in den Gebirgszügen nordöstlich, südlich und westlich des Siedlungszentrums 2. Große Schätze spendiert Ihnen die Wassernymphe, die im kleinen See nordöstlich der Siedlung lebt 3. Für den Bau von zwölf Zierobjekten, wie in Schritt 6 beschrieben, werden Sie reich belohnt. Bei 4 erfolgt der erste Angriff der Mayas. Bereiten Sie sich mit Soldaten darauf vor. Gärtner nach 5 schicken, um das dunkle Land zu begrünen. Sammeln Sie bei 6 Ihre Truppen. Aber mit einem Angriff warten, bis dort etwa 100 Schwertkämpfer versammelt sind. Erst dann brauchen Sie einen Gegenangriff nicht mehr zu fürchten. In Richtung Westen marschieren, und bei 7 die Armee in zwei gleich große Truppenteile spalten. Eine Abteilung marschiert nach Süden, die andere setzt sich nach Norden in Bewegung. Große Ansammlungen gegnerischer Wachtürme warten jeweils bei 8 auf Ihre Kämpfer. Sind alle Türme im Süden und im Norden erobert, so marschieren Sie mit allen verbliebenen Schwertkämpfern in Richtung Zentrum der Maya-Insel 9. Dort schlagen Sie dann die letzte Schlacht dieses erfolgreichen Feldzuges. Wenn Sie die verbliebenen Türme besetzen, explodieren alle Gebäude im Zentrum der Maya-Siedlung, und die Spielaufgabe ist gewonnen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Rennspiel für den PC | Der neue König auf dem Rennspiele-Thron geizt nicht mit Einstellungsmöglichkeiten. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen den besten Weg durch die Boxengasse und macht Sie mit den Menüs vertraut

Spielverlauf siehe Test Seite 32

[1]sprich: „Räißing Tschämmpjenschipp"

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Schwierigkeitsgrad







Wenn Sie „Formel 1 Racing Championship" zum ersten Mal spielen, empfiehlt es sich, den Schwierigkeitsgrad an Ihr Können anzupassen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Oben auf der Schaltfläche für das „Spielerniveau" sehen Sie zwei Schieberegler. Wenn Sie die nebenstehenden Pfeile 1 betätigen, ändern Sie automatisch den Schwierigkeitsgrad. Unter 2 sehen Sie die Angabe für das Maß der Schleuderkorrektur und die Stärke des Antiblockiersystems. Als Amateur (Bild oben links) haben Sie hier jeweils 100 Prozent. Das heißt, Ihre Räder drehen während des Rennens auch bei höchstem Gasgeben nicht durch. Beim Anbremsen der Kurve wird Ihnen auch kein Rad stehen bleiben und einen Dreher auslösen. Unter 3 stellen Sie die sichtbaren Hilfsmittel, wie etwa eine Anzeige für die Idealllinie, an und aus. Wählen Sie unter 1 den „Profi"-Schwierigkeitsgrad (Bild oben rechts), sehen Sie, wie sich auch die Zahlen für die Schleuderkorrektur und das Antiblockiersystem automatisch ändern. Wählen Sie unter 1 die Einstellung „Experte" (Bild unten links), haben Sie keinerlei Fahrhilfen, da lässt sich der eine oder andere Dreher kaum vermeiden. Jeder Fahrfehler wird Ihnen zum Verhängnis. Sie können sich auch langsam an diesen Zustand herantasten. Wählen Sie einfach bei 1 „Angepasst" (Bild unten rechts), und Sie können alle Schieberegler einzeln verstellen.



Renneinstellungen

Auch für den Rennverlauf sollten Sie einige Einstellungen vornehmen: Mit dem ersten Menüpunkt ❶ bestimmen Sie die Anzahl Ihrer Gegner im Rennen. Zu Anfang sollten Sie die Anzahl der Fahrzeuge auf der Strecke verringern. So ist die Gefahr eines Unfalls geringer, und Sie haben auch nicht ständig einen drängelnden Konkurrenten im Nacken. Da Sie nur in den seltensten Fällen die Zeit finden werden, ein Rennen in Echtzeit zu durchfahren, können Sie mit dem Menüpunkt ❷ die zurückzulegende Strecke im Rennen einstellen. Zehn Prozent bedeutet, dass Sie ein Zehntel der Runden fahren, die sonst auf dem Kurs gefahren werden. Dies sind je nach Rennen zwischen fünf und zehn Runden. Das ist ein gutes Mittelmaß. Aber allzu viele Fehler dürfen Sie sich dabei nicht erlauben, sonst haben Sie keine Chance mehr, die führenden Fahrer einzuholen. Mit dem relativen Verschleiß ❸ bestimmen Sie, ob sich Ihre Reifen abnutzen und ob Ihr Fahrzeug im Rennen Benzin verbraucht. Ist dies nicht der Fall, müssen Sie auch keinen Boxenstopp einlegen, um nachzutanken oder die Reifen zu wechseln. Fahren Sie ein kurzes Rennen, für das keine Qualifikation nötig ist, können Sie unter ❹ Ihre Position im Starterfeld bestimmen. Als Anfänger sollten Sie sich nicht gleich ganz vorne „einparken". Starten Sie als Dritter oder Vierter, und Sie bekommen ein gutes Gefühl dafür, wann Sie Gas geben müssen, um mit dem Feld vom Start weg mithalten zu können. In der Weltmeisterschaft müssen Sie um jeden Platz hart kämpfen. Diese Einstellung hat dann keine Wirkung mehr. Mit der Schaltfläche ❺ bestimmen Sie das Wetter während des Rennens. Stellen Sie hier „zufällig" ein, dann kann es schon mal sein, dass ein Rennen im Sonnenschein startet und plötzlich Regen aufkommt. Das ist nur etwas für echte Profis, denn im Regen verhält sich Ihr Fahrzeug komplett anders als auf trockener Strecke. Auf Wunsch können Sie am Ende eines schweißtreibenden Kampfes um die Formel-1-Krone eine sehenswerte Siegerehrung abspielen lassen. Stellen Sie den Menüpunkt ❻ einfach auf „Ja", und Sie sehen am Ende des Rennens eine Siegerehrung. Der Pokal wird Ihnen von einem Offiziellen überreicht, und Sie ernten neidische Blicke von Ihren Konkurrenten auf dem zweiten und dritten Platz. Kurz darauf werden die Champagnerflaschen gezückt, und Sie werden von oben bis unten mit dem klebrigen Zeug eingesprüht. Gut, dass es nur ein Spiel ist und Sie nicht wirklich was abbekommen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

F1 Racing Championship — FORTSETZUNG

Reifen



Bevor Sie an einem Rennen teilnehmen, können Sie noch diverse Einstellungen an Ihrem Fahrzeug durchführen. Wenn Sie den Reifendruck verstellen (1), verändern sich gleichzeitig zwei andere Parameter. Zuerst das Lenkverhalten. Je mehr Luft Sie in den Reifen pumpen, desto weniger verformt er sich beim Durchfahren einer Kurve. Was wiederum zur Folge hat, dass sich die Auflagefläche des Reifens weniger verändert, Ihre Lenkbefehle werden direkter umgesetzt. Wenn Sie Luft aus dem Reifen herauslassen, reagiert das Fahrzeug träger auf Lenkbefehle, da sich der Reifen beim Durchfahren der Kurve nun wieder stärker verformt. Der zweite Parameter, der sich verändert, ist das Haftungspotenzial des Reifen, der sogenannte „Grip". Je mehr Luft Sie in den Reifen pumpen, desto geringer ist seine Auflagefläche. Daraus resultiert wiederum ein Verlust des Haftungspotenzials. Der Verlust der Haftung wird mit steigendem Druck immer größer. Normalerweise wird das Haftungspotenzial des Reifens durch zu niedrigen Reifendruck negativer beeinflusst als durch zu hohen Reifendruck. Ein minimal abgesenkter Reifendruck gibt Ihnen das beste Haftungspotenzial. Durch das Anpassen des Reifendrucks an den beiden Achsen des Wagens kann das Über- und Untersteuerverhalten verändert werden. Wenn das Auto zu stark übersteuert, reduzieren Sie den Druck in den beiden Vorderreifen und erhöhen den Druck in den Hinterreifen. Sollte Ihr Fahrzeug während des Rennens zum Untersteuern neigen, erhöhen Sie den Vorderreifendruck und lassen Luft aus den Hinterreifen ab.

Benzinmenge

Die richtige Einstellung der Benzinmenge kann über Sieg oder Niederlage entscheiden. Wenn Sie bei jedem Boxenstopp voll tanken, müssen Sie seltener nachtanken. Ein voller Tank macht aber auch Ihren Wagen schwerer. Das wirkt sich unvorteilhaft auf Ihre Beschleunigung aus. Des weiteren wird der Bremsweg länger. Sie müssen also früher bremsen, um den Kurveneingang nicht zu verpassen. Der Benzinverbrauch und der Verschleiß einiger, mechanischer Teile werden erhöht, je aggressiver Sie fahren. Denn dann rutschen Sie viel, und



der Benzinverbrauch steigt. Wählen Sie die Benzinmenge (1) in Abhängigkeit von Ihren geplanten Boxenstopps (2). Planen Sie jedoch auf keinen Fall zu knapp. Es kann schon einmal vorkommen, dass Sie auf der selben Strecke mehr Benzin verbrauchen als beim letzten Rennen. Beobachten Sie bei Ihren ersten Testfahrten den Verbrauch, und legen Sie danach Ihre Boxenstrategie fest. Ein Tipp: Es funktioniert sogar, dass Sie sich einfach die Anzahl der Boxenstopps auf einer bestimmten Strecke aus dem Fernsehen merken und dann einfach genauso oft an der Box Halt machen. Das klappt ziemlich gut.

Aerodynamik



Aerodynamische Hilfsmittel wie Front- und Heckflügel verstärken durch den Abtrieb, den sie erzeugen, erheblich die Bodenhaftung Ihres Fahrzeugs. Dieser Anpressdruck führt in den Kurven zu höherem Grip, reduziert aber auf den Geraden die Höchstgeschwindigkeit des Fahrzeugs. Im Spiel finden Sie drei Arten von Spoilern, für die Sie den Abtrieb einzeln einstellen können. Je höher der eingestellte Abtrieb ist, desto besser ist auch die Bodenhaftung Ihres Wagens. Die Höchstgeschwindigkeit wird durch steile Spoiler allerdings reduziert. Stimmen Sie die Einstellungen der Spoiler auf die zu befahrende Strecke ab. Bei langsamen, engen Kursen verbessert ein hoher Abtrieb die Bodenhaftung in den zahlreichen Kurven. Fahren Sie hingegen auf einem schnellen Kurs mit langen Geraden, erhöht eine flache Spoilerstellung Ihre Endgeschwindigkeit. Sollten Sie den Winkel des Heckflügels (1) verändern, um eine höhere Maximalgeschwindigkeit zu erzielen, müssen Sie unbedingt auch den Winkel des Frontspoilers (2) anpassen, um das Fahrverhalten des Wagens in der richtigen Balance zu halten. Sollte Ihr Auto im Rennen zum Untersteuern neigen, erhöhen Sie einfach den Winkel des Frontflügels. Neigt der Wagen zum Übersteuern, erhöhen Sie den Winkel Ihres Heckflügels.

Allgemeine Einstellungen



Bevor Sie sich in die Garage begeben, um die Schrauben an Ihrem Fahrzeug festzuziehen, sollten Sie einen Blick auf die allgemeinen Einstellungen für den Wagen werfen. In diesem Menü wählen Sie zwischen einer Geschwindigkeitsanzeige in Meilen oder Kilometer pro Stunde (1). Als Nächstes stellen Sie hier ein, ob Sie beim Fahren die Gänge selber einlegen wollen oder lieber ein stressfreies Automatikgetriebe im Auto haben möchten (2). Für einen perfekten Start ist die Automatik nicht zu gebrauchen, deswegen sollten Sie zu Rennbeginn selber „zwischen Leerlauf und 1. Gang kuppeln“ (3). Danach übernimmt – falls Sie das eingestellt haben – das automatische Getriebe alle weiteren Schaltvorgänge. Auch der Schaden, der an Ihrem Fahrzeug bei Kollisionen oder anderen Unglücken entsteht, ist in drei Stufen einstellbar (4). Wählen Sie „keinen Schaden“, können Sie fahren wie ein Verrückter – Ihrem Fahrzeug wird kein Blech gekrümmt. Wählen Sie die Einstellung „semi-realistisch“, führt eine Kollision mit einem anderen Fahrzeug oder gar mit einem Reifenstapel schon dazu, dass Sie wahrscheinlich Ihren Frontspoiler einbüßen. Dazu müssen Sie aber schon ganz schön viel Gas geben. Mit der dritten Einstellungsmöglichkeit, „realistisch“, bewegen Sie sich im Territorium für Profis. Hier bedeutet schon ein kleine Kollision meistens das vorzeitige Aus, oder es wird zumindest ein längerer Boxenstopp fällig. Diese Einstellung sollten Sie nur wählen, wenn Sie das Spiel ein wenig näher kennengelernt haben, sonst artet das Ganze schnell in Frust aus – denn auch Ihre Kollegen sind mit Remplern nicht gerade zimperlich. Mit der letzten Einstellung (5) legen Sie fest, ob sich die mechanischen Teile während des Rennens abnutzen oder nicht. Aktivieren Sie diese Einstellung, können während des Rennens allerlei Defekte auftreten. Es kann zum Beispiel vorkommen, dass Sie einen Gang verlieren– oder schlimmer: Ihr ganzer Motor verabschiedet sich in einer großen Rauchwolke. Aber keine Angst: Ihre Mechaniker schlagen sich die Nächte um die Ohren, damit das nicht passiert.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

F1 Racing Championship — FORTSETZUNG

Fahrzeugeinstellungen speichern und laden



1 Sind Sie mit den gewählten Einstellungen für Ihr Fahrzeug zufrieden, können Sie diese bequem abspeichern. Wählen Sie dazu den Menüpunkt (Kreis), der Ihnen auf jeder Menüseite zur Verfügung steht. Benennen Sie Ihren Spielstand am besten so, dass Sie ihn beim nächsten Mal einwandfrei wiedererkennen können.



2 Haben Sie eine längere Spielpause eingelegt, können Sie alle gewählten Spieleinstellungen (auch die Einstellungen am Fahrzeug selbst) wieder laden. Klicken Sie einfach auf dieses Zeichen (Kreis), und schon erscheint eine Liste mit den Spielständen, die Sie vorher abgespeichert haben. Wählen Sie einfach den gewünschten aus.

Die Fahrhilfen



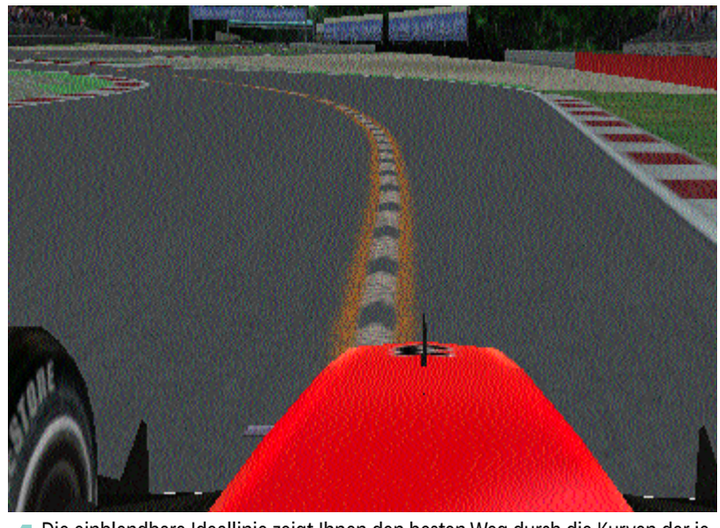
1 Nähern Sie sich einer Kurve, wird Ihnen praktischerweise ein Warnschild eingeblendet. Abhängig von Ihrer Geschwindigkeit und Ihrer Entfernung zum Kurveneingang, verändert das Schild seine Farbe. Von Grün über Gelb zu Rot. Hier sind Sie noch ziemlich weit entfernt, das gelbe Warnschild deutet aber darauf hin, dass Sie sich hinter Ihrem Konkurrenten auf der Ideallinie einreihen und dann bremsen sollten.



2 Rechts werden Ihr momentaner Gang und Ihre Geschwindigkeit in Gelb angezeigt. Darüber sehen Sie in Grün den passenden Gang und die optimale Geschwindigkeit für die anstehende Kurve. Versuchen Sie schon früh vor der Kurve zu bremsen (kurz nachdem das Warnschild erschienen ist). Hören Sie auch darauf, wie oft das Getriebe schaltet, um den geforderten Gang möglichst genau zu treffen.



3 Jetzt wird es ganz schön eng. Sie sind zwar auf der richtigen Fahrbahnseite, um die Kurve korrekt zu nehmen, das rote Warnschild warnt Sie jedoch schon eindringlich, die Geschwindigkeit zu drosseln. Wenn Sie erst so kurz vor einer Kurve „in die Eisen gehen", ist ein Abflug ins Kiesbett fast vorprogrammiert. Deshalb bremsen Sie am Besten, sobald das Warnschild auf dem Bildschirm erscheint.



4 Die einblendbare Ideallinie zeigt Ihnen den besten Weg durch die Kurven der jeweiligen Rennstrecke. Wenn Sie auf eine Kurve zufahren, achten Sie darauf, dass die Linie sich zwischen Ihren beiden Vorderrädern befindet. Versuchen Sie nun, das Fahrzeug auf die vorgegebene Geschwindigkeit herunterzubremsen. Nun können Sie – der Ideallinie folgend – ohne große Mühe durch die anstehende Kurve jagen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ONI

Actionspiel für PC | Konoko hat kein leichtes Leben als Eliteagentin einer Anti-Terror-Einheit. Die agile Kämpferin muss nämlich die meiste Zeit über ganz alleine gegen mehrere Dutzend Gegner antreten. COMPUTERBILD-SPIELE hilft ihr dabei

Spielverlauf siehe Test Seite 56

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



Bis Sie die Heldin Konoko so gut im Griff haben, dass sie Widersacher perfekt in die Zange nimmt und gekonnt durch die Luft schleudert, werden Sie mehrere Stunden Einarbeitungszeit benötigen. Vor allem bewaffnete Gegner sollten Sie durch Betätigen der Strg-Taste auf sich aufmerksam machen und so in einen Hinterhalt locken. Wenn Sie sich über die verschiedenen Spezialschläge informieren möchten, die Konoko im Laufe des Spiels erlernt, so drücken Sie auf F1. Dann wird genau erklärt, welche Tastenfolgen zu betätigen sind, damit die Spezialagentin ihren Widersachern so richtig einheizt.

Anzeigen

An den Ecken links und rechts unten am Bildrand sehen Sie während des gesamten Spielverlaufs zwei kreisrunde Anzeigen. Die halten Sie über die unterschiedlichsten Details auf dem Laufenden. Auf der linken Seite gibt es vorrangig Informationen über Konokos Bewaffnung.

1 zeigt, wie viel Munition für Pistolen und Gewehre zur Verfügung steht. Maximal sechs Magazine können gleichzeitig mitgenommen werden. 2 gibt Aufschluss über die Munition, die für Strahlenwaffen zur Verfügung steht. Auch für die Lasergeschütze stehen maximal sechs Magazine zur Verfügung. Sobald Sie eine Waffe gezogen haben, erscheint in der Mitte 3 eine grüne Übersicht, aus der hervorgeht, wie viel Schuss in einem Magazin noch vorhanden sind. Im Beispiel haben Sie noch zehn Schuss zur Verfügung. Einige Waffen verbraten ein Magazin allerdings schon mit drei oder vier Schüssen. Hinter den gelben Anzeigen 4 verbirgt sich ein Kompass. Die halbrunde Linie zeigt Ihnen, in welche Richtung Sie gehen müssen. Im Beispiel führt Sie die Anzeige nach rechts. Der Pfeil daneben zeigt an, dass sich das Ziel mindestens ein Stockwerk über Ihrer derzeitigen Position befindet.

Die Anzeigen am rechten Bildrand sind nicht weniger wichtig. Bei 5 erfahren Sie, wie viele Heilungs-Sprays zur Verfügung stehen. Maximal sechs der Energiespender können mitgenommen werden. Je höher der grüne Balken 6 steigt, desto besser steht es um Ihre Gesundheit. Befindet er sich im breiten Bereich, dann sind Sie sogar so gut drauf, dass Sie übermenschliche Käfte entwickeln. Sobald Sie einen Unsichtbarkeits-Schild aufgesammelt haben, sehen Sie bei 7, wie lange der noch hält. Anzeige 8 leistet das Gleiche für den normalen Schutzschild.



Der linke Kreis zeigt Munitionsvorrat und Kompass.

Der rechte Kreis gibt Aufschluss über Energievorräte.

Kapitel 1: Syndikatslagerhaus



Leichtes Spiel mit dem ersten Wächter.



Die zweite Konsole – unzählige folgen noch.



Dahinter wartet das Treppenhaus: Beinmuskel-Training.

Nach dem Start läuft Konoko links durch die Tür und die Treppen nach unten. Dort befindet sich gleich um die Ecke eine Konsole 1 (Kreis), die mit Strg benutzt wird. Anschließend lässt sich die Tür im hinteren Bereich des Raumes öffnen und führt in ein Treppenhaus. Hier ein Stockwerk nach oben gehen und die Tür gegenüber betreten. Auch hier steht einsam eine Konsole herum, die bedient werden möchte 2. Achten Sie immer auf Ihre Radaranzeige, wenn Sie zurück nach unten laufen und dort die Tür mit der gelb-weißen Raute betreten. Gleich dahinter biegen Sie nach links ab und werkeln an einer weiteren Konsole herum. Zurück geht es durch die mittlere Tür 3 und durch das Treppenhaus nach oben in den ersten Stock. Dort biegt Konoko gleich wieder nach rechts ab und findet einen bewusstlosen Wissenschaftler, neben dem ein Datenmodul liegt 4. Sammeln Sie das Modul auf, und gehen Sie geradeaus durch die Tür, durch die kurz zuvor ein Gegner auf Sie zustürmte. Zur Abwechslung verbirgt sich hinter der nächsten Tür wieder ein Treppenhaus, das ein Stockwerk nach oben führt. Aus der Tür heraus begibt sich Konoko direkt geradeaus und durch die Tür neben dem Feuerlöscher 5. Dahinter befindet sich – wer hätte es gedacht – ein weiteres Treppenhaus, das nach unten und durch eine weitere Tür führt. Ebenfalls nicht überraschend die Tatsache, dass sich auch dort wieder eine Konsole 6 befindet, an der die hübsche Agentin fleißig herumtippt. Hinter der Tür mit dem grünen Licht befindet sich ein Gegner, der vor Konoko davonläuft. Jetzt heißt es: Schnell handeln und den Widersacher einholen, bevor er ein Stockwerk höher die rote Sicherheitskonsole 7 erreicht. Die lassen Sie links liegen, kümmern sich lieber um den Computer auf der gegenüber liegenden Seite. Anschließend geht es durch das Treppenhaus zurück nach unten, gleich um die Ecke und durch die Tür, auf der eine rot-weiße Raute zu sehen ist 8. Konoko läuft geradeaus weiter und unterhält sich in der Zwischenzeit mit einem Wissenschaftler. Der schickt sie durchs Treppenhaus nach oben, wo ein weiterer Wissenschaftler darauf wartet, von ihr angesprochen zu werden. Der öffnet daraufhin die große Tür 9. Dahinter geht es wiederum zwei Mal mehrere Stufen hinunter und durch ein großes Tor. Folgen Sie von nun an direkt dem Zielkompass, der Sie wieder zwei Stockwerke nach oben zu einer weiteren Konsole 10 (Kreis) führt. Nachdem Konoko die benutzt hat, ist der erste Auftrag erfolgreich beendet.



Hier liegt nicht nur ein müder Wissenschaftler auf dem Boden, sondern auch ein Datenmodul.



Der Feuerlöscher hat im Spiel keinerlei Bedeutung.



Konoko freut sich: endlich eine weitere Konsole!



Von diesem Gerät sollte man besser die Finger lassen.



Die Tür mit der weiß-roten Raute (Kreis) soll es sein.



Dieser nette Herr macht Ihnen den Weg frei.



Erst dem Widersacher eins überbraten, dann zur Konsole.

ONI FORTSETZUNG

Kapitel 2: Produktionsanlagen

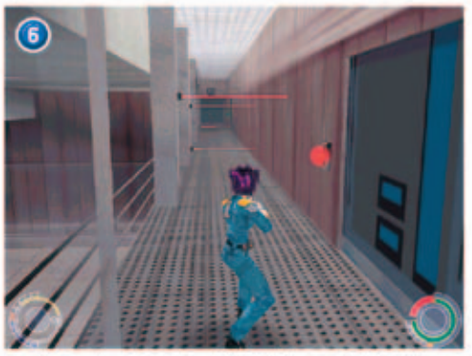

Gleich drei Gegner auf einmal? Das geht nun wirklich nicht.


Diese Konsole ist nicht weniger wichtig als die anderen.


Immer geradeaus und ganz hinten links abbiegen.


Dieses Computer-Terminal ist leicht zu übersehen.


Links im Eck versteckt sich diese unscheinbare Tür.


Ducken, springen, rennen! Und die Laser nicht berühren.

Gleich zu Beginn müssen Sie mehreren Gegnern eins auf die Rübe geben (1). Weiter geht es, vom Eingang aus gesehen, durch die Tür vorne rechts. Gleich dahinter befindet sich auf der linken Seite eine Konsole (2). Tippen Sie darauf herum, woraufhin Sie auch gleich durch die große Tür spazieren dürfen. Weiter geht es geradeaus durch den Raum und nach links durch den Flur (3) zu einem Raum, in dessen Mitte sich eine etwas versteckte Konsole befindet (4). Nachdem Sie die betätigt haben, verlassen Sie den Raum wieder auf der anderen Seite und begeben sich gleich nach links in das Büro mit den großen Fenstern. Darin befindet sich ein Computer, der bedient werden will. Nachdem Konoko den Raum wieder verlassen hat, biegt sie links ab und gelangt durch die Tür mit dem grünen Symbol wieder in die Eingangshalle. Hier läuft sie die Eisentreppe nach oben und geht durch eine weitere Tür, die – wie originell – weitere Stufen verbirgt, die wiederum nach unten führen. Hinter der nächsten Tür muss links abgebogen werden. Gehen Sie jetzt weiter geradeaus, und öffnen Sie die unscheinbare Tür (5) (Kreis) auf der linken Seite des großen Raums. Weil es so schön war, geht das Treppensteigen gleich weiter. Achten Sie nun ein wenig auf den Kompass, wenn Sie den Weg nach links weiterverfolgen und zu einem von Lasern geschützten Gang gelangen (6). Durch schnelles Rennen im rechten Moment kann das Lasersystem überwunden werden. Am Ende des Ganges laufen Sie durch die Tür und bedienen die Konsole, die sich hinter den Treppenstufen versteckt (7). Laufen Sie jetzt wieder zurück nach oben und vor den Lasern nach links durch die Tür. In der Raummitte muss auch hier eine Konsole bedient werden (8). Anschließend müssen Sie ein weiteres Mal den Flur mit den Lasern überwinden und dahinter die Treppen abwärts laufen, durch eine Tür und gleich wieder zu einem Computer (9) (Kreis) auf der linken Seite. Nachdem Konoko daran herumgespielt hat, öffnet sich eine weitere Tür. Zu der gelangen Sie, indem Sie sich zurück zu dem inzwischen gut bekannten Flur mit dem Sicherheitssystem begeben und vor den Lasern nach rechts die Tür betreten. Kaum zu glauben, aber wahr: Auch hier muss eine Konsole bedient werden. Verlassen Sie den Raum auf der rechten Seite, und überwinden Sie ein letztes Mal das Sicherheitssystem. Laufen Sie am Ende des Ganges hinter der Tür nach links, und unterhalten Sie sich mit dem Wissenschaftler. Auf der linken Seite führen schließlich einige Treppen zu einem überdimensionalen Gehirn (10), das die Menschheit terrorisiert. Das verblüffend überraschende Ziel der letzten Aufgabe in dieser Spielstufe: den Lasern ausweichen und drei Mal hintereinander die vier Konsolen bedienen.


Diese Konsole, die sich hinter einem Treppenaufgang versteckt, schaltet eine Laser-Barriere aus.


Wenn Sie diese Konsole sehen, ist es fast geschafft.

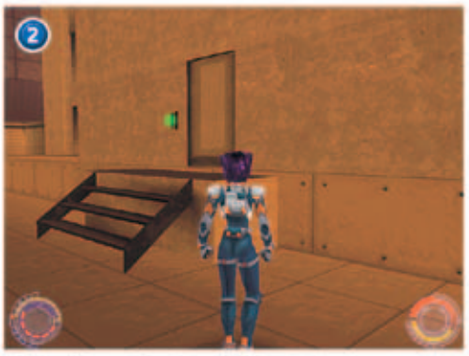

Auch an diesem Terminal müssen Sie herumfingern.


Und immer den Lasern des Endgegners ausweichen!

Kapitel 3: Bio-Forschungslabor



Barabas versucht Konoko kräftig einzuheizen.



Hinter dieser Tür beginnt richtige Action!



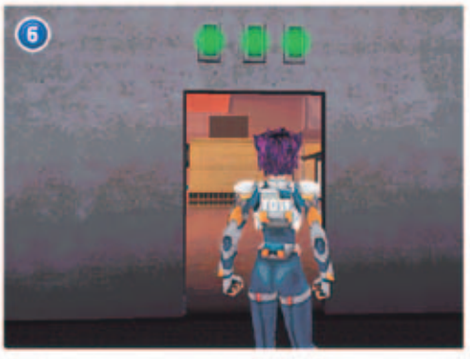
Kurz hinter dem Eingang verbirgt sich eine Konsole.



Liegen alle Gegner flach, dann geht es weiter nach oben.



Schon wieder eine dieser Konsolen? Richtig!



Im obersten Stock erreicht Konoko diesen Durchgang.

Am Anfang des Kapitels werden Sie schon mit dem mächtigen Barabas konfrontiert (1), der zuerst einmal durch einen geschickten Schlag entwaffnet werden muss. Dreschen Sie anschließend ohne Unterlass auf ihn ein, geben Sie ihm keine Gelegenheit, seine Kräfte neu zu sammeln. Anschließend hüpfen Sie auf der linken Seite nach oben und laufen durch die Tür neben der grünen Lampe (2). Dann in den Raum, um sich kurz danach umzudrehen und eine Konsole vorzufinden (3). Die muss Konoko kurz bedienen, kann dann schnurstracks weiter geradeaus marschieren und dort die Treppen nach oben (4). Die Räume auf der linken und rechten Seite müssen Sie nicht betreten. Allerdings erhalten Sie dort zusätzliche Heilungssprays sowie Munition von freundlich gesinnten Wissenschaftlern. Das gilt auch für die Räume ein Stockwerk weiter oben. Hier müssen Sie nur die Wächter auf die Matte schicken. Vorsicht: Die Jungs sind schwer bewaffnet. Am besten, Sie lassen sie auf sich zukommen und locken sie in einen Hinterhalt. Später geht es noch einmal eine Treppe hoch, hinter der sich erneut ein Raum mit Konsole (5) befindet. Lassen Sie Konoko damit spielen. Schließlich müssen Sie noch einmal Treppen steigen und durch die Tür auf der linken Seite mit den drei grünen Lichtern darüber (6). Gehen Sie geradeaus weiter, bis Sie an ein blaues Rolltor gelangen (7), hinter dem Sie einige Treppen nach oben steigen und durch zwei weitere Tore gehen müssen – bis Sie schließlich dem Bösewicht mit dem Detonationsgürtel kräftig eins überbraten. Nach einem kurzen Zwischenfilm steigen Sie aus dem Fahrstuhl und unterhalten sich in der Eingangshalle mit jedem ihrer Kollegen (8). Einige haben Munition und Heilungssprays für Sie parat. Laufen Sie anschließend quer durch den Raum bis in den hinteren Bereich, und bedienen Sie dort das Computerterminal. Weiter geht es durch die kleine Tür im hinteren Bereich und die Treppe nach oben. Dort laufen Sie gleich durch die Tür in der Mitte und bedienen eine weitere Konsole. Durchs Treppenhaus laufen Sie ein weiteres Stockwerk nach oben und finden am gegenüber liegenden Ende der Etage eine letzte Konsole, die ebenfalls benutzt werden muss. Auf dem gleichen Stockwerk lässt sich nun eine große Tür (9) öffnen. Begeben Sie sich in der dahinter liegenden Halle jeweils über die Treppen bis ganz nach unten. Schalten Sie mit dem Computer das Rolltor ein, das Sie erreichen, indem Sie nochmals einen Stock hoch laufen und auf der gegenüber liegenden Seite nach unten hüpfen. Rechts hinter dem Rolltor führt eine kleine Tür (10) in die Freiheit. Doch bleibt nicht viel Zeit zum Aufatmen. Weitere Abenteuer warten bereits.



Das Schöne an blauen Rolltoren ist, dass man nie sicher weiß, was sich dahinter befindet.



Ihr Kollege steht mit Rat, Tat und Munition zur Seite.



Drei grüne Lichter weisen den Weg durch diese Tür.



Nur noch ein Widersacher – dann ist endlich Schluss!

Actionspiel für PC | Hier geht's zu wie auf dem Hühnerhof. Da sich Familie Sumpfhuhn gegen normale Attacken zu wehren weiß, lesen Sie hier, wie man dem Federvieh richtig zu Leibe rückt

Spielverlauf siehe Test Seite 52



Die Rache der Sumpfhühner 3

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Der Bildschirm

Der Spielbildschirm enthält alle Informationen, die Sie zum Spielen brauchen. Am linken oberen Bildrand zum Beispiel finden Sie die Zielvorgaben für das jeweilige Spiel eingeblendet.



Bei 1 werden die bislang erzielten Punkte angezeigt. Manchmal ist eine Mindestpunktzahl zu erreichen, damit die Spielstufe als erfolgreich beendet gilt.

Hinter 2 tickt die noch verbleibende Zeit. Sind die letzten Sekunden verronnen, so müssen Sie von neuem beginnen.

Bei den Punkten 3 und 4 werden die konkreten Aufgaben für die jeweilige Spielstufe gestellt. Da müssen Sie dann etwa sechs Gegner der einen Sorte und fünf einer anderen Spezies abschießen.

Das Fadenkreuz 5 ist Ihr wichtigstes Instrument. Wenn Sie mit der linken Maustaste schießen, dann treffen Sie exakt dort, wo sich das Fadenkreuz im Bild befindet.

Am unteren Rand des Bildes sehen Sie die aktuell verfügbaren Waffen. Nummern 6 und 7 sind, auch wenn's nicht so aussieht, ganz normale „Waffen", mit denen Sie die meisten Ziele bekämpfen können. Einige Waffen können Sie nachladen, indem Sie die *rechte* Maustaste drücken, sobald die Munition erschöpft ist. Andere Waffen, etwa 6, müssen ständig nachgeladen werden. Die „Munition" zum Wassertopf sehen Sie bei 9.

Außerdem gibt es noch je eine Sonderwaffe pro Spielstufe. Mit der 8 können Sie das Sumpfhuhn persönlich angreifen. Andere Waffen versagen da.

Schießen Sie auch ruhig auf die kleinen Details in den Hintergrundbildern 10. Manchmal passiert dann etwas Witziges, oder es gibt ein paar Punkte.

Anti-Sumpfhuhn-Waffen



1 Wenn Sie im Spielzeugland auf ein Riesenexemplar der Sumpfhuhn-Familie treffen, brauchen Sie den bunten Spielzeughammer (Kreis). Nur der kann Sie vor dem Huhn retten.



2 Auf der Wiesn geht's zünftig zu. Sobald das übergroße Huhn in seinen Krachledernen auftaucht, ziehen Sie ihm den Bierkrug über den Schädel (Kreis). Wie im echten Leben!



3 Im Büro regiert das Faustrecht (Kreis). Denn nur mit einem kräftigen Kinnschlag können Sie den brutalstmöglichen Aktenstempler niederstrecken. Nicht vom Chef erwischen lassen!



4 Ob das Huhn nun auf „Dummer August" macht oder gerade aus der Haftanstalt entflohen ist: Mit der Peitsche (Kreis) treiben Sie es dahin zurück, wo es hergekommen ist.



5 Im alten Rom war man nicht zimperlich. Auch Sie sollten kein weiches Herz für Frau Sumpfhuhn haben, sondern die harte Klinge (Kreis) zücken und ihr den Scheitel nachziehen.



6 Wenn Ihnen auf der Rennbahn ein Huhn dumm kommt, holen Sie mal kurz Ihren Auspuff (Kreis) und dreschen kräftig auf das Vieh ein. Eine andere Sprache versteht es nicht.



7 Das Sumpfhuhn stört sogar Ihre Jagd auf Prominente. Gerät es in die Schusslinie, dann nehmen Sie am besten den Kerzenleuchter (Kreuz) und schlagen kräftig zu.



8 Nur auf dem Schreibtisch sind Sie einigermaßen sicher. Die regelmäßig auftauchenden Fenster mit Hühnern (Kreis) können Sie unter Anwendung von Waffengewalt sch(I)ießen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Mechwarrior 4 VENGEANCE[1]



Actionspiel für PC | 1000 Jahre weiter: Menschen laufen in riesigen Kampfmaschinen, den Battlemechs, herum. Wie Sie diese Apparate richtig durch die Spielstufen bugsieren, erfahren Sie hier Spielverlauf siehe Test in Heft 3/2001, Seite 86

[1] sprich: „Meckworri-er 4 Wenndschenz"

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

In Mechwarrior 4 steuern Sie eine hochkomplizierte, zweibeinige Kampfmaschine. Um dieses Ungetüm wirklich zu beherrschen, sollten Sie auf jeden Fall das Training absolvieren. Damit erlernen Sie alle wichtigen Techniken. Optimaler Spielgenuss setzt einen Z-Achsen-Steuerknüppel voraus. Damit können Sie das Maschinen-Oberteil bequem ohne Maus und Tastatur bewegen.

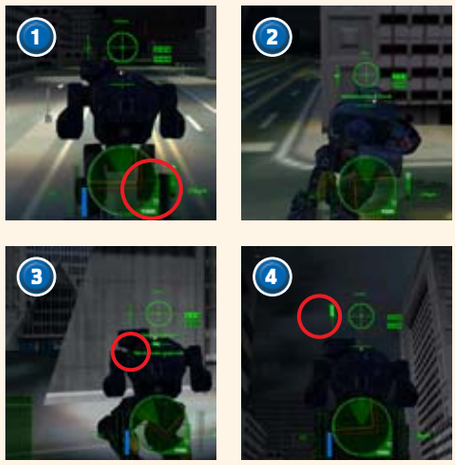
Falls Sie einen eigenen Mech zusammenstellen, so bauen Sie unbedingt sowohl Fern- als auch Nahwaffen ein. Und die sollten beim Feuern nicht allzusehr heißlaufen. Denn zuviel Hitze schaltet den Mech ab – im Gefecht ist das tödlich.

Versuchen Sie im Kampf auf sensible Stellen des Gegners zu zielen. Etwa auf den Rücken oder auf den Kopf. Dort ist die Panzerung gering, und Sie können mit wenigen Treffern das Duell für sich entscheiden.

Es steht dem Spieler frei, am Tag oder in der Nacht zu kämpfen. Bei Dunkelheit kann man schöne Überraschungsangriffe starten. Außerdem kühlt ein Mech nachts schneller ab. Andererseits ist die Sicht natürlich nicht so gut wie am Tag. Dagegen hilft allerdings meist ein Restlichtverstärker.

Bewegen

Mit dem Schubregler am Steuerknüppel lassen Sie den Mech vorwärts (Kreis in Bild 1) und rückwärts laufen. Bewegen Sie den Steuerknüppel zur Seite, so läuft der Mech eine Kurve 2. Außerdem lässt sich das Oberteil des Mechs mit einer Bewegung des Steuerknüppels um die Z-Achse zur Seite drehen (Kreis in Bild 3). Und um nach oben oder unten zu schauen, den Steuerknüppel nach hinten ziehen beziehungsweise nach vorne drücken (Kreis in Bild 4).



Aktionen



Ihre Kampfmaschine beherrscht etliche Aktionen, darunter das Schießen mit bis zu sechs frei wählbaren Waffengruppen 1.

Sehr nützlich ist das Fernrohr 2. Es holt auch entfernte Ziele ganz nah heran und macht sie so zum Opfer Ihrer Fernwaffen.

Mit den Jump Jets[2] 3 geht's ab in die Luft. Gut zum Ausweichen und zum Überwinden von Hindernissen.

Ein Druck auf 0 genügt, und Sie sehen die Missionsziele 4.

Mechlab benutzen



Hier wählen Sie Ausrüstungsgegenstände aus, etwa Hitzesenker oder Jump Jets.



Die Panzerung wird auf sämtliche Glieder des Mechs verteilt. Es gibt drei Typen.



