5/2001
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 05

NUR 4,80 MARK mit CD-ROM



Spiel des Monats: Desperados

Der Kopfgeldjäger

Deutsche Version ausführlich getestet

PLUS: 5 Seiten Tricks

SPIELETESTS



Clive Barker's Undying

Action

Fluch im Geisterhaus

Chinas Kaiserreich gründen

Strategie Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen



Goldene & Silberne Edition

Abenteuer

100 neue Pokémons

SPIELETRICKS



Gothic

Action-Rollenspiel

Magier mit Doppelaxt

Mit Vollgas gegen Sonntagsfahrer

Rennspiel Vanishing Point



Winter-Edition

Action

Moorhuhn ganz in Weiß

HARDWARE

Test: Modems für Internet-Spieler



CD-ROM im Heft mit 3 Spielen

Der große Verkaufserfolg

Strategie

Spiel 1 Die Völker

Bauen, forschen, kämpfen



Spiel 2 K-Racer

Geschicklichkeit

Frontal in den Gegenverkehr



Spiel 3 Dove

Action

Raum-Schiffe versenken

Super-Demo (Probierversion:)

Ducati World

Rennspiel

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IN DIESEM HEFT

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Stellv. Chefredakteur

Jetzt geht's los: COMPUTER-BILD-SPIELE ist ab sofort im Internet. Unter der Adresse www.computerbildspiele.de finden Sie alles, was Spaß macht, informiert und Ihnen weiterhilft: die neuesten Verbesserungs-Programme (Patches und Treiber) für Spiele und Hardware, wichtige Internet-Adressen, Spiele-Lösungen, geheime Tricks (Cheats). Dazu können Sie sich Spiele herunterladen oder online spielen. Außerdem finden Sie tagesaktuelle Marktpreise – um beim Spiele-Kauf viel Geld zu sparen. Dieser umfassende Service und die Unterhaltung stehen unter dem Dach des Internet-Angebotes von COMPUTERBILD. Das Team um Redakteur Peer Pubben wird in den nächsten Wochen den Inhalt sogar noch erweitern. Schauen Sie doch mal rein!

Computer Bild Spiele INTERN



Schlaflos in Seattle: Marco Häntsch fand bei Microsoft Einlass und später auch den Ausgang (Exit).

● Redakteur Marco Häntsch (28) durfte spielen. Und zwar als einer der ersten Menschen der Welt auf Microsofts neuer Konsole „Xbox". Im Firmensitz des Konzerns im amerikanischen Seattle war alles vorbereitet: ein abgedunkelter Raum, muskulöse Wachmänner an den Türen und viele Schilder, die auf das Fotografierverbot hinwiesen. Im Konferenz-Center dann die Überraschung: Die ersten Xbox-Entwicklungssysteme und halb fertigen Spiele waren tatsächlich bedien- und spielbar. So spielte Häntsch an einer Konsole, die in Deutschland erst Anfang 2002 im Handel sein wird. Seine ersten Eindrücke können Sie ab Seite 6 nachlesen.

● Die Kollegen aus der Hamburger Redaktion hatte derweil das Renn-Fieber gepackt. Inspiriert von Rennspielen (S. 40 und 84) und Schumis Formel-1-Erfolgen, zogen Sie gemeinsam auf die Kart-Bahn. Erste Erkenntnis: Rennen fahren ist anstrengender als am Computer zu spielen. Zweite Feststellung: Der Muskelkater am nächsten Morgen tritt nach einem PC-Spiel nicht auf. Drittens: Jetzt wissen alle Teilnehmer, was ein echter Rütteleffekt ist.



Vollgas in Hamburg: Das Team von COMPUTERBILD-SPIELE fand schnell ins Rennen und gut ins Ziel.

Titel-Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

BRANDAKTUELL

Neue Spiele 4
Neues von der Microsoft-Spielemesse Gamestock 6
Schneller spielen mit Virtual CD-ROM? 8
Hardware mit CeBIT-Neuheiten 10
Bunt gemischt 14
Voraussichtliche Erscheinungstermine 15
Hitliste 16
Der neue Gameboy Advance:
Wie gut ist er wirklich? 24

Vorserientests:

PS **Alone in the Dark: The new Nightmare** Action-Abenteuer (ab Mai) 20
PC **Dungeon Siege** Rollenspiel (ab Sommer) 23
PS 2 **Kuri Kuri Mix** Geschicklichkeitsspiel (ab Mai) 22
PC **Mech Commander 2** Strategie (ab Sommer) 19
PC **RIM** Strategie (ab April) 20
PC **Train Simulator** Simulation (ab Sommer) 21
PC **Tropico** Strategie (ab April) 18

SPIELETESTS

So testet COMPUTERBILD-SPIELE 26
GBC **102 Dalmatiner** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 82
N 64 **Banjo-Tooie** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 46
PC **Clive Barker's Undying** Action (im Handel) ..... TITELTHEMA 60
PC **Desperados** Strategie (ab April) ..... TITELTHEMA 28
PC **Freedom – First Resistance** Action-Abenteuer (im Handel) 54
PC **Gothic** Action-Rollenspiel (im Handel) 36
PC **Herz des Winters/Icewind Dale** Rollenspiel (im Handel) 70
PC **Moorhuhn Winter-Edition** Action (im Internet) 52
PS 2 **NBA Live 2001** Sportspiel (im Handel) 68
PC **Oil Tycoon** Wirtschaftssimulation (im Handel) 76
DC **Phantasy Star Online** Rollenspiel (im Handel) 58
GBC **Pokémon: Goldene und Silberne Edition** Abenteuer (im Handel) ..... TITELTHEMA 78
PC **Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen** Strategie (im Handel) ..... TITELTHEMA 74
DC **Vanishing Point** Rennspiel (im Handel) 40
PS **Vanishing Point** Rennspiel (im Handel) 44
PS 2 **Zone of the Enders** Action (im Handel) 50

GÜNSTIGE SPIELE

PC **Colin McRae Rallye** Rennspiel (im Handel) 84
PS **NBA Live 2000** Sportspiel (im Handel) 86
PC **Star Wars: X-Wing Alliance** Action (im Handel) 88

SPIELETRICKS

PC **Desperados** ..... TITELTHEMA 104
PC **Die Siedler 4** (Fortsetzung aus Heft 4/2000) 122
PC **Die Völker** ..... TITELTHEMA 92
PC **Dove** ..... TITELTHEMA 102
PC **Gothic** ..... TITELTHEMA 116
PC **K-Racer** ..... TITELTHEMA 102
PC **Moorhuhn Winter-Edition** ..... TITELTHEMA 129
DC **Phantasy Star Online** 110
DC **Vanishing Point** ..... TITELTHEMA 114
Geheime Tricks (Cheats) 132

HARDWARE

Vergleichstest: 10 Modems ..... TITELTHEMA 142
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 143
Testergebnisse im Detail 144
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 146

MAGAZIN

Helden zum Anfassen – Der Puppenmacher 148
Dungeons & Dragons – Der Film 152
Gewinnspiel 154
Comic 156

RATGEBER

Zusatzgeräte einrichten – so geht's 158
Spiele installieren leicht gemacht 164

PROFI-ECKE

Spielen im Internet ohne Sicherheitsrisiko 168

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 174
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 176
Firmen-Telefonnummern und -Internet-Adressen 178
Briefe an die Redaktion 180
Aktuelle Verbesserungs-Programme (Patches und Treiber) 182
Spielebücher-Kritiken 184
Marktübersicht 186
Fachbegriffe einfach erklärt 194
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 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: **„Die Völker"** TITELTHEMA, **„K-Racer"** TITELTHEMA, **„Dove"** TITELTHEMA.
Probierversion: **„Ducati World"** TITELTHEMA.
Sonstiges: **Acrobat Reader 4.0** (Anzeigeprogramm), **Direct-X8.0A** (Steuerungsprogramm).

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten 44-45
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten 156-157
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM 138



Die Völker



K-Racer



Dove



Ducati World

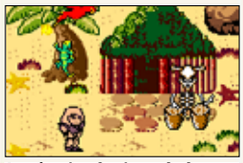
Kurz vorgestellt

Aquanox im Internet

Von vielen sehnsüchtig erwartet: die Unterwasser-Simulation „Aquanox“. Die Firma Nvidia will das Spiel sogar dazu nutzen, die Leistungsfähigkeit ihrer Grafikkarten zu demonstrieren. Erste Eindrücke vom Spiel gibt's nun im Internet unter: 6 S. 178 **Infos bei:** Fishtank Interactive GmbH, Tel. 0751/86 19 44

Muskelpakete

Mit Xena und Hercules, muskelbepackten Action-Helden, können Sie ab Mai auf dem Gameboy Abenteuer erleben. Witzig: Die Spielcharaktere aus „Xena: Warrior Princess“[1] und „Hercules: The Legendary Journey“[2] können von einem Spiel ins andere übertragen werden.



Jessica (rechts) nach der „Bild-der-Frau“-Diät.

Preis: je 70 Mark. **Infos bei:** Virgin Interactive GmbH, Tel. 040/89703333 [3]

Schnäppchen

„Heavy Metal F.A.K.K. 2“[4] steht jetzt für 40 Mark, „Kiss Psycho Circus“[5] für 20 Mark im Handel. COMPUTERBILD-SPIELE beurteilte beide PC-Spiele mit „gut“. **Infos bei:** Take 2 Interactive GmbH, Tel. 089/278220 [3]

Siedler-4-Fehlern auf der Spur

Die Siedler-Fangemeinde ist sauer! Der vierte Teil der Aufbauspiel-Serie weist erhebliche Programmfehler auf. COMPUTERBILD-SPIELE bestrafte das PC-Spiel im Test dafür mit einer Abwertung. Der Hersteller Ubi Soft veröffentlicht nun ein Spielverbesserungs-Programm (Patch). Mehr-Spieler-Funktionen, Kooperationsmodus, Benutzerfreundlichkeit und Schlagkraft der Gegner sollen damit verbessert werden. Außerdem verringert sich laut Ubi Soft die Zahl der Programmabstürze. Den Patch gibt's im Internet unter: 36 S. 178 **Infos bei:** Ubi Soft GmbH, Tel. 0211/338000

[1]spricht: „Sina Worri-er Prinzess“ [2]spricht: „Hörkjules: Se Leddschendari Dschömi“ [4]spricht: „Hewwi Mettel Fack tu“ [5]spricht: „Kiss Sseiko Ssökes“ [6]spricht: „Baldurs Gäit: Dark Alleienz“ [7]spricht: „Bijond“

Baldur's Gate: Dark Alliance[6]

Mumien, Monstren, Mutationen

Rollenspiel für Playstation 2 | 3,5 Millionen Mal hat sich die Baldur's-Gate-Serie für PC weltweit verkauft. Jetzt gibt's Nachschub – allerdings nur für Playstation 2. Die neue Geschichte: In und um die Hafenstadt Baldur's Gate treiben brutale Diebesbanden ihr Unwesen. Plündern, morden und nehmen friedlichen Bauern die Höfe weg. Auch Ihre Familie ist betroffen, Ihre Schwester wird entführt. Da lässt die Geschwisterliebe nur eine Wahl: suchen, finden und befreien.

Das Abenteuer führt Sie durch die Straßen der Küstenstadt, durch dunkle Höhlen und verschneite Bergwelten. Ganze Horden von Monstern wollen Ihnen an den Kragen – Dauereinsatz für Schwert und Zaubersprüche. Der Hersteller verspricht für ein Rollenspiel außergewöhnlich viel Action und einen wahren Augenschmaus: täuschend echt wirkende Fußabdrücke im Schnee, Zauber, die ein wahres Feuerwerk auslösen, faszinierendes Spiel von Licht und Schatten. Die Redaktion ist gespannt.



Ob seine scharfe Waffe Eindruck macht?

Angekündigt für Herbst 2001
Preis laut Hersteller: noch unbekannt
Infos bei: Virgin Interactive GmbH, Borselstr. 16c, 22765 Hamburg, Tel. 040/89703333
33 S. 178



Verschärfter Auftritt ohne Nagelpflege.



Die Sternschnuppen fliegen heute Abend wieder besonders tief.

Alcatraz

Hinter Gittern

Rollenspiel für PC | Na, Ihr Umgang ist ja nicht gerade vom Feinsten! Ihre besten Freunde sitzen nämlich im Knast. Und wollen da so schnell wie möglich wieder raus. Also machen Sie sich mit einem Trupp von fünf Leuten daran, die Kumpels zu befreien. Jeder Ihrer Gefolgsleute hat besondere Fähigkeiten. Der eine kann etwa Wärter hypnotisieren und damit matt setzen. Der nächste ist ein guter Kletterer und beherrscht den freien Fall aus großer Höhe. Ein Sprengstoffexperte ist auch im Team. Der bastelt, wenn's sein muss, eine Rauchbombe und vernebelt den Wachleuten die Sicht. Am Ende haben Sie den am schärfsten bewachten aller Knäste zu knacken: Alcatraz. Dort sitzt nämlich kein Geringerer als Ihr Boss.

Angekündigt für das 3. Quartal 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: CDV AG, Neureuther Str. 37b, 76185 Karlsruhe, Tel. 0721/972240 34 S. 178



Die Enttäuschung ist groß: Wieder mal sind sie bei der Gesichtskontrolle durchgefallen.



Friede den Hütten? Nicht wirklich, die Idylle trügt – auf diesem freundlichen Fleckchen Erde wird die Luft bald eisenhaltig.

Bejond[7] 3000

Jahr-3000-Problem

Internetspiel für PC | Im Internet wird gerade ein riesiger futuristischer Spielplatz eingerichtet: der Planet Yucon. Dort sollen sich alle treffen, die gemeinsam ein actionreiches Strategiespiel bestreiten möchten. Und zwar kostenlos, wenn man großzügig von den üblichen Internet-Gebühren absieht. Und darum geht's:

Im vierten Jahrtausend wird der zur Energiegewinnung nötige Bodenschatz Nyridium entdeckt. Den sollen Sie abbauen, selbst verwerten und verkaufen. Mithilfe im Spiel eingebauter Navigationscomputer erkunden Sie die Oberfläche des Planeten und bauen dann Förderstationen. Weil jeder die besten Plätze erobern will, müssen Sie Ihr Areal auch schützen und im Ernstfall verteidigen. Doch Kampf ist nicht immer die klügste Entscheidung. Auch Diplomatie und Geschäftssinn sind gefragt – wer klug fusioniert, beherrscht den Markt.

Angekündigt für Anfang April 2001
Preis laut Hersteller: kostenlos
Infos bei: Pro Sieben Digital Media GmbH, Medienallee 7, 85774 Unterföhring, Tel. 0180/5077750 32 S. 178



Bodenschatzsuche: Was früher der Wünschelrutengänger erledigte, ist morgen Robotersache.



Bildschirme im vierten Jahrtausend sparen Platz und machen trotzdem was her.

[3]kein jugendfreies Internetangebot

Speedboat[8] – Raser

Wasser marsch

Rennspiel für PC | Kleine Bootspartie gefällig? Wer jetzt an einen beschaulichen Ausflug denkt, liegt schon daneben. Tret- und Ruderboote sind in diesem rasanten Spiel allenfalls Hindernisse, die Sie mit Ihrem Schnellboot überspringen, um so schnell wie möglich voranzukommen. Durch die Kanäle von Venedig, die Grachten in Amsterdam oder über Londons Themse. Sechs computergesteuerte Gegner kleben Ihnen am Heck, Gondeln und Hausboote dümpeln im Weg. Als sei das noch nicht genug, müssen Sie zu allem Überfluss den Weg bis ans Ziel selbst bestimmen. Als Navigationssystem dient ein Stadtplan am oberen Bildrand.

Wer entspannen und sich die Bauwerke entlang der Wasserstraßen ansehen will, schaltet zwischendurch mal den „Sightseeing“[9]-Modus ein. Und schon können Sie den Blick auf Schönheiten am Wegesrand, etwa Big Ben oder der Seufzerbrücke, ruhen lassen.



„Zur Seufzerbrücke? Die nächste rechts, am Gondelverleih links und dann immer geradeaus.“

Angekündigt für April 2001
Preis laut Hersteller: 70 Mark
Infos bei: Davilex Software GmbH, Schloßstr. 11, 45404 Mühlheim an der Ruhr, Tel. 0208/469790 29 S. 178

Von wegen ruhiges Fahrverhalten: Da wurde der Käufer kräftig verschaukelt.



Eurofighter Typhoon[11]

Schall und Rauch

Flugsimulation für PC | Am Himmel über Island toben heftige Luftkämpfe, und Sie sind mittendrin – im Cockpit eines „Eurofighter Typhoon“, des künftigen Nato-Jagdflugzeuges. Der umstrittene Flieger existiert in der Realität nur als Prototyp, soll 2002 einsatzbereit sein.

PC-Piloten können den Kampfjet schon jetzt fliegen und über der Vulkaninsel den Ausbruch des Dritten Weltkrieges verhindern. Sobald Sie sich mit dem neuen Waffensystem vertraut gemacht haben, geht's auf in den Kampf. Die Aufträge sind nicht von schlechten Eltern. Zum Beispiel kurz und bündig: „Vernichten Sie alle fliegenden Objekte“. Na, denn mal los, und kräftig feuern für den Frieden. Mit 18 Waffenarten an Bord, vom Kurzstreckengeschütz über Raketen bis hin zu verheerenden Bomben.



Da wächst wohl so schnell kein Gras mehr …

Angekündigt für 4. Mai 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 089/85795181 28 S. 178

E-Racer[10]

Fahren ohne Führerschein

Rennspiel für PC | Lappen weg? Dann fahren Sie doch ein paar Runden „E-Racer“ am Computer. Auf 14 Rennstrecken und mit einem Sportwagen, den Sie sich im wirklichen Leben sowieso nicht geleistet hätten. Zwei heiße Flitzer stehen von Anfang an bereit – für Rennen gegen die Uhr oder Meisterschaftsläufe gegen sieben computergesteuerte Gegner. Landen Sie auf einem der ersten drei Plätze, so wächst Ihr Fuhrpark. Erst bei zehn Wagen in der „Garage“ ist Schluss.

Wer nicht gern allein fährt, kann per Internet gegen maximal sieben Spieler antreten. Auf der E-Racer-Seite können Sie auch Ihre Bestzeiten verewigen und „Saison“-Statistiken nachlesen. Der Hersteller verspricht außerdem, dass im Datennetz regelmäßig neue Strecken zum kostenlosen Überspielen veröffentlicht werden.



Der Schrecken jeder Autobahn: asphaltgrau, unbeleuchtet und ziemlich flink unterwegs.

Angekündigt für 20. April 2001
Preis laut Hersteller: 70 Mark
Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 089/85795181 31 S. 178

Asterix Maximum Gaudium

Die spinnen, die Römer!

Geschicklichkeitsspiel für PC und Playstation | Feiern ist eine Lieblingsbeschäftigung der berühmten Gallier. Weil sich Asterix, Obelix und ihre streitsüchtigen Stammesgenossen vor einem geplanten Fest nicht über die Sitzordnung einigen können, spricht Häuptling Majestix ein Machtwort: Er ordnet sportliche Wettbewerbe an.

Also jagen Sie als Spieler mit maximal vier Mitstreitern Wildschweine oder vertilgen die Viecher im Schnelldurchgang. Oder blasen zum fröhlichen „Römerlager verwüsten“. Eingefleischte Asterix-Fans dürfen sich auf 14 Spielstufen freuen, in denen sie mit den Galliern so richtig verrückt spielen können. Damit nicht nur die Römer spinnen.

Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich, Tel. 01905/10550 30 S. 178



Obelix hat das Zeug zum Luftballon. Hätten Sie nicht gedacht, oder?

Angekündigt für 30. Mai 2001
Preis laut Hersteller: je 70 Mark



Idefix: „Wuff! Was hat der denn getrunken? Die spinnen, die Gallier.“

Kurz vorgestellt

Gratisspiel ins Nest gelegt

Zu Ostern gibt es das passende Spiel – und zwar gratis im Interne(s)t. In „Rocco Rabbit rettet Ostern“ sollen Sie das Fest sichern. Denn: Der Weihnachtsmann ist neidisch und tauscht alle schon



versteckten Eier gegen Zimtsterne und Lebkuchen aus. Das lässt sich per Ostereierkanone verhindern. Oder Sie sichern die versteckten Eier einfach mit elektrischen Käfigen. Das Spiel finden Sie im weltweiten Datennetz unter: 35 S. 178, **Infos bei:** Anders und Seim Neue Medien AG, Tel. 06103/597324

Pöbelnde Eichhörnchen

Nach langem Hin und Her wird „Conkers Bad Fur Day“[12] nun doch in Deutschland erscheinen – allerdings in englischer Sprache. Lange zierte sich Hersteller Nintendo, der Veröffentlichung des N-64-Spiels in Deutschland zuzustimmen. Die im Programm verwendete Gossensprache entspricht wohl nicht dem Saubermann-Image der japanischen Firma. Nun bringt THQ das Geschicklichkeitsspiel mit einem pöbelnden, betrunkenen Eichhörnchen als Hauptdarsteller heraus – zum Preis von 180 Mark eins der teuersten Spiele auf dem Markt. Da möchte man glatt mitpöbeln … Erscheinungstermin: April. **Infos bei:** THQDeutschland GmbH, Tel. 02131/6070 37 S. 178

Sammlerstück

Vom Online-Rollenspiel „Ever Quest“ gibt's jetzt für 100 Mark eine Sonderausgabe. „Ever Quest Deluxe Pack“[13] heißt das gute Stück. Inhalt: Ever Quest, die beiden Zusatz-CD-ROMs „The Ruins of Kunark“[14] und „The Scars of Velious“[15], eine Zinnfigur, eine Übersichtskarte und der „Strategie-Guide“[16]. **Infos bei:** Ubi Soft GmbH, Tel. 0211/338000 26 S. 178

8 sprich: „Spitzboht“ 9 sprich: „Seetßihing“ 10 sprich: „I-Reißer“ 11 sprich: „Eurofeiter Teifuhn“ 12 sprich: „Konkers Bäd Fär Däi“ 13 sprich: „Ewwer Kwest Delücks Päck“ 14 sprich: „se Ruins off Kjunark“ 15 sprich: „se Skars off Welli-es“ 16 sprich: „Geid“

gamestock 01

Microsoft-Spielemesse



Der Softwarekonzern Microsoft stellte auf seiner Hausmesse „Gamestock" die neuesten Spiele-Titel für PC und die künftige, hauseigene Konsole „Xbox" vor. An seinem Firmensitz in der amerikanischen Großstadt Seattle präsentierte das Unternehmen acht Xbox- und sechs PC-Spiele. Das besondere Interesse der Besucher galt natürlich den Xbox-Programmen, denn zum ersten Mal sollte die grafische Leistungsfähigkeit der Microsoft-Konsole (Verkaufsstart in Deutschland Anfang 2002) unter Beweis gestellt werden.

COMPUTERBILD-SPIELE war für Sie dabei und stellt Ihnen auf diesen beiden Seiten die wichtigsten Neuigkeiten vor. In den Vorserientests finden Sie darüber hinaus noch drei Spiele, die bereits im Sommer dieses Jahres in Deutschland erscheinen sollen.

Der deutsche Microsoft-Sprecher Boris Schneider-Johne hat die Xbox vor sich und die zugehörige Spieletastatur (Gamepad) fest im Griff.



Veranstaltungsort der Spielemesse war Seattle im US-Staat Washington.

Flugsimulator 2002

Abgehoben



Kein Foto, sondern ein Bild aus dem Spiel: der neue Flugsimulator.

Simulationsspiel für PC | Microsofts Flugsimulator ist wahrscheinlich eines der am meisten verkauften Simulationsspiele der Welt. Jetzt ist eine neue Version fast fertig und soll Hobbypiloten zum Abheben verführen. Im neuen Programm enthalten sind nicht nur rund 20 000 Flughäfen auf der ganzen Welt, sondern jetzt auch eine „interaktive Flugkontrolle". Der Spieler bittet die bei Start und Landung sowie beim Rangieren auf dem Rollfeld um Erlaubnis, wird über die korrekte Lande- oder Startbahn informiert, bekommt Streckeninformationen. Diese werden vom Computer gesprochen. Es klingt wie im wahren Fliegerleben. Automatisch errechnet das Programm jetzt auch aus Satellitenaufnahmen dreidimensionale Häuser, Straßen und Felder, so dass der Spieler den Eindruck hat, über belebte Landschaften zu fliegen. Die Grafik wurde überarbeitet und sieht jetzt stellenweise wirklich fotorealistisch aus. Ob dafür auch ein superschneller Rechner nötig ist, bleibt bis zur Fertigstellung des Spiels abzuwarten. Auch zwei neue Flugzeugtypen sind dabei: die riesige Boeing 747-400 und ein Wasserflugzeug vom Typ Cessna Caravan. Außerdem: neue Effekte (Kondensstreifen am Himmel, Rauch an den Rädern beim Aufsetzen), verbesserte dreidimensionale Cockpits, grafische Fluganalysen.

Angekündigt für Winter 2001

Zoo Tycoon[1]

Tierisch

Aufbau-Strategie für PC | Als Zoodirektor baut der Spieler einen Tierpark auf, sorgt für ausbruchsichere Gehege, regelt den Kauf der Tiere, stellt tüchtige Pfleger ein und versucht die zahlenden Besucher glücklich zu machen. Aus über 40 exotischen Tierarten, 60 Landschaftstypen für die Gehege und 40 Baumaterialien muss ein florierendes Unternehmen geschaffen werden. Dazu gehören auch Imbisse, Springbrunnen, vernünftige Wege und Toiletten für die Gäste. Wer schlecht plant und nicht genügend Geld mit dem Zoo verdient, macht Schulden und verliert. Außerdem soll das Spiel noch einen Szenario-Modus bieten. Hier muß der Spieler vorgegebene Aufgaben erfüllen. Ein im Programm enthaltenes Tutorial soll auch Anfänger spielend leicht in die Berufswelt eines Zoodirektors einführen und die wichtigsten Details von „Zoo Tycoon" erläutern.

Angekündigt für Herbst 2001



Löwengehege mit flüchtendem Schwein.



Sigma: The Adventures of Rex Chance[2]

Monster aus der Retorte



Strategiespiel für PC | Eine einsame Insel, willige Arbeiter und mutierte, unheimliche Tiere – das sind die Zutaten von „Sigma". Der Spieler darf kuriose Technologien entwickeln und 52 Tierarten beliebig miteinander kreuzen. Diese unheilvollen Kreaturen kämpfen dann gegen Monster eines teuflischen Gegners. Der Trick dabei ist, aus den Eigenschaften zweier Arten einen Super-Mutanten zu entwickeln, der dann die Vorteile beider Tiere vereinigt. Beispiel: Aus einem Krokodil mit seinen furchtbaren Zähnen und einem Gorilla mit seinen zerstörerischen Kräften wird ein Krodilla. Über 100 000 Tierkombinationen sind mit diesen Gen-Experimenten möglich.

Mit Maus und Tastatur kann die Perspektive beliebig gewählt, ausgewählte Figuren können beliebig herangezoomt werden. Dadurch bleibt der Überblick über die ganze Insel gewahrt, aber die detaillierten Strukturen der Lebewesen können auch aus der Nähe betrachtet werden. Die Tiere gehorchen nicht nur auf Befehl, sondern entwickeln auch ein interessantes Eigenleben: Entsprechend dem sich ändernden Wetter und der Tageszeit gehen Raubtiere selbstständig auf die Jagd.

Angekündigt für Winter 2001



Fantasiewesen: Leoparden mit Nashornkopf (links) und Kamele mit Chamäleonkörper (rechts).

Für alle oben genannten Spiele gibt es noch keine Preisangaben. Weitere Informationen erhalten Sie bei: Microsoft, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089/31760.

[1] sprich: „Teikuhn" [2] sprich: „Sigma S Ädwentschers off Rex Tschahnz"

Halo[3]

Dein unbekannter Feind

Actionspiel für Xbox | Auf der Ringwelt „Halo“ treffen Menschen und Außerirdische in einem tödlichen Kampf aufeinander. Beide Seiten suchen nach einer geheimnisvollen und äußerst mächtigen Kraft, die irgendwo auf diesem Planeten versteckt ist. Als Soldat einer Spezialeinheit stehen Sie an vorderster Front. Mit einem Geländefahrzeug rasen Sie über die grasbewachsene Planetenoberfläche zum nächsten Einsatzort. Ihr Kamerad auf der Ladefläche hält währenddessen mit einer Laserkanone angriffslustige Gegner auf Abstand. Nach dem Aussteigen geht das Feuergefecht erst richtig los. Aus der Ich-Perspektive durchstreifen Sie unterirdische Gebäudekomplexe, in denen sich schwer bewaffnete Außerirdische tummeln. Patronenhülsen fliegen durch die Luft, Laserstrahlen blitzen in der Dunkelheit, bis die Gegenwehr nachlässt. Entlegenere Einsatzgebiete lassen sich auch per Landungsboot und Raumgleiter erreichen. So lüften Sie das Geheimnis des Planeten, bevor es Ihre Feinde tun.

Angekündigt für Frühjahr 2002



Keine Zeit für ein „Hallo“ – diese Burschen wollen kämpfen.

Azurik – Rise of Perathia[9]

Herr über die Elemente

Actionspiel für Xbox | Die Welt von Perathia steht vor dem Untergang. Die Elemente sind außer Kontrolle geraten. Zeit für den Zauberlehrling Azurik, für Ordnung zu sorgen. Mit seinem Zauberstab beherrscht er die Mächte der Elemente. Lädt er den etwa mit Wassermagie auf, so kann er die umher tobenden Feuerdämonen mit einem einzigen Schlag auslöschen. Doch Vorsicht: Die feindlichen Kreaturen können zu Wesen mit komplett neuen Fähigkeiten verschmelzen. Dann muss Azurik seinen Zauberstab schon mit der richtigen von insgesamt 16 Elementkräften belegen, um bestehen zu können.

Angekündigt für Frühjahr 2002



Vor so farbenprächtigen Zaubern hat wohl jedes Monster Respekt.

Geschicklichkeitsspiel für Xbox | Oddworld ist eine wundersame Welt, von nicht minder ungewöhnlichen Kreaturen bevölkert. Da gibt es etwa den schlaksigen Mudokon Abe[5] auf der Suche nach seiner verschwundenen Mutter. Der flinke Bursche hat die Sprungkraft eines Kängurus und kann mit seinem Gesang andere Wesen hypnotisieren. Da er selbst nie eine Waffe in die Hand nehmen würde, hilft ihm diese Fähigkeit ungemein. Abes Gefährte in diesem Abenteuer ist der Gabbit Munch. Dieses amphibische Wesen kann sich an Land nur sehr langsam fortbewegen und schwingt sich deshalb gerne in einen klapprigen Rollstuhl. Im Wasser ist Gabbit dagegen flink wie ein Fisch. Der Spieler kann jederzeit zwischen den beiden Spielfiguren wechseln, um ihre besonderen Fähigkeiten einzusetzen.

Angekündigt für Frühjahr 2002

Oddworld: Munch's Oddysee[4]

Plisch und Plum



Munch (links) und Abe sind ein unschlagbares Helden-Duo.

Amped: Freestyle Snowboarding[6]

Eiskalt abgefahren



Auf dem Sprung: Im Pulverschnee lässt sich gut brettern.

Sportspiel für Xbox | Keine Regeln, keine Absperrungen, totale Freiheit. In diesem Snowboard-Spiel bestimmen Sie den Weg bergab. Egal, ob Sie lieber die ausgewiesene Piste nehmen, den Steilhang hinunterjagen oder quer durch den Wald fahren wollen, alles ist möglich. Dabei sollten Sie natürlich noch ausgefallene Tricks und Stunts[7] hinlegen. Denn darauf warten die herumstehenden Zuschauer und Fotografen nur, die sie dann möglicherweise ganz groß auf dem Titelblatt eines Snowboard-Magazins herausbringen werden.

Angekündigt für Frühjahr 2002

Nightcaster[8]

Licht und Schatten

Action-Abenteuer für Xbox | Das Licht in die Welt zurückzubringen, ist die Aufgabe des jungen Zauberers Arran. Im Laufe des Abenteuers wächst der Held und erlernt neue Zaubersprüche, die Licht, Schatten, Feuer und Wasser beschwören. Mit diesen magischen Kräften lehrt er Unholde, Zombies und Orks das Fürchten. Mit dem rechten Mini-Steuerknüppel wird die Richtung der Zaubersprüche vorgegeben, so dass sich der Held im Kampf frei bewegen und in alle Richtungen feuern kann. Effektvolle Kämpfe stehen im Vordergrund des Spiels. Nur gelegentlich müssen kleine Rätsel gelöst werden.

Angekündigt für Frühjahr 2002



Zauberer Arran wächst mit seinen Aufgaben.

Gotham[10]

Tempo ohne Limit

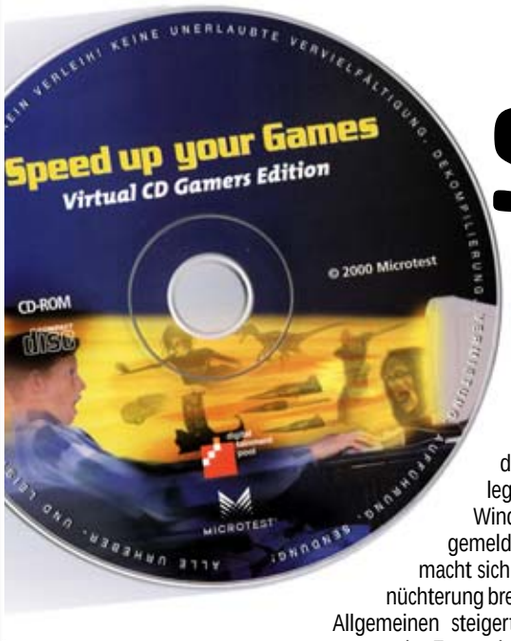
Rennspiel für Xbox | Es kommt nicht nur darauf an zu gewinnen, man muss auch cool fahren. Getreu diesem Motto wird in „Gotham“ nicht nur auf Zeit gerast. Es gibt auch Extrapunkte für spektakuläre Überholmanöver und Punktabzüge für Kollisionen. So brettern Sie mit „Stil“ durch die Innenstädte von London, Tokio, San Francisco und New York. Unterwegs gibt's Sehenswürdigkeiten zu sehen, etwa den Turm von Big Ben in London. Insgesamt soll es mehr als 300 Strecken in den vier Städten geben. Der Fuhrpark besteht aus 20 Autos namhafter Hersteller, die Microsoft aber noch nicht konkret genannt hat.

Angekündigt für Frühjahr 2002



Mit Vollgas durch die Londoner Innenstadt.

3 sprich: „Hailo“ 4 sprich: „Oddworld - Munk's Oddissi“ 5 sprich: „Ähb“ 6 sprich: „Ämpt: Fribtteil Ssnohbording“ 7 sprich: „Stants“ 8 sprich: „Neitkahster“ 9 sprich: „Asurick: Reis off Pirailßia“ 10 sprich: „Gossäm“



Speed up your Games: Virtual CD Gamers Edition[1]

Schneller spielen?

Mit mehr Tempo und einfacher spielen – so steht's zumindest auf der Verpackung. COMPUTERBILD-SPIELE wollte genau wissen, was dran ist

[1]spricht: „Spiihd app jor Gäims Wörtju-el Ssi Di Gäimers Idischen"

Zwei Dinge bezweckt der Hersteller der „Virtual CD Gamers Edition": Erstens sollen Computerspiele nicht mehr von CD-ROM, sondern von der Festplatte geladen werden. Das bringt prinzipiell mehr Tempo. Zweitens soll das leidige Wechseln der CD-ROMs entfallen. Ein Stück Bequemlichkeit mehr im stressigen Leben eines Computerspielers. Die CD-ROMs bleiben im Schrank. Das führt zu längerer Lebensdauer der Datenträger. COMPUTERBILD-SPIELE hat überprüft, ob das Programm hält, was es verspricht.

Die Idee hinter Virtual CD: Es wird ein virtuelles CD-ROM-Laufwerk S.194 in Windows angelegt. Das Programm kopiert den gesamten Inhalt der Original-CD-ROM in eine sogenannte Containerdatei. Die wird dann mit einem Befehl in das virtuelle Laufwerk eingelegt. Windows behandelt alles so, als sei ein weiteres echtes Laufwerk vorhanden. Das Spiel muss dann von diesem Laufwerk eingerichtet werden, am besten mit der Minimalinstallation. Per Tastendruck kann man zwischen den verschiedenen CD-Dateien umschalten, lästiges Wechseln der Spiele-CD-ROMs entfällt.

Es beginnt wirklich kinderleicht: Sie legen einfach die CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm. Dieses Verfahren wird im dünnen CD-Heftchen auch tatsächlich erklärt. So weit, so gut.

Aber von einer gedruckten Bedienungsanleitung fehlt in der geräumigen Verpackung jede Spur. Selbst ist also der gewitzte Spieler und kämpft sich durch die Anleitung auf dem Bildschirm. Anfänger können da schon mal Probleme bekommen. Nachdem die erste Containerdatei angelegt und in Windows angemeldet ist, macht sich schnell Ernüchterung breit. Denn im Allgemeinen steigert das Programm das Tempo im Vergleich zur Silberscheibe weder beim Installieren noch beim Laden. Die Zeitgewinne sind, wenn überhaupt vorhanden, minimal. Dazu addieren sich je nach Spiel weitere Minuten bis hin zu mehreren Stunden, um die Containerdatei überhaupt anzulegen. Ebenfalls missglückt ist die Möglichkeit, mittels Tastendruck die Containerdateien zu wechseln. Etliche Spiele programmieren nämlich die Tastatur für eigene Zwecke um und lassen eine Auswertung der gedrückten Tasten durch andere Programme gar nicht zu. Außerdem erkennt der für den Wechsel zuständige Programmteil die Containerdateien nicht immer, obwohl sie vorhanden und im Hauptprogramm vermerkt sind. Der Grund dafür ließ sich trotz Tests auf unterschiedlichen Computern nicht feststellen.

Auch die angepriesene Möglichkeit, ohne Original-CD-ROM zu spielen, klappt nicht wie versprochen. Mit einigen kopiergeschützten Spielen funktioniert es, mit anderen dagegen nicht. Zumindest zum Start muss dann das Original im Laufwerk liegen. Sie müssen Ihre Spiele also immer aus dem Schrank holen, die „Schutzfunktion" ist dahin.

Fazit: viel Verpackung, wenig Inhalt. Diese Charakterisierung des Paketes kann man sinngemäß auch auf den Nutzen des Programms übertragen. Die versprochenen Möglichkeiten ergeben sich gar nicht oder nur in geringem Maße. Merkliche Geschwindigkeitssteigerungen? Fehlanzeige, manchmal dauert's sogar länger. Dazu gesellen sich Fehler im Programm. Und mit welchem Spiel Virtual CD Gamers Edition überhaupt funktioniert, ist auch nicht sicher – und schneller spielen schon gar nicht.

Testergebnisse im Detail

SPEED UP YOUR GAMES: VIRTUAL CD GAMERS EDITION Version 3.0.7.	GEWICHTUNG		
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/216698 (0,24 DM/Min.)	1,96
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	keine (www.dtp-ag.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	01805/216698 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	040/66991010 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**10%**		**1,75**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (9 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion/verbleibender Programmrest (gemessen)	2%	0,0700	1,26
Sprache Installationsanweisungen (überprüft)	5%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**7%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
FUNKTIONIERT MIT FOLGENDEN SPIELEN (verwendeter Lesemodus)	**42%**		**2,67**
America (alle Modi)	7%	nein	6,00
Anstoß 3 (alle Modi)	7%	nein	6,00
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 (Korrektur 1)	7%	ja	1,00
Icewind Dale (Korrektur 2)	7%	ja	1,00
Jagged Alliance 2 (Korrektur 1)	7%	ja	1,00
NHL 2000 (Korrektur 1)	7%	ja	1,00
BENÖTIGTE ZEIT FÜR ERSTELLUNG DER CONTAINERDATEIEN	**9%**		**1,83**
America	1,5%	9 Min.	1,00
Anstoß 3	1,5%	12 Min.	1,00
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2	1,5%	23 Min.	2,00
Icewind Dale	1,5%	mehr als 120 Min. pro CD-ROM	5,00
Jagged Alliance 2	1,5%	10 Min. pro CD-ROM	1,00
NHL 2000	1,5%	11 Min.	1,00
BENÖTIGTE ZEIT FÜR INSTALLATION DES SPIELS VON CD/CONTAINERDATEI	**9%**		**4,67**
America	1,5%	kein Vergleich möglich[2]	6,00
Anstoß 3	1,5%	kein Vergleich möglich[2]	6,00
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2	1,5%	6 Min./7 Min.	5,00
Icewind Dale	1,5%	18 Min./12 Min.	2,00
Jagged Alliance 2	1,5%	11,5 Min./10,5 Min.	4,00
NHL 2000	1,5%	2 Min./2 Min.	5,00
LADEZEIT DES SPIELS VON CD/CONTAINERDATEI	**18%**		**5,17**
America	3,0%	kein Vergleich möglich[2]	6,00
Anstoß 3	3,0%	kein Vergleich möglich[2]	6,00
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2	3,0%	80 Sek./78 Sek.	4,00
Icewind Dale	3,0%	27 Sek./38 Sek.	5,00
Jagged Alliance 2	3,0%	9 Sek./12 Sek.	5,00
NHL 2000	3,0%	72 Sek./81 Sek.	5,00
SONSTIGES	**2%**		**1,00**
benötigter Festplattenplatz für Containerdateien wird angegeben	2%	ja	1,00
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,35**
ABWERTUNG		Fehler ignorieren klappt nicht mit der Einstellung „Normal"	+0,50
		Probleme beim Hinzufügen von Containerdateien	+1,00
TESTERGEBNIS		**mangelhaft ←**	**4,85**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (laut Hersteller)		29,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat März fand*)		Kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungsverhältnisses (Note x Preis)		4,85 x 30 = 145,50 = ungenügend[3]	

*ermittelt bei über 120 Händlern [2]Spiel funktioniert nicht mit Virtual CD Gamers Edition [3]abgewertet um zwei Noten, weil Testergebnis „mangelhaft"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Xbox mit „Anti-Gewalt-Chip“

Nach einer Mitteilung der Firma Microsoft soll deren neue Spielekonsole „Xbox“ einen elektronischen Baustein bekommen, der bei Bedarf Jugend gefährdende Spielinhalte automatisch abblockt. Die Kontrollfunktion soll durch die Eingabe eines Codes aktiviert, beziehungsweise abgeschaltet werden können. Dazu muss das Gerät jedoch geöffnet werden. 7 S.178

Aus und vorbei für Pentium 3

Die Firma Intel hat bekannt gegeben, dass die Produktion aller „Pentium-3“-**Prozessoren** S.194 zum Ende dieses Jahres eingestellt wird. Mit einer deutlichen



Auslaufmodell: „Pentium 3“.

Preissenkung sollen die „Pentium-4“-Typen für den Kunden attraktiver werden. Lediglich für mobile Computer, so genannte Notebooks, will die Firma Intel weiterhin Pentium-3-Prozessoren herstellen.
8 S.178

Start frei für Xbox-Teileproduktion

Das Unternehmen Nvidia hat die Entwicklung des **Grafikprozessors** S.194, der **Sound-** S.194 und der **Netzwerkkarte** S.194 für Microsofts Spielekonsole „Xbox“ abgeschlossen und die Bauteile zur Fertigung freigegeben. Der Grafikprozessor besteht aus mehr als 60 Millionen Transistoren. Zum Vergleich: Intels „Pentium-4“ -Prozessor hat etwa 42 Millionen Transistoren.
9 S.178

Lizenz für Xbox-Zubehör

Die Firma Interact hat als einer der ersten Hersteller eine Lizenz zur Herstellung von Steuerknüppeln, Spieletastaturen (Gamepads) und Lenkrädern für die Xbox erhalten. Erste Produkte sollen schon auf der Messe E3 in Los Angeles (Mai 2001) vorgestellt werden. 10 S.178

[1] sprich: „Pihntess“ [2] sprich: „Winfahst Dschiforß“

Pioneer DVD-U5S

DVDs aus eigener Brennerei

Als erster Hersteller präsentierte die Firma Pioneer ein Laufwerk, das sowohl **DVD-Rs** S.194 als auch CD-Rs mit Daten, Programmen, Filmen und Musik beschreiben kann. Das „DVD-U5S“ soll schon bald als Einbauelement für den Computer erhältlich sein, ebenso als separates Gerät zum Anschluss an die HiFi-Anlage. Die damit angefertigten beschriebenen CDs lassen sich mit jedem CD-ROM-Laufwerk oder CD-Spieler, die DVDs mit jedem **DVD-ROM-Laufwerk** S.194 oder DVD-Spieler abspielen lassen. Einen Verkaufspreis für das neue Gerät nannte die Firma Pioneer noch nicht. Der Zeitpunkt der Markteinführung ist ebenfalls noch nicht bekannt.

Infos bei: Pioneer Electronics Deutschland GmbH, Hanns-Martin-Schleyer-Str. 35, 47877 Willich, Tel. 02154/9130
11 S.178



Bild-Beschreibung: Videos (und andere Daten) selbst auf DVD „brennen“ – mit dem Laufwerk „Pioneer DVD-U5S“ bald möglich.

Iomega Peerless[1] Laufwerk

Mobiler Großspeicher



Plattenbau: Mobil-Laufwerk „Iomega Peerless“ mit viel Speicherplatz.

Datenmengen von mehreren **Gigabyte** S.194 sind meist nur auf einer **Festplatte** S.194 unterzubringen. Nachteil: Dieser Datenspeicher ist fest im Computer eingebaut. Doch von der Firma Iomega kommt jetzt das „Peerless Laufwerk“, das sich mit dem USB-**Anschluss** S.194 des Computers verbinden lässt und bis zu 20 Gigabyte an Daten speichern soll. Die zugehörige Platte in Form einer verblüffend kleinen Diskette wird ins Laufwerk eingelegt. Die Datenspeicher wird es mit unterschiedlichem Fassungsvermögen geben – von fünf bis 20 Gigabyte (für 260 bis 400 Mark).

Dank USB-Anschluss kann man das Gerät einfach mit anderen Computern verbinden und so rasch und sicher Daten austauschen. Das Peerless Laufwerk soll ab Herbst dieses Jahres für etwa 500 Mark im Handel erhältlich sein.

Infos bei: Text 100 GmbH, Nymphenburger Str. 168, 80634 München, Tel. 089/9983700
12 S.178

ATI Radeon VE

Einfall für zwei

„**Grafikkarte** S.194 mit dem besten Preis-/Leistungsverhältnis“ – so spricht die Firma ATI über ihr neuestes Produkt „Radeon VE“. Die Karte für 269 Mark ist mit einer „abgespeckten“ (langsameren) Version des hauseigenen „Radeon-“Prozessors bestückt. Zur Ausstattung gehören weiterhin 32 **Megabyte** S.194 **Grafikspeicher** S.194, ein **DVI-** S.194 und ein **TV-Ausgang** S.194. Über einen speziellen Adapter sollen an der Grafikkarte zwei Bildschirme gleichzeitig betrieben werden können. Das ist besonders für Benutzer von Grafikprogrammen wichtig, denn auf zwei Monitoren steht eine viel größere Arbeitsfläche zur Verfügung. Ebenfalls im Lieferumfang: ein Programm zum Abspielen von Spielfilmen auf **DVD-Video** S.194. Die „Radeon VE“ ist ab sofort im Handel.



Karten-Trick: ATI-Grafikkarte „Radeon VE“ für zwei Monitore.

Infos bei: ATI Technologies (Europe) GmbH, Keltenring 13, 82041 Oberhaching, Tel. 089/665150 13 S.178

Leadtek Winfast Geforce[2] 364 MB DDR

Karten-Zahlung

Fünf Hersteller werden **Grafikkarten** S.194 auf den Markt bringen, die als **Grafikprozessor** S.194 den „Geforce 3“ von Nvidia verwenden (COMPUTER-BILD-SPIELE berichtete in Heft 4/2001). Zu den ersten Unternehmen gehört die Firma Leadtek. Die neue Grafikkarte „Winfast Geforce 3 64 MB DDR“ hat 64 **Megabyte** S.194 **Grafikspeicher** S.194, **DVI-** S.194 und **TV-Ausgang** S.194. Im Lieferumfang befindet sich das Programm „Winfast DVD“ zum Abspielen von Spielfilmen auf **DVD-Video** S.194. Genauso schwindelerregend wie die versprochene Geschwindigkeit beim Bildaufbau (je nach Bildauflösung und Spiel bis zu 150 Bilder pro Sekunde) ist auch der empfohlene Verkaufspreis: stolze 1200 Mark sollen Kunden für die Winfast Geforce 3 64 MB DDR von Leadtek hinblättern. Im Handel ist die neue Grafikkarte ab Mitte April.





Geld macht nicht glücklich? Da hilft nur: ausgeben. Zum Beispiel für die Hochleistungs-Grafikkarte „Geforce 3 64 MB DDR“ von Leadtek.

Infos bei: Leadtek – data link international GmbH, Wendenstr. 309, 20537 Hamburg, Tel. 040/25170704
14 S.178

Guillemont Game Theater[3] XP

Alles auf eine Karte



Zentral-Organ: anschlussfreudige Soundkarte „Game Theater XP".

„Eine **Soundkarte** S.194 für den Vielspieler" nennt die Firma Guillemot ihre „Game Theater XP". Mit der Soundkarte für den Einbau in den Computer wird ein externes Gerät geliefert, das über ein Kabel Kontakt zur Karte hält. Es hat vier **USB-Anschlüsse** S.194 zur Installation von Lenkrädern, Steuerknüppeln, Spieletastaturen oder gar Computermäusen. Des weiteren sind je zwei **optische digitale Ein- und Ausgänge** S.194 zum Anschluss an die HiFi-Anlage vorhanden. Überdies können Sie bis zu sechs Lautsprecher (beispielsweise Raumklang-Boxen) anschließen. Zwei **MIDI-Eingänge** S.194, an denen etwa ein Keyboard[4] (elektronisches Tasteninstrument) betrieben werden kann, sind auch vorhanden. Natürlich hat das Gerät auch Anschlüsse für Kopfhörer und Mikrofon. Die Game Theater XP ist ab sofort für 399 Mark im Handel.

Infos bei: Guillemot GmbH, Am Hammer 15 b, 90455 Nürnberg, Tel. 0211/338000
15 S.178

Elsa Microlink ISDN USB Connect

Schnell ins Netz gegangen

Tempo für die Internet-Verbindung verspricht die Firma Elsa Käufern des **ISDN-Modems** S.194 „ISDN USB Connect". Und das auch, weil die Installation per **USB-Anschluss** S.194 einfach und zügig vonstatten gehen soll. Das Gerät soll sich auch bei laufendem Computer anschließen lassen. Alles weitere läuft dann laut Hersteller automatisch ab: Erkennung des Modems, und Installation der notwendigen Steuerungsprogramme (Treiber). Dann nur noch die mitgelieferten Programme installieren – fertig, so Elsa. Weitere Vorteile: Das externe Gerät benötigt keine eigene Stromversorgung. Und das mitgelieferte Programm ermöglicht Telefonieren, Faxen, Senden und Empfangen von elektronischer Post (E-Mail) und das Senden von **SMS** S.194. Ebenfalls an Bord ist eine Anrufbeantworter-Funktion.

Für 159 Mark ist das ISDN USB Connect ab sofort im Handel.

Infos bei: Elsa AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen, Tel. 0241/6065112
16 S.178



Jagende Verbindung: ISDN-Modem „Elsa Microlink ISDN USB Connect".

Transmeta Crusoe[5] TM 5400

Rechen-Exempel

Wenn Sie einen tragbaren Computer (Notebook) kaufen, so befindet sich darin wahrscheinlich ein **Prozessor** S.194 von Intel oder AMD. Das könnte sich ändern, wenn's nach der Firma Transmeta geht. Die präsentierte auf der CeBIT einen neuen Prozessor. Der „Crusoe TM 5400" arbeitet, je nach Ausführung, mit einer **Taktfrequenz** S.194 zwischen 500 und 700 **Megahertz** S.194. Weil er besonders Strom sparend ausgelegt sein soll, dürfte er vorwiegend in mobilen Computern zum Einsatz kommen. Preise und Marktstart sind noch nicht bekannt.



Konkurrenz für Intel und AMD? Versuchen kann man's ja …

Infos bei: Transmeta Corporation, 3940 Freedom Circle, Santa Clara, Canada 95054, Tel. 00408/919/6818
18 S.178

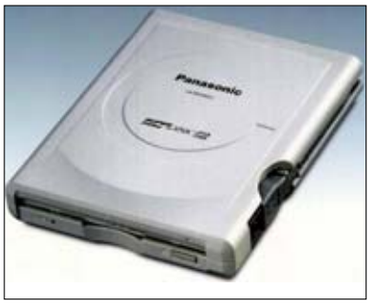
Panasonic FD32MB

Raum-Ausnutzung

Auf einer herkömmlichen **Diskette** S.194 lassen sich maximal 1,44 **Megabyte** S.194 Daten speichern. So war das jedenfalls bisher. Mit dem Laufwerk „FD32MB" sollen laut Hersteller Panasonic bis zu 32 Megabyte auf der kleinen Scheibe Platz finden. Mit dieser Technik könnte die etwas in die Jahre gekommene Diskette durchaus wiederbelebt werden.

Das externe Gerät benötigt einen **USB-Anschluss** S.194 und das Betriebssystem Windows 98. Für umgerechnet etwa 175 Mark soll das FD32MB in Japan ab sofort erhältlich sein. Wann es auf den deutschen Markt kommt, steht noch nicht fest.

Infos bei: Panasonic Deutschland GmbH, Winsbergring 15, 22525 Hamburg, Tel. 040/85490
17 S.178



Platz gemacht: 20-fache Diskettenkapazität mit dem Laufwerk „Panasonic FD32MB".

Creative Labs Soundworks[6] Slim 500

Hören und sehen

Schick anzusehen sind sie. Und klangstark sollen die neuen Computer-Lautsprecher „Soundworks Slim500" aus dem Hause Creative Labs auch sein. Zu diesem Boxensystem gehören zwei nur etwa drei Zentimeter tiefe Hoch- und Mittelton-Lautsprecher sowie ein Tiefton-Lautsprecher (Subwoofer[7]).

Der Hersteller gibt eine maximale Leistung von 25 **Watt** S.194 an. Das sollte für genügend Lautstärke am Computer-Arbeitsplatz reichen. Im Lieferumfang ist eine Kabelfernbedienung, die das Ein- und Ausschalten sowie das Regeln der Lautstärke erlauben soll. Der Verkaufspreis für die neuen Soundworks Slim 500 beträgt 179 Mark. Ab Mitte April sollen sie im Handel stehen.

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring, Tel. 069/66982900
19 S.178



Blaue Stunde: Das Lautsprechersystem „Soundworks Slim 500" von Creative Labs räumt mit dem PC-Einheitsgrau auf.

Kurz vorgestellt

Flotter CD-Rohling

Mit dem „Mmore 24X" soll das Beschreiben von **CD-Rs** S.194 mit 24-fachem Tempo möglich sein (gemessen an der Abspielgeschwindigkeit herkömmlicher Musik-CDs). Damit hielte die Firma Mmore den aktuellen Geschwindigkeitsrekord für CD-Rohlinge. Bisher war das Beschreiben mit maximal 16-fachem Tempo möglich. Natürlich benötigen Sie auch einen speziellen CD-Brenner, der die Rohlinge mit diesem Tempo beschreiben kann. Die Mmore 24X gibt es mit zwei Fassungsstärken: 650 **Megabyte** S.194 (1,30 DM) und 700 Megabyte (1,50 DM). Im Handel sind die CD-Rs ab sofort zu haben.



Brand-Beschleuniger: Flotte CD-R „Mmore 24X".

Infos bei: MMore International GmbH, Fritz-Peters-Str. 42-44c, 47422 Moers, Tel. 02841/967010
20 S.178

Volle Dröhnung

Wer nicht hören will, muss fühlen: Mit dem „Brain Bass Shaker"[8] aus dem Hause Pearl geht beides. Der Kopfhörer hat spezielle Vibrations-Ohrmuscheln. Die begleiten besonders tiefe Töne (Bässe) mit leichten Vibrationen. So soll ein besonders realistisches Klangerlebnis entstehen – egal, ob beim Actionspiel, beim Spielfilm oder mit Musik. Die Stärke der Vibration lässt sich laut Hersteller über einen Regler im Anschlusskabel beliebig erhöhen oder verringern. Für 39 Mark ist der Brain Bass Shaker ab sofort im Handel.
21 S.178



Da werden Ihre Ohren Augen machen: „Brain Bass Shaker".

3 sprich: „Gälm Ssäter" 4 sprich: „Kihbohd" 5 sprich: „Krusoh" 6 sprich: „Ssaundworks" 7 sprich: „Ssabbwuhfer" 8 sprich: „Brain Bäß Schäker"

Kurz vorgestellt

Neu von Yahoo

Von der Internet Firma Yahoo! kommt die „Yahoo! Maus“ – eine Computer-Maus mit optischem Sensor statt Kugel. Der tastet die Tischoberfläche bis zu 1500 Mal pro Sekunde ab und soll so besonders präzise arbeiten. Zudem entfällt die Reinigung der Maus.



Ohne Kugel: „Yahoo! Maus“.

Ferner stellte die Firma das „Yahoo! Keyboard“ vor. Die Computer-Tastatur kommt ohne Anschlusskabel aus. Alle Befehle werden per Funk zum Computer übertragen. Die Tastatur hat außer den normalen Tasten



Ohne Kabel: „Yahoo! Keyboard“.

für Buchstaben und Zahlen auch noch Knöpfe – beispielsweise zur Steuerung des CD-Spieler-Programms oder zum Regeln der Lautsprecher-Lautstärke. Die Yahoo! Maus ist für 14 Mark, das Yahoo! Keyboard für 58 Mark ab sofort im Handel. 22 S.178

500 geheime Tricks

Auf dem neuen „Gameboy Xploder Fun[1]“ sind über 500 geheime Tricks (Cheats) für Gameboy-Spiele gespeichert. Statt lange herumzuprobieren, wie es in die nächste Spielstufe geht, laden Sie einfach einen geheimen Trick, und schon ist das störrische Monster erledigt. Das Gerät wird einfach in den Schacht für das Spielmodul gesteckt. Am Gameboy Xploder Fun befindet sich wiederum ein Einschub, der dann das Spielmodul aufnimmt. Der elektronische „Schummelexperte“ soll alle Spiele automatisch erkennen. Für 50 Mark ist das Gerät mit den geheimen Tricks ab sofort im Handel.

Infos bei: Fire International GmbH, Siemensring 25, 47877 Willich, Tel. 02154/945251 23 S.178

[1] sprich: „Gämbeu Explohder Fann“ [2] sprich: „Forß Ar Ess Schifter“ [3] sprich: „Äckustiks“ [4] sprich: „Kordless Mausman Optickel“

Act Labs Force RS Shifter[2]

Schnell geschaltet

Neu von der Firma Act Labs: das PC-Spielelenkrad „Force RS Shifter“. Seine Besonderheit ist eine „richtige“ Gangschaltung. Bei herkömmlichen Lenkrädern sitzt die Schaltung fest links neben dem Steuer. Act Labs dagegen hat dem Gangwechsel ein eigenes Gehäuse spendiert. Das können Sie dort hinstellen, wo Sie es am besten erreichen, und dann am Tisch verschrauben. Und: Statt nur auf- und abwärts schalten zu dürfen, haben Sie hier eine richtige Schaltkulisse mit sieben Vorwärtsgängen und einem Rückwärtsgang. Mit einer Schablone kann man Gänge sperren und so die Gangschaltung an das jeweilige Spiel anpassen. Das Force RS Shifter hat neun Bedientasten sowie – natürlich – Gas- und Bremspedal. Soviel Realismus ist nicht billig: Das Act Labs Force RS Shifter kostet schon ohne Schalthebel mindestens 342 Mark. Für die Schaltbox sind weitere 147 Mark fällig. Zu haben per Internet-Bestellung unter 24 S.178.



Hier kommen Sie in die Gänge: Lenkrad mit „echter“ Schaltung.

Infos bei: Act Labs GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805/125133, 10 S.178

Primax Acoustics[3] 700S

Drei-Klang

„Ein besonders günstiges Lautsprechersystem“ nennt die Firma Primax ihr neues „Acoustics 700S“. Es besteht aus zwei Boxen für die hohen und mittleren Töne sowie einer für die besonders tiefen Bässe. Die Leistung des Lautsprechersystems wird mit 16 Watt angegeben. Der Verkaufspreis für das Lautsprechersystem Acoustics 700S von Primax beläuft sich auf 119 Mark. Im Handel sind sie ab sofort zu haben.

Infos bei: Primax GmbH, Fritz-Peters-Str. 42-44c, 47422 Moers, Tel. 02841/967010 20 S.178



Die Drei von der Klangstelle: Lautsprechersystem „Acoustics 700S“ von Primax.

Logitech Cordless Mouseman Optical[4]

Keine Kugel, kein Kabel

So genannte optische Mäuse (mit Lichtsensor statt Mauskugel) sind nichts Neues. Übertragen sie alle Bewegungsmeldungen jedoch auch noch per Funk, also drahtlos, so geht das als Weltneuheit durch. Die Firma Logitech stellte auf der Cebit als einziger Hersteller mit dem „Cordless Mouseman Optical“ so ein Gerät vor. Kabelsalat und eingeschränkte Bewegungsfreiheit gehören damit der Vergangenheit an.

Die Cordless Mouseman Optical von Logitech ist ab sofort für 149 Mark im Handel.

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering, Tel. 069/92032166 25 S.178



Hier kommt die Maus, die nicht mehr an der Leine gehen muss.

Hercules 3D Prophet 4500 64MB

Die Kunst des Weglassens

Die Firma Hercules bringt eine **Grafikkarte** S.194 mit neuem **Grafikprozessor** S.194 auf den Markt: Auf der „3D Prophet 4500 64 MB“ sitzt, anders als bei den meisten Konkurrenzprodukten, kein Geforce-3-Chip sondern der neue „Kyro-2-Chip“. Ein Kniff soll für atemberaubende Geschwindigkeit beim Bildaufbau und zugleich beste Bildqualität sorgen: Nicht sichtbare Bildinhalte werden aussortiert und somit erst gar nicht berechnet. Der Prozessor arbeitet dabei mit einer **Taktfrequenz** S.194 von 175 **Megahertz** S.194. Schnell soll auch auch der Zugriff auf den 64 **Megabyte** S.194 großen Grafikspeicher erfolgen. Für 330 Mark soll die 3D Prophet 4500 64 MB ab Mitte April im Handel sein.

Infos bei: Guillemot GmbH, Am Hammer 15 b, 90455 Nürnberg, Tel. 0211/338000 15 S.178



Weniger ist mehr: Grafikkarte „3D Prophet 4500 64 MB“ von Hercules.

Computer 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.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Novitas

Gut und günstig – unter diesem Motto gründete Novitas 1997 Green Pepper. Spiele, die bereits vermarktet wurden, werden zum günstigen Preis von 12,95 Mark angeboten. Darunter so namhafte Titel wie „Command & Conquer“[1] oder „Der Industriegigant“. Das Konzept ging auf: Green Pepper erreichte mit der 20 Titel starken Serie mittlerweile einen Marktanteil von fünf Prozent bei den PC-Spielen unter 55 Mark (laut Media Control). Bis heute macht das eine verkaufte Stückzahl von 1,3 Millionen Spielen. Glückwunsch!

Verlierer

Shoebox

Shoebox ist in den letzten Wochen gleich zwei Mal auf die Nase gefallen. Zur Sat.1-Show „Girlscamp“[2] will die Firma das gleichnamige Spiel auf den Markt werfen. Aber die Zuschauerquoten der Fernsehsendung purzelten blitzartig in den Keller und mit ihnen auch die Absatzaussichten fürs Spiel. Ende März sollte außerdem das Quiz-Spiel „Wirst Du Milliardär?“ erscheinen. Zunächst wurde der Titel auf Grund lizenzrechtlicher Probleme verschoben. Das Spiel sei dem Erfolgstitel „Wer wird Millionär?“ zu ähnlich, hieß es. Nach dem Versuch, Aussehen und Verpackung zu ändern, meldete Shoebox jetzt: „Der Titel wird nicht erscheinen.“

IN

- Die neueste „Moorhuhn“-Version spielen – weil die Landschaft in „Moorhuhn Winteredition“ so schön verschneit ist
- Den PC mit einem 1,2-Gigahertz-Prozessor aufrüsten – weil dann die Bilder beim Spielen richtig laufen lernen

OUT

- Bei Kollegen mitten im Spiel die Tastenkombination Alt + F4 ausprobieren – das Spiel ist zu Ende, der Punktestand ist futsch und das Betriebsklima im Eimer!
- Andere beim Spielen mit Fragen nerven, die im Handbuch beantwortet werden – selber lesen macht schlau

1 sprich: „Kommahnd änd Konker“ 2 sprich: „Görlskämp“ 3 sprich: „Schihp Doggn Wulf“ 4 sprich: „Tarriken“ 5 sprich: „Star Wohrs Bättel for Näbuh“ 6 sprich: „Indiäna Dschohns“ 7 sprich: „Kelli Släters Pro Ssörfer“



Foto: ddp

Christian (28) weiß, wo der Frosch die Locken hat, und bleibt auch beim Spielen an der Playstation 2 immer schön cremig.

Es ist geil, Spieler zu sein

Der Big-Brother-Container machte ihn bekannt: Christian (28) ist seit seinem Aufenthalt in der Fernseh-WG ein Star. Mit seiner Single „Es ist geil, ein Arschloch zu sein“ belegte er sechs Wochen Platz 1 in den Charts, seit Ende Januar gibt's von Christian ein ganzes Album: „Nominator“.

Christian spielt nicht nur gern vor der Kamera, sondern auch an der Playstation: „Das Einzige, was ich mir seit Big Brother geleistet habe, ist eine ‚Playstation 2‘.“ Und womit füttert er seine neue Konsole? „Kommt auf Zeit und Stimmung an: für zwischendurch ein paar Prügel- oder Rennspiele, bei mehr Zeit ausgedehnte Adventures … Oder ich suche die ‚Secrets‘ bei Lara Croft.“ Für den bekennenden Zicken-Hasser ist klar, wie ein Spiel aussehen müsste, in dem er die Hauptfigur ist: „Vermutlich ein Spiel, in dem der Spieler in höchstens 106 Minuten alle möglichen Zecken und Zicken aus einem Haus rauswerfen muss, ohne dass seine Powerliste durch ‚Psycho-Attacken‘ Schaden nimmt!“ Seine Botschaft an die COMPUTERBILD-SPIELE-Leser: „Es gibt ohne Frage endgeile Spiele, wie Ego-Shooter, Simulationen oder Adventures, die man sich wochenlang reinziehen kann. Aber das beste Spiel heißt ‚Leben‘. Nicht verpassen: täglich!“

Riesenposter für 0 Mark

Erst kürzlich verschenkte Infogrames lebensgroße Pappaufsteller an COMPUTERBILD-SPIELE-Leser. Jetzt zeigt sich der Spielehersteller schon wieder großzügig – mit einem Riesenstapel übergroßer Poster. Auf den 1,50 mal 2,20 Meter großen Plakaten prangt ein Motiv zum Geschicklichkeitsspiel „Sheep, Dog n' Wolf“[3] für PC und Playstation (Erscheinungstermine: PC im Juni, Playstation im Mai). Wer ein Poster haben will, schickt eine Postkarte an: Infogrames Deutschland, z. Hd. Felix Krause, Stichwort: Poster, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich. Und auch diesmal gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst!



Keine Angst vor Maul- und Klauenseuche.

Haste Töne ...

In der Welt der Computerspiele ist er ein wahrer Guru: Chris Hülsbeck. Er komponiert Musik für Computerspiele, und das seit mehr als 20 Jahren. Spiele-Veteranen dürften die Klänge des Actionspiels „Turrican“[4] für den PC-Vorgänger „Amiga“ noch im Ohr haben. Hülsbeck zeichnet außerdem für den Sound der Spiele „Star Wars Battle for Naboo“[5] und „Indiana Jones“[6] verantwortlich. Jetzt gibt's eine Single mit Hülsbeck-Tönen: „Giana Sisters 2001“ (12 Mark). Auf der Silberscheibe ist Musik zum gleichnamigen Kultspiel, das vor Jahren auf Heimcomputern des legendären Typs „Commodore 64“ lief. Das reicht Ihnen nicht? Dann warten Sie auf „Chris Hülsbeck – The Mix“. Das Album (30 Mark) soll noch im April erscheinen. Inhalt: Ein Sammelsurium aus Computerspiel-Musiken.



Heiße Scheibe – coole Klänge.

Sega ohne Führung



Foto: Reuters

Neuer Schock für Sega: Mitte März verstarb Firmenpräsident Isao Okawa (Foto). Der 74-jährige erlag den Folgen eines Herzinfarkts.

Derzeit befindet sich Sega ohnehin in einer schwierigen Phase. Das Unternehmen hat sich aus dem Hardware-Geschäft zurückgezogen, will sich künftig auf die Produktion von Spielen konzentrieren. Ob der Tod des Präsidenten die Entwicklung der Firma beeinflussen wird, lässt sich noch nicht absehen. Derzeit ist auch unklar, wer Okawa nachfolgen soll.

Weltklasse-Surfer verpflichtet

„Kelly Slater's Pro Surfer“[7] schlägt schon jetzt hohe Wellen. Im Herbst soll das Surfspiel für die Playstation 2 erscheinen. Jetzt gab Spielehersteller Activision bekannt, dass man neben dem sechsmaligen Surf-Weltmeister Kelly Slater weitere Spitzen-Wellenreiter für das Spiel verpflichten konnte. Im Spiel werden Lisa Andersen, Tom Caroll, Tom Curren, Nathan Fletcher, Bruce Irons, Rob Machado und Kalani Robbein nicht nur zu sehen, sondern auch zu steuern sein. Activision verspricht: „Alle Surfprofis werden mit ultrarealistischen 3D-Modellen und Animationen dargestellt, die auch ihren persönlichen Surf-Stil und ihre speziellen Tricks ins Spiel einfließen lassen.“



Was für ein Brett: Surfprofi Lisa Andersen.



Macht die Welle: Kelly Slater.

Fotos: Sportimage, AP

VORAUSSICHTLICHER VERKAUFSSTART NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel
ABENTEUERSPIELE		
Alone in the Dark – The new Nightmare	PS GBC	16. Mai 2001
Digimon World	PS	27. April 2001
Hercules	GBC	Mai 2001
Simon the Sorcerer 3D	PC	Mitte April 2001
Spongebob Squarepants – Legend of the lost Spatula	GBC	Ende Mai 2001
Stupid Invaders	DC	Mai 2001
The Powerpuff Girls: Toonsville soll grüner werden	GBC	Mai 2001
The Simpsons: Treehouse of Horror	GBC	April 2001
Tiny Toons: Dizzy's Candy Quest	GBC	Mai 2001
Winny Puuh – Tiggers Honigjagd	N 64	April 2001
Xena – Warrior Princess	GBC	Mai 2001
ACTIONSPIELE		
Army Men – Air Attack: Blade's Revenge	PS 2	11. Mai 2001
Army Men – Green Rogue	PS 2	12. April 2001
Army Men – Sarges Heroes	PS 2	12. April 2001
Army Men – Omega Soldier	PS	12. April 2001
Commander Keen	GBC	Mai 2001
Doug's Big Game	GBC	Mai 2001
Evil Dead: Hail to King	DC	Ende Mai 2001
Giants	PS 2	Mai 2001
Gungriffon Blaze	PS 2	April 2001
Inspector Gadget	PS	Mai 2001
Rainbow Six: Rogue Spear	PS	Mai 2001
Red Faction	PS PS 2	Ende Mai 2001
Roswell Conspiracies	PS GBC	Mai 2001
Schlümpfe – Auf die Plätze, fertig, los!	PC	9. Mai 2001
Seven Blades	PS 2	Mai 2001
Silpheed – The lost Planet	PS 2	April 2001
Spiderman	DC	Mai 2001
Spiderman 2	GBC	Mai 2001
Star Trek: Voyager Add-On	PC	Mai 2001
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear	DC	April 2001
Warriors of Might & Magic	PS PS 2	27. April 2001
WDL: Thunder Tanks	PS 2	6. April 2001
Wolverine	GBC	Mai 2001
FLUGSIMULATIONEN		
Eurofighter Typhoon	PC	4. Mai 2001
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Asterix Maximum Gaudium	PC PS	30. Mai 2001
Ballermann	PC	Ende Mai 2001
Banjo-Tooie	N 64	April 2001
Happy Hippos: Geheimnis der Hippo Insel	GBC	Ende April 2001
In einem Land vor unserer Zeit	GBC	Anfang Mai 2001
Kuri Kuri Mix	PS 2	10. Mai 2001
M & M's: Mini Madness	GBC	9. April 2001
Sheep Dog'n Wolf	PS	23. Mai 2001
PUZZLESPIELE		
Tetris	DC	April 2001
QUIZSPIELE		
You don't know Jack	PS	Mitte April 2001

Spiel	Gerät	im Handel
RENNSPIELE		
Batman Gotham Racer	PS	April 2001
Grand Prix 3 2000	DC	April 2001
Leadfoot	PC	Mai 2001
Rumble Racing	PS 2	17. Mai 2001
Star Wars: Super Bombad Racing	PS 2	Mai 2001
Stunt GP	PC DC	Mai 2001
The Flintstones in Viva Rock Vegas	PS 2	Mai 2001
Tokyo Highway Challenge 2	PS 2	Mai 2001
Viper Heat	PS 2	Mai 2001
ROLLENSPIELE		
Anachronox	PC	Mai 2001
Dragon Riders	PC DC	Mai 2001
Ephermeral Fantasia	PS 2	Mai 2001
Harvest Moon	PS	April 2001
Harvest Moon 2	GBC	Mai 2001
Summoner	PS 2	27. April 2001
Summoner	PC	Ende Mai 2001
SIMULATIONSSPIELE		
Bundesliga Manager X	PC	Mai 2001
Die Gilde	PC	16. Mai 2001
Die Völker 2	PC	31. Mai 2001
DSF Fußball Manager 2001	PC PS 2 PS	Mai 2001
Kiss Pinball	PS	6. April 2001
Tropico	PC	27. April 2001
SPORTSPIELE		
Anstoß Action	PC	Anfang Mai 2001
Beach Volleyball	GBC	April 2001
Matt Hoffmanns Pro BMX	PS GBC	25. Mai 2001
Sesame Street Sports	GBC	Mai 2001
Sky Surfer	PS 2	Mitte Mai 2001
Tiger Wood PGA Tour 2001	PS 2	11. April 2001
UEFA Challenge	PS	11. April 2001
STRATEGIESPIELE		
Art of Magic	PC	Mai 2001
Black & White	PC	5. April 2001
Commandos 2	PC	Mai 2001
Conflict Zone	PC	Mai 2001
Der Clou 2	PC	6. April 2001
Desperados	PC	18. April 2001
Gangsters 2	PC	Mai 2001
Golem	PC	April 2001
Heroes Chronicles – The Final Chapters	PC	4. Mai 2001
Heroes of Might and Magic	PS 2	11. Mai 2001
Original War	PC	April 2001
Ring of Red	PS 2	Mai 2001
Shogun Total War: The Mongol Invasion	PC	17. Mai 2001
Squad Leader	PC	Mitte April 2001
Starship Troopers	PC	Mitte April 2001
TANZSPIELE		
Disneys Dschungelbuch	PS 2	April 2001

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

Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

COMPUTER

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	 Die Siedler 4	Aufbauspiel	befriedigend	Ubi Soft	12 Jahren
2	 Wer wird Millionär?	Quiz	gut	Eidos Interactive	3 Jahren
3	 America – No Peace beyond the Line	Strategie	gut	Data Becker	12 Jahren
4	Cossacks – European Wars	Strategie	gut	CDV	12 Jahren
5	Patrizier 2 – Geld und Macht	Simulation	gut	Infogrames	3 Jahren
6	Die Sims	Aufbauspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
7	RTL Skispringen – Herausforderung 2001	Sport	gut	THQ	3 Jahren
8	Mechwarrior 4	Action	sehr gut	Microsoft	12 Jahren
9	Command & Conquer: Alarmstufe Rot	Strategie	gut	Electronic Arts	16 Jahren
10	No One Lives Forever	Action	sehr gut	Electronic Arts	16 Jahren
11	Age of Empires 2	Strategie	sehr gut	Microsoft	12 Jahren
12	Oni	Action	befriedigend	Take 2 Interactive	16 Jahren
13	FIFA 2001	Sport	gut	Electronic Arts	3 Jahren
14	Project I.G.I.	Action	gut	Eidos Interactive	16 Jahren
15	Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	–	Codemasters	3 Jahren
16	Sudden Strike	Strategie	gut	CDV	16 Jahren
17	Baldur's Gate 2 – Schatten von Amn	Rollenspiel	sehr gut	Virgin Interactive	12 Jahren
18	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
19	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
20	Giants	Action	gut	Virgin Interactive	16 Jahren
21	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	–	Activision	6 Jahren
22	Rollercoaster Tycoon	Aufbauspiel	–	Microprose	6 Jahren
23	Grand Prix 3	Rennspiel	sehr gut	Microprose	3 Jahren
24	Die Flucht von Monkey Island	Abenteuer	gut	Electronic Arts	3 Jahren
25	Call to Power 2	Aufbauspiel	gut	Activision	6 Jahren
26	Diablo 2 – Limited Edition	Rollenspiel	–	Havas Interactive	16 Jahren
27	Diablo 2	Rollenspiel	gut	Havas Interactive	16 Jahren
28	B-17 Flying Fortress – The Mighty 8th	Flugsimulation	befriedigend	Hasbro Interactive	16 Jahren
29	Gunman Chronicles (deutsche Version)	Action	befriedigend	Havas Interactive	16 Jahren
30	Pharao Gold	Aufbauspiel	–	Havas Interactive	6 Jahren

PLAYSTATION

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

PLAYSTATION 2

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

NINTENDO 64

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	The Legend of Zelda – Majora's Mask	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
2	James Bond – Die Welt ist nicht genug	Actionspiel	–	Electronic Arts	16 Jahren
3	Mario Party 2	Brettspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
4	Pokémon Stadium	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
5	Pokémon Snap	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
6	Super Smash Brothers	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
7	Mario Tennis	Sport	gut	Nintendo	3 Jahren
8	F1 Racing Championship	Rennspiel	–	Ubi Soft	3 Jahren
9	Tonic Trouble	Geschicklichkeitsspiel	–	Ubi Soft	3 Jahren
10	Mickey's Speedway USA	Rennspiel	gut	Nintendo	3 Jahren

GAMEBOY

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon – Trading Card Game (Color)	Kartenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Pokémon – Gelbe Edition	Abenteuer	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 – Pinball (Color)	Flipper	gut	Nintendo	3 Jahren
7	102 Dalmatiner (Color)	Geschicklichkeitsspiel	–	Activision	3 Jahren
8	Super Mario Bros. Deluxe (Color)	Geschicklichkeitsspiel	–	Nintendo	3 Jahren
9	Die 24 Stunden von Le Mans	Rennspiel	–	Infogrames	3 Jahren
10	Donkey Kong Country (Color)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren

DREAMCAST

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Phantasy Star Online	Rollenspiel	ausreichend	Sega	12 Jahren
2	Shen Mue	Action-Abenteuer	sehr gut	Sega	12 Jahren
3	Vanishing Point	Rennspiel	ausreichend	Acclaim	3 Jahren
4	Virtua Tennis	Sport	gut	Sega	3 Jahren
5	Dead or Alive 2	Prügelspiel	gut	Acclaim	16 Jahren
6	Tom Clancy's Rainbow Six	Action	–	Swing Entertainment	16 Jahren
7	Grandia 2	Rollenspiel	gut	Ubi Soft	6 Jahren
8	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	–	Activision	6 Jahren
9	Sega GT	Rennspiel	–	Sega	3 Jahren
10	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

Tropico

Strategiespiel für PC | Sind Sie reif genug für diese Insel?