Drei Sorten Waffen von unterschiedlicher Reichweite können eingebaut werden.



Hier werden die Waffengruppen festgelegt. Nahkampfwaffen gehören in eine Gruppe, Fernwaffen in eine andere.

[2] sprich: „Dschammp Dscheffs"



SPIELTIPPS

Operation 1 – Mission 1



Der erste Einsatz ist auch der leichteste. Sie starten wie immer bei dem grünen Schiff 1. Dem eingezeichneten Weg Richtung Norden folgen, aber nicht gleich in den feindlichen Talkessel rennen. Viel schlauer ist es, sich bei 2 auf den Bergrücken zu stellen. Von dort können Sie alle Raketenwerfer und Fahrzeuge unter Beschuss nehmen. Vor allem auf fliehende Fahrzeuge achten, die das Tal Richtung Süden verlassen wollen. Sobald alle Gegner erledigt sind, kümmern Sie sich um die drei Funkmasten 3. Wenn deren Stahl geschmolzen ist, haben Sie Steiner einen ersten, harten Schlag versetzt. Zur Belohnung gibt's Waffen!



Von oben zielt man besser.

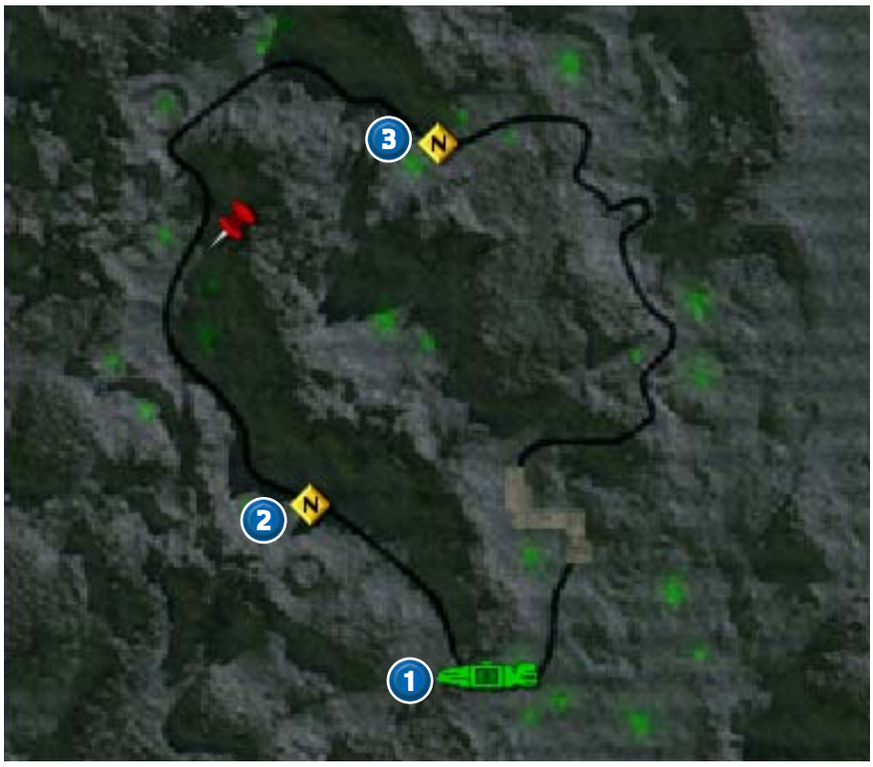


Türme unter Feuer nehmen!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Mechwarrior 4 FORTSETZUNG

Operation 1 – Mission 2



In dieser Mission laufen Sie einen Rundkurs und vernichten dabei zwei Konvois. Wieder bei dem grünen Schiff 1 starten, von dort Richtung Nordwest gehen. Beim Navigationspunkt Alpha 2 treffen Sie auf den ersten Konvoi. Alle Fahrzeuge abschießen, aber von den Tankwagen fernhalten – die explodieren heftig. Ein feindlicher Osiris-Mech muss ebenfalls vernichtet werden. Bei Navigationspunkt Beta 3 wartet dann ein zweiter, ebenfalls leichter Konvoi mit Osiris-Geleitschutz. Sobald alle vernichtet sind, erhalten Sie zur Belohnung die zwei Osiris-Mechs und einige Waffen.



Die ersten gegnerischen Fahrzeuge lassen sich mit Fernwaffen ausschalten, bevor der Osiris Ihnen gefährlich wird. Sobald der in Reichweite ist, immer draufhalten und in Bewegung bleiben.



Je nachdem, wo der zweite Konvoi genau steht, können Sie auf Entfernung kämpfen oder hinter einem Hügel hervorspringen und das Überraschungsmoment für den Nahkampf nutzen.

Operation 1 – Mission 3



Im Rahmen dieses Auftrags müssen Sie Raumschiffe abschießen. Dazu bei 1 starten und bis zum Punkt 2 laufen. Von hier aus sind mit Fernwaffen schon ein paar APUs am ersten Schiff zu vernichten. Nicht lange mit Gegnern aufhalten, das Schiffe-„Versenken" hat Vorrang. Schießen Sie an allen drei Schiffen 3 erst die je drei APUs ab, dann die Triebwerke aufs Korn nehmen. Wenn die Raumfahrzeuge explodieren, schädigen sie auch alle Einheiten in der Nähe – Abstand ist also geboten. Mit der Zerstörung des dritten Schiffs ist der Auftrag erledigt, und Sie bekommen einen weiteren Mech sowie neue Waffen.



Die ersten APUs lassen sich mit dem Zielfernrohr erspähen und dann mit Fernwaffen vernichten. Auf die Geschütztürme brauchen Sie nicht zu achten, die sind ungefährlich.



Nachdem der jeweils dritte APU eines Raumschiffs zerstört ist, auf dessen Triebwerke zielen. Aber Achtung: unbedingt aus einiger Entfernung schießen, denn die Schiffe explodieren.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Mechwarrior 4 FORTSETZUNG

Operation 1 – Mission 4



Die vierte Mission verlangt Ihnen Einiges ab. Sie starten bei 1 und müssen das Raumschiff sowie seine APUs bei 2 verteidigen. Die Gegner kommen von allen Seiten, ein besonderer Stoßtrupp aber aus Richtung 3. Kümmern Sie sich zuerst um die Langstrecken-Raketenwerfer, denn die schießen direkt auf die APUs, und Sie dürfen nur eine APU verlieren. Auch die anderen Fahrzeuge sind gefährlich, wenn sie dem Raumschiff zu nahe kommen. Also auf das Radar achten. Ist das „Kleinzeug" vernichtet, dann müssen Sie nur noch zwei Osiris und zwei Hellspawn bezwingen, dann ist auch diese Mission geschafft.

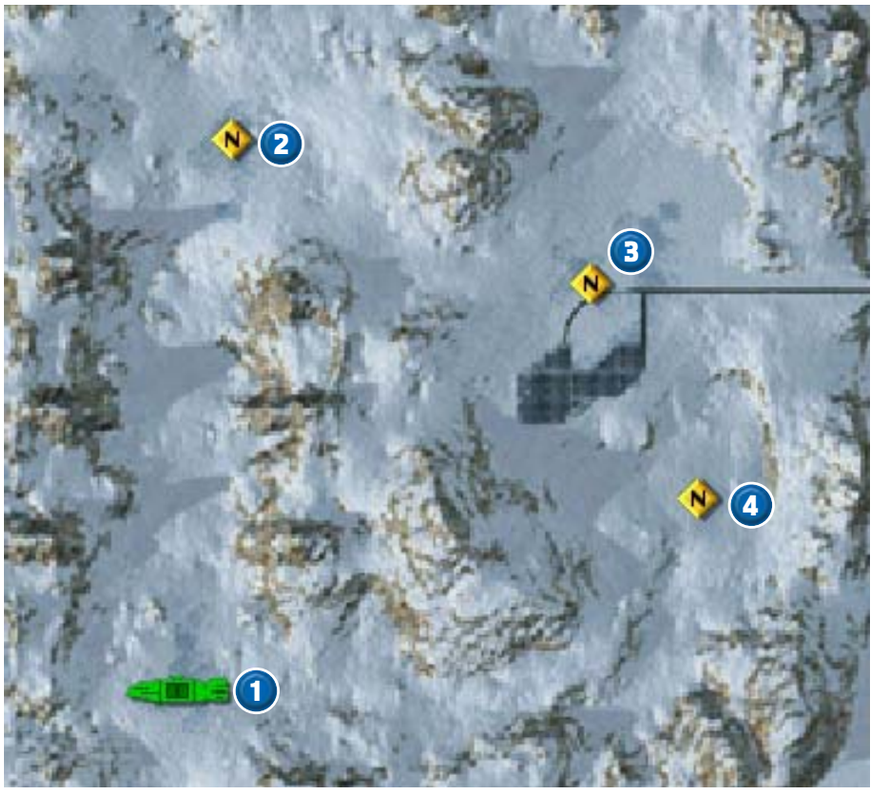


Schalten Sie die Radaranzeigen der Gegner durch, bis die Raketenwerfer (oben im Fernrohr) erfasst sind. Dann dürfte deren Vernichtung kein Problem mehr darstellen.



Sobald nur noch ein feindlicher Mech „umzunieten" ist, können Sie riskant vorgehen. Alle eigenen Schäden werden repariert. Aber: Überhitzung vermeiden, sonst explodiert Ihr Mech zuerst.

Operation 2 – Mission 1



Sie haben es bis in die Polregion geschafft. Hier ist erst einmal die Gegend zu sichern. Dazu vom Startpunkt 1 aus alle drei Navigationspunkte anfahren. Bei Alpha 2 treffen Sie auf einige Hubschrauber, die mit Fernwaffen schnell ausgeschaltet sind. Dann kommen ein bis zwei Osiris-Mechs und ein Panzer. Jetzt können Sie Ihrem ersten Lanzenkameraden Befehle erteilen. Etwa den, die fremden Mechs anzugreifen. Am Navigationspunkt Beta 3 warten sechs Panzer und zwei Türme darauf, zerstört zu werden. Sie können wiederum bequem vom Hügel aus zielen. Am dritten Navigationspunkt 4 warten noch drei Panzer.



Das Fernrohr hilft ungemein dabei, Hubschrauber mit einem Schuss vom Himmel zu holen. Aber auch für gezielte Schüsse mit dem schweren Laser eignet es sich ganz vorzüglich.



Die Panzer sind wirklich kein Problem – entweder aus der Ferne abschießen oder einfach darüberlaufen. Im Notfall während eines solchen Sprungs zusätzlich nach unten feuern.

Operation 2 – Mission 2



Ein Überraschungsangriff! Damit der gelingt, müssen Sie am Startpunkt 1 zuerst mit Strg und R Ihr ansonsten aktives Radar ausschalten. Dann können die Feinde Sie erst im letzten Augenblick orten. Damit die dann nicht doch noch in letzter Sekunde Alarm schlagen, ist zuerst die Kommunikationsstation am Navigationspunkt Alpha 2 aus sicherer Entfernung (mindestens 300 m) zu zerstören. Danach über die anderen Navigationspunkte bis zur Basis 3 laufen. Auch hier zunächst aus der Entfernung einige Fahrzeuge abschießen, bevor Sie sich um die Mechs kümmern. Reparieren Sie Ihre Mechs in zwei Hangars.



Die Kommunikationsanlagen liegen hinter einem Hügel. Von dort oben lässt es sich ganz wunderbar auf die Station zielen und schießen. Aber lassen Sie sich nicht zu viel Zeit.



So sieht ein Mech-Reparaturhangar aus. Um ihn zu benutzen, stellen Sie den Mech hinein und schalten ihn mit S ab. Der Mech fährt nach der Wartung automatisch wieder hoch.

Operation 2 – Mission 3



Ein Konvoi Ihrer Leute muss durch Feindesland geleitet werden. Vom Startpunkt aus 1 zuerst zu der Brücke 2 laufen. Die muss der Konvoi später passieren. Deshalb sind der Mech und die Raketenwerfer, die dort warten, zu zerstören. Danach geht es sofort zu Ihren Kameraden. Die warten beim Navigationspunkt Alpha 3. Kurz bevor der erreicht ist, stehen noch vier Geschützstellungen störend im Weg. Sobald die außer Gefecht gesetzt sind, müssen Sie nur noch ein paar Panzer und feindliche Mechs abwehren. Falls es notwendig werden sollte, können Sie Ihren Mech bei 4 wieder reparieren.



Wenn Sie in gerader Linie zu Navigationspunkt Alpha laufen, treffen Sie unterwegs auf diese vier Geschützplattformen. Kein Grund zur Aufregung – die sind mit wenigen Schüssen vernichtet.



Die Brücke muss zerstört werden, sobald alle Verbündeten darüber hinweg gelaufen sind. Nur so lässt sich verhindern, dass sich weitere Gegner an Ihre Fersen heften.



Rollenspiel für Playstation | Mit scharfen Waffen und zerstörerischen Zaubern geht's den Entführern Ihrer Freundin an den Kragen. Damit Sie dabei keinen faulen Zauber erleben, macht COMPUTERBILD-SPIELE Sie mit hilfreichen Tricks zum Meisterkämpfer Spielverlauf siehe Test Seite 48

1sprich: „Se Leidschend off Drägguhn"

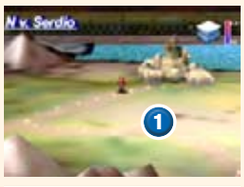
DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

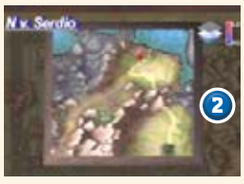
Allgemeines



Für „The Legend of Dragoon" benötigen Sie Zeit. Sehr viel Zeit sogar. Unzählige Kämpfe stehen Ihnen bevor – viele davon ergeben sich aus Zufallsbegegnungen. Achten Sie nach jedem Kampf darauf, ob Ihre Figuren geheilt werden müssen. Eine Heilung im Getümmel kostet immer eine Aktionsrunde und sollte vermieden werden. Grundsätzlich gilt: So oft wie möglich den Spielstand speichern.

Bewegen auf der Karte



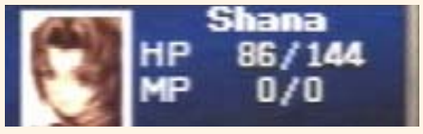




Wenn Sie mit Ihrem Helden oder einer Heldengruppe unterwegs sind, dann geht's auch mal durch weitläufige Landstriche. Zufallsbegegnungen mit Monstern sind dabei nicht selten. Bei Reisen außerhalb von Städten oder Verliesen schaltet die Spielansicht auf die größeren Landkarten um, wie hier bei 1 gezeigt. Mit Bewegungen des Steuerknüppels oder per Steuerkreuz geht es in die so gewählte Richtung weiter. Wenn Sie etwas mehr Übersicht auf die Landschaft wünschen, etwa wie bei 2, so drücken Sie die Taste **R2**. Durch nochmaligen Druck auf **R2** schalten Sie zur Weltkarte 3 um. Ein Druck auf **L2**, und die Darstellung wird wieder auf die vorherige Perspektive zurückgeschaltet.

Heilung

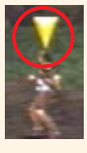
Verletzungen erkennen Sie im Kampf an den Zahlen neben dem Porträt der Figur. Shana hat hier nur 86 von 144 möglichen Gesundheitspunkten (HP).





Wählen Sie in Ihrem Zug das Gegenstands-Symbol mit der Taste ✕.

Durch Auf- und Abbewegungen wählen Sie den ► Heiltrank. Drücken Sie darauf ✕.



Durch Links- und Rechtsbewegungen mit dem Mini-Steuerknüppel suchen Sie den Patienten aus, erkennbar am gelben Pfeil (Kreis). Drücken Sie nochmals ✕, um den Heiltrank anzuwenden.

Laden und Speichern



Speicherpunkte erkennen Sie an den blauen Lichtern, die mancherorts im Spiel auftauchen (Kreis). Einfach daraufstellen und ▲ drücken.

Drücken Sie den Steuerknüppel ein Mal nach oben, bis die Zeile



leuchtet.

Dann ✕ drücken. Durch Auf- und Abbewegen des Steuerknüppels können Sie einen leeren Speicherplatz aussuchen. Der sieht dann etwa so aus:



Jetzt drücken Sie auf der Spieletastatur erneut die Taste ✕. Im Folgemenü auf



gehen und wiederum ✕ drücken. Auch die folgende Meldung schließen Sie mit ✕.

Einen alten Spielstand können Sie im Hauptmenü nach dem Spielstart laden. Wählen Sie zuerst mit ✕ den Eintrag

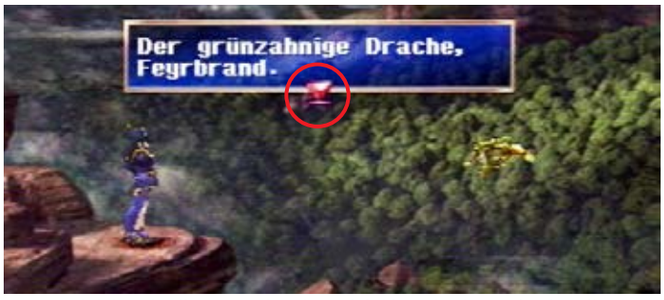


Mit Auf- und Abbewegungen des Steuerknüppels einen belegten Speicherplatz wählen. Der sieht etwa so aus:



Bestätigen Sie die Auswahl mit einem Druck auf ✕. Wählen Sie anschließend mit ✕ „Ja". Automatisch geht's dann in Ihr altes Spiel zurück.

Die Schlacht im Dorf



1 Der einleitende Film zu Beginn des Spiels klärt Sie ein wenig über die Situation Ihrer Heldenfigur auf. Textfenster schließen Sie durch Druck auf die Taste ✕. Sie erkennen das Ende eines Textfensters am roten Pfeil (Kreis).



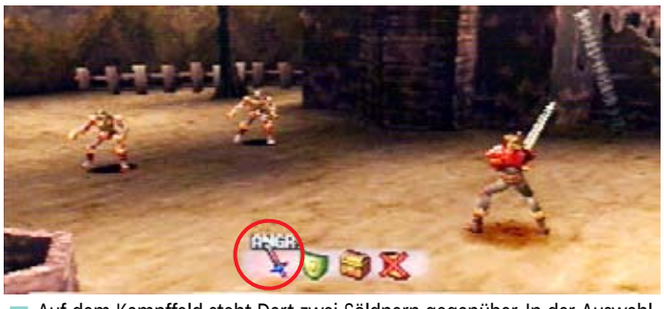
2 Nach dem Einführungsfilm sehen Sie Ihre Figur auf einem Weg laufen. Das blaue Dreieck (Kreis) zeigt, dass Sie jetzt die Bedienung übernehmen. Drücken Sie den Mini-Steuerknüppel nach unten, um zum Dorf zu laufen.



3 Vor dem Zaun am Dorf bleibt Dart stehen. Über seinem Kopf ist jetzt ein gelbes Symbol (Kreis) zu sehen. Es deutet darauf hin, dass jetzt eine Handlung möglich ist. Drücken Sie die Taste ✕, um über den Zaun zu klettern.



4 Darts Heimatdorf liegt in Schutt und Asche. Zu allem Überfluss sind die Angreifer noch nicht alle fort. Eine gegnerische Gruppe stellt sich Dart entgegen. Der Kampf beginnt nach einem kurzen Dialog automatisch.



5 Auf dem Kampffeld steht Dart zwei Söldnern gegenüber. In der Auswahlleiste blinkt links das Angriffs-Symbol (Kreis). Drücken Sie ✕, und wählen Sie durch Links- oder Rechtsbewegung mit dem Steuerknüppel ein Opfer aus.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

The Legend of Dragoon — FORTSETZUNG

Die Schlacht im Dorf



6 Über dem Ziel erscheint ein blaues Dreieck (Kreis). Bleiben Sie möglichst immer bei einem Ziel, bis der Gegner erledigt ist. Um anzugreifen, drücken Sie ✕.



7 Dart stürzt sich auf den Söldner. Sie können den Schlag intensivieren, indem Sie ✕ drücken, wenn in der Mitte das Quadrat (Kreis) sichtbar ist.



8 Jetzt sind erst mal die Gegner mit ihren Angriffen an der Reihe. Erst danach setzen Sie durch Druck auf ✕ zu einer neuen Attacke an.



9 Am roten Pfeil über dem gewählten Ziel (Kreis) erkennen Sie, dass Ihr Gegner schwer geschwächt ist. Drücken Sie jetzt ✕ für den finalen Angriff.



10 Bliebe nur noch einer übrig: Der andere Söldner ist zuerst am Zug, dann sind Sie wieder dran. Greifen Sie auch ihn wiederholt mit der Taste ✕ an.



11 Nach dem Kampf gibt's die Belohnung. Oben links im Kasten sind unter anderem zwei Heiltränke zu sehen (Kreis), die Ihren Vorrat aufstocken.



12 Dart tauscht sich nach dem Kampf mit den überlebenden Bewohnern aus und erfährt von Shanas Entführung. Die Dialoge beenden Sie mit der Taste ✕.



13 Neben dem brennenden Haus entdeckt Dart eine Truhe (Kreis). Direkt vor die Truhe stellen und die Taste ✕ drücken.



14 Die Truhe ist zum Glück nicht verschlossen, sondern geht auf. Darin finden Sie den Zaubertrank „Totalzerstörung" und stecken ihn per Druck auf ✕ ein.



15 Speichern Sie Ihren Spielstand. Wie das geht, lesen Sie auf Seite 126 im Kasten „Laden und Speichern". Danach geht es nach links raus aus dem Bild.



16 Drei neue Gegner stellen sich Dart in den Weg. Bekämpfen Sie der Reihe nach alle Widersacher, fangen Sie diesmal mit dem Hauptmann an (Kreis).



17 Der Anführer der Gruppe heizt Ihnen mit Zaubern ganz schön ein. Wie Sie sich im Kampf heilen können, lesen Sie auf Seite 126 im Kasten „Heilung".



18 Sobald Sie den Anführer umgehauen haben, fliehen die übrigen Gegner. Um die müssen Sie sich also zunächst nicht mehr kümmern.



19 Statt dessen geht's jetzt ans Einsacken der Schätze. Diesmal gibt's automatisch drei Zaubertränke, die sich später noch als nützlich erweisen.



20 Die ersten beiden Kämpfe hat Dart jetzt überstanden, er kann sich im Dorf umsehen. Die Reise geht weiter, und zwar nach oben aus dem Bild heraus.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1]sprich: „Tschihts"

Cultures – Die Entdeckung Vinlands für PC



Unruhe im Wikingerdorf: Die Spielregeln sind auf den Kopf gestellt.

Mit echten Wikingern sollte man sich nicht mal im Scherz anlegen. Doch diese Gesellen hier sind zu jedem Spaß bereit

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Während des laufenden Spiels auf F2 drücken, um das Hauptmenü zu öffnen.



3 Nun können die Passwörter aus der folgenden Tabelle eingetippt werden. Der Text wird nicht angezeigt. Zur Bestätigung der korrekten Eingabe ertönt aber ein Grunzgeräusch.

Eingabetext	Wirkung
funexploration	Gesamte Karte aufdecken.
funspeedup	Spielgeschwindigkeit erhöhen.
funfillup	Alle Lager werden um je fünf Einheiten pro Ware aufgefüllt.
funmaverick	Sie werden angegriffen.
funfrieda	Tipps werden in riesiger Schrift angezeigt.
funheadsup	Die Hälse der Wikinger wachsen.
funheadsdown	Die Hälse der Wikinger schrumpfen.
funheadson	Normale Hälse für alle Wikinger.
funpicture100	Die komplette Karte wird auf der Festplatte im Spielverzeichnis unter dem Namen map1.pcx abgespeichert. Achtung: Dabei kann eventuell Ihr Computer abstürzen.
funpicture25	Die Karte wird in 25 Prozent der Originalgröße auf Festplatte abgespeichert.
funpicture12	Die Karte wird in zwölf Prozent der Originalgröße auf Festplatte abgespeichert.

American McGee's Alice für PC

Tricksen Sie sich doch einfach durchs Wunderland

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie im Startmenü auf den Menüpunkt [illegible] und dann auf den vierten Menüpunkt.



3 Nun auf das Quadrat neben dem Menüpunkt KONSOLE klicken, so dass er markiert ist. Dann auf [illegible] klicken.



4 Während des laufenden Spiels können Sie mit ^ ein Menü öffnen und die rechts aufgeführten Passwörter eingeben. Jede Eingabe wird mit ↵ beendet, das Eingabemenü durch erneuten Druck auf ^ geschlossen.

Eingabetext	Wirkung
god	Unverwundbarkeit.
health 100	Volle Gesundheit.
give all	Alle Waffen, unendlich Munition.
notarget	Alice wird nicht mehr angegriffen.
noclip	Alice kann durch Wände laufen.
cg_3rd_person 0	In der Perspektive von Alice spielen.
cg_3rd_person 1	In der normalen Perspektive spielen.
map gvillage	Spielstufe „Dementia" anwählen.
map pandemonium	Spielstufe „Pandemonium" wählen.
map skool1	Spielstufe „Schulschwindel" wählen.
map skool2	Spielstufe „Schulschluss" wählen.
map fortress1	Spielstufe „Festung der Türen" wählen.
map fortress2	Spielstufe „Jenseits der Wand" wählen.
map potears1	Spielstufe „Tränensee" wählen.
map potears2	Spielstufe „Versteck" wählen.
map potears3	Spielstufe „Gerechte Belohnung" wählen.
map utemple	Spielstufe „Unterwasserwelt" wählen.
map garden1	Spielstufe „Trockene Landung" wählen.
map garden2	Spielstufe „Krautland" wählen.
map garden3	Spielstufe „Rollende Steine" wählen.

Eingabetext	Wirkung
map garden 4	Spielstufe „Eisiger Empfang" wählen.
map centipede1	Spielstufe „Pilzwald" wählen.
map centipede2	Spielstufe „Reich des Tausenfüßlers" wählen.
map wforest	Spielstufe „Verschwörung der Raupe" wählen.
map wchess1	Spielstufe „Das weiße Königreich" wählen.
map wchess 2	Spielstufe „Rochade" wählen.
map funhouse	Spielstufe „Spiegelbild" wählen.
map jlair1	Spielstufe „Brennende Neugier" wählen.
map jlair2	Spielstufe „Jabberwockys Behausung" wählen.
map hedge1	Spielstufe „Majestätischer Irrgarten" wählen.
map hedge2	Spielstufe „Rätselhafter Wahnsinn" wählen.
map hedge3	Spielstufe „Labyrinthische Revange" wählen.
map tower1	Spielstufe „Terror in der Luft" wählen.
map tower2	Spielstufe „Unter Wasser" wählen.
map tower3	Spielstufe „Machenschaften" wählen.
map keep	Spielstufe „Schlosswache" wählen.
map facade	Spielstufe „Himmelfahrt" wählen.
map grounds1	Spielstufe „Königliche Wut" wählen.
map grounds2	Spielstufe „Königliche Schlacht" wählen.
map qlair	Spielstufe „Im Herzen der Dunkelheit" wählen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Star Wars Episode 1 – Die Dunkle Bedrohung für PC

Mit dem Lichtschwert ins Dunkel? Nein – Mit den Tricks von COMPUTER-BILD-SPIELE geht Obi-Wan ein Licht auf. Und Ihnen auch

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü des Spiels klicken Sie auf ●.



3 Nach einem Einführungsfilm beginnt das Spiel. Ab jetzt können Sie die Trickbegriffe aus der Tabelle eingeben. Dazu drücken Sie zunächst die Taste ↵.

4 Ein roter Rahmen erscheint auf dem Bildschirm ●. Hier



tippen Sie den Trickbegriff per Tastatur ein, zum Beispiel so: ●.



Beenden Sie die Eingabe per Druck auf ↵.

5 Haben Sie alles richtig gemacht, so erscheint oben links im Bild eine Meldung. Die könnte etwa so aussehen: Du bist jetzt der größte Betrüger der Welt. Bei jedem Trick gibt das Spiel eine andere Meldung aus.



Mit dem geheimen Trick i like to cheat zaubern Sie sämtliche Waffen des Spiels aus dem Hut. Ihre Gegner haben dann ganz bestimmt nichts mehr zu lachen.

Eingabetext	Wirkung
give me life	Heilt Ihre Spielfigur. Vorsicht: Nach fünfmaliger Eingabe ist Schluss, darüber hinaus wirkt der Trick nicht mehr.
i like to cheat	Sie erhalten alle Waffen und volle Munitionsvorräte.
happy	Macht die aktuell gewählte Schusswaffe stärker.
iamqueen	Sie spielen die Rolle der Königin Amidala.
iamobi	Sie übernehmen die Rolle von Obi-Wan Kenobi.
iamquigon	Sie spielen die Rolle von Qui-Gon Jin.
iampanaka	Sie spielen als Captain Panaka.
from above	Blickwinkel von oben einstellen. Nochmalige Eingabe setzt die ursprüngliche Einstellung wieder ein.
naughty naughty	Schulterkamera wählen. Nochmalige Eingabe setzt die ursprüngliche Einstellung wieder ein.
beyond cinema	Breitbild-Format einstellen.
perf	Drahtgitter-Grafik einstellen.
kill me now	Tötet die Heldenfigur auf der Stelle.

Tomb Raider – Die Chronik für Playstation

Lassen Sie Lara Croft springen – und zwar per Tastendruck zur gewünschten Spielstufe

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü des Spiels blinkt Neues Spiel. Sie können jetzt, wenn Sie wollen, drei spätere Abschnitte des Spiels direkt anwählen. Für die „Schwarze Insel" drücken Sie die Tasten ↑ und **L2** gleichzeitig. Während Sie die beiden Tasten festhalten, ist ✕ zu drücken. Sie starten das Spiel dann direkt auf der „Schwarzen Insel". Möchten Sie lieber in die Basis der Russen einsteigen, so müssen Sie im Hauptmenü die Tasten ↑ und **L1** drücken. Erneut bei gedrückten Tasten mit ✕ bestätigen. Das Technologiezentrum erreichen Sie mit der Tastenkombination ↑, **R1** und ✕.

3 Aber es gibt noch weit mehr Tricks: Im Spiel drücken Sie zunächst **Select**, dann solange →, bis die Auswahl auf der Timex-Uhr stehen bleibt. Das sieht dann so aus: ●.



4 Halten Sie danach gleichzeitig die Tasten **L1**, **L2**, **R1**, **R2** und ↑ gedrückt. Bei gedrückten Tasten ist der Trick mit ▲ zu bestätigen. Jetzt haben Sie für die aktuelle Spielstufe alle Waffen, unbegrenzte Munition und Erste-Hilfe-Packs.

5 Wiederholen Sie den Vorgang aus Schritt 3, und drücken Sie dann gleichzeitig folgende Tasten: **L1**, **L2**, **R1**, **R2** und ↓. Auch hier ist die Eingabe bei gedrückten Tasten mit ▲ zu bestätigen. Mit diesem Trick bekommen Sie weitere nützliche Gegenstände für die aktuelle Spielwelt. Das können beispielsweise Zugangskarten oder wichtige Schlüssel sein.



Lara Croft im hautengen Latexanzug. Mit den geheimen Tricks können Sie die Heldin ohne Umweg in spätere Spielstufen schicken.

MDK für PC

Helm und Gurt sind nicht mehr nötig – mit diesen Tricks hat Scharfschütze Kurt gut lachen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Bestätigen Sie im Hauptmenü den Eintrag Neues Spiel mit der Taste ↵.

3 Die geheimen Tricks funktionieren, sobald Sie die erste Aufgabe im Spiel gelöst haben und mit Kurt sicher auf der Erde gelandet sind. Dann können Sie nacheinander die Tricks eingeben, je nach Bedarf. Drücken Sie zunächst die Taste F1. Das Hilfemenü wird geöffnet ●.



4 Dort tippen Sie die Trickbegriffe ein. Auf dem Bildschirm ist von der Eingabe nichts zu sehen. Lassen Sie sich davon nicht irritieren. Tippen Sie etwa ineedabiggun ein. Die Eingabe ist mit der Taste ↵ abzuschließen.

5 Dann geht's automatisch ins Spiel zurück. Bei richtiger Eingabe erscheint auf dem Bildschirm die Meldung Super Schnellfeuer Kanone. Aber seien Sie sparsam mit den Mogeleien. Jeder Trick lässt sich pro Spielwelt nur ein Mal anwenden.

Eingabe	Wirkung
ineedabiggun	Kurt erhält die Super-Schnellfeuer-Kanone.
healme	Bei Verletzungen wird Kurt vollkommen geheilt.
iliketolob	Eine Packung zerstörerischer Mörser-Munition für den Scharfschützenmodus.
kill	Kurt stirbt den sofortigen Heldentod.

Gunman für PC

1 Bevor Sie das Spiel Gunman starten, müssen Sie die so genannte Konsole aktivieren, ein Eingabefenster, in dem Sie im Spiel die Trickbegriffe eintippen. Zum Aktivieren der Konsole klicken Sie im Windows-Bildschirm auf Start, auf Programme, Sierra und auf Gunman. Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste auf GUNMAN CHRONICLES.

2 Im daraufhin geöffneten Menü wählen Sie per Mausklick Eigenschaften.

3 Im nächsten Fenster fügen Sie dem Text in der Zeile „Ziel", der zunächst so aussieht C:\Spiele\Gunman\gunman.exe, die Zeichenfolge **-dev -console** an. Die Zeile lautet danach C:\Spiele\Gunman\gunman.exe -dev -console. Natürlich kann diese Zeile auch etwas anders aussehen, wenn „Gunman" bei Ihnen nicht auf Laufwerk C in einem Spiele-Ordner liegt. Schliessen Sie das Fenster, indem Sie auf OK klicken.

4 Starten Sie nun das Spiel Gunman. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, dann erscheint im Startmenü der Punkt Konsole.

5 Starten Sie vom zuletzt gespeicherten Spielstand, oder beginnen Sie ein neues Spiel. Im letzteren Fall müssen Sie erst das Ende des Vorspanns abwarten. Anschließend können Sie per Druck auf ^ die Konsole öffnen.

6 Ist die Konsole geöffnet, dann tippen Sie einen Cheat aus dem ersten Kasten ein, bestätigen mit ↵ und schließen die Konsole mit einem Druck auf ^.

7 Wollen Sie einen Gegenstand haben, so tippen Sie **give** und dann den Namen des gewünschten Objektes aus dem zweiten Kasten ein. Bei Gunman sind die Tasten „amerikanisch" angeordnet, also X und Z vertauscht. Für den Unterstrich _ tippen Sie bei gedrückter ⇧-Taste auf ß.

8 Um in eine andere Spielstufe zu kommen, tippen Sie **map**, dann den Namen der Spielstufe aus dem dritten Kasten ein.

Eingabetext	Wirkung
god	Unverwundbarkeit.
impulse 101	Alle Waffen und Gegenstände.
notarget	Gegner greifen nicht von allein an.
noclip	Durch Wände gehen/fliegen.
thirdperson	Kamera hinter den Spieler setzen (Third Person View).
firstperson	Kamera wieder normal (First Person View).
give xyz	Gegenstand xyz erhalten (siehe Liste unten).
map xyz	In Spielstufe xyz springen (Liste rechts).
bind x„xyz"	Cheat xyz auf Taste x legen.

Gegenstände für den GIVE-Befehl:

Eingabetext	Wirkung (Gegenstand)
weapon_fists	Messer und Faust, Ihre Startwaffen.
weapon_gausspistol	Standard-Laserpistole.
weapon_shotgun	Schrotgewehr.
weapon_minigun	Mecha-MG, Maschinengewehr.
weapon_beamgun	Polaris-Klinge.
weapon_dml	Multi-Raketenwerfer.
weapon_SPchemicalgun	Chem-Gewehr.
ammo_gaussclip	Munition für die Standard-Laserpistole.
ammo_buckshot	Munition für das Schrotgewehr.
ammo_minigunClip	Munition für das Mecha-MG.
ammo_beamgunclip	Munition für die Polaris-Klinge.
ammo_dmlclip	Munition für den Multi-Raketenwerfer.
ammo_chemical	Munition für das Chem-Gewehr.
item_healthkit	Erste-Hilfe-Paket.
item_armor	Rüstung.
vehicle_tank	Panzer.



Spielstufennamen für den MAP-Befehl:

Eingabetext	Wirkung
city1a	Zug Teil 1.
city1b	Zug Teil 2.
city2a	Besprechungsraum.
city2b	Bewegungstraining.
city3a	Schießstand.
city3b	Landebucht.
mayan0a	Landezone.
mayan0b	Kampfzone.
mayan1	Flugabwehr-Station.
mayan3a	Der Renesaurus.
mayan4	Rückkehr des Generals.
mayan6	Lager der Gesetzlosen.
mayan8	Landebahn im Dschungel.
rust1	Landeplatz Ferrin-Mond.
rust2a	Außenposten-Sektion A.
rust2b	Außenposten-Sektion B.
rust3a	Plasma-Transit-Station.
rust4a	Schildturm-Wartungsstation.
rust4b	Schildturm.
rust4c	Schildturm-Video.
rust5a	Treffen im Untergrund.
rust6a	Pump-Station A.
rust6b	Plasma-Abgas-Station.
rust6c	Laser-Forschungslabors.
rust6d	Oberflächen-Sektion 6D.
rust7a	Oberflächen-Sektor 7A.
rust7e	Bahnverladestation.
rust7b	Oberflächen-Sektor 7B.
rust7c	Mainframe-Computer-Datenlager.
rust7d	Mainframe-Computer-Kern.
rust8a	Pump-Station B.
rust9a	Instabiler Sektor.
west1	Icnus – Absturzstelle.
west2	Icnus – Klippen.
west3a	Icnus – Bombenflug.
west3b	Icnus – Sandsteinhöhlen.
west4a	Icnus – Außenposten 1.
west4b	Icnus – Außenposten 2.
west5b	Icnus – Fuhrpark.
west6a	Icnus – Damm.
west6b	Icnus – Felsenbrecher.
west6c	Icnus – Außenposten 3.
west6d	Icnus – Raffinerie.
west6e	Icnus – Festung der Gesetzlosen.
rebar0a	Eingang zur Anstalt.
rebar0b	Hinterhalt im Lift.
rebar2a	Deck A.
rebar2b	Deck B.
rebar3e	Deck B: Oberfläche.
rebar2c	Deck C.
rebar2g	Deck C: Schnabelbrüter.
rebar2j	Deck D: Gen-Labors.
rebar2d	Deck D: Kein Weg zurück.
rebar2e	Deck E.
rebar2h	Deck E: der Mainframe-Computer.
rebar2k	Die neue Ordnung.
rebar2l	Verstärkung.
rebar2i	Große Veränderungen.
rebar2f	Kalter Krieg.
rebar3b	Der Abstieg.
rebar3d	Ungewöhnliche Wege.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Los geht´s



Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie die Vollversionen und andere Programme richtig installieren, die Sie auf der CD-ROM in diesem Heft von COMPUTERBILD-SPIELE finden. Außerdem finden Sie Hilfe bei Problemen mit der Heft-CD-ROM

INSTALLATION

So starten Sie

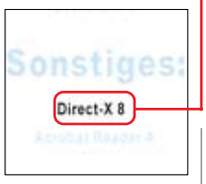
Falls Sie die COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM bereits gestartet haben, überspringen Sie einfach die folgenden drei Schritte. Sie können in diesem Fall gleich mit Schritt 1 der jeweiligen Einzelanleitung weitermachen und die Spiele installieren.

1 Legen Sie die COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und warten Sie einen Moment. Ist dann das COMPUTERBILD-SPIELE-Fenster zu sehen, so treffen Sie Ihre Auswahl.

2 Startet die **Installation** S.194 dagegen nicht von selbst, so klicken Sie doppelt auf .

3 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf das Symbol der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM . Die startet dann sofort.

Direct-X 8.0

1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 8.0“ installieren möchten, 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.

N.I.C.E. 2 installieren

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 166 MHz
- 24 **Megabyte** S.194 **Arbeitsspeicher** S.194
- 100 Megabyte freier Platz auf der **Festplatte** S.194
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98
- **Direct-X** S.194 Version 5.0

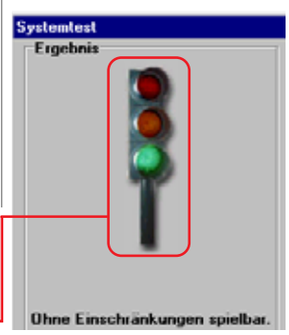
1 Legen Sie die CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und warten Sie einen Moment. Wird das COMPUTERBILD-SPIELE-Fenster automatisch geöffnet, so fahren Sie mit Schritt 4 fort.