INHALT

Eine bezaubernde Insel in der Karibik, eine freie Diktatorenstelle mit hundertprozentiger Einstellungsgarantie: der Traumjob? Kommt ganz darauf an, wer Sie sind und was Sie daraus machen. Sind Sie ein dicklicher Ex-Offizier, dann haben Sie das Militär im Rücken und die Pazifisten an der Gurgel. Als kleiner Arbeiter werden Sie bei diplomatischen Gesprächen nicht sehr ernst genommen, vom einfachen Volk aber verehrt. Und obwohl Sie als schicker Aufreißer generell einen sympathischen Eindruck hinterlassen, genießen Sie bei den Damen einen eher zweifelhaften Ruf. Jeder potenzielle Lebenslauf bringt Vor- und Nachteile mit sich.

Am Anfang sollten Sie sich aber erst einmal aufs Wesentliche konzentrieren. Denn zu diesem Zeitpunkt beschränkt sich Ihre Macht noch auf einen Haufen Sand mit wirtschaftlich nutzlosen Palmen und ungebildeten Einwohnern. Was Sie daraus machen, bleibt Ihnen überlassen. Beuten Sie Rohstoffe aus? Bauen Sie Tabak an und setzen Fabriken in die Landschaft? Investieren Sie in den Tourismus und erstellen noble Ferienhäuser? Erlauben Sie vielleicht sogar demokratische Wahlen?

Das stetig wachsende Gewusel auf der Insel wird bis ins Detail simuliert. Jeder Einwohner hat einen geregelten Tagesablauf, hat Freunde, gründet Familien mit mehr oder weniger vielen Kindern. Beobachten Sie Ihr Volk, schauen Sie, was ihm fehlt. Seien Sie ein guter Herrscher.

BEDIENUNG

„Tropico“ wird mit der Maus gesteuert, erinnert in der Bedienung an Spiele wie „Sim City“[1]. Doch trotz der vielen Möglichkeiten erschließt sich die Steuerung dem Spieler wie im Schlaf.

URTEIL

Diese Diktatorensimulation ist nicht umsonst eines der sehnlichst erwarteten Spiele des Jahres. Hält die endgültige Fassung, was die frühe Vorserientest-Version verspricht, dann wird der Spaß- und Suchtfaktor gewaltig. Diese Mischung aus Aufbau- und Simulationsspiel hat das Zeug zu einem „sehr guten“ Spiel.

[1] sprich: „Ssitti“



Club-Urlaub: Wellblech-Ferienbungalows für die ganze Familie.

Tropico

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Take 2 Interactive
Telefon	089/278220
Im Handel ab	27. April 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keine
Altersempfehlung	ab 10 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2-200/32 MB
Wahrscheinlicher Preis	98 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	Dreamcast

Prognose:



sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Mech Commander 2

Strategiespiel für PC | Roboter bauen, aufrüsten und kämpfen lassen – da fliegt dir ja das Blech weg

INHALT

Ein Söldner zu sein, ist nicht gerade leicht. Selbst, wenn man in ferner Zukunft Kämpfe in stählernen, waffenstarrenden Kolossen erledigt. Denn es ist wichtig, welchem der drei vorherrschenden Machtblöcke Sie Ihre Dienste als käuflicher Soldat anbieten.

Leider besitzen auch Ihre Feinde viele der haushohen Roboter mit guten Piloten, die Ihnen den Garaus machen wollen. Wildes Ballern hilft meist wenig, vielmehr ist kluge Taktik gefragt, um den starken Feind zu besiegen.

Müssen Sie in der Nacht einen Auftrag erledigen, so erhellen bald gleißende Laserblitze das Dunkel. Was auf dem Schlachtfeld übrig bleibt, kann Ihre Truppe einsammeln und für Reparatur oder Umbau der eigenen Einheiten verwenden. Denn eins ändert sich auch in Zukunft nicht: Ersatzteile sind rar und teuer.

Sie befehligen bis zu 16 solcher Mechs. Auch die Zusammensetzung und Ausbildung der eigenen Truppe bestimmen Sie. Und entscheiden, welche Mech-Piloten am besten für bestimmte Taktiken geeignet sind: Verteidigung, Angriff oder einfach nur Nachschub. Technologien müssen erforscht, Fabriken und Kontrollzentren gebaut werden. Ein mitgeliefertes Programm (Editor) ermöglicht es, eigene Aufgaben zu erstellen und über das weltweite Datennetz Internet mit Freunden auszutauschen.

BEDIENUNG

Das gesamte Strategiespiel steuert der Kommandant bequem mit der Maus. Tastatur-Kommandos stehen alternativ zur Verfügung.

URTEIL

„Mech Commander" war ein großer Verkaufserfolg. Und die erste Einschätzung des neuen Titels „Mech Commander 2" zeigt eine ähnliche Tendenz. Tolle Grafik, ein hervorragender räumlicher Eindruck (3D), viele Optionen beim Bauen, Erforschen und Ausbilden – das Strategiespiel vereint die Vorzüge vieler anderer Spiele. Eine fesselnde Story dürfte auf dem Hintergrund ganzer Buchreihen kein Problem sein. Für Battletech[3]-Freunde ein Muss, alle anderen sollten auf jeden Fall einen Blick riskieren.

[2] sprich: „Meck Kommahnder" [3] sprich: „Battleteck"



Heiße Schneebälle: Die Roboter schießen scharf.



Günstige Position: „Mechs" beim Angriff von oben.

Mech Commander 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Microsoft
Telefon	089/31760
Im Handel ab	Sommer 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/max. 8
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	noch unbekannt
Wahrscheinlicher Preis	noch unbekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Blitz-Krieg: Ihre Einheiten feuern aus allen Lasergeschützen auf die gegnerischen Blechbüchsen.

RIM

Strategiespiel für PC | Und wieder mal das „alte" Thema: Menschheit gegen Außerirdische

INHALT

In ferner Zukunft sieht sich die Menschheit in einen Kampf verwickelt, der ihre ganze Existenz bedroht. Commander Max Adamski nimmt es mit den feindlichen Slakz auf, um den Frieden im Weltall wiederherzustellen. Doch auch andere Völker streben nach der Macht und stellen sich dem mutigen Offizier in den Weg. Sie schlüpfen nun in die Haut des alten Haudegens und geben den Invasoren Saures.

Bevor Sie Ihre Einheiten ins Feld führen, ist allerdings eine generalstabsmäßige Planung angesagt. Aber dann: eindrucksvolle Explosionen und zischendes Laserfeuer entschädigen für die strategische Kopfarbeit am „grünen Tisch".

BEDIENUNG

Alle Fahrzeuge lassen sich bequem mit der Maus bewegen. Die Tastatur benötigen Sie nur in Sonderfällen, etwa zur Aktivierung von Spezialattacken einzelner Einheiten.

URTEIL

„RIM" schickt sich an, frischen Wind ins Einerlei der Strategiespiele zu bringen. Angesichts vorzüglicher Raumdarstellung und einer Fülle detailliert gezeichneter Einheiten kommt so schnell keine Langeweile auf. Auch die zahllosen Angriffsfunktionen der über 70 Einsatzfahrzeuge sorgen für eine Menge Abwechslung. Und wer nicht gern allein spielt, kann es im Netzwerk mit ein paar Freunden so richtig krachen lassen. Erster Eindruck wirklich: „gut".



Dieses von Außerirdischen errichtete Monument müssen Sie frühzeitig angreifen, um es später vollends erobern zu können.

RIM

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ravensburger
Telefon	0751/861611
Im Handel ab	26. April 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/max. 8
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 233/32 MB
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Alone in the Dark

The new nightmare[1]

[1]spricht: „Alohn in se Dark – Se nju Neitmär"

Action-Abenteuer für Playstation | Zeit zum Gruseln: Auf einer Insel wartet ein Albtraum …

INHALT

Ihr bester Freund Charles ist tot. Sein Leichnam wurde an der Küste der Schatteninsel entdeckt. Das riecht, verdammt noch mal, nach Mord! Sie werden Ihrem Ruf als Meisterdetektiv absolut gerecht und finden schnell die heiße Spur: Charles war auf der Suche nach drei sagenumwobenen Tafeln, und das gefiel nicht jedem. Ehrensache, dass Sie seinen Mörder zur Strecke bringen.

Also ab in den Flieger und zum Tatort. Was Sie auf der Fährte des Killers erwartet, ist das nackte Grauen. Die wenigen Bewohner, die auf dem düsteren Eiland noch ihr Leben fristen, sind geistesgestört – von denen erfahren Sie nichts. Sie können sich nur auf Ihre „Ausrüstung" verlassen: Taschenlampe, Pistole und jede Menge Mut. Den brauchen Sie spätestens, wenn Sie vierbeinigen Höllen-Kreaturen begegnen, die Meisterdetektive schon mal mit dem Abendessen verwechseln.

Aber gefräßige Monster können einen eiskalten Ermittler wie Sie nicht davon abhalten, das Fahndungsziel zu erreichen: die kalten Gemäuer eines unheimlichen Riesenbauwerks. Sie suchen in endlosen Gängen nach Hinweisen, finden Schlüssel, öffnen Türen und arbeiten sich von Raum zu Raum – stets auf der Hut vor allerlei blutrünstigem Geziefer. Und mit wilder Entschlossenheit, den Freund zu rächen und die geheimnisvollen Tafeln zu finden.



Kammerjäger gegen Kampf-Kakerlake.

BEDIENUNG

Zu Anfang sollten Sie sich mit der komplexen Steuerung vertraut machen. Jeder Knopf der Spieletastatur ist belegt, manche sogar doppelt. Wollen Sie zum Beispiel schießen, müssen **R1** und **✕** gleichzeitig gedrückt werden. Die Bedienung ist zwar nicht einfach, aber die Knopfbelegung logisch.

URTEIL

Ihre Frisur sitzt zu gut? Die Haare sollten mal wieder zu Berge stehen? Dann sind Sie mit dieser Grusel-Atmosphäre besser bedient als mit jedem Modefriseur – Gänsehaut und Kloß im Magen gibt's zum neuen Schnitt gratis. Die Begleitmusik allein ist schon gänsehautverdächtig, im Zusammenspiel mit der finsteren Szenerie macht sie Schüttelfrost. Trotz komplexer Steuerung und mitunter unglücklich gewählter Blickwinkel ist das Spiel eine runde Sache, von der jeder Horrorfan schwer begeistert sein wird.



Über sieben Brücken musst du geh'n – aber es könnten auch noch ein paar mehr werden. Und ob's dabei immer dunkel ist, weiß keiner.

Alone in the Dark

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Infogrames
Telefon	01905/10550
Im Handel ab	Mai 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keine
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Playstation
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	PC/Dreamcast

Prognose:



gut

Train Simulator[2]

[2]sprich: „Train Ssimjulätor"

Simulationsspiel für PC |
Ein Kindertraum wird wahr: endlich als Lokführer gigantische Züge steuern



INHALT

Im „Zug-Simulator" darf der Spieler ab Sommer 2001 auf sechs berühmten Bahnstrecken den Lokführer ersetzen und laut rufen: „Vorsicht bei der Abfahrt!". In den USA, England, Japan und Österreich können dann grafisch detaillierte Routen mit berühmten historischen oder zeitgenössischen Zügen (Elektro-, Diesel-, Dampflokomotiven) abgefahren werden. Dabei sind auch der Orient-Express und ein Luxuszug der amerikanischen Bahngesellschaft Amtrak. Die Führerstände der Loks sind originalgetreu nachgebildet, jeder Hebel, jeder Schalter hat eine Funktion und lässt sich auch bedienen. Die draußen vorbeiziehende Landschaft ist nicht nur fast fotorealistisch nachgebildet, sondern entspricht auch der Streckenführung der Vorbilder – einschließlich der „Störungen": Hirsche stehen auf den Gleisen und laufen in letzter Sekunde weg. Häuser, Fabriken mit rauchenden Schloten, grüne Bäume und braune Berge säumen die Trassen.

Auch das Rattern auf den Schienen haben eifrige Microsoft-Mitarbeiter auf Dienstreisen per Tonband verewigt, sagt der Hersteller. Die Strecken einfach abzufahren, ist sicher die langweiligste Spielvariante. Spannender ist es, vorgegebene Aufträge zu erfüllen: So muss ein enger Fahrplan trotz umgestürzter Bäume eingehalten oder ein Güterzug mit 50 Waggons im Wintersturm über einen verschneiten Pass gezogen werden. Ein mitgeliefertes Programm (Editor) ermöglicht den Bau eigener Strecken, die sich dann genauso befahren lassen, wie die vorgegebenen.

BEDIENUNG

Alle Befehle können bequem per Maus erteilt werden. Alternativ sind auch Tastaturkürzel möglich. Raffiniert ist die Wahl der Perspektive im Spiel: Per Maus oder Tastatur sieht sich der Spieler nicht nur im Führerstand der Lok um, sondern kann auch wie mit einer Hubschrauberkamera über oder um den Zug herum fliegen. Auch ein Blick in die Passagierwaggons ist möglich. Liebevolle Details sollen die Herzen der Hobby-Eisenbahner erfreuen: Die Tische im Speisewagen sind gedeckt, sogar eine Zigarre qualmt vor sich hin.

Freie Sicht nach vorn: Blick aus der Perspektive des Lokführers auf den Führerstand der japanischen Diesellokomotive.

URTEIL

Verbissene Autofahrer und Vielflieger werden die Nase rümpfen, doch Eisen- und Modellbahnfans werden mit diesem Spiel glücklich. Einziger Nachteil: Bislang gibt es keine deutschen Strecken oder Züge im Programm, Verhandlungen mit Fremdfirmen laufen aber bereits.

Geballte Kraft: eine Diesellok der US-Gesellschaft Burlington Northern Santa Fe bei der Abfahrt aus dem Güterbahnhof.



Train Simulator

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Microsoft
Telefon	089/31760
Im Handel ab	Sommer 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keine
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	noch unbekannt
Wahrscheinlicher Preis	noch unbekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger und Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kuri Kuri Mix

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Ganze Welten voller Hindernisse – das wird ein Hürdenlauf für Kopf und Hände



Chestnut (links) kommt nicht an dem Schädel vorbei. Doch Cream (rechts) ist nicht auf den Kopf gefallen und verpasst der bleichen Rübe einen dicken „Zahnstocher" als Maulsperre.

INHALT

Damit das legendäre Mondfestival auch in diesem Jahr stattfindet, müssen Sterne gesammelt werden. Ein Fall für organisierte Teamarbeit. In 50 Spielstufen schlagen sich zwei unerschrockene Helden durch Dschungel, Eis und Wüste – die beiden Hasen Chestnut[1] und Cream[2]. Wenn Sie allein spielen, steuern Sie beide Hopser mit den zwei Mini-Steuerknüppeln der Spieletastatur. Spielen zwei Freunde an der Konsole, so übernimmt jeder einen der gar nicht hasenfüßigen Abenteurer.

Jede Spielstufe gleicht einer Hindernisbahn, die Ihre beiden Nager gegen die Uhr bewältigen müssen. Chestnut und Cream laufen auf parallelen Wegen, die mit Hürden gespickt sind. Ein Sprung über den Wassergraben ist für einen „alten" Hasen ebensowenig ein Problem wie ein gezielter Hüpfer auf den Kopf eines Gegners. Knifflig wird's erst, wenn ein Hase ohne die Hilfe des Kumpels nicht weiterkommt. Ist zum Beispiel der linke Weg durch ein Tor versperrt, so ist ein Knopf auf der rechten Seite zu drücken, damit es aufgeht. Oder Sie müssen gar vorgegebene Tonfolgen nachspielen, indem Sie beide Hasen auf der Tastatur eines Klaviers herumhüpfen lassen. Ein falscher Ton, und die Jungs stecken fest. Das Spiel hält viele, sehr abwechslungsreiche Aufgaben bereit, die aber kaum jemand im ersten Anlauf schaffen dürfte.

[1] spricht: „Tschessnatt" [2] spricht: „Krihm"

BEDIENUNG

Die Steuerung ist problemlos, weil außer den Mini-Steuerknüppeln nur zwei Knöpfe pro Hase auf der Spieletastatur belegt sind: einer, um Gegenstände zu benutzen, und einer zum Springen.

URTEIL

„Kuri Kuri Mix" bringt viel Spaß, fordert Grips und Reaktionsvermögen. Sie dürfen sich auf bunte, fantasievoll und abwechslungsreich gestaltete Spielabschnitte freuen. Echter Teamgeist kommt auf, wenn Sie zu zweit spielen. Und: Zwerchfell erschütternde Lachattacken sind garantiert!

Kuri Kuri Mix

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Empire Interactive
Telefon	01801/185795
Im Handel ab	10. Mai 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	max. 4/keiner
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	120 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Wo bleibt der Rest der Bremer Stadtmusikanten?



Die Axt im Haus erspart den Brückenzoll.

Dungeon Siege[3]

Rollenspiel für PC | Entdecken, prügeln, sammeln – und die Armee des Teufels besiegen

INHALT

„Verlies-Belagerung“ heißt das Spiel „Dungeon Siege“ auf deutsch und zeigt damit schon seine Bestimmung: In einer Fantasiewelt startet der Spieler als einfacher Bauer (oder als Bäuerin). Und versucht sich dann prügelnd durch unheimliche Welten zu bewegen, um letztlich die Armee des Bösen zu besiegen. Je mehr Gegner er besiegt, je mehr Waffen und Zaubersprüche er erbeutet und später auch kauft, desto stärker wird der Heldencharakter. Bald darf er auch Weggefährten rekrutieren, die ihm bei seinen gefährlichen Abenteuern zur Seite stehen.

Der Spieler sieht die Figur von schräg oben, kann die Perspektive aber frei wählen und auch beliebig verkleinern oder vergrößern. Die dreidimensionalen Welten, die er durchwandert, sind äußerst detailreich gestaltet: Riesige Nadelbäume bewegen sich im Wind, Schneeflocken und Regentropfen fallen, Wasser glitzert, Möwen fliegen umher. Während die Handlung leicht an viele andere Rollenspiele erinnert, etwa an „Diablo“, ist die Grafikpracht einzigartig. Mysteriöse Verliese, Burgen und unterirdische Labyrinthe müssen erforscht, zahllose Gegner besiegt werden.

BEDIENUNG

Das gesamte Spiel wird vorwiegend mit der Maus gesteuert. Sinnvoll ist es aber, gleichzeitig auch einige Tastaturkommandos zu erteilen. Nur so hat der Spieler schnellen Zugriff auf seine Waffen, Zaubersprüche und Schutzschilde. Und das kann Leben retten. Außerdem ist die Perspektive im Zusammenspiel von Maus und Pfeiltasten komfortabler zu variieren, weil sich bestimmte Blickwinkel nur so aktivieren lassen.

URTEIL

Das einfache Spielprinzip macht süchtig. Auch Anfängern gelingt der Einstieg in dieses Spiel leicht, weil der Schwierigkeitsgrad behutsam steigt. Profis dürfen mit einem mitgelieferten Zusatzprogramm bestimmte Einstellungen des Spiels verändern und eigene Welten, Helden und Zaubersprüche schaffen. Auch Netzwerkkämpfe sind möglich. Und weil das alles so wunderschön anzuschauen ist und immer etwas Neues und Aufregendes passiert, wird dieses Spiel mit ziemlicher Sicherheit „gut“.

3 sprich: „Dannschen Ssihdsch“

Dungeon Siege

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Microsoft
Telefon	089/31760
Im Handel ab	Sommer 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/max. 8
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	noch unbekannt
Wahrscheinlicher Preis	noch unbekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So spielt sich's mit dem neuen Gameboy

Der Kleine ist da. Die ersten Stunden mit dem „Gameboy Advance“[1]





Der Gameboy Advance in voller Pracht, links ein Spielmodul für das neue Gerät.

Das lange Warten hat ein Ende. Ein weiteres Kapitel Nintendo-Geschichte wird geschrieben: Am 21. März war in Japan Verkaufsstart des Gameboy-Nachfolgers, also des „Erben“ der erfolgreichsten Spielekonsole überhaupt. Von den Vorgängertypen hat Nintendo seit 1989 weltweit über 105 Millionen Exemplare abgesetzt. An diesen Erfolg will die Firma nun nahtlos anknüpfen. Schon bis Ende des ersten Verkaufsmonats möchte Nintendo allein in Japan eine Million Geräte verkauft haben. Die stolze Planzahl scheint realistisch, denn vor vielen Fachgeschäften warteten die Kunden am 21. März schon vor Ladenöffnung in langen Schlangen. Und schon am Abend des selben Tages war der neue Gameboy Advance in einigen Städten ausverkauft.

COMPUTERBILD-SPIELE hat für Sie „Schlange gestanden“, um rechtzeitig für dieses Heft ein japanisches Exemplar des neuen Kleinen zu ergattern. Der erste Eindruck, den das Gerät macht, ist vielversprechend: Der neue Gameboy hat eine größeres Anzeigefeld mit besserer Auflösung als der Vorgänger. Die grobkörnigen Darstellungen aus alten Gameboy-Tagen gehören damit endgültig der Vergangenheit an. Herzstück der Konsole ist ein Prozessor S.194 mit 32 Bit S.194. Der soll für mehr Geschwindigkeit und entsprechend mehr Spielvergnügen sorgen.

Bis zu vier der neuen Gameboys können per Kabel miteinander verbunden werden. Noch besser: Von einigen Spielen wird für eine Mehr-Spieler-Runde sogar nur ein Exemplar benötigt. Das erspart dann den teuren Mehrfachkauf des selben Moduls für jeden einzelnen Spieler.

Der Verkauf in Deutschland startet am 22. Juni. Das Gerät wird für rund 240 Mark zu haben sein. Zum Verkaufsstart sollen 10 Spiele erhältlich sein, zu Preisen zwischen 90 und 100 Mark.

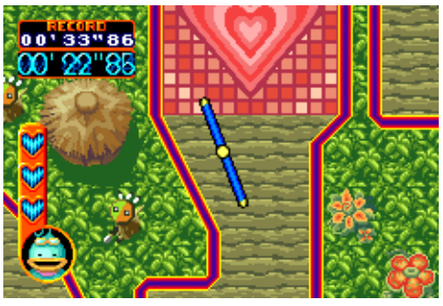
Zum Vorserientest des „fortgeschrittenen Spieljungen“ (so die wörtliche Übersetzung) lagen der Redaktion vier Spiele vor: „F-Zero“, „Mario Advance“, „GT Racing“ und „Megaman X“.

Bereits nach kurzer Spieldauer ist klar: Die Verbesserungen sind deutlich erkennbar. Der Fortschritt in Sachen Grafik macht selbst kleine Details in der Spielwelt deutlich erkennbar. Allerdings liegt die Stärke der Mini-Konsole weiterhin in der Darstellung flacher, zweidimensionaler Umgebungen.

Die Qualität der Grafik entspricht ziemlich genau der einst erfolgreichen Konsole „Super Nintendo“ von 1992. Alle bekannten Klassiker für diesen Apparat werden sicher in irgendeiner Form den Weg auf den Gameboy Advance finden. Und es waren in der Tat hochklassige Perlen darunter, etwa das beliebte F-Zero, das unter dem Namen „F-Zero: Maximum Velocity“ zum Verkaufsstart des neuen Gameboys in Deutschland erhältlich sein wird.

Leider spiegelt der Bildschirm bei seitlichem Lichteinfall stark, nur bei direkter Beleuchtung haben Sie ein glasklares Bild. Da hätte sich Nintendo Gedanken über eine Entspiegelung oder, noch besser, eine Hintergrundbeleuchtung machen sollen. Das ist aber auch der einzige Schwachpunkt, den COMPUTERBILD-SPIELE entdecken konnte.

Der große Kleine ging in der Redaktion von Hand zu Hand. Kein Tester mochte ihn freiwillig wieder hergeben. Das „Vor-Urteil“ fiel einhellig aus: Leicht erreichbare und robuste Tasten, sehr gutes Griffgefühl, ordentlich Tonqualität und schon jetzt erstklassige Spiele. Dem Siegeszug der kleinen, aber feinen Spielkonsole dürfte nichts im Weg stehen. Zum Deutschlandstart finden Sie einen ausführlichen Hardwaretest des feinen, kleinen Gerätes in COMPUTERBILD-SPIELE.



Im Geschicklichkeitsspiel „Kuru Kuru Kuririn“ müssen Sie eine sich drehende Stange durch einen farbenfrohen Hindernisparcours bugsieren.



Das Spiel „F-Zero: Maximum Velocity“ liefert heiße Rennen in magnetischen Rennautos. Das ist Action pur!



Auch „Mario Advance“ weiß optisch und von der Idee her zu überzeugen.

Spiele zum Start

Geschicklichkeitsspiele
Mario Advance (Nintendo)
Kuru Kuru Kuririn (Nintendo)
Rayman Adventures[2] (Ubi Soft)

Sportspiele
Tony Hawk's Pro Skater[3] 2 (Activision)
Ready to Rumble[4] 2 (Konami)

Rennspiele
Krazy Racers[5] (Konami)
GT Championship[6] (Kemco)
F-Zero: Maximum Velocity[7]



Endlich hat er ihn in den Händen: Tester Boris Connemann mit dem „Gameboy Advance“.

1sprich: „Gäimbeu Addwahnz“
2sprich: „Räimän Addventschers“
3sprich: „Toni Hohks Pro Skäiter“
4sprich: „Reddi tu Rammbel“
5sprich: „Kräisi Räißers“
6sprich: „Tschämmpjenschipp“
7sprich: „Eff Siro Mäximem Wilossitt“

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.

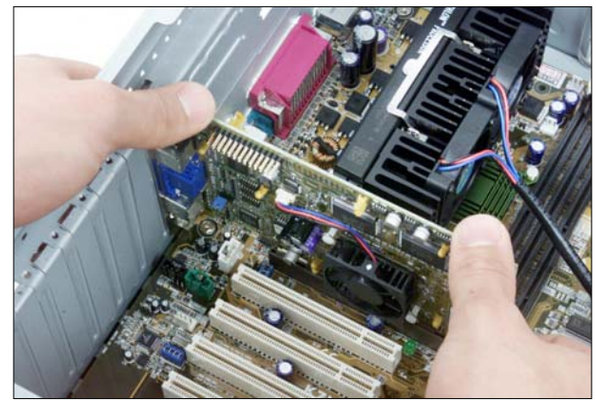
Funktionsprüfung Ton

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.

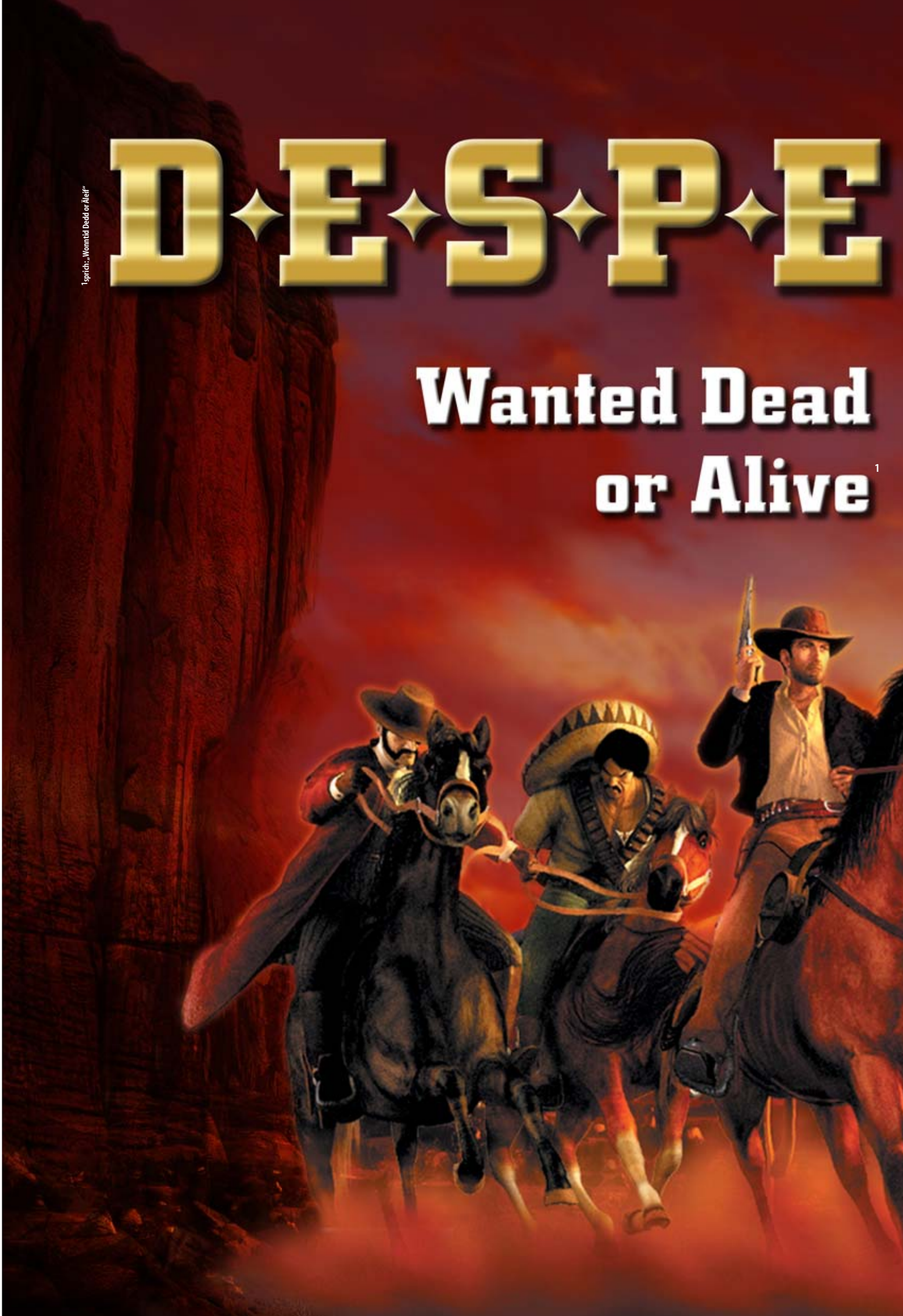


㉓ Auf-/Abwertung
Positive oder negative Besonderheiten bewertet COMPUTERBILD-SPIELE unter diesem Punkt. Beispiel: Können Sie die Tastaturbelegung nicht frei wählen, gibt es eine Abwertung.

D·E·S·P·E

Wanted Dead or Alive[1]

[1] spricht: „Wonntid Dedd or Aleif"



R·A·D·O·S

Strategiespiel für PC | Geldverdienen auf die harte Tour – nur die besten Köpfe taugen zum Kopfgeldjäger

Spieletricks siehe S. 104

INSTALLATION

Reiten, schießen, schleichen: Bevor Sie so richtig loslegen können, muss das Spiel auf die Festplatte. Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 164.

INHALT

Ein leiser, aber hörbarer Wind pfeift über die nächtliche Prärie. Irgendwo in der Ferne jault ein Koyote den Mond an, der recht kraftlos die Umgebung des alten Pueblo-Indianerdorfes erhellt. Eine dunkle Gestalt bewegt sich geschickt über den immer noch warmen Sand. Zielsicher schleicht sie sich an einen Wachposten heran, der vor dem Seitentor des Dorfes seine Runden dreht. Der faulige



DESPERADOS FORTSETZUNG

Atem des Mannes schlägt der dunklen Gestalt schon auf einige Entfernung entgegen. Der Schatten macht sich am Boden zu schaffen, schaut sich schnell um und verschwindet dann wieder in der Dunkelheit. Sekunden später treibt plötzlich eine kleine Melodie über das Präriegras, die Wache wird aufmerksam. Mit gezogener Waffe nähert sich der Mann dem Geräusch – und wird von der dunklen Gestalt überrascht. Ein Faustschlag, und die Wache ist für die nächsten Stunden mit Sternezählen beschäftigt. Die dunkle Gestalt lächelt und sammelt die Spieluhr wieder ein …

Eine ganz normale Szene für den Schatten alias John Cooper. Er lebt im Süden der USA in den 80-er Jahren des 19. Jahrhunderts – und er hat einen Beruf, der ihm gutes Geld und schlechten Ruf einbringt: Kopfgeldjäger. Sein neuester Auftrag führt aber auch den erfahrenen Banditenjäger bis an die Grenzen seines Könnens. Er soll den geheimnisvollen Bandenchef fangen, der seit Monaten die Züge in der Gegend ausraubt und dabei weder Mensch noch Material schont. Um da Erfolg zu haben, wo

Sanchez: Mexikaner und Ex-Bandito.



SPIELVERLAUF



1 Eine gemeine Bande hinterhältiger Banditen überfällt immer wieder die Züge einer Bahngesellschaft im Süden der USA. Niemand weiß, welches verbrecherische Genie dahinter steckt.



2 John Cooper, Kopfgeldjäger und ein erfahrener Kämpfer, nimmt den Auftrag an: Er will die 15 000 Dollar Belohnung kassieren, die auf den Zugräuber ausgesetzt sind – aber nicht für sich allein.



3 Auf der wunderschönen Clayton-Ranch arbeitet Coopers Freund Sam, ein Spezialist für Sprengstoffe aller Art – auch sozialen. Weil Sam sich für die Arbeiter einsetzt, hat er Ärger mit dem Boss.



4 John Cooper kommt gerade zur rechten Zeit: Der geizige Rancher Clayton gibt seinen Leuten den Befehl, Sam zu jagen und zu töten. Der Kopfgeldjäger muss seinem Freund helfen.



5 Aber das ist leichter gesagt als getan: Am Nordende der Ranch sitzt Cooper mit seinem bewusstlosen Kumpel, und am Südende steht das Pferd. Dazwischen: jede Menge Gegner.



6 Mit Freunden hat John Cooper offenbar kein Glück: Sein zweiter Helfer für die Jagd auf den Zugräuber, Doc McCoy, soll nämlich gerade gehängt werden – wegen Quacksalberei.



7 Damit es nicht soweit kommt, schalten Sam und John erstmal den Priester aus. So lange der nicht kommt, wird der Sheriff die Hinrichtung nicht beginnen. So gewinnen die beiden etwas Zeit.



8 Krawumm! Sam hat den Planwagen des Docs in die Luft gejagt und so den Marktplatz leergefegt. Der Sheriff rennt mit seinen Leuten zum Explosionsherd. John nutzt die Zeit, um Doc zu retten.



9 Johns letztes Team-Mitglied steckt leider auch in Schwierigkeiten: Die ebenso schöne wie gerissene Kate O'Hara hat sich gerade beim Falschspielen erwischen lassen. Keine gute Idee im Westen!



10 Auf einem Raddampfer, der obendrein noch schwer bewacht wird, halten die Einwohner der Stadt Kate gefangen. John und sein Team haben jede Menge gefährlicher Arbeit vor sich.



11 Kate ist frei – jetzt nichts wie weg hier! Der Sheriff hat einen lose sitzenden Colt im Halfter und eine Stinkwut. Das Team ist nun komplett, die Verbrecherjagd kann beginnen.



12 Der Marshall hat angeblich Informationen über die Zugräuber. Das Problem: Kopfgeldjäger-Gesindel empfängt der feine Herr nicht. Da bleibt Cooper und seinen Freunden nur Einbruch.



13 Die Hacienda des Marshalls wird schwer bewacht, und das Helden-Quartett darf keinem der Angestellten ein Haar krümmen. Da sind gute Ideen gefragt! Um sich das Ganze aus der Nähe anzusehen, hat Cooper bereits ein paar Wachen ins Reich der Träume geschickt und klettert nun an einer verwitterten Hauswand (Kreis) empor, um einen besseren Blick ins Innere des Anwesens zu erhaschen.

selbst US-Marshalls aufgeben mussten, holt sich Cooper die Unterstützung einiger alter Freunde. Und die sind, ähnlich wie er selbst, nicht unbedingt gut angesehen in der Gesellschaft. Da wäre Sam, Sprengstoff-Experte, Schürzenjäger und Schwarzer, eine brisante Mischung im Wilden Westen. Außerdem Doc McCoy, ein geschickter Arzt und Chemiker, der aber in jedem zweiten Kaff des Westens als Quacksalber gesucht wird. Und schließlich Kate O'Hara, eine professionelle Glücksspielerin, die neben Kartentricks auch Sex einsetzt, um ihre Ziele zu erreichen.

Sie als Spieler leiten die gesamte Truppe durch ihre gefährlichen Aufträge – und die sind sehr unterschiedlich. Beispiel gefällig?

Der Marshall hat für Leute wie Cooper keine Zeit. Um mit ihm zu reden, müssen sich die vier Abenteurer in sein Büro schleichen und vorher alle seine Deputys und Bediensteten ausschalten – und zwar, ohne einen davon zu töten!

Später im Spiel sollen Sie den Banditen Sanchez festnehmen, der mit seiner

Samuel Williams: Sprengstoff-Experte.



DESPERADOS

FORTSETZUNG

Bande in einem alten Dorf der Indianer haust. Und zwar lebend. Und gerade, als Sie ihn überwältigt haben, kommt seine ganze Bande zurück. Was nun?

Um die Aufgaben zu schaffen, müssen Sie die Fähigkeiten Ihres Teams gut einsetzen – und später auch koordinieren. Timing spielt oft eine entscheidende Rolle. Und taktisches Geschick hilft ungemein.

John lockt beispielsweise eine Wache mit seiner Spieluhr von deren Platz in die Büsche, wo er den Gegner niederschlägt. Sam kommt dazu und fesselt den Bewusstlosen. Jetzt kann John ihn wegtragen und verstecken. Kate hält derweil eine andere Wache in Schach, indem sie an ihrem Strumpfband nestelt. Das verschafft dem Doc die Zeit, gleich vier Wachen auf einmal mit seinem Betäubungsgas auszuschalten …

So – und meist nur so – kommen Sie mit Ihren „Desperados" im Spiel und damit auch in einer spannenden Geschichte voran. Denn wenn Sie einen Auftrag geschafft haben, können Sie sich kurz zurücklehnen und sich einen der wunderschön gemachten, kurzen Filme ansehen, die die Handlung vorantreiben und Sie gleich auf kommende Aufgaben einstimmen.

Das Spiel beginnt fair: John Cooper wird im ersten Auftrag vorgestellt, der Spieler mit den Fähigkeiten des Kopfgeldjägers vertraut gemacht. Danach macht sich John auf, seinen alten Kumpel Sam zu finden. Und der steckt bis zum Hals in Schwierigkeiten, aus denen John – und damit Sie – ihn heraus hauen müssen. Den Doc müssen Sie buchstäblich vom Strang schneiden, an dem er baumeln sollte, und auch Kate sitzt gefesselt auf einem Stuhl, als Sie ihr zum ersten Mal begegnen.

Aber wenn Sie Ihre Jägertruppe endlich zusammen haben, geht's auf Verbrecherjagd. Und spätestens hier merken Sie, dass der Wilde Westen seinen Namen verdient hat: schießwütige Mexikaner hinter Häuserecken, schlechtgelaunte Sheriffs, die ihre Untergebenen hin und her scheuchen, feige Hinterhalte in engen Schluchten, rassige Pferde und – natürlich – jede Menge Duelle Mann gegen Mann, mit Colt, Winchester oder Derringer. Denn manchmal hilft bei aller Vorsicht und dem Wunsch, nicht entdeckt zu werden, eben doch nur eine Ladung Blei.



Samuel Williams

SPRENGSTOFF-EXPERTE

TNT-Fässer und Dynamit sind seine Lieblingsspielzeuge.



Detailfreude pur: Bei wichtigen Ereignissen in geschlossenen Räumen darf der Spieler zusehen.

BEDIENUNG

Am besten spielen Sie Desperados mit Tastatur und Maus. Die Maus verwenden Sie, um Ihre Figuren auf der Karte zu bewegen, die Aktionsbefehle geben Sie mit einer Taste. So können Sie eine Menge Zeit sparen, die Sie in späteren Aufträgen auch dringend brauchen. Durch gute Übersichtlichkeit der Menüs und Dank einer schnell zu erlernenden Vorgehensweise im Spiel wird Ihnen die Steuerung der Wildwesthelden relativ schnell in Fleisch und Blut übergehen. Besonders gute Idee: die so genannte „Quick-Action". Damit können Sie jeder Figur einen Befehl in Reserve geben. Er bleibt gespeichert, bis Sie die Order mit einem einfachen Tastendruck

Doc McCoy

DOKTOR UND QUACKSALBER

Gefährlicher Scharfschütze. Knackt so gut wie jedes Schloss. Heilt alle Wunden. Nur noch ein Auge.

John Cooper

ANFÜHRER DER GRUPPE

Messerwerfer und Kopfgeldjäger. Vorsicht: extrem gefährlich.

Mia Yung

CHINESIN

Schickt ihren Affen, um andere zu verwirren, oder benutzt ihr Blasrohr, um Gegner „auszupusten".

SPIELDETAILS



Der Marshall liebt das Gesetz und hasst Kopfgeldjäger.



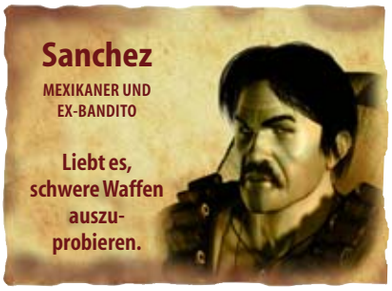
Ein geheimnisvoller Fremder kennt Coopers Pläne.



Wer ist der Zugräuber hinter der Maske?



Filialleiter Smith weiß mehr über den Raub, als er zugibt.



nelle Ideen, das war's. Kein „Ich baller' mir den Weg frei", kein „Ich warte, bis ich mehr Einheiten hab' als du", und erst recht kein „Meine Figuren sind sowieso unbesiegbar". Desperados verlangt detektivische Fähigkeiten, eine gute Reaktion, Geschick im Umgang mit Maus und Tastatur, aber in erster Linie jede Menge Grips. Wer also nur mal zehn Minuten spielen will, sollte von den Desperados die Finger lassen, er wird es nämlich nicht so schnell erlernen.

Wer aber Spaß daran findet, in ein scheinbar unlösbares Szenario gesetzt zu werden und dann durch Nachdenken und Ausprobieren nach und nach bis zum Ziel zu kommen, für den ist Desperados ein Geschenk.

Dazu kommt die Begegnung mit den schönsten Western-Szenerien aller Zeiten. Ob Mississippi-Dampfer, große Ranch, Saloon oder Fort, nichts fehlt. Und in den Filmsequenzen wartet man unwillkürlich darauf, Clint Eastwood oder John Wayne zu begegnen, so stimmig ist das Flair. Da ist „Eine Handvoll Dollar" gut angelegtes Geld: Für so ein Klassespiel sagt die Redaktion nämlich „Danke" und vergibt die seltene, aber verdiente Gesamtnote „sehr gut". ■

auslösen. Genau dann, wenn Sie es wollen. Mit einer Taste. Ohne hektisches Hin- und Herklicken. So sollten Strategiespiele sein.

URTEIL

Desperados gehört zu den Spielen, bei denen man stumm seinem Schöpfer dankt, dass er einem die kleinen grauen Zellen gegeben hat. Denn von denen müssen Sie reichlich Gebrauch machen, wenn Sie jemals das Ende der Western-Story sehen wollen.

Desperados ist schwer – einige würden sogar sagen: verdammt schwer. Hier geht es um den Verstand und um gute, origi-





DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste:
Aktion starten
Rechte Maustaste:
Aktion abbrechen

[ ]: **Eine Quick-Aktion auslösen**

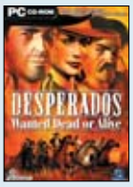
[1] - [6]: **Figur auswählen**

[G] [H] [J] [K] [L]:
Verschiedene Aktionen auslösen



GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Desperados Wanted Dead or Alive

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	**Fortgeschrittene**

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**1,12**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht		1,00
Langzeitspaß	6%	enorm		1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß		1,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	erstklassig		1,00
Geräusche	3%	realistisch		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich		1,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich		1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend		1,00
Spannung	3%	enorm		1,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß		1,00
Verhalten der Computergegner	6%	hochintelligent		1,00
SERVICE	**3%**			**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01905/10550 (1,21 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch www.infogrames.de		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01905/10550 (1,21 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334222 (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 (477 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,14**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	35 bestanden, 1 nicht bestanden[1]		1,14
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,17**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 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 3000 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 3000 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 3000 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 3000 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 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**3,43**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein				3,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein				6,00
SONSTIGES	**9%**					**1,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	sechs Figuren, 25 Aufgaben				1,00
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/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**1,57**
Auf-/Abwertung		besonders stimmungsvolle Atmosphäre				**-0,10**
TESTERGEBNIS		**sehr gut** ←				**1,47**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark				
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		75 Mark (Planet Media, München, 089/35652170)				
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,47 x 90 = 132,30 = befriedigend				

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] nicht bestanden: Diamond Monstersound MX 300

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.





Action-Rollenspiel für PC | Herausforderung für hart gesottene Knackis: Setzen Sie alles auf eine Karte – nix wie weg!

Spieletricks siehe Seite 116

INSTALLATION

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

INHALT

Stellen Sie sich ein Gefangenenlager in einer fantasievollen Welt vor. Raue Sitten bestimmen das Geschehen. In diesem Lager gilt das Faustrecht. Oder besser: das Schwertrecht, denn Stahl ist tödlicher und damit effektiver im sozialen Umgang. Denken Sie dann noch an unzählige Bestien, die in diesem Lager ihr Unwesen treiben. Dazu Zauberer, Banditen und korrupte Gardisten. Raus kommt da niemand – nur rein. Eine magische Schutzbarriere verhindert jede Flucht. Und jetzt stellen Sie sich vor, jemand gibt Ihnen einen Stoß, und Sie fallen in dieses Alcatraz[2] einer anderen Welt – willkommen in „Gothic", Gefangener!

1 sprich: „Gossick" 2 sprich: „Älkatrass"

SPIELVERLAUF



1 Mitten im Gefangenenlager beginnt das Abenteuer. Erste Gespräche klären die Erfolgsaussichten des Fluchtversuchs.



2 An diesem Baum wurde offensichtlich jemand aufgehängt. Davor steckt ein altes Schwert (Kreis). Unbedingt mitnehmen!



3 Zwei hässliche Kreaturen heften sich plötzlich an Ihre Fersen. Selbst die Flucht durch den Fluss schreckt die Biester nicht ab.



4 Es gibt keinen anderen Ausweg als den Kampf: schnell das Schwert zücken und die Monster aus dem Verkehr ziehen.



5 Vielleicht sind im „Alten Lager" Verbündete zu finden. Die Brückenposten sind zwar mürrisch, lassen Sie aber passieren.



6 So eine schicke rot-schwarze Rüstung wäre etwas Feines. Doch vor der Aufnahme in die Garde steht eine harte Prüfung.



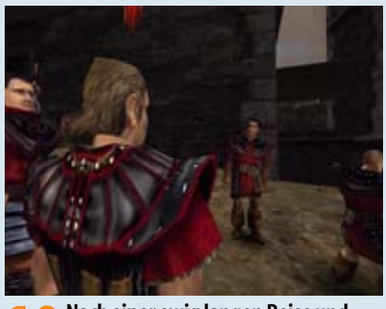
7 Wer Gardist werden will, braucht mehr Kraft, als er allein aufbringen kann: Freunde müssen her. Beim Konzert der Gruppe „In Extremo" können Sie schon mal einige erste Kontakte knüpfen. Lassen Sie sich nicht von der lauten Musik stören – Ohren auf und durch!



8 Später stolpern Sie in ein Camp von Banditen. Die sind anfangs unfreundlich, haben dann aber Aufträge zu vergeben.



9 Als angeheuerter Monster-Killer machen Sie Jagd auf dieses Biest, weil es am Staudamm der Banditen nagt.



10 Nach einer ewig langen Reise und vielen harten Jobs dürfen Sie endlich die ersehnten Gardeklamotten anlegen.



11 Zeit für eine Präsentation auf dem Laufsteg bleibt nicht: Vor den Lagertoren sind Killer-Insekten zu bezwingen.



12 Durchtrainiert und kampfbereit peilen Sie das nächste Ziel an. In der Ferne ragt eine Ork-Festung bedrohlich empor.

Aller Anfang ist schwer. Als „Neuer" haben Sie keine Bleibe, keine Arbeit. Und ohne Rüstung stehen Sie fast nackt da. Wenigstens gehen Ihnen die Banditen zunächst mal nicht an die Wäsche. Aber als Habenichts kommen auch Sie selbst nicht weit. Geld muss her, damit die Flucht wenigstens versucht werden kann. Bezahlt wird in diesem Gefangenenlager mit Erz – oder mit Ihrem Leben, falls Sie zu frech werden.

Diplomatie ist angebracht. Schließen Sie sich den Leuten Ihrer Wahl an, und planen Sie gut überlegt Ihren persönlichen Weg. Die Bereiche auf der großzügig angelegten Karte beherbergen verfeindete Gruppen, wie die Gefangenen im Alten und im Neuen Lager sowie die magiebegabten Templer.

Denen untergeordnet sind die Banditen, Gardisten, Bauern und die Schürfer in den Minen. Welcher Gruppierung Sie sich anschließen, bleibt Ihnen überlassen. Vielleicht verspüren Sie ja Lust auf die Haudrauf-Jobs der Gardisten? Oder Sie verdingen sich als Rauschmittelhändler für die Templer. Mit langen Fingern finden Sie in den Truhen der Wohnhäuser mehr oder weniger Nützliches. Vorausgesetzt, Sie knacken mit Ihrem Dietrich das Schloss. Werden Sie dabei aber erwischt, dann gibt's ordentlich „was auf die Zwölf".

Die Freude ist groß, wenn Sie für Ihre Dienste nicht nur Erz, sondern auch Erfahrungspunkte bekommen. Die sind noch wertvoller als das metallhaltige Gestein. Haben Sie eine bestimmte Anzahl Punkte gesammelt, so wird Ihre Spielfigur stärker, geschickter, gescheiter. Und hat dann vielleicht das Zeug zum Koch, der aus dem Fleisch erlegter Monster leckere Energiespeisen zubereitet. Oder Sie spielen den angelernten Kürschner, der Wölfen die Felle abzieht. Das beschert Ihnen nicht unbedingt ein dickeres Fell, aber immerhin – nach dem Verkauf der Pelze – volle Taschen.

Bestien sind nicht unbedingt nur mit Doppelaxt und Zauberei zu besiegen – falls Sie den richtigen Lehrmeister finden, lernen



Voller Zorn und treffsicher: Diego hat die Gefangenschaft satt.

Sie den Umgang mit Pfeil und Bogen. Den sollten Sie allerdings nicht überspannen. Sind Fleischwanzen, Wölfe und mutierte Ratten noch relativ einfach zu bekämpfen, so wird's spätestens mit untoten Kriegern trotz akuten Haarausfalls derselben haarig. Pfeile gehen durch deren Knochengerüste wie durch Butter. In der Wildnis und in Höhlen rücken Ihnen die merkwürdigsten Viecher auf den Pelz. Killerinsekten sind im Kampf besonders schwer zu erwischen. Und falls es mit der Lebensenergie doch mal kritisch wird – na, dann hilft eben ein beherzter Sprung ins Wasser. Schwimmen oder Tauchen ist für Ihren Helden kein Problem – ausnahmsweise etwas, das er nicht lernen muss. Ansonsten gilt: Vom blutigen Anfänger zum glücklich entflohenen Häftling ist's ein weiter Weg.

BEDIENUNG

Die etwas ungewöhnliche Steuerung strapaziert zu Spielbeginn Ihre Geduldsnerven. Auf eine Maussteuerung können Sie, wenn Sie wollen, komplett verzichten. Die ist jedoch zumindest für ausgiebige Rundumblicke bestens geeignet. Schwieriger ist der Umgang mit der Tastatur. In Kämpfen sind immer zwei Tasten gleichzeitig zu drücken. Die Wahl der Tasten bestimmt den Kampfstil. Auch der Warenhandel erfolgt über gewöhnungsbedürftige Menüs per Tastatur.

URTEIL

Rollenspiele sind nicht Jedermanns Sache: Den Herstellern ist die Programmierung zu aufwendig und damit zu kostspielig, Spielern sind die Welten oft zu komplex. Dass da nur selten die Kassen klingeln, leuchtet ein. Aber Gothic als Nischenprodukt einzustufen, wäre ein Verbrechen. Erleuchtung gibt's schon in der Spielgrafik. Die gewährt tiefe Einblicke in eine unglaublich detaillierte Welt. Tag- und Nachtwechsel sind nicht minder schön in Szene gesetzt als Figuren und Monster. Die monströse Grafik frisst allerdings gierig die Systemleistung Ihres Computers. Erst auf einem PC der Oberklasse ab einer Prozessor-Leistung mit 800 Megahertz gibt's den wahren Augenschmaus in seiner vollen Pracht. Manchmal verschmelzen Figuren kurzfristig mit Teilen der Landschaft oder Objekten. Der im Prinzip schöne Eindruck wird also leider zuweilen getrübt.

Noch fesselnder als der grafische Genuss und die stimmungsvollen Klanglandschaften ist die Handlung an sich. Packend von der ersten bis zur letzten Minute ist die abenteuerliche Reise durch die Geschichte Gothics. So gnadenlos grausam die Welt mit ihren Bewohnern und Monstern auch scheint – alles kommt glaubhaft auf dem Bildschirm rüber. Tatsächlich gehen die Bewohner ihren alltäglichen Beschäftigungen, wie kochen, essen, arbeiten und schlafen, nach. Wenn Sie die Leute dabei beobachten, vergessen Sie Ihren „eigenen" Knacki-Alltag fast. Aber dann auch noch mit den Damen und Herren umgehen und sprechen zu können – einfach faszinierend. Note: „gut".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- : Nach rechts drehen
- : Nach links drehen
- : Nach vorne laufen
- : Rückwärts laufen
- Strg : Aktionen ausführen (in Kombination mit anderen Tasten)
- : Gegenstandsübersicht
- : Waffe ziehen

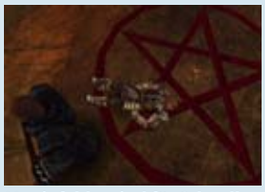
SPIELDETAILS



Große Tore schließen Sie mithilfe von Seilwinden.



Ruhepausen im Bett geben Ihrem Helden neue Kraft.



Magiefelder sind für Schnellreisen von A nach B gut.



Mächtiger Zauber: Der Eisblock hält Gegner gefangen.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Gothic

Hersteller: Egmont Interactive
Version: 1.06.I

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 und Profis

			Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**			**2,06**
Spieleinstieg			6%	geht so		3,00
Langzeitspaß			6%	enorm		1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	sehr groß		1,00
Bewegungsabläufe			3%	fast perfekt		2,00
Musik			2%	passend		2,00
Geräusche			3%	fast realistisch		2,00
Stimmen/Kommentare			2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel			2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination			5%	Tastatur (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt						
Wirklichkeitsnähe			3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte			4%	mitreißend		1,00
Spannung			3%	enorm		1,00
Abwechslungsreichtum			3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner			6%	berechenbar		4,00
SERVICE			**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)			2%	01805/258383 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)			1%	Deutsch (www.gothic.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	01805/258383 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	keins		
INSTALLATION			**5,4%**			**2,20**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	ja (1177,6 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%**			**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)			2%	akzeptabel		2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON			**10,8%**			**1,28**
Mit 36 Soundkarten getestet			10,8%	nicht bestanden: Sonata Crystal 4280 PCI, Aztech Galaxy Pro PCI, 34 bestanden		
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**4,44**
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 3000 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 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	unspielbar[1]	ruckelt	4,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 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%	unspielbar[1]	ruckelt	4,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt[2]	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%	unspielbar[1]	ruckelfrei	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt[2]	ruckelfrei	2,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			**7%**			**3,14**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache			1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)			1%	ja/ja		1,00
Musik regelbar (überprüft)			1%	ja		1,00
Geräusche regelbar (überprüft)			1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)			3%	nein		6,00
SONSTIGES			**9%**			**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	eine große Spielwelt		1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)			3%	teilweise Englisch		4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	einer/keiner		
ZWISCHENNOTE			**100%**			**2,34**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS					gut	2,34
PREIS/LEISTUNG					ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)					90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)					70 Mark (Gameplay, Würzburg, Tel. 0931/3545222)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)					2,34 x 90 = 210,60 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern [1]Grafikfehler im Spielmenü [2]schwere Grafikfehler im Spiel

Vanishi Po

1sprich: „Wännisching Peunt"

Rennspiel für Dreamcast und Playstation | Straßenrennen gegen 40 Mitbewerber. Und zu allem Überfluss sind auch noch Sonntagsfahrer unterwegs

INSTALLATION

Lesen Sie dazu die Hinweise auf Seite 164.

INHALT

Autorennen stehen bei Konsolenspielern hoch im Kurs. Kein Wunder, dass „Vanishing Point" von vielen Fans mit Spannung erwartet wurde. Nicht zuletzt wegen des ungewöhnlichen Spielprinzips. Die Rennen laufen nämlich auf gewöhnlichen Straßen ab. Sonntagsfahrer inklusive. Und statt gemeinsam zu starten, gehen die Fahrer zeitversetzt ins Rennen. Angesichts der großen Zahl von 40 Konkurenten wäre ein Massenstart allerdings auch unweigerlich eine Massenkollision.

Damit die Rennen spannend bleiben, wird der Spieler an Kontrollpunkten über seinen aktuellen Vorsprung beziehungsweise Rückstand und seine Position im Teilnehmerfeld informiert.

Im Hauptteil des Spieles, dem Turnier-Modus, sind mit jedem der 16 zur Wahl stehenden Autos drei Rennserien aus jeweils zwei oder drei Einzelläufen zu bestreiten. Nur wer als Sieger nach Punkten aus einer

→



ng
int
1



SPIELVERLAUF



1 Das erste Rennen wird in wenigen Sekunden gestartet. Mit Vollgas geht es über die Start- und Ziellinie. Die Zeitvorgabe hat's in sich.



2 Es wird eng: viel Verkehr in der ersten Kurve. Augen zu, und mit der Präzision eines Formel-1-Piloten geht es durch die Lücke.



3 Das war knapp! Aber warum müssen auf den Rennstrecken auch immer diese Sonntagsfahrer unterwegs sein? Nun bekommt der graue Geländewagen links die Quittung für seine Fahrweise. Die Mauer daneben hat nach dieser Aktion bestimmt ein paar graue Lackstreifen.



4 Immer an der Wand lang. In engen Kurven darf man durchaus auch mal die Mauer als „Ideallinien-Begrenzung" nutzen.



5 Dumm gelaufen: Ein Mal zu lange die Raumfähre angestarrt, schon muss man alle Fahrkunst aufbieten, um den Wagen auf Kurs zu halten.



6 Der Endspurt: Auf der langen Brücke kann man fabelhaft die langsamen Gegner und Sonntagsfahrer überholen.



7 Na ja, der zehnte Platz ist nicht berauschend. Da gab es wohl den einen oder anderen Fehler im Rennen. Vielleicht klappt's beim nächsten Mal.

Vanishing Point

FORTSETZUNG

Rennserie hervorgeht, darf im nächst höheren Durchgang an den Start gehen. Der Schwierigkeitsgrad ist in den ersten beiden Turnieren angenehm, artet bei der dritten Serie jedoch selbst für Profi-Piloten zur echten Herausforderung aus.

Außer den Turnierläufen gibt es das Zeitfahren und Einzelrennen. Besonders unterhaltsam ist die Spielvariante Stuntfahrer[2] mit hürdengespickten Streckenabschnitten und gepfefferten Sonderprüfungen. Spannung und Abwechslung garantiert. Mal ist ein verwinkelter Slalomkurs präzise zu fahren, mal über eine Sprungschanze zu donnern – mit anschließender perfekter Punktlandung auf allen vier Rädern, bitte. Die Stunt-Aufgaben sind der eigentliche Spaßfaktor des Spiels, denn die normalen Rennen sind nur mäßig spannend und zudem schlichtweg unfair.

Der wichtigste Fachbegriff für den Spielverlauf wurde schon erwähnt: „freischalten". In Vanishing Point wird Ihnen nichts geschenkt. Wer die vielen Spielvarianten, Filme, Strecken, die regulären oder gar die geheimen Autos zu Gesicht bekommen will, der hat alle Hände voll zu tun. Selbst der Tuningshop[3], also die Werkstatt, in der Sie Ihr Fahrzeug selbst einstellen können, muss mühsam freigespielt werden. Zu Beginn stehen gerade einmal eine Strecke und zwei Autos zur Wahl. Nach und nach werden Fuhrpark und Straßennetz immer größer. Insgesamt können Sie mit der Zeit 32 Autos (inklusive der geheimen Vehikel), darunter heiße Kisten, wie Viper[4] GTS, Lotus Elise, Shelby Cobra, oder kuriose Exemplare, wie den alten VW Bus, auf acht Strecken fahren. Eine Zwei-Spieler-Version mit vier Strecken steht auch noch zur Wahl.

[2] sprich: „Stanntfahrer"
[3] sprich: „Tjuhningschopp"
[4] sprich: „Weiper"

BEDIENUNG

Die Bedienung ist, wie bei allen Rennspielen, schnell erlernt. Lenkung, Gas und Bremse sind kein Problem, lediglich der wohldosierte Einsatz der Handbremse ist ein echtes Lernprogramm. Allerdings brauchen Sie den Hebel nur im Stuntfahrer-Spiel. Und in „gewöhnlichen" Rennen hat sogar die Fußbremse Pause, denn es reicht meist, den Wagen mit vollem Lenkeinschlag ins Rutschen zu bringen. Dabei bremst er sich automatisch ab. Im Gegensatz zur Playstation-Version kann die Dreamcast-Variante sogar eine durchaus akzeptable Lenkung vorweisen. Playstation-Spieler haben da deutlich das Nachsehen. Übrigens: Auch wer die Steuerung beherrscht, muss mit bösen Überraschungen rechnen. Der Geschwindigkeitsunterschied zwischen Ihnen und den Sonntagsfahrern ist viel zu groß. Hinter jeder Kurve kann eine lahme Ente lauern und Sie aus der Bahn werfen. Tja, so ist das Leben auf der Straße …

URTEIL

Auch noch so pistenerprobte Rennspiel-Profis werden sich nicht selten in die Spieletastatur verbeißen. Kollisionen werden offenbar ausgewürfelt, Gegner können selbst in engsten Kurven beliebig die Spur wechseln. Für die Autos des Spielers gelten dagegen die Gesetze der Fliehkraft leider. Ob Sie ein Rennen souverän gewinnen oder mit Pauken und Trompeten verlieren, ist viel zu häufig eine Frage des Glücks.

Schade, denn die Grafik ist zumindest in der Dreamcast-Version wunderschön, mit vielen liebevoll gemachten Details am Streckenrand. Leider sind die Pisten selbst langweiliger als eine Skizze aus dem Straßenplanungsamt. Scheinbar endlos reihen sich gleichförmige Links- und Rechtskurven aneinander.

Trotz der vielen guten Ansätze, vor allem in der sehr unterhaltsamen Stuntfahrer-Variante, leidet Vanishing Point an den vielen kleinen Fehlern, die auch vor den wenigen Bildschirmtexten nicht Halt machen. „Sie haben gewonnen eine neue Auto" oder „Sie haben erreicht Platz 2nd" sind unverzeihliche Sprachschnitzer. Deshalb kann es auch nur heißen: „Die Redaktion haben ermittelt eine ‚befriedigende' Testresultate".

Bitte blättern Sie um zum Test „Vanishing Point" für die Playstation.

GETESTET MIT **Dreamcast**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Vanishing Point
Hersteller: Acclaim

Auch für **PC mit Win 95/98**	nein
Auch für **Playstation**	ja
Auch für **Playstation 2**	Playstation-Version verwendbar
Auch für **N64**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene und Profis

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,42**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	sehr gering	5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	unprofessionell	5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	gering	4,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	mäßig	4,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	dumm	5,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	040/89703355 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.acclaim.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/412190 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/32940409 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	32 Autos, 8 Strecken	
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Lenkrad, Spieletastatur (analog, digital)	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,63**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend	**2,63**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		110 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		Kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,63 x 110 = 289,30 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS


32 Flitzer können insgesamt freigespielt werden.



Weitsprung mit Autos – das ist mal eine wirklich neue Idee.


Stuntfahrer-Spiel: Die Jagd auf Ballons ist schwer.

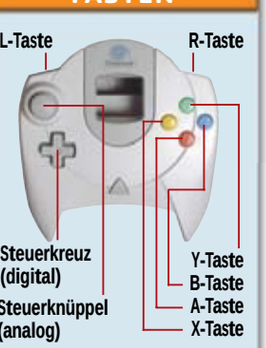

Slalom: Die roten Felder dürfen nicht mal gestreift werden.



Schöne Details am Rande, wie dieses Flugzeug, gibt es viele.


Viel PS, aber schwierig zu steuern: Dodge Viper GTS.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R: Gas
L: Bremse
X: Handbremse
Y: Auto zurücksetzen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Vanishing Point

FORTSETZUNG

Rennspiel für Playstation | Auch auf der Sony-Konsole geht es gegen Renn- und Sonntagsfahrer zur Sache

INSTALLATION

Dazu lesen Sie die Hinweise auf Seite 164 in diesem Heft.

INHALT

In der Playstation-Version von Vanishing Point gibt's alle Spielvarianten, die auch Dreamcast-Spielern offen stehen. 32 Fahrzeuge mit unterschiedlichem Fahrverhalten können über acht Ein- und vier Zwei-Spieler-Strecken geprügelt werden. Für Solospiele stehen Turnier, Einzelrennen, Zeitfahren und Stuntfahrer zur Auswahl. Der Schwierigkeitsgrad ist auf der Playstation wegen der schlechteren Programmierung noch deutlich höher.

Das Prinzip des Freispielens gilt auch hier. Das bedeutet, zu Beginn stehen Ihnen nur zwei Autos und eine Strecke zur Verfügung. Der Rest muss durch – zum Teil sehr mühselige Siege – freigespielt werden. Doch eben dieser „Rest" ist sehr beeindruckend. Viele Extra-Autos, neue Strecken, weitere Spielvariationen und Filmsequenzen gibt es für das erfolgreiche Abschneiden. Ein bisschen übertrieben mag da erscheinen, dass selbst der Tuningshop, also die Werkstatt, ebenfalls mühsam freigespielt werden muss. Ein Extralob gibt es aber für die Stuntfahrer-Spielvariante. Ungewöhnliche Prüfungen, zum Beispiel Weitsprung und Zickzack-Hüpfer, machen viel Spaß, wenngleich auch hier dem Hobby-Piloten viel Geduld und Ausdauer abverlangt wird.

BEDIENUNG

Die Steuerung ist kurz und knapp mit „Au weia!" zu beschreiben. Während die digitale Steuerung per Steuerkreuz noch gerade so spielbar ist, kann die analoge Steuerung über die Steuerknüppel der Spieletastatur in keiner Weise überzeugen. Saubere Kurvenfahrten, ohne die nun mal kein Rennspiel denkbar ist, sind weder auf die eine noch auf die andere Weise möglich. So ist die Grenze zwischen grandiosem Sieg und gnadenlosem Abflug so schmal wie das beigelegte Handbuch.

URTEIL

Die in Massen auftretenden Grafikfehler sind unverzeihlich, da sie mitunter den Blick auf die Strecke versperren – das setzt eine Abwertung. Bei einem Playstation-Spiel aus dem Jahre 1995 hätte man darüber noch hinwegsehen können, aber mittlerweile kann man von den Programmierern erwarten, dass sie bessere Arbeit leisten. Andere Hersteller haben das ja auch geschafft. Als wäre das nicht genug, wirken Autos und Strecken wie mit einer großen Axt geschnitzt. Unglaublich, wenn man bedenkt, dass „Ridge Racer"[1] schon sechs Jahre zuvor Besseres geboten hat. Hinzu kommen die oben bereits erwähnten Probleme mit der Steuerung und die vielen unfairen Stellen in den Rennen. Kam die Dreamcast-Version noch „befriedigend" ins Ziel, so müssen sich Playstation-Piloten mit einem knapp „ausreichenden" Spiel begnügen – wenn sie's denn unbedingt haben müssen.

[1] sprich: „Riddsch Räißer"

GETESTET MIT

Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Vanishing Point

Hersteller: Acclaim

Auch für **PC mit Win 95/98**	nein
Auch für **N64**	nein
Auch für **Playstation 2**	Playstation-Version verwendbar
Auch für **Dreamcast**	ja
Auch für **Gameboy**	nein
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene und Profis

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**4,19**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	sehr gering	5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr gering	5,00
Bewegungsabläufe	3%	unglaubwürdig	5,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	nicht überzeugend	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	unprofessionell	5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problematisch)	5,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	zu gering	5,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	zu wenig	5,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	dumm	5,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	040/89703355 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.acclaim.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/412190 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/32940409 (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**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**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%**		**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	32 Autos, 8 Strecken	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Lenkrad, Negcon/Jogcon, Spieletastatur (analog, digital)	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,09**
Auf-/Abwertung		viele Grafikfehler	**+0,50**
TESTERGEBNIS		**ausreichend**	**3,59**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		100 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		Kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,59 x 100 = 359 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern



„Vanishing Point" fährt jede Menge Traumwagen auf. Doch die müssen erst mühsam freigespielt werden.

SPIELDETAILS

Die Spielvariante Stuntfahrer macht am meisten Spass.

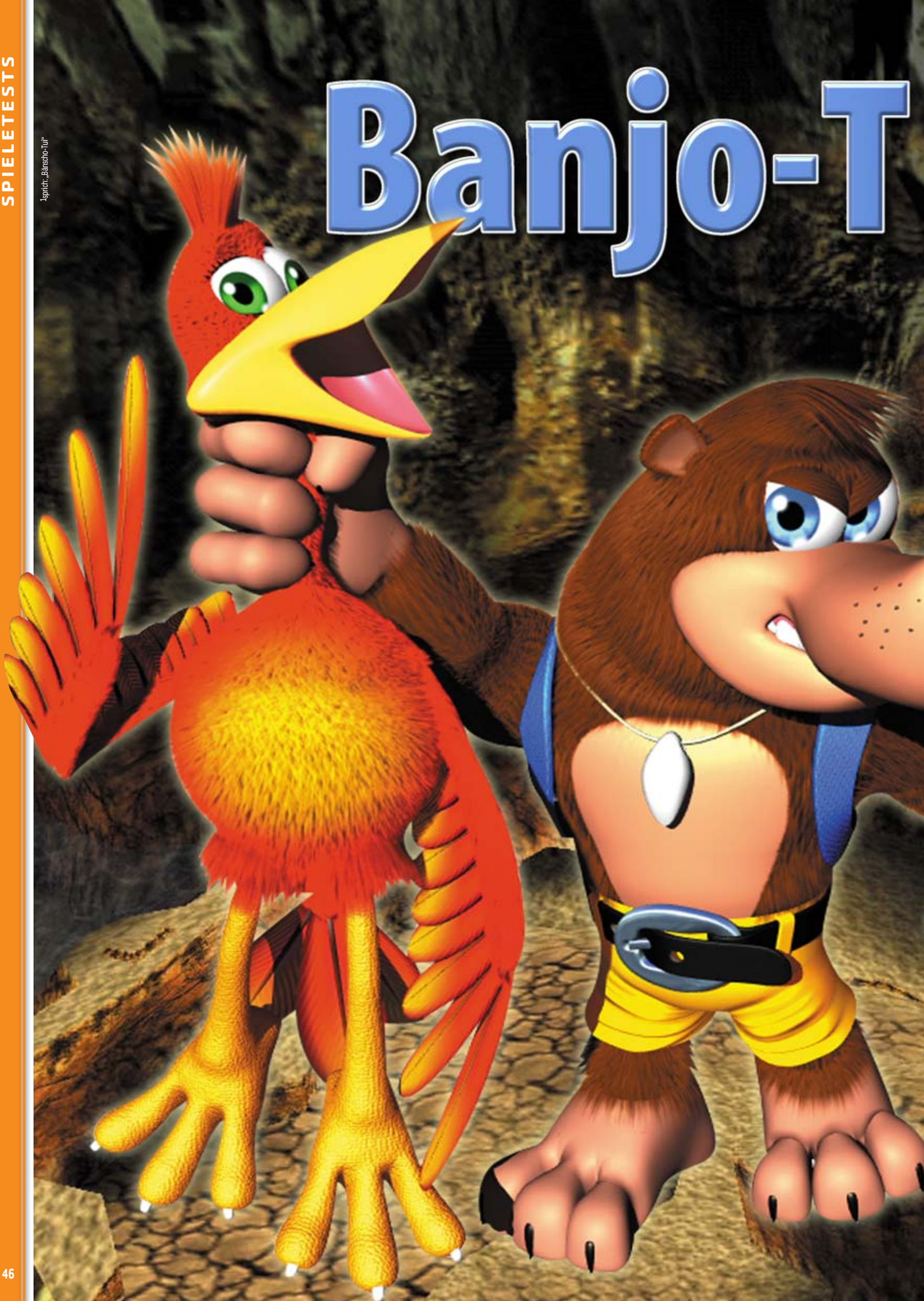
Die schlechte Steuerung kostet so manche Nerven.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

✕: Gas
■ : Bremse
R1: Handbremse
L2 : Rückspiegel

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Banjo-T



Ausgesprochen: „Banscho-Tui"

ooie[1]

Geschicklichkeitsspiel für N64 | Ein ungewöhnliches Paar macht sich auf den Weg, um seine Welt zu retten: ein Bär und ein Vogel

INSTALLATION

Falls Sie Hilfestellungen benötigen, schauen Sie bitte auf Seite 164 nach.