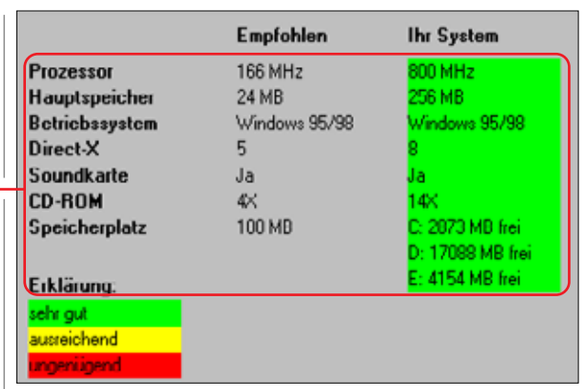
2 Erscheint das Fenster nicht selbsttätig, dann klicken Sie doppelt auf 

3 Im folgenden Fenster klicken Sie doppelt auf 

4 Um die Installation der Vollversion des Spiels „N.I.C.E. 2“ 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. N.I.C.E. 2 kann ohne Probleme installiert und 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, 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 N.I.C.E. 2 wahrscheinlich nicht. Sollten solche Probleme auftreten, 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 N.I.C.E. 2 mit einem Klick auf Überspielen vor.

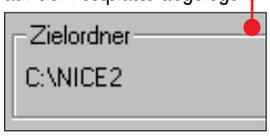
9 Sie sehen den Installationsbildschirm des Spiels .

Klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter, um mit der Installation fortzufahren.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

N.I.C.E. 2 installieren

10 In diesem Verzeichnis wird das Spiel N.I.C.E. 2 auf der Festplatte abgelegt.



Klicken Sie zur Bestätigung einfach auf Weiter.

11 Nun stehen Ihnen vier Installationsgrößen zur Verfügung. Was die einzelnen Bezeichnungen bedeuten, steht in den zugehörigen Beschreibungen. Wie Sie den freien Speicherplatz auf der Festplatte ermitteln, lesen Sie im Ratgeber unter „Installation von PC-Spielen". Bei genügend freiem Speicherplatz wählen Sie Maximalinstallation (ca. 382 MB) aus. N.I.C.E. 2 läuft damit flüssiger. Klicken Sie dann auf Weiter.



12 Dann sehen Sie die Bezeichnung des Programmordners. Lassen Sie diesen Eintrag am besten unverändert, und klicken Sie auf Weiter.



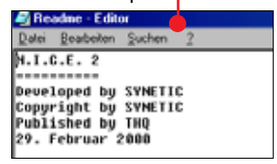
13 Im nächsten Fenster werden Sie gefragt, ob Sie DXMEDIA installieren möchten. Bestätigen Sie per Klick auf Ja, um fortzufahren. Warten Sie eine Weile ab, auch wenn der Computer scheinbar nicht mehr reagiert. Je nach Geschwindigkeit des Computers kann die Installation von DXMEDIA bis zu einer Minute dauern.

14 Jetzt können Sie eine Verknüpfung des Spiels auf der Windows-Oberfläche erstellen. Klicken Sie zu diesem Zweck auf Ja.

15 Die Installation ist fast abgeschlossen. Vergewissern Sie sich noch, ob bei Wichtige Informationen! ein Haken gesetzt ist. Falls nicht, setzen Sie einen Haken durch Klick auf das Feld.

16 Klicken Sie dann auf Beenden. Die Installation von N.I.C.E. 2 ist damit vollendet.

17 Zum Schluss erscheint noch ein hilfreiches Textfenster mit letzten Informationen zu dem Spiel. Lesen Sie



die aufmerksam durch, bevor Sie weitermachen. Per Klick auf ✕ schließen Sie das Fenster wieder. Nun steht einem packenden Rennen mit qualmenden Reifen nichts mehr im Wege. Wie Sie den Motor anwerfen, lesen Sie im Kasten „N.I.C.E. 2 starten" rechts oben auf dieser Seite. Die Redaktion wünscht viel Spaß!

N.I.C.E. 2 starten

1 Klicken Sie zunächst auf Beenden.

2 Klicken Sie doppelt auf und zum Spielstart auf Nice2.



3 Sollten Sie Profi sein, dann können Sie bei Schritt 2 auch auf Setup klicken und dort weitere Einstellungen vornehmen. Sie können etwa spezielle 3D-Grafikfunktionen aktivieren. Haben Sie dagegen wenig Computer-Praxis, dann gilt die Devise: Finger weg! Durch falsche Einstellungen funktioniert N.I.C.E. 2 möglicherweise nicht mehr.

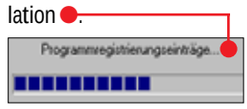
N.I.C.E. 2 entfernen

1 Sollten Sie das Spiel von der Festplatte entfernen wollen, so klicken Sie erst auf das Start-Symbol am linken unteren Rand der Windows-Benutzeroberfläche.

2 Bewegen Sie den Mauszeiger auf Programme, ziehen Sie ihn im nächsten Menüpunkt auf Synetic und auf N.I.C.E. 2. Klicken Sie anschließend auf Deinstalliere N.I.C.E. 2, um das Programm von Ihrem Computer zu entfernen.

3 Im neuen Fenster, das Sie daraufhin sehen, klicken Sie auf Ja.

4 Ein Balken zeigt den Fortschritt der Deinstallation.



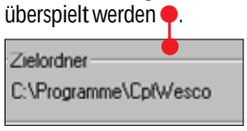
5 Klicken Sie schließlich auf die Schaltfläche OK. Damit ist N.I.C.E. 2 von der Festplatte Ihres Computers entfernt.

Captain Wesco installieren

1 Klicken Sie zunächst links auf Captain Wesco und anschließend auf Überspielen.

2 Klicken Sie dann auf Weiter, um mit der Installation des Spiels zu beginnen.

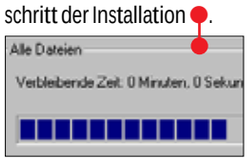
3 Im nächsten Schritt wird der Zielordner der Festplatte gezeigt, in den bestimmte Programmteile überspielt werden.



Klicken Sie zur Bestätigung auf Weiter.

4 Klicken Sie in den nächsten zwei Schritten jeweils auf die Schaltfläche Weiter, um fortzufahren.

5 Ein blauer Balken informiert Sie über den Fortschritt der Installation.



6 Zum Schluß klicken Sie noch auf Fertigstellen. Die Installation ist damit abgeschlossen.

Elfmeterschießen installieren

1 Klicken Sie erst auf Elfmeterschießen und dann auf Überspielen.

2 Lesen Sie im daraufhin geöffneten Fenster zunächst die Hinweise zum Spiel.



3 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK.

4 Anschließend geht es mit einem Mausklick auf Start weiter. Daraufhin beginnt die eigentliche Installation.

5 Klicken Sie anschließend zwei Mal hintereinander auf OK. Das war's.

Captain Wesco starten

1 Verlassen Sie die CD-ROM-Oberfläche mit einem Klick auf Beenden rechts oben.

2 Klicken Sie dann auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme und CptWesco.

3 Klicken Sie schließlich auf CptWesco, um zu beginnen. Viel Vergnügen mit dem Spiel!

Elfmeterschießen starten

1 Klicken Sie zunächst rechts oben auf Beenden.

2 Klicken Sie dann doppelt auf



3 Nun fehlt nur noch ein einzelner Mausklick auf starten, und das zünftige Tore-Schießen kann beginnen. Die Redaktion wünscht eine hohe Trefferquote.

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.

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 oder 98. Mit anderen Systemen, 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. Damit diese Spiele laufen, müssen Sie es gegen ein schnelleres austauschen.

	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

7 Das Spiel muss zahlreiche Daten auf die Festplatte Ihres Computers kopieren. Dafür wird dort entsprechend viel Speicherplatz benötigt. Entfernen Sie überflüssige Programme von der Festplatte, um dort Platz zu schaffen. Starten Sie danach den Systemtest erneut.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEST: COMPUTERMÄUSE

Klick mich!



Foto: Wildlife

Nach ein paar Millionen Klicks und etlichen Kilometern Wegstrecke auf der Matte gibt auch die beste Computermaus auf

Aus die Maus? Dann ab ins Geschäft, eine neue kaufen. Aber welche? Die Auswahl ist riesig, und äußerlich unterscheiden sich Computermäuse kaum mehr voneinander als lebende Nagetiere. Damit Sie nicht orientierungslos durch den Mäusebau irren, hat COMPUTER-BILD-SPIELE 16 Mäuse für Sie getestet – und zwar zwölf optische sowie vier speziell zum Spielen konstruierte.

Neben der Tastatur ist die Maus das wichtigste und am häufigsten genutzte Eingabegerät für den Computer. Die meisten Arbeitsprogramme und Spiele kommen ohne Maus nicht aus.

Die neueste Mäusegeneration erfasst Steuerbewegungen über **Lichtsensoren** S. 194 statt mit der guten, alten Kugel. Das bedeutet: weniger bewegliche Teile, kein Ärger mit Schmutzablagerungen auf Kugel und Rollen. Geräte mit Lichtsensoren heißen kurz „optische Mäuse". Zwölf davon mussten im COMPUTERBILD-SPIELE-Test beweisen, ob sie den klassischen „Murmel"-Tieren tatsächlich überlegen sind.

Im ersten Testabschnitt wurde untersucht, wie sich die kleinen Apparate installieren lassen. Durchweg „gut", befand die Redaktion. Denn die Installation der zugehörigen Steuerungsprogramme (Treiber) läuft bei allen Geräten vollautomatisch ab.

Bedienen müssen Sie die Dinger indes selbst, und da wäre ein gutes Handbuch sehr hilfreich. Trübe Bilanz: drei Mal „ungenügend", weil die Hersteller ganz auf eine Anleitung verzichten. Und neun Mal „mangelhaft", weil Installation und Funktionen der Maus im Beiheft nur sehr knapp beschrieben sind. Das mit Abstand beste Handbuch packt die Firma Logitech ihrer „Wingman Gaming Mouse" mit in den Karton. Besser als „befriedigend" ist es aber auch nicht.

Wer mühsam selber gelernt hat, mit seiner neuen Maus zurechtzukommen, hat damit aber noch lange keine Garantie auf eine ungetrübte Beziehung. Theorie und Praxis der Handhabung liegen leider weit auseinander. Für Bedienungsfreundlichkeit vergab die Redaktion nur einmal die Note „sehr gut" – lediglich die „Logitech Wingman i Feel Mouse Man" liegt so angenehm in der Hand, dass sie dieses Urteil rechtfertigt. Mit weiteren fünf Mäusen kommt man immerhin „gut" durch den PC-Alltag. Ernüchternd: Von den 16 getesteten Mäusen sind ganze fünf, nämlich die Typen Wingman Gaming Mouse, Wingman i Feel Mouse Man, „Ami Mouse optical", „Trackball optical" und „GM1", für Linkshänder völlig ungeeignet und damit „ungenügend".

Im Testinstitut von Fujitsu Siemens mussten die kleinen Geräte ihre Robustheit unter Beweis stellen. Den Sturz von der Schreibtischkante – 80 Zentimeter freier Fall – überstanden 14 Kandidaten ohne Probleme, also in „sehr guter" Verfassung. Der Trackball optical von Microsoft verlor ein Bedienelement, das sich aber wieder einsetzen ließ: „befriedigend". „Ungenügend" absolvierte der „Strategic Commander", ebenfalls von Microsoft, den Mausefall: Eine Bedientaste brach ab.

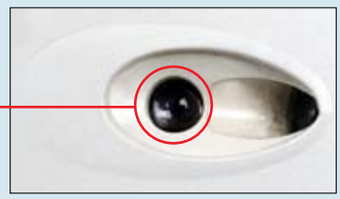
Wer den Abflug vom Tisch übersteht, sollte mit Dauerklicks keine Probleme haben. Oder? Im Labor wurde jede Taste 120 000 Mal gedrückt. Automatisch, im Schnelldurchlauf. Erfreulich: 15 Testkandidaten zeigten sich davon völlig unbeeindruckt. Bei der „optischen 4D Scroll Maus" von Pearl jedoch klemmte die linke Maustaste in unregelmäßigen Abständen. Das ist „ungenügend" – da beißt die Maus keinen Faden ab.

Auch der Cola-Test, die Nachstellung eines am Schreibtisch alltäglichen Missgeschicks, verbuchte nur einen Ausfall. 15 Computermäuse überstanden die Dusche mit klebriger Zuckerbrause ohne Probleme. Der Microsoft Trackball optical dagegen war nach dem unfreiwilligen Bad nicht mehr zu gebrauchen – „ungenügend".

Die Zeit der kargen zwei Tasten ist vorbei. Moderne Mäuse mögen üppige Ausstattung. Die

WAS IST EINE OPTISCHE COMPUTERMAUS ?

Seit etwa einem Jahr gibt es optische Computermäuse. Die haben an der Unterseite kleine Lichtsensoren. Um alle Bewegungen zu berechnen, schickt die Maus einen Lichtstrahl auf die Schreibtischoberfläche. Der von dort reflektierte Strahl trifft auf den Lichtsensor (Fachbegriff: Fotowiderstand). Immer, wenn die Maus bewegt wird, sieht die Reflexion anders aus. So „erkennt" das Gerät, in welche Richtung es verschoben wurde. Die Wegberechnung erfolgt bis zu 2000 Mal pro Sekunde. Optische Computermäuse funktionieren auf nahezu allen Oberflächen, egal, ob Holz, Kunststoff oder Teppichflor. Und die lästige Reinigung einer Kugel und ihres Lagers entfällt. Doch die schöne neue Technik hat ihren Preis. Licht statt Ball kostet im Schnitt das Dreifache.



So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat zwölf optische Mäuse und vier Spiele-Mäuse zahlreichen Prüfungen unterzogen. Im eigenen Labor und im unabhängigen Test-Institut von Fujitsu-Siemens, dem ein Zertifikat der Akkreditierungsstelle für Technik besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt. Die Prüfungen im Einzelnen:



Fotos: Weber

„Verdreckte Ermittlungen“: Wie reagiert eine Computermaus, wenn sie auf einem stark verschmutzten Tisch bewegt wird? COMPUTERBILD-SPIELE lässt auch das genau prüfen.

INSTALLATION

Mäuse und zugehörige Steuerungsprogramme (Treiber) müssen vor der Inbetriebnahme installiert werden. Ärgerlich, wenn das nur mühsam klappt oder gar überhaupt nicht. Deshalb wird auch überprüft, ob die beigefügten Anleitungen – sofern überhaupt vorhanden – verständlich verfasst und auch von Anfängern mühelos nachzuvollziehen sind.

BEDIENUNG

Zehn Redakteure beurteilen die Handhabung der Mäuse. Wie gut liegt das Gerät in der Hand? Stören harte Kanten oder Kunststoffnähte? Außerdem testet die Redaktion, ob die Bedientasten bequem erreichbar angeordnet sind und ob die Maus auch für Linkshänder brauchbar ist.

Pluspunkte gibt es für zusätzliche Bedienelemente, wie **Mini-Steuerknüppel** S.194 oder **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.194.

FALLTEST

Freier Fall aus 80 Zentimetern Höhe: Dieser Abflug entspricht dem im Alltag nicht seltenen Sturz von der Tischkante. Note



Mause-Fall: Sturz vom Tisch mit Aufprall an dessen Seitenwand.

„sehr gut“ gibt es nur, wenn die Maus anschließend unbeschädigt ist und einwandfrei funktioniert.

VERSCHLEISSTEST

Wie lange muss eine Maus halten? Mindestens 120 000 Klicks ohne jede Funktionsstörung. Um die Tasten im Zeitraffer 120 000 Mal drücken zu können, ließ COMPUTERBILD-SPIELE in Zusammenarbeit mit



Der totale Klick: Die Tasten werden 120 000 Mal gedrückt.

Fujitsu-Siemens eine 20 000 Mark teure Maschine entwickeln. Diese Apparatur klickt in nur einer Woche so oft, wie der Benutzer im ganzen „Mausleben“. Und zwar mit zehn Mäusen gleichzeitig. Und nur, wenn die nach dem Test genauso funktionieren wie vorher, bekommen sie die Note „sehr gut“.

STAUBTEST

Eine Computermaus liegt nahezu ständig offen herum und ist damit dauerndem Staubbefall



Aschenregen: Machen sich die Funktionen „aus dem Staub“?

ausgesetzt. Um den im Schnellverfahren nachzustellen, benutzt das Institut fein gesiebte Asche. Auch die so „brutal“ eingestaubte Maus muss einwandfrei funktionieren.

FLÜSSIGKEITSTEST

Auf welchem Schreibtisch ist nicht schon mal ein volles Glas umgekippt? Die Redaktion begießt Mäuse mit einem für elektronische Geräte besonders üblen Getränk: klebriger Cola. Gleich im Anschluss findet ein erster Funktionstest statt. Um die Langzeitwirkung eingetrockneten Zuckers zu testen, werden die Mäuse nach 24 Stunden ein weiteres Mal überprüft.



Cola-Leid: Alle Mäuse werden mit Zuckerbrause begossen.

PREIS/LEISTUNG

Aus einer leicht nachvollziehbaren Berechnung ergibt sich die Preis-Leistungsbewertung: Das Testergebnis der Maus wird mit dem vom Hersteller empfohlenen Verkaufspreis multipliziert.

Beispiel: Eine Maus mit dem Testergebnis 2,0 kostet 60 Mark. Daraus ergibt sich ein Preis-Leistungsindex von 120 (2,0 x 60). In der unten stehenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-Leistungsnoten ablesen. In diesem Beispiel wäre die Note „mangelhaft“.

bis 25	sehr gut
25,01 bis 50	gut
50,01 bis 75	befriedigend
75,01 bis 100	ausreichend
100,01 bis 125	mangelhaft
über 125	ungenügend

Ausnahmen: Die Testergebnisse „mangelhaft“ oder „ungenügend“ führen zur Abwertung um zwei oder drei Noten.

Wingman-Typen i Feel Mouse und i Feel Mouse Man übertragen sogar den **Rütteleffekt** S.194, sofern er ins Spiel einprogrammiert ist. Ein Beispiel: „Schusswaffengebrauch“ per Mausklick wird als „Rückstoß“ spürbar – na ja, als leichte Vibrationen in der Hand, um ehrlich zu sein. Wer auch dieses Kribbeln nicht mag, kann es abschalten. Die Mäuse „Saitek GM 1“ und „Saitek GM 2“ haben einen **Mini-Steuerknüppel** S.194, die GM 2 darüber hinaus sogar einen **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.194. Und der Microsoft Strategic Commander können Sie das Abarbeiten von Befehlsfolgen beibringen, zum Beispiel: Schießen, Nachladen, Waffe wechseln. Dann genügt beim nächsten Mal ein Knopfdruck, um diese Folge von Aktionen ablaufen zu lassen.

Fazit: Zum Spielen ist die Saitek GM 2 erste Wahl. Ausschlag gebend für den Sieg war die sehr gute, spielgerechte Ausstattung.

Die beste optischen Computermaus im Test heißt i Feel Mouse Man – ein Mäuschen mit vielen Stärken und wenigen Schwächen. Es sei denn, Sie sind Linkshänder.

TEST: COMPUTERMÄUSE FORTSETZUNG

Testergebnisse im Detail: optische Mäuse

Computer Spiele Test-Sieger

MODELL		Platz 1		Platz 2		Platz 3	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	I FEEL MOUSEMAN[1] Logitech		I FEEL MOUSE Logitech		WHEEL MOUSE OPTICAL[2] Microsoft	
SERVICE	**7%**		**1,42**		**1,42**		**1,85**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	sehr lang (60 Monate)	1,00	sehr lang (60 Monate)	1,00	lang (36 Monate)	2,00
Garanieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	069/9203166 (0,24 DM/Min.)	1,96	069/9203166 (0,24 DM/Min.)	1,96	01805/672255 (0,24 DM/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Deutsch (www.microsoft.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	069/92032165 (0,24 DM/Min.)		069/92032165 (0,24 DM/Min.)		01805/251199 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins		keins		01805/251191 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**3,37**		**3,37**		**3,04**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2,0%	einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00	einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00	einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (8,7 Megabyte)	1,00	ja (8,7 Megabyte)	1,00	nein (10,3 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion/verbleibender Programmrest (gemessen)	1,4%	32,7107 Megabyte	5,49	32,7107 Megabyte	5,49	8,3026 Megabyte	3,88
Sprache Installationsanweisungen (überprüft)	1,0%	Deutsch einstellbar	3,00	Deutsch einstellbar	3,00	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**5,00**		**5,00**		**5,00**
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%	sehr knapp (E,H)	5,00	sehr knapp (E,H)	5,00	sehr knapp (E,J)	5,00
BEDIENUNG	**37%**		**2,00**		**2,14**		**2,14**
Handhabung (überprüft)	10%	sehr angenehm	1,00	angenehm	2,00	angenehm	2,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	10%	gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00
Genauigkeit der Bedienelemente (überprüft)	5%	gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00
Form (Griffigkeit, überprüft)	5%	handlich	2,00	handlich	2,00	handlich	2,00
Für Linkshänder geeignet (überprüft)	1%	nein	6,00	ja	1,00	ja	1,00
Kabellänge (gemessen)	5%	normal (1,74 m)	3,00	normal (1,68 m)	3,00	normal (1,90 m)	3,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
BEDIENELEMENTE	**13,6%**		**1,68**		**2,01**		**2,01**
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	einige (3)	3,00	wenige (2)	4,00	wenige (2)	4,00
Bildlaufhilfe (Scrollelement, überprüft)	3%	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00
Bildlaufhilfe mit Klickfunktion (überprüft)	3%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Bedienelemente programmierbar (überprüft)	3%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
QUALITÄT	**35%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Lichttest (Störanfälligkeit, überprüft)	3%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Falltest (Robustheit, überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	8%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Reinigung (überprüft)	4%	nicht erforderlich	1,00	nicht erforderlich	1,00	nicht erforderlich	1,00
Staubtest (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
SONSTIGES	**0%**		**0,00**		**0,00**		**0,00**
Verbindung zum Computer (Anschlussart, überprüft)	0%	**USB-Anschluss** S.194		USB-Anschluss		USB-Anschluss	
Mit im Lieferumfang (überprüft)	0%	Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung		Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung		Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung, Adapter für PS/2-Anschluss	
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert (überprüft)	0%	Windows 98, Windows ME, Windows 2000		Windows 98, Windows ME, Windows 2000		Windows 95, Windows 98	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,70**		**1,80**		**1,81**
AUFWERTUNG		**Rütteleffekt** S.194 eingebaut	**-0,20**	Rütteleffekt eingebaut	**-0,20**		
ABWERTUNG		kein Adapter für **PS/2-Anschluss** S.194 mitgeliefert	**+0,10**	kein Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert	**+0,10**		
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,60**	**gut**	**1,70**	**gut**	**1,81**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**	
Preis (laut Hersteller)		129 Mark		99 Mark		79 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Februar fand*)		95 Mark, GT Computer, Hannover, Tel. 0511/440950		79 Mark, Fort Nox Computer Aachen, Tel. 0800/3678566		47 Mark, Appa Computer, Berlin, Tel. 030/36282130	
Berechnung des Preis-Leistungsverhältnisses (Note x Preis)		1,6 x 129 = 206,4 = ungenügend		1,7 x 99 = 168,3 = ungenügend		1,81 x 79 = 142,99 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] sprich: „Ei Fihl Maus Män" [2] sprich: „Whl Maus Optickel" [3] sprich: „Intelli Maus Intelli Ei" [4] sprich: „Airni Maus Optickel" [5] sprich: „Optickel Maus Ju Ess Bi" [6] sprich: „Opto Maus 3 Batten" [7] sprich: „Whl Maus Optickel"

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 3		Platz 5		Platz 6		Platz 7		Platz 7	
INTELLI MOUSE INTELLI EYE[3] Microsoft		**AMI MOUSE OPTICAL**[4] Trust		**OPTICAL MOUSE USB**[5] Saitek		**OPTO-MAUS 3BUTTON**[6] Arowana		**WHEEL MOUSE OPTICAL**[7] Hama	
	1,42		**2,99**		**2,99**		**4,00**		**2,99**
sehr lang (60 Monate)	1,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
01805/672255 (0,24 DM/Min.)	1,96	0280/158820 (0,24 DM/Min.)	1,96	089/54612710 (0,24 DM/Min.)	1,96	01907/00920 (2,42 DM/Min.)	5,49	09091/502115 (0,24 DM/Min.)	1,96
Deutsch (www.microsoft.de)	1,00	keine (www.trust.com)	6,00	keine (www.saitek.de)	6,00	keine (www.arowana.de)	6,00	keine (www.hama.de)	6,00
01805/251199 (0,24 DM/Min.)		0280/158820 (0,24 DM/Min.)		089/5467570 (0,24 DM/Min.)		02152/553711 (0,24 DM/Min.)		09091/502115 (0,24 DM/Min.)	
01805/251191 (0,24 DM/Min.)		0280/158865 (0,24 DM/Min.)		089/54675741 (0,24 DM/Min.)		02152/553737 (0,24 DM/Min.)		09091/502274 (0,24 DM/Min.)	
	3,04		**3,24**		**3,99**		**3,28**		**3,27**
einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00	einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00	einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00	einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00	einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00
nein (10,3 Megabyte)	6,00	nein (5,9 Megabyte)	6,00	nein (9,2 Megabyte)	6,00	nein (0,5 Megabyte)	6,00	nein (0,5 Megabyte)	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
8,3026 Megabyte	3,88	4,9234 Megabyte	3,22	8,7450 Megabyte	3,96	0,0532 Megabyte	1,23	0,0410 Megabyte	1,20
Deutsch	1,00	Deutsch einstellbar	3,00	Englisch	6,00	Englisch	6,00	Englisch	6,00
	5,00		**4,00**		**5,00**		**4,50**		**5,00**
sehr knapp (E,J)	5,00	etwas knapp (E,F,H,J)	4,00	sehr knapp (E,J)	5,00	sehr knapp (A,B,G)	4,50	sehr knapp (A,F)	5,00
	2,22		**2,35**		**2,08**		**2,76**		**3,16**
etwas unangenehm	3,00	angenehm	2,00	angenehm	2,00	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00
sehr gut	1,00	gut	2,00	gut	2,00	normal	3,00	mühsam	4,00
gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00
etwas unhandlich	3,00	handlich	2,00	handlich	2,00	etwas unhandlich	3,00	etwas unhandlich	3,00
ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
normal (1,97 m)	3,00	gering (1,45 m)	4,00	normal (1,56 m)	3,00	normal (1,70 m)	3,00	gering (1,50 m)	4,00
stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
	2,01		**1,34**		**2,01**		**2,01**		**1,34**
wenige (2)	4,00	viele (4)	2,00	wenige (2)	4,00	wenige (2)	4,00	viele (4)	2,00
1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
	1,00		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
nicht erforderlich	1,00	nicht erforderlich	1,00	nicht erforderlich	1,00	nicht erforderlich	1,00	nicht erforderlich	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
	0,00		**0,00**		**0,00**		**0,00**		**0,00**
USB-Anschluss		PS/2-Anschluss		USB-Anschluss		PS/2-Anschluss		USB-Anschluss	
Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung, Adapter für PS/2-Anschluss		Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung		Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung		Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung		Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung, Adapter für PS/2-Anschluss	
Windows 95, Windows 98		Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0, Windows 2000		Windows 98		Windows 95, Windows 98		Windows 3.1, Windows 95, Windows 98,	
	1,81		**1,87**		**1,92**		**2,19**		**2,19**
				kein Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert	**+0,10**				
gut ←	**1,81**	**gut** ←	**1,87**	**gut** ←	**2,02**	**gut** ←	**2,19**	**gut** ←	**2,19**
ungenügend		**mangelhaft**		**ungenügend**		**mangelhaft**		**ungenügend**	
99 Mark		62 Mark		80 Mark		50 Mark		69 Mark	
kein günstigerer Preis bekannt		49 Mark, Schiwi Elektronik, Hamburg, Tel. 040/52875810		66 Mark, Promoteam, Nettetal, Tel. 02157/8973620		kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt	
1,81 x 99 = 179,19 = ungenügend		1,87 x 62 = 115,94 = mangelhaft		2,02 x 80 = 161,6 = ungenügend		2,19 x 50 = 109,5 = mangelhaft		2,19 x 69 = 151,11 = ungenügend	

Testergebnisse im Detail: optische Mäuse

MODELL / HERSTELLER / GEWICHTUNG		Platz 9 OPTICAL MOUSE[1] Dexxa		Platz 10 OPTICAL MOUSE Vivanco		Platz 11 OPTISCHE MAUS-5 KEY USB[2] Pearl	
SERVICE	**7%**		**2,85**		**3,14**		**3,63**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (6 Monate)	4,49
Garanieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0531/1216150 (0,24 DM/Min.)	1,96	0800/0181784 (kostenlos)	1,00	07631/360300 (0,24 DM/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.buydexxa.de)	5,00	keine (www.vivanco.de)	6,00	keine (www.pearl.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0531/1216150 (0,24 DM/Min.)		0800/0181784 (kostenlos)		07631/360200 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins		04102/231315 (0,24 DM/Min.)		07631/360444 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**3,29**		**3,28**		**3,29**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2,0%	einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00	einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00	einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (0,5 Megabyte)	6,00	nein (0,5 Megabyte)	6,00	nein (4,8 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion/verbleibender Programmrest (gemessen)	1,4%	0,0696 Megabyte	1,26	0,0532 Megabyte	1,23	0,0696 Megabyte	1,26
Sprache Installationsanweisungen (überprüft)	1,0%	Englisch	6,00	Englisch	6,00	Englisch	6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**6,00**		**5,49**		**6,00**
Gliederung (A), Begriffserklärungen (B), Schlagwortverzeichnis (C), häufig gestellte Fragen (D), Grafik/Bildschirmansichten (E), Kurzübersichten (F), Tipps und Tricks (G), Fehlerkurzhilfe (H), Hilfe-Telefonnummer (I), Internet-Hilfe (J)	2%	nicht vorhanden	6,00	sehr knapp (A)	5,49	nicht vorhanden	6,00
BEDIENUNG	**37%**		**3,22**		**2,76**		**3,30**
Handhabung (überprüft)	10%	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	10%	mühsam	4,00	normal	3,00	mühsam	4,00
Genauigkeit der Bedienelemente (überprüft)	5%	gut	2,00	gut	2,00	etwas ungenau	3,00
Form (Griffigkeit, überprüft)	5%	etwas unhandlich	3,00	etwas unhandlich	3,00	etwas unhandlich	3,00
Für Linkshänder geeignet (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Kabellänge (gemessen)	5%	gering (1,50 m)	4,00	normal (1,74 m)	3,00	gering (1,45 m)	4,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
BEDIENELEMENTE	**13,6%**		**1,34**		**2,01**		**1,34**
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	viele (4)	2,00	wenige (2)	4,00	viele (4)	2,00
Bildlaufhilfe (Scrollelement, überprüft)	3%	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00
Bildlaufhilfe mit Klickfunktion (überprüft)	3%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Bedienelemente programmierbar (überprüft)	3%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
QUALITÄT	**35%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Lichttest (Störanfälligkeit, überprüft)	3%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Falltest (Robustheit, überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	8%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Reinigung (überprüft)	4%	nicht erforderlich	1,00	nicht erforderlich	1,00	nicht erforderlich	1,00
Staubtest (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
SONSTIGES	**0%**		**0,00**		**0,00**		**0,00**
Verbindung zum Computer (Anschlussart, überprüft)	0%	**PS/2-Anschluss** S.194		**USB-Anschluss** S.194		PS/2-Anschluss	
Mit im Lieferumfang (überprüft)	0%	Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung		Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung		Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung	
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert (überprüft)	0%	Windows 3.1, Windows 95, 98, Windows NT 4.0, Windows 2000		Windows 95, Windows 98		Windows 3.1, Windows 95, 98, Windows NT 4.0, Windows 2000	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,22**		**2,15**		**2,30**
AUFWERTUNG							
ABWERTUNG				kein Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert	**+ 0,10**		
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,22**	**gut**	**2,25**	**gut**	**2,30**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**	
Preis (laut Hersteller)		60 Mark		70 Mark		59 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Februar fand*)		44 Mark, Appa Computer, Berlin, Tel. 030/36282130		kein günstigerer Preis bekannt		55 Mark, Promoteam, Nettetal, Tel. 02157/8973620	
Berechnung des Preis-Leistungsverhältnisses (Note x Preis)		2,22 x 60 = 133,2 = ungenügend		2,25 x 70 = 157,5 = ungenügend		2,3 x 59 = 135,7 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] sprich: „Optickel Maus" [2] sprich: „Kieh Ju Ess Bi" [3] sprich: „Träckbohl Optickel" [4] sprich: „Wingmän Gäiming Maus" [5] sprich: „Sträteddschick Kommahnder"

Computer Spiele Test-Sieger | Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Testergebnisse im Detail: Spiele-Mäuse

Platz 12		Platz 1		Platz 2		Platz 3		Platz 4	
TRACKBALL OPTICAL[3]		**GM2**		**WINGMAN GAMING MOUSE**[4]		**STRATEGIC COMMANDER**[5]		**GM1**	
Microsoft		Saitek		Logitech		Microsoft		Saitek	
	1,85		**2,70**		**2,70**		**2,70**		**2,70**
lang (36 Monate)	2,00	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
01805/672255 (0,24 DM/Min.)	1,96	089/54612710 (0,24 DM/Min.)	1,96	069/92032166 (0,24 DM/Min.)	1,96	01805/672255 (0,24 DM/Min.)	1,96	089/54612710 (0,24 DM/Min.)	1,96
Deutsch (www.microsoft.de)	1,00	Deutsch (www.saitek.de)	1,00	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Deutsch (www.microsoft.de)	1,00	Deutsch (www.saitek.de)	1,00
01805/251199 (0,24 DM/Min.)		089/5467570 (0,24 DM/Min.)		069/92032165 (0,24 DM/Min.)		01805/251199 (0,24 DM/Min.)		089/5467570 (0,24 DM/Min.)	
01805/251191 (0,24 DM/Min.)		089/54675741(0,24 DM/Min.)		keins		01805/251191 (0,24 DM/Min.)		089/54675741(0,24 DM/Min.)	
	3,30		**3,16**		**3,83**		**3,46**		**3,78**
einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00	einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00	einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00	einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00	einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00
nein (19,1 Megabyte)	6,00	nein (16,2 Megabyte)	6,00	nein (27,1 Megabyte)	6,00	nein (34,65 Megabyte)	6,00	nein (4,6 Megabyte)	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
15,0528 Megabyte	4,88	11,1084 Megabyte	4,33	24,1569 Megabyte	5,49	27,7463 Megabyte	5,49	4,5793 Megabyte	3,14
Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch einstellbar	3,00	Deutsch	1,00	Englisch	6,00
	5,49		**4,00**		**3,00**		**4,00**		**4,00**
sehr knapp (J)	5,49	etwas knapp (E,F,H,J)	4,00	akzeptabel (E,F,G,H,I,J)	3,00	etwas knapp (E,F,G,J)	4,00	etwas knapp (E,F,I,J)	4,00
	3,43		**3,16**		**2,41**		**2,14**		**3,30**
etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00	angenehm	2,00	etwas unangenehm	3,00
mühsam	4,00	mühsam	4,00	sehr gut	1,00	gut	2,00	mühsam	4,00
etwas ungenau	3,00	gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00	gut	2,00
unhandlich	4,00	etwas unhandlich	3,00	etwas unhandlich	3,00	handlich	2,00	etwas unhandlich	3,00
nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
normal (1,88 m)	3,00	gering (1,43 m)	4,00	normal (1,80 m)	3,00	normal (1,90 m)	3,00	gering (1,43 m)	4,00
stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
	1,34		**1,00**		**3,88**		**3,21**		**3,12**
viele (4)	2,00	sehr viele (11)	1,00	einige (3)	3,00	sehr viele (13)	1,00	wenige (2)	4,00
1 Rad (vertikal)	1,00	1 Rad (vertikal)	1,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	1 Rad (vertikal)	1,00
ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00
	2,29		**1,77**		**1,06**		**2,43**		**1,77**
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
leichte Beschädigung (Kugel fällt raus, lässt sich aber wieder einsetzen)	3,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Bedientaste abgebrochen)	6,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
nicht erforderlich	1,00	sehr einfach	1,49	sehr einfach	1,49	nicht erforderlich	1,00	sehr einfach	1,49
bestanden	1,00	nicht bestanden (Mauszeiger lässt sich nicht mehr bewegen)	6,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Mauszeiger lässt sich nicht mehr bewegen)	6,00
nicht bestanden (Mauszeiger lässt sich nicht mehr bewegen)	6,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
	0,00		**0,00**		**0,00**		**0,00**		**0,00**
USB-Anschluss		USB-Anschluss		USB-Anschluss		USB-Anschluss		USB- und serieller Anschluss	
Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung, Adapter für PS/2 Anschluss		zweite Maus (zum Arbeiten am PC), Action Pad, Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung		Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung, Adapter für PS/2-Anschluss, Spiel „Shogo"		Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung		Steuerungsprogramme, Bedienungsanleitung	
Windows 95, Windows 98		Windows 95, Windows 98		Windows 95, Windows 98		Windows 95, Windows 98		Windows 95, Windows 98	
	2,67		**2,37**		**2,24**		**2,53**		**2,74**
		Mini-Steuerknüppel vorhanden	**-0,10**			Befehlsfolgen-Aufnahme möglich	**-0,20**	Mini-Steuerknüppel vorhanden	**-0,10**
		Geschwindigkeits-/ Schubregler vorhanden	**-0,10**						
		normale Computermaus mitgeliefert	**-0,10**						
		kein Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert	**+0,10**			kein Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert	**+0,10**	kein Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert	**+0,10**
befriedigend	**2,67**	**gut**	**2,17**	**gut**	**2,24**	**gut**	**2,43**	**befriedigend**	**2,74**
ungenügend		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**	
99 Mark		129 Mark		59 Mark		129 Mark		70 Mark	
69 Mark, Prosoft, Mühlheim, Tel. 02630/95540		76 Mark, Promoteam, Nettetal, Tel. 02157/8973620		49 Mark, Appa Computer, Berlin, Tel. 030/36282130		100 Mark, Prosoft, Mülheim, Tel. 02630/95540		46 Mark, Promoteam, Nettetal, Tel. 02157/8973620	
2,67 x 99 = 264,33 = ungenügend		2,17 x 129 = 279,93 = ungenügend		2,24 x 59 = 132,16 = ungenügend		2,43 x 129 = 313,47 = ungenügend		2,74 x 70 = 191,8 = ungenügend	

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

OM[1]: Platz 1 — Logitech i Feel Mouse Man — Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	129 Mark



Diese so genannte Daumentaste befindet sich an der linken Seite der Maus. Sie kann über das Steuerungsprogramm mit beliebigen Funktionen belegt werden. Für Linkshänder ist sie aber nur schwer zu erreichen.

- ⊕ Rütteleffekt S.194 eingebaut
- ⊕ Sehr angenehme Handhabung
- ⊖ Kein Adapter für PS/2-Anschluss S.194 mitgeliefert

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

OM: Platz 2 — Logitech i Feel Mouse



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	99 Mark



Um mit der „i Feel Mouse“ spielen und arbeiten zu können, benötigen Sie einen Computer mit **USB-Anschluss** S.194 und Windows 98.

- ⊕ Rütteleffekt eingebaut
- ⊕ Angenehme Handhabung
- ⊖ Sehr knappes Handbuch
- ⊖ Kein Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

OM: Platz 3 — Microsoft Wheel Mouse optical



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	79 Mark



Durchdacht: Dank dieses mitgelieferten Adapters lässt sich die „Microsoft Wheel Mouse optical“ sowohl am USB-Anschluss als auch am PS/2-Anschluss eines Computers installieren.

- ⊕ Angenehme Handhabung
- ⊕ Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert
- ⊖ Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim

OM: Platz 3 — Microsoft Intelli Mouse with Intelli Eye



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	99 Mark



Bei optischen Mäusen meldet ein solcher Lichtsensor jede Mausbewegung. Der Sensor der „Microsoft Intelli Mouse with Intelli Eye“ erfasst bis zu 2000 Bewegungen pro Sekunde.

- ⊕ Sehr gut erreichbare Bedienelemente
- ⊕ Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert
- ⊖ Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim

OM: Platz 5 — Trust AMI Mouse optical



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	62 Mark



An der linken Seite sitzen diese zwei zusätzlichen Bedientasten. Sie können mit dem Daumen betätigt werden. Leider nur von Rechtshändern, für Linkshänder sind sie kaum zu erreichen.

- ⊕ Angenehme Handhabung
- ⊕ Gut erreichbare Bedienelemente
- ⊕ Viele Bedientasten
- ⊖ Etwas knappes Handbuch

Infos bei: Aashima GmbH, Siemenstr. 1, 47533 Kleve

OM: Platz 6 — Saitek Optical Mouse USB



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	80 Mark



Die so genannte Scrolltaste befindet sich zwischen der linken und der rechten Maustaste. Sie ermöglicht das Auf- und Abbewegen („Scrollen“) von Bildschirminhalten.

- ⊕ Angenehme Handhabung
- ⊕ Gut erreichbare Bedienelemente
- ⊖ Sehr knappes Handbuch
- ⊖ Kein Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Hegener und Glaser AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

OM: Platz 7 — Arowana Opto-Mouse 3 Button — Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	50 Mark



Die „Arowana Opto-Mouse 3 Button“ hat einen PS/2-Anschluss. Deshalb kann sie an nahezu jedem Computer betrieben werden.