INHALT

Vor zwei Jahren zogen der süße Honigbär Banjo und seine Freundin, die Rotschwalbe Kazooie[2], aus, um die böse Hexe Gruntilda zu besiegen. Nach vielen harten Kämpfen gegen schier zahllose Gegner war die niederträchtige Zauberin endlich besiegt. Seitdem ruht Gruntilda direkt vor Banjos Haus unter einem großen Stein.

Es könnte also alles wunderbar friedlich und schön sein – wären da nicht Gruntildas Schwestern. Eines Tages heben die nämlich den Stein und „befreien" Grunty. Dummerweise ist deren Körper nach zwei Jahren Erdlager doch etwas mitgenommen. Da hilft nur die neue Maschine der bösen Schwestern. Mit dem Gerät kann man jedem Wesen Lebensenergie aussaugen und auf Gruntilda übertragen. Das ist gut für Grunty, aber schlecht für Banjos Freunde.

Also machen sich Banjo und Kazooie daran, die Hexe ein zweites Mal zu vernichten, und ihre Schwestern gleich dazu.

Dazu müssen die beiden acht riesige Welten erforschen, Puzzleteile, Noten und vieles mehr einsammeln, außerdem zahllose Rätsel lösen. Nebenbei wird gelaufen und gesprungen, was das Gelände hergibt: durch dunkle Höhlen, über grüne Wiesen und gefährlich schwankende Plattformen.

Das erste, was Ihnen unterwegs auffällt, dürfte die hervorragende Grafik sein. Banjo und Kazooie wer-

[2] spricht: „Käsui"

SPIELVERLAUF



1 O nein! Die furchtbar böse Gruntilda ist wieder frei. Diesmal wird sie das ganze Land vernichten, wenn Sie ihr nicht Einhalt gebieten.



2 Gleich der erste größere Gegner hüllt sich in einen Schutzschild. Da hilft nur: ausweichen, bis dessen Magie erloschen ist.



3 Einer der schönsten Momente ist immer, wenn man sich auf Kazooies Schwingen in die Luft erhebt. So erkennen Sie, wie riesig manche Areale sind. Natürlich verfügt das witzige Team auch über Waffen, mit denen sich ein feiner Luftkampf führen lässt. Etwa Eier-Bomben oder eine Rammattacke!



4 Sammeln Sie möglichst viele dieser Noten, dann bringt Ihnen der Maulwurf bei Gelegenheit neue Bewegungen bei.



5 Auf dem Eis sehen Sie eines der wichtigen Puzzleteile. Im Teich ist sehr schön zu sehen, wie sich beim Schwimmen das Wasserkräuselt.



6 Mit Mumbos Zauber können Sie auch einen riesigen, goldenen Golem steuern. Der kann Türen eintreten oder durch Treibsand laufen.



7 Die Zwischen- und Endgegner haben sich wahrhaft „gewaschen". Zahlreiche Stunden voller Spaß und Spannung sind garantiert.

Banjo-Tooie FORTSETZUNG

fen richtige Schatten und bewegen sich absolut realistisch. Und die Spielwelten sind auch im übertragenen Sinne einfach riesig. Manchmal reicht der Blick bis zum entfernten Horizont. Allerdings hat der optische Fortschritt auch einen Nachteil. Das Spiel ruckelt leider mitunter stark, bleibt allerdings immer spielbar.

Ohne Fehl und Tadel ist dagegen die akustische Untermalung des Spiels. So wird das Rauschen eines Wasserfalls immer lauter, je näher die beiden ihm kommen. Parallel dazu wird die Musik leiser. Die Melodien wurden, wie eine gut gemachte Filmmusik, passend zu den einzelnen Spielstufen komponiert. Alle Klänge sind im Dolby-Mehrkanalverfahren aufgenommen. Wer eine passende HiFi-Anlage zur Rundum-Beschallung hat, darf sich auf ein Erlebnis wie im Kino freuen.

Gute Grafik und tolle Musik machen natürlich noch kein unterhaltsames Spiel. Doch Banjo-Tooie ist auch äußerst unterhaltsam. Über die schrägen Sprüche des ungleichen Teams werden Sie sich garantiert schlapp lachen. Kazooie lästert ungeniert über Freund und Feind und ärgert den armen Banjo, wo sie kann. Auch andere Figuren lassen sich nicht lumpen, sondern ihrem rotzfrechen Mundwerk freien Lauf.

Mindestens genauso lustig sind die fremden Gestalten, in die Banjo und Kazooie mittels diverser Zauber schlüpfen können: ein gefährlicher Dinosaurier, ein U-Boot oder etwa ein kleines Steinwesen. Banjo-Kazooie-„Veteranen“ werden sich freuen: Auch den Schamanen Mumbo Jumbo dürfen Sie diesmal steuern. Und auf speziellen Plattformen kann man das Bär-Vogel-Team sogar trennen.

BEDIENUNG

Alle Aktionen, die Banjo und Kazooie im Laufe ihres ersten Abenteuers gelernt haben, können sie immer noch. Falls Sie die noch nicht kennen – das Spiel gewährt Bewegungshilfe zum Einstieg. Mit der Zeit kommen weitere Fähigkeiten dazu und mit ihnen neue Tastenkombinationen, die jedoch keinen Spieler überfordern dürften.

Alle Knöpfe der Spieletastatur (Controller) sind belegt. Auf Befehl mit dem Steuerknüppel bewegt sich das tierische Team in die gedrückte Richtung. Achtung: Wenn sich die Kamera dreht, müssen Sie auch die Lenkrichtung ändern. Sprünge lösen Sie mit A aus, Angriffe mit B. Die gelben Tasten steuern die Kamera. Alle übrigen Bewegungen sind komplizierter und bedürfen mehrerer Tasten.

Besonders gelungen sind die vielen Einstellmöglichkeiten. Sie können das Bild beliebig stauchen, strecken, verschieben und sogar einen 16:9-Breitbildmodus einschalten.

URTEIL

Banjo-Tooie ist eines der besten und unterhaltsamsten Geschicklichkeitsspiele der letzten Zeit. Nicht nur die Steuerung ist einwandfrei. Auch grafische Qualität und musikalische Untermalung gefallen ohne Wenn und Aber. Dazu kommt der erstklassige, leicht sarkastische Humor, dem man den englischen Ursprung des Spiels deutlich anmerkt. Wenn Sie Geschicklichkeitsspiele mögen, greifen Sie zu! Was Sie hier bekommen, ist einfach „gut“.



Statt zu fliegen, lässt sich Kazooie im Rucksack spazieren tragen. Und untervermietet hat sie offenbar auch noch.

GETESTET MIT

Nintendo 64

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Banjo-Tooie

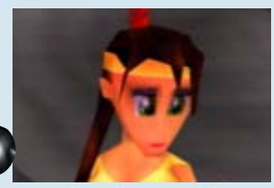
Hersteller: Nintendo

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 10 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	52%		1,67
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	nutzlos	6,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend	1,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß	1,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	3%		3,31
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01900/000000 (2,95 DM/Anruf)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06026/950308 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	5,4%		2,26
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	2%		2,00
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	10,8%	bestanden	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	10,8%	Vollbild	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	7%		5,29
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	nein	6,00
Geräusche regelbar	1%	nein	6,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	9%		1,33
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	8 große Welten, über 40 Bewegungen	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keine	
ZWISCHENNOTE	100%		1,84
Aufwertung		Rüttelfunktion programmiert -0,10	
TESTERGEBNIS		gut	1,74
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		150 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		120 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,74 x 150 = 261 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

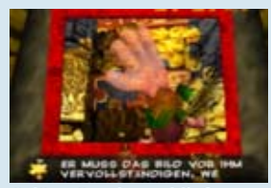
SPIELDETAILS



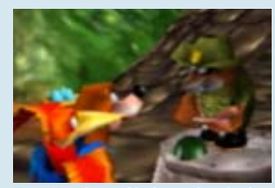
Das süße Indianermädel verwandelt Banjo und Kazooie.



Eines der Ergebnisse hat die Form einer Waschmaschine.

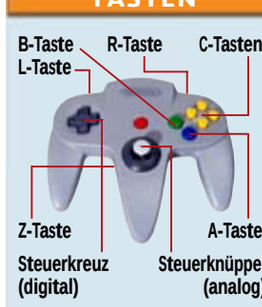


Gelöste Puzzle erschließen neue Spielwelten.



Der Maulwurf bringt den beiden neue Bewegungen bei.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



B: Angreifen
A: Springen
Z: Ducken
C-Oben: Zoom
C-Links: Kamera drehen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Das ist Leo, der Held des Spiels. Während eines Angriffs auf seine Weltraumkolonie erlangt er die Kontrolle über einen modernen Kampfroboter.



2 Leos Gegnerin heisst Viola. Die kompromisslose Kämpferin ist dem jungen Helden mit ihrem eigenen Roboter auf den Fersen.



3 Vordergrund erkennen Sie Jehuty – das ist Leos Roboter. Gerade schickt er ein paar Laserstrahlen gegen einen schwächlichen Feind. Links unten zeigt der grüne Balken Ihren momentanen Energievorrat an. Nimmt der zu sehr ab, gibt's eine Warnung. Hoffentlich noch rechtzeitig!



4 Später findet und rettet Leo seine Freundin Celvice, für die im Cockpit von Jehuty gerade noch genügend Platz ist.



5 Sie sollten beim Kämpfen auch auf die Umgebung achten. Sonst sterben Unschuldige, und Ihre Leistungen werden schlechter bewertet.



6 Jehuty kann aus der Kampfzone in die Höhe fliegen, um andere Areale der Kolonie zu erreichen. Dort warten dann neue Aufgaben.



7 Dieser riesige Gegner heißt Tempest und ist nicht von schlechten Eltern. Ohne die richtige Kampftaktik könnte das Spiel schnell aus sein.



Actionspiel für Playstation 2 | Mit riesigen Kampfrobotern retten Sie eine Weltraum-Kolonie

INSTALLATION

Konsole an, Klappe auf, CD rein, Klappe zu – ab geht's. Noch Fragen? Antworten auf Seite 164.

INHALT

Wir schreiben das Jahr 2172, und die Menschheit hat sich über das gesamte Sonnensystem ausgebreitet. In den späten Vierzigern des Jahrhunderts wurden die riesigen Kampfroboter, im Spiel Orbital-Frames[2] genannt, erfunden. Kurz danach begann die Besiedlung des Mars und anderer Planeten. Doch nach einigen Jahrzehnten führten Spannungen zwischen Kolonisten und Erdenmenschen zum Krieg. Und nun, wie gesagt, im Jahre 2172, wird die Kolonie Antilia von den Erdgeborenen besetzt.

Sie spielen einen kleinen Jungen, der bei diesem Angriff zufällig einen unbenutzten Orbital-Frame entdeckt und dieses mächtige Kriegsgerät geschickt zu nutzen lernt.

Bevor Sie aber zu wilden Fingerübungen auf den Knöpfen der PS-2-Tastatur ansetzen, dürfen Sie etliche Minuten hervorragender Videoszenen betrachten. In solchen Sequenzen wird die Hintergrundgeschichte von „Zone of the Enders", kurz „Z.O.E.", erzählt. Und zwar besser als in jedem Zeichentrickfilm, den Sie kennen.

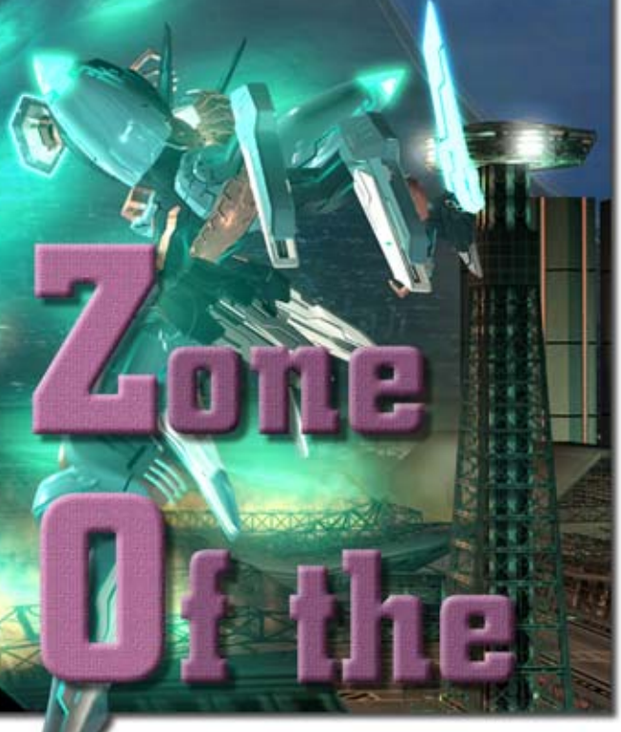
Dann das Spiel: Sie bewegen Ihren Roboter durch begrenzte Areale. Dort finden Sie nicht nur „Zielscheiben" in Form aggressiver Gegner vor, sondern durchaus auch neue Waffen, Informationen und Verbündete. Feindliche Kräfte erkennen Sie schon von Weitem, weil der Roboter mögliche Ziele optisch kennzeichnet. Dann können Sie den Kontrahenten sowohl aus der Ferne, als auch im Nahkampf bezwingen. Allerdings sollten Sie aufpassen, dass keine Unschuldigen dabei zu Schaden kommen. Meist findet das Gemetzel nämlich ausgerechnet über Wohngebieten statt. Ist Ihr Auftrag im Einsatzgebiet abgehakt, dann starten Sie durch und landen im nächsten.

Im Laufe der Zeit erfahren Sie mehr über den Krieg, über Ihren Roboter und über Antilia. Sie finden neue, stärkere Waffen und werden mit immer komplexeren Aufgaben eingedeckt. Am Schluss winkt ein interessantes Angebot der aufständischen Kolonisten.

BEDIENUNG

Keine Taste, kein Steuerknüppel bleibt bei diesem Spiel unbe-

[2] sprich: „Orbittel Fräims"



1 Sprich: „Sohn off's Enders"

nutzt. Ein Trainingsprogramm macht Sie mit den zahlreichen Befehlen vertraut. Die meisten Tasten werden zur Bewegung im Raum benutzt. Mit dem linken Mini-Steuerknüppel steuern Sie den Flug des Kampfgeräts, während ▲- und ✕-Taste den Roboter heben und senken. Für ganz normale Angriffe brauchen Sie dagegen nur zwei Knöpfe: ■ startet die Standard-Attacke, und mit ● lösen Sie die Fernwaffen aus. Natürlich können Sie auch mehrere Tasten kombinieren und so weitere Angriffsarten ausprobieren. Unter Einsatz der Schubdüsen zum Beispiel wird die Attacke noch brutaler. Doch keine Panik, die Steuerung ist wirklich leicht zu lernen, weil logisch.

gut in der räumlichen Umgebung zurechtfinden – aber dann geht's voll ab!

Als Beilage zum Spiel gibt es eine kostenlose DVD mit einem Video-Demo von „Metal Gear Solid 2". Ein zusätzlicher Kaufanreiz ist das aber nicht, wenngleich eine spielbare Probierversion, die den Rest der Welt erfreute, Deutschen bislang vorenthalten blieb.

„Zone of the Enders" ist ein gelungenes Actionspiel mit tollen Zwischensequenzen. Wenn Sie entweder Riesenroboter oder japanische Zeichentrickfilme mögen, sollten Sie zugreifen. Lieben Sie beides, dann müssen Sie es tun. Sie gönnen sich damit nämlich einen „guten" Zeitvertreib. ■

URTEIL

Z.O.E. bringt Roboter-Kampfaction in einer neuen Dimension. Denn nicht nur die fantastischen Videosequenzen mit der packenden Hintergrundgeschichte können wirklich gefallen, auch die Kämpfe machen riesigen Spaß. Der Roboter steuert sich quasi „wie von selbst". Allerdings ist die Abwechslung nicht besonders groß, da sich Kämpfe und Areale ähneln. Anfänger müssen sicher etwas üben, bis sie sich



Jehuty in seiner vollen Schönheit.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Zone of the Enders

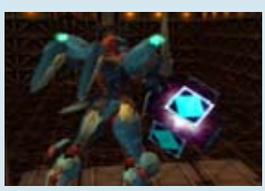
Hersteller: Konami

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

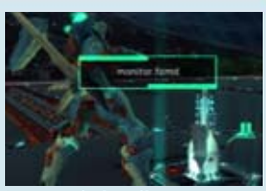
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,90**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend	1,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	069/98557388 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konami.co.jp/kcej/products/zoe)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557320 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557377 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,26**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	nein	6,00
Geräusche regelbar	1%	nein	6,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Schwierigkeitsgrade, 12 Kampfarenen	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,16**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,16**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		119 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		89 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,16 x 119 = 257,04 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



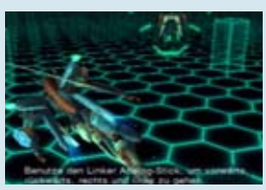
Kisten mit Metatronerz reparieren Ihren Roboter.



Immer wieder gibt es neue Informationen und Waffen.



Man kann den Feind auch greifen und wegschleudern.



Im Trainingsmodus werden Ihnen alle Befehle erklärt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



■: Angreifen
●: Greifen/Fernwaffen
R2: Beschleunigen
R1: Schutzschild

SPIELVERLAUF



1 Der Startbildschirm zeigt das vertraute Gesicht eines Moorhuhns. Statt in warmer Sommerluft diesmal in eisiger Kälte unterwegs.



2 Und los geht's: Das zu erkundende Gebiet erstreckt sich ungefähr über vier Bildschirmbreiten – ist also durchaus überschaubar.



3 Mit (künstlicher) Intelligenz scheint dieses Exemplar nicht sonderlich gesegnet zu sein. Denn andernfalls würde es sich nicht direkt vor Ihrer Flinte aufrichten. Zumindest gegen Erkältungen ist das Viech gut geschützt: Ein warmer Schal verhindert zunächst Schlimmeres.



4 Ein Moorhuhn auf einem Hochsitz? Da scheint wohl die Rollenverteilung nicht zu stimmen. Dieser Kandidat ist schon schwerer zu treffen.



5 Das Dorf im Hintergrund gab's auch schon beim Vorgänger „Moorhuhn 2". Allerdings ist es jetzt etwas größer geworden.



6 Dieser Abschnitt ist dagegen neu. Die Steinruinen können mit spezieller Munition noch weiter zerlegt werden.



7 Am Schluss können Sie nach erfolgreicher Jagd Ihren Namen in der Bestenliste eintragen. Mehr als fünf Namen finden aber nicht Platz.



Actionspiel für den PC | Den Jäger fröstelt es – die Moorhühner sind in eisigen Gefilden unterwegs

Spieletricks siehe Seite 130

INSTALLATION

Das Spiel ist kostenlos, aber nur im Internet S.194 erhältlich. Die Internet-Adresse sehen Sie im Kasten auf Seite 53. Wie Sie das Spiel aus dem Internet überspielen, lesen Sie auf Seite 129, wie es auf dem PC installiert wird, auf Seite 164.

INHALT

Schauplatz: eine eisige Winteridylle, still und beschaulich. Kein Lüftlein regt sich, der Schnee fällt in dicken Flocken auf den kargen Untergrund. Ein verschneites Dorf im Hintergrund scheint wie im Tiefschlaf zu sein – nichts rührt sich. Nur der Mond zeigt sich bleich am Horizont. Ideale Bedingungen also für die scheinbar einzigen Lebewesen, die hier unterwegs sind – die Moorhühner. Mit einem Schal um den Hals gegen die Kälte, bahnen sie sich – scheinbar ungestört – ihren Weg durch die Lüfte. Wären dort nicht Sie – Ihres Zeichens Jäger und der größte Feind des Federviehs. Die Kälte kümmert Sie nämlich überhaupt nicht. Nicht, wenn's darum geht, dem trägen Vogel kräftig was aufs Gefieder zu verpassen. Mit Ihrer Schrotflinte holen Sie ein ums andere Tier vom Himmel und versuchen, die Viecher davon zu überzeugen, dass in diesem Landstrich kein Platz für sie ist. Außerdem: Moorhühner, die frech vor Ihrem Kopf auftauchen oder es sich sogar auf einem Hochsitz bequem machen, haben bei Ihnen sowieso nicht den Hauch einer Chance.

Nur das Zeitlimit macht Ihnen einen Strich durch die Rechnung. Nach anderthalb Minuten ist auch der schießwütigste Jäger am Ende. Das Spiel ist dann vorbei. Dazwischen heißt es: kräftig Punkte sammeln. Moorhühner, die direkt vor Ihrer Nase vorbei fliegen, sind eine leichtere Beute als solche, die ganz klein am Horizont ihre Bahn ziehen.

Aber auch drum herum gibt es viel zu holen. Beispielsweise können Sie ein Boot im See versenken – und den Schneemann daneben gleich mit. Oder Sie zerstören mit Spezial-Munition

SPIEL



Links oben sehen Sie die Zeit, die Ihnen noch bleibt.



Das Fadenkreuz: Damit nehmen Sie ein Huhn aufs Korn.



ganze Gebäude. Und wer die richtigen Gegenstände aufs Korn nimmt, zaubert sogar ein kleines Feuerwerk auf den Bildschirm. Dafür gibt es natürlich auch kräftig Punkte.

BEDIENUNG

Ihre Tastatur können Sie getrost außer acht lassen – es sei denn, Sie spielen im Büro, und Ihr Chef steht plötzlich in der Tür. Dann können Sie mit einem Tastendruck auf B schnell die Jagd abbrechen. Das Spiel dagegen steuern Sie komplett mit der Maus. Je nachdem, in welche Richtung Sie den Mauszeiger ziehen, bewegt sich der Hintergrund mit. Schießen und Nachladen erledigen Sie bequem mit den Maustasten.



Unverwüstlich: das gemeine Moorhuhn.

URTEIL

So langsam verliert man den Überblick. Nach „Moorhuhn" und „Moorhuhn 2" machten diverse Sumpfhühner von anderen Herstellern die Gegend unsicher. Jetzt sind wieder die Original-Moorhühner dran. Viel geändert hat sich aber nicht: Draufhalten und abschießen, was das Zeug hält, ist wieder die Devise. Auch die Hintergrundgrafik ist nahezu unverändert, mit dem Unterschied, dass die Landschaft jetzt schneebedeckt ist. Viel mehr Abwechslungsmöglichkeiten bietet das (mittlerweile ziemlich ausgelaugte) Spielprinzip nicht. Das haben wohl auch die Entwickler erkannt und einige witzige Begebenheiten, wie den hüpfenden Schneemann, eingebaut. Das wiederum motiviert – zumindest eine Zeitlang. Wenn man alle versteckten Tricks gefunden hat, wird's jedoch schnell langweilig. Daran kann auch der noch so treudoofe Blick des Moorhuhns nichts ändern. COMPUTERBILD-SPIELE-Note: „befriedigend".

DETAILS



Rechts oben lesen Sie Ihren aktuellen Punktestand ab.



Rechts unten wird gezeigt, wie viel Munition übrig ist.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Moorhuhn Winter-Edition
Hersteller: Phenomenia

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Altersempfehlung	ab 10 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**3,37**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht		1,00
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%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen		6,00
Texte/Untertitel	2%	fehlen		6,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	gering		4,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	mäßig		4,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig		5,00
Verhalten der Computergegner	6%	dumm		5,00
SERVICE	**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	02327/997550 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.moorhuhn.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02327/9970 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02327/997411 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**3,05**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	noch akzeptabel		4,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (14 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte		1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**6,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	fehlt		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%**			**1,39**
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 3000 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 3000 PCI	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 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 3000 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 3000 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 3000 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%**					**3,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	gering, einige versteckte Tricks				4,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt				6,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**3,09**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	befriedigend	3,09
PREIS/LEISTUNG	sehr gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	0 Mark[1]	
Preisempfehlung	entfällt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,07 x 0 = 0 = sehr gut	

[1] Es fallen lediglich Telefon- und Internet-Kosten beim Überspielen an.

Anne Free First

Action-Abenteuer für PC | Mobilisieren Sie den Widerstand gegen fiese Außerirdische!

SPIELVERLAUF



1 Los geht's mit der Auftragsbeschreibung: Die Resistance erwartet Sie im Hauptquartier. Den Weg dahin müssen Sie allein finden.



2 Welche Sachen aus dem Flüchtlingslager sind nützlich? Entscheiden Sie, welche Utensilien auf der Reise in die Stadt dabei sein sollten.



3 In einer Mülltonne finden Sie das Zeichen der Scavengers. Es wird sich im Laufe des Spiels noch als nützlich erweisen.



4 Mit einem Baseballschläger bewaffnet, schleichen Sie sich von hinten an eine der Wachen an. So sind Sie klar im Vorteil.



5 Nicht nur, wenn Sie sich verlaufen haben, lohnt sich ein Blick auf die Übersichtskarte. Hier erfahren Sie auch, was als nächstes zu tun ist. Jeder Auftrag hat Einzelaufgaben, die Sie regelrecht abarbeiten müssen. Erst wenn die alle erfüllt sind, geht's mit dem nächsten Auftrag weiter.



6 In einer einsamen Gasse treffen Sie diese geheimnisvolle Frau. Im Gespräch mit ihr erfahren Sie mehr über das Versteck der Resistance.



7 Geschafft! Resistance-Kämpfer Jimmy und seine Jungs nehmen Sie in Empfang. Ab jetzt gehören Sie zu den Widerständlern.

INSTALLATION

Wie Sie ein Computerspiel auf Ihrem PC installieren, lesen Sie auf Seite 164.

INHALT

„Millionen Menschen ließen ihr Leben, Städte wurden in Schutt und Asche gelegt. Mit einem Handstreich haben die außerirdischen Catteni die Menschheit unterworfen und die Erde kolonisiert.

Wir Überlebenden fanden uns in provisorischen Flüchtlingslagern, wie diesem von den Catteni geplünderten Einkaufszentrum, wieder. Seit mittlerweile neun Monaten fristen wir hier unser Dasein. Wo meine Familie ist, weiß ich nicht. Was draußen vor sich geht, auch nicht. Die ‚Peacekeepers'[2], die Wachen hier im Camp, lassen nur diejenigen nach draußen, die sich ihnen ‚erkenntlich' zeigen. Ich gehöre definitiv nicht dazu – auch wenn die einzige Hoffnung vielleicht dort liegen mag. Es scheint sich eine Untergrundbewegung gebildet zu haben: die ‚Resistance'. Sie wollen, dass ich mich Ihnen anschließe. Zumindest besagt das die Nachricht, die mir heute jemand zukommen ließ. Aber wie soll ich hier raus kommen …?"

In dieser aussichtslosen Situation starten Sie in der Person von Angel Sanchez[3] in Ihr Abenteuer. Zu Beginn noch unbewaffnet, versuchen Sie, aus dem trostlosen Flüchtlingscamp zu entkommen und das Hauptquartier der Resistance zu finden. Haben Sie das geschafft, winkt eine Vielzahl von Aufträgen. Je nach Aufgabe machen Sie sich mit bis zu zwei Weggefährten auf, den Außerirdischen Paroli zu bieten. Jeder Charakter hat besondere Eigenschaften, die in bestimmten Situationen zum Einsatz kommen.

Viele Personen geben im Laufe des Spiels wertvolle Tipps. Und gezielte Suche nach Gegenständen verschafft Ihnen wertvolle Utensilien, die für den aktuellen oder für einen späteren Auftrag von Nutzen sein können. Die meisten Sachen, etwa Waffen und Werkzeuge, können Sie im Lauf des Abenteuers weiter verwenden.

[2]sprich: „Pihfkihpers" [3]sprich: „Ändschel Ssantschess"

BEDIENUNG

Ihre Spielfigur sehen Sie per „Kamera" von hinten. Mit der Maus bewegen Sie die Kamera, wobei sich die Figur in die entsprechende Richtung dreht und per Tastatur in Bewegung gesetzt wird. Das erfordert eine gewisse Eingewöhnungszeit. Richtig nervt es, wenn Sie mehr als eine Person steuern müssen. Zwar können Sie die Charaktere getrennt voneinander an beliebige Orte bewegen. Meist ist es jedoch praktischer, alle zu grup-

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Angriff

[ ] : Aktion auslösen
[W] : Vorwärts gehen
[S] : Rückwärts gehen
[C] : Schleichmodus aktivieren

SPIELDETAILS



Der linke Balken zeigt den Gesundheitszustand, der rechte die Stressbelastung.



Die Munitionsanzeige gibt an, wie oft Sie den Elektroschocker noch einsetzen können.

McCaffrey's dom Resistance[1]

[1]spricht: „Ann Mäck Kaffrihs Frihdem Först Rässistänz"

pieren. Dann folgen die anderen Gestalten computergesteuert Ihrer gerade gewählten Spielfigur. Leider benehmen die elektronischen Kumpels sich dabei recht dämlich und blockieren Ihnen ganz gerne mal den Weg oder bleiben an Treppenabsätzen hängen. Da hilft nur, den Charakter zu wechseln und so die Gruppe selbst aus ihrer Lage zu befreien.

URTEIL

Wie schon die zu Grunde liegenden „Freedom"-Romane der Science-Fiction-Autorin Anne McCaffrey erzählt auch das Computerspiel eine mitreißende und spannende Geschichte. Dazu tragen besonders die filmreifen Sprecher bei, die alle Dialoge mit den verschiedenen Charakteren bestreiten. Allerdings sind sehr gute Englischkenntnisse Voraussetzung, um überhaupt in den Genuss zu kommen.

Die ungetrübte Freude an der Geschichte wird leider vor allem durch die schwache Computer-Intelligenz vermiest. Die wirkt sich nicht nur auf die erwähnte umständliche Steuerung der eigenen Spielfiguren aus. Auch scheinen die Computergegner kurzsichtig und schwerhörig zu sein.

Außerdem ist die Spielgrafik nicht sonderlich detailliert. So sehen viele Objekte vollkommen gleich aus. Auf Dauer wirkt das Durchlaufen der riesigen Spielabschnitte dadurch recht ermüdend. Die düstere Stimmung wird allerdings – wenn auch unbeabsichtigt – eingefangen. Gar nicht gefallen haben der Redaktion die Lippenbewegungen der Spielfiguren. Die sind viel zu schnell geraten, und es sieht daher so aus, als ob alle Charaktere an einer ansteckenden Nervenkrankheit litten.

Schade: Aufgrund der vielen Fehler im Spieldesign gibt's trotz der tollen Geschichte nur ein „befriedigend". ■



Angel und Leo kämpfen gegen die finsteren außerirdischen Invasoren.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Freedom – First Resistance

Hersteller: Ubi Soft
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,96**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe	3%	unglaubwürdig		5,00
Musik	2%	erstklassig		1,00
Geräusche	3%	nicht überzeugend		4,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich		1,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich		1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend		1,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig		4,00
Verhalten der Computergegner	6%	dumm		5,00
SERVICE	**3%**			**2,97**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch www.redstorm.com/freedom		5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/338000 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800151 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**3,75**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (350 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,3711 Megabyte		1,61
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Englisch		6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**6,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	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%**			**3,44**
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 3000 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 3000 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 3000 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 3000 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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
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 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**4,57**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	nein		6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein		6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
SONSTIGES	**9%**			**3,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	18 Kernaufgaben, 5 zusätzliche Aufgaben		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch		6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**3,05**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	befriedigend ←	3,05
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	100 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	Kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,05 x 100 = 305 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Im Raumschiff Pioneer 2 treffen sich per Internet Abenteurer aus der ganzen Welt, um sich zu Gruppen zusammenzuschließen.



2 Im Team mit anderen Kämpfern ist es wesentlich unterhaltsamer, auf dem gefährlichen Planeten für Ordnung zu sorgen.



3 Mit Hilfe dieses Teleporters lassen sich entlegene Gebiete erreichen – ein idealer Treffpunkt, um auf Nachzügler zu warten.



4 Unverhofft kommt oft: Wie aus dem Nichts hat sich ein riesiges Monster vor den Augen des Helden materialisiert und greift sofort an.



5 Dieser Drache ist eine harte Prüfung für das Kämpfer-Quartett. Sein flammender Atem kann für schmerzhafte Verbrennungen sorgen. Ist das Ungetüm einmal in die Ecke gedrängt, schwingt es sich flügelschlagend in die Luft. Dann müssen Sie dranbleiben und nachsetzen.



6 In den verwinkelten Höhlensystemen lungern die merkwürdigsten Kreaturen herum. Am besten erstmal Sicherheitsabstand halten.



7 Dieses Tor öffnet sich erst, wenn auf allen vier Schaltern im Boden je eine Figur steht. Gruppen aus weniger als vier Personen kommen nicht weiter.

Phanta

Rollenspiel für Dreamcast | Spieler aus der ganzen Welt erforschen einen fremden Planeten

Spieletricks siehe Seite 110

INSTALLATION

Wie Sie Phantasy Star Online auf Dreamcast installieren, lesen Sie auf Seite 164.

INHALT

Kurz vor der Zerstörung der Erde flüchten Menschen mit zwei Raumschiffen in die unendlichen Weiten des Alls. Das erste Schiff landet auf dem Planeten Ragol, und die Besatzung gründet dort eine Kolonie. Sieben Jahre später macht dann auch die Pioneer[2] 2 in einer Umlaufbahn über Ragol Station. Doch als die Neuankömmlinge mit den Kolonisten Funkkontakt aufnehmen wollen, zerstört eine gewaltige Explosion den gesamten Stützpunkt. Was ist geschehen? Das herauszufinden, ist Ihre Aufgabe.

Glücklicherweise müssen Sie dieses Abenteuer nicht alleine meistern. In der Lobby des Raumschiffs treffen sich Spieler aus der ganzen Welt, um sich zu Gruppen mit je maximal vier Teilnehmern zusammenzuschließen – was per Dreamcast-Modem S.194 über Internet kein Problem ist. Mithilfe von Kurzmitteilungen in Form comicartiger Sprechblasen können sich die Team-Mitglieder absprechen. Bevor es auf der Planetenoberfläche zur Sache geht, können sich alle im Raumschiff mit Ausrüstungsgegenständen, wie Waffen, Rüstungen und Heiltränken, versorgen. Das ist absolut ratsam, denn auf Ragol ist die Hölle los.

Fremdartige Kreaturen jeder Größe und Gestalt machen die Umgebung unsicher. Da gibt es etwa riesige Gottesanbeterinnen mit messerscharfen Zangen, Feuer speiende Drachen und affenartige Kolosse mit Armen wie Baumstämme. Gegen diese angriffslustigen Biester muss sich die Heldentruppe den Weg freikämpfen. Dabei sollten sich die Abenteurer gegenseitig den Rücken freihalten und mit Ausrüstungsgegenständen aushelfen. Denn gemeinsam haben sie die größten Chancen, dem Ursprung der Katastrophe auf die Spur zu kommen.

BEDIENUNG

Ohne intensives Studium des Handbuches werden Sie nicht weit kommen. Die Menüführung, mit deren „Hilfe“ etwa Waffen und Angriffstechniken gewählt werden, ist komplex und verschachtelt aufgebaut. Pausen im Spielablauf sind nicht möglich, so dass Sie sich eine ruhige Ecke suchen müssen, um die kniffligen Einstellungen vorzunehmen, ohne gleich von einem Monster in Einzelteile zerlegt zu werden. Auch die Kampfsteuerung ist eher etwas für Profis. Jeder einmal anvisierte Gegner bleibt zwar fortan im Fadenkreuz, auch wenn er sich bewegt. Aber per Mini-Steuerknüppel überhaupt erst mal auf ihn zu zielen, verlangt enormes Fingerspitzengefühl und Reaktionsvermögen. So ist es kein Wunder, dass man in der Hektik des Geschehens bisweilen die Übersicht verliert.

URTEIL

Bevor Sie wahren Spielspaß erleben, müssen Sie einige Hürden nehmen. Die Anmeldung im Internet funktioniert nicht immer. Es kommt gelegentlich zu Verbindungsabbrüchen, dabei können auch Spielstände verloren gehen. Diesen Mangel bestraft COMPUTER-

2 sprich: „Pionier“

sy Star Online 1

[1] sprich: „Fäntäsi Stär Onlein"

BILD-SPIELE mit einer Abwertung von 0,10. Zudem bedarf die Bedienung einer intensiven Einarbeitungsphase. Haben Sie diese Hürden genommen, so erwartet Sie allerdings ein fesselndes Spiel. Der Reiz liegt in erster Linie darin, mit Gleichgesinnten aus der ganzen Welt gemeinsam zu spielen, Tipps auszutauschen und sich – im doppelten Sinne – zu unterhalten.

Gewonnene Kämpfe bringen Ihnen Erfahrung und „Geld" ein. Die stärksten Spieler mit den besten Waffen genießen natürlich großes Ansehen bei den Mitstreitern und sind gern gesehene Gefährten. Dank der aufwendig gestalteten Landschaften mit prächtiger Vegetation oder durch glühende Lava erhellten Höhlen kehrt man immer wieder gerne in die fremdartige Welt zurück und sucht nach neuen Herausforderungen. Die Spielqualität hat sich ein ordentliches „befriedigend" verdient. Aufgrund der hohen Kosten, die beim Online-Spielen anfallen, wird das Testurteil allerdings auf „ausreichend" abgewertet.



Zauberin mit Stab und Narrenkappe.

GETESTET MIT **Dreamcast**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Phantasy Star Online

Hersteller: Sega

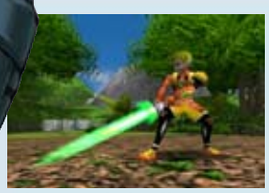
Auch für **PC mit Win 95/98**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene und Profis

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,00**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (mit Schwächen)	4,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig	4,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/80009 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.dreamcast-europe.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/563450 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/56345100 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**4,52**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Englisch	6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	Vollbild	**1,00**
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%**		**3,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	vier große Spielstufen	4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,75**
Aufwertung		60-Hertz-Bilddarstellung und Rütteleffekt	- 0,20
Abwertung		Hohe Online-Gebühren[1] Häufige Abbrüche der Internet-Verbindung	+1,00 +0,10
TESTERGEBNIS		**ausreichend**	**3,65**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		100 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		50 Mark (Planet Media, München Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,65 x 100 = 3,65 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Online-Gebühren: Montag bis Freitag von 8 bis 18 Uhr 0,06 DM/Min., ansonsten 0,03 DM/Min.

SPIELDETAILS



Schwerter sind auf kurze Distanz äußerst effektiv.



Zauberstäbe können gewaltige Kräfte freisetzen.

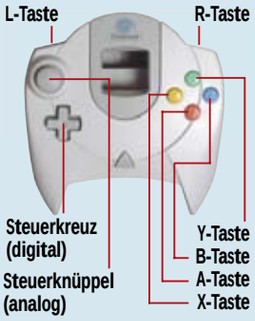


Mit diesem Gewehr lehren Sie jeden Gegner das Fürchten.



Wer keine Waffen hat, muss Tritte und Schläge einsetzen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L: Perspektive ändern
R: Tastenbelegung ändern
A: Normaler Angriff
X: Starker Angriff



Clive Barker´s Undying

Actionspiel für PC |
Alle Monster sind schon da. Und wer muss mit dem Viehzeug aufräumen? Sie!

INSTALLATION

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

INHALT

Patrick Galloway hat schon viel erlebt. Nach unzähligen Kämpfen gegen die Mächte der Finsternis hat er sich mit der Zeit einen Namen als „Geisterjäger" und „Bezwinger der dunklen Mächte" gemacht. Er dachte schon daran, sich zurückzuziehen, als ihn eines Tages der Brief eines lange vergessenen Freundes erreicht. Weil Patrick diesem Mann viel zu verdanken hat, begibt er sich auf das erstbeste Schiff, um die Reise nach Irland anzutreten. Schon von der Küste aus zeichnet sich die Silhouette des riesigen Herrenhauses bedrohlich gegen den tiefgrauen Himmel ab. Patrick Galloway beschleicht ein ungutes Gefühl, als er die schweren Eichentüren zur Eingangshalle des Gemäuers öffnet. Dicke Wandteppiche hängen an dunklen Eichenholzwänden. Dutzende von Räumen sorgen dafür, dass Patrick schnell den Überblick verliert. Doch wenig später führt eine der wenigen verbliebenen Bediensteten Patrick direkt zu ihrem Herren, dem Absender des Briefes: Jeremiah Covenant. Er berichtet von einer Heimsuchung. Der alte, sterbende Mann wird das Gefühl nicht los, dass er ab und zu von seinen bereits verstorbenen Geschwistern „besucht" wird. In seinem Auftrag soll Patrick das Geheimnis der Familie Covenant ergründen – und stößt dabei auf Dinge, die er besser niemals entdeckt hätte.

In der Rolle des Patrick Galloway durchsuchen Sie zunächst das alte, bedrohlich wirkende Herrenhaus nach Hinweisen auf den schrecklichen Familienfluch. Ein furchtbarer Schrei aus dem Untergeschoss lässt Sie zusammenzucken. Langsam tasten Sie sich in der Dunkelheit nach vorne. Das Ächzen und Stöhnen wird immer lauter. Was ist das? Eine geisterhafte Erscheinung schwebt über Ihren Kopf hinweg und verschwindet mit hämischem Lachen in der nächsten Wand. Und schon wenige Schritte weiter sehen Sie dem Grauen ins eiskalte Angesicht und kämpfen von nun an bei jedem Schritt um

1 Sprich: „Kleif Barkers Andei-ing"

Clive Barker's Undying

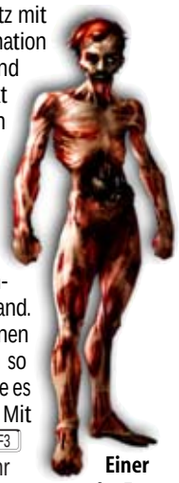
FORTSETZUNG

Ihr Computer-Leben. Ihre Reise führt zu entlegensten Punkten der Insel. Sie suchen im Sonnenuntergang den Eingang eines abgelegenen Mausoleums oder statten Piraten in ihrem Höhlenversteck einen Besuch ab. Die sind über unerwünschten Besuch nicht sehr erfreut. Doch wer ein echter Geisterjäger ist, weiß sich zu wehren: Mit der einen Hand schwingen Sie die verschiedensten Schießprügel, etwa eine Schrotflinte oder einen altertümlichen Revolver.

Alle Waffen können Sie, wenn Sie mögen, mit diversen Munitionstypen laden. Silberkugeln helfen gegen höllisches Ungeziefer allemal besser als herkömmliche Patronen. Darüber hinaus findet sich in Ihrem Besitz ein magischer Stein, der bei Bedarf eine kleine Schockwelle aussendet. Wenn Sie den in der Hand haben, entdecken Sie auch die meisten verborgenen Dinge: Sobald Sie sich einem Geheimgang nähern, fängt der Stein an, grün zu leuchten. Sie können aber auch Zaubersprüche nutzen, die Sie in Form von Schriftrollen auf Ihrem dunklen Weg einsammeln. Während Sie nun aus der einen Hand per Revolver Blei oder Silber spucken, verschießen Sie mit der anderen den ausgewählten Zauber. Das hält kein Untoter lange aus. Es steht Ihnen frei, bereits besiegte Gegner für kurze Zeit an Ihre Seite zu stellen. Von einem blauen Licht umgeben, kämpfen die Kreaturen dann für Sie.

BEDIENUNG

Wie man es von Spielen dieser Art gewohnt ist, haben Sie die Monsterhatz mit einer Kombination von Maus und Tastatur perfekt im Griff. Auch Auswahl und Einsatz der Zaubersprüche gehen erfreulich schnell und einfach von der Hand. Natürlich können Sie alle Tasten so belegen, wie Sie es gewohnt sind. Mit der Taste F3 zücken Sie Ihr Tagebuch und stöbern in den gefundenen Schriftstücken.



Einer aus der Familie: Aaron – oder was davon übrig ist.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

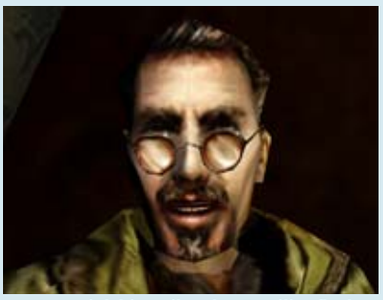
SPIELVERLAUF



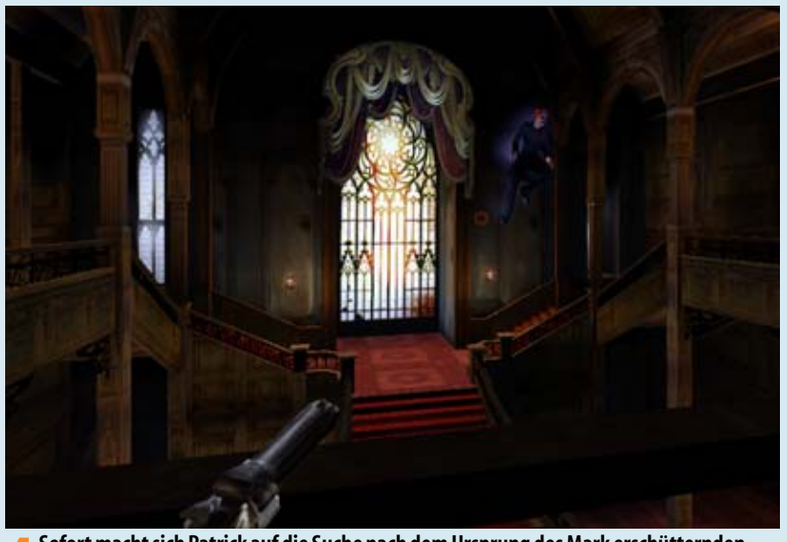
1 Jeremiah Covenant bittet auf dem Sterbebett Patrick Galloway um Hilfe. Er glaubt, dass seine Familie verflucht ist.



2 Der irische Geisterjäger Patrick hört den gruseligen Ausführungen seines alten Freundes voller Spannung zu.



3 Jeremiah bittet ihn, den Familienfluch aufzuklären. Ein Hilfeschrei aus dem Untergeschoss beendet das Gespräch abrupt.



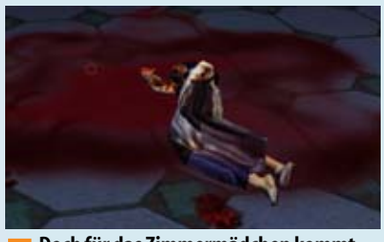
4 Sofort macht sich Patrick auf die Suche nach dem Ursprung des Mark erschütternden Schreis. Sein Weg führt ihn zurück in die düstere Haupthalle des irischen Herrenhauses.



5 Flüsternde Stimmen und Geräusche lassen Patrick nervös umherblicken.



6 Im Wintergarten hat Patrick seine erste unheimliche Begegnung.



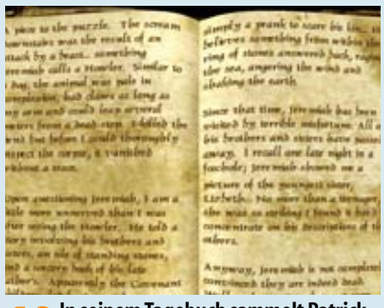
7 Doch für das Zimmermädchen kommt leider jede Hilfe zu spät.



9 Der alte Herr gibt Patrick einen Zauberspruch mit auf den Weg. Als der Geisterjäger die Schriftrolle aufnimmt, strömt eine seltsame Energie durch seinen Körper.



8 Jeremiah hat sich voller Panik in sein Kaminzimmer verkrochen.



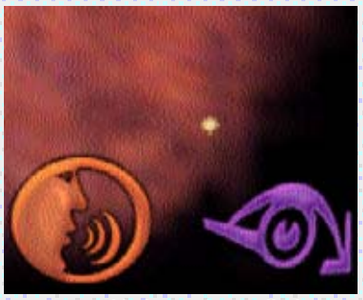
10 In seinem Tagebuch sammelt Patrick Notizen, die er unterwegs findet. Der Fall nimmt langsam Konturen an.



11 Die wenigen im Haus verbliebenen Bediensteten sind alle der Meinung, dass ein Fluch auf der Familie laste.



12 Im Zimmer der kleinen Lisbeth sieht Patrick sich das Porträt der Dame an der Wand etwas genauer an.



13 Er wählt den Zauber „Hellsehen“ aus und richtet seinen Blick dann wieder auf das Bild neben dem Bett.



14 Jetzt sieht Patrick klar: Mit dem magischen Blick erkennt er den wahren Charakter des „lieben“ Kindes.



15 Ab und zu erschrickt der Geisterjäger sogar schon vor seinem Spiegelbild. Das Grauen ist allgegenwärtig.



16 Den gefährlichen Springteufeln stellt sich Patrick mit der Waffe und dem Zauber „Ektoplasma“ entgegen.



17 Ein Bild aus besseren Tagen: Die Familie Covenant in geheuchelter Eintracht. Jedes Familienmitglied hat es faustdick hinter den Ohren!



18 In dieses Kloster muss der Geisterjäger möglichst unbemerkt eindringen. Dutzende von Kampfmönchen wollen ihn an seinem Vorhaben hindern.



19 Das unheimliche Mausoleum ist die kalte Heimat des ersten Familienmitgliedes, das sich Patrick in den Weg stellt.



20 Im Innern der Gruft liegt eine weitere Schriftrolle. Damit kann Patrick tote Monster wieder „aufwecken“.



21 Immer tiefer dringt der Jäger in die Tiefen des Gemäuers vor. Fledermäuse flattern nervös umher.



22 Der oberste Kampfmönch hat eine kleine Meinungsverschiedenheit mit Patrick. Vorsicht – er kann zaubern.



23 Endlich ist die Sichel in Patricks Besitz. Nun kann er sich dem ersten Familienmitglied im Kampf stellen.



24 Das Töchterchen Lisbeth hat sich fest vorgenommen, dem Helden die Augen auszukratzen – doch sie hat nicht mit seiner Erfahrung als Geisterjäger gerechnet. Kurz darauf befreit Parick sie von ihrem Fluch, doch das Grauen nimmt kein Ende.

Clive Barker's Undying — FORTSETZUNG

URTEIL

So haben Sie sich selten vorm Bildschirm gefürchtet. Die sehr stimmungsvolle Grafik und perfekt gemachte, Furcht einflößende Geräusche lassen das Blut in den Adern gefrieren. Die eingestreuten kleinen Rätsel sind selten schwer und bremsen kaum den beklemmenden Spielablauf. Viele Spielabschnitte und sogar eine kleine Zeitreise sorgen dafür, dass die Geisterjagd kaum langweilig wird. Aus den Notizen und Tagebüchern, die Sie ab und zu finden, entspinnt sich allmählich die wirklich spannende Geschichte um den Fluch, der auf Familie Covenant lastet. Leider ist der Spielablauf etwas zu geradlinig. Selten entdecken Sie irgendwelche Geheimnisse, auf die Sie nicht sowieso von selbst gekommen wären.

Das Spiel trägt eindeutig die Handschrift des Horror-Literaten Clive Barker, der den Entwicklern mit Rat und Tat zur Seite stand. Da versteht es sich von selbst, dass die Altersempfehlung sehr ernst zu nehmen ist. Dieses Spiel ist schon wegen der Schockeffekte und blutigen Auseinandersetzungen mit den Monstern keinesfalls etwas für Kinder. Spieler ab 16 Jahren werden jedoch Ihre helle Freude an der dunklen Detektivarbeit haben – sofern sie der englischen Sprache mächtig sind. Das Spiel bietet Grauen pur, und das ist einfach „gut".



Ein böser Fluch macht selbst die schönste Frau zum hässlichen Monster.

SPIELDETAILS



Hüpfen Sie in den See, und reisen Sie in die Vergangenheit.



Zwischen den Spielstufen wird eine Karte eingeblendet.



Diesen Gegner haben Sie per Zauber auf Ihre Seite gebracht.



Mit der Phosphormunition knacken Sie jeden Gegner.



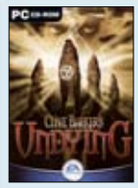
Nicht erschrecken: Diese Waffe scheint richtig zu leben.



Je mehr Punkte über dem Kreis, desto stärker der Spruch.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Clive Barker´s Undying

Hersteller: Electronic Arts
Version: 1.1

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
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%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend	1,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ea.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%**		**2,32**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (587 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0078 Megabyte	1,09
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	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%**			**2,67**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 2000 PCI	0,9%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 2000 PCI	0,9%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	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%**		**1,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	20 Spielstunden	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,90**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	**1,90**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	76 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,90 x 90 = 171 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Vor Spielbeginn entscheiden Sie, welche Mannschaft Sie übernehmen wollen. Schieben Sie den Regler (Kreis) auf deren Seite.



2 Und schon geht das Spiel in die Vollen: Die Spieler der „Sacramento[2] Kings“ machen erste Punkte gegen die „L.A. Lakers“[3].



3 Das lassen die nicht lange auf sich sitzen. Bereits beim nächsten Angriff schiebt sich einer der besten Spieler auf dem Feld an der Defensivmauer der Sacramento Kings vorbei: Im nächsten Moment fliegt Shaquile O'Neill über die Köpfe der Gegner hinweg und legt einen krachenden Dunk hin.



4 Der Schiedsrichter hat zu allem Überfluss auch noch ein Foul bei diesem Gegenspieler beobachtet. Der sieht das anders und protestiert.



5 Die Defensivarbeit der gelben Truppe wird immer besser. Da haben es die Spieler in schwarz wirklich schwer, mal eine Lücke zu finden.

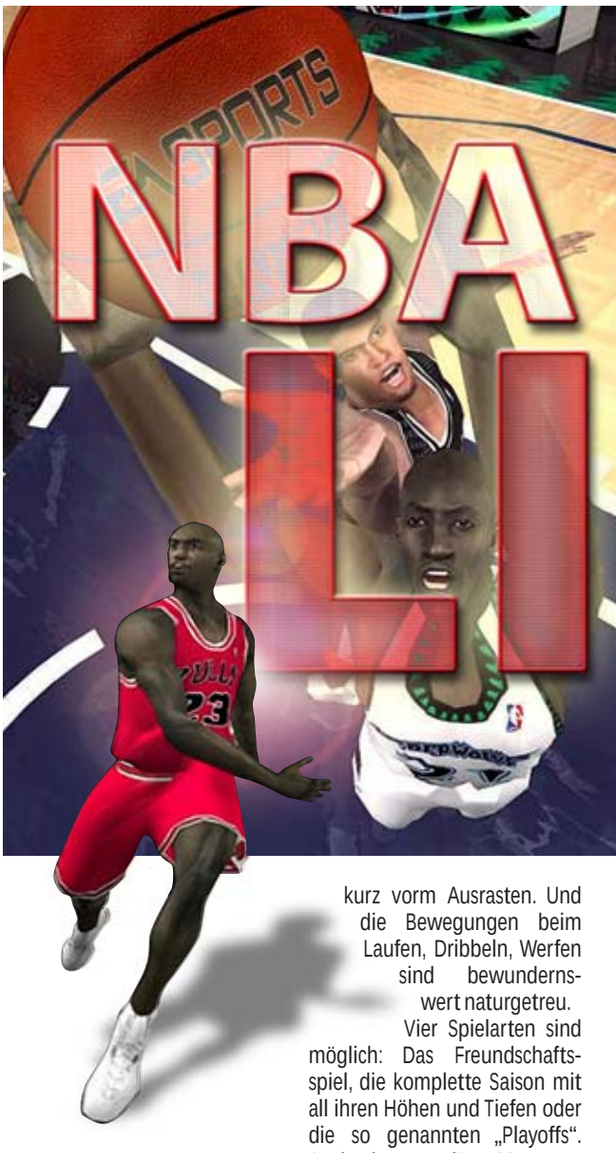


6 Wenn's klappt, dann aber richtig. Einen Moment nicht aufgepasst, und schon setzt ein Gegner zum Dunk an.



7 Trotzdem heißt es auch diesmal wieder: Sieg für die L. A. Lakers. Das Grinsen des Spielers im Vordergund spricht Bände.

[2] spricht: „Sakramänto“ [3] spricht: „El Äi Läikers“



Sportspiel für Playstation 2 | Der Basketball muss in den Korb. Aber ist auch das Spiel ein großer Wurf?

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, beschreibt COMPUTERBILD-SPIELE auf Seite 164 in diesem Heft.

INHALT

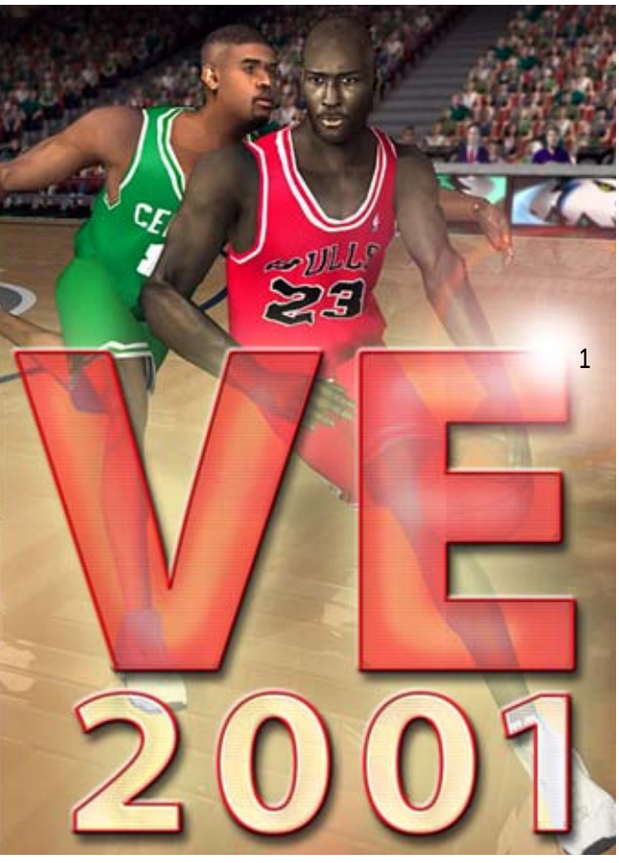
Alle Jahre wieder präsentiert der Spielehersteller Electronic Arts den Basketball-Fans ein neues Spiel aus der Reihe „NBA Live“. Vom ersten Basketball-Spiel für die besonders leistungsfähige Playstation 2 war vor allem eine attraktive grafische Darstellung zu erwarten. Und die kann sich in der Tat sehen lassen: äußerst detaillierte Spielerfiguren, tobende Zuschauer, ungeduldig herumzappelnde Auswechselspieler auf der Reservebank …

Sogar die Gesichtszüge der Spieler ändern sich, abhängig von der Situation: schmerzverzerrt nach einem Foul, aggressiv kurz vorm Ausrasten. Und die Bewegungen beim Laufen, Dribbeln, Werfen sind bewundernswert naturgetreu.

Vier Spielarten sind möglich: Das Freundschaftsspiel, die komplette Saison mit all ihren Höhen und Tiefen oder die so genannten „Playoffs“. Auch das populäre Mann-gegen-Mann-Spiel mit Ihrem Lieblingsstar steht Ihnen frei. Sie finden sich dabei auf einem typisch amerikanischen Hinterhof mit passender Geräuschkulisse wieder. Während der Ghettoblaster vor sich hin wummert, treten Sie gegen die besten Spieler der vergangenen Jahrzehnte an – ob Michael Jordan, Larry Bird oder Oscar Robinson.

BEDIENUNG

Falls Sie schon mal ein Spiel aus der NBA-Live-Reihe erfolgreich absolviert haben, sind Sie gut dran. Denn dann kennen Sie sich mit der Steuerung aus. Jeder Knopf der Spieletastatur ist mit einem Manöver belegt. Und wenn Sie im Ballbesitz und damit im Angriff sind, haben die Knöpfe jeweils eine andere Funktion als in der Verteidigung. Mit der X-Taste passen Sie den Ball einem der computergesteuerten Mitspieler zu, oder Sie fordern damit (wenn Sie nicht im Ballbesitz sind) einen Pass Ihres Mitspielers an. Die ●-Taste dient in der Offensive zum Wurf auf den Korb, in der Defensive schubsen Sie damit Ihren Geg-



ner. Aber Vorsicht: Der Schiedsrichter hat seine Augen überall, und da Basketball ein „körperloses“ Spiel ist, werden Fouls sofort geahndet. Außer den Haupt-Spielzügen sind dem geübten Spieler feinere Aktionen möglich. So können Sie einen Wurf antäuschen, gekonnt um den Gegner herumdribbeln oder einen Direktpass exakt positionieren. Dabei werden über den Köpfen Ihrer freien Spieler verschiedene Tastensymbole der Spieletastaur eingeblendet. Per Druck auf den entsprechenden Knopf lässt sich der gewünschte Team-Kollege anspielen.

URTEIL

Ohne Zweifel ist„NBA Live 2001“ das ansehnlichste Basketballspiel auf dem Markt. Vorzügliche Grafik und perfekte Bewegungen der Spieler schaffen eine tolle Atmosphäre.

Doch während die Grafik wesentlich verbessert worden ist, ist das Spiel an anderer Stelle ein deutlicher Rückschritt. Waren die letzten Teile aus der NBA-Live-Reihe für eine genaue, exakt arbeitende Steuerung bekannt, so reagieren die Spieler hier auf die Bewegungen des Mini-Steuerknüppels träge und ungenau. Es kommt schon mal vor, dass Sie das Kommando für „Springen“ geben, IhrMann auf dem Feld aber partout nicht hüpfen will. Und Dribblings, mit denen Sie die Verteidiger gekonnt umgehen, sind Glückssache. Meist steht Ihr Spieler nach der Körpertäuschung wieder direkt vor dem Verteidiger, den er austricksen sollte.

Schade auch, dass echte Neuerungen fehlen. Sogar das Drei-Punkte-Wettwerfen auf den Korb – beim Vorgänger eine nette Abwechslung – wurde gestrichen. Der ganz große Wurf ist das Spiel nicht. Die Redaktion gibt ihm zwar keinen Korb, aber auch nur die Note „befriedigend“. ■



Die Spieler der „L.A. Lakers“ sind nicht zu unterschätzen.

1 spricht: „Em Bi Ai Lei“

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



NBA Live 2001

Hersteller: Electronic Arts

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

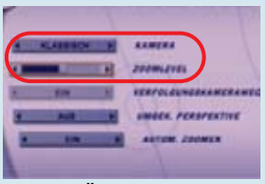
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,65**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
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%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
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%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
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	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**3,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Spielarten	4,00
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%	acht/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,52**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend ←	**2,52**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		119 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		Kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,51 x 119 = 298,69 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Vor jedem Spielstart wird die Spielsteuerung erklärt.



Die beste Übersicht haben Sie mit dieser Perspektive (Kreis).



Bei einem Freiwurf müssen sich die Punkte decken (Kreis).



Auch gekonnte Blocksituationen werden wiederholt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Ball abgeben
■ : Dribbeln
● : Wurf auf den Korb
▲ : Springen

Herz des Winte

Icewind Dale [1]

Zusatz-CD-ROM für PC-Rollenspiel | Retten Sie mit Ihren Helden die Nord-Barbaren vor bösen Geistern – leider nur in einer Kurzgeschichte

INSTALLATION

Um „Herz des Winters" spielen zu können, müssen Sie das separat erhältliche Hauptspiel „Icewind Dale" auf der Festplatte haben. Wer Icewind Dale nicht besitzt, kann mit Herz des Winters nichts anfangen. Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, erfahren Sie auf Seite 164.

INHALT

Die Bewohner des Dörfchens Einsamwald haben gewaltige Probleme: Ein umherziehender Barbarenstamm hat sich im nahen Wald niedergelassen und belagert die winzige Siedlung. Der Schamane des Stammes bittet Ihre Heldengruppe um Hilfe – er glaubt, dass böse Mächte sein Volk in den Untergang stürzen wollen. Beim Besuch des Barbarenlagers stellen Sie schnell fest, dass der Geistliche recht hat: Wylfdene, der Häuptling, ist von den Toten zurückgekehrt. Angeblich wohnt nun der Geist eines legendären Helden der Barbaren in ihm. Er will sein Volk wieder zu alter Größe führen. Sie merken schnell: Wenn Sie hier einen Krieg verhindern wollen, müssen Sie das Rätsel der seltsamen Wiedergeburt Wylfdenes lösen.

Sie beginnen mit der Spurensuche auf der Toteninsel des Barbarenvolkes. Und dort ist leider längst nicht alles so tot, wie Sie es gern hätten …

Herz des Winters führt die Abenteuer im hohen Norden der „Vergessenen Reiche" fort, die in Icewind Dale ihren Anfang nahmen. Leider taucht bereits zum Start das erste Problem auf: Sie brauchen Charaktere, die mindestens die neunte Erfahrungsstufe erreicht haben, um die neuen Herausforderungen annehmen zu dürfen – und solche Figuren kön-

[1] sprich: „Eiswind Dall"

SPIELVERLAUF



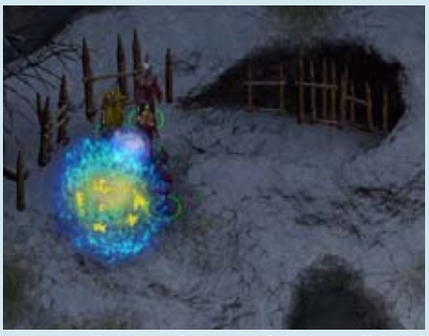
1 Im kleinen Dorf Einsamwald beginnt Ihr neues Abenteuer in der ewigen Kälte des Nordens: Ein Schamane bittet um Ihre Hilfe.



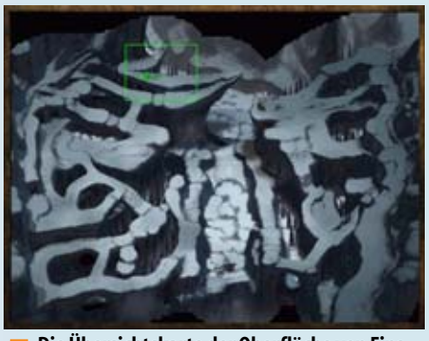
2 Sie entsprechen seinem Wunsch und besuchen den Barbarenstamm im Wald. Häuptling Wylfdene ist extrem unfreundlich – ein Gegner?



3 Die ehemalige Grabstätte Wylfdenes verbirgt entscheidende Hinweise. Doch der Weg dorthin ist mit harten Kämpfen gepflastert.



4 Der verbannte Schamane wirft einen Blick auf Ihren Fund und verweist Sie an eine Seherin, die im Finsterfrost-Bereich leben soll.



5 Die Übersichtskarte der Oberfläche von Finsterfrost zeigt deutlich, was Sie dort erwartet: ein Labyrinth. Eistrolle lauern hinter jeder Ecke.



6 Ein blinder Zwergenschmied wohnt ebenfalls im tiefen Eis des Gletschers. Er hat entscheidende Tipps, wie Sie die Seherin erreichen.



7 Sie sind entdeckt worden: Ein riesiges Gesicht erscheint plötzlich auf einer Eiswand und mustert Ihre Gruppe stumm. Dann verblasst das Bild wieder. Ob das die Seherin war? Eins ist klar: Sie bekommen die Antworten auf Ihre Fragen nicht durch Abwarten und Frieren. Und der Weg ist noch weit.

Herz des Winters Icewind Dale

FORTSETZUNG

nen Sie nicht erschaffen. Entweder sind bereits erfahrene Helden auf der Festplatte, die Sie dann erst „exportieren“ müssen, um Sie ins neue Abenteuer zu „importieren“, oder Sie müssen mit vorgefertigten Gestalten vorlieb nehmen, die das Zusatzspiel bereithält. Denen können Sie zwar neue Namen verpassen, aber richtiges „Wir-Gefühl“ kommt mit den Fremdhelden keinesfalls auf. Außerdem überzeugen die Kämpfer, Kleriker und Zauberer auch nicht unbedingt durch perfekte Eignung für den jeweiligen Job. Also gilt: Nur erfahrene Icewind-Dale-Kämpen werden an den neuen Aufgaben ihren Spaß haben.

Und der wird dann leider nicht sehr lange dauern. Wer sich bereits erfolgreich durch weite Teile des Hauptspiels gekämpft hat und über ein gutes Maß an Erfahrung verfügt, für den ist Herz des Winters kaum mehr als ein netter Appetithappen – in acht bis zehn Stunden hat sich eine gute Abenteurertruppe durch die Toteninsel, den Finsterfrost, das Barbarenlager sowie die geheimnisvolle Insel geprügelt und gezaubert. Und dann stehen Sie dem Endgegner gegenüber. Wer das ist, sei hier aber nicht verraten.

BEDIENUNG

Sie spielen Herz des Winters, wie das Hauptspiel Icewind Dale, fast komplett mit der Maus. Mit einfachen Klicks schicken Sie Ihre Mannen in den Kampf, wählen Zauber aus, die zum Einsatz kommen sollen, und rüsten die Charaktere mit neu eroberten Gegenständen aus. Nur die Leertaste spielt neben der Maus eine wichtige Rolle – damit schalten Sie auf Pause und können dann in aller Ruhe Ihren Helden Kampfbefehle erteilen, die dann – bei nochmaligem Druck auf die Leertaste – artig ausgeführt werden.

URTEIL

Nach jeder Menge guter Spiele, angefangen bei „Baldur's Gate“ 1 und 2 samt Zusatzspiel, dem dialoglastigen „Planescape Torment“ und Icewind Dale, kommt vom Hersteller Black Isle zum ersten Mal ein dürftiges Produkt. Für Anfänger ist das neue Zusatzspiel nicht geeignet, weil die weder über die nötige Erfahrung noch über die erforderlichen Figuren verfügen. Und für erfahrene Kämpfer in den Vergessenen Reichen ist das neue Abenteuer schlicht viel zu kurz: Gerade mal ein langer Tag vor dem Computer, dann ist der letzte Gegner besiegt. Da hat wohl jemand das Wort „Kurzweil“ völlig falsch verstanden. Statt epischer Abenteuer leider nur eine Kurzgeschichte: Da kann das Gesamturteil höchstens „befriedigend“ lauten.



Eine Klerikerin: Sie kann die Wunden der Kämpfer heilen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



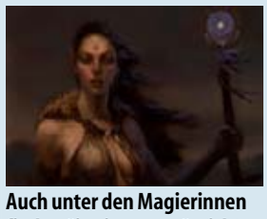
Neue Porträts zur Auswahl: Ein alter Waldläufer ist dabei.



Ein Zwergenkämpfer steht auch zur Verfügung.



Oder möchten Sie eine dunkle Klerikerin erschaffen?

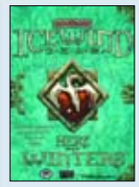


Auch unter den Magierinnen finden Sie ein neues Gesicht.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Herz des Winters Icewind Dale

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	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,92**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	sehr gering	5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig	4,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
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%**		**3,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1060 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	67,6000 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	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%**			**2,00**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 2000 PCI	0,9%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 2000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,14**
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%**		**1,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	fünf Orte zum Erforschen, über 100 Zaubersprüche	3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,55**
Abwertung		extrem kurze Spieldauer	+3,00

TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,85**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	40 Mark (Theo Kranz Games, Tel.: 0931/354520)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,85 x 59 = 168,15 =befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Das Spiel beginnt. Ihr Held gibt die Tagesparole aus. Das heißt: Er sagt Ihnen, was Sie alles erobern sollen. Aber nichts überhasten!



2 Zunächst müssen Sie Arbeiter anfordern, eine Siedlung anlegen, Rohstoffe abbauen, Häuser errichten, Soldaten trainieren.



3 Mit den Truppen, die Ihr Held von Beginn an um sich schart, können Sie gleich ein paar Dörfer erobern. Jede dieser Hüttensiedlungen sorgt für reichlich Steuereinahmen. Außerdem sehen Sie sofort, wenn der Feind ausrückt, da er die Siedlungen meist angreift. So werden Sie schnell gewarnt.



4 Hier eine Küchenwerkstatt! Bis zu fünf Köche bereiten hier schmackhaftes Essen zu und keltern schweren Wein. Na, denn man prost!



5 Sobald die Siedlung groß genug ist, fangen Sie an, Arbeiter zu Soldaten umzuschulen. Die drei Kasernentypen sehen Sie auf diesem Bild.



6 Ein Angriff läuft. Über Leitern erklettern Schwertkämpfer die Mauer, während schwere Maschinen das Tor aufbrechen. Der Sieg ist nah!



7 Nach jeder Mission gibt's eine Bewertung. Außerdem steigt der Ehren-Wert (Kreis) Ihres Helden. Nur richtig tolle Typen werden Kaiser.



Three K
Im Jahr des Drachen

Strategiespiel für PC | Das Reich der Mitte sucht einen neuen hauptberuf lichen Kaiser. Reichen Sie Ihre Bewerbung ein!

INSTALLATION

Konfuzius sagt: „Wenn Sie können nicht installieren, dann Sie gucken auf Seite 164!"

INHALT

Das Land: China. Die Zeit: 184 nach Christi Geburt. Die Aufgabe: China wiedervereinigen und ein Kaiserreich gründen.

Soweit, so gut. Doch wie sollen Sie diese schwere Aufgabe lösen? Nachdem Sie sich für einen von drei Feldherren entschieden haben, dürfen Sie die Steuerung des Programms in einem Trainingsspiel erlernen. Eine Stimme und eingeblendete Texte erläutern Ihnen die vielfältigen Möglichkeiten.

Wie beim Strategieknaller „Age of Empires² 2" müssen Sie zuerst eine Siedlung bauen, die Sie mit den notwendigen Ressourcen und Soldaten versorgt. Grundvoraussetzung für so ein Vorhaben sind Arbeiter. Die können Sie zum Holzhacken, in die Goldmine oder zum Ausspähen der Umgebung losschicken. Außerdem bauen Ihnen die fleißigen Jungs verschiedene Gebäudetypen, 21 an der Zahl, und ergreifen natürlich auch die dafür notwendigen Berufe. Später wird es von Bauern, Köchen, Priestern, Schweinehirten, Handwerkern und Marktleuten nur so wimmeln. Sobald einige Basisgebäude errichtet wurden, können Sie auch forschen. Dadurch werden nicht nur die Arbeiter schneller, stärker und besser – Sie können auch neue Häuser und Waffen bauen. Apropos Waffen: Da „Three Kingdoms" ein strategisches Kriegsspiel ist, müssen Sie natürlich auch Soldaten ausbilden. Zu Lanzenträgern, Schwertschwingern und Bogenschützen. Daneben gibt es noch besondere Helden, die über spezielle Eigenschaften verfügen. So können diese Elitekämpfer zaubern, heilen, Gegner schwächen oder eigene Einheiten stärken.

Dank der sehr detaillierten Grafik lassen sich die einzelnen Einheiten auch optisch sehr gut auseinanderhalten.

2sprich: „Ätdsch off Emmpeiers"

SPIELDETAILS



Eine Abschussrampe für chinesische „Fallschirmjäger".



Das Katapult verschießt Speere mit hoher Durchschlagskraft.



Kein Volk der Welt hat so viele verschiedene Waffen erfunden wie die Chinesen. Hut ab!

1 sprich: „Sanh Kingdems"

Haben Sie eine schlagkräftige Truppe aufgestellt, so schalten Sie von der Stadtansicht auf die Landkarte und erobern dort erst mal ein paar Dörfer – das bringt zusätzliche Steuereinnahmen. Ihr Ziel ist aber meist, eine gegnerische Stadt zu finden und einzunehmen. Da alle Städte von Stadtmauern geschützt werden, brauchen Sie eine vernünftige Taktik zur Eroberung. Etwa mit Bogenschützen die feindlichen Pfeilschleuderer vernichten und dann mit Leitern über die Mauern klettern. Aufklärungsballons sorgen dafür, dass Sie dabei nicht in einen Hinterhalt geraten. Damit die Kämpfe aber nicht zu leicht geraten, müssen Sie ständig für Nachschub sorgen. Denn wenn Ihre Recken nicht im Feldlager weilen und sich mit Reis und Wein stärken, verlieren sie beständig an Kraft und Stärke.

BEDIENUNG

Sie können alle Befehle mit der Maus erteilen. Aber das Spiel läuft flüssiger ab, wenn Sie sich einige häufig benutzte Tastenkombinationen merken. Zu jedem Befehl erscheint ein kleiner Hilfetext auf dem Bildschirm, der die Wirkung des Kommandos und die Kosten für diesen Einsatz genau beschreibt.

URTEIL

Seit Age of Empires 2 (Test in Heft 12/99) gibt es eine wahre Invasion ähnlicher Strategiespiele. Auch Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen schlägt in dieselbe Kerbe. Ein ausgefeiltes Ressourcen-Management, viele verschiedene Gebäude und zahlreiche Einheiten sorgen für ausreichend Kurzweil und Abwechslung beim Spiel. Die lustigen chinesischen Sprachfetzen tragen erheblich zur realistischen Stimmung bei. Außerdem lernen Sie ganz nebenbei viel über die chinesische Geschichte und die Chinesen an sich. Also: Tun Sie etwas für Ihre Bildung – spielen Sie ein „gutes" Spiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Linke Maustaste: Auswählen
Rechte Maustaste: Befehlen

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen

Hersteller: Eidos Interactive

Version: 1.02a
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	Einsteiger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**1,67**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß		1,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	realistisch		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich		1,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß		1,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent		2,00
SERVICE	**3%**			**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/39582 (3,63 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.eidos.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/30633400 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/610052 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,37**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (323 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%**			**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		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%**			**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 3000 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 3000 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 3000 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 3000 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 3000 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 3000 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%	3 Feldherren, 21 Gebäude				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%**					**1,78**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS					gut ←	**1,78**
PREIS/LEISTUNG					**befriedigend**	

Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)	80 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,78 x 90 = 160,20 = befriedigend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Oil TYCOON[1]

[1]sprich: „EulTeikuhn"

SPIELVERLAUF



1 Die Weltkarte zeigt alle Ölfelder, Raffinerien und Tanker im Überblick. Eine Lupe vergrößert den gewählten Bildausschnitt.



2 Mit einem Mausklick schalten Sie zur Detailansicht der ausgewählten Ölförderregion. Hier können Sie dann die Bohrrechte beantragen.



3 Sollte Ihre Probebohrung erfolgreich verlaufen, so müssen Sie das benötigte Personal, darunter ein Team von Ingenieuren, einstellen.



4 Um Öl zu fördern, benötigen Sie natürlich schweres Gerät. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie das Material kaufen oder für ein Jahr mieten.



5 Dann sollten Sie eine Niederlassung in der Ihrer Ölquelle nächst gelegenen Stadt gründen. Hier wird Ihr Rohöl zwischengelagert.



6 Sobald der Tank in der Niederlassung fertig gestellt ist, sollten Sie eine Verbindung (Pipeline) zwischen Quelle und Tank herstellen.



7 Schließlich mieten Sie einen der zahlreichen Tanker, um Ihr Rohöl zu der Raffinerie zu transportieren, die den höchsten Preis bietet.



8 Sobald der Rubel rollt , können Sie sich neuen Aufgaben widmen, etwa der Forschung. Dazu bauen Sie ein Technologiezentrum.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird ausschließlich mit der Maus gespielt.



SPIELDETAILS



Nach langer Forschung bauen Sie Ihre eigenen Raffinerien.



Im Büro werden Sie jederzeit über Ihre Finanzen informiert.

FOTO: ZEFA

Simulation für PC | Die passende Antwort auf die nächste Stufe der Ökosteuer: Gründen Sie Ihr eigenes Ölimperium!

INSTALLATION

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

INHALT

Wer träumt nicht davon, der nächsten Benzinpreiserhöhung mit einem kühlen Lächeln zu begegnen? Noch besser wäre es, man könnte sogar selbst davon profitieren, anstatt immer tiefer in die Tasche greifen zu müssen. Wie das funktionieren soll? Sie gründen einfach Ihre eigene Ölgesellschaft und mischen den Markt kräftig auf. Bevor Sie nun aber das gesamte Familienvermögen aufs Spiel setzen, sollten Sie erst mal ein wenig am PC üben. Da kommt „Oil Tycoon", ein Wirtschaftsspiel ums „schwarze Gold", gerade recht. Von der ersten Probebohrung über die Raffination bis zur Tankstelle – hier dreht sich alles um den Weg des Öls aus den Tiefen der Erde bis in die Tanks.

Je nach Schwierigkeitsgrad beginnen Sie mit zwei, vier oder sechs Millionen Dollar Startkapital. Auf den ersten Blick erscheinen solche Summen recht üppig, doch schon in der ersten Spielrunde wird deutlich: Jeder einzelne Dollar wird dringend benötigt, um gegen die Konkurrenz zu bestehen. Schnellstens müssen die teuren Bohrrechte bei den Förderländern beantragt werden, bevor Ihre Gegner Ihnen die besten Quellen der 18 Bohrregionen vor der Nase wegschnappen.

Dann heißt es: Probebohrungen starten und hoffen, das man den richtigen Riecher hatte. Überall, wo Ölvorkommen entdeckt wurden, sind dann vollständige Förderanlagen zu bauen. Material kaufen oder mieten, Arbeiter und Ingenieure bezahlen und versorgen – das alles ist nicht billig. Doch es dauert nicht mehr lange, bis der erste Gewinn in Ihre Kasse strömt. Sobald eine Firmenniederlassung im Verladehafen nahe der Ölquelle steht und per Pipeline mit der Pumpstation verbunden ist, beginnt der kostbare Saft zu fließen. Nun müssen Sie noch Tanker anmieten, die das Rohöl in alle Welt transportieren. Im Laufe des Spiels errichten Sie Forschungsstationen, Produktionsanlagen, Werften und bauen Stück für Stück ein Firmenimperium auf, fertigen schließlich eigene Tanker, Bohrinseln und Raffinerien. Mit dem Bau von Tankstellen oder Vertriebsstätten für Heiz– und Maschinenöl schaffen Sie Ihre eigenen Absatzmärkte. An der Börse können Sie Ihre Konkurrenten legal austricksen, mithilfe von Saboteuren aber auch unfairen Attacken aussetzen. Das Spiel endet nach einer vorgegebenen Zeitspanne, sofern Sie nicht bankrott gehen oder aber sämtlichen Gegnern davonziehen.



BEDIENUNG

Zu Beginn entscheiden Sie, ob die Spielzeit ständig verrinnen soll, oder ob Sie lieber Runde um Runde spielen. Anfänger sollten diese Variante vorziehen, damit genügend Zeit für strategische Entscheidungen bleibt. Nachdem Sie eine der drei Schwierigkeitsstufen gewählt haben, müssen Sie dem Programm noch mitteilen, wie viele Konkurrenten es gegen Sie ins Feld schicken soll. Maximal fünf computergesteuerte Mitbewerber kämpfen dann um die Marktherrschaft. Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert. Am linken Bildrand finden Sie Auswahlpunkte, wie „Büro" oder „Runde beenden". Und an Übersichtskarten stehen eine Weltansicht, ein regionaler Ausschnitt und schließlich ein Innenstadtplan zur Verfügung.

URTEIL

Schade – im Grunde ist Oil Tycoon eine solide Wirtschaftssimulation, die das harte Geschäft mit dem bedeutendsten Energieträger umfassend und unterhaltsam widerspiegelt. Doch der Teufel steckt im Detail. Programmabstürze und logische Fehler im Spiel – etwa die Meldung, man benötige noch Geld, obwohl man gerade Aktien verkaufen will – trüben den Spielspaß ungemein.

Nicht nachvollziehbare Überraschungen, wie ein stark sinkender Ölpreis, legen den Verdacht nahe, man habe das Spiel nur künstlich erschweren wollen. Eine magere Geräuschkulisse, nur wenige Musikstücke und veraltete Grafik tragen zum mäßigen Gesamteindruck bei. Wer Internet-Zugang hat und sich das Spielverbesserungs-Programm von der Seite des Herstellers S. 178 überspielt, verringert zumindest die Zahl der Programmabstürze. Die Möglichkeit, mit bis zu fünf Freuden ums Öl zu kämpfen, ist ein Lichtblick, ändert aber nichts an der Note „befriedigend". ■

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Oil Tycoon

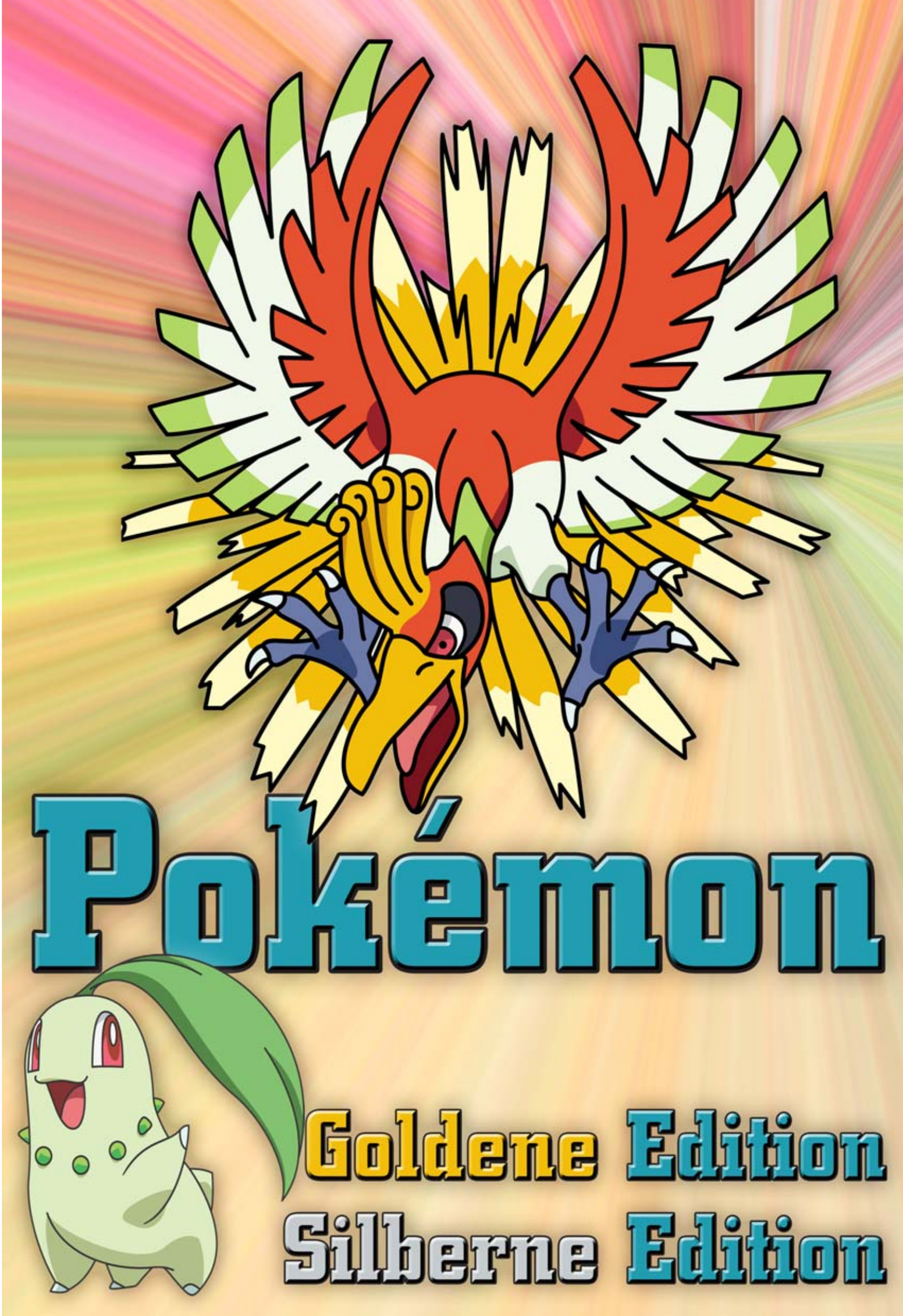
Hersteller: Blackstar Interactive
Version: 1.0

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter Seite 178

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Altersempfehlung	12 Jahren
Geeignet für	Anfänger und Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,94**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
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%	Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/221126 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch www.oil-tycoon.de	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06241/934940 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06241/934941 (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 (175 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%**		**5,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp	5,00
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%**		**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	18 Bohrregionen, 30 Städte	2,50
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%	sechs/sechs	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,31**
Auf-/Abwertung		ständige Programmabstürze in der Spielstadt „Houston"	**+1,00**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**3,31**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		80 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		Kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,31 x 80 = 264,80 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern


Pokémon
Goldene Edition
Silberne Edition

Zwei Abenteuerspiele für Gameboy Color | Zuwachs für die Knuddeltierchen: 100 neue Monster

INSTALLATION

Installationshinweise finden Sie auf Seite 164.

INHALT

Kinder sammeln alles: Kronkorken, Regenwürmer und kleine Monster, am liebsten die Pocket Monster, kurz Pokémon. Bisher waren 151 verschiedene Arten dieser erstaunlichen Wesen bekannt (Siehe Test der Editionen „Pokémon Blau“ und „Rot“ in Ausgabe 12/99). Ab sofort gibt's, verteilt auf zwei Spiele, 100 Monster mehr. Etwa den Vierbeiner Donphan mit kräftigen Hörnern am Kopf und den hitzigen Feurigel.

Wieder hat jedes Pokémon spezielle Fähigkeiten und Angriffstechniken drauf. Einige können Wirbelstürme entfachen, andere ihre Gegner hypnotisieren oder unter Strom setzen. Besonders gefährlich sind die Vertreter der beiden neuen Monsterklassen: Unlicht-Pokémons sind nachtaktiv und immun gegen Psycho-Attacken, Stahl-Pokémons sind besonders widerstandsfähig und haben kaum Schwächen. Einige der bereits bekannten Pokémons können jetzt neue Entwicklungsstufen durchlaufen. So kann sich der knuffige Pikachu etwa in einen Pichu verwandeln.

Am Spielprinzip hat sich nicht viel verändert. Ihr Ziel ist wiederum, bester Pokémon-Trainer der Welt zu werden. Dafür schenkt Ihnen Professor Lind ein erstes Mini-Monster, mit dem Sie in die weite Welt ziehen. Die neue Spielwelt ist um einiges lebendiger als die alte. Nachdem Sie zu Spielbeginn Uhrzeit und Wochentag eingegeben haben, ist im Spiel stets die gleiche Tageszeit wie in der Realität. Mit erheblichen Auswirkungen auf das Geschehen. So sind die erwähnten nachtaktiven Monster tatsächlich nur bei Dunkelheit anzutreffen. Auch der Wochentag ist nicht ganz unwichtig: Wettbewerbe, etwa Turniere, finden nur an bestimmten Tagen statt.

Einfangen und Tauschen sind nicht mehr die einzigen Methoden, mit denen Sie neue Pokémons gewinnen. Denn die kleinen Kämpfer sind ab sofort nicht mehr geschlechtslos, sondern können sich auf mehr oder weniger „natürli-

SPIELVERLAUF



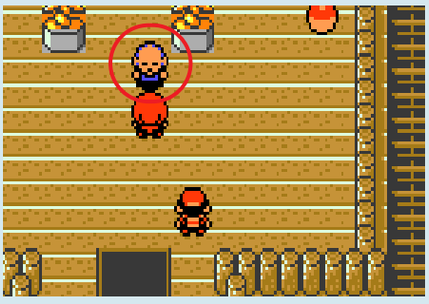
1 Zu Beginn des Abenteuers erlaubt Ihnen Professor Lind, eins seiner drei Pokémons (Kreis) mitzunehmen – keine leichte Wahl.



2 Trotz seiner harmlosen Erscheinung ist Endivie (links) ein starker Kämpfer. Das Pflanzen-Pokémon kann kräftig austeilen.



3 Sie sind nicht der einzige mit dem Ziel, bester Pokémon-Trainer der Welt zu werden. Ein streitsüchtiger Rivale stellt sich Ihnen in den Weg.



4 Der weise Mann (Kreis), der in einem Turm lebt, weiß sehr viel über die kleinen Monster. Ihr Rivale war leider schon vor Ihnen bei ihm.



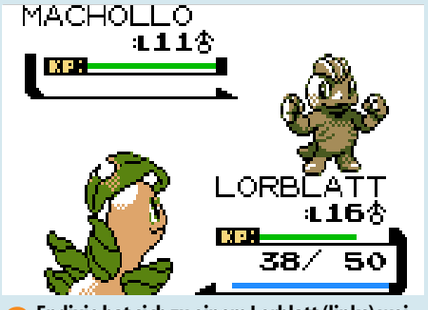
5 Die erste harte Herausforderung: Sie müssen gegen den Arenaleiter (Kreis) von Viola City antreten, der Flug-Pokémons trainiert.



6 Das Ei ist eine heiße Spur auf dem Weg zur Enträtselung eines der großen Pokémon-Geheimnisse: Wie vermehren sich die Monster?



7 Treffen sich zwei Trainer, so fordern sie einander zum Kampf heraus. Monster eines anderen Trainers einzufangen, ist absolut tabu.



8 Endivie hat sich zu einem Lorblatt (links) weiterentwickelt und ist nun noch stärker. Selbst der muskelbepackte Machollo hat keine Chance.



9 Nachts sind alle Pokémons grau. Bei Dunkelheit können Sie einige besonders seltene Monsterarten entdecken und einfangen.



10 Heutzutage kann nur noch das Handy-Klingeln einen echten Abenteurer aufhalten. Der Professor braucht jetzt Ihre Hilfe.

Pokémon Goldene & Silberne Edition

FORTSETZUNG

chem“ Wege vermehren. Das Paarungsverhalten der Pokémons ist aber ein großes Geheimnis, dem Sie einige Forschungsarbeit widmen sollten.

Bei Ihrer Reise durch die Spielwelt Johto helfen Ihnen diverse Personen weiter. Der Professor und die besorgte Frau Mama geben Hinweise per Handy. Aus dem Radio kommen Meldungen darüber, wo zuletzt Pokémons in freier Natur gesichtet wurden. Derart informiert, fangen Sie alle möglichen Monster ein, bauen eine kampfstarke Truppe auf und treten gegen andere Trainer an. In der riesigen Welt gibt es natürlich auch viel Verstecktes zu entdecken. Wer die Augen offen hält, wird belohnt.

BEDIENUNG

An der einfachen Bedienung der Vorgängerversionen hat sich nichts geändert. Kämpfe starten zumeist automatisch, wenn man durch hohes Gras oder dunkle Höhlen wandert und unerwartet auf ein dort lauerndes Pokémon trifft. Dann werden per Menü Monster und Kampfaktion ausgewählt. Kämpfen Sie gegen eine Pokémon-Art, von der Sie bereits ein Exemplar eingefangen haben, erscheint ein Pokéball neben seinem Namen. Das Einsammeln überflüssiger Monster gehört damit der Vergangenheit an, die unnötigen Exemplare können Sie problemlos ins Daten-„Nirwana“ schicken.

URTEIL

Anders als die „Gelbe Edition“ (siehe Test in Heft 8/2000) bilden „Gold“ und „Silber“ ein ganz neues Pokémon-Abenteuer. Mit neuer Spielwelt, neuen Monstern, neuen Aufgaben. Der Spielablauf in Echtzeit und die Aufteilung der Tierchen in Geschlechter bringen frischen Wind ins bekannte Spielprinzip. Auch die Grafik wurde kräftig aufpoliert.

Wer einen Gameboy Color hat, darf sich über knallbunte Farben freuen. Erfahrene Trainer aus der roten und blauen Edition können ihre gefangenen Pokémons per Übertragungskabel auf das neue Spielmodul kopieren, brauchen also nicht auf ihre „alten“ Schützlinge zu verzichten. Das ist allerdings erst ab Spielmitte möglich, damit der Schwierigkeitsgrad nicht zu sehr verflacht. Durch neue Ausbalancierung der Kräfte der einzelnen Monster gewinnt das Spiel an Komplexität. Es gibt keine Pokémons mehr, die anderen deutlich überlegen sind. So haben Sie mehr Freiheit beim Zusammenstellen Ihrer Monstergruppe. Stundenlanger Spielspaß ist sicher. Testurteil: „gut“.



Bitte nicht streicheln: Lugia ist ein wildes Psycho-Pokémon.

GETESTET MIT

Gameboy Color

TESTERGEBNISSE IM DETAIL





Pokémon Goldene Edition & Silberne Edition

Hersteller: Nintendo

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,60**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	unrealistisch	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	noch akzeptabel	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (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%	sehr groß	1,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.pokemon.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01900/000000 (2,95 DM/Anruf)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06026/950308 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**5,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	251 Monster (aus allen Editionen)	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,30**
Aufwertung		Mit Verbindungskabel und zweitem Gameboy zu zweit spielbar, Figurentausch möglich	**-0,20**
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,10**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark je Spiel	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		Kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,10 x 90 = 189 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Falk ist der erste Arenaleiter, den Sie herausfordern müssen.



Sandra trainiert Feuer-Pokémons. Sie ist eine extrem starke Gegnerin.



Norbert, der Arenaleiter von Mahagonia City, ist der Hüter des Eisordens.



Kai leitet die Arena von Azalea City und schwört auf Insekten-Pokémons.

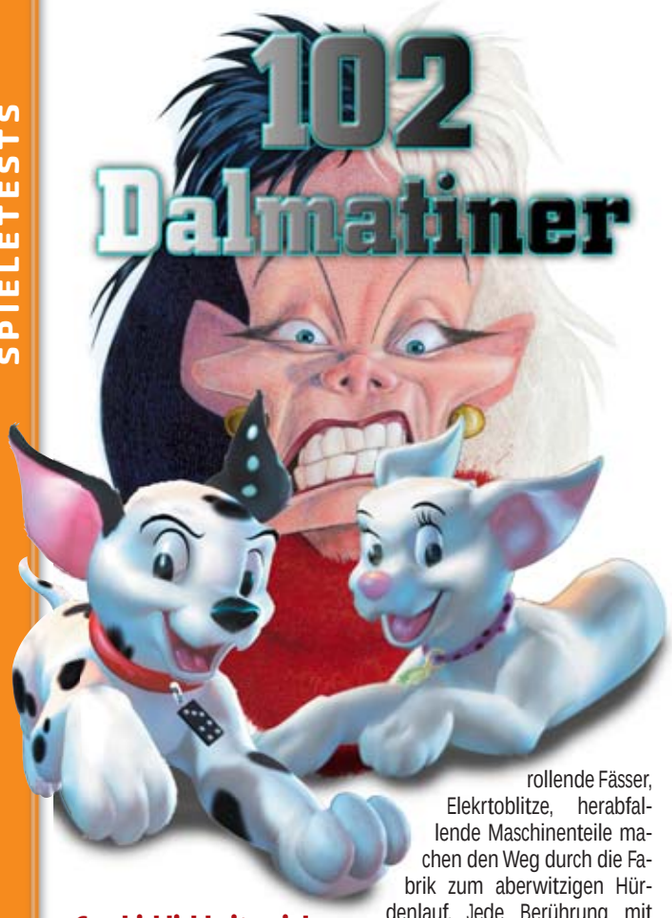


Wenn Sie Jens besiegen, gehorcht Ihnen jedes Pokémon bis Stufe 50.



Bianka, Arenaleiterin von Dukatia City, hütet den Basisorden.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Color |
Hunde, die bellen, beißen nicht. Oder doch?

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy installieren, lesen Sie auf Seite 164. Achtung: Dieses Spiel läuft nur auf dem Gameboy Color.

INHALT

Die böse Hexe Cruella hat all die kleinen, unschuldigen Dalmatiner-Hündchen von aggressiven Roboterhunden in ihre Spielzeugfabrik verschleppen lassen und dort eingesperrt. Nun fristen die süßen, gefleckten Wauwaus ein Sklavendasein.

Nullpunkt und Domino waren allerdings zu klein – sie konnten durch die Gitterstäbe ihres Gefängnisses entkommen. Und legen es nun darauf an, die Fabrik auf den Kopf zu stellen, um alle anderen gefangenen Welpen zu retten und Cruellas finstere Pläne zu durchkreuzen.

Am Spielstart wählen Sie einen der zwei Flüchtlinge als Ihre Spielfigur aus. Dann geht's auf die Suche nach den eingesperrten Artgenossen. Und zwar durch Dick und Dünn: Zuerst müssen Sie mit Hilfe Ihres kleinen Freundes den goldenen Schlüssel finden. Nur damit lassen sich die in der ganzen Spielstufe verteilten Käfige öffnen und ihre Insassen befreien. Natürlich verteidigt Cruella ihren Betrieb mit Zähnen und Klauen. Vor allem aber mit allerlei Helferlein. Bissige Roboterhunde, rollende Fässer, Elekrtoblitze, herabfallende Maschinenteile machen den Weg durch die Fabrik zum aberwitzigen Hürdenlauf. Jede Berührung mit einem Gegner kostet ein bisschen Lebensenergie. Wenn es nicht mehr anders geht, setzen Sie einfach die Bell-Attacke ein. Der kleine Dalmatiner kläfft dann, was die Lunge hergibt, und setzt seine Gegner mit diesem Getöse für kurze Zeit außer Gefecht. Sollte es dem Kleinen gelingen, einen der seltenen goldenen Knochen zu finden, so wird er mit einem Extraleben belohnt. Haben Sie die letzte Spielstufe erreicht und Cruella besiegt, dann können Sie sich noch in zwei Extraspiele verbeißen: ein Farbspiel und eine Memory-Variante.

BEDIENUNG

Die Bedienung der Spielfigur geht glatt und präzise von der Hand. Ein Druck auf die **A**-Taste, und der kleine Dalmatiner springt in die Luft. Auf Befehl mit der **B**-Taste lässt der schwarzweiße Welpe sein Ohren betäubendes Gebell hören.

URTEIL

Von der großen Leinwand des Kinos auf den kleinen Gameboy Color? Das hat es schon öfter gegeben. Allerdings ist es meist missglückt. Doch die 102 Dalmatiner bilden eine Ausnahme. Die Spielstufen sind abwechslungsreich und farbenfroh, auch an lustigen Einlagen mangelt es nicht. Allerdings richtet sich das Spiel ganz klar an die Allerjüngsten. Die Aufgaben sind wirklich sehr einfach zu bewältigen. Für die kleinen Freunde des Kinofilms ist das Spiel eine nette Sache. „Gut" gebellt. Wuff!

GETESTET MIT
Gameboy Color

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



102 Dalmatiner

Hersteller: Activision

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,98**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	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%	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%	01805/225155 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.activsion.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/96118850 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/96118848 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	16 Spielstufen, 2 Minispiele	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	mit Passwort	4,00
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%**		**2,46**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut** ←	**2,46**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		70 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		59 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,46 x 70 = 172,20 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Vor jeder Spielstufe gibt's ein paar hilfreiche Tipps.



Um ein altes Spiel zu laden, geben Sie ein Passwort ein.

SPIELVERLAUF



1 Wählen Sie einen der zwei Welpen zum Start aus.



2 Kurz darauf stürmen auch schon die Roboterhunde los.



3 Der kleine hat den goldenen Schlüssel erschnüffelt.



4 Damit kann er alle anderen Welpen befreien.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Colin

1sprich: „Kollinn Mäck Räi Räli"

Rennspiel für PC | Erst in den Matsch, dann in den Schleudergang – aber sauber fahren Sie woanders

SPIELVERLAUF



1 Vor Fahrtantritt ist ein Blick auf die Streckenkarte hilfreich. Ziemlich kurvig präsentiert sich die Piste in Neuseeland.



2 Gleich nach dem Startsignal eine leichte Links-/Rechtskombination. Auf dem Kies geht's noch halbwegs unproblematisch voran.



3 Zeit für ausgiebigen Genuss der neuseeländischen Landschaft bleibt nicht. Die Zeit sitzt Ihnen permanent im Nacken. Jede Sekunde zählt. Dank des relativ festen Untergrunds fährt dieser Toyota Corolla mit Vollgas am Kontrollpunkt (Kreis) vorbei. Aber was wartet hinter der Kurve?



4 Übermut tut selten gut. Das Pfeilsymbol (Kreis) färbt sich gelb: Die Kurve wurde zu schnell in Angriff genommen.



5 Es kommt, wie es kommen muss: Der Toyota überschlägt sich krachend! Das kostet viel Zeit, die nicht mehr wettzumachen ist.



6 Wieder auf allen Vieren, ist an einen Sieg nicht mehr zu denken. Zu allem Überfluss bremst dieser Fluss die Fahrt ab.



7 Völlig verdreckt düst der beschädigte Rallye-Wagen mit Verspätung über die Ziellinie. Nur Platz elf für diesen unvorsichtigen Fahrer.

INSTALLATION

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

INHALT

Auf der Piste mal so richtig die Sau rauslassen – was im wirklichen Leben meistens nur Träumerei bleibt, erleben Sie mit „Colin McRae Rally" hautnah. Zumindest am PC. Hier fahren Sie über Stock und Stein. Schlamm, Matsch und Schotter? Kein Problem: Den Wagen müssen Sie hinterher nicht waschen, und Lackkratzer gibt's höchstens in der Spielgrafik. Also bloß nicht anschnallen, aber nach Herzenslust auf die Tasten drücken. Willkommen in der Welt des Rallye-Sports!

Wem es anfangs zu schnell geht, der darf vorher die Rallye-Schule besuchen. Hier lernen Sie nach Anleitung eines Fahrlehrers den Umgang mit den PS-starken „Dreckschleudern". Fühlen Sie sich fit genug, dann geht's in ein Einzelrennen oder gleich durch die ganze Meisterschaft. Acht entfernt an Serienprodukte erinnernde Autos warten in der Garage, unter anderem Fahrzeuge von so namhaften Herstellern wie VW, Subaru, Ford oder Mitsubishi. Wer mag, kann vor dem Rennen andere Reifen aufziehen, an Radaufhängung oder Getriebeübersetzung herum schrauben.

Dann geht's auf die schlammige Piste und mit Bleifuß durch Kurven, über Hügel und groben Schotter. Gekrümmte Pfeile auf dem Bildschirm und gesprochene Anweisungen des elektronischen „Beifahrers" geben Aufschluss über den weiteren Straßenverlauf. Gut so, denn Nachtfahrten etwa wären anders gar nicht möglich. Heißt es „lang fünf links", so müssen Sie schon leicht auf die Bremse treten. Vor Ihnen liegt in diesem Fall eine lange, aber enge Linkskurve. Profis nehmen die mit gezogener Handbremse und kühlem Kopf.

Und: Immer das Fahrverhalten der Umgebung anpassen. Mö-



DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- → : Fahrzeug nach rechts lenken
- ← : Fahrzeug nach links lenken
- ↑ : Fahrzeug beschleunigen
- ↓ : Fahrzeug abbremsen
- Einfg : Hochschalten
- Entf : Herunterschalten
- 0 : Handbremse ziehen



McRae Rally [1]

gen die Jagden durch Indonesien oder Korsika nicht nur trocken, sondern auch recht sanft geraten sein – in Österreich und Schweden ist mit Eis und Schnee zu rechnen. Und richtig schön nass wird's wo? Klar doch, in England. Wer dann die Bodenhaftung verliert, verbringt wertvolle Zeit in der Werkstatt.

BEDIENUNG

Colin McRae Rally gibt sich als wirklichkeitsnahes Spiel. Rutschige Kurvenfahrten sind mit der Tastatur kaum in den Griff zu kriegen. Gleichzeitig Lenken, in die Eisen treten und die Handbremse anziehen? Mit den Tasten, die andere benutzen, um Briefe zu schreiben? Das kommt gar nicht gut, COMPUTERBILD-SPIELE empfiehlt ein Lenkrad.

URTEIL

Keine Frage: Colin McRae Rally gehört zu den besten Rennsimulationen überhaupt. Dank realistischer Fahrphysik stört es auch nicht, dass die Grafik etwas unreif und „platt" wirkt. Langeweile kommt garantiert nicht auf: Die kurvenreichen Strecken werden Sie ganz schön auf Trab halten. Sogar auf dem Asphalt wird die Jagd nach der Bestzeit zur rutschigen Angelegenheit – was nicht unbedingt an der Streckenbeschaffenheit liegt, sondern an feuchten Spuren auf dem Lenkradkranz. Schweißtreibende Spannung, die mit Note „gut" treffend bewertet ist.



SPIELDETAILS



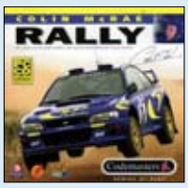
Auf dem Parcours der Fahrschule werden Sie zum Profi.



Farbige Pfeilsymbole (Kreis) warnen vor Kurven.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Colin McRae Rally

Hersteller: Codemasters

Version: 1.0.0.1
Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter SB Seite 178

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 10 Jahren
Geeignet für	Anfänger und Fortgeschrittene

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,17**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik	2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	fast realistisch		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Lenkrad (problemlos)		2,00
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%**			**5,33**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/73268610 (3,63 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.codemasters.de)		5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01908/7326861 (3,63 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	keins		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,78**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (4,69 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0078 Megabyte		1,09
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	teilweise Englisch		4,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**3,00**
Umfang/Verständlichkeit, überprüft	2%	akzeptabel		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%**			**2,81**
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%	Spiel stürzt ab[2]	ruckelt	4,50
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X[2]	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%	Spiel stürzt ab[2]	ruckelfrei	3,50
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 X[2]	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%	Spiel stürzt ab[2]	ruckelfrei	3,50
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 X[2]	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%	Spiel stürzt ab[2]	ruckelfrei	3,50
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 X[2]	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%	Spiel stürzt ab[2]	ruckelfrei	3,50
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%**					**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	acht Fahrzeuge, Rennen in acht Ländern				3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen				3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Lenkrad				2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,20**
Abwertung		Auf einigen Rechnern Spielabsturz bei Verwendung eines Guillemot-Steuerknüppels				**+0,05**
TESTERGEBNIS		gut ←				**2,25**
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)		2,25 x 20 = 45 = sehr gut				

[2] Spielabsturz bei Streckenauswahl



NBA Live 2000

Foto: dpa

Sie im Spiel etliche Möglichkeiten. Gezielte Ballpässe, taktischer Ballraub und komplizierte Würfe aus dem Drehsprung gelingen auf Tastendruck. Offensiv- oder Passivspiel gehen nach etwas Eingewöhnungszeit leicht von der Hand. Wer will, kann in die Haut berühmter NBA-Legenden schlüpfen und heiße Kämpfe in der Halle ausfechten – oder sogar auf irgendeinem verfallenen Hinterhof.

Sportspiel für Playstation | Mit vollem Einsatz zur US-Meisterschaft – dass man Ihnen dabei mal einen Korb gibt, ist in Kauf zu nehmen

INSTALLATION

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

INHALT

Rein in die Turnschuhe und ab über den großen Teich: Mit „NBA Live 2000" erleben Sie den amerikanischen Sporttraum, dribbeln in der nationalen Basketball-Liga um die Meisterschaft.

Ob es die ganze Spielsaison oder nur ein Drei-Punkte-Werfen auf die Körbe ist: Was zählt, sind Treffer! Um die zu erzielen, haben Sie im Spiel etliche Möglichkeiten. Gezielte Ballpässe, taktischer Ballraub und komplizierte Würfe aus dem Drehsprung gelingen auf Tastendruck. Offensiv- oder Passivspiel gehen nach etwas Eingewöhnungszeit leicht von der Hand. Wer will, kann in die Haut berühmter NBA-Legenden schlüpfen und heiße Kämpfe in der Halle ausfechten – oder sogar auf irgendeinem verfallenen Hinterhof.

BEDIENUNG

Am schwierigsten ist der ständige Wechsel zwischen Offensiv- und Passivspiel. Je nach Spielsituation sind die Tasten dann mit anderen Funktionen belegt. Und da fast jede Taste immer eine wichtige Bedeutung hat, kann es im Eifer des Gefechts schon mal drunter und drüber gehen. Übung macht den Meister.

URTEIL

Spiele mit etwas älteren Saisondaten – hier: 2000 – haben einen Vorteil: Es gibt sie meistens zum günstigen Preis. Wenn das Spiel dann auch noch fast so rund ist wie ein Ball, macht's doppelt Spaß, damit den (Einkaufs-)Korb zu füllen. Nur der Bildaufbau ist nicht gerade ein Treffer. Zwar sind die Spielerbewegungen realistisch, doch der Bildlauf gerät gern ins Stocken. Zum Ausgleich gibt's gut was auf die Ohren: Deftige HipHop-Rhythmen von „Run D.M.C."[2] lassen den Hallenboden erzittern und den müden Kommentator, der nur nur lahmes Gesabbel drauf hat, vergessen. Fazit: Die zahlreichen Möglichkeiten des Spiels dürften jeden Basketballfan begeistern. Nicht nur die Ball-Akrobaten sind hier groß geraten, das ganze Spiel beweist Größe. Deshalb verdient es die Note „gut". ■

SPIELDETAILS



Beim Drei-Punkte-Werfen geht es nur um Korbtreffer.



Zwei NBA-Legenden stehen fürs Hinterhof-Spiel bereit.

GETESTET MIT

Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



NBA Live 2000

Hersteller: Electronic Arts

Auch für **PC mit 95/98**	ja
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation 2**	Playstation-Version verwendbar
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Altersempfehlung	ab 10 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene und Profis

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,60**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	unprofessionell	5,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.electronicarts.de)	1,00
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%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
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	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**3,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Spielarten	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	acht/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,44**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,34**
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)		2,34 x 20 = 46,80 = sehr gut	

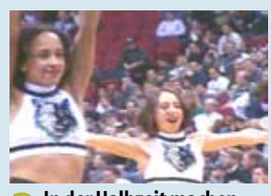
SPIELVERLAUF



1 Gleich nach dem Spielstart gibt's erste Angriffe.



2 Schon der erste Treffer macht die Gegner mürbe.

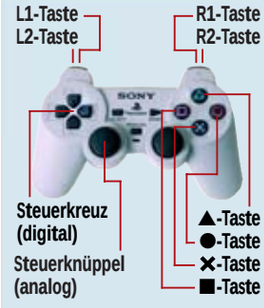


3 In der Halbzeit machen Cheerleader[3] Stimmung.



4 Der letzte Treffer sitzt: ein perfekter Wurf – Sieg!

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Passen (Offensive)/Spieler wechseln (Defensive)

●: Ball werfen (Offensive)/Handcheck (Defensive)

[1] sprich: „Enn Bi Ä Leif"
[2] sprich: „Rann Di Emm Ssi"
[3] sprich: „Tschihrlihder"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Star Wa
X-Wing Alli



Actionspiel für PC | Möge die Macht mit Ihnen sein – im Kampf gegen das Imperium und seine Raumjäger

INSTALLATION

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

INHALT

Die Rebellion gegen das Galaktische Imperium ist nicht mehr aufzuhalten. Immer mehr unterdrückte Planeten schließen sich den Aufständischen an, um dem Imperator und seinem finsteren Handlanger Darth Vader[2] Widerstand zu leisten. Doch mit brachialen Einsätzen ihrer gewaltigen Sternenzerstörer versuchen die Gewaltherrscher ihre Macht zu bewahren.

Außer den Rebellen und den Truppen des Imperiums gibt es in diesem Spiel noch die unabhängigen Händler, beispielsweise die Familie Azzameen[3]. Die beiden Brüder Tomas und Antan versuchen ihre Sippe sicher durch die Wirren des Krieges zu bringen. Dabei haben sie es bislang vermieden, klar für die Rebellen Stellung zu beziehen.

Sie schlüpfen in die Rolle eines Mitglieds der Azzameen-Sippe und steuern ein eigenes Raumschiff. Zuerst können Sie ein wenig üben, doch dann wird die Luft ziemlich schnell eisenhaltig. Sie müssen Frachtschiffe beschützen, Diebe verjagen und schließlich höchst eigenhändig gegen des Imperium kämpfen.

Zu Beginn jeder Spielaufgabe steht immer der Sprung durch den Hyperraum, mit dem Sie weit entfernte Ziele erreichen können. Der Orientierung dienen dabei Navigationsbojen, die den richtigen

[2] sprich: „Dars Wäider" [3] „Ässamihn"

rs ance

1

1 spricht: „Star Wars Ex-Wing-Allianz"

Sprungpunkt markieren. Ist der Hyperraum überwunden, was im Allgemeinen sehr schnell geht, dann wartet dann eine mehr oder weniger verzwickte Aufgabe auf ihre Lösung – was im Allgemeinen sehr lange dauert.

Zu Beginn des Spiels machen Ihnen vor allem die Viraxo das Leben schwer, eine konkurrierende Händlerfamilie, die in derselben Region

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn jedes Einsatzes geht's ab durch den Hyperraum. Was wartet am Ende des schnellen Sprungs durchs All?



2 Ein Ringplanet und eine Raumstation der Rebellen: Hier treffen Sie einen Offizier der Aufständischen, der Sie zum Einsatzziel bringt.



3 Am Ort des Geschehens: Eine Krankenstation der Rebellen braucht dringend Medikamenten-Nachschub. Nachdem Sie die wertvollen Arzneien angeliefert haben, bewachen Sie selbst das Abladen. Denn man kann ja nie wissen, ob womöglich imperiale Truppen in der Nähe sind.



4 Tatsächlich: Von einem Sternenzerstörer aus greifen Raumjäger das Krankenhaus an. Jetzt müssen Sie bei der Verteidigung helfen.



5 Treffer! Die Jäger sind zwar leicht zu zerstören, weil sie keine Schutzschilde haben – aber es sind viele. Sehr viele.



6 Der Sternenzerstörer schickt immer mehr Raumjäger los. Das Geschwader macht Ihnen schwer zu schaffen. Sie müssen fliehen.



7 Aber vorher jagen Sie noch eben ein bewaffnetes Transportschiff in die Luft, das an der Krankenhausstation andocken wollte.

Star Wars X-Wing Alliance

FORTSETZUNG

der Galaxis ihren Geschäften nachgeht. Die Viraxo sind üble Zeitgenossen, die auch vor dreistem Diebstahl nicht zurückschrecken. Nur, wenn Sie schnell genug sind, können Sie den galaktischen Langfingern das Diebesgut wieder abjagen.

Aber auch Sie gehören nicht gerade einer Engelsdynastie an: Um sich zu rächen, schieben Sie den Viraxo kurzerhand einen Container mit Drogen unter, der den ungeliebten Mitbewerbern mächtig Schwierigkeiten mit dem Imperium einbringt.



Dann spitzen sich die Ereignisse zu: Nachdem Sie während eines Warentransports zu den Rebellen in Kämpfe mit einem Sternenzerstörer und in Schwärmen auftretenden Tie[1]-Jägern verwickelt wurden, treten Sie auf Seiten der Rebellen in den Krieg ein. Ziel des Spiels ist, wie im Film, der Angriff auf den zweiten Todesstern. Sie sollen das Monstrum am Steuer von Han Solos berühmter „Mühle“, dem „Millennium Falcon[2]“, angreifen und zerstören. Aber bis dahin ist es ein weiter Weg.

[1] sprich: „Tei“
[2] sprich: „Fohken“

BEDIENUNG

Ohne Steuerknüppel sind Sie in den Weiten des Weltraums alsbald verschollen. Nur mit einem solchen Gerät können Sie „Star Wars X-Wing Alliance“ spielen. Am besten ist ein Knüppel mit Geschwindigkeits-/Schubregler, mit dem sich das Tempo Ihres Raumschiffs ausgezeichnet dosieren lässt. Ansonsten gibt es keine Hürden, alle Menüs sind übersichtlich, die Steuerung wird in den leichten Einsätzen zu Beginn des Spiels gut erklärt.

URTEIL

Die X-Wing-Spiele leben von der bekannten Star-Wars-Filmgeschichte. Es macht schon Spaß, den Bösen, die man nur aus dem Kino kannte, höchstpersönlich hinterher zu jagen und sie mit Laserschüssen aus dem Weltraum zu pusten. Die Geschichte des Spiels wirkt stimmig und passt nahtlos zu den Filmen. Lediglich die Optik bleibt naturgemäß deutlich zurück – das Spiel kann es nicht mit aktuellen Weltraumspielen für PC aufnehmen. Auf der CD-ROM ist ein Spielverbesserungs-Programm (Patch) enthalten, das leider nicht automatisch bei der Installation mit überspielt wird, sondern „Nachhilfe“ von Hand erfordert. Fazit: Ein Spiel mit viel Action, einer runden Geschichte und etwas angestaubter Technik. Die Note: „gut“

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ⇧ + D: An aktuellem Ziel andocken
- ⇧ + P: Aktuelles Ziel aufsammeln
- ⇧ + P: Aktuelles Ziel ausklinken
- F8: Ladegeschwindigkeit der Strahlenwaffe
- F9: Ladegeschwindigkeit der Waffen
- F10: Ladegeschwindigkeit der Schilde
- C: Störsysteme
- T: Nächstes Ziel wählen

SPIELDETAILS



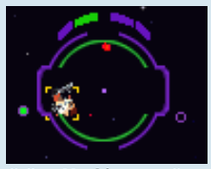
Hier sehen Sie das aktive Ziel. Entfernung, Beladung sowie der Zustand von Rumpf und Schilden lassen sich ablesen.



Auf dem Radar werden Feinde als rote Punkte gezeigt.

Wenn Ihre Schutzschilde voll aufgeladen sind, werden sie grün dargestellt, andernfalls rot oder gelb.





Grüne Markierung: Gegner in Schussweite.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Wars X-Wing Alliance
Hersteller: THQ
Version: 2.02

Spielverbesserungs-Programm (Patch) auf der CD-ROM enthalten.

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

					Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**		**2,10**
Spieleinstieg			6%	leicht	2,00
Langzeitspaß			6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe			3%	fast perfekt	2,00
Musik			2%	passend	2,00
Geräusche			3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare			2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel			2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination			5%	Steuerknüppel (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%	intelligent	2,00
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 (276 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**
Umfang/Verständlichkeit, überprüft			2%	fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON			**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet			10,8%		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**		**1,94**
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	ruckelfrei	2,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 2000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 2000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			**7%**			**1,29**
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%**			**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	50 Aufgaben, frei wählbare Raumgefechte		2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel		2,00
Sprache (überprüft)			3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	einer/acht		
ZWISCHENNOTE			**100%**			**2,03**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	gut ←	2,03
PREIS/LEISTUNG	sehr gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	20 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	90 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,03 x 20 = 40,60 = sehr gut	

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



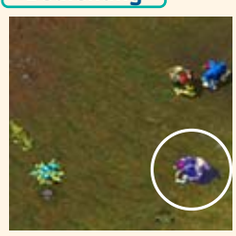
Strategiespiel für PC | Auf dem Bildschirm wird es lebhaft zugehen. Lenken und beobachten Sie die Völker des Planeten Lukkat – drei Kulturen mit ganz besonderen Eigenschaften. Führen Sie die Amazonen, Pimmons oder Sajikis mit den Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE zum Sieg

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

Zu Beginn des Spiels sollten Sie erst einmal das so genannte „Tutorial" aufrufen. Hier erlangen Sie anhand einiger Lernaufträge einen schnellen Überblick, was die Bedienung des Spiels angeht. Sobald Sie sicher im Umgang mit den kleinen Wuselfiguren sind, können Sie sich an die großen Aufträge wagen. Entscheiden Sie sich zunächst für eines der drei Völker. Die Unterschiede zwischen den Kulturen sind nicht sehr groß, doch weichen die Spielziele der einzelnen Feldzüge deutlich voneinander ab. Egal, ob Sie die Pimmons, Amazonen oder Sajikis wählen: Mit jedem der Völker müssen Sie zehn Aufgaben bestehen. Auf den folgenden Seiten beschreibt COMPUTERBILD-SPIELE die ersten Schritte auf dem Weg zum Spielerfolg mit jedem der drei Völker. Die Redaktion wünscht Ihnen viel Spaß beim Spielen.

Bedienung



1 Die Steuerung der Völker ist denkbar simpel. Klicken Sie zuerst ein Mitglied der Gemeinde mit der linken Maustaste an, um es auszuwählen.



2 Anschließend klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Ziel, zu dem sich die Figur bewegen soll. Im Beispiel soll der Träger Früchte sammeln.

Menü



Im Gebäudebau veranlassen Sie die Errichtung neuer Häuser. Rechts neben den Abbildungen der Bauwerke sehen Sie deren Kosten in Holz und Steinen. Abgedunkelte Gebäude sind nicht verfügbar.



Besonders in größeren Siedlungen ist die Gebäudeübersicht von Vorteil. Hier sehen Sie die Anzahl und Art aller vorhandenen Gebäude. Auch im Bau befindliche Häuser sind verzeichnet.



Der Stadtbewohner-Bildschirm listet alle Mitglieder Ihrer Gemeinde auf. Suchen Sie beispielsweise einen Träger, dann genügt ein Mausklick auf das entsprechende Symbol.



Die Finanzen-Übersicht gibt Ihnen Aufschluss über Ein- und Ausgaben. Mit den Schiebereglern legen Sie fest, wie viel Sie in die Motivation des Volkes und die Forschung investieren.



Der Abschnitt „Bedürfnisse" zeigt an, wie zufrieden und wie gut versorgt Ihr Volk ist. Sollte es spezielle Bedürfnisse haben oder Forderungen stellen, so werden diese hier aufgelistet.



Im „Rohstofflager" gewinnen Sie Einblick in die Lagerauslastung. Sie entscheiden hier, wie viel Prozent der angebauten Lebensmittel zu anderen Gütern weiterverarbeitet werden sollen.

Die Pimmons

BESONDERHEITEN DER PIMMONS

Die Pimmons haben sich darauf spezialisiert, verschiedene Tierarten einzufangen und in einer Dressurfarm für militärische Zwecke abzurichten. Das schnelle Riesentier „Explodus“ zum Beispiel bläht sich inmitten einer gegnerischen Basis so lange auf, bis es platzt. Dadurch richtet es gewaltigen Schaden an. Als spezielle militärische Einheit haben die Pimmons einen kräftigen „Hammermann“.



Auftrag 1: Die Taverne

Errichten Sie zuerst eine Schule. Dazu klicken Sie auf ●, wählen das Schulgebäude und setzen es in einen freien Landschaftsbereich ●.



Wählen Sie per Klick mit der linken Maustaste einen der Träger aus, und schicken Sie ihn per Klick mit der *rechten* Maustaste zu einem Busch, um dort Früchte zu sammeln. Ist die Schule fertig, bauen Sie ein weiteres Wohnhaus. Anschließend gehen Sie zurück zur Schule, klicken dort in der Auswahlliste auf ● und wählen den Steinmetz aus der Liste ●.



Ein unnütz herumstehender Träger wird daraufhin zum Steinmetz ausgebildet. Den schicken Sie anschließend zu einem nahe gelegenen Steinhaufen, damit er dort mit seiner Arbeit beginnen kann. Ist das erledigt, bauen Sie ein Labor ● und bilden in der Schule einen Gelehrten aus, der dort seine Arbeit aufnimmt. Klicken Sie auf ●, und erforschen Sie den „Jäger“-Beruf ●.



Achten Sie darauf, genügend Gelder für die Forschung bereitzustellen. Das geschieht, indem Sie rechts in der Auswahlliste auf das Symbol für die Finanzplanung ● klicken und den Forschungsregler ●



auf einen Wert um 20 Prozent stellen. Achten Sie darauf, dass die Gesamtbilanz positiv bleibt. Nach erfolgreicher Forschung bilden Sie einen Träger in der Schule zum Jäger aus. Vergessen Sie nicht, ihn gleich anschließend in den Wald zu schicken, um dort nach Tieren Ausschau zu halten. Unterdessen erforschen Sie fleißig weiter, und zwar ein Wirtshaus, das gleich anschließend von Ihrem Baumeister errichtet wird ●.
Zeitgleich wird in der Schule ein Wirt ausgebildet. Sind diese beiden Aktionen beendet, haben Sie den ersten Auftrag erfüllt.









Die Pimmons

Auftrag 2: Ohne Moos nichts los

Geben Sie zu Beginn den Bau eines Wohnhauses und einer Schule in Auftrag ●.
Ein Träger sollte unterdessen bereits Früchte sammeln. Nach vollendetem Schulbau bilden Sie einen Steinmetz aus und errichten ein Labor. Dort wird unter Zuhilfenahme eines Gelehrten zuerst die Jagd und dann das Holzfällen erforscht. Die Schule sorgt anschließend dafür, dass sowohl Holzfäller als auch Jäger angelernt werden. Die beiden neuen Kräfte schicken Sie sofort zur Arbeit, errichten nebenbei ein zusätzliches Wohnhaus. Sobald genügend Rohstoffe vorhanden sind, kann sogar schon ein drittes Wohnhaus gebaut werden. Bilden Sie nun noch einen Jäger aus, um einen Nahrungsmittelvorrat anzulegen. Damit die Vorräte gelagert werden können, bauen Sie ein Lagerhaus ●.



Das muss zuvor allerdings im Labor erforscht werden. Während Ihr Volk fleißig am Arbeiten ist, starten Sie die Forschung am „Ackerbau“ ●.
Anschließend „erfinden“ Sie kurzerhand das Wirtshaus. Damit es betrieben werden kann, benötigt man natürlich auch noch einen Wirt. Der wird auf die gewohnte Weise in der Schule ausgebildet. Die Kneipe kommt bei der Bevölkerung so gut an, dass Zuwanderer sich über zwei weitere Wohnhäuser freuen. Der Gelehrte freut sich ebenfalls. Und zwar über die Möglichkeit, zuerst die Schrift und dann die Zeitung zu erforschen. Anschließend beglücken Sie die Bewohner Ihres Dorfs mit zwei weiteren Wohnhäusern, einem Zeitungsstand ● und einem Mitarbeiter, der die gedruckten Neuigkeiten im Dorf verteilt. Währenddessen erforscht der Gelehrte das Gesetz und letztlich die Polizeistation ●.
Denn die steigende Bevölkerungszahl zieht kriminelles Gesindel in die Stadt. Vergessen Sie nicht, auch einen Polizisten auszubilden, der nach den dunklen Gestalten Ausschau hält. Nun sollten alle Bedürfnisse Ihres Volkes sicher gestellt sein. Sollten Sie bemerken, dass die geforderten 3000 Geldmünzen zu langsam in die Kasse trudeln, so können Sie jetzt kurzzeitig die Funktionen der Kneipe, des Forschungslabors, des Zeitungsstandes und der Polizeistation einstellen. Klicken Sie dazu im jeweiligen Gebäude auf das Symbol ●.



Ist das Geld zusammen, müssen Sie, um die Aufgabe zu erfüllen, die Gebäude wieder in Betrieb nehmen, indem Sie die dort beschäftigten Spezialisten wieder hineinschicken.



Auftrag 3: Die Hasenplage

Hasen überall. Sie hoppeln quer durch Ihre Siedlung und futtern die von Ihnen angebauten Pilze auf ●.
So kann das nicht weitergehen. Aus diesem Grund bilden Sie gleich fünf Jäger aus ●.
Schicken Sie die ins Gelände, bis alle Hasen erlegt sind. Insgesamt sollten sich so die Vorratslager mit 100 Einheiten Fleisch füllen. Mehr ist nicht zu tun, um auch aus diesem Einsatz erfolgreich hervorzugehen.



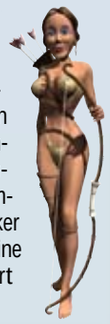




Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Amazonen

BESONDERHEITEN DER AMAZONEN



Bei den Amazonen liegt alles in Frauenhand. Von daher wird auch klar, dass es sich bei dem Exportgut des Stammes um Schokotörtchen handelt. Doch auch auf dem militärischen Sektor sind die Damen aktiv: Bogenschützinnen und Schwertkämpferinnen sind nicht nur im Aussehen „umwerfend". Als einziges der drei Völker sind die Amazonen dazu in der Lage, eine Geschützfabrik zu errichten, um dort Katapulte und Kanonen zu bauen.

Auftrag 1: Ein neues Land

Zu Beginn dieses Auftrages besitzen Sie bereits alles, was ein fideler Amazonenstamm so zum Leben benötigt. Um den Auftrag zu gewinnen, müssen Sie eine zweite Siedlung errichten. Dazu benötigen Sie erst einmal eine Späherin, die in der Schule ausgebildet wird. Unterdessen sind die Jägerinnen und Baumfällerinnen schon so fleißig, dass sie mit dem vorhandenen Lagerraum nicht mehr klar kommen. Aus diesem Grund errichten Sie zuallererst ein Lager ●.



Sobald die Späherin ausgebildet ist, stecken Sie eine weitere Arbeiterin ins Schulgebäude und machen aus ihr eine Gründerin. Während diese die Schulbank drückt, gehen Sie mit der Späherin auf Erkundungstour. Suchen Sie nach einem Fleck, an dem sich sowohl Bäume und Steine als auch Tiere befinden. Haben Sie den passenden Platz gefunden, schicken Sie die Gründerin hin und klicken auf ●, um ein neues Hauptgebäude ●



zu errichten. Von nun an müssen Sie sich nicht mehr um die alte Siedlung kümmern. Auch eine drohende Hungersnot im





alten Dorf darf Sie kalt lassen. Kümmern Sie sich ab sofort nur um die Neugründung. Dort sind ein Wohnhaus und eine Schule schnell gebaut. Dort bilden Sie eine Jägerin zur Nahrungsversorgung, eine Holzfällerin und eine Bergfrau aus ●.

Sobald die ihre Arbeit aufgenommen haben, sollte dem zügigen Rohstoffnachschub nichts mehr im Wege stehen. Während Sie mit einem Wohnhaus für drei neue Mitglieder in der Bevölkerung sorgen, dürfen dann noch eine Holzfällerin und eine weitere Bergfrau die Schulbank drücken. So sollten die Baustoffe zum Errichten der geforderten Spähtürme schnell gesammelt sein. Setzen Sie also die Türme an eine beliebige Stelle in der Nähe Ihrer Siedlung ●,



und warten Sie noch ein paar Minuten, bis die Trägerinnen zusammen mit der Baumeisterin an Ort und Stelle sind. Wenige Minuten später sollten Sie den Auftrag erfolgreich bestanden haben.

Auftrag 2: Der heilige Baum

Der Titel dieses Auftrags verrät schon, dass das Spielziel etwas mit einem heiligen Baum zu tun hat. Und zwar mit dem einzigen Baum, der sich auf dem Spielfeld versteckt hat. Den gilt es erst einmal zu finden. Schnappen Sie sich also Ihre Späherinnen, und laufen Sie die Karte ab. Gehen Sie am besten in südöstlicher Richtung los. Da das Suchgebiet nicht sonderlich groß ist, werden Sie auch bald auf den gesuchten Baum stoßen. Und was macht man mit heiligen Bäumen? Am besten erst einmal abholzen. Dummerweise ist der Stamm umgeben von dicken Gesteinsbrocken. Ordern Sie also erst einmal die beiden Bergfrauen herbei, die sich ans Abtragen machen. Um Zeit zu sparen, lassen Sie die beiden nicht jedes Mal mit den Steinen in die Siedlung laufen, sondern klicken sofort auf ●, sobald die Damen einen Stein abgeschlagen



haben, um sie zurück zur Arbeit zu schicken. Ist der Weg zum Baum frei ●, lassen Sie die Holzfällerin antreten, den Stamm in Stücke hacken und den Rohstoff ins Lager tragen. Hier ist ganz wichtig, dass Sie die gute Frau in Ruhe lassen und sich nicht, wie bei den Bergleuten, in die Arbeit einmischen. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis Sie diesen Einsatz gewonnen haben.



Auftrag 3: Der Geburtstag

Schokotörtchen. Das sind die wichtigsten Handelsgüter der Amazonen. Doch bis diese hergestellt sind, wird noch einige Zeit verstreichen. Zuerst einmal muss nämlich die Jagd erforscht und eine Jägerin ausgebildet werden. Anschließend geht der Forschermarathon weiter ●. Der



Bergbau wird erfunden, und eine Bergfrau sowie eine Holzfällerin werden in der Schule ausgebildet. Auch ein Lagerhaus sollten Sie im Labor erfinden und gleich anschließend von der Baumeisterin errichten lassen. Andernfalls fehlt bald der Platz für Holz und Stein. Ist alles erledigt, errichten Sie ein zweites Wohnhaus, bilden anschließend jeweils noch eine Bergfrau und eine Holzfällerin aus. Sollten Sie in der Zwischenzeit feststellen, dass auch die Nahrungsvorräte knapp werden, empfiehlt es sich, eine weitere Jägerin zu trainieren. Die Siedlung kann sich nun ganz gut selbst versorgen, also konzentrieren Sie sich erst einmal auf die Forschung. Erfinden Sie zuerst den Ackerbau und daraufhin die Kakaoplantage, die auch gleich gebaut werden sollte ●. Eine Kakaopflanzerin bilden Sie derweil schon mal in der Schule aus. Weiter geht es mit dem Erfinden des Späturms, der Botschaft, der Schrift und des Marktplatzes. Sind überall die Forschungsarbeiten abgeschlossen, dann können Sie auch die Konditorei erfinden und in die Landschaft stellen ●. Lernen Sie eine Bäckerin ● in der Schule an. Nun ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis die geforderten zehn Schokotörtchen angefertigt sind. Also harren Sie noch fünf Minuten aus – und schon haben Sie auch diesen Auftrag gewonnen.

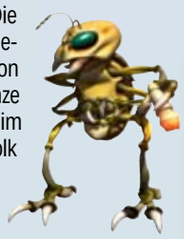




Die Sajiki

BESONDERHEITEN DER SAJIKI

Die Sajiki sind ein eigenartiges Insektenvolk, das ganz und gar nicht friedlich gesinnt ist. Das Militärvolk dressiert, wie die Pimmons, verschiedene Tiere in einem Zuchtstall. Die Blutwache ist ein riesiges Scherenmonster. Mehrere davon zerstören in Windeseile ganze Gebäude. Doch auch beim Handel hat das Insektenvolk ein glückliches Händchen: Seine Zigarillos gehen weg wie warme Semmeln.



Auftrag 1: Die Trockenperiode

Bei den Sajiki heißt die Schule nicht etwa Schule, sondern Verpuppungsstätte. Eine solche muss gleich zu Beginn gebaut werden.
Hier bilden Sie dann zunächst einmal einen Steinmetz aus. Als nächstes errichten Sie ein Wohnhaus und ein Forschungslabor, in dem der Beruf des Holzfällers erfunden wird. Unterdessen schicken Sie einen weiteren Sajiki in die Verpuppungsstätte, wo er die Jagd lernt und kurz danach für Nahrungsnachschub sorgt. Ist das Holzhacken bekannt, wird ein Holzfäller ausgebildet und auf die Jagd nach dem wichtigen Rohstoff geschickt. Im Anschluss daran erforschen Sie das Lagerhaus und beauftragen Ihren Baumeister, gleich drei Stück davon auf einen leeren Fleck in der Landschaft zu setzen.
Damit erreicht die Lagerkapazität hundert Einheiten. Ziel dieses Auftrags ist es, die Lager mit Nahrung zu füllen. Bilden Sie also noch ein paar Jäger aus und überwachen Sie deren Arbeit. Es sollte nur eine Frage von Minuten sein, bis diese Aufgabe erfüllt ist.

Auftrag 2: Der erste Krieger

Bevor Sie sich um die Ausbildung des ersten Kriegers kümmern können, müssen Sie zuerst einmal die Grundlagen Ihrer Siedlung schaffen. Mit anderen Worten: Bauen Sie eine Verpuppungsstätte, damit Ihr Volk sich weiterbilden kann, einen weiteren Wohnbau, um neue Bewohner ins Dorf zu locken, sowie ein Labor zum Erforschen.
Ein Gelehrter wird ausgebildet, außerdem, wie immer, ein Steinmetz, ein Jäger und ein Holzfäller. Nachdem all das erledigt ist, wird noch ein weiteres Wohnhaus errichtet und fleißig mit Forschungsarbeiten begonnen. Erforschen Sie zuerst den Spähturm, dann die Schrift und das Gesetz. Das schafft die Grundlage, um eine Botschaft und den Marktplatz zu erforschen. All diese Erfindungen ebnen den Weg für die Kaserne, die Sie erst erfinden und schließlich vom Baumeister errichten lassen. Für etwas Geld und zwei Stücke Holz bilden Sie noch einen Pyro-Kämpfer in dieser Kaserne aus – was zum Sieg führt.



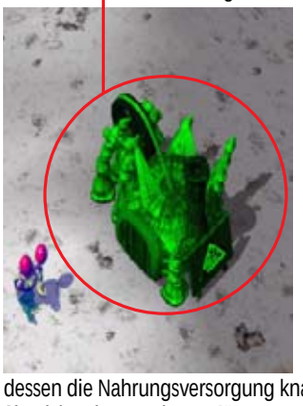




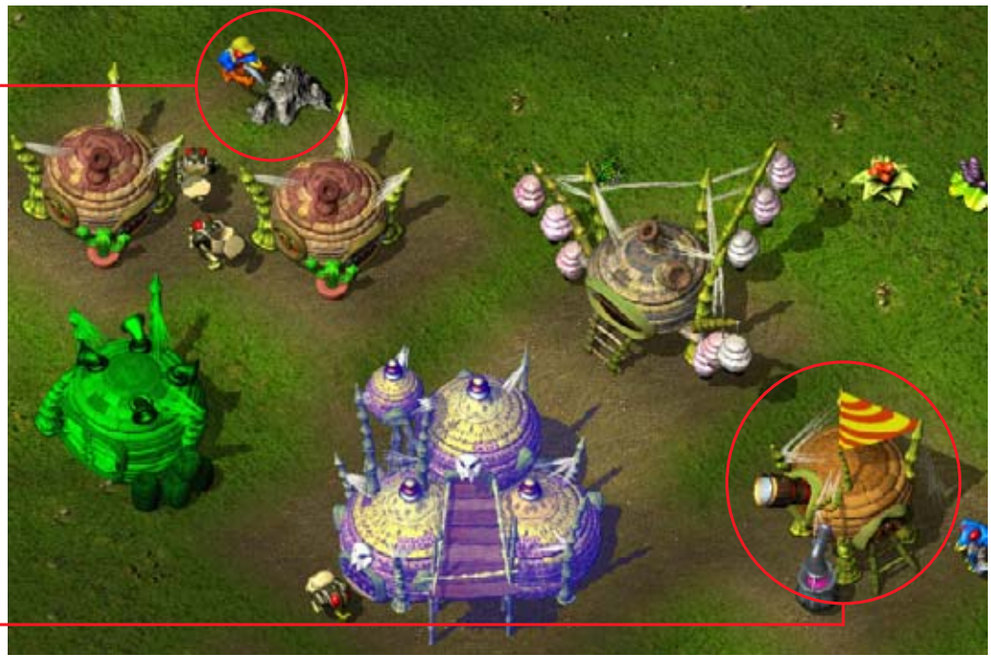


Auftrag 3: Verhasster Friede

Bei diesem Auftrag handelt es sich um die erste Kriegsmission. Denn Ihr Ziel ist es, die Botschaften und die Diplomaten der anderen beiden Völker zu vernichten. Wie immer bauen Sie zuerst eine Verpuppungsstätte, ein Labor und dann noch zwei weitere Wohnungen. Um die wichtigsten Rohstoffe zu besorgen, bilden Sie einen Gelehrten, einen Jäger, einen Holzfäller und einen Steinmetz aus. Vergessen Sie nicht, die frisch geschulten Sajikis mit speziellen Aufgaben zu betrauen, sobald die ihre Verpuppungsstätte verlassen. Suchen Sie für Steinmetz und Holzfäller eine nahe gelegene Arbeitsstätte, und weisen Sie auch dem Jäger eine Gruppe Tiere zu, um die er sich „kümmern" soll. Wie gewohnt, begibt sich der Gelehrte selbständig ins Forschungslabor. Sobald das kleine Dorf also aufgebaut und mit den Grundstoffen versorgt ist, können Sie sich um einen bislang noch vernachlässigten Rohstoff kümmern: Eisen. Um Eisen zu fördern, müssen Sie zuerst mit einem Späher nach diesem Rohstoff suchen. Vorräte finden Sie etwas links von Ihrem Dorf auf einem weißen Berg. Eine Eisenmine errichten Sie genau dort, gleichzeitig schulen Sie einen weiteren Steinmetz in der Verpuppungsstätte. Der nimmt nach Beendigung der Bauarbeiten seine Arbeit in der Mine auf. Jetzt erhält auch der Forscher neue Arbeit. Er erfindet ein großes Wohngebäude, anschließend die Bank. Sollte unterdessen die Nahrungsversorgung knapp werden, zögern Sie nicht, einen weiteren Jäger auszubilden. Sobald das erste Eisen zur Verfügung steht, errichten Sie ein großes Wohngebäude.



Nachdem dort die ersten Bewohner eingezogen sind, machen sich die ersten Kriminellen breit. Also wird eine Polizeistation gebaut und ein Polizist geschult. Da die Eisenproduktion Unmengen an Holz verschlingt, wird die Verpuppungsstätte schon wieder benötigt. Dieses Mal, um zwei weitere Holzfäller auszubilden. In der Zwischenzeit sollte die Bank erfunden sein. Setzen Sie das Bankgebäude an eine freie Stelle. Sobald das erste große Wohngebäude mit Anwohnern gefüllt ist, werden die laut nach einer Orgiengrube schreien. Erfüllen Sie ihnen den Wunsch, und vergessen Sie nicht, einen Orgienmeister auszubilden. Ist das geschehen, erstellen Sie noch ein zweites, großes Wohngebäude. Kurz nachdem dort die ersten Anwohner einziehen, wird schon wieder das Geschrei laut. Diesmal wird eine Infohöhle gewünscht, die Sie schnell in die Landschaft setzen. Vergessen Sie nicht, einen Verkünder einzustellen, der dort Nachrichten unters Volk bringt. Nachdem Ihre Leute nun zufrieden gestellt sind, können Sie sich endlich ums Wesentliche kümmern: um die Kampfvorbereitungen. Erforschen Sie einen Zuchtstall, und lassen Sie ihn bauen. Forschen Sie nun nach dem Kämpfer, dem Berserker und letztlich nach dem mächtigsten Krieger, der Brutwache. Bilden Sie im Zuchtstall etwa zehn Mitglieder der Bevölkerung zu Brutwachen aus. Machen Sie sich mit diesem starken Trupp auf die Suche nach den feindlichen Siedlungen (rechts und links unterhalb der eigenen Heimatbasis). Sobald Sie mit den Feinden zusammentreffen, zerstören Sie dort jeweils das Botschaftsgebäude und den Botschafter. Dieser Auftrag wäre damit gewonnen. Doch jedes der Völker bietet insgesamt zehn verschiedene Aufträge. COMPUTERBILD-SPIELE wünscht Ihnen auch bei deren Lösung viel Spaß!







Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



Actionspiel | Schlichte Aufgabe: Schießen Sie alles ab, was sich Ihnen in den Weg stellt

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Steuerung



Sie steuern das Raumschiff mit Hilfe der Tasten ←, →, ↑ und ↓ durch die Weiten des Alls.



Drücken Sie W, um schneller zu werden. Mit der Taste Q verringern Sie das Tempo wieder.

Waffen



Drücken Sie die S -Taste, um zu feuern. Die Feuerkraft ist anfangs noch gering. Um an Extrawaffen zu kommen, fliegen Sie über die im Spiel verteilten Symbole (Kreis).



Hier wird mit einer Extrawaffe nach vorne gefeuert. Der Balken zeigt die Schussrichtung (Kreis).



Drücken Sie D, um die Extrawaffe nach hinten zu setzen. Dann erwischen Sie auch Verfolger.



Zum Einsatz der „Superwaffe“ A gedrückt halten. Der rote Balken (Kreis) lädt sich dann auf.



Wenn der Balken voll ist, lassen Sie A wieder los. So ein Schuss (Kreis) trifft auch starke Gegner hart.



Rennspiel | Auf zwei Rädern zum Sieg – mit COMPUTERBILD-SPIELE schaffen Sie das

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bedienung



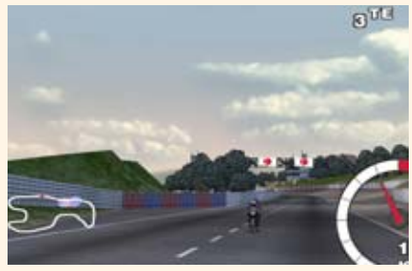
Steuern Sie das Motorrad mit den Tasten ← und →. Wenn Sie die Taste ↑ gedrückt halten, beschleunigt das Gefährt.



Vorsicht in engen Kurven. Per Druck auf 8 auf dem Ziffernblock betätigen Sie die Vorderradbremse, mit 4 die Hinterradbremse.



Steckengeblieben? Kein Problem: Halten Sie die ↓-Taste gedrückt, um rückwärts aus dem Hindernis herauszurollen.



Ein Blick in den Rückspiegel verrät, ob Ihnen die Kontrahenten dicht auf den Fersen sind. Drücken Sie dazu die Taste 9 auf dem Ziffernblock.



Rennspiel | In diesem schnellen Rennspiel müssen Sie einen kühlen Kopf bewahren

SPIELTIPPS

Spieleinstieg



Die Steuerung ist ganz einfach: Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie zum Lenken die Maus in die gewünschte Richtung.



Ohne Benzin kommen Sie nicht weit. Fahren Sie über diesen Benzinkanister (Kreis), damit Ihnen nicht mittendrin der Sprit ausgeht.



Bestimmte Gegenstände versüßen das Fahrvergnügen. Wenn Sie über dieses Fass (Kreis) fahren, werden Ihnen Zusatzpunkte gutgeschrieben.



Die Zeit sitzt Ihnen bei diesem Spiel ständig im Nacken. Fahren Sie einfach über diesen Wecker (Kreis), und Sie haben wieder 15 Sekunden Ruhe.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

D·E·S·P·E·R·A·D·O·S

Wanted Dead or Alive

Strategiespiel für PC | Wer sich im Wilden Westen als Kopfgeldjäger behaupten will, muss einiges auf dem Kasten haben. Was genau, steht hier Spielverlauf siehe Test Seite 28

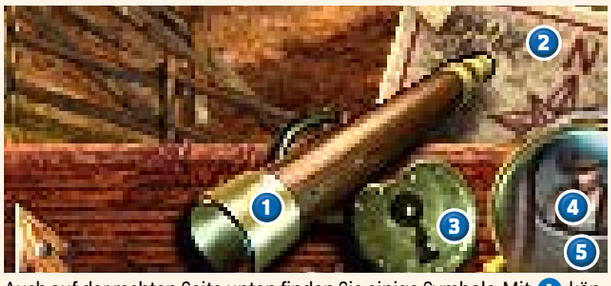


DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Befehlsleisten

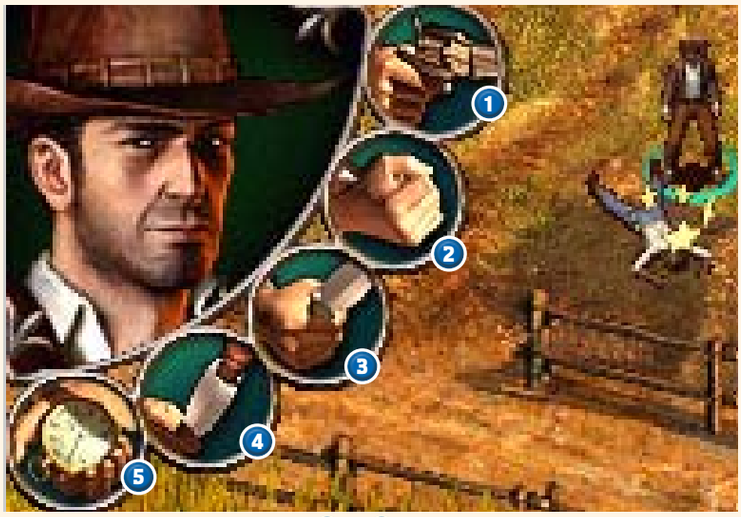


Links unten auf dem Bildschirm finden Sie einige Symbole, die im Spiel wichtig sind. Per Klick auf 1 (oder Druck auf C) kriecht die Figur am Boden entlang. Mit 2 (oder S) steht sie wieder auf. Mit 3 leiten Sie eine so genannte Quick-Action ein (wird auf der nächsten Seite genau erklärt), und das Foto 4 zeigt, welche Spielfigur aktiv ist: farbig = aktiv.



Auch auf der rechten Seite unten finden Sie einige Symbole. Mit 1 können Sie ein Fragezeichen aufrufen. Berühren Sie damit eine Figur, so sehen Sie deren Sichtfeld. Klicken Sie mit dem Fragezeichen an irgendeine beliebige Stelle, so taucht dort eine Zahl auf. Die Zahl sagt Ihnen, wie viele Figuren diesen Punkt einsehen können. 2 ruft die Karte auf, ein Klick auf 3 macht die Kamera an einer Figur fest, und Sie können deren Weg verfolgen. Mit 4 können Sie näher an eine Szene heran-, mit 5 wegzoomen.

Aktionen



Jede Ihrer Figuren hat fünf Aktionen (1 bis 5) zur Verfügung, die sich zum Teil deutlich von den Fähigkeiten der anderen Charaktere unterscheiden. Eines ist den Figuren jedoch gemeinsam: Eine Aktion, die an dritter Stelle steht, lässt sich mit immer der gleichen Taste aktivieren, egal bei welcher Figur. Bei John Cooper beispielsweise steht die dritte Stelle 3 für das Zustechen mit dem Messer. Bei Sam können Sie an dieser Stelle jene Aktion aktivieren, mit der er einen Gegner fesselt. Beide Aktionen können Sie auch per Druck auf J aktivieren. Alle fünf Aktionen lassen sich bei allen Figuren also mit einer Taste auslösen, und zwar in der Reihenfolge G H J K L für die Aktionen 1 bis 5. Insbesondere wenn eine Aktion schnell erfolgen muss, zum Beispiel, wenn Sie einen Gegner niederschlagen müssen, der direkt vor Ihnen steht, sind Sie mit H deutlich flinker dabei, als wenn Sie erst mit dem Mauszeiger das Faustsymbol ansteuern und dann die linke Maustaste drücken. Dass Sie die entsprechende Aktion ausgewählt haben, können Sie immer am Aussehen des Mauszeigers erkennen. Wollen Sie zum Beispiel das Messer werfen, so verwandelt sich der Zeiger in ein Messer mit farbiger Spitze. Rot heißt, dass Sie keine Trefferchance haben, Grün bedeutet einen sicheren Treffer.