- ⊕ Günstiger Preis
- ⊖ Etwas unangenehme Handhabung
- ⊖ Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Poso Electronic GmbH, Kalver Str. 23, 58515 Lüdenscheid

OM: Platz 7 — Hama Wheel Mouse optical



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	69 Mark



Sehr gut: Zusammen mit der „Wheel Mouse optical“ wird dieser PS/2-Adapter geliefert. Deshalb können Sie die Maus sowohl am PS/2-Anschluss als auch am USB-Anschluss des Computers betreiben.

- ⊕ Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert
- ⊖ Schwer erreichbare Bedienelemente
- ⊖ Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Hama GmbH & Co., Dresdner Str. 9, 86653 Monheim

[1] OM = optische Maus

Hier stand im Heft eine Anzeige.

OM[1]: Platz 9 Dexxa Optical Mouse





An der linken und rechten Seite der Maus befinden sich zwei zusätzliche Bedientasten. Leider sind die nur schwer zu erreichen.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	60 Mark

- ⊕ Viele Bedientasten
- ⊖ Schwer erreichbare Bedienelemente
- ⊖ Kein Handbuch

Infos bei: Dexxa GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

OM: Platz 10 Vivanco Optical Mouse





Zwischen der linken und der rechten Maustaste sitzt diese Scrolltaste. Bewegen Sie die nach vorn, so wird der Bildschirminhalt nach unten gerollt, also quasi „durchgeblättert“, und umgekehrt.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	70 Mark

- ⊕ Kostenloses Hilfetelefon
- ⊖ Sehr knappes Handbuch
- ⊖ Kein Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Vivanco AG, Ewige Weide 15, 22926 Ahrensburg

OM: Platz 11 Pearl optische Maus-5 Key USB





Sowohl an der linken, als auch an der rechten Seite der Maus befindet sich je eine zusätzliche Bedientaste. Beide sind leider nur schwer zu erreichen.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	59 Mark

- ⊕ Viele Bedientasten
- ⊖ Schwer erreichbare Bedienelemente
- ⊖ Kein Handbuch

Infos bei: Pearl GmbH, Pearlstr. 1, 79426 Buggingen

OM: Platz 12 Microsoft Track Ball optical





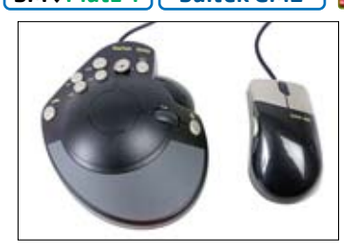
Diese Maus wird nicht, wie alle anderen, auf der Tischplatte hin- und herbewegt. Statt dessen steuern Sie den Mauszeiger, indem Sie diesen so genannten Trackball in die gewünschte Richtung drehen.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	99 Mark

- ⊕ Viele Bedientasten
- ⊕ Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden
- ⊖ Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim

SM[2]: Platz 1 Saitek GM2 PC Games Test-Sieger





Für Spieler sehr wichtig: An der rechten Seite befindet sich dieser Geschwindigkeits-/Schubregler. Damit können Sie das Tempo von Spielfahrzeugen und -figuren verändern.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	129 Mark

- ⊕ Geschwindigkeits-/Schubregler und Mini-Steuerknüppel vorhanden
- ⊕ Computer-Maus mitgeliefert
- ⊖ Kein Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Hegener und Glaser AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

SM: Platz 2 Logitech Wingman Gaming Mouse PC Games Preis-Leistungs-Sieger





Ohne Funktion: An der linken Seite der Maus befindet sich diese Einbuchtung. Dort findet der Daumen Halt, und Sie haben die Maus besser im Griff – zumindest theoretisch.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	59 Mark

- ⊕ Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert
- ⊕ Sehr gut erreichbare Bedienelemente
- ⊖ Etwas unangenehme Handhabung

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

SM: Platz 3 Microsoft Strategic Commander





Betätigen Sie diese Taste am „Microsoft Strategic Commander“, so können Sie über das Steuerungsprogramm Befehlsfolgen nacheinander aufnehmen und auf eine Bedientaste legen.

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	129 Mark

- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊕ Aufnahme von Befehlsfolgen möglich
- ⊖ Falltest nicht bestanden
- ⊖ Kein Adapter für PS/2-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim

SM: Platz 4 Saitek GM1





An der rechten Seite der Maus befindet sich dieser Mini-Steuerknüppel. Damit können Sie beispielsweise in Flugsimulationen die Blickrichtung von hinten nach vorn umschalten.

Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	70 Mark

- ⊕ Mini-Steuerknüppel vorhanden
- ⊖ Staubtest nicht bestanden
- ⊖ Kein Adapter für PS/2-Anschluss möglich

Infos bei: Hegener und Glaser AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

[1]OM = optische Maus [2]SM = Spielmaus

Hier stand im Heft eine Anzeige.

EINZELTEST: SPIELETASTATUR

Vorgeknöpft



1sprich: „Pi Si Dasch" 2sprich: „Nettskäip" 3sprich: „Mädschicks Mjusick Mäker" 4sprich: „Paint Schopp"

Eine etwas andere Spieletastatur kommt von der Firma Saitek. Das „PC Dash[1] 2" hat nicht weniger als 35 Bedientasten, von denen jede mit Funktionen diverser Spiele belegt werden kann. Dann reicht künftig ein Knopfdruck, und schon steht etwa in „Die Siedler 3" ein Haus oder werden Waren verteilt. Der Griff zu PC-Tastatur oder Maus erübrigt sich damit. Aber ist ein solcher „Krieg der Knöpfe" überhaupt noch zu beherrschen? COMPUTERBILD-SPIELE hat sich das Gerät genau vorgeknöpft.



Eine Pappschablone für „Die Siedler 3": Sie wird einfach auf das „PC Dash 2" gelegt.

Das PC Dash 2 unterscheidet sich schon auf den ersten Blick von anderen Spieletastaturen – durch seine üppigen Maße. 35 Tasten benötigen eine Menge Platz. Die Funktionsbelegung der vielen Knöpfe erfolgt entweder frei nach Ihren Vorlieben über das mitgelieferte Steuerungsprogramm (Treiber). Oder Sie greifen auf so genannte Profile von der ebenfalls serienmäßigen CD-ROM zurück. Das sind vorgefertigte Belegungsmuster für bestimmte Spiele. Laden Sie also das Profil für Siedler 3, so werden die Bedientasten automatisch mit Funktionen wie „Häuser bauen" oder „Waren verteilen" belegt. Damit Sie immer die Übersicht behalten, können Sie ins PC Dash 2 Pappschablonen mit Bildsymbolen für die Tasten einlegen. So ist immer zu sehen, welcher Knopf welchen Befehl auslöst. Im Karton finden Sie neun Schablonen. Das Lieblingsspiel ist nicht dabei? Dann werden Sie vielleicht auf der Internet-Seite des Herstellers fündig (siehe Tabelle). Dort stehen weitere 32 „Schnittmuster" zum Überspielen auf den PC bereit. Dann einfach ausdrucken und ausschneiden – fertig. Wer Glück hat, entdeckt künftig eine passende Vorlage in der Verpackung des Spiels. Saitek versichert, dass viele Titel gleich mit Dash-2-Schablone ausgeliefert werden sollen. Auch Arbeitsprogramme, wie „Netscape"[2], „Magix Music Maker"[3] oder „Paint Shop[4] Pro", können Sie mit dem PC Dash 2 steuern, denn passende Profile und Schablonen liefert Saitek mit. Auch hier gilt: Im Internet soll die Auswahl weit größer sein.

Und was taugt die knopfstarke Spieletastatur im Einsatz? Dank **USB-Anschluss** S.194 und vollautomatischer Installation des Steuerungsprogramms ist die Inbetriebnahme auch für Anfänger einfach. Ein klares „gut".

Allerdings sollte Ihr Computer einen USB-Anschluss haben, denn ein Adapter für die Verbindung mit dem Spielgeräte-Anschluss ist nicht vorgesehen.

Für Handhabung und Erreichbarkeit der Bedienelemente vergab die Redaktion wider Erwarten die Note „sehr gut" – dank übersichtlicher Anordnung der vielen Tasten.

Einen größeren Schreibtisch brauchen Sie für PC Dash 2 nicht.



Drücken Sie hier, dann können Sie den Tasten weitere 35 Befehle zuweisen.

Mittels spezieller Standfüße nimmt das Gerät auf (besser: über) der normalen Computer-Tastatur Platz.

Ob das Tastenwunder solide gebaut ist, überprüfte das Testinstitut Fujitsu-Siemens in Augsburg. Das Resultat: 120 000 Knopfdrücke in Folge überstand das Gerät nicht. Nach dem Dauertest hatte die Feuertaste aufgegeben – das ist leider „ungenügend". „Sehr gut", nämlich ohne jeden Schaden, überstand das Gerät dagegen den freien Fall von der Tischkante, also aus 80 Zentimetern Höhe. Auch die klebrige Cola-Dusche und die „Zeitraffer-Verstaubung" mit fein gesiebter Asche ließen den Testkandidaten unbeeindruckt.

Fazit: Vielspieler sollten zumindest einen zweiten Blick riskieren. Erstaunlich gute Handhabung der Tastenflut spricht für das Gerät, der offenbare Mangel an Solidität jedoch dagegen. Vor- und Nachteile münden in der Gesamtnote „befriedigend". An der Dauerbelastbarkeit des PC Dash 2 darf Saitek getrost nachbessern, und auch den nicht eben geringen Preis von 99 Mark sollte sich der Hersteller noch einmal genau vorknöpfen.



Mit der beiliegenden Software konfigurieren Sie die Funktionstasten.

Testergebnisse im Detail

MODELL		PC DASH 2	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Saitek	NOTE
SERVICE	**7%**		**2,70**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	kurz (12 Monate)	4,00
Garanieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	089/54612710 (0,24 DM/Min.)	1,96
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	1%	Deutsch (www.saitek.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089/5467570 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089/54675744 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,35**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	einfach (automatische Installation des Steuerungsprogramms)	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (8,6 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,8315 Megabyte	1,19
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
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 (A,D,E,F,G,I,J)	2,50
BEDIENUNG	**30%**		**1,17**
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	10%	sehr einfach	1,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	10%	sehr gut	1,00
Genauigkeit der Bedienelemente (überprüft)	5%	gut	2,00
Für Linkshänder geeignet (überprüft)	1%	ja	1,00
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	sehr viele (46)	1,00
BEDIENELEMENTE	**13,6%**		**2,10**
Anzahl Tasten (überprüft)	4,6%	sehr groß (35)	1,00
Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel** S.194 (überprüft)	3%	vorhanden	1,00
Geschwindigkeitsregler S.194 (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00
Zusatzstift (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00
Bedientasten programmierbar (überprüft)	3%	ja	1,00
QUALITÄT	**39 %**		**2,54**
Falltest (Robustheit, überprüft)	10%	bestanden	1,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	12%	nicht bestanden (Feuertaste defekt)	6,00
Staubtest (überprüft)	7%	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	10%	bestanden	1,00
SONSTIGES	**3%**		**2,33**
Kabellänge (gemessen)	2%	normal (1,75 m)	3,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	stabil (Kabeltülle)	1,00
Gewicht (gemessen)	0%	521 Gramm	
Verbindung zum Computer (Anschlussart, überprüft)	0%	**USB-Anschluss** S.194	
Mit im Lieferumfang (überprüft)	0%	USB-Anschlusskabel, Bedienungsanleitung, neun verschiedene Schablonen für die Spieletastatur, Steuerungsprogramme, Programme Game Controller, SGE Software, SGE GameProfiles, DirectX 7.0a, Adobe, Acrobat Reader 4.0 und Internet Explorer 4.0	
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert		Windows 95, Windows 98	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,06**
ABWERTUNG		nach 120 000 Betätigungen Feuertaste defekt	**+1,00**
		kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert	**+0,10**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**3,16**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		99 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		kein günstigerer Preis bekannt	
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.

REPORTAGE

Durchstar zum



ten Spielen



Hauptmann René Weßling am Steuer seines Tornados auf dem Fliegerhorst Upjever. Der Luftwaffen-Pilot vergleicht die Anordnung der Instrumente seines Kampfjets mit einem Computerspiel-Cockpit.

Fotos: Manfred Freye



Volltreffer: Die russische Transportmaschine hat im Spiel „USAF“ keine Chance gegen die F-15 Eagle.



Anzeigenflut: Der Pilot eines modernen Kampfjets muss viel im Blick und noch mehr im Kopf haben.

Ein Luftwaffen-Hauptmann prüfte für COMPUTERBILD-SPIELE, wie wirklichkeitsgetreu Flugsimulationen sind

Höhe 10 000 Fuß. Der F-16-Bomber von Hauptmann René Weßling (31) fliegt mit 350 Knoten über dem Raum München. Plötzlich taucht rechts hinten eine gegnerische Mig 29 auf, zieht Richtung acht Uhr hoch. Weßling reißt den Knüppel ruckartig nach rechts, zwingt seinen Kampfjet in eine enge Kurve. Aber der Mig-Pilot reagiert blendend. Weßling kann die gegnerische Maschine nicht als Ziel markieren. Stattdessen spürt er ein starkes Ruckeln am Steuerknüppel. Ein letztes Ruckeln. Denn er ist getroffen, sein Bomber schmiert ab, lässt sich nicht mehr manövrieren.

Jetzt bloß keine Panik. Weßling greift nach dem Schleudersitz-Hebel. Das Kabinendach fliegt weg. Nur Sekunden später sieht der Pilot, am Fallschirm schwebend, wie sein Jet in einem gleißenden Feuerball am Boden zerschellt.

„Das muss ich gleich noch Mal versuchen“, ärgert sich Weßling, „die Mig muss doch zu packen sein.“ Der Luftwaffen-Hauptmann kann das eigentlich locker sehen. Denn er hat soeben keinen echten Bomber in den bayerischen Boden gerammt. Seinen F-16-Jet steuerte er in einer Simulation – im Computerspiel „USAF United States Air Force“[1].

Weßling ist Kampfpilot bei der Bundesluftwaffe. Ein erfahrener Mann, der im täglichen Training eine Tornado fliegt. Damit ist er der Richtige für die Frage: Stimmen eigentlich die Angaben von Spiele-Herstellern, dass Luftkampfsimulationen der Realität strikt nachempfunden seien? Sehen die Cockpits aus wie in den richtigen Flugzeugen? Oder wird hier und da auch schon mal geschummelt?

Für COMPUTERBILD-SPIELE waren Redakteur Kai Lewendoski und Fotochef Manfred Freye bei Hauptmann Weßling auf dem Fliegerhorst Upjever nahe der friesischen Stadt Jever. Bevor es losgeht und der Pilot Luftkampfspiele überprüft, ein – wie es in der Fliegersprache heißt – Briefing zur Person:

René Weßling fliegt seit dem 15. Lebensjahr. „Hab‘ im Segelflugzeug angefangen.“ Nach der Schule, gerade 20, bewirbt er sich bei der Luftwaffe. Dann fünf Jahre

[1] Sprich: „Juess Äiëff Junaitidd Stäits Ähr Forß“

Piloten-Schule – mit das Grausamste an Drill, was die Bundeswehr zu bieten hat. Besonders die 13 Monate in Kanada: „Eine schöne, aber auch harte Zeit." Für ihn hat sie sich gelohnt. Denn er ist einer der wenigen unter mehreren Tausend Bewerbern, die schließlich einen der begehrten Plätze als Kampfpilot im Jet bekommen.

Jetzt, beim Jagdbomber-Geschwader 38 Friesland – 26 Tornados, etwa 2500 zivile und militärische Mitarbeiter – betreut Hauptmann Weßling die jungen Piloten. „Wenn die ihr Flugtraining in den USA und Kanada beendet haben, müssen sie ‚europäisiert' werden. Also lernen, unter hiesigen Bedingungen zu fliegen." Der Hauptmann schlüpft dann etwa in die Rolle des Gegners, in der Pilotensprache „Fraggle"[1] genannt.

Jet-Piloten müssen topfit sein. Die Belastungen beim Fliegen sind gewaltig. In engen Kurven etwa wird der Pilot mit dem Fünffachen seines Körpergewichts in den Sitz gedrückt. Wem da schwarz vor Augen wird, der hätte im Ernstfall keine Chance. Weßling meint: „Wir tragen zwar eine so genannte G-Hose, die sich automatisch aufpumpt und verhindern soll, dass das Blut in die Beine sackt, aber die schluckt nur einen Teil der Belastung."

Der Hauptmann ist begeisterter Computerspieler, mag nicht nur „Flusis", also Flugsimulatoren. „Wir Kameraden vernetzen unsere Rechner und spielen im Netzwerk. Natürlich nur nach Dienstschluss. Zur Zeit zocken wir vor allem ‚Age of Empires 2', und die neue Version von den ‚Siedlern' werden wir bestimmt auch ausprobieren." Und an Flusis? Da ist die Weltkrieg-2-Simulation „European Air War"[2] in Friesland derzeit angesagt.

„Viele der modernen Spiele kommen der Realität schon recht nahe", so Weßling. Das Spiel USAF United States Air Force (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 3/2000) lobt er dafür, dass sich der Spieler anhand echter Flugkarten auf eine Aufgabe vorbereiten kann. Weßling: „Es sind haargenau die Karten, nach denen auch wir unsere Geschwader-Einsätze planen."

Auch das Cockpit des F-16-Kampfflugzeugs im Spiel sieht aus wie das echte: „Alles ist exakt an seinem Platz."

Selbst die Steuerung des PC-Jets „kommt gut hin", meint der Hauptmann mit freudig glänzenden Augen und zieht die F-16 gekonnt in eine Kurve. „Diese Maschine rollt auch in Natura ziemlich flink in der Luft, das kommt im Spiel prima rüber."

Er spielt diese F-16-Flusi heute das erste Mal. Der Reporter staunt. Doch Weßling sagt: „Ist doch klar, dass wir Piloten keine Probleme haben, in so ein Spiel schnell reinzukommen. Ich habe da natürlich Vorteile gegenüber normalen Spielern."

Und die ganzen waghalsigen Luftkampf-Manöver der Flieger am Bildschirm: Loopings, Rollen, scharfe Kurven – erlebt der Pilot sie auch im echten Cockpit? „Klar", grinst der Hauptmann, „um im Kampf dem Gegner zu entwischen, machen wir im Notfall sehr riskante Manöver. Was in einer guten Luftkampfsimulation geht, geht meistens auch hinterm wirklichen Steuerknüppel."

So wertet er auch die Steuerung nur mit dem Knüppel, wie sie ja in



Beim so genannten Briefing werden alle geplanten Flugmanöver genau besprochen. Damit jeder weiß, was er zu tun hat.



In der Ausrüstungskammer legt Hauptmann René Weßling seinen Spezialanzug und die Rettungsweste an.

1 sprich: „Fräggel"

2 sprich: „Juropi-en Ahr Wohr"

So kämpft ein Tornado-Pilot



1 In der Übung auf Abfangkurs: Ein F-16-Jäger hängt sich an ein Awacs-Spionageflugzeug und verfolgt es.



2 Den Awacs-Flieger ins Visier zu bekommen ist nicht einfach. Eine enge Kurve fliegen, dann geht's.



3 Da ist er. Jetzt dran ans Heck und den Jäger in eine gute Schussposition manövrieren.



4 Volltreffer! Ein heller Blitz, eine Explosion, und das Spionageflugzeug brennt. Jetzt nachsetzen.



5 Noch einmal draufhalten, dann schmiert der große Brummer ab. Feuer und dichter Rauch schlagen aus der Maschine.



6 Übung erfolgreich beendet: Das Spionageflugzeug stürzt zu Boden. Der Pilot fliegt zur Basis zurück.



Jetzt geht's zum Einsatz. Der Tornado-Bomber ist startbereit.

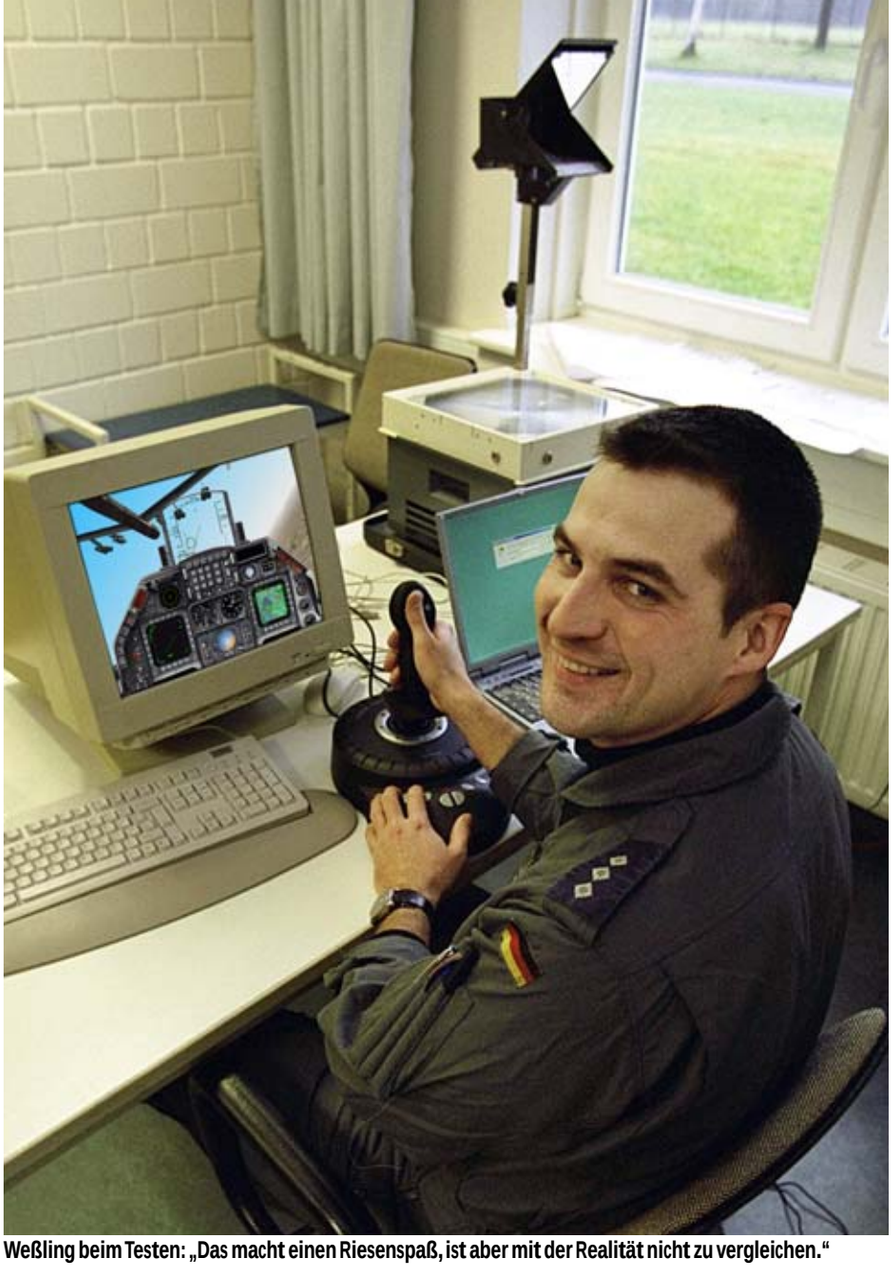
Hier stand im Heft eine Anzeige.



Historischer Kampf in „European Air War“, dem Lieblingsspiel der Piloten in Ostfriesland: eine Messerschmitt 262a gegen Bomber.



Situation gerettet: Bevor der alliierte Bomber seine tödliche Fracht loswerden konnte, hat der Messerschmitt-Pilot ihn getroffen.



Weßling beim Testen: „Das macht einen Riesenspaß, ist aber mit der Realität nicht zu vergleichen.“

den meisten Spielen vorherrscht, als ziemlich lebensnah. „Wir haben zwar Pedale“, erklärt er, „aber die benutzen wir kaum. Meinen Tornado fliege ich fast nur mit dem Knüppel.“

Im Lauf seiner Ausbildung ist Weßling auch die russische Mig 29 geflogen. Die Mig im Spiel USAF United States Air Force jedoch erkennt er nicht wieder: „Das sieht alles doch etwas anders aus. Die Instrumente sind nicht so angeordnet.“

Auch bei anderen Flugzeugtypen, etwa der F-4 Phantom, findet Weßling Macken. Entweder fehlt eine Menge Instrumente, oder sie sind falsch angeordnet oder kommen im Original gar nicht vor.

Als sehr viel realistischer empfindet er das Spiel „Flanker 2.0“ (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 4/2000): „Das sieht wirklich klasse aus. Die Anzeigen und die Instrumente wirken sehr echt.“



Hauptmann René Weßling erklärt COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur Kai Lewendoski die Instrumente in seinem Tornado-Jet.

Sein Favorit an diesem Tag ist aber kein moderner Überschall-Düsenjet, sondern der neue „Combat“-Flugsimulator von Microsoft. In einer Corsair versucht sich Weßling gegen angreifende Japaner. Und es dauert nicht lange, bis der erste von denen vor dem Fadenkreuz auftaucht. Weßling nimmt etwas Schub zurück, seine Pupillen verengen sich, er bleibt dran und drückt ab. Die Bordkanone rattert los …

Und was sagt der erfahrene Pilot? Wie viel haben Kampfsimulationen mit der Realität zu tun? „Die Cockpits mit Instrumenten und Radarbildschirmen sind teilweise schon sehr gut gestaltet. Auch die Bewegungen des Flugzeugs wirken ziemlich realistisch. Aber der Druck im Hintern fehlt einfach.“

„Das“, gesteht der Hauptmann, „ist aber auch so, wenn wir nicht vorm Computer, sondern im Simulator sitzen. Man kann nicht vergessen, dass es nicht echt ist.“

Trotzdem macht's ja wohl auch am PC Spaß. „Auf jeden Fall, besonders im Netzwerk mit meinen Kameraden. Da planen wir komplette Einsätze, die wir dann auch fliegen. Das ist schon ganz schön echt.“

Der japanische Gegner aus dem „Combat“-Flugsimulator hatte übrigens, im Gegensatz zu den Gegnern in USAF, nicht den Hauch einer Chance. Weßling reibt sich die Hände: „Na also, geht doch! Eine gute Übung für das nächste Spiel mit den Kameraden.“

Na dann – die Redaktion wünscht „Hals- und Beinbruch“. ■

Aktuelle Kampfflugsimulatoren

B-17 Flying Fortress The Mighty 8th[1]
Eine Simulation aus dem Zweiten Weltkrieg. Sie erfüllen in einem B-17-Bomber diverse Aufträge.

Combat Flight Simulator[2]
Sehr realistisches Weltkrieg-2-Spiel, das im Pazifik spielt.

Flanker 2.0
Russischer Kampfsimulator. Einsätze in der SU-33-Flanker über der Krim.

European Air War
Hier spielen Sie in Spitfire und Me-109 die Luftschlacht über England nach.

USAF United States Air Force
In modernen US-Jets gegen Migs – über dem Irak und im deutschen Luftraum.

F-22 Lighting[3]
Hier können Sie einen F-22-Jet der US-Luftwaffe fliegen.

Pacific Warriors[4]
Wilde Luftschlachten über dem Pazifik mit Propellerfliegern.

Crimson Skies[5]
Ein Flugsimulator mit verrückten Propellerflugzeugen, bei dem es weniger ums korrekte Fliegen geht als um Action und Spaß.

1sprich: „Fleiing Fortress Se Meiti Aits“ 2sprich: „Kommbätt mFleit Ssimjulaiter“ 3sprich: „Leiting“ 4sprich: „Pässiffick Worri-ers“ 5sprich: „Krimmsen Skeis“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEWINNSPIEL

Preisfrage

Gewinnen Sie mit COMPUTERBILD-SPIELE und Acclaim Preise im Gesamtwert von über 15 000 Mark. Viel Glück!

1 x 13 500 Mark



Ducati 600 Monster Dark

Die Ducati ist der „Ferrari unter den Motorrädern“: eine sehr sportliche Maschine. Und schön sieht sie auch aus: mattschwarzer Tank, Rahmen und Räder in Schwarz, Silber oder Bronze. Dazu Technik vom Feinsten.

Ein paar Daten: Zweizylinder-Viertakt-Motor, Hubraum 583 Kubikzentimeter, 40 kW (54 PS) bei 8250 Umdrehungen pro Minute, Tankinhalt 16 Liter, Leergewicht nur 147 Kilogramm.

20 x 80 Mark



20 PC-Spiele „Ducati World“

Realistisches Fahrgefühl im Rennspiel mit der offiziellen Ducati-Renn-Lizenz. Vor jedem Wettkampf können Sie Ihre Maschine nach eigenen Vorstellungen gestalten und abstimmen. Und dann geht’s mit dem Traum vieler „Biker“ über anspruchsvolle Stadtkurse und moderne Rennstrecken. („Ducati World“ gibt’s übrigens auch für Playstation und Dreamcast.)



So machen Sie mit

Zu welchen Themen würden Sie gerne mehr Tipps und Tricks im Heft sehen?

1. Ich brauche mehr Hilfe bei der Installation von Spielen.
2. Ich lege Wert auf mehr Tipps zur Installation neuer Hardware.
3. Ich benötige mehr Hilfe bei Problemen mit Windows.
4. Ich wünsche mir mehr geheime Tricks und Komplettlösungen.

COMPUTERBILD-SPIELE hilft mit Tipps und Tricks beim Spielen an Computer und Konsole. Was kann die Redaktion noch verbessern? Teilen Sie uns mit, zu welchen Themen Sie mehr Hilfe wünschen:

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 30. 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



Scart © 2001 Dino entertainment AG & Ruthe, MAD © 2001 EC. Comics. All Rights Reserved.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ZUSATZGERÄTE ANSCHLIESSEN

Richtig verbunden?

Steuerknüppel, Lenkrad, Spieletastatur – COMPUTER-BILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie Ihre Zusatzgeräte richtig anschließen. Damit das Spielen noch mehr Spaß macht



RATGEBER-THEMEN

So schließen Sie Zusatzgeräte richtig an	**Heft**	**4/2001**
So richten Sie Zusatzgeräte ein	Heft	5/2001
So installieren Sie Steuerungsprogramme	Heft	6/2001
Das ist zu tun, wenn ein Spiel abstürzt	Heft	7/2001
So bekommen Sie ein Spiel zum Laufen	Heft	8/2001

Nicht alle Computerspiele funktionieren gut mit Maus und Tastatur. Oft benötigen Sie spezielle Eingabegeräte, etwa wenn Ihre Spielfiguren beinahe gleichzeitig springen, sich ducken und ausweichen müssen oder Sie ein Flugzeug oder einen Rennwagen perfekt steuern wollen.

Für ein Actionspiel beispielsweise nehmen Sie den Steuerknüppel (Joystick[1]). Wie sie den anschließen, lesen Sie unten.

Ein Rennen ist erst dann realistisch und gut zu fahren, wenn Sie ein Lenkrad installieren. Wie das geht, steht auf der nächsten Seite.

Sie spielen gerne Geschicklichkeitsspiele? Um ihre Spielfiguren zu steuern, sind Sie mit einer Spieletastatur (Gamepad[2]) bestens bedient. Die Schritt-für-Schritt-Anleitung dafür finden Sie auch auf der nächsten Seite.

Achtung: Läuft Ihr Computer noch mit einer älteren Windows-Version, so könnte es Probleme bei der Erkennung von Geräten mit **USB-Anschluss** S.194 geben. Installieren Sie dann entweder Windows 98, oder benutzen Sie Eingabegeräte, die Sie mit dem **Spielgeräte-Anschluss** S.194 (Gameport) verbinden können.

Um herauszufinden, welche Windows-Version auf Ihrem Computer installiert ist, gehen Sie folgendermaßen vor:

1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



.

2 Wählen Sie per Mausklick den Punkt Eigenschaften aus.

3 Unter Allgemein wird dann die verwendete Windows-Version gezeigt, hier ●.



4 Schließen Sie das Fenster per Klick auf OK.

Microsoft Sidewinder Force Feedback[3] 2

Steuerknüppel-Installation am Beispiel des Testsiegers aus Heft 11/2000



Der Steuerknüppel lässt sich nur mit dem USB-Anschluss des Computers verbinden. Ein Stecker für den Spielgeräte-Anschluss an der Soundkarte ist nicht vorgesehen. Wie Sie Steuergeräte mit diesem Anschluss verbinden, lesen Sie auf der übernächsten Seite im Kasten „Standard-Verbindung".

1 Legen Sie die mitgelieferte CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



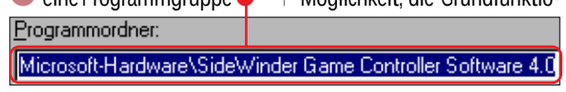
2 Die CD-ROM startet automatisch. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Weiter.

3 Klicken Sie auf Weiter > und erneut auf Weiter >.

4 Lesen Sie anschließend den Lizenzvertrag bis zum Ende durch. Wenn Sie mit der Installation fortfahren wollen, dann klicken Sie auf Ich nehme den Vertrag an und danach auf Weiter >.

5 Nun schlägt das Programm den folgenden Ordner für die Installation vor: C:\...\Game Controllers. COMPUTERBILD-SPIELE empfiehlt, die Vorgaben des Programms zu übernehmen. Mit einem erneuten Klick auf Weiter > fahren Sie fort.

6 Im folgenden Fenster wird eine Programmgruppe ● erstellt. Auch hier sollten Sie die Vorgaben des Programms übernehmen und mit einem Klick auf Weiter > fortfahren.



7 Sobald die Daten auf Ihren Computer überspielt worden sind, ist der erste Teil der Installation abgeschlossen. Klicken sie anschließend drei Mal auf Weiter >.

8 Dann fordert das Installationsprogramm Sie dazu auf, den USB-Stecker des Steuerknüppels mit einem freien USB-Anschluss ● an der Rückseite des Computers zu verbinden.



Der Computer erkennt das Gerät und richtet es ein. Fahren Sie mit einem Klick auf Weiter > fort.

9 Das Programm bietet Ihnen anschließend die Möglichkeit, die Grundfunktionen des neuen Eingabegerätes zu testen. Drücken Sie dazu einige beliebige Tasten. Wenn die auf dem Bildschirm gelb dargestellt werden, stimmt alles. Klicken Sie auf Weiter > und erneut auf Weiter >.

10 Es folgt die Aufforderung, das Gerät per Klick auf ● Später registrieren zu registrieren. Das ist jedoch auch später möglich. Schließen Sie den Vorgang mit einem Klick auf Weiter > ab, und beenden Sie die Installation mit einem Klick auf Fertig stellen.

11 Um die Kraftrückkopplung des Steuerknüppels zu nutzen, müssen Sie ihn mit Strom versorgen. Verbinden Sie dazu den Stecker ● des mitgelieferten Netzteils mit dem Netzanschluss ● vorne am Steuerknüppel.



12 Jetzt noch das Kabel des Netzteils in die Steckdose ● stecken, und schon steht Ihrem Spielspaß nichts mehr im Wege.



1 sprich: „Dschoi-Stick" 2 sprich: „Gämpädd" 3 sprich: „Mikroßofft Sseindwainder Forß Fihdbäck"

Guillemot Dual Analog Gamepad[4]

Spieletastatur-Installation am Beispiel des Testsiegers aus COMPUTER-BILD-SPIELE 6/2000

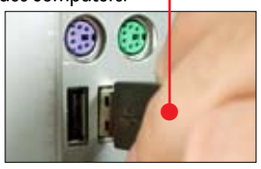


Diese Spieletastatur kann am Spielgeräte-Anschluss oder über das mitgelieferte Verbindungsstück mit dem USB-Anschluss verbunden werden. Nachfolgend wird die USB-Installation beschrieben. (Wie Sie Standardgeräte mit dem Spielgeräte-Anschluss der Soundkarte verbinden, lesen Sie auf der nächsten Seite unten.)

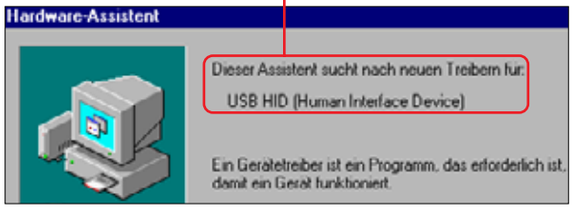
1 Verbinden Sie den USB-Adapter mit dem **seriellen Stecker** S.194 der Spieletastatur.



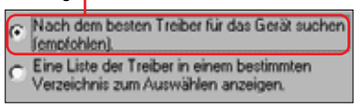
2 Verbinden Sie den USB-Stecker mit einem freien USB-Anschluss auf der Rückseite des Computers.



3 Anschließend erscheint die Meldung. Klicken Sie auf Weiter >.



4 Übernehmen Sie die vorgegebene, empfohlene Einstellung,



und fahren Sie mit einem Klick auf Weiter > fort.

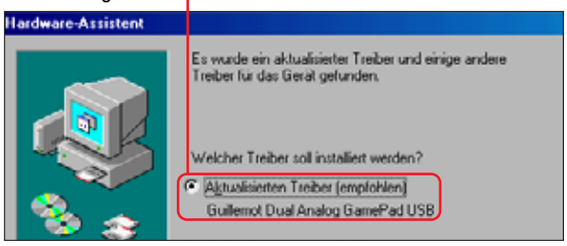
5 Setzen Sie per Mausklick ein Häkchen vor die Option „CD-ROM-Laufwerk“,



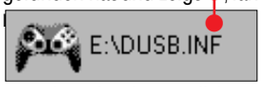
und entfernen Sie alle anderen Häkchen, sofern vorhanden, ebenfalls per Mausklicks.

Legen Sie danach die Installations-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und klicken Sie anschließend auf Weiter >.

6 Übernehmen Sie auch im nächsten Fenster die vorgegebene Einstellung, klicken Sie also lediglich erneut auf die Schaltfläche Weiter >.

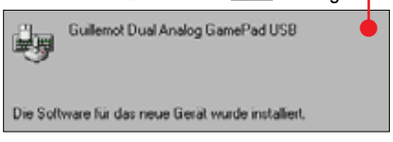


7 Sobald Windows das vorhandene Steuerungsprogramm gefunden hat und zeigt, fahren Sie mit einem Klick auf Weiter > fort.



8 Klicken Sie anschließend auf Fertig.

9 Im daraufhin geöffneten Fenster ist die Spieletastatur mit vollem Namen aufgeführt. Ein Klick auf OK – fertig.



Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel[5]

Lenkrad-Installation am Beispiel des Testsiegers aus Heft 12/2000

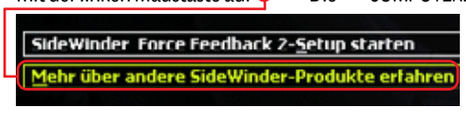


Das Gerät kann nur mit dem USB-Anschluss des Computers verbunden werden. Eine Verbindung mit dem Spielgeräte-Anschluss an der Soundkarte ist nicht vorgesehen. (Wie Geräte dort angeschlossen werden, lesen Sie auf der nächsten Seite).

1 Legen Sie die mitgelieferte CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



2 Die CD-ROM startet automatisch. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf



und anschließend zwei Mal auf Weiter >.

3 Lesen Sie dann den Lizenzvertrag genau und bis zum Ende durch. Um mit der Installation fortzufahren, müssen Sie dem Vertrag zustimmen. Klicken Sie danach auf Ich nehme den Vertrag an und dann auf Weiter >.

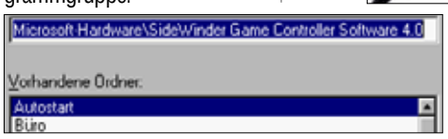
4 Nun schlägt Ihnen das Installationsprogramm einen Zielordner vor.



Die Redaktion empfiehlt, die vorgegebenen Einstellungen zu übernehmen und per Klick auf Weiter > fortzufahren.

5 Auch im nächsten Fenster sollten Sie die Voreinstellungen übernehmen und mit einem Klick auf Weiter > bestätigen.

6 Das Installationsprogramm erstellt dann eine Programmgruppe.



Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion empfiehlt, auch hier die Vorgaben zu übernehmen. Klicken Sie lediglich erneut auf Weiter > und dann noch ein Mal auf Weiter >, um mit der Installation des Lenkrades zu beginnen.

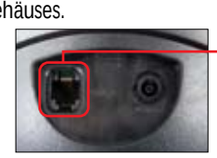
7 Sobald die Daten auf Ihren Computer überspielt sind, macht Ihnen das Programm den Vorschlag, Ihr Lenkrad beim Hersteller registrieren zu lassen. Sie können diesen Punkt jedoch auch problemlos mit einem Klick auf Weiter > überspringen und die Registrierung ruhigen Gewissens zu einem späteren Zeitpunkt vornehmen.

8 Mit einem weiteren Klick auf Fertig schließen Sie die Installation des Steuerungsprogramms ab.

9 Dann stecken Sie das mitgelieferte Verbindungskabel der Pedale



in die dafür vorgesehene Anschlussbuchse an der Rückseite des Lenkradgehäuses.