Sichtbereich



So ist es gut: Der Sichtbereich der ausgewählten Figur ist grün gefärbt. Das bedeutet: Der gute Mann hat keinerlei für ihn erwähnenswerte Dinge gesehen, ist entspannt und freut sich seines Lebens. So soll es sein, dann haben Sie mit Ihrem Team nichts zu befürchten. So ein Mann ist nicht sehr aufmerksam, also leicht zu besiegen.



Das ist schon gefährlicher: Gelb heißt, der Mann ist durch irgendeinen Umstand neugierig und aufmerksam geworden. Zwar hat er kein bestimmtes Ziel ausgemacht, aber er wird sich genauer umsehen und eventuell seinen Blick auch deutlich häufiger hin- und herschweifen lassen. Damit sinkt die Chance, ihn aus nächster Nähe zu besiegen.



Hier ist der Ofen aus: Rot heißt, der Mann hat Sie als deutliches Ziel wahrgenommen und bedroht Sie direkt mit der Waffe. Je nach Charakter, wird er Sie entweder gleich über den Haufen schießen oder näher kommen, um Sie bewusstlos zu schlagen. Eine falsche Bewegung, und er schießt er auf jeden Fall. Hier muss eine andere Figur helfen.



Das Leben kann auch rosa sein: Zumindest für so manche Wache, die Ihre Heldin Kate beobachten darf, wenn sie das Strumpfband zurechtrückt. Rosa heißt: Der Herr hat außer Kates Bein wenig im Blick und nicht viel mehr im Kopf. Entweder setzt ihn Kate anschließend per Tritt außer Gefecht, oder eine andere Figur haut ihn von hinten um.

Quick-Action



Quick-Actions sind sehr nützlich. Sie sorgen für schnelle Umsetzung von Befehlen. Dazu wählen Sie die erste Aktion, hier zum Beispiel „Messer werfen".



Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf das potenzielle Opfer, und drücken Sie die linke Maustaste. Damit markieren Sie den Gegner.



Das Zeichen über der Figur zeigt an: alles klar. Die Aktion ist gespeichert, jetzt können Sie vorsichtig näher herangehen und jederzeit mit [ ] die Aktion auslösen.

Übersichtskarte

Die Übersichtskarte gehört zu den wichtigsten Utensilien beim Spielen. Darauf sehen Sie nämlich sämtliche Figuren, die in dieser Aufgabe auf Sie zukommen könnten. Rot bedeutet dabei: Gegner. Eine rote Figur dürfen Sie töten, es sei denn, die Missionsbeschreibung verbietet das ausdrücklich. Anders sieht es bei blauen Figuren aus. Das sind Zivilisten, die nicht zu Schaden kommen dürfen. Das Äußerste, das Sie sich mit Zivilisten erlauben dürfen: bewusstlos schlagen und fesseln. Manchmal ist das sogar sinnvoll. Wenn Sie feststellen, dass ein Zivilist ständig Alarm schlägt, wenn er einen Ihrer Helden sieht, hauen Sie ihn am besten um und verstecken ihn. So können Sie viel leichter weiterspielen, und es hat keinerlei negative Konsequenzen. Braune Punkte auf der Karte sind Pferde, die in vielen Aufgaben sehr wichtig sind. Sie brauchen meist für jede Ihrer Figuren auch ein Pferd. Also erkundigen Sie sich, wo Sie ohne große Probleme welche klauen können. Die grünen Punkte sind Ihre eigenen Figuren. Auf der Karte sehen Sie, wo die stecken. Gelbe Kreuze bezeichnen Punkte auf der Karte, an denen eine Ihrer Figuren neues Material finden kann, beispielsweise Dynamit für Sam oder Betäubungsgas für den Doc.



DESPERADOS FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

Mission 2: Southern Comfort



1: Hier beginnt Ihre erste Aufgabe. Sie müssen Ihren bewusstlosen Kumpel Sam von der Clayton-Ranch schaffen.

2: Der erste Gegner lässt sich am einfachsten mit einem Messerwurf aus der Entfernung besiegen. Tragen Sie ihn danach in Deckung.

3: Diese Wache können Sie ebenfalls mit dem Messer aus einiger Distanz erledigen. Verstecken Sie den Körper hinter der Scheune.

4: Die Zweiergruppe sieht schwerer aus, als sie ist. Klettern Sie in die Scheune durch die linke Tür, und schneiden Sie einfach mit dem Messer den Heuballen ab. Beide Männer werden bewusstlos geschlagen und anschließend schnell hinter die Scheune geschleppt.

5: Auch diese beiden sind halb so wild. Kriechen Sie durch das Weizenfeld in die Nähe der beiden, stehen Sie im richtigem Moment auf (nämlich, wenn keiner hinsieht) und erschießen Sie beide. Auf dem linken kleinen Weg läuft eine weitere Wache Patrouille. Ducken Sie sich, wenn der Mann angelaufen kommt. Während er sich Hilfe suchend umsieht, erschießen Sie ihn. Dann alle Körper ins Weizenfeld schaffen.

6: Als nächstes nehmen Sie sich die Wache vor, die auf dem Weg über dem Baumwollfeld hin und her läuft. Legen Sie sich links im Feld auf die Lauer, und werfen Sie im richtigen Augenblick das Messer. Tragen Sie den Toten dann hinter die Scheune.

7: Jetzt geht's auf dem rechten Weg durch das Baumwollfeld bis zum Weizenfeld mit der Vogelscheuche. Kriechen Sie dort hinein, und warten Sie dann, bis die Wache ihre Position an der Weggabelung erreicht hat. Dann mit dem Messer werfen und die Leiche ins Weizenfeld zerren. Jetzt ist es an der Zeit, über die freigeräumten Stationen Sam zu holen und im Weizenfeld abzulegen.

8: Legen Sie sich am Ende des Feldes auf die Lauer. Achten Sie aber darauf, dass Sie unbedingt außen auf dem Weg entlang gehen. Wer mitten durchs Feld rennt, schreckt damit die Krähen auf, die sich auf der Vogelscheuche niedergelassen haben. Dadurch werden die Wachen alarmiert und schauen sich sehr genau in Ihrer Ecke um. Eine Wache kommt aus dem Garten und geht direkt auf Sie zu. Stehen Sie schnell auf, und werfen Sie das Messer. So lässt sich der Mann erledigen, bevor er Alarm geben kann oder gar auf Sie schießt.

9: Den Mann im Holzpavillon erwischen Sie ganz leicht. Einfach den Gartenweg links herum gehen, dann von links nähern und das Messer werfen. Schaffen Sie den Körper am besten ins Weizenfeld, dort wird er bestimmt nicht entdeckt – auch dann nicht, wenn Sie noch Alarm auslösen sollten.

10: Schleichen Sie vorsichtig bis auf den Weg, auf dem Sie hereingeritten sind. Achten Sie auf den Mann auf der Veranda, er sollte Ihnen den Rücken zukehren. Das Sichtfeld sollten Sie sich von der Wache bei den Pferden anzeigen lassen. Wenn er wieder in Richtung Wohnhaus blickt, können Sie auf den Weg sprinten und sich dort hinwerfen. Wenn der Veranda-Mann nicht hinsieht, nähern Sie sich der Pferdewache und töten sie. Verstecken Sie den Körper direkt im Pferdeschuppen, dort findet ihn keiner.

11: Jetzt beobachten Sie den Mann auf der Veranda genau: Wenn er vom Hof auf die Treppe zurückkehrt, laufen Sie vom Stall aus los. Steht die Wache dann ganz rechts auf der Veranda, dann erwischen Sie ihn gut mit dem Messerwurf. Den Körper ebenfalls im Stall verstecken. Jetzt haben Sie alle Zeit der Welt, den noch immer unpässlichen Sam zu holen und ihn bis zum Wassertrog 12 zu schleppen. Dort tunken Sie den Freund kräftig ein, bis er wieder zu Bewusstsein kommt. Doch noch steht Ihnen eine Wache im Weg, nämlich die Wache am Tor 13. So einfach daran vorbeizureiten, kann gefährlich werden, deshalb sollten Sie sich um den Mann kümmern. Am besten schleichen Sie sich an, wenn er wieder zurück in sein Wachhäuschen geht, und warten ab, bis er erneut um die Ecke auf den Hauptweg zum Haus auftaucht. Dann das Messer werfen. Sammeln Sie den Körper auf, und setzen Sie ihn in seinem Häuschen wieder ab. Jetzt können Sie zurück zu Sam und den Pferden laufen. Beide Figuren in die Sättel setzen und dann zum Tor hinaus und die Straße nach oben reiten. Die erste schwere Aufgabe ist geschafft. Nach der Tutorial-Mission 3 lernen Sie in Mission 4 die Fähigkeiten von Sam kennen und wie Sie ihn einsetzen können.

Mission 4: Hängt ihn höher



1: Zuerst schlagen Sie den Priester bewusstlos, fesseln ihn mit Sams Hilfe und tragen ihn zu den Felsen am Fluss, wo Sie ihn absetzen.

2: Aus der guten Deckung des großen Felsens erwischen Sie problemlos den ersten Wachposten am Dorfrand. Tragen Sie ihn ins Haus links, und laden Sie ihn dort ab.

3: Den Sheriff im ersten Stock des Saloons können Sie einfach herunterlocken: Links neben das Gebäude stellen und einmal kurz auf die Holzveranda laufen, dann schnell zurück. Wenn der Sheriff herauskommt, sollte ihn Ihr Messer treffen (Quick-Action empfehlenswert!). Den toten Körper können Sie im Schuppen links neben dem Saloon verstauen.

4: Dann sollten Sie den Mann auf dem kleinen Platz mit dem Planwagen erledigen. Vorsicht: Ein Zivilist könnte Sie sehen und verraten. Entweder sein Sichtfeld einschalten und vorbeischleichen oder ihn bewusstlos schlagen und aus der Stadt schaffen. Den Wachmann erwischen Sie am besten, indem Sie sich im Süden gleich hinter den Holzzaun stellen und ihm im richtigen Moment das Messer ins Kreuz werfen. Als Aufbewahrungsort bietet sich der Schuppen am Haus an.

5: Na, der Kerl hat ja die Ruhe weg: schläft direkt neben einem Fass mit TNT. Er ist mit dem Messer leicht zu erledigen. Seine sterblichen Überreste sind am Bach gut aufgehoben, das Fass sollte Sam jetzt in sein Inventar packen.

6: Jetzt machen Sie mit John Sam den Weg zu Docs Wagen frei. Die Wache am Schweinegatter ist kein Problem, der Mann schaut gern der Nachbarin beim Balkonspazieren zu. Sein Sichtfeld zeigt das deutlich. Schleichen Sie sich also im rechten Moment in den Hof zum Wagen, und legen Sie sich hinter der Scheune beim Holzstapel auf die Lauer. Bald kommt eine Wache vorbei – Zeit für einen gut gezielten Messerwurf. Schaffen Sie den Toten hinter die Scheune. Stellen Sie Sam neben den Toten, er wartet dort auf seinen Sprengeinsatz. John muss zurück bis zum Saloon.

7: Beobachten Sie das Sichtfeld der sitzenden Wache vor der Schmiede. Im rechten Moment gehen Sie um den Schuppen unten herum und werfen das Messer. Den Toten dicht am rechten Hausrand ablegen.

8: Der Mann am Tor macht keine Probleme – sofern Sie darauf achten, dass die Patrouille hinter dem Häuserblock gerade auf dem Weg nach rechts ist und Sie nicht sieht. Legen Sie die Leiche neben seinen Kollegen an die Schmiede. Die Patrouille bemerkt das Verschwinden der Torwache und wird misstrauisch. Werfen Sie das Messer, sobald Sie eine Chance dazu haben, sonst fangen Sie sich eine Kugel ein. Dann den Sattel vor der Schmiede kassieren und das Pferd hinter dem Haus satteln.

9: Auch hier läuft eine Wache herum. Legen Sie sich hinter dem Holzzaun in Deckung, und werfen Sie im rechten Moment, bevor der Mann Sie entdeckt, das Messer. Oben bei der Wäscheleine können Sie den Körper deponieren. Dann das Pferd mit dem Sattel, der am Haus liegt, bereit machen. Das zweite Pferd ist bereits komplett gesattelt.

10: Holen Sie das erste gesattelte Pferd, und stellen Sie es nahe beim Schuppen ab. Laufen Sie dann kurz in die Nähe der Leiter, das lockt den Wächter vom Dach. Während er klettert, ist er völlig wehrlos, also benutzen Sie das Messer. Den Toten nach hinten tragen und dort ablegen.



11: Gehen Sie nun zum obersten Tor, und legen Sie Ihre Spieluhr so hin, dass der sitzende Mann sie hören kann. Fünf Sekunden einstellen und hinter den Pferden warten. Wenn er kommt, werfen Sie das Messer. Schaffen Sie ihn weg, aber lassen Sie die Uhr da. Die wird anderen auffallen, so dass Sie dort mehrere Leute anlocken können. Fliehen Sie stets hinter das Haus mit der Wäscheleine, und werfen Sie das Messer auf den Verfolger.

12: Nun kommt Sams großer Auftritt: Er legt das Fass an den Wagen und dann eine Lunte in Richtung Baumhaus. Sobald er die Lunte angezündet hat, spurtet er in Richtung des Pferdes, das John neben dem Schuppen mit der Leiter abgestellt hat.

13: John muss nun auf den Marktplatz, wo noch zwei Männer Wache schieben: der Sheriff oben auf dem Galgengerüst und ein blau gekleideter Wachmann 14. Hat der sich in Richtung Explosion umgedreht, rennen Sie los und schleudern das Messer auf den Sheriff. Den Wachmann schlagen Sie k.o. und nehmen das Messer wieder an sich. Schneiden Sie den Doc von Strick. Der muss unbedingt noch ins Sheriff-Büro, seine Sachen holen. Schicken Sie ihn hinein, lassen Sie Sam aufsitzen, und schicken Sie auch John zu den Pferden. Jetzt muss alles sehr schnell gehen. Doc zu dem anderen Pferd schicken, mit beiden zu Sam reiten.

15: Reiten Sie mit allen dreien in Richtung des oberen westlichen Ausgangs. Sobald die Pferde aus dem Bild reiten, ist die sehr schwere Mission gewonnen.

DESPERADOS FORTSETZUNG

Mission 6: Ein gefährlicher Einsatz



Hier stand im Heft eine Anzeige.

1: Nachdem Sie in Mission 5 gelernt haben, welche Fähigkeiten der Doc beherrscht, wollen Sie nun Kate, Ihr vorerst letztes Team-Mitglied, befreien. An dieser Stelle geht's los.

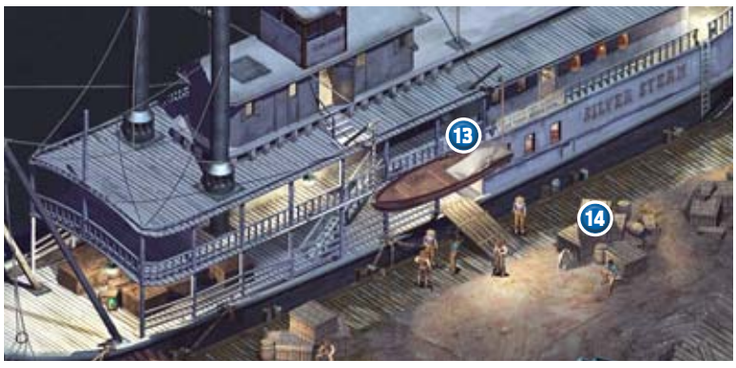
2: Die erste Wache stellt sich direkt vor Ihnen hin und dreht Ihnen den Rücken zu – also kein Problem.

3: Der Mann, der zwischen Kreuzung und Pferden Wache geht, ist ebenfalls leicht geschafft: Wenn er am roten Haus vorbei in Richtung Süden geht, folgen Sie ihm und werfen das Messer. Das unterste Haus hat viel Platz für die Körper.

4: Stellen Sie John in die dunkle Hausecke (auf der Übersichtskarte blau), und warten Sie auf die Wache. Ein Messerwurf, und der Wächter ist kein Problem mehr.

5: Die Wache am Waffenstand lässt sich mit Timing besiegen: Wenn gerade niemand es beobachtet, gehen Sie um die Hausecke und werfen das Messer. Tragen Sie den Körper ins untere Haus. Dort warten Sie auf die andere Wache, die die Straße auf und ab geht, bis sie nahe ist, gehen schnell aus dem Haus und werfen das Messer. Den Körper bringen Sie zum anderen ins Haus. Wenn der Zivilist nervt: umhauen, fesseln, verstecken.

6: Für die Wache auf dem linken Balkon gilt: Unentdeckt hinkommen ist schwieriger als ausschalten. Achten Sie auf die rechte Balkonwache und die letzte Straßenwache ganz links. Wenn keiner guckt, schnell ins Haus laufen, Messer werfen und den Körper im Inneren verstecken.



7: Die Wache am Boden erwischen Sie, indem Sie sich in das Haus schleichen, vor dem sie ständig auf und ab geht. Im rechten Moment vor die Tür gehen und Messer werfen, Leiche im Haus verstecken. Nun ist für den Doc der Weg auf den linken Balkon frei, auf dem er einige Präzisionskugeln für seine Waffe findet. Die nutzt er auch gleich, um die Wache auf dem Balkon auszuschalten. Nun ist die linke Hälfte der Karte bereits gegnerfrei.

8: „Entsorgen" Sie jetzt mit John die einzelne Wache am Wasser (keine Sorge wegen der Zivilisten), verstecken Sie den Körper in dem kleinen Schuppen links.

9: Zurück auf der Hauptstraße, ist jetzt der schwarz gekleidete Sheriff fällig. Falls der letzte verbliebene Zivilist stört, verfahren Sie mit ihm wie gehabt. Den Sheriff können Sie mit der Spieluhr weiter nach links locken. Sie selbst warten in der toten Ecke des Saloons und werfen dann das Messer nach dem Gesetzeshüter. Den Körper verstecken.

10: Nun müssen Sie sich um die rechte Seite der Stadt kümmern. Dazu erst die Wache ausschalten, die um das Restaurant geht. Rechts vom Transparent aufstellen und Messer werfen. Leiche verstecken.

11: Jetzt die rechte Hauptstraßenwache erledigen. Dazu können Sie im Haus rechts vom Restaurant zur Not Zwischenstation machen, um nicht entdeckt zu werden. Gehen Sie der Wache nach, wenn sie nach rechts marschiert, und werfen Sie das Messer. Die schlafende Wache auf der Veranda des letzten Hauses gleich mit erledigen, beide im Haus verstecken.

12: Eine Wache läuft direkt auf der Kreuzung Patrouille. Warten, bis sie den Punkt ganz rechts auf ihrer Strecke erreicht hat, und das Messer werfen. Verstecken Sie den Mann, und klauen Sie jetzt unbedingt das Pferd, das vor dem Hotel steht. Ohne das Tier können Sie nicht gewinnen. Reiten Sie damit zu den anderen, und steigen Sie ab. Falls Alarm gegeben wird, alle Figuren gut verstecken und warten, bis sich die Aufregung gelegt hat.

13: Jetzt gehen Sie über die Leiter ganz rechts auf der Karte zum Gelände des Bootsstegs und schleichen sich rechts auf das Schiff. Kriechen Sie bis zum Rettungsboot. Sobald vier Gegner darunter stehen, den Strick durchschneiden – das Boot fällt, und Sie haben vier Probleme weniger.

14: Drei Wachen bleiben beim Schiffseingang. Locken Sie die einzeln mit der Spieluhr zum Holzstapel, um sie dort mit Messerwürfen zu töten. Die Leichen im Schuppen direkt unter dem Holzstapel verstecken. Dann die sitzende Wache bei den Kisten ausschalten und wegschaffen.

15: Sam und den Doc in den Schuppen bei 8 ganz links am Pier schicken. Nun geht Doc über den Holzstapel auf das Schiff und trifft sich vor der Tür im ersten Stock mit John. Schicken Sie beide hinein. Doc öffnet die Tür ganz rechts im Innern des Schiffs, John schneidet Kate los. Dabei wird auf jeden Fall Alarm ausgelöst.

16: Nun kommt Sam ins Spiel. Er wirft eine Dynamitstange möglichst weit auf die Hauptstraße in die Nähe des Wassertrogs. Dadurch werden die Wachen abgelenkt. Nutzen Sie das Chaos, und laufen Sie mit den drei Figuren vom Schiff in den kleinen Schuppen. Warten, bis alles wieder ruhig ist und dann links herum zu den Pferden schleichen. Wegreiten, fertig!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Phantasy Star Online



1

Sprich: „Fantasi Star Onlein"

Rollenspiel für Dreamcast | COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, was Sie beachten müssen, bevor Sie zu spannenden Abenteuern aufbrechen. Hier die Vorbereitungen und erste Schritte, die Sie zu dem fremden Planeten führen Spielverlauf siehe Test Seite 58

SO KOMMEN SIE INS INTERNET

Die Vorbereitungen zum Spielen im Internet

Falls Sie mit Ihrer Dreamcast noch nicht im Internet angemeldet sind, müssen Sie das nachholen, um „Phantasy Star Online" im Internet spielen zu können:

1 Nehmen Sie den mitgelieferten Adapter, und stecken Sie das Telefonkabel in die Buchse an der Unterseite.



2 Der schwarze Stecker gehört in die mittlere Buchse der Telefondose, das andere Ende des Kabels in den passenden Anschluss auf der Rückseite der Spielekonsole.





3 Legen Sie die „Internet-Browser"-CD-ROM in die Sega Dreamcast ein.





4 Mit einem Druck auf schalten Sie die Konsole ein.



5 Nach einem kurzen Moment sehen Sie folgendes Bild:



Drücken Sie die **Start**-Taste auf der Spieletastatur.



6 Beim nächsten Bild drücken Sie die Taste **A**.

7 Stellen Sie das Land ein. Tippen Sie dazu so lange auf das Richtungskreuz der Spieletastatur, bis die Deutschland-Fahne auf dem Bildschirm zu sehen ist.





8 Drücken Sie anschließend noch ein Mal auf die Taste **A**.

9 Drücken Sie dann so lange auf das Richtungskreuz, bis der Knopf FORWARD grün leuchtet.

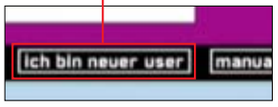
10 Drücken Sie wiederum die Taste **A**.

11 Die Konsole wählt sich daraufhin ins Internet ein. Das kann eine Weile dauern. Bewegen Sie per Richtungskreuz den Zeiger im Bild auf. (Bei älteren, fehlerhaften Versionen des Dreamkey-Programms müssen Sie den Lizenzvertrag ablehnen, um weiterzukommen.)



12 Drücken Sie wieder die Taste **A**.

13 Bewegen Sie danach mit dem Richtungskreuz den Zeiger auf.



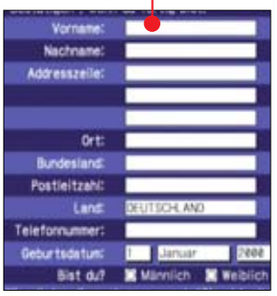
14 Und wieder wird Taste **A** gedrückt.

15 Im nächsten Bild bewegen Sie den Zeiger per Richtungskreuz auf.



16 Drücken Sie erneut die Taste **A**.

17 Im folgenden Bild müssen Sie ein Formular ausfüllen, um sich bei Sega registrieren zu lassen.



Bewegen Sie dazu den Zeiger mit dem Richtungskreuz auf die erste Zeile, bis ein Bleistift zu sehen ist.



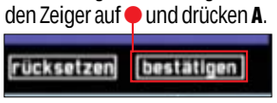
Hinweis: Sie müssen unter anderem ein Passwort für den Zugang vergeben. Schreiben Sie es auf, denn bei jeder Einwahl ins Internet wird es abgefragt.

18 Nach einem Druck auf die Taste **A** erscheint eine Tastatur am oberen Bildrand.

19 Markieren Sie nun die Buchstaben für Ihren Namen, indem Sie den Zeiger mit dem Richtungskreuz auf jeden Buchstaben bewegen.

20 Nach einem Druck auf die Taste **A** erscheint der markierte Buchstabe im Eingabefeld.

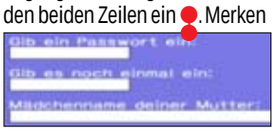
21 Haben Sie alle Felder ausgefüllt, bewegen Sie den Zeiger auf und drücken **A**.



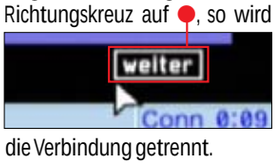
22 Bestätigen Sie auch das nächste Bild, wie in Schritt 21 beschrieben.

23 Geben Sie im weißen Feld einen Kurznamen ein, unter dem Sie registriert werden möchten. Bestätigen Sie, wie in Schritt 21.

24 Denken Sie sich ein Passwort für Ihren Internet-Zugang aus, und geben Sie es in den beiden Zeilen ein. Merken Sie sich dieses Passwort gut. Geben Sie zur Sicherheit in der dritten Zeile den Mädchennamen Ihrer Mutter ein. Bestätigen Sie Ihre Eingabe wieder, wie in Schritt 21 beschrieben.



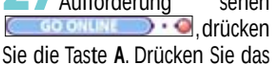
25 Damit ist die Registrierung abgeschlossen. Bewegen Sie den Zeiger mit dem Richtungskreuz auf, so wird die Verbindung getrennt.



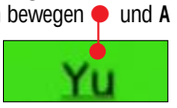
26 Drücken Sie dann auf die **Start**-Taste.



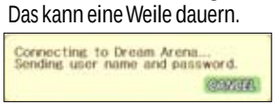
27 Sobald Sie die folgende Aufforderung sehen, drücken Sie die Taste **A**. Drücken Sie das Richtungskreuz nach oben und dann wieder auf **A**.



28 Den Zeiger auf Ihren Namen bewegen und **A** drücken.



29 Die Verbindung zum Internet wird hergestellt. Das kann eine Weile dauern.



Sie werden aufgefordert, das Passwort einzugeben, das Sie im Formular vergeben haben. Bewegen Sie dazu den Zeiger auf das weiße Feld, bis ein Bleistift zu sehen ist.



30 Nach einem weiteren Druck auf die Taste **A** ist wieder die Tastatur auf dem Fernsehbild zu sehen.

31 Geben Sie alle Buchstaben ein, wie in Schritt 19 und 20 beschrieben, bis Ihr Passwort vollständig ist.

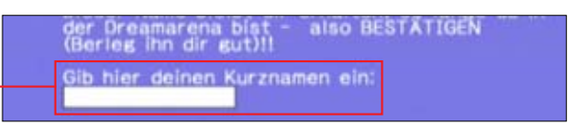
32 Bewegen Sie den Zeiger auf die Schaltfläche OK.

33 Drücken Sie wieder die Taste **A**.

34 Falls der Menüpunkt „Dreamarena" erscheint, ist er mit Taste **A** anzuwählen. Dann erscheint das Bild. Die Verbindung zum Internet ist hergestellt.

Anmerkung: Einfacher lassen sich die Programme bedienen, wenn Sie eine spezielle Tastatur dazu kaufen.





DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Charaktere erstellen



1 Bevor das Abenteuer beginnen kann, müssen Sie einen Helden erschaffen. Zuerst wird die Charakterklasse gewählt. „Humar“ sind Profis im Nahkampf und für Anfänger gut geeignet. „Hunewear“ sind Alleskönner, „Fomarl“ sehr gute Zauberer und „Racast“ wahre Waffenexperten.



2 Nun können Sie die äußere Gestalt Ihres Helden verändern. Das ist nicht notwendig, doch ein großer, mit grellem Kostüm bekleideter Kämpfer ist im Schlachtgetümmel einfacher auszumachen. Wählen Sie den Menüpunkt „Auto“, dann übernimmt das der Computer.



3 Die einzige absolut notwendige Eingabe in diesem Auswahlmenü ist die des Helden-Namens. Wählen Sie mit dem Steuerkreuz die Buchstaben aus, und drücken Sie **A**. Einfacher ist es, wenn Sie eine Dreamcast-Tastatur besitzen. Nach der Eingabe das Feld „Enter“ wählen und **A** drücken.

Ohne Internet spielen



1 Bevor Sie im Internet spielen, sollten Sie sich mit dem Spielprinzip vertraut machen und erste Erfahrungen sammeln. Das spart Geld, und Sie können sich in aller Ruhe umschauen. Wählen Sie dazu den Menüpunkt „Offline“. Um im Internet zu spielen, müssen Sie später „Online“ wählen.



2 Um den Spielverlauf etwas interessanter zu gestalten, können Sie zur „Hunter's Guild“[2] gehen und sich einen Auftrag geben lassen. Für erfolgreich abgeschlossene Aufträge gibt es Geldprämien – wichtig, um sich vor dem Online-Abenteuer mit starken Waffen auszurüsten.



3 Um auf die Planetenoberfläche zu gelangen, begeben Sie sich zu dem großen, grünen Schiebetor, vor dem zwei Wachen postiert sind. Sobald Sie sich dem Tor nähern, öffnet es sich automatisch, und Sie können den Teleporter betreten, der Sie direkt nach Ragol bringt.

[2] sprich: „Hanters Gild“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Phantasy Star Online

FORTSETZUNG

Im Internet spielen



1 Menüpunkt „Online" wählen und die Seriennummer sowie den Zugangsschlüssel eingeben, die Sie auf einem separaten Zettel in der Spielverpackung finden.



2 Wählen Sie am Schalter ein Schiff aus, auf dem Sie spielen wollen. Schiffe mit vornehmlich europäischen Spielern erkennen Sie am Kürzel „EU".



3 Nun müssen Sie noch einen freien Block finden, auf dem Sie mitspielen können. Probieren Sie einfach ein bisschen herum, bis Ihnen Zugang gewährt wird.



4 Wenn Sie zusammen mit anderen Spielern ins Abenteuer starten wollen, müssen Sie am Informationsschalter den Menüpunkt „Team zusammenstellen" wählen.



5 „Team beitreten" wählen, um sich einem Team anzuschließen. Bei Teams mit einem Schloss (Kreis) neben den Namen ist der Zutritt per Passwort geschützt.



6 Sie können auch ein eigenes Team erstellen. Wählen Sie einen Namen und, wenn Sie mögen, ein Passwort. Dann kommen andere Spieler nur mit Passwort ins Team.

Wichtige Anlaufpunkte



Alle Geschäfte befinden sich in diesem Raum. Ganz links können Gegenstände identifiziert, rechts daneben Waffen gekauft werden. Der Laden ganz rechts verkauft Rüstungen, links daneben gibt es unter anderem Heiltränke.



Im Hospital werden gegen Bezahlung Lebens- und Technikpunkte wieder hergestellt.



An diesem Schalter können Sie zur Sicherheit Geld und Gegenstände deponieren.

Menüs



Mit der **Start**-Taste gelangen Sie in das Auswahlmenü, in dem alle wichtigen Einstellungen vorgenommen werden. Beachten Sie, dass das Spiel währenddessen weiterläuft. Suchen Sie sich also eine ruhige Ecke für diesen Vorgang.



Im Untermenü „Item Pack"[1] den Menüpunkt „Equip" wählen, um Waffen anzulegen.



Heiltränke und ähnliche Hilfsmittel können Sie im Menüpunkt „Items" benutzen.

Auf Ragol



Waffen können nur auf der Planetenoberfläche eingesetzt werden. Normale Attacken werden mit **A**, schwere mit **X** ausgelöst. Die Taste **B** können Sie mit einem Extra, etwa einem Heiltrank, belegen. Dann haben Sie ihn immer zur Hand.

Vergessen Sie auf keinen Fall, die Kisten zu zerstören, die über die gesamte Planetenoberfläche verstreut sind. Darin befinden sich nützliche Extras, die Sie einsammeln sollten.





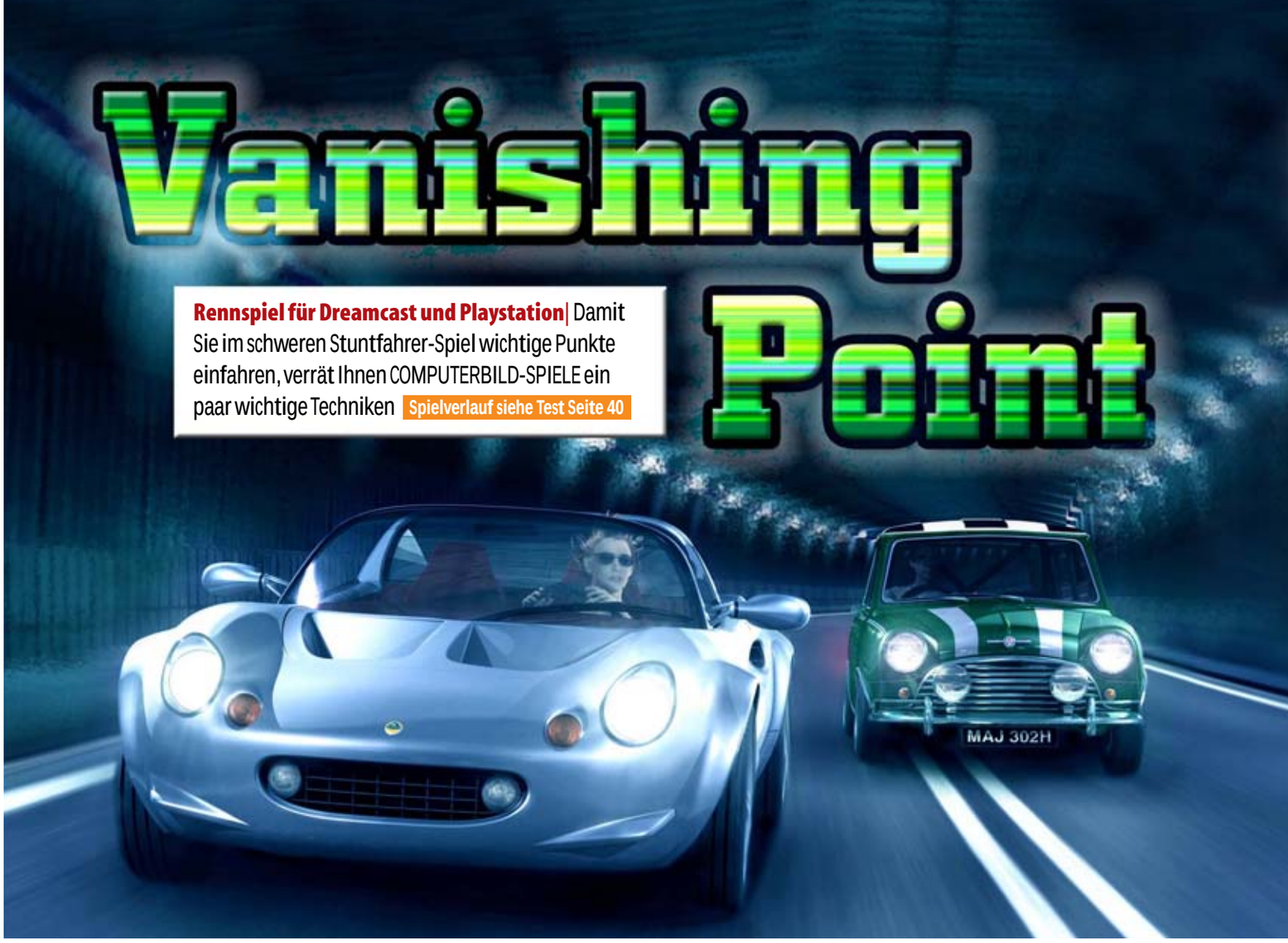
Tore werden durch Berührung eines Schalters (Kreis) geöffnet. Monster können auch geöffnete Tore nicht passieren, Sie können sich also hinter Toren in Sicherheit bringen.

[1] sprich: „Item Pack"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Vanishing Point

Rennspiel für Dreamcast und Playstation| Damit Sie im schweren Stuntfahrer-Spiel wichtige Punkte einfahren, verrät Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE ein paar wichtige Techniken Spielverlauf siehe Test Seite 40



DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Steuerung Dreamcast

Steuerknüppel: Mit dem Steuerknüppel wird gelenkt.
R-Taste: Gas
L-Taste: Bremse
X-Taste: Handbremse
Steuerkreuz unten: Rückspiegel
Steuerkreuz oben: Perspektive wechseln
A-Taste: Herunterschalten
B-Taste: Hochschalten
Y-Taste: Per Y-Taste setzen Sie Ihr Auto nach einem Überschlag zurück auf die Strecke.

Steuerung Playstation

Steuerknüppel: Mit dem Steuerknüppel wird gelenkt.
✕-Taste: Gas
■-Taste: Bremse
R1-Taste: Handbremse
L2-Taste: Rückspiegel
▲-Taste: Perspektive wechseln
L2-Taste: Herunterschalten
R2-Taste: Hochschalten
●-Taste: Per ●-Taste setzen Sie Ihr Auto nach einem Überschlag zurück auf die Strecke.

Der Trick mit der Handbremse



1 In fast allen Stuntfahrer-Prüfungen brauchen Sie die schnelle Wende mit der Handbremse. Fahren Sie dazu möglichst gerade auf den Zielpunkt zu.



2 Lenken Sie bereits kurz vor dem eigentlichen Wendepunkt scharf ein. Behalten Sie den Lenkeinschlag bei, und nehmen Sie den Finger vom Gasknopf.



3 Nun drücken Sie die Taste für die Handbremse und lenken weiter in die Richtung. Sobald das Wagenheck herumschleudert, können Sie die Handbremse wieder loslassen.



4 Wenn der Wagen in die entgegengesetzte Richtung weist, lassen Sie die Lenkung los und geben Vollgas. Unter Umständen müssen Sie leichte Lenkkorrekturen vornehmen.

Tricks: Die Prüfungen



1 **Der Todessprung:** Legen Sie am Ende der Markierungspfeile (Kreis) eine Handbrems-Wende hin.



2 Steuern Sie die Schanze in der Mitte an, und lassen Sie das Gas einen Bruchteil vor dem Sprung los.



3 Wenn Sie den Absprung richtig gemacht haben, landet der Wagen mit dem Bug zuerst.



1 **Ballonslalom:** Bei diesem Test müssen Sie abwechselnd links und rechts Ballons mitnehmen.



2 Kurz vor dem letzten Ballon der Hinfahrt setzen Sie bereits zur Wende mit der Handbremse an.



3 Fahren Sie engegengesetzt wieder von links nach rechts, und zerstören Sie die restlichen fünf Ballons.



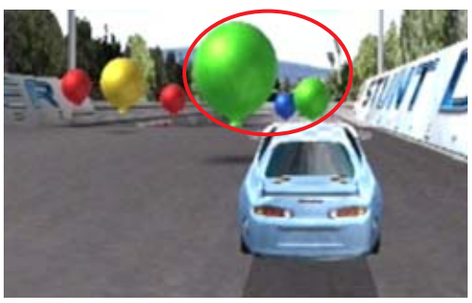
1 **Kurven 1:** Fahren Sie möglichst dicht an die Randsteine heran, um nur wenig lenken zu müssen.



2 Setzen Sie frühzeitig zur Wende mit der Handbremse an. So sparen Sie wertvolle Zeit.



3 Die letzte Rechtskurve vor dem Ziel können Sie mit einem kleinen Drift einleiten.



1 **Tabletop[1] Ballons:** Mit dem ersten Sprung zerstören Sie die drei Ballons rechts (Kreis).



2 Zurück springen Sie schräg von rechts nach links und treffen den gelben und die blauen Ballons (Kreis).



3 Nach der Wende halten Sie sich halb links und treffen den gelben und den roten Ballon (Kreis).



1 **Einzel-Zickzack:** Setzen Sie zum ersten Sprung so an, das sie parallel zu den Randsteinen stehen.



2 Die Wende am Kontrollpunkt setzen Sie so früh an, dass Sie möglichst weit innen bleiben.



3 Auf dem Rückweg zum Ziel sollten Sie wieder parallel zu den Randsteinen abspringen.

[1]sprich: „Täbeltopp"



Action-Rollenspiel für PC | Der Rucksack ist gepackt, die Stiefel sind geschnürt, das Abenteuer kann beginnen. Damit nicht allein schon die Spieltechnik zum Abenteuer wird, hilft Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE auf die Sprünge Spielverlauf siehe Test Seite 36

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Die wichtigsten Tasten

- M : Übersichtskarte aufrufen
- N : Spielstatus aufrufen/Tagebuch öffnen
- B : Heldeneigenschaften aufrufen
- → : Nach rechts drehen
- ← : Nach links drehen
- ↑ : Nach vorne laufen/Gesprächszeilen durchblättern/Gegenstandsliste durchblättern
- ↓ : Rückwärts laufen/Gesprächszeilen durchblättern/Gegenstandsliste durchblättern
- Esc : Gegenstandsliste schließen/Dialoge unterbrechen/Truhen schließen
- ⇧ : Gehen (in Kombination mit Pfeiltasten)
- ⇄ : Gegenstandsliste aufrufen/Gegenstandsliste schließen
- Strg : Zauber aussprechen
- ␣ : Angriffsposition einnehmen/Waffe ziehen/Waffe wegstecken
- Alt + ← : Ausweichschritt nach links
- Alt + → : Ausweichschritt nach rechts
- Alt + ↑ : Springen/Klettern
- Strg + ↑ : Angriff nach vorne/Schießen/Gegenstände aus Gegenstandsliste benutzen/Waffe anlegen/Gegenstände aufheben/Leute ansprechen/Winden drehen
- Strg + → : Alternativer Angriffsstil
- Strg + ← : Alternativer Angriffsstil
- Alt + ↓ : Abwehrhaltung einnehmen und nach hinten ausweichen

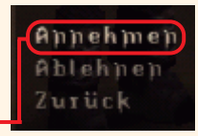
Kämpfen

Halten Sie für einen Kampf immer die Waffe bereit. Drücken Sie dazu die Taste ␣. Die meisten Monster geben vor dem Angriff drei Warnsignale, wenn Sie ihnen zu nahe kommen. Mit Pfeil und Bogen, Armbrust oder Zauberei können Sie aber schon aus der Ferne angreifen. Drücken Sie dazu die Tasten Strg und ↑ gleichzeitig. Das gilt auch für den Angriff mit einer Nahkampfwaffe, etwa mit einem Schwert oder Knüppel. Das aktuell anvisierte Ziel ist mit dem Namen des Gegners versehen (im Kreis oben).



Warentransfer

Nicht gerade einfach ist der Umgang mit Gegenständen beim Warenhandel. Dieser Kasten soll das Geschäftsgebaren erklären. Grundsätzlich wird ein Handel mit ↵ abgeschlossen. Dann mit ↑ oder ↓ und ↵ aus der Liste „Annehmen“ wählen.



Auf der linken Seite sehen Sie die Waren Ihres Handelspartners. Kleine Zahlen in den Symbolfenstern verdeutlichen die vorrätige Menge. Mit ↑ oder ↓ blättern Sie durch die Liste. Durch Druck auf Strg und → schieben Sie den gewünschten Gegenstand nach rechts in das Tauschfenster.

Ihre eigenen Gegenstände sehen Sie rechts. Auch hier die Liste per Druck auf ↑ oder ↓ durchblättern. Außerdem wählen Sie mit → oder ← verschiedene Bereiche Ihrer Gegenstandsliste an, etwa Waffen oder Tränke. Mit Strg und ← schieben Sie auch hier etwas ins Tauschfenster.



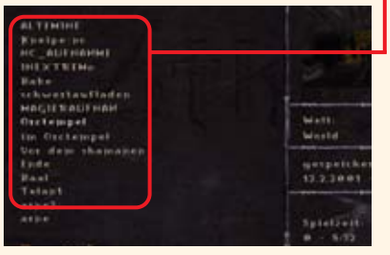
Das ist das Tauschfenster. Links sehen Sie die Waren des Handelspartners, rechts die Waren, die Sie anbieten. Die Werte oben in der Liste müssen bei Abschluss des Handels gleich sein.

In diesem Fenster werden spezielle Eigenschaften des gewählten Objekts gezeigt. Unten rechts sehen Sie den angepeilten Objektwert. Jeder Händler zahlt allerdings andere Preise.

Laden und speichern

Spielstand speichern: Es ist ratsam, vor jeder gefährlichen Situation den Spielstand zu sichern. Drücken Sie dazu erst die Taste Esc. Mit ↑ oder ↓ gehen Sie im Menü auf **Spiel speichern**. Drücken Sie ↵. Dann in der Spielstand-Liste mit ↑ oder ↓ einen Platz auswählen. Nach einem Druck auf ↵ tippen Sie einen Namen für Ihren Spielstand ein. Schließen Sie die Eingabe mit ↵ ab.

Spielstand laden: Nach verlorenen Schlachten können Sie einen älteren Spielstand laden. Drücken Sie zuerst auf Esc. Mit ↑ oder ↓ gehen Sie im Menü auf **Spiel laden**. Drücken Sie ↵. Aus der Spielstand-Liste wählen Sie mit ↑ oder ↓ einen Speicherplatz. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Taste ↵.



Gegenstände aufheben und benutzen

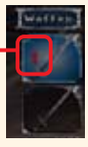
Interessante Gegenstände oder Objekte, die Sie verändern können, werden im Spiel deutlich hervorgehoben. Das Objekt leuchtet bei Annäherung auf, und sein Name erscheint im Spielfenster (Kreis). Heben Sie den Gegenstand auf, indem Sie die Spielfigur direkt davor stellen und die Tastenkombination Strg und ↑ drücken. So benutzen Sie auch Gerätschaften, etwa Seilwinden oder Leitern. Wichtig bei der Benutzung ist die unmittelbare Nähe zum Objekt. Um Truhen zu öffnen, muss die Figur unmittelbar davor stehen, um sich mit Strg und ↑ schlafen zu legen, muss sie sich auf das Bett stellen.



Waffen anlegen oder Zauber bereit machen

Drücken Sie ⇄, um die Gegenstandsliste zu öffnen. Mit ↑, ↓, ← und → blättern Sie durch die Gegenstände, Waffen und Zauber. Haben Sie das Gewünschte, so drücken Sie Strg und ↑. Zauber oder Waffe ist dann zum Einsatz bereit. Auch Rüstungen legen Sie auf die beschriebene Art und Weise an. Das Fenster am unteren Bildrand gibt genauere Informationen über die gewählte Waffe oder den Zauber, etwa über Wirkung oder Wert. Waffen oder Zauber sind auf Tastendruck einsatzbereit. Welche Taste im Einzelfall zu drücken ist, sehen Sie nach dem Anlegen am Zahlensymbol.

Mit Esc schließen Sie die Gegenstandsliste wieder. Im Kampf zücken Sie dann mit einem Druck auf ␣ die zuletzt gewählte Waffe.





Hier stand im Heft eine Anzeige.

Spieleinstieg



1 Der erste Gesprächspartner in Gothic heißt Diego. Plaudern Sie ausgiebig mit ihm. Mit ↓ blättern Sie durch Dialogzeilen (Kreis). ↵ bestätigt die Wahl .



2 Nach dem Schwätzchen geht's nach links am Teich entlang zum Steg (Kreis). Mit → und ← drehen Sie Ihre Spielfigur. Drücken Sie ↑, läuft die nach vorne.



3 Rechts liegt eine Fackel auf dem Boden (Kreis). Die stecken Sie besser ein. So nah herangehen, bis „Fackel" zu lesen ist, dann Strg und ↑ drücken.



4 Sehen Sie sich auf dem Steg um. Dort gibt's noch weitere nützliche Dinge, etwa diesen Erzbrocken (Kreis). Auch den mit Strg und ↑ einstecken.



5 Alles eingesackt, was nicht niet- und nagelfest ist? Dann kann es ja weitergehen. Laufen Sie jetzt auf dem Pfad in die Schlucht hinein.



6 Und immer schön die Augen offen halten. Dann entgeht Ihnen auch die Fleischwanze nicht (Kreis). Schnell mit ␣ in Kampfposition gehen.



7 Die Fleischwanze genau im Auge behalten, dabei Strg und ↑ drücken, um sie zu attackieren. Ist das Ding erledigt, gibt's zehn Punkte als Belohnung (Kreis).



8 Drücken Sie ␣, um den Kampfmodus wieder zu verlassen. Dann vor die tote Wanze stellen, bis ihr Name lesbar ist (Kreis), und Strg plus ↑ drücken.



9 Das hässlichen Viech liefert leckeres Fleisch. Das sehen Sie links in der Liste (Kreis). Um an die Delikatesse heranzukommen, einfach Strg und → drücken.



10 Das Stück Wanzenfleisch haben Sie in der Tasche, wie in der rechten Gegenstandsliste zu sehen ist (Kreis). Jetzt die Liste mit einem Druck auf Esc schließen.



11 Laufen Sie weiter den Pfad entlang. Eine zweite Killerwanze (Kreis) stellt sich Ihnen in den Weg. Attackieren Sie das Monster, wie ab Bild 6 beschrieben.



12 Auf dem weiteren Weg stoßen Sie auf eine Truhe. Davor stellen und Strg und ↑ drücken, um die zu öffnen, dann mit Strg und → ausleeren.



13 Nach links führt ein kleiner Weg in einen abgesperrten Minenschacht. Davor liegt eine Spitzhacke (Kreis). Davor stellen und mit Strg und ↑ einsacken.



14 Wenig später gabelt sich der Weg. Entscheiden Sie sich zunächst, die linke Richtung einzuschlagen. Beim Pfeil geht es leicht bergauf.



15 Eine Kante verhindert das Weiterkommen. Direkt davor stellen, dann Alt und ↑ drücken, um an dem Vorsprung hinauf zu klettern.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gothic FORTSETZUNG

Spieleinstieg



16 Oben wartet die nächste Truhe darauf, geplündert zu werden. Davor stellen, dann Strg und ↑ drücken, um den Kasten zu öffnen.



17 Eine Brücke führt über einen Abgrund. Dahinter lauert ein Monster. Warten Sie, bis es sich etwas entfernt, und greifen Sie sich das Schwert (Kreis).



18 Machen Sie das Schwert für den Kampf bereit. Also erst ⇄ drücken und dann mit den Pfeiltasten die Waffe aus der Liste wählen.



19 Drücken Sie Strg und ↑, um das Schwert anzulegen. Oben rechts in der Liste ist die aktivierte Waffe an der roten „1" zu erkennen (Kreis).



20 Mit [ ] das Schwert ziehen. Nah an das Monster herangehen, und mit einer Kombination aus Strg-Taste und einer der Pfeiltasten angreifen.



21 Das Fleisch dieser übergroßen Ratte ist wertvoller als Wanzenfleisch. Stecken Sie es ein. Sie können es später im Spiel braten, verkaufen oder auch roh essen.



22 Die Reise auf dem Pfad geht weiter. Am Baum baumelt ein Skelett. Davor steckt ein Schwert im Boden (Kreis). Natürlich mitnehmen!



23 Das neue Schwert richtet mehr Schaden an als das alte. Gehen Sie vor, wie bei den Bildern 18 und 19 beschrieben, um die Waffe bereit zu machen.



24 Hinter dem Galgenbaum wartet ein Monster auf den Einsatz der neuen Superklinge. Auf die ist Verlass – wagen Sie getrost den Kampf.



25 Und noch eine miese Kreatur wartet auf dem Pfad. Ziehen Sie das Schwert, und erledigen Sie das Viech. Der Sieg bringt Punkte und Fleisch.



26 Am Ende des Weges angekommen, stoßen Sie auf zwei Jäger. Lassen Sie sich auf ein Gespräch ein. Es wird nützliche Informationen bringen.



27 Drei weitere Monster grasen in unmittelbarer Nähe hinter einem Zaun (Kreis). So nah an die Biester herangehen, bis die hinter Ihnen her laufen.



28 Schnell die Beine unter die Arme nehmen und abhauen! Die beiden Jäger nehmen es dann mit den Monstern auf. Die Punkte sind trotzdem Ihre.



29 Von Pfeilen niedergestreckt, liegen die toten Monster auf dem Boden. Die Jäger haben nichts dagegen, wenn Sie sich am Fleisch bedienen.



30 Vom Flussufer aus sehen Sie schon das alte Lager. Dort bekommen Sie ihre ersten Aufträge. Schwimmen Sie durch den Fluss. Weiter viel Erfolg!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Siedler 4



Aufbauspiel für PC | Die schwierigen Missionen 9 und 10 des Feldzuges „Das dunkle Volk" – für Sie gelöst

Spielverlauf siehe Test in Heft 4/2001, Seite 24

SPIELTIPPS

Feldzug: Das dunkle Volk – Mission 9 (Die Suche geht weiter)



1 Zu Beginn der Aufgabe bauen Sie eine Fischerhütte, ein Sägewerk und einen Turm im Westen (Kreise), um die Siedlung zu erweitern.



2 Im Westen bauen Sie dann eine Steinmetzhütte (Kreis), um Baumaterial für die zur Siedlungserweiterung notwendigen Türme zu erhalten.



3 Etwas nördlich ist ein Hügelzug. Der Geologe findet Kohle und Eisenerz. Bauen Sie Kohle- und Erzminen sowie eine Eisenschmelze und eine Werkzeugschmiede.



4 Erweitern Sie die Siedlung mit Türmen nach Südwesten. Dort finden Sie einen Hügelzug mit Kohle- und Steinvorkommen. Bauen Sie die entsprechenden Minen.



5 Zwischendurch Wohnhäuser, Getreidefarmen und eine Bäckerei bauen. Mit Lagern kann der Produktionsfluss verbessert werden.



6 An der Meeresbucht im Nordwesten sollte ein Hafen errichtet werden. Gleichzeitig für eine ausreichende Holzproduktion sorgen.

Feldzug: Das dunkle Volk – Mission 9 (Die Suche geht weiter) Fortsetzung



7 In der Meeresbucht sollten Sie die ersten Boote bauen – zunächst etwa zehn Kampfschiffe und anschließend ebenso viele Fähren.



8 Im äußersten Westen stehen zwei Hügel mit großen Erzvorkommen. Setzen Sie zwei Geologen darauf an, um die Bodenschätze zu finden.



9 Im Zentrum Ihrer Siedlung im Osten muss die Nahrungsmittelproduktion weiter angekurbelt werden. Dazu eine Jagdhütte bauen (Kreis).



10 Bei den Bodenschätzen im Westen bauen Sie mehrere Kohle-, Eisenerz-, und Schwefelminen sowie Läger und eine Holzfällerhütte.



11 Am Hügel südwestlich der Siedlung müssen Sie Ihre Stein- und Kohleminen gut versorgen, damit der Nachschub dieser Rohstoffe nicht ins Stocken gerät.



12 Bauen Sie dann eine Kaserne, um Soldaten auszubilden, die zur Eroberung der anderen Inseln dringend benötigt werden.



13 Auf der Landzunge nördlich Ihrer Siedlung müssen eine Eselszucht und eine Fahrzeugmanufaktur errichtet werden (Kreis).



14 An der Landzunge sollten außerdem noch weitere Häfen entstehen. Mindestens für drei davon reicht der Platz vollkommen aus.



15 Sobald neben der Kaserne eine Waffenschmiede steht, können „Level 1"-Soldaten ausgebildet werden, für die Sie kein Gold benötigen.



16 Neben jeden Hafen ein Pulverhaus bauen, um Kampfschiffe mit Munition zu versorgen. Zum Nachladen mit einem Schiff dicht an den Hafen fahren.



17 Die Boote mit Soldaten und vielen Dieben besetzen. Diebe lassen sich später zu Bauarbeitern „fortbilden". Die Boote an der Spitze der Bucht sammeln.



18 Damit Ihre Soldaten gut kämpfen, verschönern Sie unterdessen Ihre Siedlung mit Zierobjekten. Je mehr davon stehen, desto höher ist die Kampfmoral.



19 Die Minen im Westen sind bald erschöpft – in dieser Aufgabe müssen Sie mit den Kohlevorräten haushalten. Produzieren Sie nur Werkzeuge, wenn welche benötigt werden. Der Rest der Kohle ist in die Metallproduktion zu stecken. Damit werden dann Schiffe, Wagen und Waffen gebaut, die Sie dringend brauchen.



20 In der Fahrzeugmanufaktor müssen jetzt etwa 20 Gründungskarren gebaut, ausgerüstet sowie nach und nach auf die Fähren verladen werden.

Die Siedler 4 — FORTSETZUNG

Feldzug: Das dunkle Volk – Mission 9 (Die Suche geht weiter) Fortsetzung



21 Wenn Sie etwa 20 beladene Fähren und ebenso viele Kampfschiffe haben, fahren Sie direkt nach Norden. Die gelben Boote leisten wenig Widerstand.



22 Bei der Überfahrt nicht auf Kämpfe einlassen. Setzen Sie Ihre Soldaten auf der nördlichen Insel ab, und greifen Sie die Türme dort an.



23 Marschieren Sie mit Ihrer Armee nach Osten, und vernichten Sie alle Türme. Karren und Diebe abladen. Die Fähren fahren nördlich an der Insel vorbei.



24 Machen Sie aus Dieben normale Siedler, entladen Sie die Gründungskarren, und bilden Sie Geologen aus, um die Hügel im Nordosten zu erforschen.



25 Auch der Hügel im Süden muss untersucht werden. Dort finden Ihre Geologen Gold. Außerdem sollten Sie eine Kaserne und Wohnhäuser bauen.



26 Für die Goldminen bauen Sie Fischerhütten zur Nahrungsversorgung. Dann „Level-3"-Soldaten ausbilden. Lassen Sie die Fähren am Nordostufer ankern.



27 Neue und alte Soldaten schaffen Sie auf die Fähren am Nordostufer. Mit einem Teil – etwa 150 Mann – setzen Sie dann zur Insel ganz im Osten über.



28 Lassen Sie die Soldaten auf der Insel an Land gehen und die Türme angreifen. Erobern Sie die ganze Insel, und vernichten sie alle gegnerischen Türme.



29 Auf der Heimatinsel mit der restlichen Kohle so viele Kampfschiffe und Gründungskarren wie möglich bauen und weitere Fähren mit den Karren beladen.



30 Mit Kampfschiffen und beladenen Fähren fahren Sie von der Heimatinsel nach Norden und schalten die gelben Boote aus. Weiter geht's zur östlichen Insel.



31 Laden Sie die Gründungskarren auf der östlichen Insel aus. Im Süden gibt es Rohstoffe. Bauen Sie dort eine kleine Siedlung mit Wohnhäusern auf.



32 Nun bauen Sie wieder eine Kaserne, bilden etwa 100 zusätzliche Soldaten aus, versammeln die im Osten der Insel und besetzen Fähren mit ihnen.

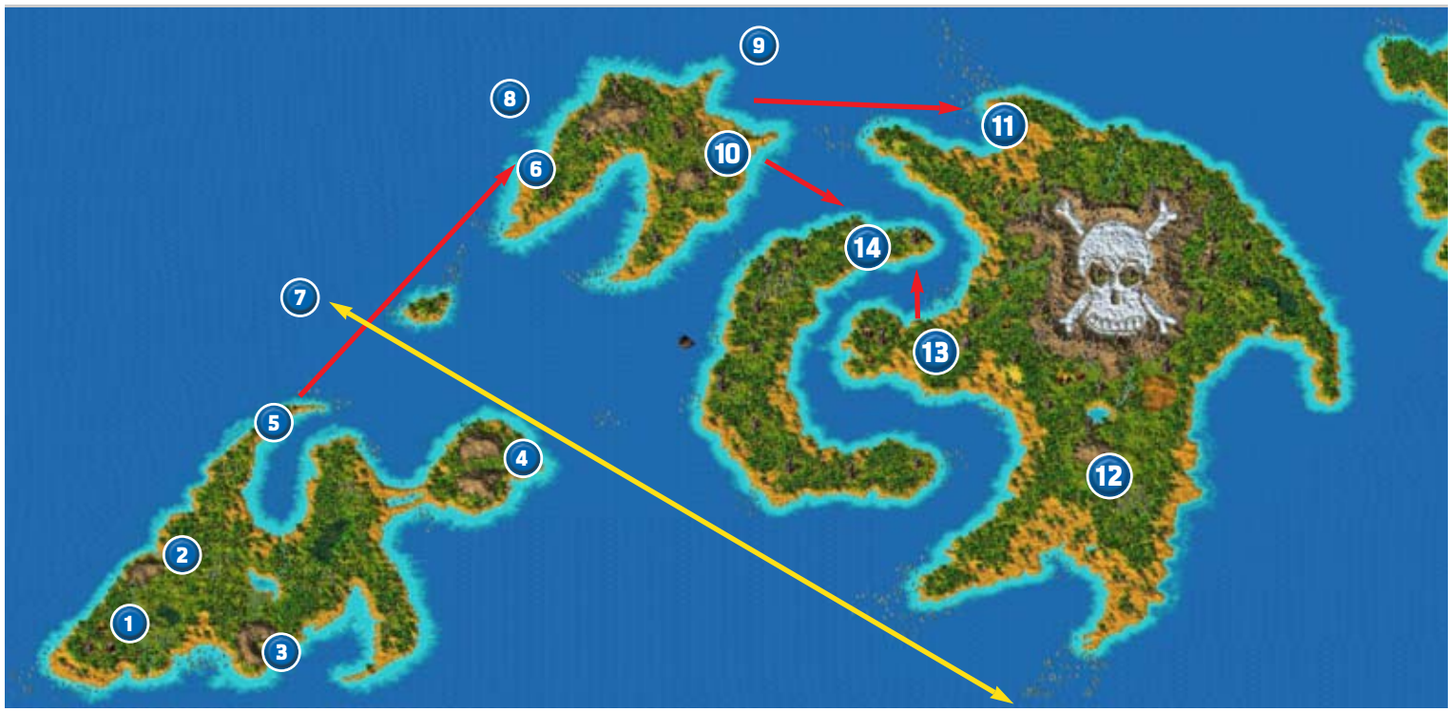


33 Fahren Sie mit den Fähren nach Nordwesten zur Insel in der Mitte. Von der anderen Seite kommen Sie mit den wartenden Fähren von der zuerst eroberten Insel.



34 Lassen Sie alle Soldaten auf der mittleren Insel an Land gehen und dort eine Armee bilden. Stoßen Sie mit der gesamten Armee nach Süden vor. Der Widerstand des Computergegners ist zwar stärker als auf den anderen Inseln, aber nicht unüberwindlich. Wenn Sie alle Türme erobert haben, haben Sie die Mission gewonnen.

Feldzug: Das dunkle Volk – Mission 9 (Die Suche geht weiter) Fortsetzung



Ausgangsbasis für Ihren Eroberungsfeldzug ist die westliche Insel 1. Erz- und Kohlevorkommen finden sich in den Gebirgszügen nordöstlich 2 vom Ausgangspunkt, östlich liegen Kohle und Stein 3, ganz im Nordosten 4 Kohle, Erz und Schwefel. Sie müssen mit Ihrer Flotte zuerst die Insel 6 ansteuern. Entlang der gelben Linie patrouillieren feindliche Boote, die auch über den Kartenrand fahren können. Wenn Sie schnell von 5 zur gelben Insel 6 fahren und sich auf keinen Kampf einlassen, werden Sie aber mit den Patrouillenschiffen kein Problem bekommen. Achtung: Feinde können auch urplötzlich bei 7 auftauchen! Sobald die Schiffe bei 8 ankern, erfolgt jedoch kein Angriff mehr. Erobern Sie die Insel, und bauen Sie eine kleine Volkswirtschaft mit Kaserne auf. Die Fähren nördlich um die Insel nach 9 fahren lassen und dort sammeln. Alle Soldaten zu 10 schicken und wieder an Bord der Fähren gehen lassen. Setzen Sie mit einem Teil der Soldaten auf die nächste Insel über 11. Diese Insel muss komplett erobert werden. Im Süden 12 gibt es Erz und Kohle. Sammeln Sie Ihre Soldaten bei 13, und setzen Sie die Jungs dort auf Fähren. Setzen Sie von beiden Seiten 10 und 13 zur letzten Insel 14 über, und erobern Sie auf der alle Türme.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Siedler 4 FORTSETZUNG

Feldzug: Das dunkle Volk – Mission 10 (Der Spiegel zerbricht)



1 Ihre kleine Siedlung liegt an einem Hügel. Der Geologe findet Kohle und Erz. Bauen Sie die entsprechenden Minen.



2 Danach bauen Sie zuerst ein Sägewerk, mehrere Holzfällerhütten und einige Wohnhäuser. Mit Türmen wird die Siedlung vor allem westlich erweitert.



3 Jetzt ist die Nahrungsproduktion dran. Eine Getreidefarm steht bereits, nun müssen Bäckerei und Wasserwerk her, dann eine Kaserne. Bilden Sie Soldaten aus.



4 Im Westen stoßen Sie auf ein Gebirge mit reichen Erz- und Kohlevorkommen vor allem auf dessen Südseite. Bauen Sie hier mehrere Minen.



5 Sie müssen ständig Soldaten ausbilden! Der erste gegnerische Angriff kommt schnell. Eine Burg am Gebirge (Kreis) bauen und dort Truppen sammeln.



6 Postieren Sie Soldaten südlich des Gebirges. Wahrscheinlich kommen von dort die ersten Angreifer. Mit etwa 30 Soldaten sollte alles abzuwehren sein.



7 Nach dem ersten Angriff müssen Sie auch im Süden eine Burg bauen (Kreis), um vor weiteren Attacken geschützt zu sein.



8 Bauen Sie dann sofort im Süden in der Nähe der Minen eine weitere Kaserne, eine Eisenschmelze und eine Waffenschmiede.



9 In den Kasernen sind ständig weiter Soldaten auszubilden, denn auch nördlich des Gebirges tauchen aus westlicher Richtung Angreifer auf.



10 Um diese Angreifer abzuwehren, sollte noch eine weitere Burg errichtet und voll besetzt werden. Dann können die grünen Mayas nicht durchbrechen.



11 Im Westen finden Sie an einem kleinen See einige Goldbarren (Kreis). Mit Türmen erweitern Sie die Siedlung in diese Richtung.



12 Neben der zweiten Burg nördlich des Gebirges sollten Sie ein Lazarett bauen (Kreis), in dem die Soldaten nach dem Einsatzgeheilt werden können.



13 Mit neuen Türmen wird die Siedlung immer weiter nach Westen vergrößert. Bei Steinvorkommen sollten zusätzliche Steinmetzhütten gebaut werden.



14 Südöstlich des Startpunktes können mehrere Getreidefarmen, Lager und eine Mühle gebaut werden. Die Arbeiter in den Minen brauchen viel Nahrung.



15 Damit Sie genug Soldaten ausbilden können, müssen Sie ständig große Wohnhäuser errichten. Das ist auch gut für die Kampfkraft Ihrer Truppen.

Feldzug: Das dunkle Volk – Mission 10 (Der Spiegel zerbricht) Fortsetzung



Diese Aufgabe beginnt bei 1. Etwas nordöstlich davon, bei 2, finden Sie in einem Gebirge Kohle- und Erzvorkommen. Bauen Sie hier mehrere Minen, um die Rohstoffe auszubeuten. Erweitern Sie die Siedlung in westlicher Richtung – mit allem, was dazugehört. In dem Gebirge südwestlich gibt's besonders bei 3 weitere Kohle-, Erz- und Steinvorkommen. An dieser Stelle erfolgt auch der erste feindliche Angriff. Bauen Sie bei 4 zwei Burgen und mehrere Türme, um weitere Angriffe abzuwehren. Später kommen auch bei 5 weitere Angreifer aus westlicher Richtung. Die Angriffe werden zunächst stärker, hören dann aber nach einiger Zeit völlig auf. Wenn die Siedlung weiter in westlicher Richtung erweitert wird, stoßen Sie bei 6 auf reiche Goldadern in dem kleinen Hügel. Die müssen ausgebeutet werden, um mit dem Gold Elitesoldaten ausbilden zu können. Wenn Sie ausreichend Soldaten haben, können Sie den Übergang 7 zur anderen Insel erobern. Stoßen Sie zunächst nach Osten vor, und erobern Sie den Hügel 8. Dort finden Sie etwas Nachschub an Nahrung. Um die Aufgabe zu gewinnen, müssen alle Türme ausgeschaltet werden. Den Turm auf der Insel 9 können Sie nur mit dem Zauber „Thors Hammer" erfolgreich bekämpfen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Siedler 4 — FORTSETZUNG

Feldzug: Das dunkle Volk – Mission 10 (Der Spiegel zerbricht) Fortsetzung



16 Weit im Westen findet ein Geologe in einem Hügel Gold. Bauen Sie dort zwei Goldschmelzen und eine Köhlerei für die Kohleversorgung.



17 Um die Kampfkraft Ihrer Soldaten zu steigern, müssen Sie Ihre Siedlung mit diversen Zierobjekten (Kreise) verschönern.



18 Wenn Sie weiter nach Westen vorstoßen, kommen Sie an einen schmalen Übergang nach Nordosten. Mit Soldaten besetzen und die Türme erobern.



19 Halten Sie die Goldproduktion am Laufen, das Gold wird benötigt, um „Level-3"-Soldaten auszubilden. Bauen Sie außerdem einen kleinen Tempel.



20 An dem kleinen See im Westen sollte eine dritte Kaserne entstehen. Auch hier Soldaten ausbilden. Und immer weiter große Wohnhäuser bauen.



21 Südlich des Startpunktes können mehrere Forsthäuser und Holzfällerhütten gebaut werden. Holz brauchen Sie auch zur Kohleproduktion.



22 Auf der Halbinsel im Westen können weitere Wohnhäuser gebaut werden. Errichten Sie hier auch zusätzliche Fischerhütten.



23 Am selben Ort bauen Sie dann eine Imkerei und eine Honigwinzerei. Sie brauchen Honig, damit Ihre Priester zaubern können.



24 Am Ufer des Sees wird dann ein großer Tempel errichtet. In diesem Gotteshaus werden später automatisch die Priester ausgebildet.



25 Haben Sie genug Soldaten – etwa 150 – auf dem Übergang zur anderen, nördlich gelegenen Insel versammelt, können Sie einen ersten Vorstoß wagen.



26 Marschieren Sie mit Ihren Truppen auf das Gebirge im Osten. Die Türme erobern und die heranstürmenden feindlichen Soldaten zurückschlagen.



27 Wenn das Gebiet in Ihrer Hand ist, werden Ihre Träger beginnen, die dort gelagerten Waren abzutransportieren.



28 Nördlich vom Übergang ist eine Insel mit Turm. Da Soldaten hier nichts ausrichten können, schicken Sie Priester. Der Zauber „Thors Hammer" knackt den Turm.

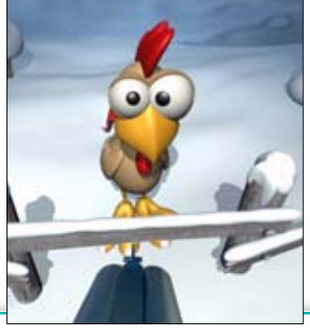


29 Sammeln Sie weitere Soldaten auf dem Übergang. Wenn dort etwa 200 sind, stoßen Sie nach Westen auf die andere Insel vor.



30 Die gelben Truppen sind zahlreich, haben aber gegen Ihre stärkeren „Level-3"-Soldaten keine Chance. Alle Türme erobern, und Sie haben gewonnen.

„Moorhuhn" aus dem Internet überspielen

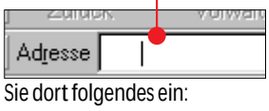


Damit die fröhliche Jagd auf das Federvieh überhaupt losgehen kann, müssen Sie das Spiel zunächst aus dem Internet überspielen. Wie Sie das bewerkstelligen, steht in der nachfolgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung Spieletricks siehe Seite 130

Moorhuhn Winter-Edition herunterladen

1 Starten Sie zunächst Ihr Internet-Zugangsprogramm S.194, um Verbindung mit dem Internet aufzunehmen.

2 Klicken Sie in die weiße Adress-Zeile, und tippen



Sie dort folgendes ein:

www.moorhuhn.chip.de.

3 Drücken Sie dann ↵. Die Internet-Seite wird daraufhin geladen.

4 Klicken Sie anschließend auf das Symbol



.

5 Auf der nächsten Seite klicken Sie auf

weiter zum Download.

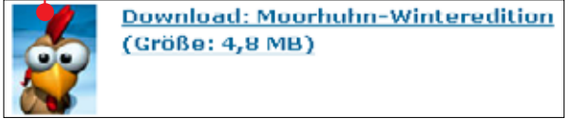
6 Daraufhin wird wieder eine neue Seite geladen. Klicken Sie unter

Systemanforderung

wiederum auf

weiter zum Download.

7 Klicken Sie danach so lange auf ▼, bis Sie ganz unten auf der Seite sind, und dann auf .



8 Daraufhin öffnet sich ein neues Fenster.



Stellen Sie sicher, dass die Option



ausgewählt ist. Sollte in dem Kreis vor der Zeile kein Punkt stehen, dann setzen Sie ihn mit einem Klick auf das Feld .

9 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche

OK.

10 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet, das den Zielordner zum Speichern auf der Festplatte angibt.



Klicken Sie in diesem Fenster auf die Schaltfläche

Speichern, um das Spiel zu überspielen und auf der Festplatte zu speichern.

11 Warten Sie, bis das Programm aus dem Internet auf die Festplatte geladen ist. Der blaue Balken zeigt den Fortschritt beim Überspielen der Datei an.



Sobald die Meldung



zu sehen ist, klicken Sie auf

Schließen.

Damit haben Sie die Moorhuhn-Winteredition auf der Festplatte gespeichert. Wie Sie das Spiel dann installieren, lesen Sie gegebenenfalls auf Seite 164.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Moorhuhn Winter-Edition



Actionspiel für PC | Hühner, wollt ihr ewig leben? COMPUTERBILD-SPIELE gibt Ihnen einige Tipps, wie Sie dem Federvieh das Leben schwerer machen – versteckte Tricks inklusive

Spielverlauf siehe Test Seite 52

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Steuerung



Die Steuerung ist kinderleicht: Ziehen Sie die Maus ganz nach links, um den Bildausschnitt nach links zu verschieben, und nach rechts für die andere Richtung.



Die Viecher aufs Korn zu nehmen, ist ebenfalls ganz einfach. Einfach mit der Maus das Fadenkreuz aufs Federvieh ziehen und mit der linken Maustaste feuern.



Nach acht Schuss ist erst einmal Feuerpause. Dann müssen Sie per Klick mit der *rechten* Maustaste wieder neue Munition laden (Kreis).

SPIELTIPPS

Spielverlauf



1 Noch ahnt das Federvieh nichts Böses. Nehmen Sie das Moorhuhn mit dem Fadenkreuz (Kreis) ins Visier.



2 Getroffen und reif für die Bratpfanne. Das Moorhuhn segelt zu Boden – dieses ist aber nur fünf Punkte wert (Kreis).



3 Moorhühner, die weiter entfernt sind (Kreis), bringen mehr Punkte, sind aber auch wesentlich schwerer zu treffen.



4 Geheimer Trick: Im Bildvordergrund befinden sich einige Steine (Kreis). Schießen Sie alle ab.



5 Wenn alle Steine weg sind, erhalten Sie diese Munition (Kreis). Die hat wesentlich mehr Durchschlagskraft.



6 Ein Eishuhn? Auch wenn dieser Bursche steif gefroren ist – knallen Sie ihn ab! 200 Punkte gibt's dafür.



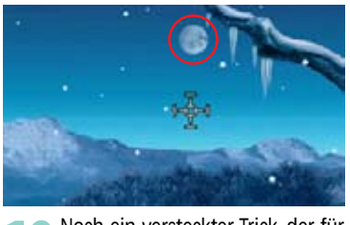
7 Mit der neuen Munition können Sie das Boot versenken – durch gezielte Schüsse auf seinen unteren Teil (Kreis).



8 Den Schneemann können Sie auch gleich mitnehmen. Wenn er beschossen wird, springt er (Kreis).



9 Nach einigen Schüssen aufs Hinterteil stürzt er ins eisige Nass. Das bringt Ihnen 50 Punkte.



10 Noch ein versteckter Trick, der für mehr Punkte sorgt: Schießen Sie zunächst den Mond (Kreis) entzwei.



11 Knipsen Sie dann alle Lichter in den Häusern durch gezielte Schüsse aus – für jedes Licht gibt's 5 Punkte.



12 Zur Belohnung geht ein Feuerwerk hoch – und eine Schar aufgeschreckter Hühner, die Punkte bringen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

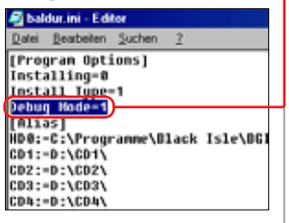
Baldur's Gate[2] 2 für PC

[2] sprich: „Gäit"

Mit diesen kleinen Tricks können Sie in der Monsterwelt von „Baldur's Gate 2" richtig aufräumen

1 Öffnen Sie die Datei „baldur.ini". Dazu auf Start und Ausführen... klicken. Tippen Sie dann C:\Programme\Black Isle\BGII - SvA\baldur.ini ein. Wenn Sie bei der Installation allerdings ein anderes Verzeichnis angegeben haben, müssen Sie diesen Pfad natürlich dementsprechend ändern.

2 Tragen Sie anschließend im Abschnitt „Program Options" die folgende Textzeile ein: Debug Mode=1.



3 Starten Sie nun das Spiel. Wenn Sie EINZELSPIELER und dann NEUES SPIEL wählen, können Sie bei der Charakter-Erschaffung bereits den ersten Cheat anwenden. Im Menüpunkt „Attribute" drücken Sie Die Tastenkombination Strg, ⇧ und 8 . Damit werden alle Eigenschaften Ihres Helden auf den Bestwert gestellt.



4 Im laufenden Spiel können Sie ganz einfach Ihre Goldvorräte aufstocken: Drücken Sie die Tastenkombination Strg und ␣. Daraufhin öffnet sich die so genannte Konsole – eine Texteingabezeile am unteren Bildschirmrand. Tippen Sie dort CLUAConsole: AddGold(XXX) ein. Anstelle von XXX können Sie hier einen beliebigen Wert angeben.

Da die Konsole nur die amerikanische Tastenbelegung erkennt, müssen Sie Klammern, Doppelpunkte und Anführungszeichen folgendermaßen eintippen: Den Doppelpunkt erhalten Sie durch gleichzeitiges Drücken der Tasten ⇧ und Ü. Für die geöffnete Klammer drücken Sie die Tasten ⇧ und 9 . Die geschlossene Klammer erfordert gleichzeitiges Drücken der Tasten ⇧ und 0. Anführungszeichen (sofern notwendig) erhalten Sie durch Drücken der Tasten ⇧ und Ä.

Bestätigen Sie die Eingabe durch zweimaliges Drücken der ↵-Taste. Damit ist die angegebene Summe in Ihren Geldbeutel gewandert.

5 Ähnlich können Sie mit den Erfahrungspunkten verfahren. Öffnen Sie wieder die Konsole, wie unter Punkt 4 beschrieben. Tippen Sie CLUAConsole:SetCurrentXP(XXX)



ein (ohne Leerstellen und Trennstriche). Statt XXX wählen Sie einen beliebigen Wert zwischen 0 und 2 500 000. Bestätigen Sie die Eingabe durch zweimaliges Drücken der ↵-Taste. Je nachdem, ob Sie eine Gruppe oder einen einzelnen Charakter angewählt haben, bekommt nur eine Person oder die gesamte Gruppe mehr Erfahrungspunkte.

6 Wenn Sie Ihrer Party bestimmte Gegenstände zukommen lassen wollen, können Sie das ebenfalls über die Konsole regeln. Tippen Sie dazu CLUAConsole:CreateItem(„Code", Menge) wiederum ohne



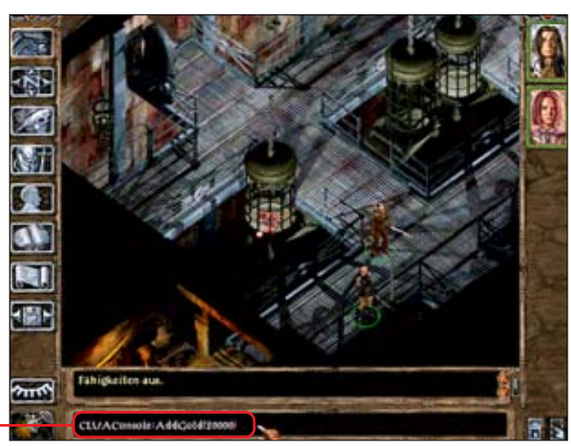
Leerstellen ein. Statt Code tippen Sie eine der Buchstaben-Ziffern-Kombinationen aus der linken Spalte der nebenstehenden Tabelle zwischen die Anführungszeichen, statt Menge geben Sie einen Zahlwert ein. Damit bestimmen Sie, wie viele dieser Gegenstände in Ihrem Inventar erscheinen sollen. Die Menge können Sie nur für einige Gegenstände vorgeben, etwa Pfeile. Beispiel: Mit CLUAConsole:CreateItem(„arow01",5) verschaffen Sie sich fünf Pfeile. Experimentierfreudige Spieler können mit den Ziffernangaben in den Codes Einiges ausprobieren.

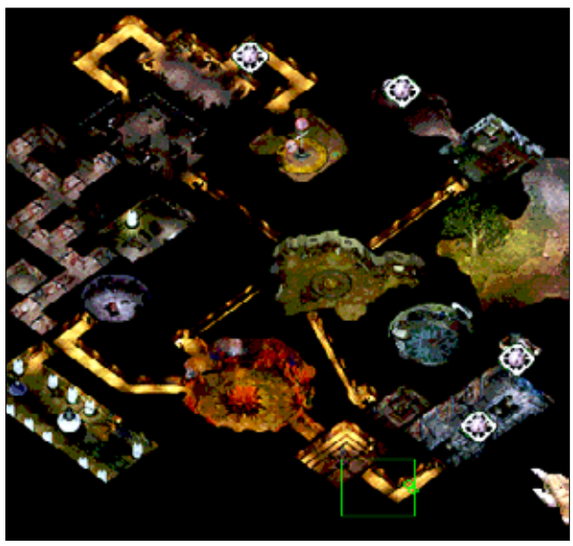
7 Die gesamte Karte der Umgebung, in der Sie gerade spielen, decken Sie mit dem Konsolenkommando CLUAConsole: ExploreArea() auf. Wie bereits erwähnt, ist auch dieser Cheat ohne Leerzeichen und Trennstriche einzugeben. Bestätigen Sie wieder mit zweimaligem Druck auf ↵.

8 Besonders wirksam sind folgende Cheats: Drücken Sie im Kampf Strg und Y, so segnet das Monster, auf das der Mauszeiger deutet, das Zeitliche. Ist ein Charakter Ihrer Party schwer verwundet oder tot, so können Sie seine Lebensenergie schnell auf 100 Prozent bringen, wenn Sie den Mauszeiger über die Abbildung dieser Figur oben rechts im Bild führen, dann Strg und R drücken. Einen schnellen Teleport erreichen Sie, wenn Sie Strg und J drücken. Daraufhin werden die angewählten Charaktere zu jener Stelle bewegt, auf die der Mauszeiger deutet.



Die angeschlagene Heldin wird mit Strg und R kuriert.





Wer das Cheatmenü in der Datei „Baldur.ini" aktiviert hat, kann durch einen kurzen Befehl mitten im Spiel die ganze Karte aufdecken.

Eingabetext	Wirkung
ax1h03	Streitaxt +2
belt06	Gürtel der Hügelriesenstärke
boot01	Siebenmeilenstiefel
bow17	Langbogen +2
arow01	Pfeil
brac14	Abwehrarmreifen RK 4
chan06	Mithril-Kettenhemd +4
clck02	Schutzumhang +2
halb03	Hellebarde +2
hamm08	Kriegshammer +2
helm04	Abwehrhelm
leat08	Schattenrüstung
plat05	Feldharnisch +1
ring07	Schutzring +2
ring08	Zauberring
shld04	Normaler Schild +1
shld06	Langschild +1
shld17	Tartsche +1
slng03	Schleuder +3
staf08	Kampfstab +3
sw1h09	Kurzschwert +2
sw1h40	Rosenklinge +3
sw1h49	Ninja-To +1
sw2h09	Kriegsklinge +4

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pacman: Adventures in Time für PC



Hier der Beweis: Pacman frisst zu viele Pillen. Er ist ja schon ganz dick geworden. Vielleicht liegt's ja auch an den geheimen Tricks.

„Pacman" begeistert seit vielen Jahren Jung und Alt. Seine neuesten Abenteuer haben's mitunter in sich. Hier werden Sie geholfen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü



und dann einen der gespeicherten Spielstände aus.

3 Wählen Sie



um das Spiel zu starten. Anschließend müssen Sie nur noch den Schwierigkeitsgrad bestimmen.

4 Während des Spiels drücken Sie zunächst Esc, um auf Pause zu schalten. Sie sehen folgende Einblendung:



Tippen Sie einen Cheat aus der Tabelle rechts ein. Er wirkt sofort. Um weiterzuspielen, drücken Sie erneut auf Esc.

Eingabetext	Wirkung
iaintscared	Pacman wird unverwundbar.
getalife	Pacman hat ein Leben mehr.
honezishrunkpacman	Pacman wird winzig klein.
honeziblewuppacman	Pacman wird riesig groß.
beingpacmanovich	Sie steuern Pacman wie in einem Actionspiel aus der Ich-Perspektive.
killme	Sie verlieren die Spielstufe.
ineedthepoints	Sie beenden die Spielstufe mit Punkten.
ineedanexit	Sie beenden die Spielstufe ohne Punkte.
pacstats	Informationen, wie Koordinaten und Bildwiederholrate, werden eingeblendet.
showmethemayes	Alle Spielstufen im Labyrinth-Modus werden freigeschaltet.

Insane für PC

Die geheimen Tricks für „Insane" helfen zwar nicht, wenn Sie im Rennen den Anschluss verlieren, sind aber ganz witzig

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie ein beliebiges Spiel, und beginnen Sie das Rennen.

3 Drücken Sie eine der Tastenkombinationen aus der Tabelle rechts, um die gewünschte Wirkung zu erzielen. Geben Sie den Cheat erneut ein, so wird dessen Wirkung wieder aufgehoben, und Sie rasen wie zuvor durch die Landschaft.



Links oben der Rückspiegel, rechts oben die Koordinaten. Aber der Wagen ist platt.

Tastenkombination	Wirkung
Strg + H	Wolken werden ein- oder ausgeschaltet.
Strg + F	Nebel wird ein- oder ausgeschaltet.
Strg + M	Der Rückspiegel wird ein- oder ausgeschaltet.
Strg + I	Anzeigen werden ein- oder ausgeschaltet.
Strg + Z	Die aktuelle Bildwiederholrate wird am oberen Bildrand eingeblendet.
Strg + C	Fahrzeug-Koordinaten werden eingeblendet.

Blair Witch Volume 2: Die Legende von Coffin Rock für PC

Der Film hat Millionen das Fürchten gelehrt. Auch an den Spielen verzweifelt mancher. Jedenfalls ohne diese Cheats

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Während des Spielens drücken Sie auf F10, um die die Trickeingabe zu aktivieren:



Die Sternchen stehen für eingetippte Buchstaben.

3 Wählen Sie einen Cheat aus der Tabelle rechts, und tippen Sie ihn ein.

4 Drücken Sie ↵, um den Cheat zu aktivieren und das Eingabefenster zu schließen.

5 Um einen geheimen Trick auszuschalten, müssen Sie ihn noch einmal eintippen.



„t2000" verwandelt Ihre Spielfigur in einen Terminator.



Meist wird die Wirkung der am unteren Bildrand gezeigt.



Einen dicken Kopf gibt's vom Alkohol – oder von „bighead".



Der „Gott-Modus macht unverwundbar. Sehr praktisch!

Eingabetext	Wirkung
bighead	Alle Figuren bekommen große Köpfe.
t2000	Ihr Held sieht aus wie ein Terminator.
godgames	Ihre Spielfigur wird unverwundbar.
winblows	Sie bekommen die Pistole mit 500 Schuss, das Kreuz und die Axt.
autoaim	Waffen zielen automatisch auf Feinde.
manual	Sie müssen selber auf Feinde zielen.
moreammo	Sie erhalten 500 Schuss Munition für die Pistole.
nod3d	Alle beweglichen Objekte werden unsichtbar. Achtung: nicht zum erfolgreichen Spielen geeignet, da Sie Feinde, Gegenstände und Ihre Spielfigur nicht sehen können.
healme	Der Held hat wieder volle Lebensenergie.
freezer	Die Feinde können sich nicht bewegen.
burningstake	Sie bekommen Brandpfeile für die Armbrust.
recharge	Die Taschenlampen-Batterie wird wieder aufgeladen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Railroad Tycoon[1] 2 für PC

[1]sprich: „Räilrohd Teikuhn"



Wenn Sie die richtigen geheimen Tricks kennen, können Sie schnell zu viel Geld kommen und damit lange Strecken bauen. Dann werden Sie ein richtiger „Eisenbahnmogul".

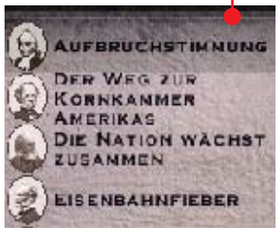
Bauen Sie ein Eisenbahnimperium auf. COMPUTER BILD SPIELE verrät Ihnen ein paar Tricks, mit denen Sie die richtigen Weichen für Ihre Karriere stellen

1 Starten Sie das Spiel „Railroad Tycoon 2", wie gewohnt.

2 Klicken Sie danach auf SINGLE PLAYER und dann auf NEUE KAMPAGNE.

3 Anschließend folgen Mausklicks auf KLASSISCHE KAMPAGNE und LEICHT.

4 Dann wählen Sie per Doppelklick eine der Aufgaben aus, die Sie spielen wollen.



Eingabetext	Wirkung
VIAGRA	Die Städte wachsen schneller.
CATTLE FUTURES	Der Spieler bekommt eine Million Dollar.
KING OF THE HILL	100 Millionen Dollar für den Spieler.
POWERBALL	100 Millionen Dollar für die Gesellschaft.
AMD103	Alle Züge werden in den Typ AMD103 verwandelt.
SHOW ME THE TRAINS	Sie können mit allen Zügen fahren.
BIGFOOT	Sie gewinnen die Spielaufgabe.

Den kurzen Film, der zu Beginn läuft, können Sie mit einem Druck auf [Leertaste] überspringen.

5 Um direkt während des Spiels die Trickbegriffe eingeben zu können, drücken Sie auf [↵]. Daraufhin erscheint am unteren Bildrand eine Eingabezeile. Die können Sie an einem langsam blinkenden, senkrechten grünen Strich (roter Kreis) sehr gut erkennen.



6 Hier können Sie die geheimen Tricks eintippen. Sie brauchen sich nicht um Groß- und Kleinschreibung zu kümmern.



7 Wenn Sie mit dem Eintippen des Trickbegriffes fertig sind, drücken Sie auf die Taste [↵], und der geheime Trick wirkt sofort.

Shogun Total War[2] für PC

[2]sprich: „Schogun Tohtel Wohr"

Im mittelalterlichen Japan siegreiche Schlachten zuführen, muss nicht immer mit rechten Dingen zugehen



Wenn Sie durch einen Schummeltrick zu unbegrenzt Koku (Geld) kommen, können Sie alles bauen.

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie anschließend auf NEUES SPIEL und danach auf KOMPLETTE KAMPAGNE.

3 Die Schwierigkeit lässt sich per Mausklick auf die gewünschte Stufe einstellen.



4 Schließlich klicken Sie noch auf SPIELSTART. Der folgende kurze Film kann mit [Esc] unterbrochen werden.

5 Falls Sie daraufhin die Meldung BITTE LEGT CD 2 EIN sehen, legen Sie die Spiel-CD-ROM 2 ins CD-ROM-Laufwerk ein. Warten Sie dann einen Augenblick, und klicken Sie auf OK.

6 Sie sehen eine Landkarte. Jeden Trickbegriff aus der Tabelle unten können Sie jetzt einfach eintippen.



Eingabe	Wirkung
.muchkoku.	Sie erhalten unbegrenzt Koku, das Geld im Spiel.
.conan.	Sie haben kein Koku und keine Aufbau-Fähigkeiten.
.matteosartori	Die gesamte Karte wird aufgedeckt.

Die Siedler 4 für PC

Wenn die Siedler nicht so wollen wie Sie, dann können Sie ihnen auf die Sprünge helfen. COMPUTER BILD SPIELE sagt, wie

1 Starten Sie „Die Siedler 4", wie gewohnt.

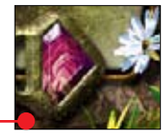
2 Klicken Sie anschließend auf Einzelspieler. Die folgenden kurzen Filme können Sie per Druck auf [Esc] abbrechen.

3 Es folgt ein weiterer Klick auf Einzelspieler.

4 Dann klicken Sie auf das Symbol des normalen Einzelspielerfeldzugs.



5 Jetzt noch auf den Namen einer Spielstufe klicken, zum Beispiel auf Römer 1, dann auf den roten Edelstein, um die Aufgabe zu beginnen.



6 Im Spiel [↵] drücken und !wqsa eintippen. Daraufhin sehen Sie die Zeile Cheat activated!. Der Trickmodus ist eingeschaltet. Achtung: Dieser Trick funktioniert nur mit der Originalversion von Siedler 4. Falls Sie ein Spielverbesserungs-Programm (Patch) installiert haben, müssen Sie statt dessen !ympq eintippen.

7 Um die Aufgabe zu gewinnen, tippen Sie schließlich noch !win ein. Dann haben Sie gewonnen.



Mit einem Trick können Sie eine Spielaufgabe einfach gewinnen und die nächste in Angriff nehmen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Los geht´s



Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie die Vollversionen und andere Programme richtig installieren, die Sie auf der CD-ROM in diesem Heft von COMPUTERBILD-SPIELE finden. Außerdem bekommen 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.

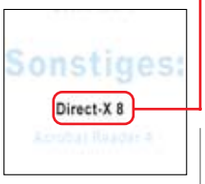
2 Startet die Installation S.194 dagegen nicht von selbst, so klicken Sie doppelt auf



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.

Die Völker installieren

Mindestanforderungen an Ihren Computer

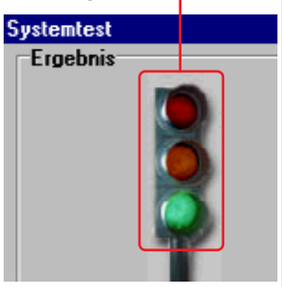
- Pentium 166 MHz
- 32 **Megabyte** S.194 **Arbeitsspeicher** S.194
- 125 Megabyte freier Platz auf der **Festplatte** S.194
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98
- **Direct-X** S.194 Version 6

1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „Die Völker“ vorzubereiten, klicken Sie zuerst auf ●.



2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

3 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. Die Völker 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 Die Völker wahrscheinlich gar nicht. Sollten solche Probleme auftreten, lesen Sie auf der nächsten Seite unter „Hilfe bei Problemen mit der Heft-CD-ROM“ weiter.

4 Schließen Sie das Resultate-Fenster per Klick auf OK.

5 Bereiten Sie die Installation des Spiels mit einem Klick auf Überspielen vor.

	Empfohlen	Ihr System
Prozessor	166 MHz	450 MHz
Hauptspeicher	32 MB	256 MB
Betriebssystem	Windows 95/98	Windows 95/98
Direct-X	4	7
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	4X	15X
Speicherplatz	125 MB	C: 273 MB frei D: 5511 MD frei

Erklärung:
sehr gut
ausreichend
ungenügend

6 Danach klicken Sie auf Die Völker installieren.

7 Klicken Sie anschließend auf Weiter.

8 Klicken Sie dann auf Weiter. Im Anschluss klicken Sie nochmals auf Weiter

9 Mit einem Klick auf Fertigstellen beenden Sie die Überspielung.

10 Klicken Sie jetzt auf Intel Indeo® video 5 installieren.

11 Nun wird überprüft, ob Ihr Computer dieses Zusatzprogramm benötigt. Möchten Sie es nicht installieren, so klicken Sie auf Nein. Ist es jedoch nötig und soll daher installiert werden, so klicken Sie auf Ja.

12 Klicken Sie anschließend noch auf die Zeile DXMedia6 installieren.

13 Gehen Sie dann wieder gemäß Schritt 11 vor. Die Redaktion wünscht viel Spaß.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Völker starten

1 Zum ersten Start des Spiels nach der Installation klicken Sie auf [ ]. Wie Sie das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt starten, lesen Sie in der Rubrik „Spieletricks“.

Die Völker entfernen

1 Möchten Sie das Spiel wieder von der Festplatte entfernen, so klicken Sie auf [Start] links unten auf der Windows-Oberfläche

2 Ziehen Sie den Mauszeiger dann auf den Eintrag [Programme], danach auf [JoWooD]. Anschließend geht's mit dem Zeiger weiter auf [Die Völker].

3 Mit einem Klick auf [Die Völker deinstallieren] starten Sie die Deinstallation.

4 Akzeptieren Sie die vorgeschlagenen Einstellungen, und klicken Sie auf die Schaltfläche [Next >].

5 Mit einem Klick auf [Finish] starten Sie den Löschvorgang. Die Völker wird entfernt.

K-Racer starten

1 Klicken Sie auf die Zeile [K-Racer].

2 Klicken Sie anschließend auf [Überspielen].

3 Klicken Sie dann auf



4 Mit einem Klick auf eines der Symbole wählen Sie nun eine Spielfigur aus.



5 Sie starten das Spiel mit einem Klick auf

Ducati installieren

1 Klicken Sie auf die Zeile [Ducati World].

2 Anschließend klicken Sie auf [Überspielen].

3 Belassen Sie es bei den Standardeinstellungen, und klicken Sie auf [OK].

4 Lesen Sie die Nutzungsbedingungen bis zum Ende durch, und akzeptieren Sie die mit einem Klick auf [Ja].

5 Im nächsten Fenster wird der Zielordner auf der Festplatte gezeigt, in den bestimmte Programmteile überspielt werden. Belassen Sie es per Klick auf [Weiter] bei der Voreinstellung.

6 Klicken Sie erneut auf [Weiter].

7 Um eine Verknüpfung auf der Windows-Oberfläche anzulegen, klicken Sie auf [Ja].

8 Anschließend klicken Sie auf [Beenden].

9 Zum Schluss erscheint ein hilfreiches Fenster mit weiteren nützlichen Informationen zum Spiel. Lesen Sie die aufmerksam durch, bevor Sie weitermachen.

10 Mit einem Klick auf [X] schließen Sie das Fenster wieder. Die Redaktion wünscht viel Spaß beim Spielen.

Dove installieren

1 Klicken Sie zunächst auf [Dove].

2 Als nächstes folgt ein Klick auf [Überspielen].

3 Klicken Sie anschließend auf [Next].

4 Mit einem Klick in das Kästchen setzen Sie



dort ein Häkchen und akzeptieren damit die Nutzungsbedingungen für das Spiel „Dove“. Setzen Sie die Installation mit Klick auf [Next] fort.

5 Mit einem weiteren Klick auf [Next] akzeptieren Sie den vorgeschlagenen Zielordner.

6 Klicken Sie wiederum auf [Next].

7 Mit einem Klick auf [Finish] setzen Sie die Installation fort.

8 Nach dem Kopieren klicken Sie im nächsten Fenster auf [Decline].

9 Das folgende Fenster schließen Sie mit einem Klick auf [X] in der rechten oberen Ecke.

10 Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche [Next].

11 Klicken Sie auf die Zeile [Dove].

12 Wenn im nächsten Bildschirmfenster die Fehlermeldung



erscheint, machen Sie bei Schritt 14 weiter. Kommt diese Fehlermeldung nicht, so setzen Sie die Installation ab Schritt 30 fort.

13 Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [Strg] und [Esc].

14 Im daraufhin geöffneten Startmenü ziehen Sie den Mauszeiger auf [Programme].

15 Klicken Sie auf [Windows-Explorer].

16 Klicken Sie dann im linken Fenster auf die Zeile [VOELKER].

17 Sollten Sie die Datei Msvbvm60.dll nicht sehen, so klicken Sie auf [Ansicht] und dann auf [Ordneroptionen].

18 Im folgenden Fenster wählen Sie erneut [Ansicht]. Klicken Sie dann in das Feld



19 Klicken Sie jetzt auf [Übernehmen] und anschließend auf [OK].

20 Weiter geht's mit einem Klick auf [Msvbvm60.dll].

21 Danach klicken Sie auf [Bearbeiten] am oberen Bildrand.

20 Dann folgt ein Klick auf [Kopieren].

21 Klicken Sie im linken Fenster auf [C:].

22 Weiter geht's mit einem Doppelklick auf [WINDOWS].

23 Klicken Sie dann gegebenenfalls auf [Dateien anzeigen].

24 Klicken Sie gegebenenfalls auf [▶], bis Sie [SYSTEM] sehen. Klicken Sie die Zeile doppelt an.

25 Jetzt klicken Sie gegebenenfalls noch ein Mal auf [Dateien anzeigen].

26 Klicken Sie nunmehr auf [Bearbeiten] am oberen Bildrand.

27 Mit einem Klick auf [Einfügen] geht es weiter.

28 Schließen Sie das Fenster mit einem Klick auf [▼].

29 Klicken Sie auf [Wiederholen].

30 Im nächsten Fenster können Sie die Sprache wählen. Setzen Sie per Mausklick einen Punkt vor



31 Klicken Sie auf [Weiter].

32 Daraufhin sehen Sie die Angabe des Zielordners [C:\Spiele\DOVE]. Klicken Sie auf [Installieren].

33 Mit einem Klick auf [Setup beenden] schließen Sie die Installation ab. Viel Spaß!

Hilfe bei Problemen mit der Heft-CD-ROM

Die Systemprüfung auf der Heft-CD-ROM testet Ihren Computer auf Spieletauglichkeit. Bei Problemen wird der jeweilige Prüfpunkt in roter Farbe dargestellt.

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-RUM	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.

Foto: ImageBank, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

Bei Anruf SPIEL

Spielen im Wettstreit mit Gleichgesinnten auf der ganzen Welt? Im Internet stöbern? Dafür müssen Sie Ihrem Computer ein „Telefon“ spendieren: ein Modem. Und zwar eins, das schnelle, stabile Verbindungen herstellt. COMPUTERBILD-SPIELE hat zehn neue Modems getestet

Mit einem Modem steht Ihrem PC per Telefonleitung das Tor zur Welt offen. Allein in Deutschland sind mehr als 20 Millionen Menschen über so ein Gerät mit dem weltweiten Datennetz Internet verbunden. Natürlich veralten diese Apparate oder gehen sogar ganz kaputt. Für alle, die ein neues Modem brauchen, hat COMPUTERBILD-SPIELE zehn externe (also nicht in den Computer eingebaute), analoge Modems mit einer Datenübertragungsrate von 56 Kilobit S.194 einem aufwendigen Testverfahren unterzogen.

Was macht der Käufer, wenn er seine neue Errungenschaft ausgepackt hat? Er vertieft sich in die Bedienungsanleitung. Also hat auch die Redaktion zunächst alle Handbücher untersucht. Das Resultat: Nur den Modellen „Acer Modem 56 Surf“ und „Aashima Trust 56 K USB Modem“ lagen akzeptable, „befriedigende“ Exemplare bei. Die mit Abstand schlechtesten Bedienungshinweise fanden sich in den Kartons der Arowana-Modems „Dual Mode Modem“ und „Modem V.90 Extern“. Zu knapp gefasste Installationsanweisungen ließen nur die Note „mangelhaft“ zu. Und beim „Genius GM56USB“ gab's überhaupt kein Handbuch. Das ist nicht genial, sondern schlicht „ungenügend“. Bestnote „befriedigend“ – das ist ein Armutszeugnis für alle Hersteller. Denn die Installation eines Modems wurde in keiner der zehn Bedienungsanleitungen so beschrieben, dass auch Anfänger damit problemlos zurecht kommen.

Im Testinstitut PZT wurde die Übertragungsgeschwindigkeit der Geräte gemessen. Die beste Leistung lieferte das Aashima Trust 56 K USB Modem ab. Die Einzeltests „Daten aus dem Internet empfangen“, „Daten ins Internet senden“, „Daten an ein anderes Modem senden“ und „Daten von einem anderen

WAS IST EIN ANALOGES MODEM?

Ein analoges Modem (Abkürzung für Modulator/Demodulator) ist ein Telefon für den Computer: Damit kann sich der PC in das Telefonnetz einwählen und so mit entfernt gelegenen Computern oder ganzen Netzwerken S.194 Daten austauschen.

Daten aus dem Computer wandelt das Modem in Signaltöne um, die durch eine normale Telefonleitung übertragen werden können. (Daher auch das Piepen in der Leitung, wenn Sie mit einem normalen Telefon einen Modemanschluss anrufen.) Das Modem auf der Gegenseite wandelt die empfangenen Töne wieder in digitale Daten um. Mit fast allen Modems können Sie mittlerweile auch Faxe versenden. Viele Geräte lassen sich auch als Anrufbeantworter einsetzen. Wichtigstes Unterscheidungsmerkmal ist die Übertragungsgeschwindigkeit. Während früher übliche Geräte nur 2400 Bit Daten pro Sekunde übertragen konnten, erreichen die zur Zeit schnellsten analogen Modems 56 000 Bit pro Sekunde.



Ein Modem ist ein „Telefon“ für den PC.

Modem empfangen“ meisterte es so schnell wie kein anderes Gerät. Dennoch erwies es sich nur als „befriedigend“, weil es die Übertragungsrate von acht Kilobit pro Sekunde nicht bei allen Testpunkten erreichte.

Das Arowana V.90 Extern arbeitete in allen Teilprüfungen etwas schwerfälliger und stellte sich nach der Gesamtauswertung dieses Durchgangs als langsamstes Modem im Test heraus. Dass es ebenfalls noch als „befriedigend“ durchging, zeigt aber, wie gering letztlich die Unterschiede im ganzen Testfeld waren.

Auch Modems lassen sich gut und komfortabel ausstatten – zum Beispiel mit einem Programm zum Versenden und Empfangen von Faxen. Nur das GM56USB von Genius wird ohne diese Software ausgeliefert: schon wieder ein „ungenügend“. Als Standard gilt auch ein Programm mit Anrufbeantworter-Funktion. Erneut Fehlanzeige beim Genius. Acht der zehn getesteten Modems verdienten sich mit funktionsfähiger Anrufbeantworter-Software die Teilnote „sehr gut“. Das „Zoltrix Blue Fighter V.90 Modem“ wird zwar mit einem solchen Programm geliefert – das funktionierte im Test jedoch nicht. Die Redaktion vergab dafür ein „mangelhaft“.

Im nächsten Testdurchlauf wurde überprüft, ob mit dem Modem Telefonate per Mikrofon über die im Computer eingebaute Soundkarte S.194 möglich sind. Verheerendes Ergebnis: Keines der getesteten Modems beherrscht diese Funktion. Zehn Mal Note „ungenügend“.

Thema Umwelt und Betriebskosten: Wie viel Strom benötigt ein Modem alleine schon im Bereitschaftsbetrieb? Gleich acht Mal musste die Redaktion das Urteil „mangelhaft“ für zu hohen Verbrauch verhängen. Ein Modem sollte in Bereitschaft weniger als 0,66 Watt „schlucken“. Solche „sehr guten“ Werte schafften nur das Aashima Trust 56 K USB Modem und das Genius GM56USB.

Modem-Folter: Die Geräte mussten kurzzeitige Störspannungen zwischen 500 und 1000 Volt sowie elektrostatische Entladungen verkraften, ohne die Verbindung zur Gegenstelle zu kappen. Das erfreuliche Resultat: Alle Modems zeigten sich von den heftigen Stromstößen unbeeindruckt und hielten „sehr guten“ Kontakt.

Fazit: Das Acer Modem 56 Surf ist nicht nur technisch erste Wahl, sondern mit einem Verkaufspreis von 109 Mark zudem das Gerät mit dem günstigsten Preis-Leistungsverhältnis.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat zehn analoge, externe Modems mit einer Übertragungsrate von 56 Kilobit S.194 aufwendigen Tests unterzogen. Die Prüfungen erfolgten sowohl im eigenen Testlabor als auch in den Instituten PZT und Phönix Testlabs.



Fotos: Beckefeld

Auspacken, einschalten, geht's? Die Redaktion überprüft sehr sorgfältig, ob die Installationsanweisungen in den Handbüchern eine Inbetriebnahme der Modems wirklich leicht machen.

AUSSTATTUNG

Für die Telekom-Anschlussdose gibt es Stecker in zwei verschiedenen Ausführungen: einen T-Stecker für Telefone und einen N-Stecker für Nebengeräte, wie Modems und Anrufbeantworter. Doch nicht immer sind die N-Stecker von Modems korrekt verkabelt. COMPUTERBILD-SPIELE überprüft, ob sich die Hersteller an die Vorgaben für das deutsche Telefonnetz halten und ob das Kabel richtig funktioniert. Das ist der Fall, wenn das Telefon beim Betrieb des Modems automatisch abgeschaltet wird.

Geprüft wird auch, ob das Modem schon bald zum alten Eisen zählen wird oder sich das interne Steuerungsprogramm jederzeit mit einer neuen Version überschreiben lässt. Nur so lässt sich das Gerät zukünftigen Übertragungsstandards anpassen oder mit zusätzlichen Funktionen ausstatten.

QUALITÄT

Wie schnell das Modem ist, überprüft COMPUTERBILD-SPIELE in verschiedenen Betriebssituationen. Um die Übermittlung von Daten aus dem Internet zu prüfen, wird eine Verbindung mit einer Gegenstelle aufgebaut, die den schnellen V.90-Modus S.194 mit 56 Kilobit pro Sekunde beherrscht. Zuerst wird eine Datei übertragen, die nicht komprimiert S.194 ist. Damit lässt sich beurteilen, wie effektiv das Modem Daten vor der Übertragung komprimiert. Danach wird eine bereits komprimierte Datei gesendet. Um ein gutes Testergebnis zu erreichen, muss das Gerät die Komprimierung erkennen und darf nicht versuchen, die Daten noch weiter zu verdichten. Denn eine bereits komprimierte Datei wird durch erneute Komprimierungsversuche nur wieder umfangreicher.

Zum Schluss wird mit einem Leitungssimulator überprüft, inwieweit unterschiedliche Längen der Leitung zwischen Telefonanschluss und Vermittlungsstelle der Telefongesellschaft die Übertragungsgeschwindigkeit beeinflussen. So lässt sich herausfinden, ob ein Modem auch an Orten gut funktioniert, von denen die nächste Vermittlungsstelle weit entfernt ist.



Fern, schnell, gut? Hier wird gemessen, ob eine lange Leitung der Verbindung schadet.

Nach dem Internet-Verbindungstest wird der Kontakt zu einem anderen Modem simuliert. Dabei beträgt die maximale Übertragungsgeschwindigkeit 33,6 Kilobit pro Sekunde. Eine solche Modem-Modem-Verbindung benötigen Sie beispielsweise, um Daten per Telefonnetz zwischen zwei Computern auszutauschen.



Ständig unter Strom? Die Verbrauchsmessung gibt Auskunft.

UMWELT

COMPUTERBILD-SPIELE ermittelt mit einem Messgerät, wie viel Strom das Modem im Bereitschaftsbetrieb verbraucht. Im Idealfall liegt dieser Wert unter 0,5 Watt – dafür gibt es ein „sehr gut“.

Ein Schwachpunkt von Modems: Elektrische Geräte erzeugen beim Einschalten Störungen in der Netzleitung. Die Arbeit des Modems kann durch solche Störimpulse behindert werden. Sollte sie aber nicht, denn es könnte im Extremfall vorkommen, dass die Verbindung zusammenbricht. Im COMPUTERBILD-SPIELE-Test müssen die Modems deshalb kurzzeitige Störspannungen zwischen 500 und 1000 Volt verkraften, ohne den Kontakt zur Gegenstelle zu verlieren. Außerdem müssen sie elektrostatische Entladungen überstehen. Die können zum Beispiel auftreten, wenn Sie bei trockener Heizungsluft über einen Teppichboden gehen und dann das Modem anfassen.

PREIS/LEISTUNG

Aus einer leicht nachzuvollziehenden Berechnung ergibt sich die Preis-Leistungs-Bewertung. Das Testergebnis wird einfach mit dem Gerätepreis multipliziert.

Beispiel: Ein Modem mit dem Testergebnis 2,0 kostet 200 Mark. Aus 2,0 x 200 ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 400. In der folgenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-Leistungs-Noten ablesen. Im oben genannten Beispiel wäre das Preis-Leistungs-Verhältnis „gut“.

bis 300	sehr gut
300,01 bis 500	gut
500,01 bis 700	befriedigend
700,01 bis 900	ausreichend
900,01 bis 1100	mangelhaft
über 1100	ungenügend

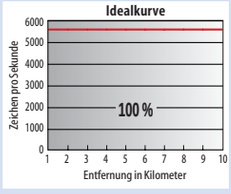
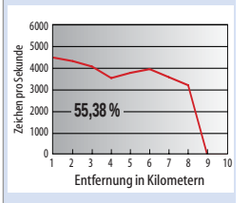
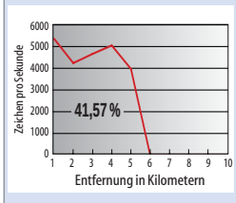
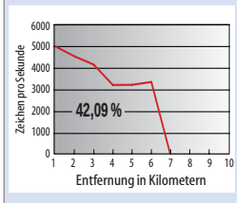
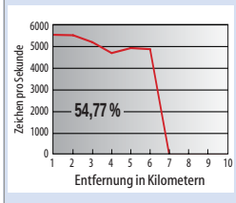
Ausnahmen: Die Testergebnisse „mangelhaft“ oder „ungenügend“ führen zur Abwertung um zwei oder drei Noten.

Testergebnisse im Detail

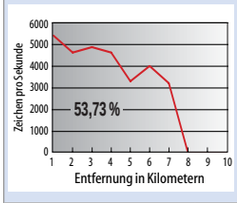
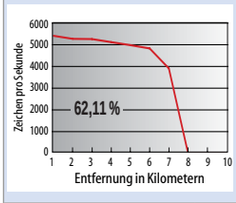
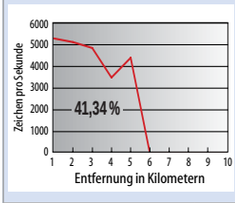
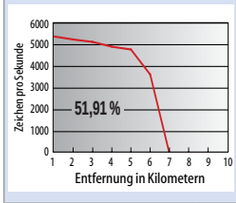
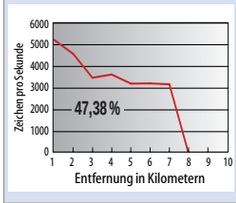
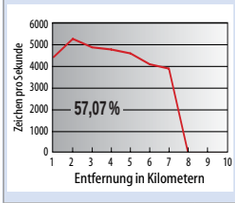
Computer Spiele Test-Sieger

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

1sprich: „Sörf" 2sprich: „Trasst Ixtömel" 3sprich: „Bluh Feiter" 4spricht: „Dju-el Mohd" 5sprich: „Äsoki Mädschick Ixspress"

MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 1 MODEM 56 SURF[1] Acer		Platz 2 MICROLINK 56K INTERNET Elsa		Platz 3 MICROLINK 56K USB Elsa		Platz 4 TRUST 56K EXTERNAL[2] MODEM Aashima	
SERVICE	**7%**		**3,21**		**1,71**		**1,71**		**1,28**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	kurz (12 Monate)	4,00	sehr lang (72 Monate)	1,00	sehr lang (72 Monate)	1,00	sehr lang (60 Monate)	1,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Hersteller	3,00	Reparatur beim Hersteller	5,00	Reparatur beim Hersteller	5,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01907/88788 (2,42 DM/Min.)	5,49	0231/9328312 (0,24 DM/Min.)	1,96	0231/9328312 (0,24 DM/Min.)	1,96	02821/58820 (0,24 DM/Min.)	1,96
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	2%	Deutsch (www.acer.de)	1,00	Deutsch (www.elsa.de)	1,00	Deutsch (www.elsa.de)	1,00	Deutsch (www.trust.com)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0800/2244999 (kostenlos)		0241/6065112 (0,24 DM/Min.)		0241/6065112 (0,24 DM/Min.)		02821/58820 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins		0241/6065199 (0,24 DM/Min.)		0241/6065199 (0,24 DM/Min.)		02821/58865 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**3,49**		**2,99**		**3,49**		**2,99**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (10,2 Megabyte)	6,00	nein (9,9 Megabyte)	6,00	nein (10,2 Megabyte)	6,00	nein (1,5 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	10,0721 Megabyte	4,17	1,5360 Megabyte	2,24	10,1868 Megabyte	4,19	1,5360 Megabyte	2,24
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**		**3,50**		**3,50**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)		akzeptabel	3,00	etwas knapp	3,50	etwas knapp	3,50	etwas knapp	3,50
QUALITÄT	**54,6%**		**2,83**		**3,05**		**3,13**		**2,90**
Verbindung mit dem Internet									
Übertragungsgeschwindigkeit (unkomprimierte Daten senden, gemessen)	3%	hoch (7 Kilobit/Sek.)	1,75	sehr hoch (7,9 Kilobit/Sek.)	1,07	hoch (7,0 Kilobit/Sek.)	1,75	etwas niedrig (5,8 Kilobit/Sek.)	2,65
Übertragungsgeschwindigkeit (komprimierte Daten senden, gemessen)	3%	sehr niedrig (3,5 Kilobit/Sek.)	5,49	sehr niedrig (3,5 Kilobit/Sek.)	5,49	sehr niedrig (3,1 Kilobit/Sek.)	5,49	sehr niedrig (2,5 Kilobit/Sek.)	5,49
Übertragungsgeschwindigkeit (unkomprimierte Daten empfangen, gemessen)	6%	sehr hoch (9,8 Kilobit/Sek.)	1,00	sehr hoch (11,1 Kilobit/Sek.)	1,00	sehr hoch (8,7 Kilobit/Sek.)	1,00	sehr hoch (10,1 Kilobit/Sek.)	1,00
Übertragungsgeschwindigkeit (komprimierte Daten empfangen, gemessen)	6%	etwas niedrig (4,8 Kilobit/Sek.)	3,39	etwas niedrig (5,1 Kilobit/Sek.)	3,17	niedrig (4,6 Kilobit/Sek.)	3,54	etwas niedrig (4,7 Kilobit/Sek.)	3,47
Übertragungsgeschwindigkeit in Abhängigkeit von der Leitungslänge (gemessen)	24,6%	etwas niedrig (55,38 %)	3,00	niedrig (41,57 %)	3,62	niedrig (42,09 %)	3,60	etwas niedrig (54,77 %)	3,03
Im Idealfall sollten die Geräte bei jeder Leitungslänge eine Übertragungsgeschwindigkeit von 5600 Zeichen pro Sekunde haben.											
Verbindung mit einem anderen Modem									
Übertragungsgeschwindigkeit (unkomprimierte Daten senden, gemessen)	2%	sehr hoch (7,6 Kilobit/Sek.)	1,30	sehr hoch (8,5 Kilobit/Sek.)	1,00	sehr hoch (7,6 Kilobit/Sek.)	1,30	sehr hoch (7,6 Kilobit/Sek.)	1,30
Übertragungsgeschwindigkeit (komprimierte Daten senden, gemessen)	2%	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.)	5,49	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.)	5,49	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.)	5,49	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.)	5,49
Übertragungsgeschwindigkeit (unkomprimierte Daten empfangen, gemessen)	2%	sehr hoch (7,6 Kilobit/Sek.)	1,30	sehr hoch (8,5 Kilobit/Sek.)	1,00	sehr hoch (7,6 Kilobit/Sek.)	1,30	sehr hoch (7,6 Kilobit/Sek.)	1,30
Übertragungsgeschwindigkeit (komprimierte Daten empfangen, gemessen)	2%	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.)	5,49	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.)	5,49	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.)	5,49	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.)	5,49
Verbindung mit einem Faxgerät									
Geschwindigkeit Fax versenden (gemessen)	2%	hoch (39 Sekunden)	1,67	hoch (38 Sekunden)	1,60	hoch (38 Sekunden)	1,60	sehr hoch (36 Sekunden)	1,45
Geschwindigkeit Fax empfangen (gemessen)	2%	sehr hoch (32 Sekunden)	1,15	hoch (40 Sekunden)	1,75	hoch (38 Sekunden)	1,60	sehr hoch (33 Sekunden)	1,22
AUSSTATTUNG	**29%**		**1,78**		**2,00**		**1,89**		**3,66**
Länge des Verbindungskabels zum Computer (gemessen)	2%	sehr gering (0,9 m)	4,57	gering (1,5 m)	3,88	etwas gering (2,0 m)	3,30	sehr gering (0,9 m)	4,57
Länge der Telefonanschlussschnur (gemessen)	2%	groß (2,9 m)	2,27	etwas gering (2,1 m)	3,19	groß (3,0 m)	2,15	gering (1,8 m)	3,53
Codierung des Telefonsteckers (überprüft)	5%	N-Codierung	1,00	N-Codierung	1,00	N-Codierung	1,00	N-Codierung	1,00
Durchgeschleifter Anschluss (überprüft)	10%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00
Anzeigen am Modem (überprüft)	1%	viele (8)	2,00	wenige (4)	4,00	wenige (4)	4,00	viele (8)	2,00
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert (überprüft)	2%	Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0, Windows 2000	2,00	Windows 98, Windows 2000	4,00	Windows 98, Windows 2000	4,00	Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0	3,00
Mitgeliefertes Faxprogramm (überprüft)	2%	Bitware	1,00	Elsa Communicate! Lite	1,00	Elsa Communicate! Lite	1,00	Bitware	1,00
Neues Steuerungsprogramm kann geladen werden (Biosupdate, Herstellerangabe)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Telefonieren über Soundkarte möglich (überprüft)	2%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Anrufbeantworter-Funktion (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Verbindung zum Computer (Anschlussart, überprüft)	0%	serieller Anschluss		serieller Anschluss		USB-Anschluss		serieller Anschluss	
UMWELT	**2%**		**3,25**		**3,25**		**3,25**		**3,25**
Leistungsaufnahme im Bereitschaftsbetrieb (gemessen)	1%	sehr hoch (2,8 Watt)	5,49	sehr hoch (3,5 Watt)	5,49	sehr hoch (2,1 Watt)	5,49	sehr hoch (2,9 Watt)	5,49
Störfestigkeits-Normen (überprüft)	1%	eingehalten	1,00	eingehalten	1,00	eingehalten	1,00	eingehalten	1,00
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,60**		**2,66**		**2,70**		**3,03**
AUFWERTUNG									
ABWERTUNG						kein Adapter für seriellen Anschluss mitgeliefert	+0,10		
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,60**	**befriedigend**	**2,66**	**befriedigend**	**2,80**	**befriedigend**	**3,03**
PREIS/LEISTUNG		**sehr gut**		**gut**		**gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		109 Mark		129 Mark		149 Mark		109 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat März fand*)		kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt		129 Mark, KJS, Pinneberg, Tel. 04101/72938		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,60 x 109 = 283,4 = sehr gut		2,66 x 129 = 343,14 = gut		2,80 x 149 = 417,2 = gut		3,03 x 109 = 330,27 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Platz 5	Platz 6	Platz 7	Platz 8	Platz 9	Platz 10
TRUST 56K USB MODEM Aashima	**BLUE FIGHTER[3] V.90 MODEM** Zoltrix	**DUAL MODE[4] MODEM** Arowana	**ASKEY MAGIC XPRESS[5] 56K** Askey	**MODEM V.90 EXTERN** Arowana	**GM56USB** Genius
1,28	**2,78**	**2,64**	**2,78**	**2,64**	**2,28**
sehr lang (60 Monate) 1,00	kurz (6 Monate) 4,49	normal (24 Monate) 3,00	kurz (6 Monate) 4,49	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	Austausch beim Hersteller 3,00
02821/58820 (0,24 DM/Min.) 1,96	07631/360300 (0,24 DM/Min.) 1,96	01907/00920 (2,42 DM/Min.) 5,49	07631/360300 (0,24 DM/Min.) 1,96	01907/00920 (2,42 DM/Min.) 5,49	02173/974321 (0,24 DM/Min.) 1,96
Deutsch (www.trust.com) 1,00	Deutsch (www.pearl.de) 1,00	Deutsch (www.arowana.de) 1,00	Deutsch (www.pearl.de) 1,00	Deutsch (www.arowana.de) 1,00	Deutsch (www.genius.key.de) 1,00
02821/58820 (0,24 DM/Min.)	07631/360200 (0,24 DM/Min.)	02152/55370 (2,42 DM/Min.)	07631/360200 (0,24 DM/Min.)	02152/55370 (2,42 DM/Min.)	021737/97430 (0,24 DM/Min.)
02821/58865 (0,24 DM/Min.)	07631/360444 (0,24 DM/Min.)	02152/553737 (2,42 DM/Min.)	07631/360444 (0,24 DM/Min.)	02152/553737 (2,42 DM/Min.)	02173/974317 (0,24 DM/Min.)
3,67	**2,67**	**3,29**	**3,51**	**3,30**	**3,66**
normal 3,00	normal 3,00	normal 3,00	normal 3,00	normal 3,00	normal 3,00
nein (56,8 Megabyte) 6,00	nein (1,5 Megabyte) 6,00	nein (5,8 Megabyte) 6,00	nein (10,5 Megabyte) 6,00	nein (5,9 Megabyte) 6,00	nein (56,6 Megabyte) 6,00
nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
14,8611 Megabyte 4,86	0 Megabyte 1,00	5,7549 Megabyte 3,40	10,4980 Megabyte 4,24	5,8982 Megabyte 3,43	14,6883 Megabyte 4,83
Deutsch 1,00	Deutsch 1,00	Deutsch 1,00	Deutsch 1,00	Deutsch 1,00	Deutsch 1,00
3,00	**3,50**	**5,49**	**5,00**	**5,49**	**6,00**
akzeptabel 3,00	etwas knapp 3,50	sehr knapp 5,49	sehr knapp 5,00	sehr knapp 5,49	fehlt (nur auf CD-ROM) 6,00
2,80	**2,88**	**3,08**	**3,02**	**3,29**	**3,18**
sehr hoch (7,4 Kilobit/Sek.) 1,45	niedrig (4 Kilobit/Sek.) 3,99	hoch (7,2 Kilobit/Sek.) 1,60	etwas niedrig (4,8 Kilobit/Sek.) 3,39	etwas niedrig (5,2 Kilobit/Sek.) 3,10	etwas niedrig (4,7 Kilobit/Sek.) 3,47
sehr niedrig (3,5 Kilobit/Sek.) 5,49	sehr niedrig (2,1 Kilobit/Sek.) 5,49	sehr niedrig (3,1 Kilobit/Sek.) 5,49	sehr niedrig (2,5 Kilobit/Sek.) 5,49	sehr niedrig (2,8 Kilobit/Sek.) 5,49	sehr niedrig (2,2 Kilobit/Sek.) 5,49
sehr hoch (11,6 Kilobit/Sek.) 1,00	sehr hoch (10,5 Kilobit/Sek.) 1,00	sehr hoch (11,3 Kilobit/Sek.) 1,00	sehr hoch (9,8 Kilobit/Sek.) 1,00	sehr hoch (7,8 Kilobit/Sek.) 1,15	sehr hoch (11,2 Kilobit/Sek.) 1,00
etwas niedrig (5,4 Kilobit/Sek.) 2,95	niedrig (4 Kilobit/Sek.) 3,99	etwas niedrig (5,5 Kilobit/Sek.) 2,87	etwas niedrig (4,3 Kilobit/Sek.) 3,77	sehr niedrig (3,4 Kilobit/Sek.) 5,49	etwas niedrig (5,2 Kilobit/Sek.) 3,10
etwas niedrig (53,73 %) 3,08	etwas niedrig (62,11 %) 2,70	niedrig (41,34 %) 3,63	etwas niedrig (51,91 %) 3,16	etwas niedrig (47,38 %) 3,36	etwas niedrig (57,07 %) 2,93
					
sehr hoch (8,6 Kilobit/Sek.) 1,00	sehr hoch (8,5 Kilobit/Sek.) 1,00	sehr hoch (8,5 Kilobit/Sek.) 1,00	sehr hoch (8,6 Kilobit/Sek.) 1,00	sehr hoch (8,6 Kilobit/Sek.) 1,00	sehr hoch (8,5 Kilobit/Sek.) 1,00
sehr niedrig (3,8 Kilobit/Sek.) 5,49	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.) 5,49	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.) 5,49	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.) 5,49	sehr niedrig (3,5 Kilobit/Sek.) 5,49	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.) 5,49
sehr hoch (8,6 Kilobit/Sek.) 1,00	sehr hoch (8,5 Kilobit/Sek.) 1,00	sehr hoch (8,5 Kilobit/Sek.) 1,00	sehr hoch (8,6 Kilobit/Sek.) 1,00	sehr hoch (8,5 Kilobit/Sek.) 1,00	sehr hoch (8,5 Kilobit/Sek.) 1,00
sehr niedrig (3,8 Kilobit/Sek.) 5,49	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.) 5,49	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.) 5,49	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.) 5,49	sehr niedrig (3,5 Kilobit/Sek.) 5,49	sehr niedrig (3,7 Kilobit/Sek.) 5,49
hoch (42 Sekunden) 1,90	hoch (42 Sekunden) 1,90	hoch (40 Sekunden) 1,75	hoch (38 Sekunden) 1,60	sehr hoch (34 Sekunden) 1,30	kein Programm mitgeliefert 6,00
sehr hoch (35 Sekunden) 1,37	sehr hoch (33 Sekunden) 1,22	etwas niedrig (50 Sekunden) 2,50	sehr hoch (36 Sekunden) 1,45	hoch (37 Sekunden) 1,52	kein Programm mitgeliefert 6,00
3,75	**3,92**	**3,50**	**1,91**	**3,68**	**4,44**
gering (1,5 m) 3,88	gering (1,0 m) 4,45	gering (1,8 m) 3,53	sehr gering (0,8 m) 4,68	gering (1,3 m) 4,11	gering (1,5 m) 3,88
gering (1,8 m) 3,53	etwas gering (1,9 m) 3,42	groß (2,9 m) 2,27	gering (1,8 m) 3,53	etwas gering (2,1 m) 3,19	gering (1,8 m) 3,53
N-Codierung 1,00	N-Codierung 1,00	N-Codierung 1,00	N-Codierung 1,00	N-Codierung 1,00	N-Codierung 1,00
nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	ja 1,00	nein 6,00	nein 6,00
wenige (4) 4,00	viele (8) 2,00	viele (8) 2,00	sehr viele (9) 1,00	viele (8) 2,00	wenige (4) 4,00
Windows 98, Windows 2000 4,00	Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0 3,00	Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0 3,00	Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0 3,00	Windows 95, Windows 98 4,00	Windows 98, Windows 2000 4,00
Bitware 1,00	Phone Tools 1,00	Super Voice 1,00	Bitware 1,00	Bitware 1,00	nein 6,00
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
ja 1,00	nicht funktionsfähig 5,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	kein Programm mitgeliefert 6,00
USB-Anschluss	serieller Anschluss	serieller Anschluss	serieller Anschluss	serieller Anschluss	USB-Anschluss
1,00	**3,25**	**3,25**	**3,25**	**3,25**	**1,00**
sehr gering (0,3 Watt) 1,00	sehr hoch (3,4 Watt) 5,49	sehr hoch (2,7 Watt) 5,49	sehr hoch (4,4 Watt) 5,49	sehr hoch (3,2 Watt) 5,49	sehr gering (0,2 Watt) 1,00
eingehalten 1,00	eingehalten 1,00	eingehalten 1,00	eingehalten 1,00	eingehalten 1,00	eingehalten 1,00
2,98	**3,18**	**3,24**	**2,75**	**3,40**	**3,52**
kein Adapter für seriellen Anschluss mitgeliefert +0,10			zahlreiche Verbindungsabbrüche beim Senden von Dateien +0,50		kein Adapter für seriellen Anschluss mitgeliefert +0,10
befriedigend 3,08	**befriedigend 3,18**	**befriedigend 3,24**	**befriedigend 3,25**	**befriedigend 3,40**	**ausreichend 3,62**
gut	**befriedigend**	**gut**	**gut**	**gut**	**befriedigend**
135 Mark	159 Mark	129 Mark	119 Mark	99 Mark	139 Mark
99 Mark, Schiwi Elektronik, Norderstedt, Tel. 040/52875810	156 Mark, KJS, Pinneberg, Tel. 04101/72938	kein günstigerer Preis bekannt	kein günstigerer Preis bekannt	kein günstigerer Preis bekannt	109 Mark, Prosoft, Mülheim, Tel. 02630/95540
3,08 x 135 = 415,8 = gut	3,18 x 159 = 505,62 = befriedigend	3,24 x 129 = 417,96 = gut	3,25 x 119 = 386,75 = gut	3,40 x 99 = 336,6 = gut	3,62 x 139 = 503,18 = befriedigend

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Für die Auswahl der Testgeräte waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Die Redaktion testete ausschließlich analoge, externe Modems mit einer Übertragungsgeschwindigkeit von 56 Kilobit pro Sekunde.
- Jedes der Geräte durfte maximal 160 Mark kosten.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Denn diese Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert.
- Alle Modelle sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Die Modems sollten nach Möglichkeit sowohl in Großmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.

Platz 1 Acer Modem 56 Surf

Computer Spiele Test-Sieger — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	109 Mark



An der Rückseite des „Modem 56 Surf“ von Acer befinden sich diese zwei Buchsen. An der linken können Sie Computer-Lautsprecher anschließen, die rechte ist für den Anschluss eines Mikrofons vorgesehen. Mithilfe dieser Zusatzgeräte wird dann das Telefonieren am PC möglich.

Pluspunkte
- Sehr preisgünstig
- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworterprogramm mitgeliefert

Minuspunkte
- Kurze Garantiezeit
- Sehr hoher Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb
- Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- Telefonieren über Soundkarte nicht möglich
- Teures Hilfetelefon

Infos bei: Acer Computer GmbH, Kornkamp 4, 22926 Ahrensburg

Platz 2 Elsa Microlink 56k Internet



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	129 Mark



Über diese Anschlussbuchse wird das Modem per Verbindungskabel mit der seriellen Schnittstelle S.194 des Computers verbunden. Die so hergestellte Leitung dient dann dem Datentransport vom Modem zum Computer beziehungsweise umgekehrt.

Pluspunkte
- Sehr lange Garantiezeit
- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworterprogramm mitgeliefert

Minuspunkte
- Sehr hoher Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb
- Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- Telefonieren über Soundkarte nicht möglich
- Etwas knappes Handbuch

Infos bei: Elsa AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

Platz 3 Elsa Microlink 56k USB



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	149 Mark



Vor dem Kauf des „Microlink 56k USB“ von Elsa sollten Sie prüfen, ob Ihr Computer einen USB-Anschluss S.194 hat. Ältere Computer verfügen oftmals nicht über einen solchen Anschluss. Ebenfalls erforderlich ist das Betriebssystem S.194 Windows 98.

Pluspunkte
- Sehr lange Garantiezeit
- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworterprogramm mitgeliefert

Minuspunkte
- Sehr hoher Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb
- Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- Telefonieren über Soundkarte nicht möglich
- Etwas knappes Handbuch

Infos bei: Elsa AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

Platz 4 Aashima Trust 56k external Modem



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	109 Mark



Mit dieser Buchse des „Aashima Trust 56k external Modem“ wird das mitgelieferte Steckernetzteil verbunden. Erst, wenn das Modem mit Strom versorgt ist, können Sie es installieren und damit arbeiten. Ohne Strom geht buchstäblich nichts: Auch im Bereitschaftsbetrieb verbraucht das Modem sehr viel davon.

Pluspunkte
- Sehr lange Garantiezeit
- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworterprogramm mitgeliefert

Minuspunkte
- Sehr hoher Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb
- Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- Telefonieren über Soundkarte nicht möglich
- Etwas knappes Handbuch

Infos bei: Aashima Deutschland GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

Platz 5 Aashima Trust 56 k USB Modem



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	135 Mark



Diese drei Anzeigen befinden sich an der Frontseite des Modems. Die linke leuchtet nur dann, wenn keine Telefonverbindung besteht. Die in der Mitte befindliche Anzeige leuchtet, wenn das Modem betriebsbereit ist. Die ganz rechts befindliche Anzeige ist nur dann an, wenn Sie Daten empfangen oder senden.

Pluspunkte
- sehr lange Garantiezeit
- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworterprogramm mitgeliefert
- sehr niedriger Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb

Minuspunkte
- niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- Telefonieren über Soundkarte nicht möglich

Infos bei: Aashima Deutschland GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

Platz 6 Zoltrix Blue Fighter V.90 Modem



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	159 Mark



Um eine Verbindung mit dem weltweiten Datennetz Internet herstellen zu können, müssen Sie zunächst das mitgelieferte Telefonkabel zur Hand nehmen. Stecken Sie das eine Ende des Kabels in die Telefondose und das andere in diesen Anschluss an der Rückseite des Modems.

- Faxprogramm mitgeliefert

- Kurze Garantiezeit
- Sehr hoher Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb
- Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- Telefonieren über Soundkarte nicht möglich
- Anrufbeantworterprogramm nicht funktionsfähig

Infos bei: Pearl Agency GmbH, Pearlstr. 1, 79426 Buggingen

Platz 7 Arowana Dual Mode Modem



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	129 Mark



An der Vorderseite des „Arowana Dual Mode Modem“ befinden sich diese zwei Buchsen. Die obere ist für den Anschluss eines Mikrofons vorgesehen, die untere für den Anschluss von Computer-Lautsprechern. Mithilfe dieser Zusatzgeräte können Sie dann problemlos vom Computer aus telefonieren.

- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworterprogramm mitgeliefert

- Sehr hoher Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb
- Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- Telefonieren über Soundkarte nicht möglich
- Sehr knappes Handbuch
- Teures Hilfetelefon

Infos bei: Poso Electronic GmbH, Kalver Str. 23, 58515 Lüdenscheid

Platz 8 Askey Magic Xpress 56k



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	119 Mark



Die Anschlüsse an der Rückseite des „Askey Magic Xpress 56k“ können hinter einer Klappe versteckt werden. Aber wer macht das schon? Meist sind die Anschlüsse mit Kabeln belegt, und die Klappe lässt sich dann sowieso nicht mehr schließen.

- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworterprogramm mitgeliefert

- Sehr hoher Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb
- Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- Zahlreiche Verbindungsabrüche beim Senden
- Telefonieren über Soundkarte nicht möglich

Infos bei: Pearl Agency GmbH, Pearlstr. 1, 79426 Buggingen

Platz 9 Arowana V.90 Extern



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	99 Mark



In diese Anschlussbuchse des „Arowana V.90 Extern“ gehört ein Ende des mitgelieferten seriellen Verbindungskabels für die Datenübertragung vom und zum PC. Das andere Ende wird in den entsprechenden Anschluss an der Rückseite des Computers gesteckt.

- Faxprogramm mitgeliefert
- Anrufbeantworterprogramm mitgeliefert

- Sehr hoher Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb
- Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- Telefonieren über Soundkarte nicht möglich
- Sehr knappes Handbuch
- Teures Hilfetelefon

Infos bei: Poso Electronic GmbH, Kalver Str. 23, 58515 Lüdenscheid

Platz 10 Genius GM 56 USB



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	139 Mark



Kleine Spielerei: Diese Anzeige am „GM56USB“ von Genius leuchtet immer dann, wenn Sie Daten aus dem Internet empfangen und wenn Sie selbst Daten verschicken. Außerdem im Faxbetrieb – wenn er denn möglich ist. Ein passendes Programm wird leider nicht mitgeliefert.

- Sehr niedriger Stromverbrauch im Bereitschaftsbetrieb

- Kein Faxprogramm mitgeliefert
- Kein Anrufbeantworterprogramm mitgeliefert
- Niedrige Übertragungsgeschwindigkeit beim Empfangen von Daten
- Telefonieren über Soundkarte nicht möglich
- Kein Handbuch mitgeliefert

Infos bei: Kye Systems Europe GmbH, Karl-Benz-Str. 9, 40764 Langenfeld

Produktvorschau

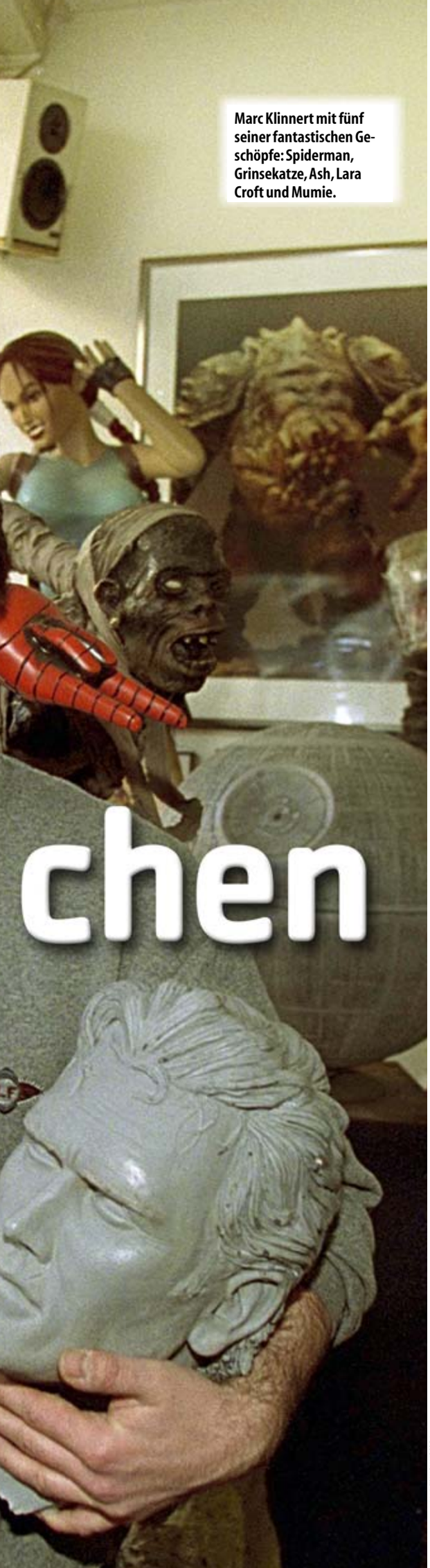
Ganz neu von Elsa: das „Microlink 56k Internet 2“ – laut Hersteller bestens für die Zukunft gerüstet. Begründung: Das Gerät beherrscht den neuen Übertragungsstandard „V.92“. Das heißt, Sie können Daten aus dem Internet mit einer Übetragungsrate von maximal 48 Kilobit statt bisher 33,6 Kilobit überspielen. Darüber hinaus soll der Aufbau einer Verbindung zum Internet fast doppelt so schnell möglich sein wie mit dem alten „V.90“-Standard. Weiterer Vorteil des neuen Übertragungssystems: Eine bestehende Verbindung zum Internet kann „geparkt“ werden, wenn Sie telefonieren wollen. Ein Gespräch ist also ohne Trennung und anschließenden erneuten Aufbau der Internet-Verbindung möglich. Das Microlink 56k Internet 2 ist ab sofort für 159 Mark im Handel erhältlich. Leider traf es zu spät in der Redaktion ein und konnte für diesen Test nicht mehr berücksichtigt werden.



Schnell – und doch zu spät: das neue Modem „Elsa Microlink 56k Internet 2“.



Die fantastis Sechs



Marc Klinnert mit fünf seiner fantastischen Geschöpfe: Spiderman, Grinsekatze, Ash, Lara Croft und Mumie.

chen



Klinnerts Frau Gaby kümmert sich um die Internet-Seite.



Tür an Tür mit Alice: Der Rock der Spielheldin hat beim Abguss etwas gelitten.



Der Techno Mage aus dem gleichnamigen Spiel: Die Gussform wird von Klinnerts Prototyp abgenommen.

Der 35-jährige Kölner Marc Klinnert erschafft Helden zum Anfassen: Er holt Computerspiel-Figuren aus ihrem Bildschirmdasein in die reale Welt – als lebensgroße Statue oder als kleines Modell für den Schreibtisch

Nicht weit vom Kölner Dom entfernt, in der Aachener Straße, liegt eine andere Welt: „Studio Oxmox“, das Atelier von Marc Klinnert. Schon durch das Schaufenster funkeln dem Besucher die schönen Augen von Lara Croft entgegen. Etwas weiter hinten, im Dunkeln, steht der riesige Nemesis, Bösewicht aus „Resident Evil 3“. Und kaum ist man eingetreten, wird man vom „Dungeon Keeper“ Horny begrüßt, der heute statt seiner Rüstung allerdings ein bequemes T-Shirt trägt. Neben ihm reißt ein Velociraptor sein Maul auf. Der pfeilschnelle Dinosaurier, der eigentliche Angstmacher in den „Jurassic-Park“-Filmen, setzt zum Sprung auf jeden an, der durch die Tür des Ateliers tritt. Doch momentan ist das normalerweise bunte Tier merkwürdig blass, fast weiß.

„Ich arbeite noch daran,“ erklärt Klinnert lächelnd. „Aber ich wollte schon immer mal einen Dinosaurier in Originalgröße bauen – und einen T-Rex kriege ich hier nicht rein.“

Tatsächlich findet sich kaum ein Fleckchen in den beiden kleinen Räumen, auf dem kein Held oder Monster aus einem Computerspiel steht. Ob in zwei Meter oder 20 Zentimeter Größe.

Der Kölner hat sein Hobby mittlerweile zum Beruf gemacht. Seine Karriere als Modellbauer begann mit dem Auftrag, eine lebensgroße Lara Croft zu bauen. Obwohl er nur wenig Erfahrung hatte, nahm Klinnert die Herausforderung an und bastelte mit der sprichwörtlichen heißen Nadel an der bekannten Brünetten. Rechtzeitig zu einer Computermesse sollte das gute Stück nämlich fertig sein.

„Wir haben noch auf der Fahrt zur Messe hinten im Wagen an der Figur gearbeitet,“ erinnert sich Klinnerts Ehefrau Gaby (35). „Aber letztendlich haben wir es geschafft, und die Figur wurde ein großer Erfolg.“

In der Tat stand die Lara-Croft-Figur fast in jedem größeren Spieleladen und in den meisten großen Elektronikmärkten. Selbst das Fernsehen zeigte Interesse an Klinnert – für den Rheinländer aber keine schöne Erinnerung: „Ein Team von SAT.1 war bei mir, um ein Interview zu bekommen. Ich wollte etwas über meine Arbeit und das Spiel erzählen. Der Reporter wollte aber nur wissen, was ich fühlte, als ich Laras Brüste modelliert habe. Nervtötend!“

Dennoch war Lara für Marc Klinnert eine Initialzündung: Seitdem fertigte er viele Figuren für die Spielebranche an, ist in Deutschland klar die Nummer Eins auf seinem Gebiet. Denkt ein Meister seines Faches daran, sein Können weiterzugeben?

„Ich habe schon Anfragen ab und zu. Aber die meisten Leute glauben, sie schauen mir ein paar Wochen zu, und dann können sie auch Figuren bauen. Das ist ein Irrtum. Ich habe



Horny stammt aus dem Spiel „Dungeon Keeper“.

Fotos: Thomas Brill



Ein Dino-Traum aus Styropor und Kunststoff nimmt Gestalt an: Klinnert greift dem noch zahnlosen Velociraptor tief in den Rachen.



Fast lebendig: So sieht Ashs Kopf an der kompletten Figur aus.

Jahre gebraucht, bis ich die besten Materialien entdeckt habe und lernte, wie ich die Figur so gut wie möglich hinkriege."

Denn das Wissen allein genügt nicht: Erst jahrelange Übung macht, neben dem nötigen Talent, aus einem Klotz Styropor, ein paar Klecksen Farbe und reichlich Zeit eine Lara oder einen Spiderman. Der Superheld war die bislang aufwendigste Arbeit des Figurenmachers: „Ich mußte jede einzelne Linie des Netzes auf dem Kostüm nachfräsen – immer und immer wieder. Ein Albtraum!"

Bei seinen Aufträgen ist Klinnert selbst nur für den Prototyp zuständig, das heißt, er baut eine einzelne Figur. Von der wird dann eine Abgussform für die Massenproduktion genommen. Wobei es sich aber um kleine „Massen" handelt.

„Die erste Lara hält noch den Rekord. Ich glaube, von ihr wurden etwa 1500 Stück produziert," sagt der Modellbauer. Kein Wunder also, dass die lebensgroßen Figuren nicht unter 1000 Mark zu bekommen sind – wenn überhaupt.

Obwohl ihn die Heldin Lara in der Spielbranche bekannt machte, hängt Marc Klinnert nicht sonderlich an den Schönen und Klugen der Spielewelt: Sein Herz gehört den fiesen, hässlichen und bösen Monstern. Was den meisten Menschen zumindest einen Schauer über den Rücken laufen lässt, sorgt beim Kölner Künstler für ein glückliches Lächeln.

„Ich liebe Horrorgeschichten, egal ob Filme oder Spiele," gibt er zu. Nur logisch, dass die Firma Infogrames Klinnert den Bau-Auftrag zu ihrem potenziellen Gruselhit „Alone in the Dark" gegeben hat, der im Mai in den Handel kommt. „Ich baue den Helden Edward in Kampfpose", erzählt der Kölner, „aber leider nicht in Lebensgröße." Die großen Gestalten machen dem 35-jährigen am meisten Spaß. Verständlich, wenn man weiß, dass die Größe beim Zeitaufwand nur eine untergeordnete Rolle spielt. Für eine kleine Figur braucht Klinnert etwa vier Wochen, für eine lebensgroße höchstens sechs.

Am Dino bastelt er nun schon ein paar Wochen – aus Spaß. Denn einen Auftrag hat er für den schuppigen Riesen bislang nicht. „Aber vielleicht hat die Filmfirma Interesse, die im Sommer ‚Jurassic Park 3' in die Kinos bringt. Ich könnte mir den Raptoren gut in den Foyers der Multiplex-Kinos vorstellen", erklärt Klinnert augenzwinkernd. Bei der Qualität seiner Arbeit wohl mehr als nur ein frommer Wunsch.

Apropos Wunsch: Was hat ein erfolgreicher Künstler wie Marc Klinnert noch für Träume?

„Ich würde wirklich gern einmal bei einer Filmproduktion mitmachen. Vielleicht sogar für einen Horrorfilm mal ein Monster entwerfen, das wäre schon cool."

Doch bis es soweit ist, wird der Kölner mit seinem Talent bestimmt noch etliche Helden aus der Computer- in die reale Welt holen. Und Monster natürlich auch. ■

Wenn Sie weitere Informationen suchen: 1 *S. 178*



Zuerst zeichnet Klinnert seine Vorstellung der Figur und schickt das Bild an den Auftraggeber. Ist der zufrieden, beginnt die Arbeit.



Der Sockel, das Monster und der untere Teil des Helden sind bereits fertig: Nun wird mit Airbrush-Technik Farbe aufgetragen.



Das Gesicht einer Figur ist besonders wichtig, schließlich soll es eine Emotion ausdrücken. Klinnert modelliert hier besonders sorgfältig.



Rumpf und Kopf werden erstmals auf den unteren Teil gesetzt: Die Figur wird dem gezeichneten Entwurf immer ähnlicher.



Ich und meine Magnum: Mega-Star Lara Croft brachte Marc Klinnert ersten Ruhm.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Spiel – Film

Ein Regisseur verfilmt ein Spiel – und beachtet dabei die Spielregeln

Nach mehr als zehn Jahren Arbeit bringt ein Rollenspiel-Fan sein Lieblingsspiel als spannenden Film ins Kino: „Dungeons & Dragons“[1]

Ridley Freeborn bewegt sich so vorsichtig, wie er nur kann: Er weiß, der scheinbar harmlose Gang ist gespickt mit tödlichen Fallen. Ein falscher Schritt könnte bereits sein letzter sein. Doch er hat keine Wahl – er muss das Drachenauge, einen riesigen Rubin, um jeden Preis erbeuten. Und der Stein muss irgendwo in diesen Gängen versteckt sein. Langsam schleicht er weiter. Doch plötzlich schießt ein Ball aus purem Feuer auf ihn zu und droht ihn zu verbrennen …

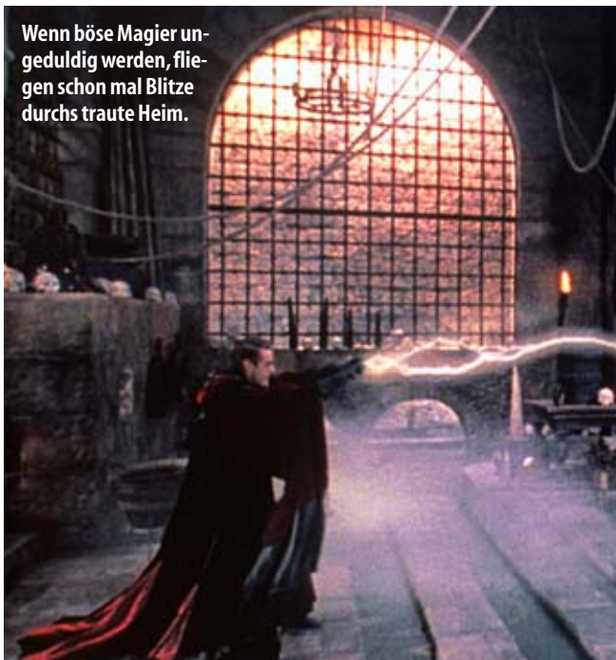
Dungeons & Dragons gehört zweifelsohne zu den positiven Überraschungen des bisherigen Kinojahres. Der Regieneuling Courtney Solomon brachte mit Hilfe des Erfolgsproduzenten Joel Silver („Matrix“) eine spannende Fantasy-Geschichte mit viel Humor und zahlreichen Anspielungen auf große Abenteuerfilme, wie die „Indiana-Jones“-Trilogie oder „Die Mumie“, auf die Leinwand.