10 Verbinden Sie das Netzkabel



des Netzteils mit dem passenden Anschluss,



der sich hinten am Lenkrad befindet. Schließen Sie dann das Netzteil an eine Steckdose an.



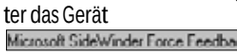
11 Nun können Sie den USB-Stecker



mit dem USB-Anschluss an der Rückseite des Computers verbinden.



Daraufhin erkennt der Computer das Gerät

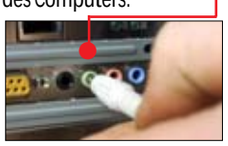


und richtet es automatisch ein. Damit steht einer Karriere à la Schumi nichts mehr im Wege.

Lautsprecher

Anschluss von Lautsprecher-Boxen

Der Ton macht die Musik – auch beim Spielen. Wenn Sie Boxen anschließen wollen – kein Problem. Nehmen Sie einfach das Boxenkabel, und stecken Sie es in den vorgesehenen Anschluss der Soundkarte (trägt meist das Symbol) an der Rückseite des Computers.



Headset[6]

Anschluss einer Kopfhörer-Mikrofon-Kombination

Einige Spiele machen mit einer Kopfhörer-Mikrofon-Kombination (Headset) mehr Spaß. Um mit Headset zu spielen, müssen Sie die Kabel für Kopfhörer (meist mit Symbol) und Mikrofon (meist mit dem Symbol) in die Anschlüsse der Soundkarte an der Rückseite des Computers stecken.



[4]sprich: „Gihmoh Dju-el Analog Gämpädd“ [5]sprich: „Mekroßofft Ssaidwaindar Forß Fihdbäck Whil“ [6]sprich: „Hedsset“

Spielemaus Saitek GM2 mit Action Pad[1]

[1]sprich: „Ackschen Pädd"

Installationsbeschreibung



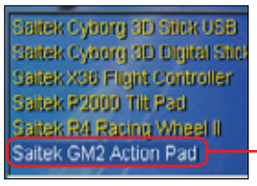
1 Die GM2-Maus wird an das Action Pad angeschlossen. Stecken Sie das Kabel in den dafür vorgesehenen Anschluss an der Vorderseite des Action Pads.



Wichtig: Sie müssen Maus und Pad verbinden, bevor Sie diese Einheit an den PC anschließen.

2 Schließen Sie alle laufenden Programme, und legen Sie die mit der Maus gelieferte CD-ROM ein.

3 Die CD-ROM startet in der Windows-Grundeinstellung automatisch. Wählen Sie



und klicken Sie auf



.

4 Bestätigen Sie mit einem Klick auf



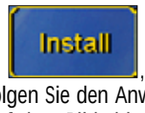
,

und klicken Sie anschließend auf den Text



.

5 Damit die Maus funktioniert, benötigen Sie auf jeden Fall die Programme „Microsoft Internet Explorer 4" und „DirectX 7.0a". Sind die nicht vorhanden, dann bietet Ihnen das Installationsprogramm an, den Microsoft Internet Explorer zu installieren. Klicken Sie in diesem Fall auf



,

und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Starten Sie den PC neu, sobald das Programm dazu auffordert.

6 Bietet Ihnen das Installationsprogramm an, DirectX 7.0a zu installieren, dann klicken Sie auf



und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm. Starten Sie den Computer neu, wenn das Programm dazu auffordert.

7 Im Fenster „Saitek Gaming Extensions" klicken Sie auf



und folgen den Bildschirmanweisungen.

8 Klicken Sie anschließend auf Weiter >.

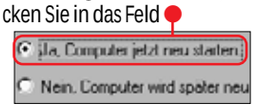
9 Windows schlägt Ihnen jetzt einen Programmordner vor.



Akzeptieren Sie mit einem Klick auf Weiter >.

10 Starten Sie den Installationsvorgang mit einem erneuten Klick auf Weiter >.

11 Sobald die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie in das Feld

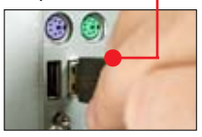


und anschließend auf die Fläche Beenden.

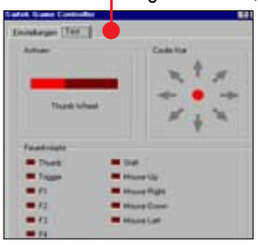
12 Im nächsten Bildschirmfenster werden Sie aufgefordert, Zusatzgerät und Computer zu verbinden.



Verbinden Sie die Maus mit dem USB-Anschluss hinten am Computer.



13 Sobald das Test-Fenster geöffnet ist,



prüfen Sie die Funktion der Tasten des Action-Pads, indem Sie die drücken. Die entsprechenden Felder leuchten dann auf dem Bildschirm auf. Klicken Sie anschließend auf OK. Die Spielemaus ist damit einsatzbereit. Im nächsten Fenster werden Sie gefragt, ob Sie ein neues Profil erstellen wollen. Klicken Sie auf



und anschließend auf



.

Viel Spaß beim Spielen.

Serielle Maus

Anschluss einer Maus mit seriellem Stecker

Eine Maus mit seriellem Stecker S.194 verbinden Sie mit dem seriellen Anschluss an der Rückseite Ihres Computers.



In der Windows-Grundeinstellung erkennt der PC die Maus automatisch – sie ist sofort funktionsbereit.

PS2-Maus

Anschluss einer Maus mit PS2-Stecker

Der Stecker der **PS2-Maus** S.194 wird in den dafür vorgesehenen Anschluss an der Rückseite des Computers gesteckt.



In der Windows-Grundeinstellung erkennt der Computer die Maus automatisch, so dass sie sofort funktionsbereit ist.

Standard-Verbindung

Standardverbindung mit dem Spielgeräte-Anschluss (Gameport) am Beispiel eines Steuerknüppels

Ein Standard-Zusatzgerät können Sie auch am Spielgeräte-Anschluss an der Soundkarte Ihres Computers betreiben. So wird es angeschlossen:

1 Vergewissern Sie sich zuerst, dass der Computer ausgeschaltet ist.

2 Verbinden Sie das Steuergerät mit dem dafür vorgesehenen Anschluss an der Soundkarte Ihres Computers.



3 Schalten Sie dann den Computer ein.

4 Sobald Windows gestartet ist, klicken Sie mit der linken Maustaste doppelt auf das Symbol



.

5 Klicken Sie dann, wiederum doppelt, auf



.

6 Anschließend klicken Sie doppelt auf



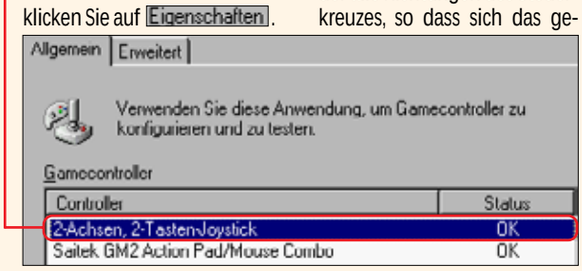
.

7 Dann geht es mit einem Klick auf Hinzufügen... weiter.

8 Wählen Sie hier das Gerät aus, das den Funktionen der Spielsteuerung am besten entspricht. Für einen Steuerknüppel mit zwei Tasten wählen Sie beispielsweise 2-Achsen, 2-Tasten-Joystick.

9 Klicken Sie dann auf OK.

10 Achten Sie darauf, dass das Gerät, das Sie installieren möchten, in der Liste auftaucht, und dass bei Status OK steht. Markieren Sie mit einem Mausklick die Bezeichnung des Gerätes, und klicken Sie auf Eigenschaften.



11 Klicken Sie anschließend auf Einstellungen.

12 Dann machen Sie mit einem Klick auf Kalibrieren... weiter.

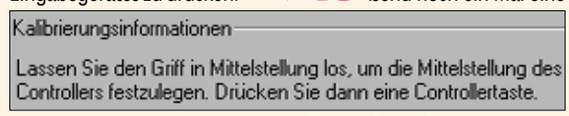
13 Im nächsten Fenster werden Sie aufgefordert, eine beliebige Taste des Eingabegerätes zu drücken.

14 Drücken sie dann anschließend nacheinander alle Richtungen des Steuerkreuzes, so dass sich das gezeigte Kreuz mehrmals am



Rand des weißen Feldes entlang bewegt.

15 Drücken Sie anschließend noch ein Mal eine



Taste auf dem Spielsteuergerät.

16 Das Gerät ist damit korrekt eingestellt. Klicken Sie nun auf Fertig stellen, um den Vorgang abzuschließen.

17 Klicken Sie auf das Symbol Übernehmen und dann auf OK.

18 Ein weiterer Klick auf OK beendet die Installation.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

LEICHT GEMACHT

So installieren Sie ein Spiel

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird

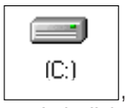
Installation von PC-Spielen

So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

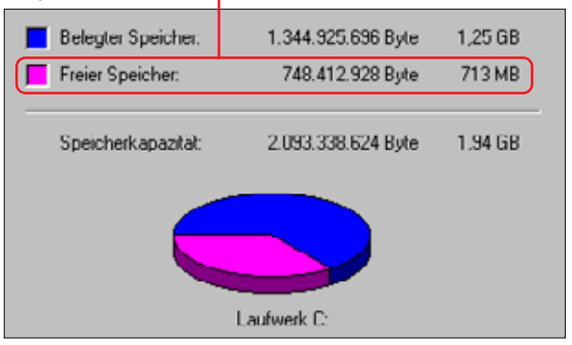
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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.



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 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

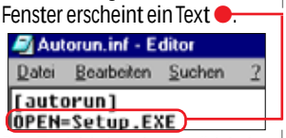


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

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.

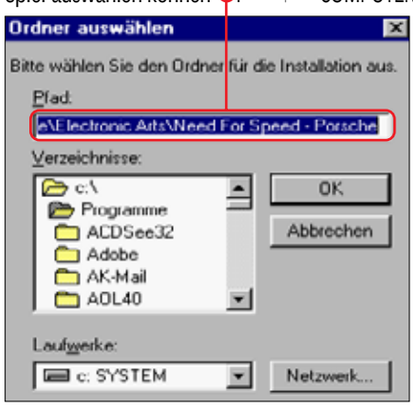


Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

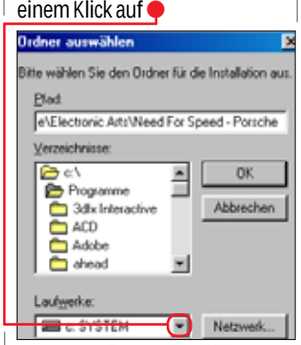
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

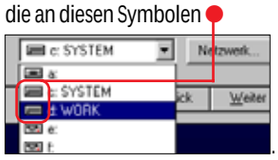
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.194 aufgeteilt ist, so lesen Sie unter 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

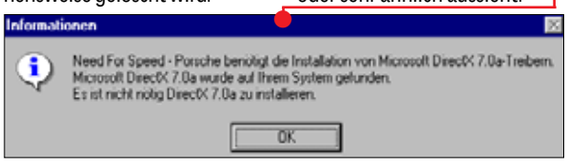


Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter

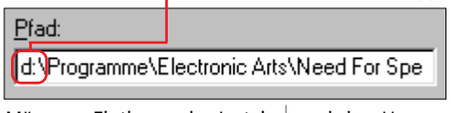


eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so oder sehr ähnlich aussieht.



COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Sobald Sie wissen, mit welchen Laufwerksbuchstaben die übrigen Festplatten beziehungsweise Partitionen gekennzeichnet sind, fügen Sie einen dieser Buchstaben selbst in den Pfad ein. Klicken Sie dazu in das Textfenster für den Installationspfad. Bewegen Sie dann die Eingabemarke mit den Pfeiltasten der Tastatur ganz nach links. Drücken Sie anschließend Entf, um den Laufwerksbuchstaben zu löschen, und geben Sie den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein.



Müsames Eintippen des Installationspfades von Hand wird damit überflüssig.

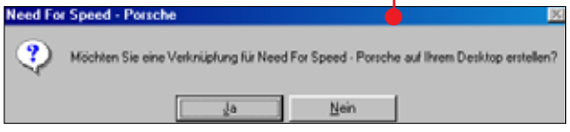
10 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK. Sie werden gegebenenfalls gefragt, ob der gewünschte Programmordner: erstellt werden soll. Klicken Sie auf Ja.

11 Die meisten Spiele schlagen Ihnen nach der Installation des eigentlichen Programms vor, auch die Windows-Erweiterung Direct-X zu überspielen.

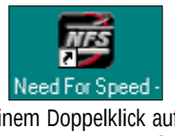
Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so oder sehr ähnlich aussieht.

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 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.



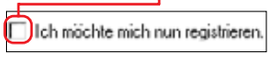
Durch einen Klick ins jeweilige Kästchen entscheiden Sie, ob Sie von diesen Optionen Gebrauch machen wollen oder nicht. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich dafür, die „Readme-Datei" (Lies-mich-Datei) zu lesen. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige letzte Änderungen, die nicht mehr ins Handbuch aufgenommen wurden.

Eine Produktregistrierung ist nur dann sinnvoll, wenn Sie ei-

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Installation von PC-Spielen

nen 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 das Programm Acrobat Reader installieren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen und Anleitungen zur Heft-CD-ROM.

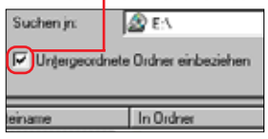
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

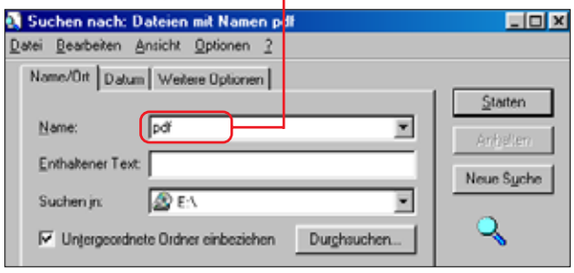
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf , und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

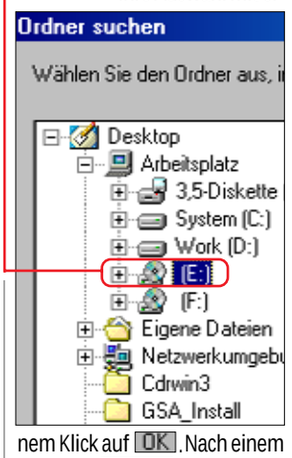
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.



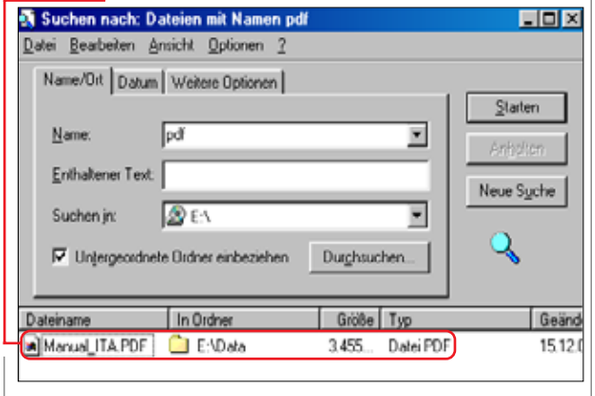


Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

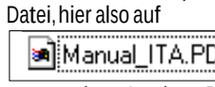
4 Sie sehen dann ein weiteres Bedienfeld. Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk nach den PDF-Dateien gesucht werden soll. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf das Symbol des CD-ROM Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD-ROM befindet, und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Nach 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



, startet der „Acrobat Reader" selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

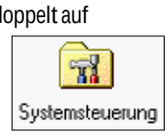
So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



.

2 Anschließend klicken Sie doppelt auf



.

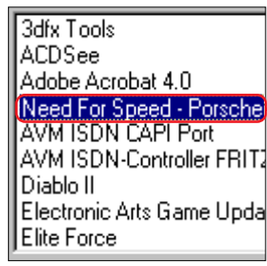
3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



.

4 Weiter geht es dann mit einem Klick auf Installieren/Deinstallieren.

5 Sie sehen eine Liste sämtlicher Programme, die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel .



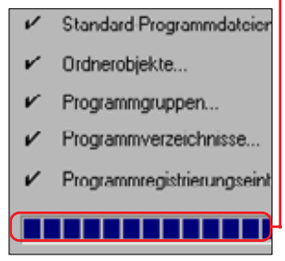
Klicken Sie diese Zeile an.

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 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.

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.

Nintendo 64



1 Verbinden Sie die Konsole per Scart-Kabel mit dem Fernsehgerät.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV" drücken.

3 Stecken Sie das Spielmodul in die Konsole.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's, dem Spielspaß steht jetzt nichts mehr im Wege.

Dreamcast



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-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie nun die Konsole ein. Los geht's.

Gameboy und Gameboy Color



1 Spielmodul mit dem Aufkleber nach außen in den Gameboy stecken.

2 Gameboy einschalten. Los geht's.

3 Achtung: Spiele, auf deren Packung „Only For Gameboy Color" steht, funktionieren nur mit dem Gameboy Color.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Freisprechanlage

Was in Autos jetzt Pflicht ist, bringt beim Spielen den totalen Kick – freies Sprechen. COMPUTERBILD-SPIELE stellt Ihnen drei kostenlose Programme vor, die es ermöglichen, per Headset[1] mit Freund und Feind Kontakt aufzunehmen

Spielen im Internet erfreut sich wachsender Beliebtheit. Kein Wunder: Das Spiel mit oder gegen menschliche Gegner lässt sich noch von keinem Programm perfekt simulieren. Doch die Freude an einem knapp herausgefahrenen Grand-Prix-Sieg oder einem hart umkämpften 4:3 im Fußball fiele doch ungleich größer aus, wenn man dem Gegner noch während des Wettkampfes mit Sticheleien zusetzen könnte. Besonders bei Strategie- und Actionspielen ist der Dialog mit den Partnern enorm wichtig. Doch wie funktioniert so eine „Absprache"?

Etliche Spiele bieten eine Texteingabefunktion an, über die Sie Ihren Mitstreitern während des Spiels Textnachrichten übermitteln können. Wenngleich die Nachricht den Empfänger umgehend erreicht und der auch sofort antworten kann, so muss sie doch erst einmal geschrieben werden. Das kostet wertvolle Zeit und lenkt ungemein vom Spielgeschehen ab. Deshalb kommen besser Headsets zum Einsatz (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 9/2000). Diese Kombinationen aus Mikrofon und Kopfhörer sind die perfekte Lösung für Internet-Spieler und für Zeitgenossen, die Ihren Computer als Telefon nutzen wollen, um Fern- oder sogar Auslandsgespräche zum Ortstarif zu führen. Um jedoch eine direkte Verbindung zu einem Gesprächspartner im Internet herzustellen, benötigen beide Seiten ein Kommunikationsprogramm.

COMPUTERBILD-SPIELE stellt Ihnen daher die drei populärsten Programme dieser Art vor. Alle sind im Internet kostenlos erhältlich. Und keines der Programme ist größer als 2,5 **Megabyte** S.194. Daher sollte der Zeitraum, in dem Sie ein solches Programm aus dem Internet überspielen, selbst mit einem mittelprächtig schnellen **Modem** S.194 unter 15 Minuten liegen. Lesen Sie auf den folgenden Seiten, wo Sie die Programme im Internet finden und wie einfach Sie mit diesen Helferlein umgehen können. Mühsame Text-Tipperei während des Spielens hat dann ein Ende. Sie können sich wieder voll auf wichtige Dinge konzentrieren, wie Lenken, Bauen oder Schießen.

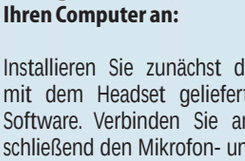
[1] sprich: „Heddsett"

[2] sprich: „Seidweinder Gäim Woi(ß)"

INSTALLATION EINES HEADSEATS

So schließen Sie den Sidewinder Game Voice[2] (Test in Ausgabe 3/2001) an Ihren Computer an:

Installieren Sie zunächst die mit dem Headset gelieferte Software. Verbinden Sie anschließend den Mikrofon- und den Kopfhörerstecker mit der ebenfalls zum Paket gehörenden Kabelfernbedienung, und schließen Sie die wiederum an die passenden Buchsen der Soundkarte an.



Stöpseln Sie zum Schluss den USB-Stecker der Kabelfernbedienung an den USB-Eingang Ihres Computers.





MEINE MEINUNG



Mourad Zarrouk

Spielen im Internet macht Spaß und Freu(n)de. Doch erst durch den Einsatz eines Headsets wird der Spielgenuss perfekt. Ich höre die Stimmen meiner Mitspieler, das Spiel wird zu einem sozialen Ereignis – ganz so, als säßen meine Freunde direkt neben mir im Wohnzimmer. Eine wirklich tolle Sache! Außer den ohnehin anstehenden Verbindungsentgelten für meine Internet-Verbindung kommen keine weiteren Kosten auf mich zu. Headsets bekommt man mittlerweile in jedem Kaufhaus, die günstigsten bereits unter 10 Mark. Die drei vorgestellten Programme sind kostenlos, schnell überspielt und einfach zu bedienen. Die Qualität eines normalen Telefongesprächs darf man allerdings nicht erwarten. „Battlecom" und „Gamevoice" erreichen jedoch annähernd die Wiedergabequalität eines Handy-Gesprächs. Und das genügt zum Spielen allemal.

Gamevoice Share[3]

Auch wer die Investition von 129 Mark in das Profi-Headset von Microsoft/Plantronics scheut, muss auf die Vorzüge des ausgereiften Kommunikationsprogrammes nicht verzichten. Vorausgesetzt, Sie haben nichts gegen eine Registrierung im MSN-Messenger-Dienst von Microsoft einzuwenden. Die ist für Sie und für Ihre Gesprächspartner erforderlich. Sie finden unter 14 eine eingeschränkte Probierversion (Shareware) des Programmes. Diese Version funktioniert mit jedem herkömmlichen Headset.

Wesentliche Einschränkungen im Vergleich zur Vollversion: Besondere Funktionen der Kabelfernbedienung, wie Sprachsteuerung oder Teamanwahl, stehen nicht zur Verfügung. „Gamevoice Share" lässt maximal vier Spieler als Gesprächsteilnehmer zu. Anschließend muss ein Spieler hinzugefügt werden, der die Vollversion der Sidewinder-Gamevoice-Software verwendet. Diese Einschränkungen lassen sich jedoch verschmerzen, denn der keineswegs zwingend erforderliche Einsatz der Kabelfernbedienung ist ohnehin nur den Besitzern des Vollproduktes vorbehalten. Außerdem entgleist eine Sitzung mit mehr als vier Gesprächsteilnehmern schnell zum chaotischen Quasselclub.

So installieren Sie Gamevoice Share

1 Nachdem Sie die 661 **Kilobyte** S.194 große Datei aus dem Internet überspielt haben, klicken Sie doppelt auf



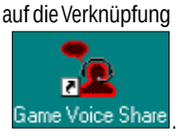
2 Wenn Sie den Lizenzbestimmungen zustimmen, klicken Sie auf Ja und übernehmen anschließend den Installationspfad C:\Programme\GVShare.

3 Klicken Sie dann erneut auf Ja und danach ein weiteres Mal auf Ja, falls Sie eine Verknüpfung erstellen wollen.

4 Mit einem Klick auf OK schließen Sie den Installationsvorgang ab.

So verwenden Sie Gamevoice Share

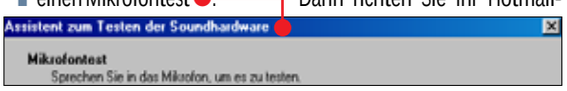
1 Starten Sie nun das Programm mit einem Doppelklick auf die Verknüpfung



2 Beim ersten Programmstart startet automatisch der Assistent zum Testen der Sound-Hardware. Sie sollten die Voreinstellungen übernehmen und nur bei Problemen ändern. Bestätigen Sie mit OK.

3 Nun beginnt der Aufnahmetest. Klicken Sie auf Weiter >, und warten Sie erst die Testphase ab. Dieser Test kann mehrere Minuten in Anspruch nehmen.

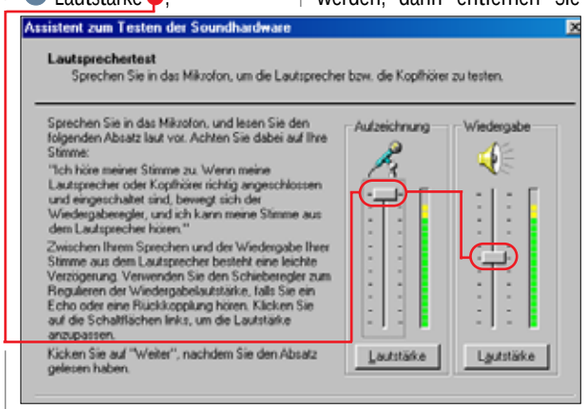
4 Dann macht das Programm einen Mikrofontest.



Klicken Sie auf Weiter >.

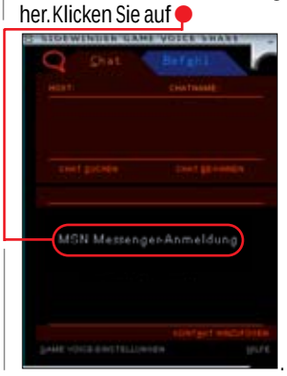
5 Anschließend wird die Wiedergabe getestet, Sie hören Ihre eigene Stimme.

6 Justieren Sie, falls nötig, die Lautstärke,



und klicken Sie wiederum auf Weiter >. Ein Klick auf Fertig stellen beendet den Assistenten.

7 Dann startet automatisch das Programm. Um Kontakt mit Gesprächspartnern aufnehmen zu können, brauchen Sie eine Anmeldung beim MSN Messenger Service. Stellen Sie dazu eine Internet-Verbindung her. Klicken Sie auf



Sie gelangen automatisch zur „MSN-Hotmail"-Registrierung. Füllen Sie alle Felder nach Ihren Wünschen aus.

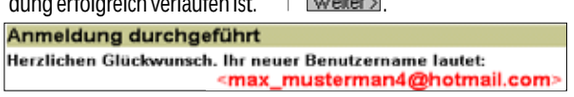


Dann richten Sie Ihr Hotmail-E-Mail-Konto ein. Füllen Sie auch hier sämtliche Felder nach Ihrem Ermessen aus.

Achtung: Wenn Sie verhindern wollen, dass Ihre persönlichen Daten ins Hotmail-Mitgliederverzeichnis aufgenommen werden, dann entfernen Sie hier per Klicks die Haken. Das gilt auch für das Online-Telefonbuch.



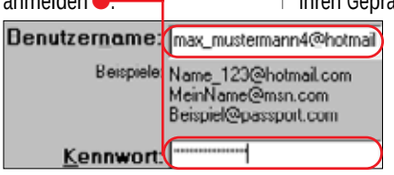
Beenden Sie den Vorgang mit Anmelden. Sie werden umgehend informiert, ob die Anmeldung erfolgreich verlaufen ist.



Fahren Sie mit einem Klick auf Weiter Hotmail fort. Nun folgt ein umfangreicher Lizenzvertrag, den Sie durch einen Klick auf Ich stimme zu annehmen müssen, um die Registrierung abzuschließen. Ein Klick auf Weiter > führt Sie zu Ihrem „Hotmail"-Posteingang. Lesen Sie nun die E-Mail des Hotmail-Teams zur Begrüßung, indem Sie hier klicken.



Ab sofort können Sie sich in Gamevoice Share mit Ihrem Benutzernamen und Kennwort anmelden.

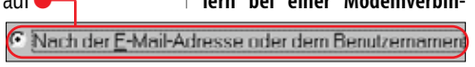


8 Sobald Sie sich registriert haben, können Sie mit einem Klick auf



Ihrer Kontaktliste Gesprächspartner hinzufügen.

9 Klicken Sie anschließend auf



und danach auf Weiter >.

10 Geben Sie dann die Ihnen bekannte E-Mail-Adresse Ihres Gesprächspartners ein. Die könnte beispielsweise so aussehen: mustermann@hotmail.com. Klicken Sie anschließend auf Weiter >.

11 Sobald die Adresse gefunden wurde, erscheint



Klicken Sie wiederum auf Weiter >.

12 Beenden Sie den Vorgang mit einem Klick auf Fertig stellen. Ab jetzt ist Ihr Partner in der Kontaktliste, und Sie sehen sofort, wenn er mit dem Internet verbunden ist.

13 Dann können Sie die Kontaktperson durch einen Klick auf



zu einem Gespräch einladen. Selbstverständlich kann auch Ihr Partner zum Gespräch bitten. Sobald Sie zu einem Gespräch aufgefordert wurden, erhalten Sie eine entsprechende Meldung. Durch einen Klick auf Ja treten Sie der Gesprächsrunde bei. Sollten Sie sich zum Zeitpunkt der Einladung durch Ihren Geprächspartner nicht im Internet angemeldet haben, so können Sie dem Gespräch auch noch zu einem späteren Zeitpunkt beitreten, beispielsweise mit einem Klick auf



Fazit:

Gamevoice Share kann durch besonders gute Sprachqualität bei nur geringer Verzögerung überzeugen. Im Allgemeinen liegt die optimale Zahl von Spielern bei einer Modemverbindung bei zwei bis vier. Acht Spieler per Modem lasten die verfügbare Bandbreite zu stark aus, sind allerdings bei einigen langsameren Spielen (z.B. Kartenspielen) durchaus möglich.

Alles in allem ist Gamevoice Share ein hervorragendes Programm, das auch mit einem preisgünstigen Headset gut funktioniert.

Ein weiterer Pluspunkt: Als einziges der drei getesteten Programme glänzt Gamevoice Share mit deutschsprachiger Menüführung.

[3] sprich: „Gämweuß Schär"

Battlecom[1]

[1]sprich: „Bättlkomm"

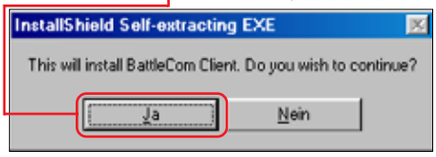
Battlecom ist das erste speziell für den Einsatz in Computerspielen entwickelte Kommunikationsprogramm und hat es mittlerweile zu großer Beliebtheit bei Netzwerkspielern gebracht. Es ist aber nicht ganz unkompliziert zu bedienen und fällt mit einem Umfang von 2,2 Megabyte etwas aus dem Rahmen. Im Internet finden Sie es unter 15 S. 196. Es hält in Sachen Sprachqualität mit Game Voice Schritt und lässt sich individuell an die gegebene Verbindungsgeschwindigkeit anpassen.

So installieren Sie Battlecom

1 Sobald Sie die umfangreiche Datei aus dem Internet überspielt haben, klicken Sie doppelt auf



Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf ●.



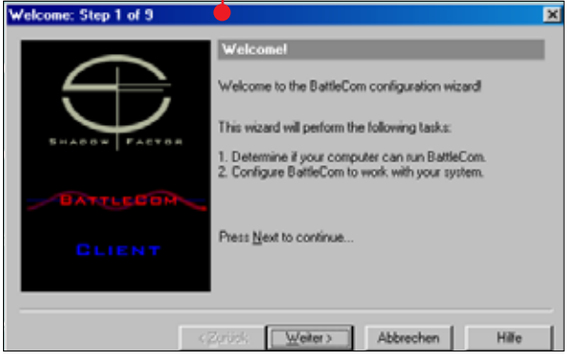
Anschließend klicken Sie zwei Mal auf Next >.

2 Klicken Sie auf Yes und dann vier Mal hintereinander jeweils auf Next >.

3 Mit einem Klick auf Finish schließen Sie den Installationsvorgang ab.

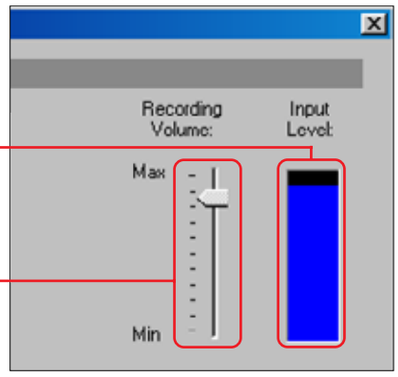
So konfigurieren Sie Battlecom

1 Klicken Sie mit der linken Maustaste in dieser Reihenfolge auf Start, Programme, BattleCom Client und zum Abschluss auf BattleCom. Das Programm startet daraufhin einen Assistenten, der Ihr Headset und die Soundkarte in das Programm einbindet ●.

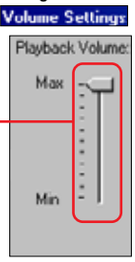


2 Nachdem Sie auf Weiter > geklickt haben, zeigt Ihnen das Programm die von Battlecom ermittelten Einstellungen, die Sie nur ändern sollten, wenn es Probleme gibt. Klicken Sie also auf Weiter >.

3 Nun wird die Aufnahmefähigkeit Ihres Mikrofons überprüft. Sprechen Sie ein paar Worte ins Mikrophon, und beachten Sie den Eingangspegel. Sprechen Sie zu laut, so reicht der blaue Balken bis nach oben ●. In dem Fall sollten Sie die Aufnahme-Empfindlichkeit etwas senken. Ziehen Sie den Regler ● mit der Maus nach unten. Klicken Sie dann auf Weiter >.



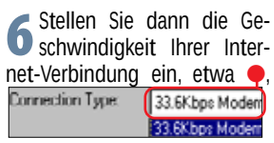
4 Im daraufhin geöffneten Fenster Volume Settings können Sie bei Bedarf die Lautstärke verändern ●.



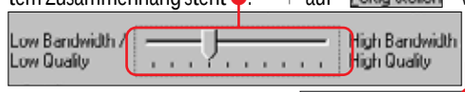
5 Ein Klick auf Weiter > führt zu einem Eingabefenster, in das Sie den Namen eintippen, an dem andere Spielteilnehmer Sie erkennen ●. Die voreingestellte Verbindungsart („Protocol") ist in der Regel richtig, so dass Sie nur noch auf ● klicken müssen, um fortzufahren.



6 Stellen Sie dann die Geschwindigkeit Ihrer Internet-Verbindung ein, etwa ●,



und dann die Art der Datenkompression, die mit der Verbindungsgeschwindigkeit in direktem Zusammenhang steht ●.



Faustregel: Liegt Ihre Verbindungsgeschwindigkeit im mittleren Bereich 56.2Kbps Modem, so sollte der Grad der Datenkompression ebenfalls im mittleren Bereich liegen, nämlich Delta. Schalten Sie mit einem Klick auf Weiter > um zum nächsten Fenster.

7 Sollten Sie ICQ, ein verbreitetes Chatprogramm, nutzen, so können Sie Battlecom mit einem Klick auf das Kästchen ●

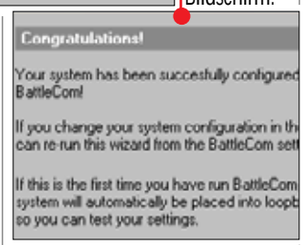


in ICQ einbinden. Andernfalls klicken Sie auf Weiter >.

8 Per Klick auf die blau dargestellte Internet-Verknüpfung http://www.shadowfactor.com/cgames.html erfahren Sie bei bestehender Internet-Verbindung, welche Spiele direkt mit Battlecom zusammenarbeiten ●.



Noch ein Klick auf Weiter >, und das Programm ist vollständig eingerichtet. Nach einem Klick auf Fertig stellen verschwindet dieses Fenster ● vom Bildschirm.



9 Sie werden jetzt darüber informiert, dass das Programm im Testmodus läuft. Sie hören also Ihre eigene Stimme so, wie ein anderer Teilnehmer sie hören würde. Beenden Sie den Testmodus mit Close.

10 Falls nicht schon eine Internet-Verbindung besteht, ist sie jetzt herzustellen. Per Klick auf Host Session starten Sie eine Gesprächssitzung als „Gastgeber" (Host).

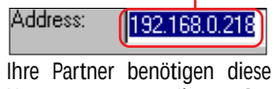
11 Erneut geht Ihnen ein Assistent zur Hand ●. Nach



einem Klick auf Weiter > geben Sie Ihrer Gesprächsrunde einen eigenen Namen ●



und notieren sich im nächsten Fenster die hinter Address: erscheinende Nummer, beispielsweise ●.



Ihre Partner benötigen diese Nummer, um an Ihrem Gesprächskreis teilnehmen zu können. Auch die Punkte müssen mit aufgeschrieben und den anderen mitgeteilt werden. Mögliche Wege der Weitergabe: E-Mail oder Handy. **Achtung:** Die Nummer ändert sich jedes Mal, wenn Sie sich erneut ins Internet einwählen!

12 Ein Klick auf Weiter > führt zu einem neuen Auswahlmenü, in dem Sie bei Bedarf per Klick auf Select (wie in Schritt 6) nochmals die Art der Datenkompression ändern können. Auch lässt sich hier die Anzahl der Teilnehmer einschränken: Player Limit 15.

Klicken Sie nun zwei Mal auf Weiter >, und geben Sie im folgenden Menü gegebenenfalls ein Passwort ein. Das ist jedoch nicht unbedingt nötig, da ohne die zuvor notierte Nummer ohnehin niemand an Ihrer Sitzung teilnehmen kann.

13 Klicks auf Weiter > und Fertig stellen beenden den Vorgang. Das Informationsfenster schließen Sie per Klick auf Close. Nun haben Sie erfolgreich eine Gesprächsrunde eröffnet.

So benutzen Sie als Gastgeber Battlecom

1 Um Battlecom zu starten, klicken Sie doppelt auf das Symbol



2 Weiter geht's, wie ab Schritt 10 im Kapitel „So konfigurieren Sie Battlecom" beschrieben.

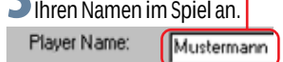
So benutzen Sie als Gast Battlecom

1 Um Battlecom zu starten, klicken Sie doppelt auf das Symbol



2 Klicken Sie auf die Schaltfläche Join Session.

3 Geben Sie im Feld ● Ihren Namen im Spiel an.





Bei ● müssen Sie die Zahl eingeben, die Sie vom Gastgeber erhalten haben. Per Klick auf Connect starten Sie die Verbindung und sehen alle Gesprächsteilnehmer ●.



Fazit

Battlecom wird im Internet häufig genutzt. Die Möglichkeit, das Programm dem Tempo der eigenen Internet-Verbindung anzupassen, gewährleistet für jeden gute Qualität. Wer sich von der etwas komplizierten Handhabung nicht abschrecken lässt, ist mit Battlecom also bestens bedient.

Roger Wilco[2]

Roger Wilco ist mit nur 447 Kilobyte das Kleinste der drei hier vorgestellten Programme. Sowohl in Sachen Sprachqualität als auch bei der Menüführung kann es mit den anderen beiden nicht ganz Schritt halten. Zum Ausgleich überzeugt es durch simple Handhabung. Großes Manko: Die Installation von Roger Wilco setzt zwingend die Installation eines weiteren Programms voraus. Und die spätere Deinstallation dieses Werbeprogramms eines amerikanischen Internet-Anbieters erwies sich als recht zeitaufwendig. COMPUTERBILD-SPIELE meint: Solche Trittbrettfahrerei ist überaus ärgerlich. Überlegen Sie sich also gut, ob Sie das Programm dennoch überspielen möchten.

So installieren Sie Roger Wilco

1 Nachdem Sie die relativ kleine Datei von der Internet-Seite 16 S.196 überspielt haben, klicken Sie doppelt auf das Symbol



Quittieren Sie nun nachfolgende Informationen mit drei Klicks auf Next > und einem anschließenden auf Yes >.

2 Akzeptieren Sie den Programmordner C:\Programme\Resounding\Roger Wilco, indem Sie drei Mal hintereinander jeweils auf Next klicken. Ein Klick auf Finish beendet den Installationsvorgang.

So verwenden Sie Roger Wilco

Ein Doppelklick auf das Symbol

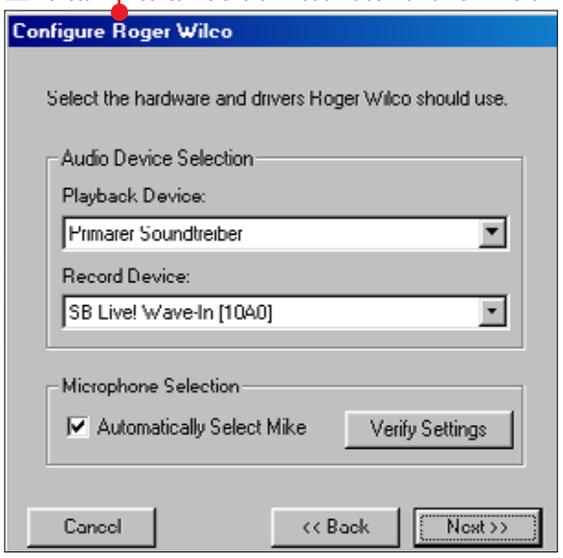


auf der Bildschirm-Oberfläche startet das Programm.