Die Handlung: Der böse Magier Profion (herrlich fies: Jeremy Irons) will die Macht im Königreich Izmer an sich reißen. Doch die junge Herrscherin Savina (Thora Birch, „American Beauty“) ist unbesiegbar: Sie besitzt ein Zepter, mit der sie goldene Drachen kontrollieren kann. Deshalb sucht Profion nach einem weiteren, aber verschollenen Zepter, mit dem rote Drachen beherrscht werden können. Sein Handlanger, der mächtiger Krieger Damodar (Bruce Payne), geht bei seiner Suche nach Informationen über Leichen. Trotzdem stellen sich dem fiesen Duo ein paar Mutige entgegen. Dieb Ridley (Justin Whalin) und seine Freunde wollen Savina helfen und das Zepter vor Profion erreichen. Ein extrem gefährlicher Job für junge Helden …

Solomon kann nicht nur mit einer guten Geschichte, sondern auch mit Schauspiel-Legende Jeremy Irons („Das Geisterhaus“, „Stirb langsam 3“)aufwarten. Der Brite, eigentlich eher als Charaktermime in anspruchsvollen Rollen berühmt geworden, spielt den bösen Magier Profion so wunderbar überzogen, dass schon bald Spaß aufkommt. Kein Satz, kein Wort, bei dem Irons sein Gesicht nicht zur Fratze verzieht. Keine noch so unbedeutende Zeile Text, die er nicht mit der Inbrunst einer



Manchmal kommt einem alles zu den Ohren ‘raus: Bösewicht Damodar.



Wenn böse Magier ungeduldig werden, fliegen schon mal Blitze durchs traute Heim.

[1] sprich: „Dannschens and Dräggens“



Die goldenen Drachen kämpfen für die gute Herrscherin Savina um die Gleichheit aller Einwohner. Ihre roten Brüder schickt der böse Profion ins Feld.



Ein heiße Sache, auf die sich Ridley da eingelassen hat: Irgendwo im fallengespickten Labyrinth ist das Drachenauge versteckt – aber wo? Und wie lebend hinkommen?



Geschafft! Das Drachenauge zum Greifen nah, setzt Ridley seine Diebesfähigkeiten ein und sieht sich ganz genau um: Gibt es hier doch noch irgendwo eine tödliche Falle?

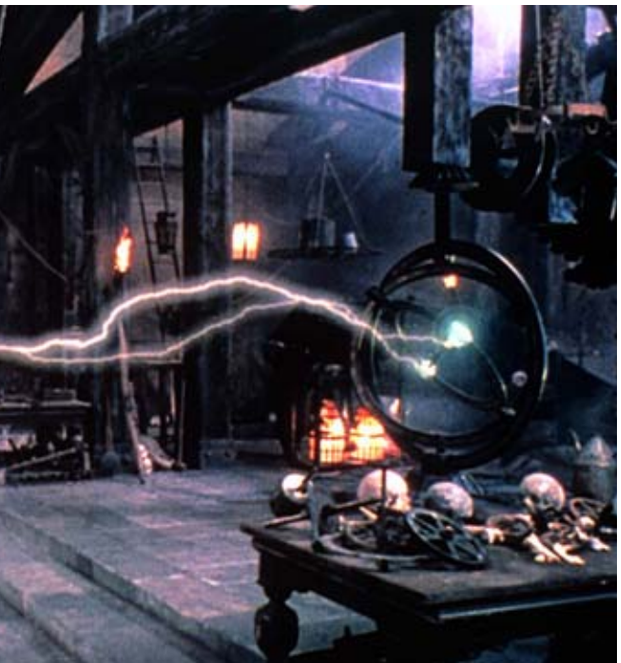


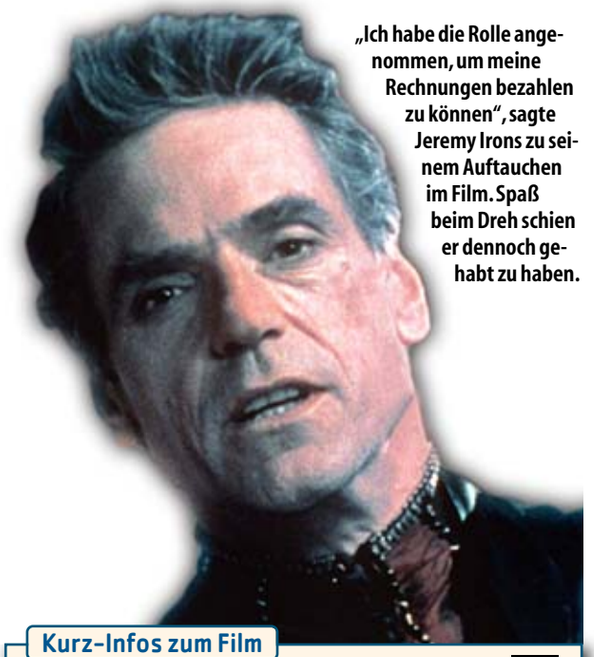
Ridley hat's böse erwischt. Ein Elfenkleriker versucht, dem verwundeten Dieb zu helfen. „Einhorn"-Zwerg Elwood zittert mit.

Shakespeare-Figur ausstößt. Sein gutes Gegenstück Ridley ist der hier zu Lande recht unbekannte Justin Whalin. Superhelden-Fans kennen ihn als Fotoreporter Jimmy Olson in der TV-Serie „Superman – die Abenteuer von Lois und Clark". Er ist der Kopf der guten Heldentruppe, die den Kampf gegen den bösen Zauberkundigen aufnnimmt. Und diese Helden wurden im Einklang mit den gültigen Regeln des Rollenspiels Dungeons & Dragons entworfen. Ein Merkmal, das den Regisseur als Fan entlarvt und allen regelmäßigen Besuchern der Fantasy-Welt einen Heidenspaß machen dürfte.

Held Ridley ist ein menschlicher Dieb, seine Lieblingswaffe ist das Langschwert. Sein Kumpel Snails ist ebenfalls ein Dieb, hat sich aber auf den Einsatz seines Dolches spezialisiert. Dazu stoßen die junge Magierin Marina und der Zwergenkämpfer Elwood. Norda, eine elfische Waldläuferin, komplettiert das Quintett gegen Profion. Kenner des Spiels können miträtseln und sich fragen, welche Zaubersprüche und magischen Gegenstände im Film zum Einsatz kommen – sie wurden ebenfalls alle dem Regelwerk des Spiels entnommen.

So erwachen die „Vergessenen Reiche" nach der Eroberung des Computers auch auf der Leinwand zum Leben. Wer also gern „Baldur's Gate[2]" oder „Icewind Dale"[3] gespielt hat, sollte ab 12. April unbedingt einen Abstecher ins Kino machen, um zu sehen, ob Ridley und seine Freunde den üblen Profion besiegen können. ■





„Ich habe die Rolle angenommen, um meine Rechnungen bezahlen zu können", sagte Jeremy Irons zu seinem Auftauchen im Film. Spaß beim Dreh schien er dennoch gehabt zu haben.

[2]sprich: „Gäit" [3]sprich: „Eiswind Däil"

Kurz-Infos zum Film

Start: 12. April 2001
Länge: 107 Min.
Ton: Dolby Surround
FSK: ab 12 Jahren

Genre: Abenteuer
geeignet: für Fans
Informationen im Internet: 1 S. 178

GEWINNSPIEL

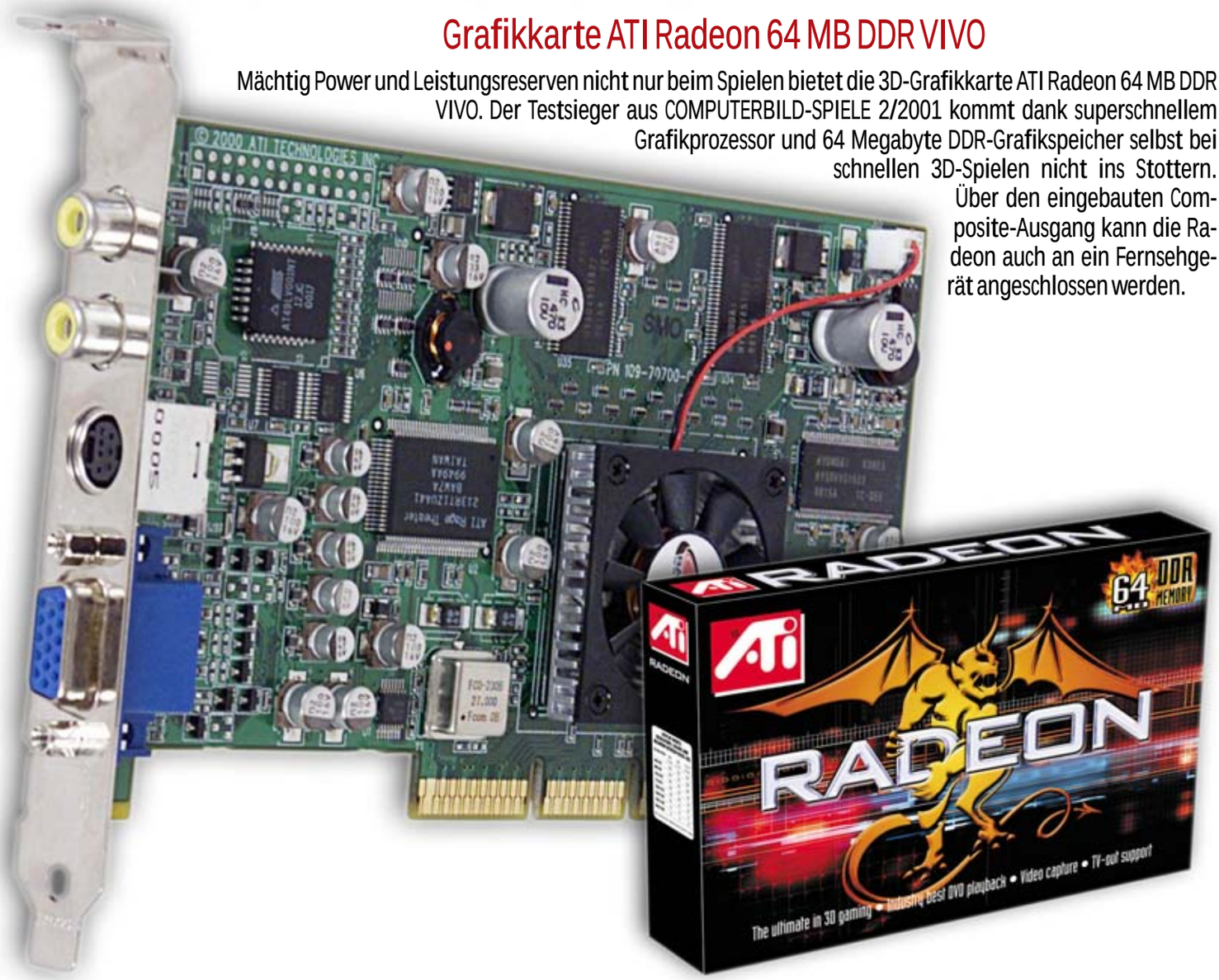
Preisfrage

Gewinnen Sie mit COMPUTERBILD-SPIELE und ATI Preise im Gesamtwert von 12 000 Mark. Viel Glück!

20 x 600 Mark

Grafikkarte ATI Radeon 64 MB DDR VIVO

Mächtig Power und Leistungsreserven nicht nur beim Spielen bietet die 3D-Grafikkarte ATI Radeon 64 MB DDR VIVO. Der Testsieger aus COMPUTERBILD-SPIELE 2/2001 kommt dank superschnellem Grafikprozessor und 64 Megabyte DDR-Grafikspeicher selbst bei schnellen 3D-Spielen nicht ins Stottern. Über den eingebauten Composite-Ausgang kann die Radeon auch an ein Fernsehgerät angeschlossen werden.



So machen Sie mit

Wieviel Geld würden Sie für eine neue Grafikkarte ausgeben?

1. Mir reicht die Grafikkarte aus, die in meinem Computer steckt.
2. Für eine neue Grafikkarte würde ich bis zu 300 Mark ausgeben.
3. Für eine neue Grafikkarte würde ich bis zu 600 Mark ausgeben.
4. Für eine Grafikkarte würde ich auch mehr als 600 Mark ausgeben.

COMPUTERBILD-SPIELE berät Sie auch beim Kauf einer neuen Grafikkarte. Doch wieviel Geld sind Sie bereit, für eine neue Grafikkarte auszugeben? Schreiben Sie die entsprechende Ziffer auf einer Postkarte an:

COMPUTERBILD-SPIELE
Stichwort „Gewinnspiel“
20623 Hamburg

Sie können auch per Fax oder per E-Mail teilnehmen.

Faxnummer: 040/34724601

E-Mail-Adresse:

preisfrage@computerbild-spiele.de

Bitte vergessen Sie die Absenderangabe nicht. Einsendeschluss ist Freitag, der 27. April 2001.

Es gilt das Datum des Poststempels beziehungsweise der E-Mail oder des Faxes. Mitarbeiter der Axel Springer Verlag AG sowie deren Angehörige dürfen leider nicht teilnehmen. Eine Auszahlung der Gewinne in bar ist nicht möglich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Spiele & MAD präsentieren:

Comic des Monats



Scan © 2001 Dino entertainment AG & Ruthe, MAD © 2001. EC. Comics. All Rights Reserved.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELEN MIT ZUSATZGERÄTEN

Richtig einrichten



Im Formel-1-Cockpit muss alles „wie angegossen“ sitzen. Und einwandfrei funktionieren. Auch beim Rennen am PC sollten Steuerknüppel, Lenkrad oder Spieletastatur perfekt laufen. Das erfordert aber ein bisschen Vorarbeit

Die Redaktion hat Sie im letzten Ratgeber (Heft 4/2001) mit dem richtigen Anschluss von Spielsteuergeräten vertraut gemacht. Die Verbindung ist hergestellt, alle Steuerungsprogramme (Treiber) sind installiert. Nun soll das gute Stück auch zeigen, was es kann. Doch dann die böse Überraschung: Im Rennspiel lenken Sie immer nur geradeaus, beim heißen Actiongefecht bleiben die Knöpfe der Spielmaus „kalt“. Woran liegt's? Viele Spiele erkennen zwar, dass ein Zusatzgerät angeschlossen ist. Sie sind aber trotzdem meist so programmiert, dass sie normalerweise nur auf Eingaben per Computer-Tastatur reagieren. Damit es auch mit dem neuen Steuergerät läuft, müssen Sie dem Spiel oft erst in speziellen, dafür vorgesehenen Menüs beibringen, wie es dessen Befehle befolgen soll. Häufig haben Sie es aber auch mit dieser Situation zu tun: Das Spiel bringt bereits eine Voreinstellung für Ihr Steuergerät mit, und zunächst funktioniert auch alles wunderbar. Aber die Belegung der diversen Tasten auf dem Eingabegerät ist so unglücklich gewählt, dass Sie schon nach kurzer Zeit Krämpfe in den Fingern bekommen. Die Standardeinstellung muss nämlich nicht unbedingt die beste sein. Eine individuelle Tastenbelegung kann dem Spielspaß kräftig auf die Sprünge helfen. Außerdem: In etlichen Spielen eines Typs haben Sie dieselben Aktionsmöglichkeiten, in einem 3D-Actionspiel etwa Schießen, Springen, Ducken und Seitwärtsbewegung. Damit Sie sich nicht jedesmal beim Kauf eines neuen Actions-Titels umgewöhnen müssen, können Sie Ihre vertrauten und bewährten Einstellungen meist übernehmen. Viele Hersteller von Steuergeräten liefern einen so genannten Profil-Manager mit. Damit sind Sie überhaupt nicht mehr an die Vorgaben eines Spiels gebunden, sondern können dem Gerät für jedes Spiel Ihre bevorzugten Befehle oder sogar ganze Befehlsabfolgen zuweisen. So manche schwierige Tastenkombination können Sie sich damit ersparen. Mehr darüber erfahren Sie im Kasten „Profil-Manager nutzen“ auf der nächsten Seite. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen anhand verschiedener Spiele, wie Sie ein Zusatzgerät richtig einrichten. Damit es nicht statt Action ein Trauerspiel gibt.

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

Profil-Manager nutzen

Einige Hersteller, wie Microsoft oder Saitek, bieten zu diversen Eingabegeräten passende, so genannte Profil-Manager an. Dabei handelt es sich um Programme, mit denen Sie das Steuergerät für jedes Spiel individuell „programmieren" können

1 Klicken Sie zunächst auf das Symbol Start, und ziehen Sie den Mauszeiger dann auf Programme, Microsoft-Hardware, SideWinder Game Controller Software und SideWinder Force Feedback 2. Klicken Sie anschließend auf SideWinder-Zentrale 4.0.

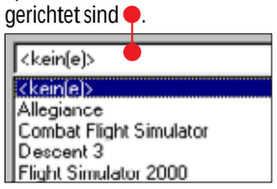
2 Daraufhin sehen Sie ein neues Fenster ●.



In diesem Fenster klicken Sie auf Systemsteuerung: Gamecontroller.

3 Wählen Sie dann Ihren Steuerknüppel aus, indem Sie beispielsweise auf die Zeile Microsoft SideWinder Force Feedback 2 und dann auf die Schaltfläche Eigenschaften klicken. Wenn Sie allerdings gleich ein neues Profil erstellen möchten, lesen Sie bei Schritt 5 weiter.

4 Unter dem ersten Karteireiter Profile können Sie für einige Spiele bereits vorhandene Profile auswählen. Klicken Sie dazu auf ▼. Sie sehen dann die Spiele, für die bereits Profile eingerichtet sind ●.

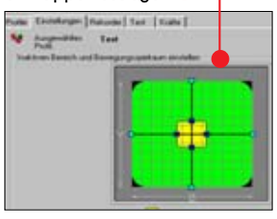


Wählen Sie ein Spiel aus, zum Beispiel Flight Simulator 2000, und klicken Sie auf Übernehmen. Klicken Sie dann noch zwei Mal auf OK. Ihr Steuerknüppel ist damit für den Flugsimulator von Microsoft eingestellt.

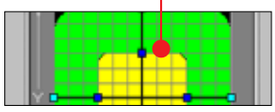
5 Wenn Sie ein neues Profil erstellen wollen, dann klicken Sie einfach im Fenster Eigenschaften von SideWinder auf Neu...

6 Geben Sie einen Namen für das neue Profil ein, zum Beispiel Dateiname: Test. Klicken Sie dann auf Speichern, um das Profil auf der Festplatte anzulegen.

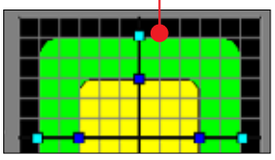
7 Klicken Sie anschließend auf den Karteireiter Einstellungen. Hier können Sie den Aktionsradius für den Steuerknüppel festlegen ●.



8 Klicken Sie zum Beispiel auf einen der dunkelblauen Punkte, und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Vergrößern Sie jetzt den gelben Bereich, in dem der Steuerknüppel keine Reaktion auslöst (gelb = inaktiver Bereich, grün = aktiver Bereich), indem Sie ihn nach links oben ziehen ●.



9 Verkleinern Sie danach noch den Bewegungsradius des Steuerknüppels, indem Sie mit der Maus auf den hellblauen Punkt klicken und die linke Maustaste gedrückt halten. Ziehen Sie dann den Mauszeiger in Richtung der sich kreuzenden schwarzen Linien ●.



10 Wählen Sie anschließend mit einem Klick den Karteireiter Rekorder aus.

11 Hier können Sie Tasten des Steuerknüppels ganze Befehlsketten zuweisen. Klicken Sie dazu auf das grüne Feld neben einer Taste ●.

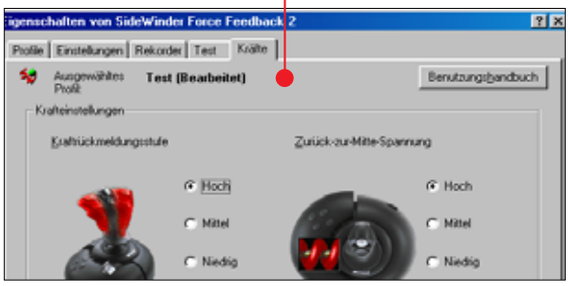


12 Klicken Sie dann in das schwarze Feld ●.

13 Wenn Sie beispielsweise in einem Spiel W, dann 1 und danach noch R drücken müssen, um eine Waffe auszuwählen und nachzuladen, dann drücken Sie jetzt nacheinander diese Tasten.

14 In dem schwarzen Feld sehen Sie daraufhin die Tastenfolge W 1 R. Klicken Sie auf OK. Im Spiel wird fortan diese Befehlsfolge durch Druck auf eine einzige Taste des Steuerknüppels erteilt. Wiederholen Sie die Schritte 11 bis 14 für alle Tastenfolgen, die Sie auf diese Weise zusammenfassen möchten.

15 Klicken Sie anschließend auf den Karteireiter Kräfte. Hier können Sie die Krafteffekte des Steuerknüppels einstellen ●.

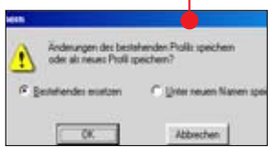


16 Unter Kraftrückmeldungsstufe wird die Auslenkkraft eingestellt. Stellen Sie die mit einem Mausklick etwa auf die Stufe Mittel ein.

17 Zurück-zur-Mitte-Spannung ist die Höhe des Widerstandes, den der Steuerknüppel Auslenkbewegungen entgegensetzt. Stellen Sie auch den beispielsweise auf Mittel ein.

18 Damit alle Einstellungen gespeichert werden, klicken Sie auf Übernehmen.

19 Daraufhin sehen Sie ein neues Fenster ●.



Bestätigen Sie einfach die gezeigte Auswahl mit einem Klick auf OK, um das neu erstellte Steuerungsprofil endgültig zu speichern.

20 Klicken Sie dann noch zwei Mal auf die Schaltfläche OK, um alle offenen Fenster wieder zu schließen.

21 Um die Standardeinstellungen wiederherzustellen, gehen Sie erneut gemäß den Schritten 1 bis 4 vor. Wählen Sie in Schritt 4 jedoch das Profil <kein(e)> aus, und klicken Sie auf Übernehmen. Klicken Sie anschließend noch zwei Mal auf die Schaltfläche OK, um die Fenster wieder zu schließen.

Guillemot Dual Analog Gamepad[1]

Spieletastatur-Einrichtung am Beispiel des Testsiegers aus COMPUTER-BILD-SPIELE 6/2000



Eine Spieletastatur (Gamepad) ist in mehreren Spieletypen „zu Hause". So lässt sich etwa das Action-Rollenspiel „Techno Mage"[2] hervorragend mit einer Spieletastatur spielen. Und so wird die richtig eingestellt:

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger dann auf Programme sowie auf TechnoMage.

2 Klicken Sie schließlich auf TechnoMage, um das Spiel zu starten.

3 Direkt im Hauptmenü von Techno Mage können Sie die Einstellungen der Spieletastatur noch nicht anpassen. Klicken Sie daher auf ●, um ein

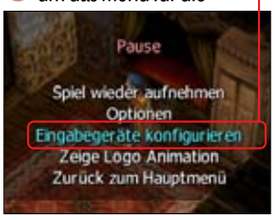


neues Spiel zu starten.

4 Drücken sie mehrmals die ↵-Taste, um den Dialog der Spielfigur zu beenden ●.

5 Drücken Sie anschließend die Esc -Taste.

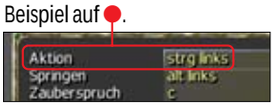
6 Klicken Sie dann auf ●, um das Menü für die



Steuerungs-Einstellungen aufzurufen.



7 Daraufhin sehen Sie die „ab Werk" eingestellten Tasten für die unterschiedlichsten Aktionen. Klicken Sie zum Beispiel auf ●.



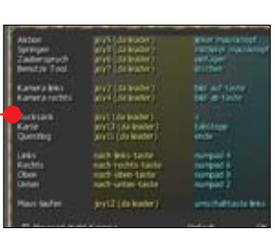
8 Drücken Sie dann die gewünschte Taste auf dem Gamepad. Auf dem Bildschirm wird daraufhin die neue Tastenbelegung gezeigt:
Aktion joy5 (da leader).

9 Belegen Sie anschließend auch die übrigen Tasten, wie in den Schritten 7 und 8 beschrieben ●.
Nur die Richtungstasten können nicht verändert werden, das Gamepad erkennt sie ohnehin automatisch.

10 Klicken Sie anschließend auf OK, um die neuen Einstellungen zu übernehmen und zu speichern.

11 Damit sind Sie wieder im Spiel. Mit einem Druck auf die Taste ● können Sie auswählen, ob Sie Ihre Spielfigur mit dem Mini-Steuerknüppel ● oder mit dem Steuerkreuz ● bewegen möchten.





[1] sprich: „Gihmoh Djuˈel Änalog Gämpädd" [2] sprich: „Tekno Madsch"

Microsoft Sidewinder Force Feedback[1] 2



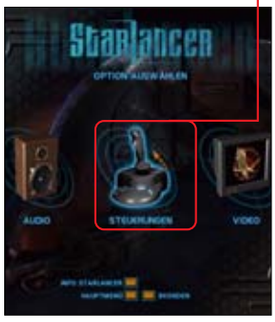
Steuerknüppel-Einrichtung am Beispiel des Testsiegers aus Heft 11/2000. Als Spiel diente „Starlancer“[2] von Microsoft

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf .

2 Klicken Sie anschließend auf das Feld.

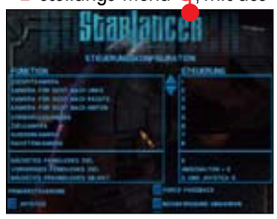


3 Ziehen Sie den Mauszeiger auf das Bild in der Mitte,



und klicken Sie es an.

4 Daraufhin sehen Sie das Einstellungs-Menü, mit dessen Hilfe Sie den Steuerknüppel für das Spiel einrichten können.



5 Nach Klicks auf die Symbole und können Sie sehen, welche Taste welcher Aktion zugeordnet ist.

6 Sie werden feststellen, dass bereits alle Tasten des Steuerknüppels bestimmten Aktionen zugewiesen sind.



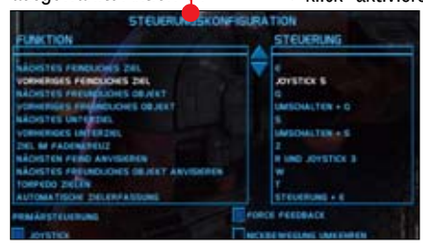
7 Wenn Sie mit dieser Belegung zufrieden sind, ist die Einrichtung des Steuerknüppels damit bereits abgeschlossen. Klicken Sie dann lediglich auf OK, um zum Hauptmenü des Spiels zurückzuschalten.

8 Andernfalls können Sie selbst entscheiden, welcher Aktion Sie welche Taste des Steuerknüppels zuordnen möchten. Klicken Sie dazu einen Eintrag mit der linken Maustaste an. Der erscheint daraufhin weiß statt blau. Drücken Sie dann die gewünschte Taste am Steuerknüppel.

9 Wenn Sie daraufhin folgende Meldung des Programms sehen, bestätigen Sie die Änderung mit einem Klick auf JA.



10 Unmittelbar im Anschluss sehen Sie die neue Tastenbelegung für die ausgewählte Aktion.



11 Verfahren Sie mit den anderen Tasten so, wie in den Schritten 8 bis 10 beschrieben.

12 Eine weitere Einstellungsmöglichkeit ist NICKBEWEGUNG UMKEHREN. Bleibt das kleine Feld frei, dann bewegen sich im Spiel Raumschiffe oder Flugzeuge nach oben, wenn Sie den Steuerknüppel nach vorn drücken, nach unten, wenn Sie den Steuerknüppel nach hinten ziehen. Wenn Sie dagegen das Feld vor der Zeile NICKBEWEGUNG UMKEHREN per Mausklick aktivieren, ist es umgekehrt: Dann bewegt sich das Raumschiff oder Flugzeug nach oben, wenn Sie den Steuerknüppel zu sich heranziehen. Und es bewegt sich abwärts, sobald Sie den Steuerknüppel nach vorne drücken.

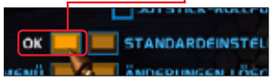
13 Sie können in diesem Menü auch die dritte Bewegungsachse des Steuerknüppels, die **Z-Achse** S.194, in Betrieb nehmen: Aktivieren Sie per Klick die JOYSTICK-ROLLFUNKTION. Im Spiel können Sie dann durch seitliches Drehen des Steuerknüppels weitere Bewegungen auslösen. Soll die Z-Achse nicht genutzt werden, so schalten Sie die JOYSTICK-ROLLFUNKTION ebenfalls per Mausklick wieder ab.



14 Sollten Ihnen Fehler unterlaufen sein, so können Sie alle Änderungen mit einem Klick auf rückgängig machen.



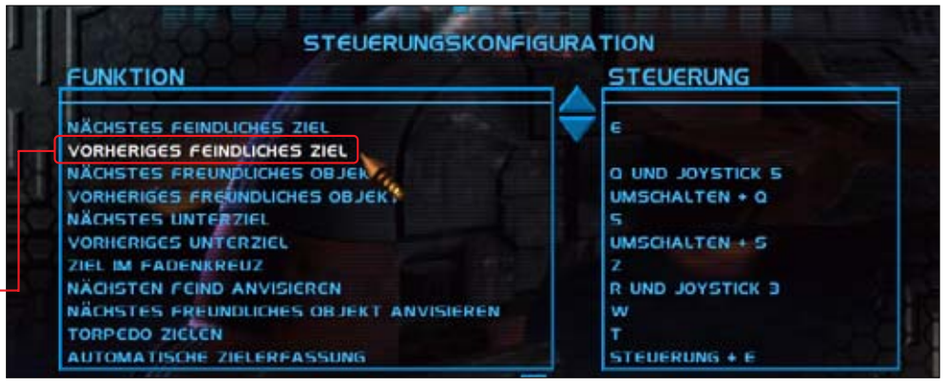
15 Ist alles nach Wunsch, klicken Sie auf, um die Einstellungen zu übernehmen.



16 Klicken Sie danach nur noch auf und anschließend noch ein Mal auf den Menüpunkt. Damit sind Sie dann direkt im Spiel und ab sofort mit dem „persönlich eingerichteten“ Steuerknüppel bestens vertraut.







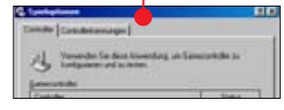
Spielemaus Saitek GM2 mit Action Pad[3]



Die Spielemaus GM2 von Saitek spielt vor allem mit Actionspielen ihre Stärken aus. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen anhand des Spiels „No One Lives Forever“[4], wie Sie die Spielsteuerung richtig fit machen

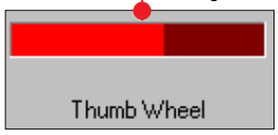
1 Klicken Sie zunächst auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Einstellungen. Klicken Sie auf Systemsteuerung, dann doppelt auf. Dann sehen Sie die Spieloptionen.





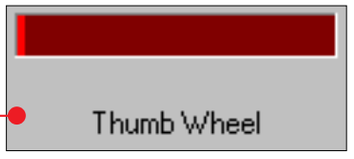
2 Klicken Sie auf den Karteireiter Controller, dann auf Saitek GM2 Action Pad OK. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Eigenschaften.

3 Ein Klick auf Kalibrieren ruft das nächste Menü auf. Darin können Sie das Rad am Action Pad einstellen. Bewegen Sie dazu das Rad mehrfach nach links und rechts, und zwar jeweils bis zum Anschlag. Auf dem Bildschirm sehen Sie, dass die Anzeige in beiden Richtungen fast voll ausschlägt. Drücken Sie anschließend einen beliebigen Knopf auf dem Action Pad.



4 Lassen Sie den Regler in die Mittelposition zurückfallen, und drücken Sie auf irgendeinen Knopf auf dem Action Pad.

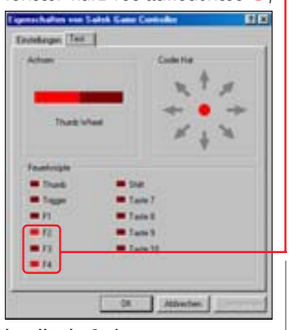
5 Klicken Sie auf den Karteireiter Test. Drücken Sie dann nacheinander alle Tasten



[1] sprich: „Meikrosoft Ssaidweinder Forß Fihdback“ [2] sprich: „Ssstahrlähnzer“ [3] sprich: „Äcksches Pädd“ [4] sprich: „Noh Wannn Liwws Forewwer“

Spielemaus Saitek GM2 mit Action Pad | Fortsetzung

auf dem Action Pad. Wenn die gedrückte Taste im Bildschirmfenster kurz rot aufleuchtet ●,



ist alles in Ordnung.

6 Klicken Sie auf OK, um dieses Fenster wieder zu schließen. Mit einem weiteren Klick auf OK verlassen Sie das Einstellungsmenü.

7 Starten Sie jetzt No One Lives Forever, indem Sie auf Start, Programme, Fox Interactive, No One Lives Forever und schließlich noch auf No One Lives Forever klicken.

8 Klicken Sie dann auf Launch und anschließend auf OK.

9 Daraufhin sehen Sie das Hauptmenü des Spiels ●. Klicken Sie auf Optionen.

10 Damit haben Sie das Optionen-Menü aufgerufen. Um die Steuerung einzustellen, klicken sie auf Steuerung.

11 Die Benutzung von Zusatzgeräten, beispielsweise Spielemäusen, ist normalerweise nicht freigeschaltet. Um das zu ändern, klicken Sie auf Joystick/Gamepad benutzen.

12 Das Spiel weist Sie mit einer Meldung darauf hin, dass die Spielsteuerung konfiguriert werden muss ●. Klicken



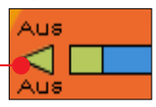
Sie auf Ja.

13 Jetzt können Sie die Einstellung für den Schubregler auf dem Action Pad festlegen. In 3D-Action-Spielen ist die „Seitwärtsbewegung" dafür besonders gut geeignet. Klicken Sie dazu drei Mal auf ▶, um das Menü Links/rechts feuern aufzurufen.

14 Klicken Sie danach auf Achse [Keine]. Die Zeile sieht dann so aus: Achse [Thumb Wheel].

15 Anschließend klicken Sie unter dem Menüpunkt Todeszone so lange auf ◀ am linken Bildrand, bis die gesamte Anzeige im Balken verschwunden ist.

16 Klicken Sie dann ein Mal auf den anderen Pfeil ▶. Die Anzeige im Balken sieht daraufhin so aus ●.



17 Lassen Sie die anderen Einstellungen unverändert, und klicken Sie auf ◀.

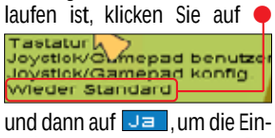
18 Klicken Sie anschließend auf die Zeile Steuerung konfigurieren.

19 Im folgenden Menü können Sie weitere Tasten für die Spielfigur festlegen ●. Klicken Sie auf den ersten Menüpunkt Vorwärts W. Jetzt können Sie für die Aktion „Vorwärts" eine neue Taste festlegen. Drücken Sie eine Taste auf dem Action Pad oder der Maus. Hinter der Standardbelegung wird dann die soeben ausgewählte Taste gezeigt: Vorwärts W, Joystick Taste 10.

20 Legen Sie auf die gleiche Weise auch andere Tasten in diesem Menübereich fest. Beachten Sie, dass Sie nicht alle angebotenen Aktionen auf der Maus und dem Action Pad unterbringen können. Wählen Sie daher nur diejenigen, die Ihnen am wichtigsten erscheinen. Klicken Sie dann auf ▶, um auch die anderen möglichen Aktionen sehen zu können. Ändern Sie auch hier Tasten nach Ihren Wunschvorstellungen, wie unter 18 und 19 beschrieben.

21 Klicken Sie auf ◀, um die Einstellungen zu übernehmen. Wenn Sie mit der Tastenbelegung zufrieden sind, klicken Sie erneut auf ◀ und lesen bei Schritt 23 weiter.

22 Falls Ihnen bei den Eingaben ein Fehler unterlaufen ist, klicken Sie auf ●



und dann auf Ja, um die Einstellungen zurückzusetzen. Die Einstellung für den Schubregler ist davon allerdings nicht betroffen. Gehen Sie dann erneut gemäß den Schritten 18 bis 21 vor.

23 Klicken Sie danach auf Spiel.

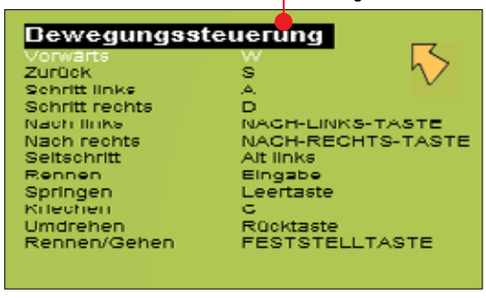
24 Im folgenden Menü können Sie dann noch allgemeine Spieleinstellungen festlegen. Die wichtigste ist Immer rennen. Mit einem Klick auf Ja aktivieren Sie diese Einstellung. Die Spielfigur läuft dann schneller, statt behäbig durch die Gänge zu schleichen.

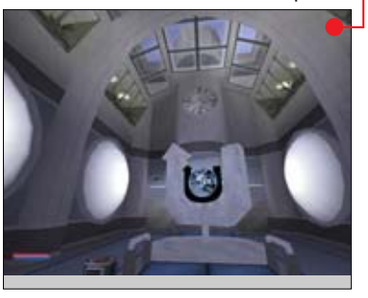
25 Klicken Sie dann wieder auf ◀, um auch diese Einstellung zu übernehmen.

26 Klicken Sie abschließend auf Einzelspieler, um mit dem Spiel zu beginnen.

27 Testen Sie die Einstellungen, indem Sie im Spiel einige Aktionen auslösen ●. Sie kommen jederzeit per Druck auf die Esc-Taste zum Hauptmenü zurück, um dort einzelne Einstellungen wieder zu ändern. Per Klick auf Spiel fortsetzen sind Sie dann wieder im Spiel.







Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel[5]



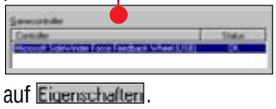
Rennspiele machen erst mit einem Lenkrad richtig Laune. Am Beispiel des Titels „Grand Prix 3"[6] aus dem Hause Microprose zeigt COMPUTERBILD SPIELE Ihnen, wie Sie das Lenkrad korrekt einstellen

1 Zunächst muss das Lenkrad richtig **kalibriert** S.194 werden. Klicken Sie auf Start, auf Einstellungen und dann auf Systemsteuerung.

2 Klicken Sie anschließend mit der linken Maustaste doppelt auf das Symbol ●.



3 Markieren Sie die Typenbezeichnung des Lenkrades per Klick auf ●. Klicken Sie dann



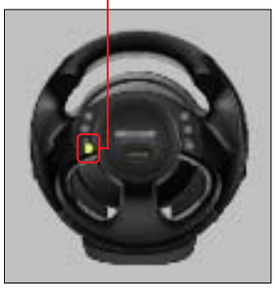
auf Eigenschaften.

4 Klicken Sie auf den Karteireiter Testen.

5 Testen Sie die Funktion des Lenkrades: Drehen Sie es ganz nach links und ganz nach rechts. Auf dem Bildschirm sehen Sie die Bewegungen ●.



6 Drücken Sie jetzt die einzelnen Tasten am Lenkrad. Die jeweils gedrückte Taste leuchtet im Bild auf ●.



7 Treten Sie anschließend nacheinander auf die Pedale. Wiederum gibt's zur Kontrolle eine optische Rückmeldung auf dem Bildschirm ●.



8 Wenn Sie jetzt auf den Karteireiter Schemata klicken, dann können Sie ein so genanntes Profil erstellen. Wie das geht, lesen Sie im Kasten „Profilmanager benutzen" auf der zweiten Seite dieses Ratgebers.

9 Klicken Sie dann auf den Karteireiter Kräfte.

10 In diesem Menü können Sie unter dem Punkt Kraftrückmeldungsstufe die Stärke der Kraftrückmeldung des

[5]sprich: „Mikrosoft Ssaidwinder Forß-Fihdbäck Whih" [6]sprich: „Grohnp Prih"

Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel | Fortsetzung

Lenkrades einstellen. Belassen Sie es zunächst bei der Voreinstellung Hoch. Drücken Sie testweise eine beliebige Taste am Lenkrad. Wenn Ihnen die Rückmeldung zu stark ist, wählen Sie per Mausklick eine niedrigere Stufe aus.



11 Unter dem Eintrag Zurück-zur-Mitte-Spannung wird der Widerstand eingestellt, den das Lenkrad den Drehbewegungen entgegensetzt. Ist Ihnen der voreingestellte Wert Hoch zu stark, so wählen Sie eine niedrigere Stufe.



12 Lassen Sie bei der vorgeschlagenen Option Vom-hinten-Kräfte dem Rad zuordnen das Häkchen stehen. Dann spüren Sie auch Kräfte, die auf Bug oder Heck Ihres Fahrzeugs wirken, im Lenkrad.

13 Klicken Sie auf OK. Tippen Sie dann unter Dateiname: beispielsweise test ein. Klicken Sie anschließend auf Speichern und auf OK, um das Fenster zu schließen. Die Kalibrierung des Lenkrades unter Windows ist damit abgeschlossen.

14 Starten sie jetzt das Spiel, indem Sie auf die Flächen Start, Programme, Microprose, Grand Prix 3 und Grand Prix 3 klicken.

15 Klicken Sie im Hauptbildschirm von Grand Prix 3 zunächst auf Hauptmenü.

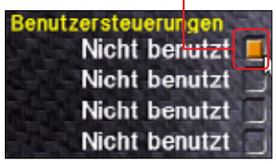
16 Mit einem Klick auf Optionen rufen Sie dann das Menü für die Spieleinstellungen auf.

17 Klicken Sie anschließend auf Steuerung. Ein Klick auf Spezial führt weiter zum Menü für die Steuerungseinstellungen.

18 Sie sehen dann das Einstellungsmenü von Grand Prix 3.



Klicken Sie darin auf.



19 Wählen Sie dann das Lenkrad aus, und klicken Sie auf OK.



20 Um einen möglichst realistischen Lenkeinschlag im Spiel zu erzielen, klicken Sie unter Max. Lenkradeinschlag so oft auf den Pfeil, bis die Anzeige bei 18 Grad steht.

21 Dann sollten Sie noch die Kraftrückmeldungseffekte ändern, denn die Steuerungsprogramme für das Force Feedback Wheel erzeugen in der Standardeinstellung zu starke Kräfte. Klicken sie daher bei der Option Force-Feedback unter dem Menüpunkt Einstellung so oft auf den Pfeil, bis der Balken 50% zeigt.

22 In diesem Menü müssen Sie jetzt nur noch eine Einstellung verändern. Klicken Sie bei Boxensignalgeber auf, und wählen Sie dann den Punkt Steuerung A aus.

23 Im nächsten Menü klicken Sie auf Feuer 2 und bestätigen die Eingabe mit einem Klick auf OK.

24 Jetzt muss das Lenkrad noch feinkalibriert werden. Klicken Sie dazu auf Steuerung kalibrieren, um das Lenkrad optimal dem Spiel Grand Prix 3 anzupassen. Dass Sie das Lenkrad erneut kalibrieren müssen, obwohl Sie es unter Windows bereits getan haben, hat folgenden Grund: Unter Windows erfolgt die „Grundeinstellung" und im Spiel dann nur noch die „Feinabstimmung". Ohne die richtige Grundeinstellung bekommen Sie im Spiel meist keine vernünftige Feinabstimmung hin – und der Wagen gerät leicht aus der Spur.

25 Drehen Sie das Lenkrad bis zum Anschlag nach links. Der so ermittelte Kraftwert wird in Zahlen gezeigt. Halten



Sie das Lenkrad in der Anschlag-Position fest, und drücken Sie dabei eine beliebige Taste am Lenkrad.

26 Drehen Sie das Lenkrad dann bis zum Anschlag nach rechts. Sie sehen dann den für diese Richtung ermittelten Wert. Halten Sie das Lenkrad



wiederum fest, und drücken Sie abermals eine beliebige Taste am Lenkrad.

27 Drehen Sie das Lenkrad dann in die Mittelstellung zurück, und drücken Sie erneut eine Taste.

28 Anschließend ist der Beschleunigungswert einzustellen. Treten Sie dazu das „Gaspedal" (das rechte also) voll durch. Sie sehen den Wert für die Beschleunigung. Lassen Sie



den Fuß auf dem „Gas", und drücken Sie wieder eine Taste am Lenkrad. Lassen Sie dann das Gaspedal los, und drücken Sie erneut einen Knopf, um die Einstellung abzuschließen.

29 Jetzt fehlt nur noch die Bremse. Treten Sie dazu das linke Pedal bis zum Anschlag durch, und halten Sie es in dieser Stellung gedrückt. Sie sehen den ermittelten Wert. Dann drü-

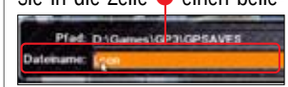


cken Sie wieder eine beliebige Taste am Lenkrad.

30 Lassen Sie jetzt das Pedal los, und drücken Sie erneut irgend eine Taste am Lenkrad. Die Kalibrierung ist beendet.

31 Klicken Sie dann auf OK, um die Einstellungen zu übernehmen.

32 Speichern Sie abschließend noch alle Einstellungen ab. Klicken Sie dazu auf Steuerung sichern, und tippen Sie in die Zeile einen beliebigen Namen ein, etwa Lenkrad 1.con. Klicken Sie dann auf OK.



33 Im daraufhin geöffneten Fenster wird bestätigt, dass die Einstellungen gespeichert sind. Klicken Sie auf



OK, um das Fenster wieder zu schließen.

34 Geschafft! Sie sehen jetzt noch mal alle Einstellungen im Überblick. Klicken Sie auf Zurück und dann auf OK.

35 Jetzt fehlen nur noch Klicks auf Zurück und auf Fahren – dann können Sie sich ins Renngetümmel auf der Piste stürzen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

So installieren Sie ein Spiel

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird

Installation von PC-Spielen

So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

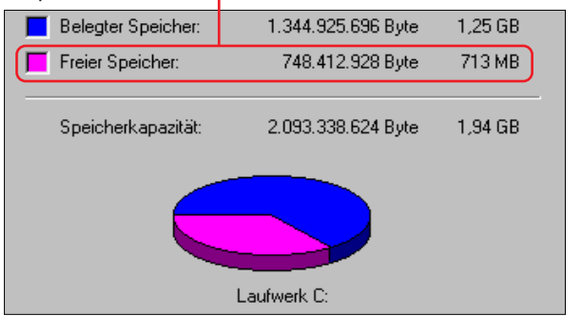
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



Es folgt ein Klick mit der *rechten* Maustaste auf



dann einer mit der linken Maustaste auf Eigenschaften. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Platz auf der Festplatte ablesen.



Um freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe übernächste Seite).

2 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



Normalerweise wird daraufhin ein neues Fenster geöffnet,



und die Installation startet automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

3 Startet die Installation nicht automatisch, dann gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie doppelt auf



Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol des Laufwerks, in dem die Spiel-CD-ROM liegt. In der Regel ist das



Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.

4 Suchen Sie die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie



oder



oder

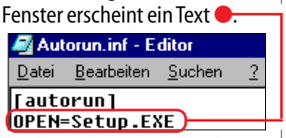


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

5 Hat die Installationsdatei einen anderen Namen, so können Sie den meist wie folgt herausfinden: Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



Daraufhin sehen Sie ein Auswahlmenü. Klicken Sie darin auf Öffnen... Ein weiteres Fenster mit dem Namen „Autorun.inf – Editor" wird geöffnet. In diesem Fenster erscheint ein Text:



Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

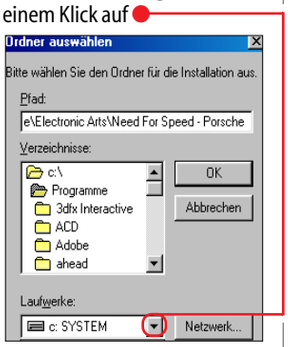
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf [X]. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

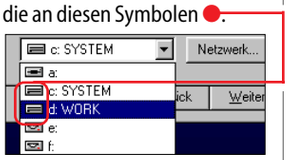
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene Partitionen S.194 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf



wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie weitere Festplatten oder Festplattenpartitionen wählen können. Sie erkennen die an diesen Symbolen:



Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter

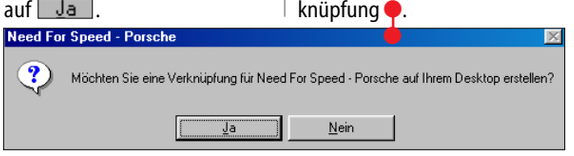


eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein.

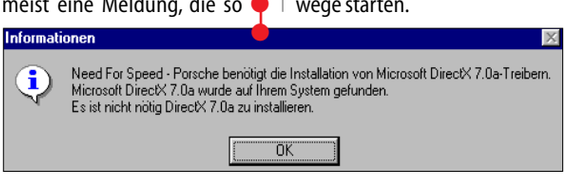
Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

10 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK. Sie werden gegebenenfalls gefragt, ob der gewünschte Programmordner: erstellt werden soll. Klicken Sie auf Ja.



11 Die meisten Spiele schlagen Ihnen nach der Installation des eigentlichen Programms vor, auch die Windows-Erweiterung Direct-X zu überspielen.

Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so

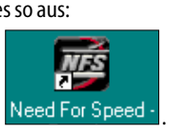


oder sehr ähnlich aussieht.

In diesem Fall ist es nicht nötig, Direct-X zu installieren. Klicken Sie auf OK. Haben Sie dagegen eine ältere Direct-X-Version oder gar keine, dann installieren Sie die aktuelle Version. Die neueste Direct-X-Version finden Sie in jedem Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE.

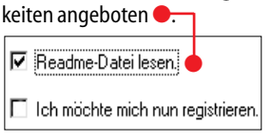
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.



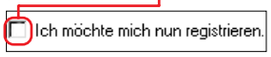


Hier stand im Heft eine Anzeige.

Installation von PC-Spielen

Durch einen Klick ins jeweilige Kästchen entscheiden Sie, ob Sie von diesen Optionen Gebrauch machen wollen oder nicht. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich dafür, die „Readme-Datei" (Lies-mich-Datei) zu lesen. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige letzte Änderungen, die nicht mehr ins Handbuch aufgenommen wurden.

Eine Produktregistrierung ist nur dann sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten jedoch nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, auf eine Registrierung zu verzichten. Per Klick ins entsprechende Kästchen



löschen Sie das Häkchen darin und verzichten so auf eine Registrierung. Anschließend klicken Sie auf Fertigstellen.

So gehen Sie vor, wenn sich die Bedienungsanleitung lediglich als Datei auf der CD-ROM befindet

Leider liegt nicht allen Spielen ein gedrucktes Handbuch bei. In einem solchen Fall sollten Sie die Bedienungsanleitung für das Programm aber immerhin als so genannte „PDF-Datei" im Verzeichnis der CD-ROM finden.

Um eine solche Datei lesen zu können, benötigen Sie allerdings das Programm „Acrobat Reader".

COMPUTERBILD-SPIELE-Leser finden die jeweils neueste Version dieses Programms jeden Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen Ausgabe. Wie Sie den Acrobat Reader installieren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen und Anleitungen zur Heft-CD-ROM.

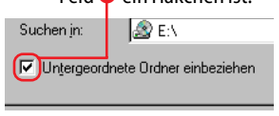
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

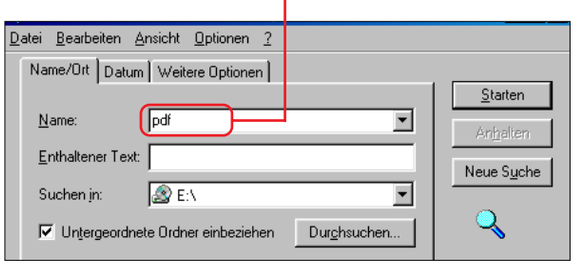
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf , und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

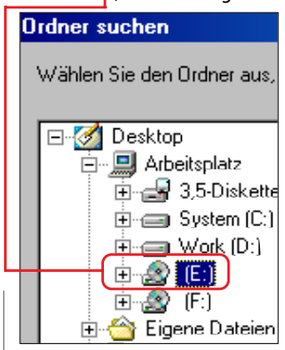
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein . Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





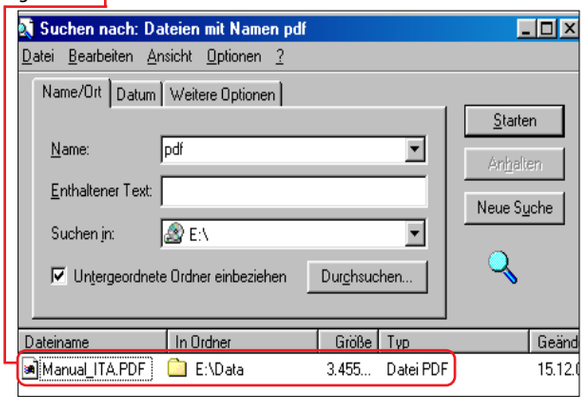
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

4 Sie sehen dann ein weiteres Bedienfeld. Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk nach den PDF-Dateien gesucht werden soll. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD-ROM befindet , und bestätigen Sie



Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Nach einem Klick auf Starten beginnt der Computer, die CD-ROM nach PDF-Dateien zu durchsuchen.

5 Bereits nach kurzer Zeit sehen Sie die entdeckte(n) PDF-Datei(en) im unteren Eingabefeld .



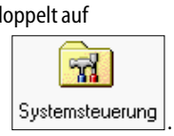
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader" selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

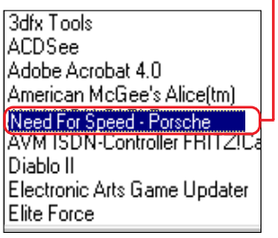


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



4 Es folgt ein Klick auf Installieren/Deinstallieren.

5 Sie sehen eine Liste sämtlicher Programme (also auch aller Spiele), die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel .



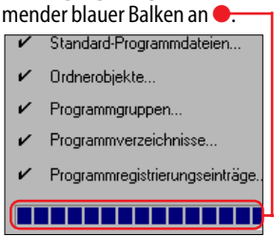
Klicken Sie diese Zeile an.

6 Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie einfach auf Hinzufügen/Entfernen.

7 Im nächsten Fenster werden Sie sicherheitshalber gefragt, ob Sie das Programm wirklich löschen möchten. Wenn Sie dessen tatsächlich sicher sind, antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

Achtung: Sobald Sie auf Ja geklickt haben, wird das Programm unwiderruflich von Ihrem Computer gelöscht!

8 Den Fortschritt des Löschvorgangs zeigt ein zunehmender blauer Balken an .

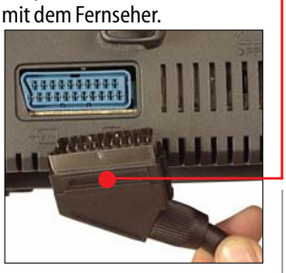


Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

Installation von Konsolenspielen

Playstation und Playstation 2

1 Verbinden Sie die Konsole per Scart-Kabel S.194 mit dem Fernseher.



2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV" drücken.

3 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's.

Gamecube



1 Verbinden Sie die Konsole per Scart-Kabel mit dem Fernsehgerät.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV" drücken.

3 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's, dem Spielspaß steht jetzt nichts mehr im Wege.

Xbox



1 Falls Sie ein Scart-Kabel verwenden, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV" drücken. Weiter mit Schritt 5.

3 Verwenden Sie statt eines Scart-Kabels ein Antennenkabel, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

4 Wählen Sie den passenden Fernsehkanal aus. Das ist in der Regel Kanal 36.

5 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schließen Sie die Laufwerksschublade – los geht's.

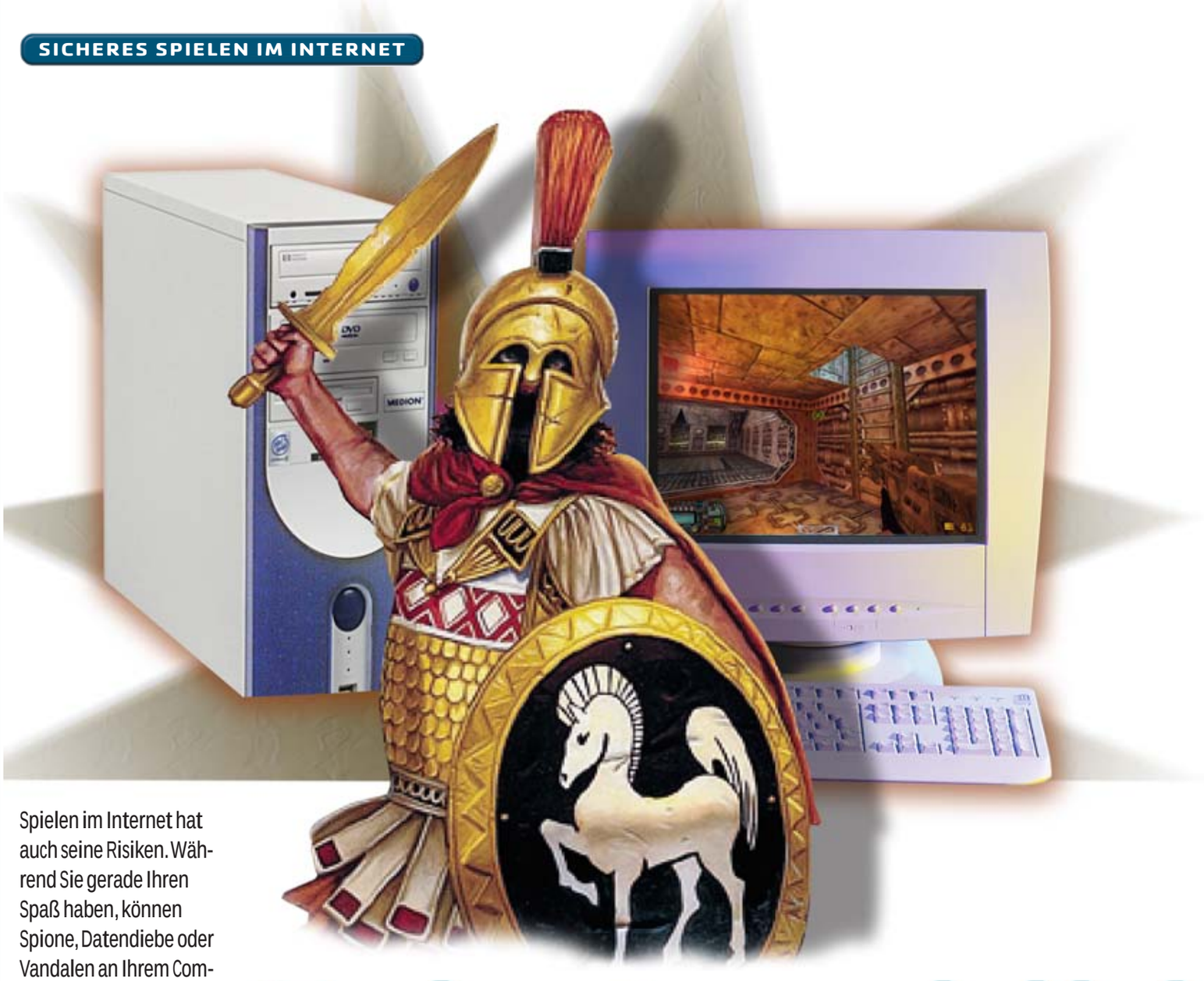
Gameboy, Gameboy Color und Gameboy Advance



1 Spielmodul in den Gameboy stecken, einschalten – los geht's.

2 Achtung: Spiele mit der Aufschrift „Only For Gameboy Color" funktionieren nur mit dem Gameboy Color. Advance-Spiele laufen grundsätzlich *nur* mit dem Gameboy Advance.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Spielen im Internet hat auch seine Risiken. Während Sie gerade Ihren Spaß haben, können Spione, Datendiebe oder Vandalen an Ihrem Computer schlimmen Schaden anrichten. COMPUTER-BILD-SPIELE zeigt, wie Sie sich schützen können

Schutzschild

Thomas Linz (21) hat mal wieder Schweiß treibende Stunden im weltweiten Datennetz Internet verbracht und bei hitzigen Spielpartien einige siegreiche Schlachten geschlagen. Aber gerade als der Student aus Berlin die Verbindung zum Internet trennen will, passiert es: Zunächst meldet sich das Diskettenlaufwerk lautstark zu Wort. Anschließend öffnet und schließt sich die Schublade des CD-ROM-Laufwerks – und das ohne Zutun des Besitzers. Doch nicht nur das: Mit ungläubigem Staunen verfolgt Linz, dass sich anschließend der Mauszeiger wie von Geisterhand über den Bildschirm bewegt, Programm-Ordner und Dateien öffnet. Hilflos muss er mit ansehen, wie seine wichtigen Daten nach und nach gelöscht werden. Hektisch versucht der Spieler, mithilfe von Mausklicks und verschiedenen Tastenkombinationen dem mysteriösen Treiben auf dem Bildschirm Einhalt zu gebieten. Aber erst brutales Ziehen des Netzsteckers beendet das grausame Spiel.

Attacken aus dem Internet

Ein Fachmann klärt den verunsicherten Studenten auf. Er sei Opfer eines sogenannten **Hacker**[1]-**Angriffs** S.194 geworden. Als Thomas Linz sich im Internet noch sorglos erbitterte Schlachten mit seinen Mitspielern lieferte, hatte sich unbemerkt ein Programm auf dem Computer installiert, das nach Schwachstellen im System Ausschau hielt. Da Linz kaum Sicherheitsvorkehrungen für seinen Computer getroffen hatte, war es für den anonymen Eindringling ein Leichtes, Zugang zum Computer des Berliners zu bekommen. Innerhalb kürzester Zeit erlangte er die völlige Kontrolle über das gesamte System. Linz wurde von seinem eigenen Computer ausgesperrt.

Dieses – konstruierte – Beispiel ist sicherlich der schlimmste anzunehmende Ernstfall, aber deswegen nicht unrealistisch.

Gefährdung von Vielspielern

Gerade, wer leidenschaftlich gern im Internet spielt, ist gefährdet. Warum? Ein Spiel wie beispielsweise „Half-Life[2] (deutsche Version)“ nimmt immer von derselben Schnittstelle im Computer aus, dem **Port** S.194, Verbindung mit dem Internet auf. Findige Hacker kennen natürlich diese Port-Adressen und wählen sie bevorzugt als Angriffsziel aus. Je länger Sie spielen, desto höher ist die Gefahr einer solchen Attacke. Außerdem: Viele dieser Aktionen laufen „im Stillen“ ab. Meistens bekommen Sie gar nicht mit, was gerade an Ihrem Computer passiert. Neugierige Naturen, die „nur mal so schauen“ wollen, was sich auf der Festplatte eines anderen alles verbirgt, gibt es ebenso wie Kriminelle, die es auf Geheimzahlen für Bankkonten oder Kreditkartennummern abgesehen haben.



Während Sie im Internet-Spiel außerirdische Wesen jagen, machen reale Eindringlinge Jagd auf Ihre Daten.

Welche Programme bieten Schutz?

Eines muss jedem Computer-Benutzer klar sein: Es gibt im Internet keine absolute Sicherheit. Jedes Schutzprogramm kann mit genügend krimineller Energie geknackt oder umgangen werden. Aber man kann ohne großen Aufwand die Sicherheit der Daten beträchtlich steigern.

Mit einer sogenannten **Personal Firewall**[3] S.194 (wörtlich übersetzt: „Persönliche Feuerwand“), machen Sie es potenziellen Angreifern wesentlich schwerer. Diese Programme arbeiten wie eine Art Schutzwall und wehren Angriffe von außen

[1] sprich: „Häcker“ [2] sprich: „Hahf-Leif“ [3] sprich: „Pörssenäll Feierwohl“ [4] sprich: „Ätdsch off Empeies“ [5] sprich: „Bläck Eis Difender“

ab. Während Sie im Internet eine Runde Half-Life (deutsche Version) oder „Age of Empires“[4] spielen, beißen sich Eindringlinge an dem Schutzwall die Zähne aus. Die Einrichtung einer solchen Firewall kann aber bisweilen sehr kompliziert geraten (siehe auch Kasten „Wie Personal Firewalls arbeiten“ rechts). So kann eine falsche Konfiguration auch Ihrem Lieblingsspiel den Zugang ins weltweite Datennetz verwehren oder beim Start zum Absturz des Computers führen, weil das Spiel eine Internet-Verbindung benötigt.

Einige Firewalls geben ständig Warnmeldungen aus, und das auch bei ganz normalen Vorgängen, beispielsweise E-Mail-Abruf oder -Versand. Genervt davon, ständig jeder Computer-Aktivität „Erlaubnis zu erteilen“, gewährt man doch man schnell einem Programm Zugangsrechte, das sich im Nachhinein als Schädling entpuppt.

Virensuchprogramme sind kein Ersatz

Antivirenprogramme sind nicht geeignet, Ihren Computer vor Hacker-Angriffen zu schützen. Sie helfen jedoch bei schon infizierten Computern und testen E-Mails und aus dem Netz überspielte Dateien auf Viren und **Trojaner** S.194. Manche Trojaner ermöglichen einfachen Zugriff per Internet auf Ihren Computer. Deswegen sollte Ihr Anti-Viren-Programm immer eingeschaltet sein.

Schützenhilfe im Kampf gegen Diebe

Die Firewall „BlackICE Defender“[5] vom Hersteller Network ICE erlaubt Programmen, also auch Spielen, den Zugang zum Internet erst einmal grundsätzlich. Bei verdächtigem Verhalten und eindeutigen Angriffen jedoch wird BlackICE aktiv. Hacker-Attacken werden von der Firewall unterbunden, bevor sie Schaden anrichten können. Sobald ein Programm auf eine verdächtige Anfrage aus dem Netz antworten will, blockiert BlackICE den Vorgang oder sperrt ihn wahlweise auch für immer. So gewährleistet das Programm mehr Schutz beim Spielen. COMPUTERBILD-SPIELE erklärt Ihnen, wie Sie die Firewall BlackICE auf Ihrem Computer installieren und so einrichten, dass Daten-Spione nur wenig Chancen haben. Zum Schluss noch dieser Hinweis: Die besten Personal Firewalls „sprechen“ nur englisch – BlackICE bildet da keine Ausnahme. Die Bedienungsfreundlichkeit entschädigt aber für dieses Manko.

WIE PERSONAL FIREWALLS ARBEITEN

Personal Firewalls sind Abwehrmaßnahmen gegen unliebsame Eindringlinge. Die Redaktion erklärt Ihnen die Methoden, mit denen Kriminelle vorgehen, und wie Firewalls darauf reagieren

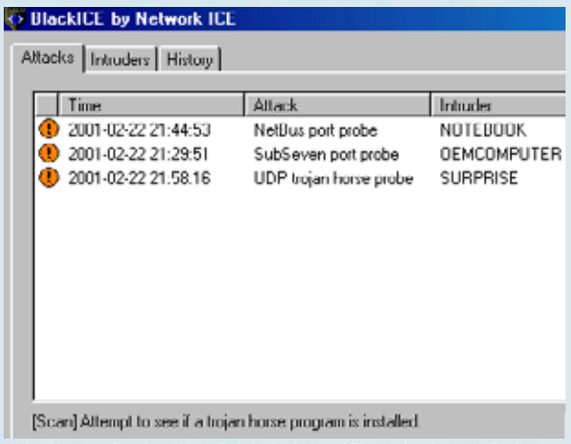
Um die Arbeitsweise einer „**Personal Firewall**“ S.194 zu verstehen, ist es hilfreich zu wissen, wie **Hacker** S.194-Attacken in der Regel ablaufen. Am häufigstem nistet sich zunächst ein so genanntes „**Trojanisches Pferd**“ S.194 oder kurz „Trojaner“ im PC ein. Manche Trojaner tarnen sich als scheinbar sinnvolles Programm. Der arglose PC-Benutzer überpielt es sich dann aus dem Netz und aktiviert es. Oder ein „netter“ Fremder schickt Ihnen eine E-Mail mit Anhang und der Bitte, die angehängte Datei oder den Text zu starten. Schon installiert sich der Trojaner, und Ihr Computer ist offen wie ein Scheunentor.

Auch beliebt: Beim Aufruf des Programms erscheint eine Fehlermeldung. Enttäuscht verbannt man das Programm wieder vom Datenträger. In der Zwischenzeit hat sich der Trojaner bereits gut versteckt auf der Festplatte installiert und wartet nun auf Befehle aus dem Internet. Der Hacker überzieht jetzt das Internet mit bestimmten Suchanfragen. Trifft eine solche Anfrage auf einen Trojaner, so wird der aktiv und ermöglicht den Zugriff auf den Computer. Besonders berüchtigte Trojaner sind „Back Orifice“[6], „Netbus“[7] oder „SubSeven“[8]. Die ermöglichen eine vollständige Übernahme des Computers wie mit einer Fernbedienung. Fachbegriff: „Remote-Access“[9], übersetzt etwa: „Zugang mit Fernbedienung“. Manche Hacker nutzen aber auch einfach die Schwachstellen von Windows, um Zugang zum Computer eines anderen zu bekommen … An diesem Punkt setzen die Personal Firewalls an – allerdings auf unterschiedliche Weise.

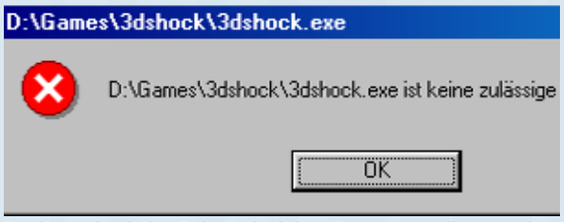
Einige lassen ausführbare Dateien, die vom Internet auf den heimischen Computer überspielt werden, zunächst nur in einer Sicherheitszone arbeiten. Die Firewall legt bestimmte Verzeichnisse auf der Festplatte fest, in denen sich das jeweilige Programm aufhalten und frei arbeiten darf – ähnlich wie in einem Quarantänebereich. Der Fachausdruck dafür lautet „Sandbox“[10]. Um diesen sicheren Bereich herum wacht die Firewall. Sollte das Programm dann versuchen, auf Systemdateien zuzugreifen oder die gar zu verändern, dann schlägt die Firewall Alarm. Die Firewall „eSafe Desktop“[11] vom Hersteller Aladdin arbeitet auf diese Weise.

Andere wiederum überwachen den Netzwerkdatenverkehr direkt. BlackICE ist ein Beispiel für diese Vorgehensweise. Dabei werden Datenpakete, die beispielsweise über eine **TCP/IP-Verbindung** S.194 übermittelt wurden, genauer unter die Lupe genommen. Unkritische Daten dürfen ihren Weg fortsetzen. Handelt es sich dabei aber um eine Hacker-Attacke, dann wird der Übermittlungsversuch abgeblockt. Die Tore im Schutzwall werden geschlossen, der Trojaner findet keinen Weg mehr ins Internet. Die Firewall bezieht ihre Informationen dabei aus einem Katalog bekannter Trojaner. Daher ist wichtig, dass Sie regelmäßig Verbesserungsprogramme für die Firewall installieren, um immer auf dem neuesten Stand und gegen Eindringlinge bestens gerüstet zu sein. Optimalen Schutz bietet ein Dreierpaket von Programmen. Zusätzlich zur Firewall hilft ein aktuelles Anti-Viren-Programm, um Viren und in gewissen Grenzen auch Trojaner zu erkennen und zu entfernen. Die letztgenannte Aufgabe sollte jedoch ein Spezialprogramm, beispielsweise „The Cleaner“[12] vom Hersteller MooSoft übernehmen. Einmal installiert, macht es Jagd auf die bekannten Trojaner und entfernt sie von der Festplatte. Eine kostenlose Probierversion des programms The Cleaner bekommen Sie unter 2 S.178.

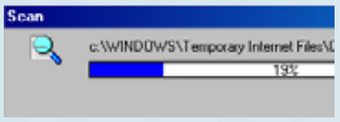
The Cleaner ist allerdings – wie auch die meisten Firewalls – komplett in englischer Sprache gehalten. Das Programm BlackICE Defender macht da keine Ausnahme. Sollten Sie trotz der folgenden Anleitung Schwierigkeiten mit der Firewall bekommen, dann ziehen Sie am besten einen Freund mit guten Englischkenntnissen zu Rate.



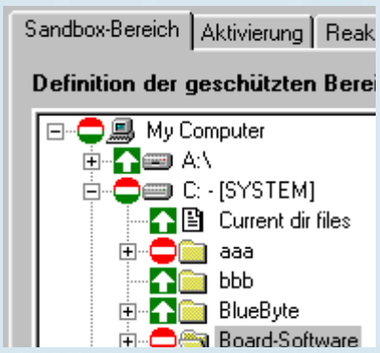
„BlackICE Defender“ hat gleich drei Angriffe registriert. Unbekannte waren auf der Suche nach installierten Trojanern.



Das kennt fast jeder: Beim Aufruf eines Programms gibt's nur eine Fehlermeldung – Hinweis auf einen „Trojaner“ im Computer.



„Eiserner Besen“ aktiv: „The Cleaner“ sucht nach bekannten Trojanern.



Mit „eSafe Desktop“ entscheiden Sie selbst, wer worauf Zugriff hat.

BlackICE installieren

Der Hersteller bietet leider keine Probierversion von „BlackICE Defender“ auf seiner Internet-Seite an. Sie bekommen aber eine 30 Tage lauffähige kostenlose Probierversion auch woanders – zum Beispiel unter 3 S.178

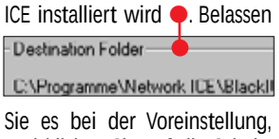
1 Nachdem Sie das Programm auf Ihren Computer überspielt haben, klicken Sie doppelt auf ●.



2 Klicken Sie im ersten Fenster auf die Schaltfläche Next >, um die Installation vorzubereiten.

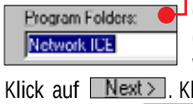
3 Nehmen Sie den Lizenzvertrag mit einem Klick auf I ACCEPT an.

4 Anschließend sehen Sie das Zielverzeichnis, in das BlackICE installiert wird ●. Belassen



Sie es bei der Voreinstellung, und klicken Sie auf die Schaltfläche Next >.

5 Nun wird der Programmordner gezeigt ●. Bestätigen Sie die Auswahl per Klick auf Next >. Klicken Sie dann erneut auf Next >.



6 Entfernen Sie zum Schluss per Mausklick den Haken bei ☑ I would like to view the README file, und klicken Sie abschließend auf Finish.

6spricht„BackOrifice“ 7spricht„Netbass“ 8spricht„Saapp Sewwver“ 9spricht„Rimoht-Äckess“ 10spricht„Säandbox“ 11spricht„Ih-Saäif Desstopp“ 12spricht„Se Kilmer“

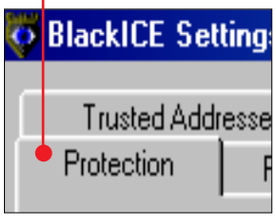
BlackICE einrichten

Hier lesen Sie anhand des Beispiels Half-Life (deutsche Version), wie Sie „BlackICE Defender" auf Ihrem Computer richtig einrichten, um anschließend im Internet sicherer spielen zu können

1 Klicken Sie auf das kleine Symbol rechts unten auf der Windows-Oberfläche.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf das Menü Tools und dann auf Edit BlackICE Settings...

3 Im nächsten Fenster sehen Sie dann verschiedene Kartei-Reiter. Klicken Sie zunächst auf .



4 So schalten Sie zum wichtigsten Menü im Programm BlackICE. Hier können Sie die einzelnen Sicherheitsstufen festlegen, die für das Internet gelten sollen. Normalerweise ist die zweitniedrigste Stufe eingestellt. Klicken Sie auf Nervous, um eine höhere Sicherheitsstufe zu aktivieren. Was „Nervous" und die anderen Sicherheitsstufen genau bedeuten, lesen Sie im Kasten „BlackICE-Sicherheitsstufen" auf dieser Seite unten.



5 Wenn Ihr Computer an ein **lokales Netzwerk (LAN)** S.194 angeschlossen ist, sollten Sie per Mausklick im unteren Teil des Fensters einen Haken vor Allow NetBIOS Neighborhood setzen. Andernfalls nervt BlackICE Sie ständig mit Meldungen, die alle Computer im lokalen Netzwerk betreffen. Ist Ihr Computer nicht mit einem Netzwerk verbunden, so lassen Sie dieses Feld leer.