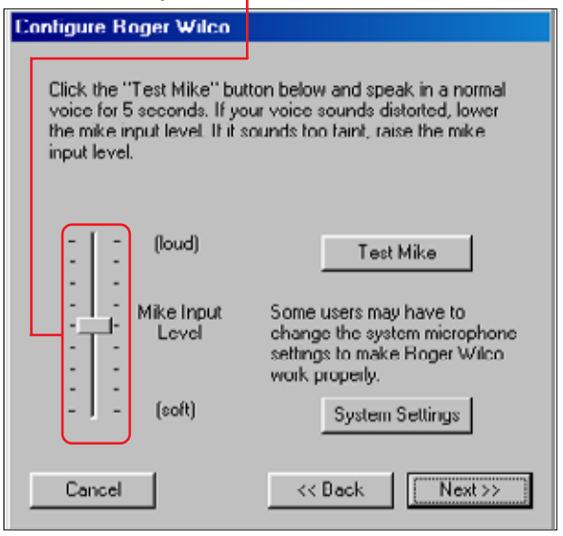
1 Beim ersten Programmstart wird automatisch ein Konfigurationsmenü geöffnet, mit dessen Hilfe die Daten der Soundkarte und des Headsets ins Programm übernommen werden. Mit einem Klick auf Next > geht's weiter.



2 Im daraufhin geöffneten Fenster sollten Sie die Voreinstellungen übernehmen und nur ändern, wenn es Probleme gibt. Mit einem Klick auf Next >> geht's zum nächsten Punkt.



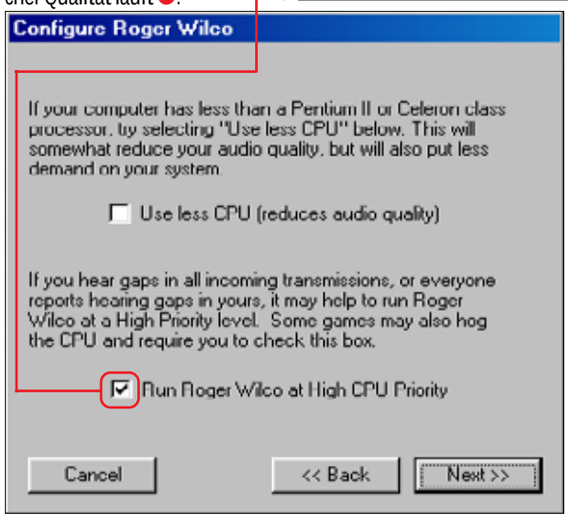
3 Nun können Sie Ihr Mikrofon testen und gegebenenfalls die Lautstärke justieren.



Fahren Sie mit zwei Klicks auf Next > fort.

4 Anschließend wählen Sie eine Taste aus, die Sie gegebenenfalls drücken können, um die Gesprächsaufnahme zu aktivieren: Transmit Key: F12. Per Klick auf Next >> schalten Sie zu einem Menü, in dem Sie das Tempo Ihrer Internet-Verbindung einstellen können. Stellen Sie unter anderem ein, ob Sie über ein langsames Modem Slow Modem, ein schnelles Modem (56 KB) Fast Modem oder über eine ISDN-Verbindung Single Channel ISDN verfügen.

5 Ein Klick auf Next öffnet das nächste Fenster. Besitzer eines Intel Pentium-2, eines Celeron oder eines noch schnelleren Prozessors sollten hier per Klick einen Haken setzen, damit das Programm in bestmöglicher Qualität läuft.



6 Fahren Sie mit einem Klick auf Next fort, und geben Sie schließlich den Namen ein, unter dem Ihre Gesprächspartner Sie erkennen können: Callsign: Mustermann. Ein Klick auf Finish beendet die Einstellungen.

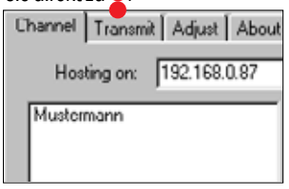
7 Damit haben Sie auch direkt zum eigentlichen Programm umgeschaltet.



Stellen Sie nun eine Verbindung ins Internet her, und eröffnen Sie mit einem Klick auf Create Ihren eigenen Gesprächskanal. Nun können Sie ein Passwort eingeben, damit nur diejenigen an Ihrer Gesprächsrunde teilnehmen können, die dieses Wort kennen

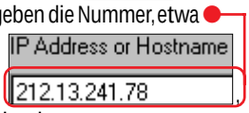


Das ist jedoch nicht zwingend nötig – ein Klick auf Cancel bricht den Vorgang ab und führt Sie direkt zu.



8 Hinter Hosting on: taucht eine Nummer auf, die Sie sich genau, einschließlich der Punkte, notieren müssen: 192.168.0.87. Nur wer die Nummer kennt, kann am Gespräch teilnehmen. **Achtung:** Die Nummer ändert sich jedes Mal, wenn Sie die Verbindung zum Internet trennen!

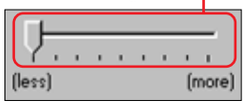
9 Übermitteln Sie die Nummer per E-Mail oder telefonisch an Ihre Gesprächspartner. Die klicken dann auf ihren Bildschirmen Join an und geben die Nummer, etwa



hier ein.

10 Klicken Sie den Registerreiter Transmit an. Um nicht jedes Mal eine Taste zum Sprechen drücken zu müssen, sollten Sie in das weiße Feld Voice Activated klicken, so dass darin ein kleiner Punkt erscheint.

Die Empfindlichkeit des Mikrofons stellen Sie dann mit dem Schieberegler ein.



Je weiter der Regler per Mauszeiger nach rechts geschoben wird, desto empfindlicher reagiert das Mikrofon.

Fazit

Roger Wilco ist das einfachste und unkomplizierteste der drei Programme. Allerdings ist die Qualität nicht vom Feinsten. Teilweise große Verzögerungen behindern eine flüssige Konversation ganz erheblich. Besonders chaotisch wird es mit mehr als drei Teilnehmern. Ein Programm für Einsteiger oder für Leute, die sich nicht allzu viel zu sagen haben.

[2] spricht „Rodscher Willko"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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
MANIAC	30 460	-48,0
PlayStation 2	–[2]	–[1]
Big N	–[2]	–[1]
players	–[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 22. 1. 2001





Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
Gothic: Alles über die große deutsche Rollenspiel-Hoffnung

Tests:
Insgesamt 26 PC-Spiele, darunter: Black & White, F1 Racing Championship

Spieletricks:
Ausführliche Tipps zu fünf Spielen

CD-ROM: 2
Preis: 9,99 Mark



Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
Die Siedler 4

Tests:
Insgesamt 28 PC- und Konsolenspiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Oni, Ein Königreich für ein Lama, Darkstone

Spieletricks:
Auf 25 Seiten, u. a. mit Tomb Raider: Die Chronik

CD-ROM: keine
Preis: 4,50 Mark



Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
Formel 1 2001

Tests:
14 Tests und Kurztest von Playstation-Spielen, darunter: Techno Mage, Driving Emotion Type-S

Spieletricks:
Tricks zu 14 Spielen, Komplettlösung Final Fantasy 9

CD-ROM: keine
Preis: 3,99 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
Power Station

Tests:
50 Playstation-Spiele in kurzen und ausführlicheren Tests, darunter: Sky Odyssey, Darkstone, NBA Live 2001, Vanishing Point

Weitere Themen:
Die Akte Import, Playstation-2-Zubehör

CD-ROM: keine
Preis: 9,90 Mark



Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
Exclusivinterview: So wird Fly!2

Tests:
Zwölf Flugsimulatoren, darunter: Italia 2000, English Airports, Adventure Innsbruck – Genoa

Weitere Themen:
VA Aero Air, Epic Card, Die große IFR-Flugschule

CD-ROM: keine
Preis: 9,90 Mark



Ausgabe: 2-3/2001

Titelthema:
Tomb Raider: Die Chronik komplett gelöst

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu: F1 Racing Championship, Ready 2 Rumble 2, UEFA Dream Soccer, NBA 2K 1

Lösungen:
Tony Hawk's Pro Skater 2, Starlancer

CD-ROM: keine
Preis: 5,90 Mark



Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
70 Bilder und jede Menge Fakten zu Metal Gear Solid 2

Tests:
17 Tests, darunter: Zone of the Enders, C-12 Final Resistance, Oni, Technomage, Kengo

Weiteres Thema:
Genre-Check für die Playstation 2

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
Pokémon Stadium 2: Gold/Silber

Tests:
13 Kurz- und Langtests von Nintendo-Spielen, darunter: Mario Party 3

Spieletricks:
Tricks zu sieben Spielen, darunter: Zelda: Majora's Mask

CD-ROM: keine
Preis: 3,90 Mark



Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
Phantasy Star Online

Tests:
Lang- und Kurztests zu 17 Dreamcast-Spielen, darunter: Vanishing Point, Grandia 2, Tomb Raider: Die Chronik, Aqua GT

Spieletricks:
Tipps und Schummeltricks auf zwei Seiten

GD-ROM: eine
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
Monster-Duell: Digimon gegen Pokémon

Tests:
Insgesamt 34 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Final Fantasy 9, Bleifuss Offroad

Spieletricks:
Zwölf Seiten zu mehr als 30 Spielen

CD-ROM: keine
Preis: 4,20 Mark

GameStar

Ausgabe: 4/2001

Topthemen:
Black & White, Die Siedler 4, F1 Racing Championship

Tests:
Gothic, Severance

Weitere Themen: Monitoren im Test, Tipps und Tricks zu Die Siedler 4, Gothic
CD-ROM: keine oder 2
Preis: 5,90 Mark ohne, 8,90 Mark mit 2 CD-ROMs

PC PLAYER

Ausgabe: 4/2001

Topthema:
Black & White, Die Siedler 4, Gothic

Tests:
F1 Racing Championship, Three Kingdoms, Startopia, Evil Twin

Weiteres Thema: So funktionieren ältere Spiele
CD-ROM: 2
Preis: 9,90 Mark

PlayStation

Ausgabe: 4/2001

Topthemen:
Libero Grande International, ISS Pro Evolution 2

Tests: Zone of the Enders, Shadow of Memories, Mat Hoffman's Pro BMX.

Weitere Themen: Zehn Top-Demos zum Selbertesten

CD-ROM: 1
Preis: 12,80

PLAYZONE

Ausgabe: 4/2001

Topthema:
Shadow of Memories

Tests:
Onimusha, Unreal Tournament (deutsche Version)

Weiteres Thema: Final Fantasy für Playstation 2

DVD: 1
Preis: 8,90 Mark

PSM2

Ausgabe: 4/2001

Topthema:
Kein doppeltes Lottchen: Evil Twin: Cyprien's Chronicles

Tests:
Shadow of Memories, Oni, Driving Emotion Type-S

Weitere Themen:
Special: Metal Gear Solid 2, Aktuelle DVDs

CD-ROM: keine
Preis: 7,90 Mark

MANIAC

Ausgabe: 4/2001

Topthemen:
Die Zukunft Segas, Neue Grafik-Dimensionen

Tests:
Insgesamt 34 kurze und ausführliche Tests, darunter: Onimusha, Skies of Arcadia, C-12: Final Resistance, ISS Pro Evolution 2, Paper Mario

CD-ROM: keine
Preis: 5,90 Mark

PlayStation 2

Ausgabe: 3/2001

Topthema:
World Rally Championship 2001

Tests:
Project Eden, The Getaway, Gun Griffon Blaze, F1 Racing Championship,

Weiteres Thema: DVD-Test: Mission Impossible 2
CD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark

PC Games MIT 2 CDs!

Ausgabe: 4/2001

Topthema:
Strategie Total: Black & White, Die Siedler 4 und Desperados buhlen um die Gunst der Spieler

Tests:
Severance, F1 Racing Championship, Gothic

CD-ROM: 2 oder 1 DVD
Preis: 9,90 Mark mit 2 CD-ROMS oder 1 DVD

FÜR SIE GELESEN

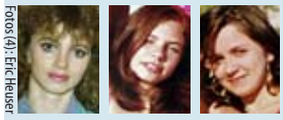
Bild



Findet Trost bei den Sims: Nicoletta

Ein Computerspiel hilft einer kleinen verletzten Seele. In Hamburg-Wilhelmsburg wurde eine Frau mit ihren drei Töchtern von ihrem Ex-Freund überfallen. Die zwölfjährige Nicoletta konnte fliehen, ihre Mutter und die beiden Geschwister erschoss der 32-jährige. **BILD** dazu: „Dieses kaltblütige Gesicht verfolgt sie bis heute. Es quält Nicoletta im Schlaf, auch am Tag, wenn sie an die furchtbare Tat denken muss. Nicoletta (12) sollte auch sterben. Sie entkam dem Blutbad, hat als einzige überlebt. Das zierliche Mädchen lebt heute bei ihrem Vater Martin D. in Hammerbrook. Nicoletta leidet noch heute unter der Tat. Stundenlang sitzt das Mädchen am Computer, spielt ‚Die Sims' – ein Spiel, bei dem es sich eine eigene, fröhliche Familie zusammenstellen kann."

Fotos (4): Eric Heuser



Ermordet: Barbara (†36) und ihre Töchter Dorothea (†14) und Monika (†15).

Hamburger Abendblatt

Im **HAMBURGER ABENDBLATT** machen manchmal auch Schüler Zeitung. David Baumhauer und Philipo Edinger aus der 9a des Johanneum-Gymnasiums schrieben am 6. Februar: „Auch Vereinsamung kann man den Computerspielern nicht vorwerfen, weil sich die Spiele, die mit menschlichen Mitspielern im Internet oder Netzwerk gespielt werden, immer größerer Beliebtheit erfreuen.

Die Vorurteile gegen Computerspiele kommen sicher auch daher, dass die Gesellschaft immer nach Sündenböcken sucht. Früher mussten dafür Heavy Metal, HipHop oder das Fernsehen herhalten, heute sind es die Computerspiele. Hoffentlich merken die Leute bald, dass Computerspieler ganz normale Menschen sind."

Familie & Co

Müssen sich Eltern wirklich Sorgen machen, wenn ihre Kinder an so genannten Netzwerk-Partys teilnehmen? Die Zeitschrift **FAMILIE & CO.** beruhigt die Erziehungsberechtigten in Heft 3/2001:

„Für Wolfgang Bergmann, Kinderpsychologe und Buchautor, gehören Netzwerk-Partys zur kulturellen Entwicklung wie früher die Rockfestivals. ‚Verbieten sollte man die Partys auf keinen Fall', rät der Experte. ‚Wie bei den meisten Dingen des Lebens gilt stattdessen: Auf die Ausgewogenheit kommt es an. Zwei Partys pro Monat reichen vollkommen. Und dann nur eine Nacht – bis Sonntagnachmittag. So bleibt Zeit zum Ausschlafen, wenn die Schule wieder losgeht.' Bergmann: ‚Tun Sie sich mit anderen Eltern zusammen, vereinbaren Sie, dass die PC-Partys reihum stattfinden. Organisieren Sie Spielspaß wie für jede andere Party, indem Sie für Getränke und Essen sorgen.'"

max

Das Magazin **MAX** begab sich auf eine Reise „durch das wilde Taktistan". Wo das ist? Mittendrin in den Computern der Schrauber und Verbesserer.

„Schneller könne Michael Knorr mit seinem PC zwar auch nicht durchs Internet jetten oder E-Mails versenden, aber vortrefflich ‚zocken'. Und genau darauf komme es ihm, komme es den meisten PC-Tunern an. Tausende treffen sich in diversen Chaträumen, Internetforen und vor allem auf Spielesessions und Netzwerkpartys. Knorr weiß, bei vielen ‚Krachbumm-Computerspielen' wollen alle immer nur das eine: ‚gewinnen'. Das geht nach Meinung des BWL-Studenten entweder nur mit megateuren oder eben gigageil getunten Rechnern. Erstere kann er sich nicht leisten, also ‚übertaktet' er seine PC-Motoren (CPUs)."



Foto: Werth

Netzwerkpartys: von Einsamkeit keine Spur.

Passauer Neue Presse

Die **PASSAUER NEUE PRESSE** staunt über das Comeback des „Brotkastens", wie der Commodore C64 im Volksmund genannt wird:

„Der Brotkasten ging seit der Markteinführung 1983 bis zum Produktionsende zehn Jahre später fast 22 Millionen Mal über die Ladentheke. Er ist der meistverkaufte Heimcomputer aller Zeiten. Nun ist der C64 wieder da und feiert ein Revival, ein virtuelles. ‚PC täuscht vor, dass er ein C64 wäre', erläutert Sven Döring, Betreiber der privaten „Brotkasten"-Internet-Seite www.c64-forever.de. Pro Tag surfen mehr als 1000 Besucher durch Dörings 64er-Welt. Döring vermutet den Grund für das C64-Comeback im Auffrischen von Jugenderinnerungen."



Er ist wieder da: Commodore C64.

connectis

Im europäischen E-Business-Magazin **CONNECTIS** (2/2001) meldet sich Sony-Computer-Entertainment-Präsident Ken Kutaragi zu Wort. Er glaubt an das Hochgeschwindigkeits-Internet – dank moderner Videospiel-Konsolen. Das Fachblatt:

„Der Kopf des beliebtesten japanischen Videospiele-Herstellers ist nicht an derzeitiger Technologie interessiert. Er bevorzugt, über die Zukunft zu diskutieren. Die nahe Zukunft: ‚Die ganze Welt wird mit Breitband verbunden sein, der Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung. Und das Ganze spielend: Videospiel-Konsolen werden die besseren Plattformen als PCs sein, um das Highspeed-Internet des 21. Jahrhunderts zu erreichen. PCs sind nicht geeignet für die Breitband-Ära. Playstation aber wird die ganze Welt verbinden, über Kultur, Religion und Geschlecht hinaus.'"

Testspiegel – So bewerten die

ZEITSCHRIFTENTITEL		COMPUTERBILD-SPIELE	GAME STAR	PC GAMES	BRAVO SCREEN FUN	PC ACTION	OFF. PLAYSTATION-MAGAZIN
VERKAUFTE AUFLAGE 4. QUARTAL 2000 (IVW-GEPRÜFT)		550 857	311 409	287 736	194 970	144 289	111 471
ABENTEUER/ACTION							
Alice	Action	PC: 2,25	PC: 81 % Spielspaß	PC: 87 % Spielspaß	PC: Note 2	PC (B): 86 %	
Blade	Action-Abenteuer	PS: 2,62			PS: Note 3		PS: 58 % Spielspaß
Blair Witch3: Kelly Edward Saga	Abenteuer	PC: 2,66			PC: Note 3		
Crimson Skies	Action-Simulation	PC: 1,49	PC: 87 % Spielspaß	PC: 83 % Spielspaß	PC: Note 1	PC: 85 %	
C-12: Final Resistance	Action	PS: 2,79					PS: 87 % Spielspaß
Die Original-Moorhuhnjagd	Action	GBC: 3,19					
Die Welt ist nicht genug	Action	PS: 2,20			PS: Note 3	N 64: Note 1	PS: 85 % Spielspaß
Die Rache der Sumpfhühner 3	Action	PC: 3,23					
Dinosaurier	Abenteuer	GBC: 2,53					
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 %	
Oni	Action	PC: 2,68	PS: 72 % Spielspaß	PS: 77 % Spielspaß	PC: Note 2 PS2: Note 2		
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	PC: 77 % Spielspaß	PC: 78 % Spielspaß		PC: 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 9	Rollenspiel	PS: 2,17			PS: Note 1		PS: 94 % Spielspaß
Grandia 2	Rollenspiel	DC: 2,40			DC: Note 1		
The Legend of Dragoon	Rollenspiel	PS: 2,67			PS: Note 1		PS: 82 % Spielspaß
SIMULATIONEN							
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 %	
Die Siedler 4	Aufbauspiel	PC: 2,54			PC: Note 1		
Theme Park Manager	Simulation	PC: 2,44	PS: 75 % Spielspaß	PC: 72 % Spielspaß			
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 % Spielspaß		PC: 68 %	PC: 75 von 100
Cossacks: European Wars	Strategie	PC: 1,68	PC: 73 % Spielspaß	PC: 77 % Spielspaß		PC: 78 %	
Heroes Chronicles 1-4	Strategie	PC: 2,00					
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	PC: 8 %	PS 2: 78 % Spielspaß
Raub	Strategie	PC: 3,54	PC: 58 % Spielspaß				
Sacrifice	Strategie	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 %	
SPORT-/GESCHICKLICHKEITS-/RENNSPIELE							
Autobahnraser 3	Rennspiel	PC: 2,87		PC: 41 % 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
F1 Racing Championship	Rennspiel	PC: 1,82				PC: 92 %	
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 %	
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					
Moto GP	Rennspiel	PS 2: 2,66					
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 %
Pokémon Puzzle League	Geschicklichkeitsspiel	N 64: 2,09					
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			
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		

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 den Bewertungen anderer Fachzeitschriften. Dabei werden ausschließlich Tests berücksichtigt, die auch dort mindestens eine Seite redaktionellen Umfang haben.

	PC PLAYER	PLAY THE PLAY-STATION	PLAY ZONE	N-ZONE	PSG	MANIAC	BIG N	PSM2
	100 544	70 895	68 453	54 651	40 445	30 460	nicht gemeldet[1]	nicht gemeldet[1]
	PC: 84 von 100							
			PS: 65 %					PS: 67 % Spielspaß
	PC: 70 von 100							
	PC: 86 von 100					PS: 86 % Spielspaß		
					PS: 78 % Spielspaß			
		PS: 80 %	PS: 83 %	N 64: 92 %	PS: 79 % Spielspaß	N 64: 84% PS: 60 %	N 64: 84 % Spielspaß	PS: 86 % Spielspaß
		PS: 72 %	PS: 95 %		PS: 87 % Spielspaß	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		PS: 65 %					PS: 67 % Spielspaß
	PC: 90 von 100							
	PC: 73 von 100							
	PC: 61 von 100					DC: 90 % Spielspaß		
	PC: 82 von 100							
	PC: 72 von 100							
	PC: 81 von 100				PS 85 % Spielspaß			
		PS 2: 91 %	PS 2: 82 %		PS 2: 84 % Spielspaß	PS 2: 90 % Spielspaß		
	PC: 66 von 100		PS: 76 %		PS: 68 % Spielspaß			
	PC: 74 von 100	PS: 88 %	PS: 85 %		PS: 75 % Spielspaß	DC: 86 % Spielspaß		PS: 80 % Spielspaß
		PS: 90 %	PS: 96 %		PS: 92 % Spielspaß	PC: 88 % Spielspaß		PS: 90 % Spielspaß
						DC: 89 % Spielspaß		
		PS: 81 %	PS: 84 &		PS: 76 % Spielspaß	PS: 88 % Spielspaß		PS: 81 % Spielspaß
	PC: 79 von 100							
	PC: 85 von 100							
	PC: 78 von 100							
	PC: 69 von 100							
	PC: 76 von 100							
	PC: 81 von 100							
		PS 2: 78 %	PS 2: 63 %					PS 2: 80 % Spielspaß
	PC: 85 von 100							
	PC: 65 von 100							
	PC: 57 von 100							
	PC: 62 von 100	PS: 74 %	PS: 82 %		PS: 74 % Spielspaß		PS: 78 % DC: 79 %	
		PS: 70 %		N 64: 81 %		N 64:72 % PS: 76 %		PS 2: 74 % Spielspaß
	PC: 91 von 100	PS 2: 86 %	PS: 82 % PS 2: 83 %		PS: 87 % PS 2: 90 %		PS: 80 % PS 2: 90 %	
		PS: 88 %	PS: 88 %					
	PC: 66 von 100	PS: 70 %	PS: 79 %					
	PC: 87 von 100							
	PC: 80 von 100							
						DC: 91 % Spielspaß		
			PS: 84 %					PS 2: 77 % Spielspaß
	PC: 92 von 100	PS: 81 %	PS: 88 %		PS: 89 % PS 2: 80 %			PS 2: 82 % Spielspaß
		PS 2: 86 %			PS 2: 85 % Spielspaß		PS 2: 85 % Spielspaß	
	PC: 74 von 100	PS: 95 %	PS: 92 %		PS: 93 % Spielspaß		PS: 88 % Spielspaß	
	PC: 75 von 100							

[1]Stichtag: 25.1.2001

Computer Spiele hilft Lesern

Bestellen leicht gemacht: Viele Wege führen zum COMPUTERBILD-SPIELE-Sammelordner

Ich habe bereits einen COMPUTERBILD-SPIELE-Sammelordner. Aber ich hätte gerne noch mehr davon. Kann ich die Ordner eigentlich ebenfalls über euch beziehen? Vielen Dank im voraus von einem ganz treuen Leser.

Thomas Wübbe, Rosengarten

Zum Bestellen der Sammelordner haben Sie folgende, einfache Möglichkeiten: Per Telefon unter den Nummern 01805/900999 oder 01805/ 262615 (24 Pfennig pro Minute).

Sie können die Sammelmappen natürlich auch per Fax ordern: 01805/988889. Und schließlich haben Sie die Möglichkeit, sich im Internet zu informieren: 17 S. 196.

Die Redaktion



Redaktionsassistentin Kerstin Braun hält Ordnung – mit den COMPUTERBILD-SPIELE-Sammelordnern.

Ob Festplatte oder CD-ROM: Raubkopieren strafbar

Ihr habt in eurem COMPUTERBILD-SPIELE-Heft 3/2001 über Raubkopien berichtet und dass man sich dann strafbar macht, wenn man sie weitergibt.

Nun gibt es ja auch wirklich gute Spiele, die man vollständig auf die Festplatte überspielen kann. Man braucht somit die Spiel-CD-ROM gar nicht mehr zum Spielen.

Wenn ich so ein Spiel an meine Freunde weitergeben würde, und die würden sich den Titel auch überspielen, würden wir uns dann strafbar machen, weil wir das Spiel kopiert haben?

Sebastian Krause, per E-Mail

Ja, Sie würden sich auch in diesem Fall strafbar machen. Denn hier gilt ohne jede Einschränkung: Die Kopie eines Spiels oder eines anderen Programms, die – und sei es kostenlos – weitergegeben wird, ist und bleibt eine Raubkopie.

Dabei ist es völlig egal, ob Sie das Spiel nun direkt von der Festplatte oder aber von der Original-CD-ROM kopieren.

Die Redaktion

Kein Hertz für Brillen? Dann muss ein neuer Bildschirm her

Ich habe eine Frage zu Ihrem 3D-Brillentest (Heft 3/2001): Mein Monitor macht bei einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten und 150 Hertz leider nicht mit. Diese Leistung schafft er nicht. Dabei wollte ich mir die „3D-Revelator" kaufen und dann mit 1024 mal 768 und den maximal wählbaren 85 Hertz spielen. Geht das? Und wenn ja, was für ein Bild würde ich bekommen?

Bastian André, per E-Mail

Sie können mit Ihrem Bildschirm die 3D-Brille nicht richtig ausnutzen. Deshalb müssen Sie beide Geräte mit der niedrigen Bildwiederholrate von 85 Hertz betreiben. Das ist aber alles andere als empfehlenswert. Denn bei 85 Bildern pro Sekunde bleiben pro Auge nur 42,5 Bilder. Und das würden Sie als starkes Flimmern wahrnehmen. Bei längerem Spielen könnte es sogar Ihre Augen schädigen. Die einzige mögliche Lösung für Sie ist leider: Kaufen Sie sich einen neuen Monitor. Ab etwa 400 Mark bekommen Sie Geräte, die eine Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten bei 150 Hertz schaffen. Um dieselbe Bildwiederholrate mit 1024 mal 768 Bildpunkten darzustellen, brauchen Sie ein wesentlich teureres Gerät. *Die Redaktion*



3D-Brillen steigern nur dann den Spielspaß, wenn auch die übrige Hardware auf der Höhe der Zeit ist.

ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger der Monats"
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

Kein „volles Leben": CD-ROM läuft nicht

Die Augsburger Familie A. ist sauer. Papa hat dem Töchterchen eine Erweiterungs-CD-ROM „Die Sims und die Sims – Das volle Leben" gekauft. Doch die funktioniert nicht. Leider nutzten bislang auch die zahlreichen „Hilferufe" per E-Mail an den Hersteller Electronic Arts (EA) nichts.

„Wir benötigen ganz dringend Hilfe. Wir haben unserer zehnjährigen Tochter ein Erweiterungsspiel gekauft. Die Grundversion ‚Die Sims' funktionierte einwandfrei. Danach habe ich die Erweiterungs-CD-ROM Die Sims und die Sims – Das volle Leben installiert, ebenfalls erfolgreich. Beim Spielstart mit einer Bildauflösung von 800 mal 600 Punkten kommt sofort: ‚Legen Sie die korrekte CD-ROM ein'. Ich habe mich daraufhin mit der Herstellerfirma in Verbindung gesetzt. Die erste Mail von EA war eine automatische Bearbeitung, eine Woche später kam wieder eine automatische Antwort. Ich habe alle zwei Tage probiert, die Firma zu erreichen, immer ohne Erfolg. Unsere Tochter wird jeden Tag trauriger, weil Ihr Lieblingsspiel nicht mehr spielbar ist."

So viel Leid ist allemal Grund genug, bei der Herstellerfirma nachzufragen. Das fand auch Raoul Birkhold, Junior-PR-Manager bei Electronic Arts, und versprach: „Wir werden uns darum kümmern". COMPUTERBILD-SPIELE leitet den Brief der Augsburger Familie weiter, und EA geht der Sache auf den Grund. Die Kontaktaufnahme dürfte jetzt also endlich klappen. Schade, dass sie nicht schon ohne Nachdruck seitens der Redaktion funktioniert hat.

[1] Name ist der Redaktion bekannt

Pappkameraden? Direkt beim Hersteller fragen

Erstens: Einen großen Glückwunsch für euer Heft. Ich kaufe COMPUTERBILD-SPIELE von Anfang an. Meine Frage: In Heft 3/2001 stand, dass Infogrames „Pappkameraden" verschenkt. Kann ich die auch per E-Mail bestellen?

Eric Schkrock, Senftenberg

Die Papp-Aufsteller von Infogrames – zum Beispiel „Lucky Luke" – waren natürlich ein Renner. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Firma noch welche auf Lager hat, ist eher gering. Aber versuchen Sie doch einfach Ihr Glück. Die Telefonnummer von Infogrames finden Sie auf der Adressen-Seite, in diesem Heft ist das Seite 196.

Die Redaktion

Tipp klappte auf Anhieb: Hilfe hat sich gelohnt

Ich besitze sämtliche COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgaben. Dadurch ist es natürlich im Laufe der Zeit zu vielen Installationen und Löschungen von Programmen gekommen. Nun hatte ich das gleiche Problem wie Leser Michael Rösch (Heft 3/2001) nämlich dass sich das Windows-Programm „Defrag" nicht starten ließ.

Neuinstallationen von Windows, Löschen von Autostart, Nachfragen bei Freunden und Kollegen – nichts half. Natürlich habe ich sofort den Tipp aus Heft 3/2001 ausprobiert. Und siehe da: Es klappte auf Anhieb. Vielen Dank – und machen Sie weiter so.

Michael Dunte, Paderborn

Computer 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.

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. **RTL Skispringen – Herausforderung 2001** • THQ
   kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
4. **Die Sims** • Version vom 1.1 (2,8 MB) • Electronic Arts
   http://www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html
5. **Cossacks – European Wars** • Version vom 5. Januar 2001 (1,4 MB) • CDV
   ftp.mirror.sk/pub/dlh/pub/patches/pc-patches/german-patches/cosmini.zip
6. **No One Lives Forever** • Version 001 vom 12. Dezember 2000 (6,4 MB) • Electronic Arts
   ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/NOLFUpdate001.exe
7. **Command and Conquer: Alarmstufe Rot 2** • Version 1.004 vom 13. Februar 2001 (2,4 MB) • Electronic Arts ftp://ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/RA21004DE.EXE
8. **Giants** • Version 1.1 vom 10. Januar 2001 (1,1 MB) • Virgin Interactive
   ftp.vid.de/download/GPatch11.exe
9. **FIFA 2001** • Electronic Arts
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
10. **Baldur's Gate 2 – Schatten von Amn** • Version 1 vom 15. Dezember 2000 (6,2 MB) • Virgin Interactive ftp://ftp.vid.de/download/Bg2_dt_Patch1.exe
11. **Colin McRae Rally 2.0** • Version 1.05 vom 20. Dezember 2000 (1,3 MB) • Codemaster
    www.codemasters.com/cmr2pc/patch/CMR2Patch105.zip
12. **Project IGI** • Eidos
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
13. **Tony Hawk's Pro Skater 2** • Activision
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
14. Dieses Spiel ist erst ab 18 Jahren freigegeben.
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
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. **Flucht von Monkey Island** • Version vom 29. November 2000 • Lucas Arts
    ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/MonkeyUpdate_DEU.zip
17. **Gunman Chronicles** (dt.Version) • Havas Interactive
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
18. **Sudden Strike** • Version 1.2 vom 19. Januar 2001 (2,1 MB) • CDV
    ftp.mirror.sk/pub/dlh/pub/patches/pc-patches/german-patches/sue12-d.zip
19. **Grand Prix 3** • Version 1.13 vom 26. Oktober 2000 (5 MB) • Microprose
    www.microprose.de/support/updates/gp3/grandprix3_patch_v113.exe
20. **Call to Power 2** • Version 1.11 vom 20. Dezember 2000 (3,5 MB) • Activision
    download.activision.com/activision/ctp2/ctp2patch1_11.EXE
21. **Tomb Raider 5: Die Chronik** • Eidos
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
22. **Rollercoaster Tycoon** • Version 2 vom 27. März 2000 (623 KB)
    www.microprose.de/support/updates/rct/RCT-GE.exe
23. **B-17 Flying Fortress 2** • Version vom 1. Februar 2001 (15,7 MB) • Microprose
    www.microprose.de/support/updates/b17_2/b17patch.exe
24. **Diablo 2** • Version 1.05b vom 2. Februar 2001 (2,6 MB) • Havas Interactive
    ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_105B.exe
25. Dieses Spiel ist erst ab 18 Jahren freigegeben.
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
26. **Delta Force 3** • Version vom 20. Dezember 2000 (5,9 MB) • Novalogix
    ftp.novalogic.com/pub/updates/dflwrev0/xx/df3upd8e.exe
27. **American McGee's Alice** • Electronic Arts
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
28. **Zeus: Herrscher des Olymp** • Havas Interactive
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
29. **Rainbow Six: Covert Ops** • Ubi Soft
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
30. **Diablo 2 - Limited Edition** • Version 1.05b vom 2. Februar 2001 (2,6 MB) • Havas Interactive
    ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_105B.exe

Spiele unter 55 Mark

1. **Die Siedler 3** • Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB) • Blue Byte
   ftp://209.198.154.50/updates/s3old160.exe
2. **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
3. **Moorhuhn 2: Die Jagd geht weiter** • Version 1.1 v. 14. Sept. 2000 (1,1 MB) • Ravensburger Interactive
   www.moorhuhn.computerchannel.de/m2/cc_mh2v11up.exe
4. **Command and 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. **Delta Force 2: Low Price** • Version 1.06.15 vom 22. August 2000 (9 MB) • Novalogic
   http://64.154.202.181/pub/patches/df2rev0/df2upd8.exe
6. **Anno 1602 – Soft Price** • Version vom 9. März 2000 (5,5 MB) • Infogrames
   ftp.sunflowers.de/pub/patches/nina_erweiterung_ger.exe
7. Dieses Spiel ist erst ab 18 Jahren freigegeben.
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
8. **Die Original Moorhuhnjagd** • Ravensburger Interactive
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
9. **Driver – Best of Infogrames** • Version vom 12. April 2000 (1,1 MB) • Infogrames
   ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/driver/driver_ger.exe
10. **Die Siedler 1** • Blue Byte
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
11. **Tomb Raider 2** • Version vom 3. November 1999 (0,3 MB) • Eidos
    ftp://212.134.113.20/pub/de/tomb_raider_2/Patches/tombraider2_patch2.exe
12. **Star Wars Episode 1: Dunkle Bedrohung** • Version 1.1 vom 12. Dezember 1999 (0,7 MB) • THQ
    ftp.lucasarts.com/patches/pc/tpmupd11.exe
13. **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
14. **Rainbow Six: Rogue Spear** • Version 2.05 (7,8 MB) • Ubi Soft
    ftp.ubisoft.de/rsroquespear/roque205ger.exe
15. **Hugo 6** • Version 1.11-2 (206 KB) • ITE Media
    www.ite.dk/support/111/111-2ger.zip
16. **Hugo 5** • ITE Media
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
17. **Autobahn Raser** • Version 1.4.0 vom 1. März 1999 (587 KB) • Davilex
    www.davilex.com/de_nieuw/games/download/abraser/abrupd.exe
18. **Flight Simulator '98 : Classic Line** • Version vom 11. November 1997 (3 MB) • Microsoft
    ftp.microsoft.com/deskapps/games/public/flightsim/FS98ptch_german.exe
19. **Caesar 3 FG** • Version 1.1 (400 KB)
    www.caesar3.de/caesar3/download/updates/c3up11de.exe
20. **Civilization: Call to Power** • Version 1.2 vom 18. September 1999 (3,5 MB) • Activiision
    download.activision.com/activision/civilization/patch/cctp1_2_g.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

1 **Hercules-3D-Prophet-Serie** • Version 6.35 vom 23. November 2000 (1,8 MB)
www.guillemot.com/download/video/drvnvid/d3dp-9x-6.35.exe

2 **Guillemot MaxiGamer / Prophet Serien** • Control-Panel-Update für Treiber 6.35b (2,5 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/d3dintldll-635b.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)
ftp1.3dfx.com/drivers/voodoo3/v3-w9x-1.07.00.exe

8 **3DFX Voodoo5 5500** • Version 1.04.00 vom 9. November 2000 (8,3 MB)
ftp1.3dfx.com/drivers/voodoo5/vs-w9x-1.04.00.exe

9 **Matrox Millenium G400** • Version 6.23.005 vom 23. Januar 2001 (4,4 MB)
http://www.matrox.com/mga/support/drivers/files/w9x_623.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 4.12.01.0667 vom 26. Januar 2001 (2,5 MB)
ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/NVIDIA/ERAZOR/W9XME/ERAW9XME.ZIP

13 **Elsa Gladiac MX** • Version 4.12.01.0667 vom 26. Januar 2001 (2,5 MB)
ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/GLADIAC/W9X_ME/GLDW9XME.ZIP

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 2001 (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)
http://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

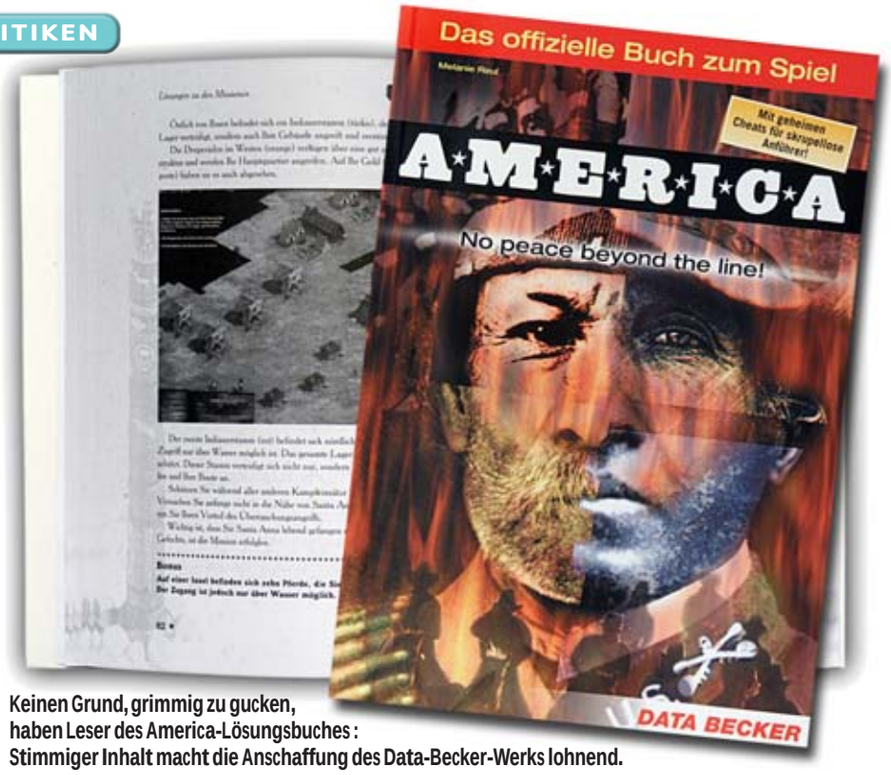
Hier stand im Heft eine Anzeige.

America

No peace beyond the line![1]

[1]spricht: „Ämerrika – No pihß bijond se lein"

Lösungsbuch | Wilder Westen, blaue Bohnen: In „America – No Peace Beyond the Line" kämpfen Sie an der Spitze eines von vier Völkern um Land, Gold und Ehre. Hersteller Data Becker hilft Ihnen dabei mit dem offiziellen Buch zum Spiel



Keinen Grund, grimmig zu gucken, haben Leser des America-Lösungsbuches: Stimmiger Inhalt macht die Anschaffung des Data-Becker-Werks lohnend.

Ob als stolzer Indianer, amerikanischer Kavallerist, dreister Desperado oder mexikanischer Freiheitskämpfer – in diesem Strategiespiel kämpfen Sie ums nackte Überleben. Dabei können Sie nacheinander alle vier Völker übernehmen und sich an deren speziellen Eigenschaften erfreuen. Während die Indianer über geringer entwickelte Waffensysteme verfügen, haben die Amerikaner die stärkste militärische Streitmacht. Desperados besorgen sich die Ausrüstung durch Handel und Diebstahl, Mexikaner machen waffentechnische Nachteile durch zahlenmäßige Überlegenheit wett. Was das im einzelnen für Ihre Siegstrategie bedeutet, erklärt Ihnen Melanie Reul im 194 Seiten starken Lösungsbuch.

Nach einem kurzen, 13-seitigen und lesenswerten Überblick geht die Autorin ins Detail. Auf 91 Seiten beschreibt sie die verschiedenen Spielaufgaben – zwar nicht in einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, aber doch gut nach zu vollziehen.

Es folgen Einzelheiten zu den verschiedenen Völkern. Reul beschreibt alle Besonderheiten, vom Anlegen eines Ackers bis zum Betrieb der Tarnschule. Mit der Zeit zu erspielende Aufwertungen, beispielsweise gehärtete Pfeilspitzen oder gestärktes Leder, wurden dabei ebenfalls nicht vergessen.

Ein Kapitel mit häufig gestellten Fragen räumt mit eventuell noch bestehenden Unklarheiten auf. Warum es mit dem Goldabbau manchmal nicht so recht klappen mag, dürften Sie nach Lektüre des America-Lösungsbuches verstehen. Und wem das immer noch nicht genügt, der findet in diesem Buch auch geheime Tricks (Cheats) zum Spiel.

Ein Ausflug in die Geschichte des Wilden Westens rundet das nützliche Werk ab. Auch die schlichte Schwarzweiß-Aufmachung tut der Freude an diesem Buch keinen Abbruch. Die Ampel steht auf Grün: Damit erobern auch Neulinge den Westen.

America: No Peace Beyond the Line, Data Becker, 194 Seiten, 19,95 Mark, ISBN 3 - 8158-2091-X

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Tomb Raider[2] – Die Chronik

[2]spricht: „Tuhm Räider"

Lösungsbuch | Die Lösungen zu sämtlichen „Tomb-Raider"-Teilen verspricht dieses X-Games-Buch. Es begleitet Lara Croft vom ersten Auftritt bis zum aktuellen Spiel „Die Chronik".

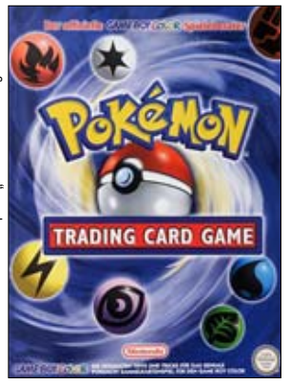
Was ins Auge sticht, ist das einfallslose Äußere. Mangels Fotos bietet das Werk wenig fürs Auge – zu kleine Schrift tut ein Übriges, um bei wissbegierigen Fans mehr Frust als Lust auszulösen. Die Autoren hätten sich an die Weisheit „Ein Bild sagt mehr als tausend Worte" erinnern sollen. Kleine Symbole, die am Rand des Textes auf den jeweiligen Tipp hinweisen sollen, wird der Leser kaum als „Illustration" durchgehen lassen. Kurzes Vorwort, dürre Legende – schon geht's ohne Vorwarnung in die erste Spielstufe. Lara selbst erzählt aus der Ich-Perspektive. Wegen ungeheurer Material-Fülle – das Buch soll Ratgeber zu allen fünf Spielen der Reihe sein – sind die Texte zu knapp ausgefallen. Allenfalls erfahrene Lara-Fans können mit den Kurz-Tipps was anfangen. Mancher ist sogar wertvoll.

Das große Plus des 226-seitigen Werkes ist sein gutes Preis-Leistungsverhältnis. Doch Tipps zur ganzen Tomb-Raider-Reihe hätten noch viel mehr Umfang erfordert. Vorhaben (fast) gescheitert.



Ein Lösungsbuch zu Tomb Raider Die Chronik plus 4,3,2,1. X-Games/ Markt und Technik, 226 Seiten, 24,95 Mark, ISBN 3-8272-9101-1

Geht so
Auch für Anfänger



[3]spricht: „Pokehmonn Träiding Kahrd Gämm"

Pokémon – Trading Card Game[3]

Lösungsbuch | Dieses Buch ist die ideale Ergänzung zum Gameboy-Modul „Pokémon Trading Card Game". Auf 114 Seiten finden Sie nicht nur alle Karten abgebildet, die es im Spiel gibt, sondern auch viele Zusatzinformationen. So lernen Sie im ersten Teil des Buches, wie man ein Karten-Deck zusammenstellt, Kampf-Combos anbringt oder den Gameboy-Drucker zum Ausdrucken von Spielkarten benutzt. Außerdem erfahren Sie, welche Gegner mit welchen Decks in den acht Clubs des Spiels und beim Turnier auf Sie warten und wie man denen am besten begegnet. Zudem hilft das Buch bei der Bedienung der „Deckbaumaschinen", mit denen Sie weitere Decks herstellen können.

Man kann das Spiel gut ohne dieses Lösungsbuch spielen und gewinnen. Allerdings werden Sie dann viele versteckte Karten verpassen und auch sicherlich häufiger mal ein Duell verlieren.

Für ein optimales Spiel empfiehlt sich also, wie so oft, ein kompetenter Ratgeber – und den finden Sie in diesem Lösungsbuch. Leider ist die grafische Aufbereitung etwas schlicht geraten. Dennoch handelt es sich um ein nützliches und somit empfehlenswertes Buch.

Pokémon Trading Card Game Nintendo, 114 Seiten, 24,80 Mark

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Baldur's Gate 2	24,95 Mark
	Prima Games	3-934783-39-2
2	Tomb Raider 5: Die Chronik	24,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-25-5
3	Tomb Raider 4	19,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-18-2
4	Tomb Raider 3	19,95 Mark
	Eidos Interactive	3-934783-39-2
5	Sudden Strike	19,95 Mark
	CDV Software	
6	Siedler 3	29,95 Mark
	Sybex-Verlag	3-815551-81-1
7	Flucht von Monkey Island	24,95 Mark
	Prima Games/Electronic Arts	3-934783-66-X
8	Final Fantasy 7/8	24,95 Mark
	Softhaus Mulitmedia GmbH	
9	Die Sims und die Sims	24,95 Mark
	Prima Games/Electronic Arts	3-934783-42-2
10	America	19,95 Mark
	Data Becker	3-815820-91-X

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.

BESTENLISTE

Einkaufsführer

Top oder Flop? In dieser Übersicht finden Sie neue und frühere Test-Ergebnisse auf einen Blick. Dazu hat COMPUTERBILD-SPIELE bei über 700 Händlern die günstigsten Preise ermittelt. Hat die Redaktion kein Angebot gefunden, so ist die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers angegeben. Produkte, die seit mehreren Wochen nicht mehr hergestellt werden, tauchen im Einkaufsführer nicht mehr auf. Aus Platzgrüden kappt die Redaktion außerdem die hinteren Ränge.

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet für	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
ABENTEUER									
1	The Legend of Zelda – Majora's Mask	Nintendo	N64	1,49	150 Mark[1]	12/2000	Nintendo	Großostheim	01900/000000
2	Stupid Invaders	Ubi Soft	PC	1,79	79 Mark	3/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
3	Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	PC	1,82	79 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
4	Dracula 2 – die letzte Zufluchtsstätte	Cryo Interactive	PC	1,85	67 Mark	2/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
5	Techno Mage	Sunflowers Interactive	PC	1,94	70 Mark	1/2001	Planet Media	München	089/35652170
6	Blair Witch Vol.1 – Rustin Parr	Take 2 Interactive	PC	2,04	45 Mark	12/2000	Game It!	Bundesweit	0180/5225300
7	Daikatana	Mitsui	GBC	2,29	59 Mark	12/2000	Media Markt	Straubing	09421/7710
8	The Mummy	Konami	PS	2,55	78 Mark	2/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
9	Blair Witch Vol. 2 – Coffin Rock	Take 2 Interactive	PC	2,61	34 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
ACTION									
1	No One Lives Forever	Electronic Arts	PC	1,26	67 Mark	2/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
2	Mechwarrior 4	Microsoft	PC	1,45	84 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Crimson Skies	Microsoft Direkt	PC	1,49	79 Mark	12/2000	Media Markt	Straubing	09421/7710
4	Spiderman	Activision	PS	1,74	65 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
5	Deep Fighter	Ubi Soft	PC	1,80	80 Mark	10/2000	Brinkmann	Hamburg	01805/015015
6	Star Trek Voyager – Elite Force	Activision	PC	1,85	65 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
7	Giants – Citizen Kabuto	Virgin Interactive	PC	1,92	75 Mark	3/2001	Game It!	Bundesweit	0180/5225300
8	Rainbow Six – Covert Operations Essentials	Ubi Soft	PC	1,99	60 Mark[1]	12/2000	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/3380050
9	Die Welt ist nicht genug	Electronic Arts	PS	2,20	79 Mark	3/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
10	Dead or Alive 2	Acclaim	DC	2,21	95 Mark	10/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
11	Project IGI	Eidos Interactive	PC	2,23	75 Mark	3/2001	Game It!	Bundesweit	0180/5225300
12	American McGee's Alice	Electronic Arts	PC	2,25	79 Mark	3/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
13	Dino Crisis 2	Virgin Interactive	PS	2,37	79 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
14	Kiss Psycho Circus	Take 2 Interactive	PC	2,41	60 Mark	10/2000	Planet Media	München	089/35652170
15	Rainbow Six	Ubi Soft	GBC	2,44	70 Mark[1]	2/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/3380050
16	Star Trek Invasion	Activision	PS	2,45	70 Mark	12/2000	Planet Media	München	089/35652170
16	Furfighters	Acclaim	DC	2,45	70 Mark	9/2000	Planet Media	München	089/35652170
18	Tekken Tag Tournament	Sony	PS2	2,46	94 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
19	Tenchu 2 – Birth of the Stealth Assassins	Activision	PS	2,48	65 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
19	Driver 2	Infogrames Deutschland	PS	2,48	75 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
21	Gunman Chronicles	Havas Interactive	PC	2,53	69 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
22	Blade	Activision	PS	2,62	76 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
23	Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	GBC	3,19	59 Mark	2/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
24	Die Rache der Sumpfhühner Add On	Koch Media	PC	3,72	15 Mark	12/2000	Media Markt	Straubing	09421/7710
ACTION-ABENTEUER									
1	Shen Mue	Sega	DC	1,48	89 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
2	Parasite Eve 2	Squaresoft/SVG	PS	1,97	65 Mark	10/2000	Planet Media	München	089/35652170
3	Metal Gear Solid	Microsoft	PC	2,01	65 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
4	Heavy Metal F.A.K.K. 2	Take 2 Interactive	PC	2,02	60 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
4	Tomb Raider: Die Chronik	Eidos Interactive	PC	2,02	79 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
6	Galerians	Crave Entertainment	PS	2,08	70 Mark	9/2000	Planet Media	München	089/35652170
7	Star Trek: Deep Space 9 – The Fallen	Koch Media	PC	2,16	77 Mark	2/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Dragons Blood	Virgin Interactive	DC	2,37	75 Mark	9/2000	Planet Media	München	089/35652170
ACTION-ROLLENSPIELE									
1	Diablo 2	Havas Interactive	PC	1,65	79 Mark	9/2000	Media Markt	Straubing	09421/7710
2	Vampire: Die Maskerade – Redemption	Activision	PC	1,94	60 Mark	9/2000	Planet Media	München	089/35652170
AUFBAUSPIEL									
	Call to Power 2	Activision	PC	2,02	79 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
BRETTSPIEL									
	Mario Party 2	Nintendo	N64	1,32	100 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
FLIPPERSIMULATION									
	Pokémon Pinball	Nintendo	N64	1,93	60 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
FLUGSIMULATION									
	B-17 Flying Fortress the mighty 8th	Microprose	PC	2,50	70 Mark	3/2001	Game It!	Bundesweit	01805/225300

[1]Preis laut Hersteller

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet für	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
FUSSBALL-MANAGER									
1	Fußball Manager Bundesliga 2001	Electronic Arts	PC	2,50	84 Mark	12/2000	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
2	Kicker 2 Fußball-Manager	Heart-Line	PC	3,10	64 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
3	Meistertrainer	Eidos Interactive	PC	3,68	79 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
4	Anpfiff: Der RTL Fußballmanager	Softgold Computerspiele	PC	4,77	78 Mark	12/2000	Okay Soft	Weiding	09674/1279
GESCHICKLICHKEITSSPIELE									
1	Samba de Amigo	Sega	DC	1,25	269 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
2	Sheep	Empire Interactive	PC	1,94	64 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
3	Spyro – Year of the Dragon	Sony	PS	1,95	71 Mark	2/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
4	Pokemon Snap	Nintendo	N64	2,09	95 Mark	10/2000	Planet Media	München	089/35652170
5	Oddworld 2	Infogrames Deutschland	N64	2,32	57 Mark	9/2000	Gamers Point	Karlsruhe	0721/9335710
6	Donkey Kong Country	Nintendo	GBC	2,48	54 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
7	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	PS2	2,51	109 Mark	2/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
8	Pac-Man – Adventures in Time	Hasbro Interactive	PC	2,66	39 Mark	3/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
9	Chicken Run	Eidos Interactive	PC	2,74	80 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	GBC	2,85	70 Mark[1]	1/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/3380050
11	Breakout	Hasbro Interactive	PC	2,90	34 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
12	Taz Express	Infogrames Deutschland	N64	2,99	103 Mark	9/2000	Gamers Point	Karlsruhe	0721/9335710
13	Gold und Ruhm – der Weg nach El Dorado	Ubi Soft	GBC	3,07	70 Mark[1]	12/2000	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/3380050
14	Big Brother The Game2	Infogrames Deutschland	PC	3,12	28 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
KARTENSPIEL									
	Pokémon Trading Card Game	Nintendo	GBC	1,86	59 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
MUSIKSPIEL									
	Dschungelbuch Groove Party	Sony	PS	2,00	89 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
PRÜGELSPIELE									
1	X-Men Mutant Academy	Activision	PS	2,54	45 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
2	X-Men Mutant Academy	Activision	GBC	3,70	57 Mark	11/2000	Gamers Point	Karlsruhe	0721/9335710
QUIZSPIEL									
	Wer wird Millionär?	Eidos Interactive	PC	2,42	65 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
RENNSPIELE									
1	Toca 3 World Touring Cars	Codemasters	PS	1,38	44 Mark	10/2000	Primus-Toys	Köln	01805/887755
2	Grand Prix 3	Microprose	PC	1,49	69 Mark	10/2000	Primus-Toys	Köln	01805/887755
3	Metropolis Street Racer	Sega	DC	1,66	85 Mark	12/2000	Planet Media	München	089/35652170
4	Ferrari F355 Challenge	Acclaim	DC	1,78	69 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
5	Die 24 Stunden von Le Mans	Infogrames Deutschland	DC	1,87	83 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
6	Mickey's Speedway USA	Nintendo	N64	2,02	119 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
7	Midtown Madness 2	Microsoft	PC	2,11	80 Mark[1]	12/2000	Microsoft	Unterschleißheim	01805/251199
8	F1 Championship Season 2000	Electronic Arts	PS2	2,17	104 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Destruction Derby Raw	Sony	PS	2,42	70 Mark	9/2000	Planet Media	München	089/35652170
10	RC-Revenge	Acclaim	PS	2,44	69 Mark	10/2000	Planet Media	München	089/35652170
11	Autobahn-Raser 3 – Die Polizei schlägt zurück	Koch Media	PC	2,87	60 Mark	3/2001	Game It!	Bundesweit	0180/5225300
12	Mercedes Benz Truck Racing	THQ Deutschland	PC	2,97	69 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
13	Alarm für Cobra 11	THQ Deutschland	PC	3,11	50 Mark	12/2000	Game It!	Bundesweit	0180/5225300
14	Ridge Racer 5	Sony	PS2	3,13	94 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
15	Testdrive 6	Cryo Interactive	PC	3,39	69 Mark	9/2000	Media Markt	Straubing	09421/7710
ROLLENSPIELE									
1	Baldur's Gate 2: Schatten von Amn	Virgin Interactive	PC	1,47	78 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
2	Icewind Dale	Virgin Interactive	PC	1,72	77 Mark	9/2000	Gamers Point	Karlsruhe	0721/9335710
3	Final Fantasy 9	Infogrames Deutschland	PS	2,17	110 Mark	3/2001	Game It!	Bundesweit	0180/5225300
4	Wizards & Warriors	Activision	PC	2,29	67 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
5	Vandal Hearts 2	Konami	PS	3,55	60 Mark	10/2000	Planet Media	München	089/35652170
SIMULATIONEN									
1	Pizza Connection 2	Software 2000	PC	1,96	70 Mark	12/2000	Planet Media	München	089/35652170
2	Star Trek: Klingon Academy	Virgin Interactive	PC	2,42	73 Mark	10/2000	Gamers Point	Karlsruhe	0721/9335710
3	Patrizier 2 – Geld und Macht	Infogrames Deutschland	PC	2,49	73 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
SPORTSPIELE									
1	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	PS	1,53	70 Mark	12/2000	Planet Media	München	089/35652170
2	NHL 2001	Electronic Arts	PC	1,66	50 Mark	12/2000	Planet Media	München	089/35652170
3	Mario Tennis GBC	Nintendo	GBC	1,70	70 Mark[1]	3/2001	Nintendo	Großostheim	01900/000000
4	Virtua Tennis	Sega	DC	1,85	83 Mark	10/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
5	FIFA 2001	Electronic Arts	PC	1,93	82 Mark	1/2001	AS Play	Oldenburg	0441/8859508

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet für	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
6	Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim	PS	1,98	75 Mark	1/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	International Superstar Soccer	Konami	PS2	2,06	99 Mark	2/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Tiger Woods PGA Tours	Electronic Arts	PC	2,11	73 Mark	9/2000	Gamers Point	Karlsruhe	0721/9335710
8	Mario Tennis	Nintendo	N64	2,11	93 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
10	International Superstar Soccer 2000	Konami	N64	2,32	99 Mark	12/2000	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
11	International Superstar Soccer	Konami	N64	2,36	59 Mark	11/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
12	RTL Skispringen Herausforderung 2001	THQ Deutschland	PC	2,48	45 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
13	Bundesliga Stars	Electronic Arts	PC	2,49	59 Mark	11/2000	Media Markt	Straubing	09421/7710
14	Sydney 2000	Eidos Interactive	PC	2,98	70 Mark	10/2000	Planet Media	München	089/35652170
15	Virtua Athlete 2K	Sega	DC	3,19	75 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
STRATEGIE									
1	Age of Empires 2 – The Conquerers	Microsoft	PC	1,16	50 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
2	Shogun Total War	Electronic Arts	PC	1,55	60 Mark	9/2000	Planet Media	München	089/35652170
2	Sudden Strike	CDV	PC	1,55	55 Mark	11/2000	Media Markt	Straubing	09421/7710
4	Command & Conquer Alarmstufe Rot 2	Electronic Arts	PC	1,59	74 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
5	Cossacks	CDV	PC	1,68	79 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
6	Warlords Battlecry	Mattel Interactive	PC	1,82	83 Mark	10/2000	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	America – No peace beyond the line	Data Becker	PC	1,87	63 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Herrscher des Olymp: Zeus	Havas Interactive	PC	1,91	76 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
9	The Moon Project	Topware Interactive	PC	1,93	49 Mark	11/2000	Media Markt	Straubing	09421/7710
10	Panzer General 4 – Unternehmen Barbarossa	Mattel Interactive	PC	2,02	69 Mark	1/2001	Pearl Agency	Buggingen	0180/55582
11	Frontschweine	Infogrames Deutschland	PS	2,07	70 Mark	9/2000	Planet Media	München	089/35652170
12	Sacrifice	Virgin Interactive	PC	2,11	79 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
14	Battle Isle – Der Andosia Konflikt	Blue Byte Software	PC	2,15	90 Mark[1]	1/2001	Blue Byte Software	Mülheim/Ruhr	0208/450880
15	Jagged Alliance 2 Unfinished Business	Innonics	PC	2,21	55 Mark	3/2001	Planet Media	München	089/35652170
16	Dark Reign 2	Activision	PC	2,30	60 Mark	9/2000	Planet Media	München	089/35652170
17	Imperium der Ameisen	Havas Interactive	PC	2,44	60 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
18	X-Tension (Add On)	THQ Deutschland	PC	2,52	33 Mark	10/2000	Okay Soft	Weiding	09674/1279
19	Kessen	Electronic Arts	PS2	2,57	104 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
20	Star Trek New Worlds	Virgin Interactive	PC	2,75	69 Mark	12/2000	Planet Media	München	089/35652170
21	Königin des Nils – Kleopatra	Havas Interactive	PC	2,92	40 Mark	11/2000	Game It!	Bundesweit	01805/225300

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
3D BRILLEN								
1	3D Revelator	Elsa	2,87	45 Mark	CBS 3/2001	Mix Computer	Giessen	06403/702870
2	3D Revelator Infrarot	Elsa	3,06	50 Mark	CBS 3/2001	Brinkmann	Hamburg	040/2109710
3	Eye 3D Brille Infrarot	iArt Cooperation	3,32	179 Mark[1]	CBS 3/2001	iArt Cooperation	Berlin	030/63975735
4	VRJoy 2000-3D Brille	Aashima	3,59	325 Mark[1]	CBS 3/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
5	VR100	Asus	3,98	103 Mark[1]	CBS 3/2001	Asus	Ratingen	02102/95990
COMPUTER								
	ALDI 900MHz MM-PC	Aldi	1,48	2598 Mark[1]	CBS 1/2001	Aldi	Essen	01805/633466
DVD-ROM-LAUFWERKE								
1	10x DVD-ROM Value Bundle	Aopen	1,78	289 Mark[1]	5/2000	Aopen	Ratingen	02102/57700
2	Maxi DVD Theater	Guillemot	1,93	499 Mark[1]	CB 5/2000	Guillemot	Nürnberg	0211/338000
3	DVD-E608	Asus	2,03	238 Mark[1]	CB 5/2000	Asus	Ratingen	02102/95990
4	SD-M1302	Toshiba	2,19	199 Mark[1]	CB 5/2000	Toshiba	Neuss	01805/834373
5	DVP-1040A	Acer	2,22	259 Mark	CB 5/2000	Media Markt	Köln	02234/92050
6	Trust DVD+CD-ROM Movie+Gamer Kit	Aashima	2,28	279 Mark[1]	CB 5/2000	Aashima	Kleve	02821/58810
7	DRD-8080B	LG Electronics	2,31	209 Mark	CB 5/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
8	DV-5700A	NEC	2,40	219 Mark[1]	CB 5/2000	NEC	Unterföhring	01805/242521
8	DVD-ROM 6x	Guillemot	2,40	287 Mark	CB 5/2000	K & M Elektronik	Magstadt	07159/943111
10	PC-DVD Encore 6x Dxr3	Creative Labs	2,45	379 Mark	CB 5/2000	Snogard	Frechen	02234/962004
SPIELETASTATUREN FÜR SEGA DREAMCAST								
1	Quantum Fighter Pad	Interact	1,75	56 Mark	CBS 6/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
2	Sun! Dream Controller	Sunflex	2,24	49 Mark[1]	CBS 6/2000	Sunflex	Iserlohn	02371/93570
SPIELETASTATUREN FÜR NINTENDO64								
1	Trilogy 64	Guillemot	2,20	40 Mark	CBS 6/2000	Game It!	Bundesweit	0180/5225300
2	Trident Pro Pad 64	Logic 3	2,32	30 Mark[1]	CBS 6/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
2	Stingray 64	Thrustmaster	2,32	39 Mark[1]	CBS 6/2000	Thrustmaster	Nürnberg	0211/338000
4	G 64 Basic Controller	Vidis	2,40	35 Mark	CBS 6/2000	Gamers Point	Karlsruhe	0721/9335710
4	Super Pad 64 Plus SV-300	Interact	2,40	49 Mark	CBS 6/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
6	6T4 Pad	Logic 3	2,43	40 Mark[1]	CBS 6/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
7	Controller Plus 64	Take 2 Interactive	2,50	39 Mark	CBS 6/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467

[1]Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
SPIELETASTATUREN FÜR DEN COMPUTER								
1	Dual Analog Gamepad	Guillemot	1,77	60 Mark	CBS 6/2000	CD-Schmiede	Bremerhaven	0471/3089762
2	Cross Check Digital Pad	Boeder	2,00	50 Mark[1]	CBS 6/2000	Boeder	Eschborn	06074/842145
3	P 120	Saitek	2,19	22 Mark	CBS 6/2000	Doma	Bad Vilbel	06101/803131
4	PC Master Pad	Logic 3	2,30	30 Mark[1]	CBS 6/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
5	PC Power Pad	Logic 3	2,36	25 Mark[1]	CBS 6/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
6	Arowana Freestyle Fighter 3	Poso	2,73	55 Mark	CBS 6/2000	Softhaus	Eschwege	05651/301417
7	Trust Sightfighter Plus	Aashima	2,82	50 Mark[1]	CBS 6/2000	Aashima	Kleve	02821/58810
8	USB Intuder Pad	Logic 3	2,83	30 Mark[1]	CBS 6/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
9	PC Dash 2	Saitek	3,16	99 Mark[1]	CBS 4/2001	Saitek	München	089/5467570
10	P 750	Saitek	3,33	50 Mark	CBS 6/2000	Protype	Oberhausen	0208/875741
SPIELETASTATUREN FÜR SONY PLAYSTATION								
1	Tilt Double Shock PX 3000	Saitek	1,27	82 Mark	CBS 6/2000	Doma Computersale	Bad Vilbel	06101/803131
2	Performance Dual Impact Game Pad P-113	Interact	1,68	50 Mark[1]	CBS 6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
3	Shock 2 Analog Controller	Guillemot	1,79	40 Mark[1]	CBS 6/2000	Guillemot	Nürnberg	0211/338000
4	Dual Force Analogue Joypad	Vidis Electronic	1,96	40 Mark[1]	CBS 6/2000	Vidis Electronic	Hamburg	040/5148400
5	Double Shock PX 2500	Saitek	2,07	49 Mark	CBS 6/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
6	PSX Fighter Pad SV-505	Interact	2,13	20 Mark[1]	CBS 6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
7	PS Pro Pad SV-1100	Interact	2,26	30 Mark[1]	CBS 6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
8	PS Gamepad 8 SV-1102	Interact	2,28	20 Mark[1]	CBS 6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
9	Shockhammer	Thrustmaster	2,30	45 Mark	CBS 6/2000	Game It!	Bundesweit	0180/5225300
10	Analogue Controller Plus	Take 2 Interactive	2,38	35 Mark	CBS 6/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
11	Evolution Control Pad	Vidis Electronic	2,43	73 Mark	CBS 6/2000	Gamers Point	Karlsruhe	0721/9335710
12	Airpad Motion Reflex Controller	Take 2 Interactive	2,63	60 Mark	CBS 6/2000	Brinkmann	Hamburg	01805/015015
13	Barracuda 2 SV-1133	Interact	2,67	60 Mark[1]	CBS 6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
14	Performance Vision Pad Colors P-108RD	Interact	3,10	20 Mark[1]	CBS 6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
15	PSX Challenger PS-414	Logic 3	3,23	40 Mark[1]	CBS 6/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
17	PS Program Pad SV-1107	Interact	3,58	40 Mark[1]	CBS 6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
18	Shock 2 Infrared Controller	Guillemot	3,75	50 Mark[1]	CBS 6/2000	Guillemot	Nürnberg	0211/338000
19	Barracuda SV-1122	Interact	4,62	40 Mark[1]	CBS 6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
GRAFIKKARTEN								
1	Radeon 64MB DDR VIVO	ATI Technologies	1,64	829 Mark	CBS 2/2001	Schorr-Aviation	Staffelstein	09573/969012
2	Radeon 32MB DDR	ATI Technologies	1,82	478 Mark	CBS 2/2001	Prosoft	Mülheim-Kärlich	02630/95540
3	WinFast GeForce 2 GTS 62MB DDR	Leadtek	1,86	799 Mark	CBS 2/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
4	WinFast GeForce 256 DDR	Leadtek	1,92	349 Mark[1]	CBS 2/2001	Leadtek	Hamburg	040-25170704
5	Gladiac MX	Elsa AG	1,94	265 Mark	CBS 2/2001	Prosoft	Mülheim-Kärlich	02630/95540
6	Voodoo 4 4500	3dfx	1,96	338 Mark	CBS 2/2001	Hoffmann & Ueberall	Augsburg	0821/740380
6	3D Blaster GeForce 2 Ultra	Creative Labs	1,96	1099 Mark	CBS 2/2001	Hoffmann & Ueberall	Augsburg	0821/740380
8	PA 256 DELUXE	Aashima	2,01	559 Mark[1]	CBS 2/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
9	3D Prophet 2 MX	Guillemot	2,13	289 Mark	CBS 2/2001	Licomp	Meppen	05931/85660
10	Millenium G450	Matrox	2,40	389 Mark	CBS 2/2001	Ampak	Mannheim	0621/3386700
KOPFHÖRER MIT EINGEBAUTEM MIKROFON								
1	Sidewinder Game Voice	Microsoft	2,48	109 Mark	CBS 3/2001	Alternate	Linden	06403/905010
2	HS1	Plantronics	3,04	110 Mark	CBS 9/2000	Appa	Berlin-Spandau	030/36282130
3	LVA-8550	Labtec	3,19	79 Mark	CBS 9/2000	Expert	Dresden	0351/867680
4	Trust Headset Pro At-812	Aashima	3,21	25 Mark[1]	CBS 9/2000	Aashima	Kleve	02821/58810
5	Sound Link SV 870 SL	Interact	3,31	20 Mark[1]	CBS 9/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
6	LVA-8450	Labtec	3,32	63 Mark	CBS 9/2000	Expert	Dresden	0351/867680
7	Trust Multi Function Headset	Aashima	3,34	15 Mark[1]	CBS 9/2000	Aashima	Kleve	02821/58810
8	Sound Link SV 873	Interact	3,36	35 Mark[1]	CBS 9/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
9	Headset Master	Terra Tec	3,44	29 Mark	CBS 9/2000	Doma	Bad Vilbel	06101/803131
10	LS 1	Plantronics	3,45	70 Mark	CBS 9/2000	Appa	Berlin-Spandau	030/36282130
11	M@B 30	Sennheiser	3,48	39 Mark[1]	CBS 9/2000	Sennheiser	Wedemark	01805/221539
12	C-324	Labtec	3,49	35 Mark	CBS 9/2000	Expert	Dresden	0351/867680
13	Multimedia Headset HM21 ANC	Vivanco	3,51	20 Mark	CBS 9/2000	CD-Schmiede	Bremerhaven	0471/3089762
14	Multimedia Headset Standard	Boeder	3,52	20 Mark[1]	CBS 9/2000	Boede	Eschborn	06074/842145
15	Sound Link SV 872	Interact	3,54	20 Mark[1]	CBS 9/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
16	M@B 40	Sennheiser	3,60	97 Mark[1]	CBS 9/2000	Sennheiser	Wedemark	01805/221539
17	Multimedia Headset Professional	Boeder	3,77	35 Mark[1]	CBS 9/2000	Boeder	Eschborn	06074/842145
18	SR 1	Plantronics	3,82	50 Mark	CBS 9/2000	CD-Schmiede	Bremerhaven	0471/3089762
19	Arowana MEH-201	Poso	3,89	10 Mark	CBS 9/2000	Mache	Halle	0345/8065680
19	Stereo Headset CS-462	Hama	3,89	30 Mark[1]	CBS 9/2000	Hama	Monheim	09091/5020
20	C-316	Labtec	3,91	29 Mark	CBS 9/2000	Expert	Dresden	0351/867680
STEUERKNÜPPEL FÜR DEN COMPUTER								
1	Sidewinder Force Feedback 2	Microsoft	1,98	209 Mark	CBS 11/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
2	Genius Maxfighter F-33D	Kye Systems Europe	2,15	199 Mark[1]	CBS 11/2000	Kye	Langenfeld	02173/97430
3	Blackhawk Digital	Gravis	2,28	49 Mark	CBS 11/2000	Snogard	Frechen	02234/962004

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
4	Xterminator Dual Control	Gravis	2,28	109 Mark	CBS 11/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
5	Sidewinder Precision 2	Microsoft GmbH	2,30	95 Mark	CBS 11/2000	Snogard	Frechen	02234/962004
6	Wingman Force 3D	Logitech	2,38	120 Mark	CBS 11/2000	Snogard	Frechen	02234/962004
7	PC Phantom 2	Logic 3	2,54	80 Mark[1]	CBS 11/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
8	SP 550	Saitek	2,56	63 Mark	CBS 11/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
9	Speed Link SL-6500 MK27	Interact	2,62	30 Mark[1]	CBS 11/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
9	Cyborg 3D	Saitek	2,62	89 Mark	CBS 11/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
11	Panther XL	Mad Catz	2,64	140 Mark[1]	CBS 11/2000	Mad Catz	Burglengenfeld	09471/70170
12	PC Invader	Logic 3	2,66	40 Mark[1]	CBS 11/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
12	Sidewinder Joystick	Microsoft	2,66	45 Mark	CBS 11/2000	Digk	Frankfurt	069/97840136
14	PC Dominator	Logic 3	2,67	70 Mark[1]	CBS 11/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
15	PC Strike	Logic 3	2,89	20 Mark[1]	CBS 11/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
16	ST 100	Saitek	2,95	30 Mark[1]	CBS 11/2000	Saitek	München	089/5467570
17	Destroyer	Gravis	3,34	20 Mark	CBS 11/2000	Snogard	Frechen	02234/962004
18	Arowana Scroll Joystick Exploder	Poso	3,40	39 Mark[1]	CBS 11/2000	Poso	Lüdenscheid	02351/87140
SPIELEKONSOLEN								
1	Playstation 2	Sony	2,19	229 Mark	CBS 2/2000	Joypoint	Düsseldorf	0211/364445
2	Dreamcast	Sega	2,48	465 Mark	CBS 2/2000	Wial Versand	Gröbenzell	08142/59640
3	Playstation	Sony	2,65	229 Mark	CBS 2/2000	Joypoint	Düsseldorf	0211/364445
4	Playstation One	Sony	2,76	229 Mark	CBS 2/2000	Joypoint	Düsseldorf	0211/364445
5	Nintendo 64	Nintendo	3,22	195 Mark	CBS 2/2000	Planet Media	München	089/35652170
LAUTSPRECHER FÜR DEN COMPUTER								
1	Soundworks Digital	Creative Labs	3,65	139 Mark	CBS 10/2000	Neon Computer	Salzgitter	05341/848940
2	Trust Soundwave 240 3D Plus	Aashima	3,71	90 Mark[1]	CBS 10/2000	Aashima	Kleve	02821/58810
3	Soundworks FPS 1000	Creative Labs	3,76	109 Mark	CBS 10/2000	Neon Computer	Salzgitter	05341/848940
4	Soundworks SBS 52	Creative Labs	3,85	20 Mark	CBS 10/2000	Saturn	Berlin	030/247516
5	Acoustics 300 S	Primax	3,86	70 Mark[1]	CBS 10/2000	Primax	Moers	02841/967010
6	Sound Link SL-8110 Callisto	Interact	3,87	70 Mark[1]	CBS 10/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
7	Trust Soundwave 80 3D Plus	Aashima	3,93	60 Mark[1]	CBS 10/2000	Aashima	Kleve	02821/58810
8	Sound Link SL-8200 Centauri	Interact	3,96	100 Mark	CBS 10/2000	Saturn	Berlin	030/247516
9	Mastersound 400 W	Boeder	3,99	189 Mark[1]	CBS 10/2000	Boeder	Eschborn	06074/842145
10	Sound Link SL-8100 Phobos	Interact	4,04	50 Mark	CBS 10/2000	Saturn	Berlin	030/247516
10	Millenium A 2.3	Philips	4,04	129 Mark[1]	CBS 10/2000	Philips	Hamburg	0800/1802089
12	Sound 90S	Primax	4,07	30 Mark[1]	CBS 10/2000	Primax	Moers	02841/967010
12	Trust Soundwave 40 3D Plus	Aashima	4,07	45 Mark[1]	CBS 10/2000	Aashima	Kleve	02821/58810
14	LCS-2414	Labtec	4,10	99 Mark[1]	CBS 10/2000	Labtec	Halbergmoos	0811/997130
LEGO								
	Lego Robotics Invention Systems 1.5	Lego	2,53	449 Mark[1]	CBS 1/2001	Lego	München	089/453460
LENKRÄDER FÜR SEGA DREAMCAST								
1	Racing Wheel (DC)	Guillemot	4,28	115 Mark	CBS 1/2001	Game It!	Bundesweit	0180/5225300
2	MC2 Racing Wheel (DC)	Mad Catz	6,00	120 Mark	CBS 1/2001	Game It!	Bundesweit	0180/5225300
LENKRÄDER FÜR NINTENDO 64								
1	V3 FX Racing Wheel (N64)	Interact	2,04	140 Mark[1]	CBS 1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
2	Gamestar Steering Wheel	Vidis Electronic	2,21	120 Mark[1]	CBS 1/2001	Vidis Electronic	Hamburg	040/5148400
3	Speed Link Pace Racing Wheel	Interact	2,36	100 Mark[1]	CBS 1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
4	Top Drive Roadster (N64)	Logic 3	3,39	140 Mark[1]	CBS 1/2001	Logic 3	Bönen	02383/690
5	Top Drive Plus (N64)	Logic 3	3,41	170 Mark[1]	CBS 1/2001	Logic 3	Bönen	02383/690
6	Top Drive 3 (N64)	Logic 3	4,18	79 Mark	CBS 1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
7	Shock2 Racing Wheel (N64)	Guillemot	5,40	100 Mark	CBS 1/2001	Game It!	Bundesweit	01805/225300
LENKRÄDER FÜR DEN COMPUTER								
1	Sidewinder Force Feedback Wheel USB	Microsoft	1,77	209 Mark	CBS 12/2000	Snogard	Frechen	02234/962004
2	R4 Racing Wheel	Saitek	2,37	179 Mark[1]	CBS 12/2000	Saitek	München	089/5467570
3	Wingman Formula Force GP	Logitech	3,61	229 Mark[1]	CBS 12/2000	Logitech	Germering	069/92032166
4	Top Racing Wheel	Boeder	3,96	99 Mark[1]	CBS 12/2000	Boeder	Eschborn	06074/842145
5	Racing Wheel	Guillemot	4,16	99 Mark	CBS 12/2000	Snogard	Frechen	02234/962004
6	Per4mer Turbo Wheel	Pearl Agency	4,33	49 Mark[1]	CBS 12/2000	Pearl Agency	Buggingen	07631/360200
7	PC GTO Wheel	Logic 3	4,44	70 Mark[1]	CBS 12/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
8	Wingman Formula GP	Logitech	5,36	129 Mark[1]	CBS 12/2000	Logitech	Germering	069/92032166
LENKRÄDER FÜR SONY PLAYSTATION								
1	Concept 4 Racing Wheel	Interact	1,86	180 Mark[1]	CBS 1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
2	V3 FX Racing Wheel	Interact	1,99	140 Mark[1]	CBS 1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
3	Top Drive Sprinter	Logic 3	2,29	84 Mark	CBS 1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
4	Speed Link Paceracing Wheel	Interact	2,36	100 Mark[1]	CBS 1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
5	Top Drive Racer	Logic 3	2,46	120 Mark[1]	CBS 1/2001	Logic 3	Bönen	02383/690
6	Top Drive 2	Logic 3	2,53	130 Mark[1]	CBS 1/2001	Logic 3	Bönen	02383/690

[1]Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
7	Hand Held Racing Wheel	Mad Catz	3,03	50 Mark	CBS 1/2001	Game It!	Bundesweit	0180/5225300
8	Top Drive Reactor	Logic 3	3,17	65 Mark	CBS 1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
9	Top Drive Roadster	Logic 3	3,39	140 Mark[1]	CBS 1/2001	Logic 3	Bönen	02383/690
10	Top Drive Plus	Logic 3	3,41	170 Mark[1]	CBS 1/2001	Logic 3	Bönen	02383/690
11	Mc Laren Wheel	Sunflex	3,54	100 Mark[1]	CBS 1/2001	Sunflex	Iserlohn	02371/93570
12	RX 150	Saitek	3,56	96 Mark	CBS 1/2001	Doma	Bad Vilbel	06101/803131
13	Trust Dual Shock Rally Master	Aashima	4,09	80 Mark[1]	CBS 1/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
14	Top Drive 3	Logic 3	4,18	79 Mark	CBS 1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
15	Shock2 Racing Wheel	Guillemot	5,33	70 Mark	CBS 1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
16	Shock2 Compact Racing Wheel	Guillemot	6,00	70 Mark	CBS 1/2001	Game It!	Bundesweit	01805/225300
16	Dual Force Racing Wheel	Mad Catz	6,00	100 Mark[1]	CBS 1/2001	Mad Catz	Burglengenfeld	09471/70170
16	MC2 Racing Wheel	Mad Catz	6,00	115 Mark	CBS 1/2001	Game It!	Bundesweit	01805/225300

COMPUTERMÄUSE

1	iFeel MouseMan	Logitech	1,60	95 Mark	CBS 4/2001	GT Computer	Hannover	0511/440950
2	iFeel Mouse	Logitech	1,70	79 Mark	CBS 4/2001	Fortknox Computer	Aachen	0800/3678566
3	Wheel Mouse Optical	Microsoft	1,81	47 Mark	CBS 4/2001	Appa	Berlin-Spandau	030/36282130
3	Intelli Mouse IntelliEye	Microsoft	1,81	99 Mark[1]	CBS 4/2001	Microsoft	Unterschleißheim	089/31760
5	AMI Mouse optical	Aashima	1,87	49 Mark	CBS 4/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
6	Optical Mouse USB	Saitek	2,02	66 Mark	CBS 4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
7	Opto-Maus 3 Button	Poso	2,19	50 Mark[1]	CBS 4/2001	Poso	Lüdenscheid	02351/87140
7	Wheel Mouse optical	Hama	2,19	69 Mark[1]	CBS 4/2001	Hama	Monheim	09091/5020
9	Optical Mouse	Dexxa	2,22	44 Mark	CBS 4/2001	Appa	Berlin-Spandau	030/36282130
10	Optical Mouse	Vivanco	2,25	70 Mark[1]	CBS 4/2001	Vivanco	Ahrensburg	04102/231235
11	Optische Maus 5 Key USB	Pearl Agency	2,30	55 Mark	CBS 4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
12	Trackball optical	Microsoft	2,67	69 Mark	CBS 4/2001	Prosoft	Mülheim-Kärlich	02630/95540

SPIELEPISTOLEN FÜR SEGA DREAMCAST

1	Star Fire Light Blaster	Interact	2,05	70 Mark[1]	CBS 8/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
2	Dream Blaster	Mad Catz	2,06	59 Mark	CBS 8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035

SPIELEPISTOLEN FÜR SONY PLAYTSTATION

1	Protector 2 PS 4001	Logic 3	2,52	80 Mark[1]	CBS 8/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
2	Scorpion Light Gun	Blaze	2,56	40 Mark	CBS 8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
3	Virtual Light Gun	Vidis Electronic	2,58	35 Mark	CBS 8/2000	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
4	Predator 2 PS 4003	Logic 3	2,60	100 Mark[1]	CBS 8/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
5	P7K Light Gun PS 4005	Logic 3	2,61	50 Mark[1]	CBS 8/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
6	P7K Light Gun PS 4005B	Logic 3	2,64	50 Mark[1]	CBS 8/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
7	Predator Plus PS 4000	Logic 3	2,82	59 Mark	CBS 8/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
8	Light Blaster SV-1117	Interact	2,85	60 Mark[1]	CBS 8/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
9	Real Arcade Light Gun	Take2	2,89	89 Mark	CBS 8/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
10	Blaster Light Gun Pro	Take2	3,83	37 Mark	CBS 8/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
11	Falcon Light Gun	Blaze	4,07	80 Mark	CBS 8/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467

SOUNDKARTEN

1	Xlerate Pro	Terra Tec	2,28	149 Mark[1]	CBS 7/2000	Terra Tec	Nettetal-Kaldenkirchen	02157/81790
2	Maxi Sound Fortissimo	Guillemot	2,73	98 Mark	CBS 7/2000	CDJ Computer	Weibersbrunn	06094/984226
3	PCI Digital Sound	Harvest	2,77	50 Mark[1]	CBS 7/2000	Harves	Abensberg	09443/906061
4	Sound Blaster Live! Platinum	Creative Labs	2,92	345 Mark	CBS 7/2000	V. E. R. Computer	Grevenbroich	02181/242709
5	Sound System DMX	Terra Tec	3,02	239 Mark	CBS 7/2000	CSD	Bickenbach	06257/9339220
6	Sound Blaster Live! Player	Creative Labs	3,09	105 Mark	CBS 7/2000	Comprog	Usingen/Taunus	06081/95160
7	Sound Blaster 16 PCI	Creative Labs	3,12	45 Mark	CBS 7/2000	PC Planet	Hürth-Efferen	02233/963070
8	PCI 288-Q3D	Aztech	3,24	89 Mark[1]	CBS 7/2000	Aztech	Flörsheim/Main	06145/9525
9	Wave Force 192 XG	Yamaha	3,33	119 Mark[1]	CBS 7/2000	Yamaha	Rellingen	04101/3030
10	Arowana ALS 4000	Poso	3,37	27 Mark[1]	CBS 7/2000	Poso	Lüdenscheid	02351/87140

SPIELE-MÄUSE

1	GM2	Saitek	2,17	76 Mark	CBS 4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
2	Wingman Gaming Mouse	Logitech	2,24	49 Mark	CBS 4/2001	Appa Computer	Berlin-Spandau	030/36282130
3	Strategic Commander	Microsoft	2,43	100 Mark	CBS 4/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim-Kärlich	02630/95540
4	GM1	Saitek	2,74	46 Mark	CBS 4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620

TASTATUREN FÜR DEN COMPUTER (KABELLOS)

1	5113 RF-GER PS/2	BCT	2,10	109 Mark[1]	CB 18/1999	BCT GmbH	Hünfeld	06652/73813
2	Cordless Desktop	Logitech	2,48	199 Mark[1]	CB 18/1999	Logitech	Germering	069/92032166
3	SK-7100	Silitek	2,93	99 Mark[1]	CB 18/1999	Silitek	Neuss	02131/561400

TASTATUREN FÜR DEN COMPUTER (MIT KABEL)

1	Business Keyboard	Boeder	2,55	49,95 Mark[1]	CB 18/1999	Boeder	Eschborn	06074/842145
2	SK-720 H	Silitek	2,57	46 Mark[1]	CB 18/1999	Silitek	Neuss	02131/561400
3	5749 KER-GER PS/2	BCT	2,63	49 Mark[1]	CB 18/1999	BCT GmbH	Hünfeld	06652/73813



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

„Frisierte“ Spielstände dank Schummel-CD-ROM

Ihr hattet in der Ausgabe 3/2001 einen Bericht über Schummelmodule. Darin stand, dass die nicht ohne Parallel-Port funktionieren. Im Katalog von Powerware gibt es aber ein Schummelmodul, das „Game Buster CDX“ heißt. Da steht, dass es auch mit der neuen Playstation-Baureihe funktioniert. Ist das wirklich der Fall?

Dean Grove, per E-Mail

*Ja, das Produkt funktioniert in der neuen Playstation-Baureihe. Nur: Beim Game Buster CDX handelt es sich nicht um ein Schummelmodul, sondern um eine Schummel-CD-ROM. Die legt man in die Playstation ein und lädt dann manipulierte Spielstände auf einen **Key**[1] S.194. Dieser Key funktioniert wie eine Memory Card, wird also einfach in den dafür vorgesehenen Schacht gesteckt.* *Die Redaktion*

[1] spricht: „Kih“

Gameboy Advance im Spätsommer auch in Deutschland

Könnt ihr mir bitte sagen, wann der „Gameboy Advance“ auf den deutschen Markt kommt?

Christian Kloeffer, per E-Mail



Fortschritt: Gameboy Advance

Der neue Gameboy Advance von Nintendo soll nach Herstellerangaben für 150 bis 200 Mark im Juni dieses Jahres auf dem deutschen Markt eingeführt werden. Den japanischen Gameboy-Freunden geht's besser, sie kommen schon ab 21. März in den Genuss der neuen Bildqualität. Übrigens: In der COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgabe 3/2001 war ein großer Bericht über den neuen „Mini“. *Die Redaktion*

Frei ab 16 – auch freigegeben für COMPUTERBILD-SPIELE

Sie proklamieren in Ihrem Magazin ja immer sehr, dass Sie Spiele, die nur für Erwachsene bestimmt sind, nicht testen. So weit, so gut – je nachdem, wie man es sieht. Doch was seh' ich zu meinem Erstaunen auf Seite 153 in Heft 3/2001? Da zockt doch ein blonder junger Mann ein hervorragendes Lightgun-Ballerspiel mit sichtlicher Verzückung. Den Namen des Spiels für den Dreamcast darf ich natürlich aus vorgenannten Gründen nicht nennen. Jedenfalls ist das, was auf dem abgebildeten Bildschirm sichtbar ist, mit Sicherheit auch nicht für jugendliche Augen gedacht. Wenn Ihr Euch nicht an Eure eigenen Maßstäbe haltet und in Eurer Arbeitszeit solche Spiele zockt, aber genau anderes groß verkündet, so solltet Ihr das wenigstens nicht noch groß bebildert darstellen.

So könnte der Eindruck einer gewissen doppelten Moral entstehen. **Peter Seller, per E-Mail**

Der Herr auf dem besagten Bild ist Ulli Waibel, professioneller „Schummeltrick-Sucher“ und nicht Mitglied der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion. Er spielt „Resident Evil – Survivor“. Dieses Spiel für Playstation ist von der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) ab 16 Jahren freigegeben.

Die USK ist die gutachterliche Stelle für die Prüfung interaktiver Medien und freiwillige Kontrollinstanz der Unterhaltungssoftware-Wirtschaft. Sie prüft interaktive Medien, speziell Computer- und Videospiele. Die USK informiert die Öffentlichkeit über die Alterseinstufungen der geprüften Titel.

Zitat: „Voraussetzung für die Erteilung einer ‚16‘ ist, dass in dem Einzelfall Kriterien der Jugendgefährdung im Sinne des Gesetzes über jugendgefährdende Schriften (GjS) nicht zutreffen.“ *Die Redaktion*

Wer suchet, der findet – manchmal auch die richtig gut verborgenen „geheimen Tricks“

Liebe COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion, ich wollte Euch schon immer mal fragen, woher Ihr die Schummeltrick (Cheats) bekommt. Und: Kann man auch ohne Fachwissen Cheats herausbekommen?

David Preuß, Mölkau



Redakteur forscht: Maris Feldmann (29) sucht und findet gern Cheats.

*Von Zeit zu Zeit entdecken tatsächlich Leser geheime Spieltricks und senden sie der Redaktion zu. Aber ohne das nötige Fachwissen ist es sehr schwer, die nötigen Tastenkombinationen herauszubekommen. Kleiner Tipp: Die Hersteller verwenden oft Standard-Cheats, die, leicht abgewandelt, immer wieder auftauchen und in mehreren Spielen verwendbar sind. Ein gutes Beispiel dafür liefert Konami mit der häufig vorkommenden Befehlsfolge ↑,↑,↓,↓,→,←,→,←,b,a. Selbst für die Tester von COMPUTERBILD-SPIELE ist es nicht leicht, Cheats selbst herauszufinden. „Ich hatte schon mal das Glück“, erinnert sich Redakteur Maris Feldmann. Der 29-jährige nimmt sich gelegentlich Zeit und untersucht die **Quell-Codes** S.194 der Spiele. Von da aus kann er auf die Tastenkombinationen für Cheats schließen. Viel leichter allerdings kommt die Redaktion über die Hersteller an die geheimen Tricks. Dank guter Kontakte klappt das in der Regel auch prima. Und natürlich werden die Ergebnisse dieser Nachforschungen prompt an die Leser weitergereicht.* *Die Redaktion*

„Tapferer Schotte“ gibt Suche nach Patches nicht auf

Auf Ihrer Internet-Seite geben Sie in der Rubrik „Spielverbesserungs-Programme“ einige Adressen an, bei denen solche Programme erhältlich seien.

Nachdem ich schon lange Zeit das Problem habe, dass mein Lieblingsspiel „Braveheart“ immer wieder unerklärliche Abstürze fabriziert (besonders bei Angriffen auf die Ziele Exeter und London), so dass kein Weiterkommen möglich ist, habe ich mich mit Freude auf ein Patch mit der Nummer 3.14 vom 11.1.2001 (wäre ja was ganz Neues gewesen) mit 3,9 Megabyte gestürzt. Leider endete jeder Versuch mit der Meldung, dass diese Seite nicht aufgerufen werden kann.

Schöner Schaden. Was könnte ich da noch tun? Vielleicht ist die angegebene Adresse falsch!? Ich bin schon entmutigt. Werde ich nie die Schlusssequenz von „Braveheart“ zu sehen bekommen?

Alfred Kremsbrugger, Wien

Mit den Internet-Seiten bietet die Redaktion den Lesern einen zusätzlichen Service an – auch mit Verweisen auf Spielverbesserungs-Programme (Patches) zum Überspielen. COMPUTERBILD-SPIELE übernimmt natürlich keine redaktionelle Verantwortung für Inhalt und Funktion solcher Seiten. Die werden lediglich auf eventuelle Jugend gefährdende Inhalte überprüft. Ein Tipp: Braveheart wurde in Heft 2/2001 getestet. Dort ist auch eine weitere Adresse angegeben, unter der Sie einen Patch finden: 2.0 S.196.

Falls Sie dort nicht fündig werden, dann wenden sie sich am besten ans Hilfetelefon des Herstellers Eidos Interactive. Die Nummer finden Sie in diesem Heft auf Seite 196. Die Redaktion drückt Ihnen die Daumen für Ihren Kampf mit den tapferen Schotten. *Die Redaktion*



Foto: Cinetext

Vielleicht findet diese Streitmacht ja auch ein Spielverbesserungs-Programm?

Keine „Deko“ von der Redaktion – und auch keine PS 2

Ich habe in der Ausgabe 3/2001 gelesen, dass Ihr jemandem eine beim Falltest beschädigte Playstation 2 schickt. Könntet Ihr mir auch bitte eine schicken? Ich bräuchte sie zur Dekoration.

Am besten finde ich Eure Vollversionen. Andere Hefte haben zwar auch Vollversionen, aber kosten dann das Doppelte oder noch mehr. Außerdem finde ich die Berichte über neue Hardware-Bauteile für Konsolen und PCs und die Berichte über neue Konsolen gut! Auch die Tipps und Codes sowie Profi-Ecke und Service gefallen mir. Macht weiter so!

Simon, per E-Mail



Viele wollen die PS2, nur wenige kriegen sie. Da tut den Fans eine „verheizte“ Konsole schon weh.

Vielen Dank für das große Lob. Aber: Dass die Redaktion einem Leser eine PS 2 geschickt hat, stimmt natürlich nicht. Olaf, so der Vorname des Verfassers der E-Mail, äußerte lediglich seinen Kummer darüber, dass er ewig und drei Tage auf eine Playstation 2 warten müsse, während COMPUTERBILD-SPIELE eines der ersten deutschen Exemplare im Härtetest „verheizt“ habe.

Die Redaktion

Verbrechen leicht gemacht? Das sehen die Hersteller-Firmen anders

Als Vater bin ich mit der Berichterstattung über das Thema Raubkopien nicht zufrieden. Immer erzählen die Medien, wie schlimm das Raubkopieren ist. Immerhin schreiben Sie, dass man als Elternteil kaum eine Chance hat, seine Kinder vom Kopieren abzuhalten.

Was mich wirklich stört: Warum regen sich alle Firmen so über Raubkopien auf und erlauben gleichzeitig den Videotheken den Verleih der Spiele? Leichter kommen die Kids doch gar nicht an Spiele, um sie schnell kopieren zu können. Mich interessiert, warum die Spielefirmen es den Kindern so leicht machen, eine Straftat zu begehen. Können Sie dazu was schreiben?

Mathias Müller, Berlin-Köpenick



Foto: dpa

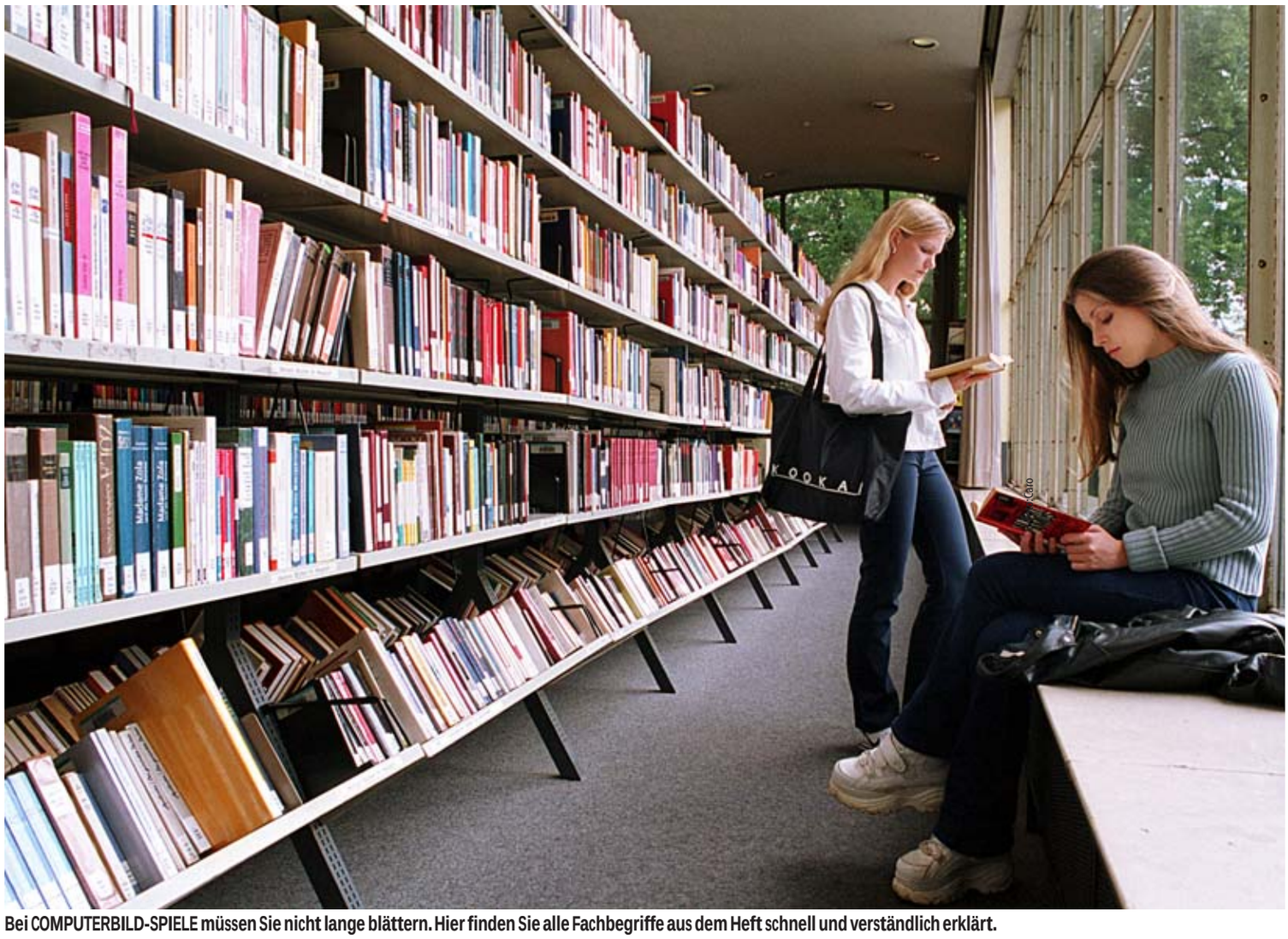
Kopierschutz und Strafandrohungen sind oftmals kein Hindernis für Raubkopierer.

Ganz so leicht machen es die Spielefirmen den Kindern nicht: „Wir fordern die Kinder keinesfalls dazu auf, CD-ROMS zu brennen. Da beurteile ich Gebrauchsanleitungen in Computer-Zeitschriften als wesentlich gefährlicher“, so Ralf Wirsing von Ubi Soft. Seine Firma wolle zudem mit schwer zu knackendem Kopierschutz das Raubkopieren verhindern. Auch Eidos beispielsweise geht laut Lars Winkler massiv gegen die Piraterie vor. So verbiete die Firma den Videotheken, ihre Spiele zu verleihen. Zudem veröffentliche Eidos in Zeitschriften, die Anleitungen zum CD-ROM-Brennen und Kopierschutz-Knacken veröffentlichen, keine Anzeigen. Allerdings, so räumten die Firmenvertreter ein, seien die rechtlichen Grundlagen für solche Maßnahmen noch reichlich unklar – und die Haltung der Firmen keineswegs einheitlich. Die Redaktion

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER-LEXIKON

Fachbegriffe einfach erklärt



Bei COMPUTERBILD-SPIELE müssen Sie nicht lange blättern. Hier finden Sie alle Fachbegriffe aus dem Heft schnell und verständlich erklärt.

Arbeitsspeicher

Außer dem **Prozessor** ist auch der Arbeitsspeicher (RAM) ein Kernstück des Computers. RAM heißt „Random Access Memory[1]" 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 128 **Megabyte** RAM ausgestattet

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 anzeigen kann, so zeigt der oft nur ein Flimmern. Der Monitor kann dabei Schaden nehmen. Welches Bildwiederholfrequenz bei einer bestimmten **Bildauflösung** maximal dargestellt werden kann, entnehmen Sie dem Handbuch zum Bildschirm.

CD-R



Beschreibbare CDs werden auch als CD-Rohlinge, Leer-CDs oder CD-Rs bezeichnet. Das „R" steht für „Recordable[2]". Je nach Fabrikat schimmert der Rohling grünlich, goldfarben oder blau. Im Gegensatz zu Disketten können Leer-CDs nur ein einziges Mal beschrieben werden. Die Speicherkapazität beträgt 650 oder 700 **Megabyte**.

CD-ROM

Eine CD-ROM ist eine metallbeschichtete Kunststoffscheibe, auf der Daten gespeichert werden können (meist bis zu 650 oder 700 **Megabyte**) Die Abkürzung „ROM" steht für „Read Only Memory[3]". Das bedeutet übersetzt, dass die gespeicherten Daten nur gelesen, nicht aber geändert oder gelöscht werden können. Mit Hilfe eines **CD-ROM-Laufwerks** werden Daten von CD-ROMs gelesen und Musik-CDs abgespielt.

CD-ROM-Laufwerk

CD-ROM-Laufwerke sind CD-Spieler für den Computer. Sie können nicht nur herkömmliche Musik-CDs lesen, sondern auch und vor allem **CD-ROMs**, die bis zu 650 Megabyte an Programmen, Daten oder Videos speichern. Heute gibt es CD-



ROM-Laufwerke mit bis zu 72-facher Leseschwindigkeit im Vergleich zum Abspielen einer Musik-CD.

CD-RW

CD-RW ist die Abkürzung für löschbare und wiederbespielbare **CD-ROMs**. RW steht für ReWritable[4], was soviel wie „wiederbespielbar" heißt. Ihre Kapazität beträgt 650 oder 700 Megabyte. CD-RWs können bis zu 1000mal gelöscht und neu beschrieben werden. Sie brauchen dazu einen speziellen CD-Recorder, und nur neue **CD-ROM-Laufwerke** können CD-RWs lesen.

Direct-X[5]

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. Voraussetzung ist, dass sowohl das Computerspiel als auch das Computer-Zubehör mit Direct-X arbeiten können. Bei den Spielen, die Direct-X benötigen, gehört diese Programmsammlung zum Lieferumfang dazu und wird bei der Einrichtung des Spiels überspielt.

DVD-Video

DVD-Video nennt man eine **DVD-ROM**, auf der ein Videofilm gespeichert ist. Mit einem **DVD-ROM-Laufwerk** und Abspiel-Software können diese Vi-

1 sprich: „Rändem Ackäss Memmeri" 2 sprich: „Räkkordäbel" 3 sprich: „Riehtohnlie mämmorie" 4 sprich: „Rineitäbel" 5 sprich: „Deireckt Icks"

deos am Computer-Bildschirm, per **DVD-Spieler** auf dem Fernseher betrachtet werden.

DVD-ROM

Auf dieser „vielseitigen Digitalscheibe" lassen sich wie auf einer **CD-ROM** Daten, Bilder, Ton und Videos abspeichern. Allerdings hat sie eine wesentlich höhere Speicherkapazität (4,7 bis maximal 17 **Gigabyte**, was dem 7- bis 26-fachen von CD-ROMs entspricht).

DVD-ROM-Laufwerk

DVD-ROM-Laufwerke sind Abspielgeräte für **DVDs**. Sie ähneln denen für **CD-ROMs** und können ebenfalls in



Computer

eingebaut werden. DVD-ROM-Laufwerke können auch CD-ROMs lesen. Umgekehrt ist das nicht der Fall – CD-ROM-Laufwerke können DVDs nicht lesen.

DVD-Spieler

Ein DVD-Spieler ist ein Abspielgerät für DVD-ROMs.

Festplatte

Eine Festplatte ist ein sehr schneller magnetischer Datenspeicher, der in den Computer eingebaut ist. Er ähnelt einem Diskettenlaufwerk. Allerdings sind die Datenträger aber nicht austauschbar. Andererseits speichert eine Festplatte zwischen 10 und 100 000 Mal mehr Daten als eine Diskette. Auf der Festplatte finden sowohl die auf dem Computer installierten Programme als auch die von Ihnen gespeicherten Daten (beispielsweise Briefe, Tabellen und Spielstände) Platz. Festplatten gibt es in Größen von einigen **Megabyte** (MB) bis hin zu mehreren **Gigagabyte** (abgekürzt: GB).

Geschwindigkeits-/Schubregler

Geschwindigkeits- beziehungsweise Schubregler sind Teil einiger Steuerknüppel. Schieben Sie den Hebel des Reglers nach vorn, beschleunigt Ihr Rennwagen oder Flugzeug im Spiel. Ziehen Sie ihn nach hinten, nehmen Sie „Gas" weg.



Gigabyte

Ein Gigabyte sind 1024 **Megabyte**.

Grafikkarte

Die Grafikkarte ist das Bauteil des Computers, mit dem das Bild erzeugt wird. Sie wandelt die Computer-Daten in sichtbare Buchstaben, Zeichen und Bilder um. Sie steckt auf der Hauptplatine, ein Kabel führt von der Außenseite der Karte zum Bildschirm.

Grafikprozessor

Der Grafik-**Prozessor** auf der **Grafikkarte** ist für den besonders schnellen Bildaufbau, speziell bei 3-D-Spielen zuständig. Er ist auf das Berechnen und Zeichnen von Grafiken spezialisiert und erledigt den Bildaufbau daher sehr viel schneller als der Hauptprozessor auf der Hauptplatine des Computers. Aufwendige, wirklichkeitsnahe Bildabläufe in jüngeren Computerspielen sind erst durch den Einsatz leistungsfähiger Grafikprozessoren möglich.

Hertz

Hertz (Hz) ist die physikalische Maßeinheit für die Frequenz. Sie bezeichnet die Anzahl der Schwingungen (oder Wiederholungen eines Ereignisses) pro Sekunde. Die Einheit wurde nach dem deutschen Physiker Heinrich Hertz (1857 bis 1894) benannt. Seine Versuche waren grundlegend für die Funktechnik.

Key[6]

Ein Key (zu deutsch: Schlüssel) ist ein Medium, das Daten wie zum Beispiel Spielstände speichern kann. Ein Key wird genauso in den Schacht einer Playstation gesteckt wie eine Memorycard.

Lichtsensor

Als Sensoren bezeichnet man Bauteile, die auf äußere Einflüsse, wie Wärme, Rauch oder Wasser reagieren können. Tritt ein solches Ereignis auf, werden elektrische Impulse abgegeben, welche dann beispielsweise eine Sirene auslösen können. Ein Lichtsensor reagiert auf Licht. In einer Maus übernimmt er die Funktion der Mauskugel und übermittelt Bewegungsänderungen an die Maus.

Megabyte

Die Größe des Arbeitsspeichers eines Computers wird in Byte gemessen. Die nächst größeren Einheiten sind Kilobyte und Megabyte. 1 Kilobyte sind 1024 Byte, ein Megabyte wiederum 1024 Kilobyte oder 1 048 576 Byte. Diese „krummen" Zahlen entstehen durch das computertypische Zweier-Zahlensystem: 1024 ist nämlich: 2 x 2 x 2 x 2 x 2 x 2 x 2 x 2 x 2 x 2.

Megahertz

Ein Megahertz sind eine Million Hertz.

Mini-Steuerknüppel

Der Mini-Steuerknüppel sitzt auf der Spieletastatur und dient in



einem Computerspiel zum Beispiel der Änderung des Blickwinkels.

Modem

Ein Modem (Abkürzung für Modulator/ Demodulator) ist ein Telefon für den Computer. Damit kann sich der Computer in das Telefonnetz einwählen, so dass er mit entfernt gelegenen Computern oder ganzen **Netzwerken** Daten austauschen kann.

Netzwerk

Ein Netzwerk ist ein Verbund aus mehreren Computern, die untereinander Daten austauschen können. Die Datenübertragung zwischen den beteiligten Computern erfolgt meist über spezielle PC-Einbaukarten (Netzwerkkarten), die per Kabel oder über Funk miteinander verbunden sind. Auf diese Weise können sich beispielsweise mehrere Computer einen Drucker teilen.

Prozessor



Der Prozessor, auch CPU (für „Central Processing Unit" genannt, ist das „Gehirn" des Computers. Er ist in der Regel unter einem Kühlkörper oder Ventilator versteckt. Der Prozessor ist zuständig für alle Berechnungen und ausschlaggebend für die Leistungsfähigkeit des Computers. In seinem Innern arbeiten mehrere Millionen winzig kleiner Schaltungen. Seine Geschwindigkeit wird in Megahertz (MHz) oder Gigahertz (GHz) gemessen. Sie sagt aus, wie viele Millionen Arbeitsschritte pro Sekunde der Rechner ausführen kann (Taktfrequenz). Gängige Prozessoren arbeiten mit Frequenzen zwischen 100 MHz und 1000 MHz.

PS/2-Anschluss

Ein PS2/-Anschluss ist eine Buchse an der Rückseite des Computers für Maus- und Tastatur.

Quell-Codes

Bei Quell-Codes handelt es sich um eine für Programmierer lesbare Version von Programmdateien. Diese werden dann umgewandelt, damit sie von den Computern abgearbeitet werden können.

Rütteleffekt

Rütteleffekt nennt man die Möglichkeit einiger Steuergeräte für Computerspiele, durch Rütteln des Gerätes einen realistischeren Spieleindruck zu vermitteln, etwa beim Fahren über holprige Pisten in Rennspielen. Das Spiel muss entsprechend programmiert sein.

Scart-Anschluss



Der auch als Euro-AV bekannte Anschluss ist eine 21-polige, genormte Verbindung für alle Bild- und Tonleitungen. Scart-Kabel werden für die Verbindung zwischen Videorecorder und Fernseher, aber auch zwischen Spielekonsole und Fernseher verwendet.

Soundkarte

Die Soundkarte ist eine Einbaukarte, mit deren Hilfe der Computer Musik und Sprache wiedergeben kann. Ohne Soundkarte könnten Sie zum Beispiel die Spielklänge nur über PC-Lautsprecher in schlechter Qualität hören. Außen an der Karte finden Sie Anschlüsse für Zusatzgeräte wie Steuerknüppel,



Lautsprecher, Mikrofon sowie je nach Karte auch Ein- und Ausgänge für die HiFi-Anlage.

Speicherkarte

Die Speicherkarte ist eine Spielekonsolen-Erweiterung, auf der Sie Spielstände speichern. Die Karte wird in die Konsole eingesteckt. Spiele können dann vom gespeicherten Zwischenstand aus fortgesetzt werden. Speicherkarten für die Playstation heißen „Memory Card[7]", für „Dreamcast Visual Memory[8]" und für N64 „Controller Pak[9]".

Taktfrequenz

Die Taktfrequenz des Prozessors in Megahertz gibt an, mit welcher Geschwindigkeit der Prozessor arbeitet.

TFT-Bildschirm

Fast alle modernen Notebooks[10] haben einen Farbbildschirm (TFT-Bildschirm). TFT steht für „Thin-Film-Transistor", übersetzt Dünnfilm-Transistor. Dieses neue Verfahren arbeitet nicht mit einer Bildröhre, sondern mit aktiven selbstleuchtenden Flüssigkristallen, die durch elektrische Felder in ihren optischen Eigenschaften beeinflußt werden. TFT-Bildschirme stellen Farben brillant dar, sind aber recht teuer.

Transistor

Ein Transistor ist ein elektrisch steuerbarer Schalter. Ist der Schalter „ein", lässt er den Strom fließen. Ist er „aus", fließt kein Strom. Prozessoren bestehen aus vielen Millionen solcher winzigen elektronischen Schalter.

USB-Anschluss



Die serielle Schnittstelle, an die bei heutigen Computern Maus und **Modem** angeschlossen werden, ist recht langsam. Daher haben Hersteller gemeinsam eine schnellere Schnittstelle entwickelt. Dieser „Universal Serial Bus"[11] (USB) kann Daten mit 12 **Megabyte** pro Sekunde transportieren, also rund 100 Mal so schnell wie heutige, serielle Schnittstellen. Außerdem können Sie verschiedene Geräte, wie Tastatur, Maus, Modem, ISDN-Telefone und Telefonanlagen, Scanner oder digitale Kameras gleichzeitig anschließen.

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[3] steht für die „zweite Auflage" von Windows 98.

6 spricht: „Kieh" 7 spricht: „Mämmorie kahrt" 8 spricht: „Driemkahst wischuahl mämmorieh" 9 spricht: „Kontroll-a pack" 10 spricht: „Nothbucks" 11 spricht: „Juniwerssall sieriähl bass"

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 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, so wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Internet-Adressen aus dem Heft

1. www.playstation.de (Deutsch)
2. www.sega.de (Deutsch)
3. www.blaze.de (Deutsch)
4. www.getmoresun.com (Deutsch)
5. www.interact-europe.de (Deutsch)
6. www.vidis.com (Deutsch)
7. www.hama.de (Deutsch)
8. www.act-labs.de (Deutsch)
9. www.philips.de (Deutsch)
10. www.lego.de (Englisch)
11. www.dinamic.com (Spanisch)
12. www.ea.com (Englisch)
13. www.fishtank-interactive.com (Deutsch)
14. www.gamevoice.com (Deutsch)
15. www.battlecom.com (Englisch)
16. www.rogerwilco.com (Englisch)
17. www.computerbild.de (Deutsch)
18. www.infogrames.de (Deutsch)
19. www.kochmedia.com (Deutsch)
20. www.black-star.de (Deutsch)
21. www.ascaron.de (Deutsch)
22. www.astragon.de (Deutsch)
23. www.disney.de/DisneyInteractive (Deutsch)
24. www.thq.de (Deutsch)
25. www.jowood.com (Deutsch)
26. www.ubisoft.de (Deutsch)
27. www.tvtotal.de/web/games/index.html (Deutsch)
28. www.nvidia.de (Deutsch)
29. www.bluebyte.net/siedler4/support/updates.asp (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	02408/959206	02408/959135	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	63263	Neu-Isenburg	06102/4330	06102/433555	01805/766977	01905/78578	Mo-Fr 10-20 Uhr	Abruf: 01905/85255	www.de.scee.com
Sunflowers Interactive	63225	Langen	06103/20630	06103/206317	01905/10550	01905/10550	Mo-Fr 11-19 Uhr	06103/334600	www.sunflowers.de
Swing! Entertainment	41564	Kaarst	02131/661950	02131/6619555	02327/997550	02327/997550	Mo-Fr 15-18 Uhr	02131/6619555	www.swing-games.de
Take 2 Interactive	80798	München	089/278220	089/27822111	01805/217316	01908/7326836	Mo-Fr 8-24 Uhr	keins	kein jugendfreies Internet-Angebot
Tandem Verlag	53639	Königswinter	02223/91650	02223/916590	01805/606010	01805/606010	Mo-So 13-18 Uhr	089/60601006	www.tandem-verlag.de
THQ	41564	Kaarst	02131/6070	02131/607111	01805/605511	01905/05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	Abruf 01905/05512	www.thq.de
Tivola	12435	Berlin	030/5363580	030/53635811	030/5363580	030/5363580	Mo-Fr 10-18 Uhr	030/53635811	www.tivola.de
Topware Interactive	68229	Mannheim	0621/48050	0621/4805200	0621/48286633	0621/48286633	Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr	0621/48286610	www.topware.de
Ubi Soft	40215	Düsseldorf	0211/3380050	0211/33800151	01805/554938	01908/8241210	Mo-Do 8.30-17.30, Fr 8.30-16 Uhr	0211/338004423	www.ubisoft.de
United Software Entertainment	20355	Hamburg	040/37682100	040/37682199	040/89703322	01905/80022	Mo-Fr. 15-20 Uhr	keins	www.unitedsoftware.de
Virgin Interactive	22765	Hamburg	040/391010	040/39101112	040/89703333	040/89703300	Mo-Fr 15-20 Uhr	040/89703311	kein jugendfreies Internet-Angebot

● Kostenlos oder bis zu 0,12 Mark pro Minute ■ bis zu 0,24 Mark pro Minute ▲ bis zu 0,48 Mark pro Minute ▼ bis zu 0,81 Mark pro Minute ◆ bis zu 3,63 Mark pro Minute

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort.

Firma	Seite
ak tronik Software	155
Amazon.de	127
AMS	174, 175
ATI Technologies GmbH	163
Auto Bild	181
Avitos AG	79
AVM Computersysteme	149
Bol Medien GmbH	137
COMPUTERBILD	165,185
COMPUTERBILD-SPIELE	159
CDV AG	71, 167
Codemaster	10,11, 13, 168,169
Creative Labs	99
D&W Katalog	183
Data Becker	75
Dell Computer GmbH	51
Deutsche Expert	45, 147
Eidos interactive	91
Ernst Klett	2
Family Telekom	197
Game it	23
Game play	113
handy.de	181
happyclick.de	193
Infogrames	46, 47
Karstadt AG	30, 31, 37
Magix entertainment	105, 107
Matrox	200
Media Markt	100, 101
MegaSat	183
Microsoft	123
Mobil Direkt GmbH	21
NEC GmbH	82, 83
Planetactive GmbH	66,67
pmm GmbH	111
ProMarkt	153
Saturn	129, 131
Selling points	121, 199
Sigel GmbH&Co	145
SMM	119
SMS Online GmbH	193
Sony	63
Steinberg	135
Strato AG	55
Take 2 interactive	59
Tele-Info Digital Publishing AG	19
TV Total Print Verlags GmbH	157
Unicef	193
Virgin	16, 17
World online	109

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 4. April 2001 im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Gothic

Als Gefangener in einem Fantasy-Land wollen Sie nur eins – zurück nach Hause. Mit blankem Stahl und Zauberei kämpfen Sie sich den Weg frei. Ob dabei auch richtiges Heldengefühl aufkommt oder nur der böse Geist der Langeweile Sie in seine Klauen kriegt, testet COMPUTERBILD-SPIELE ausführlich im nächsten Heft.



Star Trek Away Team

Wollten Sie schon immer ein eigenes Außenteam in etlichen, gefährlichen Aufträgen durchs „Star-Trek"-Universum führen? Haben Sie das Zeug zum Führungsoffizier? Und lohnt es sich überhaupt, das herauszufinden? Antworten im nächsten Heft.



F1 World Grand Prix 3

Formel-1-Spiele und kein Ende: Mit dem neuesten „Renner" für den PC haben sich die Testfahrer der Redaktion für Sie ans Steuer gesetzt und sind die Kurse des Formel-1-Zirkus' abgefahren. Wieviel das Spiel ihnen abverlangte, steht im nächsten Heft.

SPIELETRICKS



Conflict Zone

Als Anführer einer Blauhelm-Truppe werden Sie in die Krisengebiete der Erde geschickt. Zivilisten retten, gegnerische Verbände lahm legen und feindliche Panzer besiegen – solche Aufgaben sind Ihr täglich Brot. COMPUTERBILD-SPIELE hat die schwierigsten Aufträge für Sie gelöst und erklärt im nächsten Heft ganz genau, wie Sie den Sieg davontragen und Ihre Truppen behalten.

HARDWARE



Piep, piep?

Stolze Besitzer eines Modems kennen das Fiepen und Pfeifen, wenn sie sich mit dem Internet in Verbindung setzen. Doch irgendwann hat jedes Modem den letzten Laut getan – ein neues muss her. Aber welches? COMPUTERBILD-SPIELE hat zehn analoge 56k-Modems einem gnadenlosen Härtetest unterzogen. Ob danach welche aus dem letzten Loch pfiffen, lesen Sie im nächsten Heft.

PROFI-ECKE



Schotten dicht!

Viele Computerbesitzer nutzen nie das Internet als Platz zum Spielen mit Fans aus aller Welt. Grund: Sie haben Angst vor Datenräubern, die sich heimlich auf fremde Festplatten schleichen. Solchen neugierigen Langfingern kann man aber die digitale Tür vor der Nase zuschlagen: Das Zauberwort heißt „Firewall". Was das ist, was es nützt und wie man damit umgeht, steht im nächsten Heft.

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, Volker Clasing, Marcus Höfer, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Natascha Voitel-Zavrl, 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.