6 Falls ein Haken vor Allow Internet file sharing steht, so entfernen Sie ihn auf jeden Fall. Setzen Sie ihn nur, wenn Sie unbedingt im LAN Dateien austauschen müssen. Seien Sie sich aber im Klaren darüber, dass Sie dann mit einem Sicherheitsrisiko leben. Zumindest für die Zeit der Verbindung mit dem Internet sollte dieses Feld also leer bleiben.

7 Mit anschließenden Klicks auf Übernehmen und OK aktivieren Sie die Einstellungen.

8 Klicken Sie erneut auf Tools. Klicken Sie dann aber weiter unten auf den Menüpunkt Preferences...

9 Hier können Sie eine wichtige Einstellung vornehmen: Setzen Sie per Mausklick einen Haken vor die Zeile Enable Update checking. BlackICE sucht dann automatisch in regelmäßigen Abständen nach neueren Versionen des Programms. Sie verringern damit die Gefahr, dass BlackICE zum Beispiel ganz neue **Trojaner** S.194 nicht erkennt.

10 Per Klicks auf und können Sie Tagesabstände festlegen, in denen BlackICE sucht. Wenn Sie beispielsweise auswählen, sucht BlackICE alle sieben Tage nach einer neuen Version.

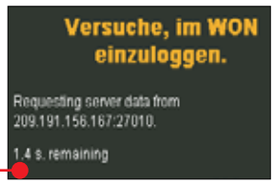
11 Klicken Sie anschließend auf OK, um die Änderungen zu übernehmen.

12 Klicken Sie dann auf Close. BlackICE ist damit für das Internet eingerichtet und mit den gewählten Einstellungen aktiv.

13 Stellen Sie jetzt eine Verbindung zum Internet her, und starten Sie etwa Half-Life (dt. Version), indem Sie auf Start klicken und den Mauszeiger auf Programme, Sierra sowie Half-Life ziehen und darauf klicken.

14 Klicken Sie im Spiel auf Multiplayer.

15 Aktivieren Sie den Punkt Internet-Spiele. Wenn Sie jetzt unter Schritt 4 Paranoid ausgewählt hätten, so böte sich Ihnen folgendes Bild:



Der Spiele-Dienst „WON" wählt unablässig, kann aber keine Verbindung mit Ihrem Computer herstellen. Mit der höchsten Sicherheitsstufe können Sie sich praktisch in kein Spiel einwählen, da ein genereller Datenaustausch erlaubt sein muß. Mit der etwas niedrigeren, aber sehr sicheren Einstellung „Nervous" kommen Sie jedoch weiter.

16 Wählen Sie jetzt einen **Spiel-Server** S.194 aus, indem Sie ihn mit einem Klick markieren.



17 Klicken Sie dann auf Einloggen, um an dem Spiel teilzunehmen.

18 Sie werden jetzt mit dem Server verbunden.

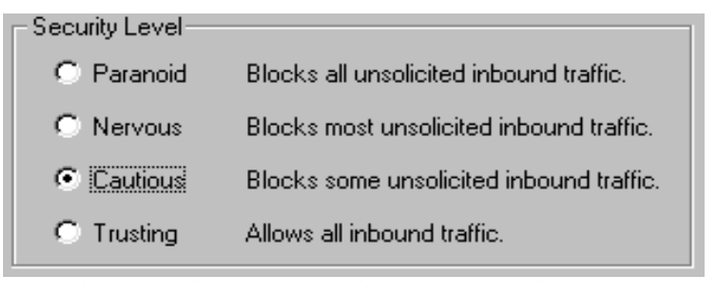


19 Sie sind im Spiel – böswillige Naturen bleiben aber ausgesperrt.



20 Wenn Sie das Spiel verlassen, werden Sie möglicherweise feststellen, dass das BlackICE Symbol unten rechts auf der Windows-Oberfläche seine Farbe verändert hat und blinkt. Was es damit auf sich hat und wie Sie damit umgehen, lesen Sie im Kasten „BlackICE Meldungen" auf der nächsten Seite. Ein allgemeiner Hinweis noch zum Schluss: Wenn Sie BlackICE aus irgendeinem Grund mal abschalten müssen, dann klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol und wählen dann per Mausklick Stop BlackICE Engine aus. Das Symbol ist dann durchgestrichen. Zum erneuten Start des „Schultzschildes" klicken Sie wieder mit der *rechten* Maustaste auf das rot durchgestrichene Symbol und dann mit der linken auf Start BlackICE Engine. Der rote Strich ist dann verschwunden und BlackICE wieder in Alarmbereitschaft.

BlackICE Sicherheitsstufen



Die vier Sicherheitsstufen von BlackICE Defender. Je nach Einstellung werden mögliche „Einfalltore" überwacht. Ein Neustart ist beim Wechsel nicht nötig.

Paranoid Sie sind ein ausgesprochener Sicherheitsfanatiker? Oder Ihr Computer ist lang anhaltenen Attacken ausgesetzt? Dann ist diese Einstellung die richtige, sie gewährt die höchste Sicherheit. Das Ganze hat allerdings einen nicht unbeträchtlichen Nachteil: So lange „Paranoid" eingestellt ist, können Sie kein Spiel im Internet spielen, da BlackICE alle **Ports** S.194 geschlossen hat.

Nervous Wenn Sie ein hohes Maß an Sicherheit erreichen, aber gleichzeitig nicht auf heiße Gefechte im Netz verzichten wollen, dann sollten Sie diese Einstellung wählen. Alle Betriebssystem-Ports und die **TCP/IP** S.194 -Ports werden geschützt. Die meisten Spiele funktionieren im Internet mit dieser Einstellung.

Cautious Mit dieser Einstellung werden ausschließlich die Betriebssystem-Ports geschützt. Sie ist bereits relativ sicher, da Systemdateien nicht verändert werden können. Alle Spiele funktionieren im Internet mit dieser Einstellung, denn ein Datenaustausch über TCP/IP und **UDP** S.194 bleibt möglich.

Trusting Alle Ports sind offen und werden nicht von BlackICE Defender geschützt. Diese Einstellung sollten Sie niemals wählen. Angreifern sind damit Tür und Tor zu Ihrem Computer geöffnet. Sollten Sie ausschließlich mit dieser Einstellung im Internet spielen können, dann liegt das Problem wahrscheinlich an anderer Stelle. Möglicherweise besteht ein Konflikt mit einem anderen Programm.

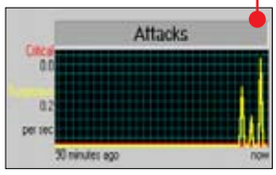
BlackICE Meldungen

Wie Sie auf die einzelnen Programm-Meldungen am sinnvollsten reagieren, erfahren Sie hier

1 Klicken Sie zunächst auf das blinkende Symbol unten rechts auf der Windows-Oberfläche.

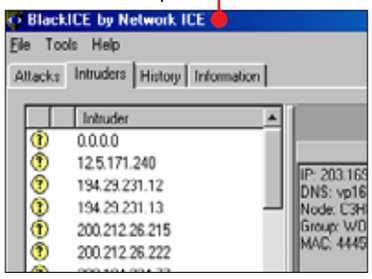


2 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche History. Dann sehen Sie die Zugriffe der letzten Minuten grafisch dargestellt.



Die Aktivität wird von BlackICE zumindest als verdächtig eingestuft (gelbe Linie).

3 Klicken Sie dann auf den Karteireiter Intruders. Hier sehen Sie jetzt wahrscheinlich eine ganze Reihe von „Angriffen" auf Ihren Computer.

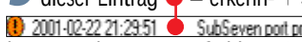


4 Wechseln Sie jetzt zum Karteireiter Attacks. Dort finden Sie detailliertere Angaben zum jeweiligen Eindringling.



Neben dem Datum und der Uhrzeit des Zugriffs auf Ihren Computer sehen Sie die Art des Zugriffs. Die meisten sind harmlos. Es sind lediglich Rückmeldungen von den jeweiligen **Spiel-Servern** S.194. So griff zum Beispiel der Benutzer thor.won.net auf Ihren **UDP-Port** S.194 zu. Das ist der Computer des Spiele-Dienstes WON. Half-Life (deutsche Version) läuft über den UDP-Port – und der Zugriff war daher in Ordnung.

5 Wesentlich bedrohlicher ist dieser Eintrag – erkennbar an dem orangefarbigen Symbol. Hier suchte der Computer „Oemcomputer" nach dem Trojaner „SubSeven".



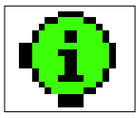
Da dieser Trojaner nicht auf der Festplatte vorhanden war, blieb der Angriff ohne Folgen. BlackICE hat daher nicht eingegriffen. Sie können diesen Angreifer dennoch in eigener Initiative sperren.

6 Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste auf den Eintrag, und wählen Sie Block Intruder aus.

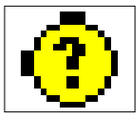
7 Jetzt können Sie entscheiden, wie lange der Angreifer gesperrt werden soll – für eine Stunde, für einen Tag, einen Monat oder für immer. Da ein Eindringling, der nach installierten Trojanern sucht, bei Ihnen nichts verloren hat, wählen Sie mit einem Mausklick Forever aus.

8 Bestätigen Sie dann noch per Klick auf Ja. Der Angreifer ist jetzt dauerhaft gesperrt – zumindest solange der Angriff weiterhin über diese **IP-Adresse** S.194 erfolgt. Sie erkennen das an dem Zeichen. Was die anderen Symbole im einzelnen bedeuten und welche Abwehrmaßnahmen BlackICE dafür in petto hat, lesen Sie in den beiden Kästen weiter unten auf dieser Seite.

Eingriffsstufen



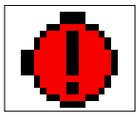
Information: Das grüne Symbol zeigt, dass ein ungefährlicher Datenaustausch stattgefunden hat.



Verdächtiges Ereignis: Besonders beim Einwählen in ein Internet-Spiel bekommen Sie diese Meldungen zuhauf. Das ist also in der Regel harmlos. Es kann aber auch nach Schwachstellen im System gesucht werden.

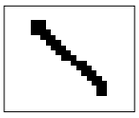


Ernstes Ereignis: Erscheint dieses Symbol, dann versucht jemand absichtlich, sich Zugang zu Ihrem Computer zu verschaffen. Schaden wurde aber nicht angerichtet.

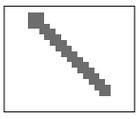


Kritisches Ereignis: Schwerwiegend. Hier führt jemand gezielte Angriffe gegen Ihren Computer aus. Trennen Sie am besten sofort die Verbindung zum Internet.

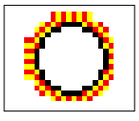
Abwehr durch BlackICE



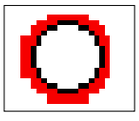
Angriff abgewehrt: Dieses Symbol wird über eins der Eingriffs-Symbole gelegt, wenn der Angriff erfolgreich abgeblockt worden ist. BlackICE reagiert nur, wenn der eigene Computer antwortet.



Angriff fehlgeschlagen: Hier hat der Angriff das System gar nicht erst gefährden können. BlackICE hat die Attacke daher auch nicht abgewehrt.



Angriff möglicherweise erfolgreich: Ein verdächtiger Datenverkehr hat stattgefunden, und der Computer ist eventuell in Gefahr. BlackICE kann nicht sagen, ob die Attacke abgewehrt wurde.



Angriff erfolgreich: Der Angriff war erfolgreich. Schädliche Daten sind auf die Festplatte Ihres Computers gelangt, oder wichtige Daten haben den Weg ins Internet gefunden! BlackICE konnte den Angriff nicht abwehren!

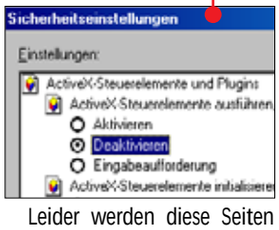
Generelle Sicherheitstipps

Die stärkste „Feuerwand" muss passen, wenn im System der Wurm drin ist. Nachfolgend daher noch einige Tipps, mit deren Hilfe Sie Ihren PC generell sicherer machen

Ein aktuelles **Virensuchprogramm** S.194 ist Pflicht auf jedem Computer. Denn nur damit sind Sie auch gegen die anderen Gefahren im Internet gewappnet, die in Form von **Viren** S.194 oder **Würmern** S.194 auf Sie lauern. Viele Virensuchprogramme finden Sie in Form lauffähiger Probierversionen (Demos) kostenlos im Internet – zum Beispiel unter 3 S.178

Dauerspieler sollten öfter mal die Verbindung zum Internet kappen und sich erneut einwählen. Der Grund ist, dass Sie beim Zugang ins Datennetz normalerweise von Ihrem Internet-Diensteanbieter jedesmal eine neue IP-Adresse bekommen. Die ist wie eine Hausnummer, die sich ständig ändert. Hacker haben dann weniger Erfolg mit dem Versuch, Sie aufzuspüren.

Vorsicht auch bei Internet-Seiten mit bestimmten, so genannten aktiven Inhalten, wie **Java** S.194 oder **Active-X** S.194. Seiten mit solchen Inhalten sehen zwar toll aus – gelten aber allgemein als relativ unsicher. Der Grund: Diese Dateien werden nicht im Internet, sondern auf Ihrem Computer ausgeführt. Wer besonders großen Wert auf Sicherheit legt, sollte Seiten mit diesen Inhalten daher meiden. Oder Sie deaktivieren die Anzeige von **Java-Skripten** S.194 und Active-X in den Einstellungen Ihres **Internet-Zugangsprogramms** S.194, zum Beispiel hier dem „Internet Explorer" von Microsoft.



Leider werden diese Seiten dann meist gar nicht oder nur unvollständig angezeigt.

Stichwort Microsoft: Diese Firma bietet auf ihren deutschen Internet-Seiten eine große Hilfe-Datenbank zum Thema Sicherheit an („Microsoft Knowledge Base"). Sie finden die Datenbank im Internet unter 4 S.178.



Dort werden übrigens auch Verbesserungsprogramme für das Betriebssystem Windows angeboten, die so manche Lücke schließen.

Das größte Scheunentor unter Windows – und damit bevorzugtes Ziel vieler Hacker-Angriffe – ist jedoch die Datei- und Druckerfreigabe. Der sicherste Weg ist daher, die ganz zu entfernen. Sie selbst haben dann allerdings auch keinen Zugriff mehr auf Dateien im Netzwerk. Gehen zum Abschalten der Freigabe wie folgt vor:

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Einstellungen. Klicken Sie dann auf Systemsteuerung.

2 Klicken Sie jetzt doppelt auf



3 In der Liste sehen Sie nun die auf Ihrem PC installierten Netzwerk-Komponenten.

4 Klicken Sie dann so oft auf, bis Sie die Datei- und Druckerfreigabe für Microsoft-Netzwerke sehen. Markieren Sie die Zeile mit einem Mausklick.

5 Klicken Sie jetzt auf Entfernen, um die Datei- und Druckerfreigabe von Ihrem Computer zu entfernen.

6 Klicken Sie dann auf OK und anschließend auf Ja, um den Computer neu zu starten. Fortan haben Hacker es ein wenig schwerer.

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 21. 3. 2001





Ausgabe: 4/2001

Titelthema:
Unreal 2: Neue Infos und spektakuläre Bilder

Tests:
Insgesamt 17 kurze und ausführliche Tests, darunter: Gothic, Die Siedler 4, Icewind Dale: Herz des Winters

Spieletricks:
Black & White, Die Siedler 4, Gothic, Interstate '82

CD-ROM: 2
Preis: 9,99 Mark



Ausgabe: 4/2001

Titelthemen:
Tomb Raider: Der Film, F 1 Racing Championship

Tests:
30 kurze und ausführliche Tests für PC- und Konsolenspiele, darunter: Black &White, Gothic

Sonstige Themen:
PC-Mäuse im Test, Sega ist für alle da

CD-ROM: keine
Preis: 4,50 Mark



Ausgabe: 4/2001

Titelthema:
Black & White Preview

Sonstige Themen:
Commandos 2, Conflict Zone, Shenmue 2, Samba de Amigo: Version 2000

Spieletricks:
Tipps und Tricks für DC, darunter: Komplettlösungen für Resident Evil und Dino Crisis

CD-ROM: keine
Preis: 5,90 Mark



Ausgabe: 5/2001

Titelthema:
Commandos 2

Tests:
20 PC-und Konsolenspiele in ausführlichen und kurzen Tests, darunter: Black & White

Sonstige Themen:
Feature zur Xbox, DVD-Tipps, Anstoß Action, Die Völker 2, Myst 3: Exile, Anno 1503, Bundesliga Manager X

CD-ROM: 1
Preis: 5 Mark



Ausgabe: 4-5/2001

Titelthema:
Alone in the Dark 4

Tests:
Shadow of Memories, MDK: Armageddon, Stars Wars: Starfighter

Sonstige Themen:
Wo ist mein Sega?, Videospielmusik: Die besten Klänge und die größten Soundgenies

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Mark



Ausgabe: 1/2001

Titelthema:
Der Tekken Film auf CD: Teil 1

Sonstige Themen:
Vergleichstabelle der Tekken-Kämpfer, Tekken Tag Tournament: Die neuen Moves

Spieletricks:
Allgemeine Kampftipps für Einsteiger, Cheats für Tekken 1 bis 3

CD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 4/2001

Titelthema:
Star Wars: Starfighter für PS 2

Tests:
19 Spiele für PSund PS 2 in kurzer und ausführlicher Form, darunter: C-12: Final Resistance, F 1 Racing Championship

Spieletricks:
Tricks zu17 Spielen, darunter: Final Fantasy 9

CD-ROM: keine
Preis: 3,99 Mark



Ausgabe: 4/2001

Titelthema:
Segas Ausstieg: Fakten, Hintergründe, Interviews

Tests:
Tests zu sieben DC-Spielen, darunter: Sonic Shuffle, NBA 2K1, Championship Surfer, Skies of Arcadia

Spieletricks:
Erster Teil der Komplett-lösung zu Grandia 2

GD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
Conker's Bad Fur Day: Das derbste Jump'n'Run aller Zeiten

Tests:
Zwölf kurze und ausführliche Tests von N-64-Spielen, darunter: Scooby Doo

Spieletricks:
48 Seiten mit Lösungen, Tipps, Tricks und Cheats

CD-ROM: keine
Preis: 6,80 Mark



Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
Phantasy Star Online im Sechs-Seiten-Test

Sonstige Themen:
Dreamcast-Produktion eingestellt, Virtua Fighter 4, Gameboy Advance

Spieletricks:
12 Konsolentests, darunter: Onimusha, Rayman Revolution

CD-ROM: keine
Preis: 7,90 Mark



Ausgabe: 5/2001

Topthema:
Fallout Tactics:
Die stählerne Bruderschaft

Tests:
Rally Masters, Operation Flashpiont, Dragon Riders

Weitere Themen:
19-Zoll-Bildschirme:
Die neue Generation
CD-ROM: 2
Preis: 9,90 Mark



Ausgabe: 5/2001

Topthema:
Desperados

Tests:
Halo, Die Völker 2,
Fallout Tactics,
Sudden Strike Forever

Weitere Themen:
Einsteigertipps zu
Black & White
CD-ROM: 2
Preis: 8,90 Mark



Ausgabe: 5/2001

Topthema:
Black & White und C-12:
Final Resistance für PSone

Tests:
Star Wars Starfighter,
Silent Hill

Weitere Themen:
Ausführlicher Bericht über
Red Faction
DVD-ROM: 1
Preis: 9,99 Mark



Ausgabe: 5/2001

Topthema:
Sega sagt „ja" zu PSone
und PS 2

Tests:
Star Wars: Star Fighter,
Toy Story Racer

Weitere Themen:
Formel Eins 2001,
Mat Hoffman's Pro BMX
CD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 5/2001

Topthema:
Microsoft präsentiert spielbare Versionen für die Xbox

Tests:
Shadow of Memories,
Conker's Bad Fur Day

Weitere Themen:
Alone in the Dark:
The New Nightmare
CD-ROM: keine
Preis: 5,90 Mark



Ausgabe: 3/2001

Topthemen:
Metal Gear Solid 2,
Sons of Liberty,

Tests:
Gran Tourismo 3, Final Fantasy 11, Resident Evil: Code Veronica

Weiteres Thema:
Testbericht Actionspiele
CD-ROM: keine
Preis: 7,50 Mark



Ausgabe: 5/2001

Topthema:
Star Wars Starfighter

Tests:
MDK 2: Armageddon,
World Destruction League:
Thunder Tanks

Weitere Themen:
Viva Rock Vegas, Aktuelle DVDs, PS 2-Special
CD-ROM: keine
Preis: 7,90 Mark



Ausgabe: 5/2001

Topthema:
Formel Eins 2001

Tests:
Red, Hidden Invasion,
Carrier, Summoner,
Shadow of Memories

Weitere Themen:
DVD-Tests, Extreme G3,
Dropship
CD-ROM: 1
Preis: 14,80 Mark

FÜR SIE GELESEN

DIE WELT

Unter dem Titel „Europa wächst spielend zusammen" berichtete DIE WELT am 14. März über die wachsende Beliebtheit von Online-Spielen:

„Seit es Pauschalzugänge ins Internet zu bezahlbaren Preisen gibt, entdecken immer mehr Surfer Online-Spiele als neues Hobby. Anstatt einsam am heimischen Computer Lara Croft oder Indiana Jones durch gefährliche Abenteuer zu geleiten, treten die Spieler im Internet grenzübergreifend gegeneinander an. Mehr als 100 000 Spieler haben in den letzten sechs Monaten kostenlose Zugangssoftware für die Community heruntergeladen. Weltweit soll es übrigens 5,4 Millionen registrierte Mplayer-Nutzer geben. Angesichts der Auswahl an Spielen ist dies keine Überraschung. Neben kurzweiligen Spielen wie Hearts, Poker, Spades, Backgammon und Schach sind es vor allem die aktuellen Actionspiele, die sich größter Beliebtheit erfreuen."

Bild am Sonntag

Gute Nachrichten in der BILD AM SONNTAG vom 4. März für alle Eltern – ein Pädagoge fand heraus: „Pokémon ist klasse für Kinder."

„Pokémon-Videospiele fördern das soziale Verhalten von Kindern. Das hat der Kölner Spielpädagoge Professor Jürgen Fritz herausgefunden: ‚Das Pokémon-Universum bietet viele spieldynamische Muster und kann fast alle kindlichen Bedürfnisse befriedigen.'

Um die Welt der Taschenmonster draufzuhaben, müssten die Kids enorm viel wissen und verstehen. Fritz: ‚Ein Abenteuerausflug in die Natur wäre ihnen aber lieber.' Jedoch fehle den Eltern dafür oft Zeit oder Geld. Die Pokémon-Videospiele sind der Renner bei Nintendo.



Foto: R. Alert

Der Spielpädaogoge sagt: Pokémon ist lehrreich.

Letztes Jahr wurden bei uns über 2,5 Millionen Spiele verkauft. Neuester Hit aus Japan: die Digimon!"

FOCUS

„Die Hand Gottes" nennt das Magazin FOCUS den Computerspiel-Designer Peter Molyneux. Und berichtet über sein neuestes Spiel „Black & White":

„Irgendwann erzählt der wohl einfallsreichste Computerspiel-Designer der Welt dann von seiner neuesten Schöpfung: ‚Stellen Sie sich vor, Sie sind Gott.' Er flüstert fast: ‚Und Sie können tun, was Sie wollen.' Gott spielen: Das ist das einfache Leitmotiv des vielschichtigen ‚Black & White', das



Göttliche Molyneux-Monster.

seit Jahren unter der hymnischen Begleitmusik der Fachpresse von einem verschobenen Starttermin zum nächsten stolpert. Fast 800 000 Vorbestellungen sind auch schon eingetroffen für Molyneux' Welt. Wofür sich der Spieler auch entscheidet, letztlich kann er nur erfolgreich sein, wenn sein Volk prosperiert, an ihn glaubt und ihn so mit Macht auflädt. Denn im Verlauf gilt es, gegen andere mächtige Götter anzutreten."

The Seattle Times



Blick auf die US-Stadt Seattle, wo die Messe „Gamestock" lief.

„Sie spielen, um zu gewinnen", lautet der Titel eines Berichts in THE SEATTLE TIMES. Am 14. März berichtete die amerikanische Tageszeitung über die Spielemesse „Gamestock" und die Vorstellung der „Xbox":

„Dank Disco-Scheinwerfer, zwei Plattenspielern samt Mikrofon und überdrehten Programm-Managern erinnerte das Geschehen in Microsofts Executive Briefing Center an eine moderne Showproduktion. Aber es war die Gamestock, die jährliche Vorstellung der Microsoft-Spiele. Die Resonanz übertraf alle vorherigen Jahre: 170 Journalisten aus aller Welt waren dabei. Im Mittelpunkt standen natürlich die acht Spiele, die Microsoft für die Xbox entwickelte. ‚Wir werden mit der Xbox in den Massenmarkt einsteigen', meinte Ed Fries, Vize-Präsident der Spiel-Entwicklungsabteilung. ‚Ein gutes Buch, ein toller Film und ein schönes Computerspiel bedeuten viel mehr, als Zeit totzuschlagen', schwärmte er: ‚Computerspiele sind Kunst.'"

Berliner Morgenpost

Am 10. März amüsierte sich die BERLINER MORGENPOST über das Spiel „Stupid Invaders":

„Computerspiele können witzig sein. Das ist selten, trifft beim PC-Spiel ‚Stupid Invaders' aber zu. Schon beim ersten Blick auf die Figuren im Comicstil muss man lachen. Die Stupid Invaders sind echte Idioten aus dem Weltraum. Auf einer Spritztour durch die Galaxis



Liebenswert: Dussel im Weltall.

macht ihre Untertasse schlapp. Die grafische Darstellung des Spektakels ist gut gelungen. Die Figuren wirken äußerst plastisch."

Süddeutsche Zeitung

Am 21. März verbreitete die SÜDDEUTSCHE ZEITUNG Gedanken darüber, wie Kinder von Spielen profitieren können:

„Experten sehen nicht nur die Gefahren, sondern auch den Nutzen von Computerspielen. Die Inhalte der Programme erweisen sich dabei größtenteils als unbedenklich. Nur vier Prozent der Spiele sind ausschließlich für Erwachsene geeignet, etwa 16 Prozent erst für Jugendliche ab 16 Jahren. Die aktuellen Charts der PC-Games führen so friedliche Titel wie ‚Wer wird Millionär', ‚Die Patrizier 2' oder die Simulation ‚Die Sims' an, die im November letzten Jahres für ihre pädagogische Einsatztauglichkeit mit dem ‚Pädi-Preis' ausgezeichnet wurde. Es gibt Beobachtungen, dass durch die Anforderungen der Spiele Kommunikation und Kooperation gefördert werden. Die Kinder entwickeln Ausdauer, Zielstrebigkeit und systematisches Vorgehen."

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 Witch 3: Kelly Edward Sage	Abenteuer	PC: 2,66			PC: Note 3		
Clive Barker's Undying	Action	PC: 1,90	PC: 79 % Spielspaß	PC: 89 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 88 %	
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: Note 2		PS: 87 % Spielspaß
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 %	
Freedom: First Resistance	Action-Abenteuer	PC: 3,05					
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 %	
Mech Warrior 4: Vengeance	Action	PC: 1,45	PC: 90 % Spielspaß	PC: 85 % Spielspaß		PC: 85 %	
Moorhuhn Winter-Edition	Action	PC: 3,07					
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	
Pokémon: Gold und Silber	Abenteuer	GBC: 2,10					
Project IGI	Action	GBC: 2,23	PC: 69 % Spielspaß	PC: 88 % Spielspaß		PC: 76 %	
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 %	PS: 75 % 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
Zone of the Enders	Action	PS2: 2,16			PS2: Note 2		PS2: 84 % Spielspaß
ROLLENSPIELE							
Final Fantasy 9	Rollenspiel	PS: 2,17			PS: Note 1		PS: 94 % Spielspaß
Gothic	Action-Rollenspiel	PC: 2,34	PC: 88 % Spielspaß	PC: 85 % Spielspaß	PC: Note 1	PC: 90 %	
Herz des Winters	Rollenspiel	PC: 2,55	PC: 81 % Spielspaß			PC: 79 %	
Phantasy Star Online	Rollenspiel	DC: 3,65			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: 88 % Spielspaß	PC: 89 % Spielspaß	PC: Note 1	PC: 74 %	
Oil Tycoon	Simulation	PC: 3,31					
Theme Park Manager	Simulation	PC: 2,44	PS: 75 % Spielspaß	PC: 72 % Spielspaß			
STRATEGIE							
Age of Empires 2: The Conquerers	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 %	
Desperados	Strategie	PC: 1,47		PC: 75 % Spielspaß			
Heroes Chronicles 1-4	Strategie	PC: 2,00	PC: 77 % Spielspaß			PC: 74 %	
Patrizier 2 – Geld und Macht	Wirtschaftssimulation	PC: 1,80	PC: 85 % Spielspaß	PC: 85 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 87 %	
Jagged Alliance 2: Unfinished Business	Strategie	PC: 2,21	PC: 80 % Spielspaß	PC: 79% Spielspaß			
Kessen	Strategie	PS 2: 2,57			PS 2: Note 3		PS 2: 78 % Spielspaß
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 %	
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	Strategie	PC: 1,78	PC: 74 % Spielspaß	PC: 68 % Spielspaß	PC: Note 3	PC: 66 %	
SPORT-/GESCHICKLICHKEITS-/RENNSPIELE							
Autobahnraser 3	Rennspiel	PC: 2,87		PC: 41 % Spielspaß			
Banjo Tooie	Geschicklichkeitsspiel	N 64: 1,74					
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: 81 % Spielspaß	PC: 90 % Spielspaß	PC Note 2	PS 2:Note 2	PC: 92 %	PS2: 83 % Spielspaß
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 %	
Moto GP	Rennspiel	PS 2: 2,66					
NBA Live 2001	Sportspiel	PS: 2,34	PC: 86 % Spielspaß	PC: 89 % Spielspaß			
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 %
RTL Skispringen – Herausforderung 2001	Sportspiel	PC: 2,48	PC: 70 % Spielspaß	PC: 68 % Spielspaß			
Vanishing Point	Rennspiel	DC: 2,51			DC 1	PS: 1	PS: 76 % Spielspaß
102 Dalmatiner	Geschicklichkeitsspiel	GBC: 2,46					PS: 62 % Spielspaß
SONSTIGES							
Wer wird Millionär?	Quizspiel	PC: 2,42					PS: 60 % Spielspaß

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 PLAYSTATION	PLAY ZONE	N-ZONE	PSG	MANIAC	BIG N	PSM2	PLAYERS
	100 544	70 895	68 453	54 651	40 445	30 460	nicht gemeldet[1]	nicht gemeldet[1]	nicht gemeldet[1]
	PC: 84 von 100								
			PS: 65 %					PS: 67 % Spielspaß	
	PC: 70 von 100								
	PC: 80 von 100								
	PC: 86 von 100				PS: 80 % Spielspaß	PS 83 % Spielspaß	PS: 86 % Spielspaß		
					PS: 78 % Spielspaß				PS: 82 % 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	PS: 87 % Spielspaß
	PC: 83 von 100								
	PC: 53 von 100								
	PC: 86 von 100								
	PC: 82 von 100								
	PC: 87 von 100								
	PC: 90 von 100								
	PC: 73 von 100	PS2: 68 %	PS: 67 %		PS 2: 65 %	PS 66 % Spielspaß		PS2 70 % Spielspaß	PS2: 66 % Spielspaß
	PC: 61 von 100						DC: 90 % Spielspaß		
	PC: 72 von 100								
	PC: 81 von 100	PS: 74 %	PS: 71 %		PS 85 % Spielspaß	PS 74 % Spielspaß		PS 70 % Spielspaß	PS: 74 % 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: 86% Spielspaß
		PS2: 87 %	PS2: 85 %		PS2: 78 % Spielspaß			PS2 76 % Spielspaß	
		PS: 90 %	PS: 96 %		PS: 92 % Spielspaß	PC: 88 % Spielspaß		PS: 90 % Spielspaß	PS: 88 % Spielspaß
	PC: 84 von 100								
	PC: 85 von 100								
						PS 91 % Spielspaß			
		PS: 83 %	PS: 84 &		PS: 76 % Spielspaß	PS: 88 % Spielspaß		PS: 81 % Spielspaß	PS2: 83 % PS: 86 %
	PC: 79 von 100								
	PC: 85 von 100								
	PC: 85 von 100								
	PC: 50 von 100								
	PC: 78 von 100								
	PC: 69 von 100								
	PC: 72 von 100								
	PC: 76 von 100								
	PC: 81 von 100								
		PS 2: 78 %	PS 2: 63 %			PS2: 78 % Spielspaß		PS 2: 80 % Spielspaß	PS2: 79 % Spielspaß
	PC: 51 von 100								
	PC: 85 von 100								
	PC: 65 von 100								
	PC: 57 von 100								
				N 64 (US): 89 %			N64 92 % Spielspaß		
	PC: 57 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	PS2: 74 % Spielspaß
	PC: 84 von 100	PS2: 83 %	PS2: 84 %		PS2: 80 % Spielspaß	PS 86 % Spielspaß		PS2 81 % Spielspaß	PS2: 85 % Spielspaß
	PC: 91 von 100	PS 2: 86 %	PS: 82 % PS 2: 83 %		PS: 87 % PS 2: 90 %		PS: 80 % PS 2: 90 %		PS2: 89 % Spielspaß
		PS: 88 %	PS: 88 %						
	PC: 66 von 100	PS: 70 %	PS: 79 %						
	PC: 87 von 100								
			PS: 84 % PS 2: 84 %			DC 79 % Spielspaß	PS 2: 77 % Spielspaß	PS2 77 % Spielspaß	PS2: 81 % Spielspaß
	PC: 88 von 100	PS2: 72 %			PS2: 79 %Spielspaß				PS2: 87 % Spielspaß
	PC: 92 von 100	PS: 81 %	PS: 88 %		PS: 89 % PS 2: 80 %			PS 2: 82 % Spielspaß	
						DC 77% Spielspaß		PS 68 % Spielspaß	
	PC: 62 von 100								
	PC: 75 von 100		PS: 60 %						

[1]Stichtag: 23.3.2001

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 COMPUTER-BILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden.
Im Kasten rechts sehen Sie die Telefonnummern nach Themengebieten geordnet.

Computer Bild Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908/83441
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, so wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Internet-Adressen aus dem Heft

1. www.square-europe.com (von Seite 184)
   www.studiooxmox.de (von Seite 150)
   www.helkon.de (von Seite 153)
2. www.moosoft.com (Englisch)
3. www.downloads.com (Englisch)
4. www.microsoft.de (Deutsch)
5. www.oil-tycoon.de (Deutsch)
6. www.AquaNox.de(Deutsch)
7. www.xbox.com (Englisch)
8. www.intel.de (Deutsch)
9. www.nvidia.com (Englisch)
10. www.interact-europe.de (Deutsch)
11. www.pioneer.de (Deutsch)
12. www.iomega.com (Englisch)
13. www.ati.de (Englisch)
14. www.leadtek.com (Englisch)
15. www.guillemot.de (Deutsch)
16. www.elsa.de (Deutsch)
17. www.panasonic.de (Deutsch)
18. www.transmeta.com (Englisch)
19. www.europe.creative.com (Englisch)
20. www.primax.nl (Deutsch)
21. www.pearl.de (Englisch)
22. www.yahoo.de (Deutsch)
23. www.blaze.de (Deutsch)
24. www.act-labs.de (Deutsch)
25. www.logitech.de (Deutsch)
26. www.ubisoft.de (Deutsch)
27. www.s-a-d.de (Deutsch)
28. www.kochmedia.com (Deutsch)
29. www.davilex.de (Deutsch)
30. www.infogrames.de (Deutsch)
31. www.eracer-online.com (Deutsch)
32. www.pro7.de (Deutsch)
33. www.blackisle.com (Englisch)
34. www.philoslabs.com (Englisch)
35. www.bildschirmschoner.de (Deutsch)
36. www.bluebyte.net (Deutsch)
37. www.thq.de (Deutsch)
38. www.codemasters.de (Englisch)
39. www.xploder.de/codes (Deutsch)
40. www.x-plorer.co.uk (Englisch)
41. www.gbparadise.de (Englisch)

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	◆ 00441926/816044	Mo-Fr 8-22 Uhr	0044/1926814132	www.codemasters.de
Cryo Interactive	52076	Aachen	02408/959209	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	01805/610052	◆ 01908/39582	◆ 01908/39572	Mo-So 0-24 Uhr	Abruf 01805/610052	www.eidos.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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



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

„… mit der vollen Härte des Gesetzes verfolgen“

Der Magazin-Beitrag „Raubkopien sind kein Kavaliersdelikt“ in COMPUTERBILD-SPIELE 3/2001 schlägt immer noch hohe Wellen. Lesen Sie dazu folgende Lesermeinung:

Sicherheitskopien sind nicht schlecht für den eigenen Bedarf. Aber das Problem fängt an, wenn ich diese Kopie einem „Freund“ gebe. Eine Kopie kann ich mir ja immer noch brennen. Ist das nun Hehlerware oder doch nur ein freundschaftlicher Liebesbeweis? Viele halten Schwarzbrennen (also „Urheberrechtsmissbrauch“) für ein Kavaliersdelikt. Ist es eben nicht. Schwarzbrennen tut weh. Kleineren Entwicklern tut es um so mehr weh. Sicherheitskopien im PC-Bereich sind vertretbar, da notwendig. Nervöser werde ich, wenn Sicherheitskopien von Playstation- oder Dreamcast-Spielen angeboten werden. Außerdem findet man auf fast jedem Flohmarkt mittlerweile einen Stand, der auch Schwarzgebranntes als „Original“ verkauft. Speziell Importspiele aus den USA sind in der Regel schwarz gebrannt, darum Vorsicht bei Flohmarktkäufen. Bereits der Besitz von Schwarzgebranntem entspricht der Hehlerei. Schwarzbrennen muss mit der vollen Härte des Gesetzes verfolgt werden. Raubkopieren ist kein Kavaliersdelikt.

Martin Tauchen, per E-Mail

Verständlichkeit für alle Leser – auch für Neulinge



Richtiger Anschluss: mit COMPUTERBILD-SPIELE kein Problem.

Leider kann ich Euch nicht in den höchsten Tönen loben. Warum benutzt ihr Ausdrücke, wie Probierversion oder Spielverbesserungs-Programm? Denkt Ihr, wir seien bekloppt? Jeder, aber wirklich jeder weiß ja, was Demo oder Patch heißt!

Der absolute Höhepunkt ist, dass Ihr erklärt, wie man ein PC- oder Konsolenspiel installiert! Wer das nicht weiß, sollte die Finger von PCs und Konsolen lassen! Gut an Eurem Heft ist allerdings, dass es nur 4,80 DM mit CD-ROM kostet. Ich hoffe, Ihr nehmt mir meine Meinung nicht übel. Daniel, per E-Mail

Zu den von Ihnen angesprochenen Begriffen wie „Probierversion“ oder „Spielverbesserungs-Programm“: In der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion gibt es nun wirklich absolut niemanden mit der Meinung, die Leser seien „beklopp t“.

Bedenken Sie aber bitte, dass sehr viele Leser nicht die englische Sprache beherrschen. Damit jeder – auch der Spiele-Neuling – alle Beiträge im Heft versteht, benutzen die Redakteure in aller Regel sowohl die englischen Fachbegriffe als auch sinnvolle deutsche Entsprechungen dazu. Auch, wer zum ersten Mal vor einem Computer sitzt, soll den Inhalt von COMPUTERBILD-SPIELE verstehen.

Tipps zur Installation von Spielen mögen in der Tat manchem überzogen vorkommen, doch sollten Sie dabei bedenken, dass jeder einmal klein angefangen hat. Die Redaktion

COMPUTERBILD-SPIELE mit knallharten Ergebnissen – F1 mit künstlicher Intelligenz



„Schumi“ verfolgt „Mika“: In „F1 Racing Championship“ kommen sich die Spieler vor wie die Weltmeister.

In COMPUTERBILD-SPIELE 4/2001 haben Sie „F1 Racing Championship“ getestet. Da ich mir gerade eine Formel-1-Rennsimulation kaufen will, habe ich den Test aufmerksam gelesen. Zwei Spiele sind in die engere Auswahl für meine Kaufentscheidung gekommen: F1 Racing Championship und das bereits bekannte „Grand Prix 3“. Ich habe verschiedene Tests verglichen und festgestellt, dass Sie von den Fehlern des Spiels F1 Racing Championship nichts schreiben. Daher nun meine Frage, wie die verschiedenen Testergebnisse in den Zeitungen zustande kommen. Ich hoffe auf baldige Antwort und verbleibe mit den besten Grüßen.

Sönke Rose, per E-Mail

Die Fehler tritt laut Hersteller Ubi Soft nur bei der unfertigen Vorabversion des Spiels F1 Racing Championship auf. Einige Spiele-Magazine haben genau diese unfertige Version getestet. COMPUTERBILD-SPIELE testet im Gegensatz dazu nur fertige Spiele. Aber natürlich informiert sich die Redaktion auch über Vorversionen.

Im Gegensatz zu anderen Magazinen trennt COMPUTERBILD-SPIELE solche „Rohmuster“ jedoch von den „echten“ Tests und berichtet nur im Rahmen der Vorserientests über den ersten Eindruck, den das halbfertige Spiel hinterließ. Tests mit knallharten Ergebnissen aus dem Labor gibt es nur für Spiele, die genau so auch im Handel erhältlich sind. Deswegen taucht im COMPUTERBILD-SPIELE-Test der erwähnte Fehler nicht auf – weil er eben in der Version, die Sie kaufen können, gar nicht mehr vorkommt.

Die Redaktion

Preis-Leistungsverhältnis einfach unschlagbar

Erst einmal ein großes Lob an Eure Zeitschriften COMPUTERBILD und COMPUTERBILD-SPIELE. Beide haben meiner Meinung nach ein sehr, sehr gutes Preis-Leistungsverhältnis. Sie sind vom Preis her eigentlich unschlagbar. Die in den Heften enthaltenen Tipps sind sehr gut und auch für Laien leicht verständlich.

Und es gibt zum Beispiel keine Zeitschrift wie COMPUTERBILD-SPIELE, in der zum Preis von nur 4,80 Mark auch noch die Vollversion eines Computerspiels enthalten ist.

Volker Lömker, Bottrop

Neutrale Beurteilungen ohne dumme Anhänge

Ich finde Eure Zeitschrift spitze – ohne Mist. Ihr habt ziemlich gute Beurteilungen, und ich finde, Ihr seid die einzigen, die ihre Beurteilungen neutral schreiben – ohne irgendwelche dummen Anhänge des jeweiligen Testers. Macht weiter so.

Andreas Engel, Dresden

Wissenwertes von der Xbox

Ich spare für die Xbox von Microsoft. Aber hat die Herstellerfirma schon die technischen Daten preisgegeben? Und wie viel wird sie kosten? Und sind gute Spiele geplant?

Timo Stein, per E-Mail

In Heft 2/2001 finden Sie einen ausführlichen Beitrag, auch in dieser Ausgabe stehen einige Neuigkeiten zur Xbox. Der Preis steht allerdings noch nicht fest.

Die Redaktion

Grafikkarte voll „über Takt“ – dank Anleitung in der Profi-Ecke

Den Bericht, in dem steht, wie man Grafikkarten übertaktet (COMPUTERBILD-SPIELE 3/2001), fand ich echt super (hat bei meiner Elsa Erazor 3 auch sehr gut geklappt). Jedoch habe ich noch eine alte Grafikkarte (PCI 2MB), die ich auch übertakten wollte. Allerdings konnte ich bei der den Prozessortakt nicht erhöhen, den Speichertakt aber von 50 auf 80. Kann ich eine so alte Karte bis zum Anschlag übertakten, ohne dass sie kaputt geht, solange keine Fehler auftreten? Sie dürfte doch eh nicht sehr warm werden. Was passiert, wenn ich den Speichertakt niedriger stelle, als er am Anfang schon eingestellt ist?



Mehr Tempo: Mit Elsa Erazor 3 klappt's prima.

Siegfried Rose, per E-Mail

Alte Grafikkarten bieten normalerweise keine merklichen Leistungsreserven. Die Erhöhung des Prozessortaktes funktioniert also meist nicht. Und: Bei alten Karten müssen Sie auf jeden Fall mit Grafikfehlern rechnen. Wenn Sie dagegen den Speichertakt niedriger als ursprünglich einstellen, wird Ihre Karte noch langsamer, als sie ohnehin schon ist.

Die Redaktion

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. **Die Siedler 4** • Version 1.06.815 vom 8. März (4,6 MB)
   ftp.bluebyte.com/pub/SIV_Patches/SIV_756_815.exe
2. **Wer wird Millionär?** • Version vom 14. Februar 2001 (0,6 MB)
   ftp://212.134.113.20/pub/de/wwm/Patches/wwmpatch.exe
3. **America: No Peace Beyond The Line** • Version 1 vom 22. Januar 2001 (0,6 MB)
   www.data-welt.de/supportforum/db/446822/solution2/sp_446822_R1_R1a.exe
4. **Cossacks – European Wars** • Version 1.15 vom 12. März 2001 (5,8 MB)
   www.cossacks.de/deutsch/cossacks/download.htm
5. **Patrizier 2** • Version 1.20 vom 15. Februar 2001 (2,1 MB)
   ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/patrizier2/p2_120.exe
6. **Die Sims** • Version vom 1.1 (2,8 MB)
   www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html
7. **RTL Skispringen – Herausforderung 2001**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
8. **Mechwarrior 4: Vengeance**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
9. **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** • Version 1.004 vom 13. Februar 2001 (2,4 MB)
   ftp://ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/RA21004DE.EXE
10. **No One Lives Forever** • Version 001 vom 12. Dezember 2000 (6,4 MB)
    ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/NOLFUpdate001.exe
11. **Age of Empires 2** • Version 2.0a vom 19. September 2000 (2,6 MB)
    download.microsoft.com/download/aoeaok/Update/2.0a/W9XNT4/DE/Age2upA-GER.exe
12. **ONI**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
13. **FIFA 2001**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
14. **Project I.G.I.**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
15. **Colin McRae Rally 2** • Version 1.05 vom 20. Dezember 2000 (1,3 MB)
    www.codemasters.com/cmr2pc/patch/CMR2Patch105.zip
16. **Sudden Strike** • Version 1.2 vom 19. Januar 2001 (2,1 MB)
    www.suddenstrike.de/demo.html#patches
17. **Baldur's Gate 2: Schatten von Amn** • Version 1 vom 15. Dezember 2000 (6,2 MB)
    ftp://ftp.vid.de/download/Bg2_dt_Patch1.exe
18. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
19. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
20. **Giants** • Version 1.1 vom 10. Januar 2001 (1,1 MB)
    ftp.vid.de/download/GPatch11.exe
21. **Tony Hawk's Pro Skater 2**
    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. **Grand Prix 3** • Version 1.13 vom 26. Oktober 2000 (5 MB)
    www.microprose.de/support/updates/gp3/grandprix3_patch_v113.exe
24. **Die Flucht von Monkey Island** • Version vom 29. November 2000
    ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/MonkeyUpdate_DEU.zip
25. **Call to Power 2** • Version 1.11 vom 20. Dezember 2000 (3,5 MB)
    download.activision.com/activision/ctp2/ctp2patch1_11.EXE
26. **Diablo 2: Limited Edition** • Version 1.05b vom 2. Februar 2001 (2,6 MB)
    ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_105B.exe
27. **Diablo 2** • Version 1.05b vom 2. Februar 2001 (2,6 MB)
    ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_105B.exe
28. **B-17 Flying Fortress 2** • Version vom 1. Februar 2001 (15,7 MB)
    www.microprose.de/support/updates/b17_2/b17patch.exe
29. **Gunman Chronicles (deutsche Version)**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
30. **Pharao Gold** • Mission Editor vom 3. März 2000 (4,7 MB)
    ftp://www.havas.de/pharao-das-spiel.de/patches/PharaoAufbauPack.EXE

Spiele unter 55 Mark

1. **Die Siedler 3** • Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB)
   ftp://209.198.154.50/updates/s3old160.exe
2. **Age Of Empires** • Version 1.0c vom 10. Januar 2000 (1 MB)
   download.microsoft.com/download/aoe/Patch/1.0c/W9X/EN-US/AOEPATCH.exe
3. **Moorhuhn 2 – Die Jagd geht weiter** • Version 1.1 vom 14. September 2000 (1,1 MB)
   www.moorhuhn.computerchannel.de/m2/cc_mh2v11up.exe
4. **Autobahn Raser** • Version vom 29. Januar 2000 (1,9 MB)
   www.davilex.com/de/allgemein/download/davservice/setup.exe
5. **Command & Conquer 3: Tiberian Sun** • Version 2.03 vom 15. Juni 2000 (5,6 MB)
   ftp://ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE
6. **Delta Force 2** • Version 1.06.15 vom 22. August 2000 (9 MB)
   http://64.154.202.181/pub/patches/df2rev0/df2upd8.exe
7. **Sim City 3000**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
8. **ANNO 1602** • Version vom 9. März 2000 (5,5 MB)
   ftp://ftp.sunflowers.de/pub/patches/nina_erweiterung_ger.exe
9. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
10. **Need For Speed Classic**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
11. **Planescape Torment** • Version 1.1 vom 23. Oktober 2000 (3,3 MB)
    ftp.vid.de/download/Trmt11g.exe
12. **Die Original Moorhuhnjagd**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
13. **Driver** • Version vom 12. April 2000 (1,1 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/driver/driver_ger.exe
14. **Kicker Fußballmanager** • Version 1.13 vom 10. April 2000 (900 KB)
    www.heart-line.de/scripts/patch.pl?produkt=kicker&von=100&auf=113
15. **Hugo 6** • Version 1.11-2 (206 KB)
    www.ite.dk/support/111/111-2ger.zip
16. **Star Wars Episode 1: Dunkle Bedrohung** • Version 1.1 vom 12. Dezember 1999 (0,7 MB)
    ftp.lucasarts.com/patches/pc/tpmupd11.exe
17. **Autobahn Raser 2**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
18. **Die Völker** • Version 3.03 vom 26. Juni 2000 (400KB)
    www.jowoodonline.de/dv_an/de/patches/dvGoldEdition_303_German.zip
19. **Rainbow Six – Rogue Spear** • Version 2.05 (7,8 MB)
    ftp.ubisoft.de/pub/rsroquespear/roque205ger.exe
20. **Hugo 5**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

1 **Hercules-3D-Prophet-Serie** • Version 7.52 vom 3. März 2001 (2,5 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/d3dp-9x-7.52.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 **Winfast Geforce 2 MX** • Version 4.12.01.0648 vom 19. Januar 2001 (7,5MB)
ftp1.leadtek.com/graphics/geforce_2_mx/Win9x/mx_win9x_german.exe

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)
www.matrox.com/mga/support/drivers/files/w9x_623.cfm

10 **ATI Rage Fury Pro** • Version 4.12.6269 vom 4. Oktober 2000 (3,8 MB)
driver.ati.com/drivers/wme_w98_r128_4_12_6292.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 3** • Version 4.12.01.0756 vom 7. März 2001 (2,5 MB)
ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/ELSA_CH/W9X/ELSA_W9X.ZIP

13 **Elsa Gladiac Geforce 2 MX** • Version 4.12.01.0756 vom 7. März 2001 (2,5 MB)
ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/ELSA_CH/W9X/ELSA_W9X.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/files.htm

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 4.07.1040 vom 26. Januar 2001 (5,7 MB)
www.kye.de/driver/MULTIMED/sm128.exe

10 **Video Logic Sonic Vortex 2** • Version 2.0.48 vom 12. Juni 2000 (16,5 MB)
www.videologic.com/Software/SV2Win9xDriverNotes.htm

11 **Turtle Beach Montego A3D Xstream** • Version 3.10 vom 25. Februar 2000 (1,3 MB)
ftp.voyetra.com/pub/tbs/montego/a3d_310.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Final Fantasy[1] 9

Das offizielle Lösungsbuch

Lösungsbuch | Acht Helden, 150 Gegner, unzählige Rätsel – da kommt Hilfe wie gerufen

Das Buch beginnt mit einer grundlegenden Erklärung der Steuerung, und dann wird der Spieler Schritt für Schritt durch das fantastische Playstation-Rollenspiel geführt. Detaillierte Karten helfen dabei stets die Übersicht zu behalten.

Umfassende Informationen zu jedem Monster von Abadon bis Zon und schlaue Strategien sorgen dafür, dass der Spieler im Kampf nicht den Kürzeren zieht. Die ersten Schritte im Dunkeln am Anfang des Abenteuers erklärt das Buch genauso klar und verständlich wie die letzte Station „Die Invincible“[2].

Sämtliche im Spiel verfügbaren Gegenstände von wirksamen Waffen über nützliche Kleidung bis hin zu wertvollen Edelsteinen werden auf neun Seiten beschrieben – ihre geheimen Fundorte und effektiven Einsatzmöglichkeiten eingeschlossen. Auf weiteren 15 Seiten befassen sich die Autoren mit den Geheimnissen des Spiels, führen sämtliche in „Final Fantasy 9“ versteckten Minispiele auf, so etwa das Seilspringen oder das Fröschefangen.

Exklusiv veröffentlichte Passwörter ermöglichen dem Spieler, geheime Informationen aus dem Internet abzurufen. Zahllose Tipps und nützliche Tricks bereichern das Lösungsbuch.

Trotz der enormen Material- und Infirmationsfülle ist es dem Autorenteam um Michael Martin gelungen, ein auch optisch anspruchsvolles Buch zu verwirklichen. Eine hochwertige Gestaltung mit ansprechenden, aussagekräftigen Bildern – pures Lesevergnügen.

Der umfangreiche Stichwort-Index erleichtert dem Leser die Suche nach einzelnen Kapiteln. Ein Farbregister am Rand der Seiten und ein übersichtliches Inhaltsverzeichnis dienen der schnellen Orientierung.

So sollen Lösungsbücher sein. Allerdings mit einer klitzekleinen Einschränkung: Zu einigen wenigen Themen hält sich das Lösungsbuch zurück, verweist statt dessen auf entsprechende Seiten im Internet 1 S. 178. Dennoch: Viel besser geht's wirklich nimmer.



Mit diesem Lösungsbuch sollte in der Welt von „Final Fantasy 9“ rein gar nichts mehr schief gehen.

Final Fantasy 9, Piggyback, 192 Seiten, Preis 24,95 Mark, ISBN 1- 9035 - 11 11 - 9

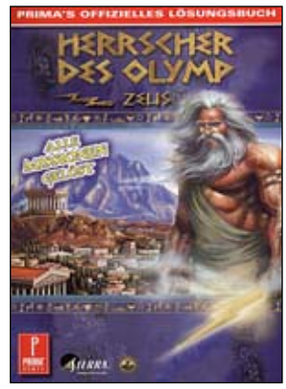
Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Zeus: Herrscher des Olymp

Lösungsbuch | Treffen Sie die Götter, erschaffen Sie sich Ihr griechisches Imperium. So das Motto dieser Aufbausimulation. Eine knifflige Aufgabe, die nach einem Lösungsbuch schreit. In einer umfangreichen Einleitung stellt das bewährte Autorenteam, Olaf und Holger Pinnow sowie Claas Wolter, Ihnen Zeus und andere Götter vor – freilich mit einem Augenzwinkern.

Ernst wird's ab Seite 17: Im ersten Kapitel erklären die Autoren die Spielumgebung. Über Wald und Wiesen geht's bis an die Küste. Der zweite Abschnitt beschreibt Götter und Monster samt ihren Eigenschaften. Es folgen sämtliche Missionen – von Zeus und Europa über Perseus und Medusa bis hin nach Athen im Wandel der Zeit.

Zwar ist das Buch durchgängig schwarzweiß gedruckt, doch sorgt originelle Gestaltung für Abwechslung. Und: Der Lesefluss leidet nicht, der Spieler kann alle Anleitungen leicht nachvollziehen. Die Bilder sind gut ausgewählt und eine perfekte Inhaltsangabe des Spielverlaufs. In Kästen hervorgehobene Tipps und Hinweise informieren schnell und gründlich. Ein Buch in gewohnter Prima-Qualität.



Zeus: Herrscher des Olymp, Prima Games, 162 Seiten, Preis 24,95 Mark, ISBN 3-934783-45-7

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

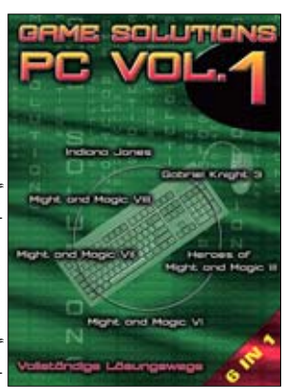
Game Solutions[3] PC Vol. 1

Lösungsbuch | Tipps und Tricks für gleich sechs Spiele werden hier angeboten. Ein bisschen viel für ein einziges Buch?

Mehr als 400 Seiten stehen den Autoren zur Beschreibung der Lösungswege für sechs Spiele aus den Bereichen Strategie, Abenteuer und Rollenspiel zur Verfügung. Und sie sind bis auf den letzten Millimeter genutzt.

Die anspruchsvollen Lösungsstrecken für „Indiana Jones[4] und der Turm von Babel“, „Might and Magic“ 6, 7 und 8; „Heroes of Might and Magic[5] 3“ sowie „Gabriel Knight[6] 3“ benötigen in der Tat reichlich Platz. So überrascht es nicht, dass manches sehr gequetscht wirkt. Auf den vielen Bildern – wie das ganze Buch in Schwarzweiß – erkennt der Leser nur mit allergrößter Mühe Details. Das gilt auch für die ebenfalls zu klein geratenen Karten.

Aber: Tipps und Tricks, umfangreiche Tabellen sowie ausgeklügelte Strategien und Taktiken sind von hohem Nutzwert. Wer sich von der mäßigen Optik nicht abschrecken lässt und sich wirklich für alle sechs hier abgehandelten Spiele interessiert, der bekommt hier ein Buch von einigermaßen gutem Preis-Leistungsverhältnis.



Game Solutions PC Vol. 1, Prima Games, 418 Seiten, Preis 24,95 Mark, ISBN 3-934783-775

Geht so
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	America	19,95 Mark
	Data Becker	3-815820-91-X
2	Patrizier 2	24,95 Mark
	X-Games	3-827291-04-6
3	Tomb Raider 5: Die Chronik	24,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-25-5
4	Baldur's Gate 2	24,95 Mark
	Prima Games	3-934783-39-2
5	Tomb Raider 4	19,95 Mark
	Eidos	3-933917-18-2
6	Tomb Raider 3	19,95 Mark
	Eidos	3-933917-05-0
7	Sudden Strike	19,95 Mark
	CDV Software	
8	Final Fantasy 7/8	17,80 Mark
	Softhaus Mulitmedia GmbH	
9	Baldur's Gate 2	19,95 Mark
	X-Games/ Markt und Technik	3-82729090-2
10	Zeus: Herrscher des Olymp	24,95 Mark
	Prima Games	3-934783-45-7

Die Spielebücher-Hitliste wurde ermittelt aus Verkaufszahlen von Computer-Büchern bei der Kaufhauskette Karstadt und der Internet-Buchhandlung Libri.

KARSTADT Libri.de

[1] sprich: „Feinel Fänntäsi“
[2] sprich: „Dei Inwinzibbel“
[3] sprich: „Gäim Ssoluhschens“
[4] sprich: „Indiana Dschohns“
[5] sprich: „Hihrohs off Meit and Maddschick“
[6] sprich: „Gäbril-ell Neit“

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 Platzgründen 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	N 64	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	Pokémon Gold und Silber	Nintendo	GBC	2,10	79 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
8	Daikatana	Mitsui	GBC	2,29	59 Mark	12/2000	Media Markt	Straubing	09421/7710
9	Dinosaur	Ubi Soft	GBC	2,53	59 Mark	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
10	The Mummy	Konami	PS	2,55	78 Mark	2/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
11	Blair Witch Vol. 2 – Coffin Rock	Take 2 Interactive	PC	2,61	34 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
12	Blair Witch Vol. 3 – Die Kelly Edward Sage	Take 2 Interactive	PC	2,66	42 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
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	Clive Barker's Undying	Electronic Arts	PC	1,90	76 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Giants – Citizen Kabuto	Virgin Interactive	PC	1,92	75 Mark	3/2001	Game It!	bundesweit	0180/5225300
9	Rainbow Six – Covert Ops Essentials	Ubi Soft	PC	1,99	60 Mark[1]	12/2000	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/338000
10	Zone of the Enders	Konami	PS 2	2,16	89 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
11	Die Welt ist nicht genug	Electronic Arts	PS	2,20	79 Mark	3/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
12	Dead or Alive 2	Acclaim	DC	2,21	95 Mark	10/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
13	Project IGI	Eidos Interactive	PC	2,23	75 Mark	3/2001	Game It!	bundesweit	0180/5225300
14	American McGee's Alice	Electronic Arts	PC	2,25	79 Mark	3/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
15	Dino Crisis 2	Virgin Interactive	PS	2,37	79 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
16	Kiss Psycho Circus	Take 2 Interactive	PC	2,41	60 Mark	10/2000	Planet Media	München	089/35652170
17	Rainbow Six	Ubi Soft	GBC	2,44	70 Mark[1]	2/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/338000
18	Star Trek Invasion	Activision	PS	2,45	70 Mark	12/2000	Planet Media	München	089/35652170
19	Tekken Tag Tournament	Sony	PS2	2,46	94 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
20	Driver 2	Infogrames Deutschland	PS	2,48	75 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
21	Tenchu 2 – Birth of the Stealth Assassins	Activision	PS	2,48	65 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
22	Gunman Chronicles	Havas Interactive	PC	2,53	69 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
23	Blade	Activision	PS	2,62	76 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
24	Oni	Take 2 Interactive	PC	2,68	69 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
25	C-12 Final Resistance	Sony	PS	2,79	90 Mark[1]	4/2001	Sony	Frankfurt	01805/766977
26	Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	GBC	3,19	59 Mark	2/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
27	Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	PC	3,23	23 Mark	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
28	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
5	Tomb Raider: Die Chronik	Eidos Interactive	PC	2,02	79 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
6	Star Trek: Deep Space 9 – The Fallen	Koch Media	PC	2,16	77 Mark	2/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Freedom – First Resistance	Ubi Soft	PC	3,05	80 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
ACTION-ROLLENSPIEL									
1	Gothic	Egmont Interactive	PC	2,34	70 Mark	5/2001	Theo Kranz Games	Würzburg	0931/354520

[1]Preis laut Hersteller

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet für	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
AUFBAUSPIELE									
1	Call to Power 2	Activision	PC	2,02	79 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
2	Die Siedler 4	Blue Byte Software	PC	2,54	70 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
BRETTSPIEL									
1	Mario Party 2	Nintendo	N 64	1,32	100 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
FLIPPERSIMULATION									
1	Pokémon Pinball	Nintendo	N 64	1,93	60 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
FLUGSIMULATION									
1	B-17 Flying Fortress the mighty 8th	Microprose	PC	2,50	70 Mark	3/2001	Game It!	bundesweit	0180/5225300
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
GESCHICKLICHKEIT									
1	Samba de Amigo	Sega	DC	1,25	269 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
2	Pokémon Puzzle League	Nintendo	N 64	1,69	115 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
3	Banjo-Tooie	Nintendo	N 64	1,74	120 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
4	Sheep	Empire Interactive	PC	1,94	64 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
5	Spyro – Year of the Dragon	Sony	PS	1,95	71 Mark	2/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
6	Pokémon Snap	Nintendo	N 64	2,09	95 Mark	10/2000	Planet Media	München	089/35652170
7	102 Dalmatiner	Activision	GBC	2,46	59 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Donkey Kong Country	Nintendo	GBC	2,48	54 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
9	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	PS 2	2,51	109 Mark	2/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
10	Pac-Man – Adventures in Time	Hasbro Interactive	PC	2,66	39 Mark	3/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
11	Chicken Run	Eidos Interactive	PC	2,74	80 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	GBC	2,85	70 Mark[1]	1/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/338000
13	Breakout	Hasbro Interactive	PC	2,90	34 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
14	Gold und Ruhm – der Weg nach El Dorado	Ubi Soft	GBC	3,07	70 Mark[1]	12/2000	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/338000
15	Big Brother The Game 2	Infogrames Deutschland	PC	3,12	28 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
KARTENSPIEL									
1	Pokémon Trading Card game	Nintendo	GBC	1,86	59 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
MUSIKSPIEL									
1	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	Gamer's Point	Karlsruhe	0721/9335710
QUIZSPIEL									
1	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	F1 Racing Championship	Ubi Soft	PC	1,82	69 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
6	Die 24 Stunden von Le Mans	Infogrames Deutschland	DC	1,87	83 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
7	Mickey's Speedway USA	Nintendo	N 64	2,02	119 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
8	Midtown Madness 2	Microsoft	PC	2,11	80 Mark[1]	12/2000	Microsoft	Unterschleißheim	01805/251199
9	F1 Championship Season 2000	Electronic Arts	PS 2	2,17	104 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	RC-Revenge	Acclaim	PS	2,44	69 Mark	10/2000	Planet Media	München	089/35652170
11	Vanishing Point	Acclaim	DC	2,51	70 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
12	Moto GP	Sony	PS 2	2,66	94 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
13	Autobahn Raser 3 – Die Polizei schlägt zurück	Koch Media	PC	2,87	60 Mark	3/2001	Game It!	bundesweit	0180/5225300

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet für	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
14	Mercedes Benz Truck Racing	THQ Deutschland	PC	2,97	69 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
15	Alarm für Cobra 11	THQ Deutschland	PC	3,11	50 Mark	12/2000	Game It!	bundesweit	0180/5225300
16	Ridge Racer 5	Sony	PS 2	3,13	94 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
17	Vanishing Point	Acclaim	PS	3,59	70 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
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	Final Fantasy 9	Infogrames Deutschland	PS	2,17	110 Mark	3/2001	Game It!	bundesweit	0180/5225300
3	Wizards & Warriors	Activision	PC	2,29	67 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
4	Grandia 2	Ubi Soft	DC	2,40	78 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
5	Herz des Winters	Virgin Interactive	PC	2,55	40 Mark	5/2001	Theo Kranz Games	Würzburg	0931/354520
6	The Legend of Dragoon	Sony	PS	2,67	110 Mark[1]	4/2001	Sony	Frankfurt/M.	01805/766977
7	Vandal Hearts 2	Konami	PS	3,55	60 Mark	10/2000	Planet Media	München	089/35652170
8	Phantasy Star Online	Sega	DC	3,65	50 Mark	5/2001	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	Theme Park Manager	Electronic Arts	PC	2,44	50 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
4	Patrizier 2 – Geld und Macht	Infogrames Deutschland	PC	2,49	73 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
5	Oil Tycoon	Blackstar Interactive	PC	3,31	75 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
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
6	Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim	PS	1,98	75 Mark	1/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	International Superstar Soccer	Konami	PS 2	2,06	99 Mark	2/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Mario Tennis	Nintendo	N 64	2,11	93 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
9	International Superstar Soccer 2000	Konami	N 64	2,32	99 Mark	12/2000	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
10	International Superstar Soccer	Konami	N 64	2,36	59 Mark	11/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
11	RTL Skispringen Herausforderung 2001	THQ Deutschland	PC	2,48	45 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
12	Bundesliga Stars 2001	Electronic Arts	PC	2,49	59 Mark	11/2000	Media Markt	Straubing	09421/7710
13	NBA Live 2001	Electronic Arts	PS 2	2,52	104 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
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	Desperados	Infogrames Deutschland	PC	1,47	75 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
3	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	Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen	Eidos Interactive	PC	1,78	79 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
7	Warlords Battlecry	Mattel Interactive	PC	1,82	83 Mark	10/2000	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	America – No peace beyond the line	Data Becker	PC	1,87	63 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Herrscher des Olymp: Zeus	Havas Interactive	PC	1,91	76 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
10	The Moon Project	Topware Interactive	PC	1,93	49 Mark	11/2000	Media Markt	Straubing	09421/7710
11	Heroes Chronicles 1-4	Infogrames Deutschland	PC	2,00	45 Mark[2]	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
12	Panzer General 4 – Unternehmen Barbarossa	Mattel Interactive	PC	2,02	69 Mark	1/2001	Pearl Agency	Buggingen	0180/55582
13	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	Imperium der Ameisen	Havas Interactive	PC	2,44	60 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
17	X-Tension (Add On)	THQ Deutschland	PC	2,52	33 Mark	10/2000	Okay Soft	Weiding	09674/1279
18	Kessen	Electronic Arts	PS 2	2,57	104 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
19	Star Trek New Worlds	Virgin Interactive	PC	2,75	69 Mark	12/2000	Planet Media	München	089/35652170
20	Königin des Nils – Kleopatra	Havas Interactive	PC	2,92	40 Mark	11/2000	Game It!	bundesweit	0180/5225300
21	Raub	Virgin Interactive	PC	3,54	72 Mark	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632

[1]Preis laut Hersteller [2]je Spiel

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								
1	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]	CB 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 NINTENDO 64								
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
SPIELETASTATUREN FÜR 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

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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 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
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/M.	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

[1]Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
LAUTSPRECHER FÜR 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								
1	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 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
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

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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

COMPUTERMODEMS

1	Modem 56 Surf	Acer	2,60	109 Mark[1]	CBS 5/2001	Acer	Ahrensburg	0800/2244999
2	Microlink 56K Internet	Elsa	2,66	129 Mark[1]	CBS 5/2001	Elsa	Aachen	0241/6065112
3	Microlink 56K USB	Elsa	2,80	149 Mark	CBS 5/2001	KJS	Pinneberg	04101/72938
4	Trust 56K External Modem	Aashima	3,03	109 Mark[1]	CBS 5/2001	Aashima	Kleve	02821/58820
5	Trust 56K USB Modem	Aashima	3,08	99 Mark	CBS 5/2001	Schiwi	Norderstedt	040/52875810
6	Blue Fighter V.90 Modem	Zoltrix	3,18	156 Mark	CBS 5/2001	KJS	Pinneberg	04101/72938
7	Dual Mode Modem	Arowana	3,24	129 Mark[1]	CBS 5/2001	Arowana	Lüdenscheid	02351/87140
8	Magic Xpress 56K	Askey	3,25	119Mark[1]	CBS 5/2001	Askey	Willich	07631/360200
9	Modem V.90 Extern	Arowana	3,40	99 Mark[1]	CBS 5/2001	Arowana	Lüdenscheid	02351/87140
10	GM56USB	Genius	3,62	109 Mark	CBS 5/2001	Prosoft	Mülheim	02630/99540

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 (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 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

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.

Active-X[1]

Active-X ist eine Programmsammlung von Microsoft, die die Freigabe von Informationen zwischen Arbeitsprogrammen erleichtert und die Einbettung beliebiger Objekte (Video oder Musik) in fremden Dokumenten und im **Internet** erlaubt.

Betriebssystem

Das Betriebssystem ist das zentrale Programm eines Computers, das gleich nach dem Einschalten geladen wird. Es kümmert sich um die Ein- und Ausgabe sämtlicher Daten auf Bildschirm, **Festplatten**, **Disketten** oder Drucker und andere Geräte. Bekannte Betriebssysteme sind zum Beispiel MS-DOS oder Windows 95/98.

CD-R

Beschreibbare CDs werden auch als CD-Rohlinge, Leer-CDs oder CD-Rs bezeichnet. Das „R" steht für „Recordable"[2].

Bit

Ein Bit ist die kleinste Informationseinheit, die vom Computer verarbeitet wird. Ihr Wert kann 0 oder 1 sein. Die Geschwindigkeit einer Datenleitung hängt davon ab, wie viele Bits pro Sekunde übertragen werden können.

Direct-X

Direct-X ist eine Programmsammlung, die Windows-95/98-Computer bei der Darstellung räumlicher Effekte beschleunigt. Effekte, die einen dreidimensionalen Spieleeindruck vermitteln, sowie akustische Besonderheiten werden durch Direct-X erst möglich. Außerdem ermöglicht Direct-X Rütteleffekte sowie Mehr-Spieler-Optionen per **Netzwerk**. Voraussetzung ist, dass Computerspiel und Computer-Zubehör mit Direct-X arbeiten können.

Diskette

Die Diskette ist ein so genanntes Wechselmedium: Man kann einen Datenträger aus dem Laufwerk nehmen und in ein anderes einlegen. Herkömmliche Disketten fassen 1,44 **Megabyte** Daten. In einem 3,5 mal 3,5 Zoll (zirka 9 mal 9 Zentimeter) großen Plastikgehäuse dreht sich eine beschichtete Magnetscheibe.

DVD-R

DVD ist die Abkürzung für „Digital Versatile Disc"[3]. 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-Video

DVD-Video ist ein digitales Speichermedium für Videofilme. DVD-Video nennt man eine DVD-ROM, auf der ein Videofilm gespeichert ist. Mit einem DVD-ROM-Laufwerk und Abspiel-Software oder per DVD-Spieler können diese Videofilme auf dem Fernseher angesehen werden.

DVI-Ausgang

Das ist der Anschluss für ein digitales **LCD-Display** an einer **Grafikkarte**.

Festplatte

Eine Festplatte ist ein sehr schneller magnetischer Datenspeicher, der in den Computer eingebaut ist. Auf der Festplatte finden sowohl die auf dem Computer installierten Programme als auch gespeicherte Daten (beispielsweise Briefe, Tabellen und Spielstände) Platz. Festplatten gibt es in Größen von einigen **Megabyte** (MB) bis hin zu mehreren **Gigabyte** (GB).

Gigabyte[4]

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. Die Grafikkarte steckt auf der Hauptplatine, ein Kabel führt von der Außenseite der Karte zum Bildschirm.

Grafikprozessor

Der Grafikprozessor auf der **Grafikkarte** ist für den Bildaufbau, speziell bei 3-D-Spielen, zuständig. Er ist auf das Berechnen und „Zeichnen" von Grafiken spezialisiert und erledigt den Bildaufbau sehr viel schneller als der Haupt-**Prozessor**.

Grafikspeicher

Je größer der Grafikspeicher auf der Grafikkarte ist, desto mehr Bildpunkte und Farben zeigt sie an. Für Texte reicht 1 **Megabyte** aus, für originalgetreue Fotowiedergabe sind 2 Megabyte empfehlenswert. Moderne Grafikkarten haben 16, 32 oder mehr Megabyte Grafikspeicher.

Hacker[5]

Als Hacker bezeichnet man Menschen, die unberechtigt über die Telefonleitung fremde Computer anwählen, um unbefugt Daten zu kopieren oder zu verändern.

Hacker-Angriff

Bei einem Angriff versuchen die **Hacker** zum Beispiel, geheime Informationen zu bekommen oder von einem fremden Konto Geld zu überweisen. Telefon-Hacker haben sich auf das Telefonnetz spezialisiert und versuchen zum Beispiel durch Manipulationen in den Vermittlungs-Computern, kostenlose Ferngespräche zu führen.

Hertz

Hertz (Hz) ist die physikalische Maßeinheit für die Frequenz. Sie bezeichnet die Anzahl der Schwingungen (oder Wiederholungen eines Ereignisses) pro Sekunde.

Installation

Beim Installieren eines Programms werden alle benötigten Dateien von Disketten oder CD-ROM auf die Festplatte kopiert. Außerdem werden dabei alle für das Programm notwendigen Einstellungen vorgenommen und ebenfalls auf der Festplatte gespeichert.

Internet

Das Internet ist ein weltweites **Netzwerk** mit zigtausend angeschlossenen Computern, die über Telefon- und Standleitungen Daten austauschen.

Internet-Zugangsprogramm

Mit einem Internet-Zugangsprogramm können Sie das Internet durchforsten und dort Texte, Grafiken oder Musikdateien abrufen. Bekannte Internet-Zugangsprogramme, auch Browser[6] genannt, sind der „Internet Explorer" von Microsoft und der „Navigator" von Netscape.

IP-Adresse

Zur Datenübertragung wird im Internet ein standardisiertes Verfahren benutzt: das so genannte Internet-Protokoll (IP). Jeder Computer, der am Internet angeschlossen ist, erhält eine eigene einzigartige IP-Adresse, über die er erreichbar ist, zum Beispiel 192.168.100.3.

ISDN-Modem

ISDN – steht für „Integrated Services Digital Network"[7], auf deutsch etwa: digitales Netz für alle (Kommunikations-) Dienste – heißt das digitale Telefonnetz der Telekom. Es ist im Gegensatz

1sprich: „Äcktiwex" 2sprich: „Rikordebel" 3sprich: „Didschitel Wörseteil Disk" 4sprich: „Gigabeit" 5sprich: „Häcker" 6sprich: „Brauser" 7sprich: „Intigrätid Ssörwisses Didschitel Nettwörk"

zum herkömmlichen Telefonnetz nicht nur für die Übertragung von Sprache, sondern auch die von digitalen Daten eingerichtet. Eine ISDN-Verbindung kann Daten schneller übertragen als eine Modem-Verbindung.

Java
Vom Computer-Hersteller Sun stammt die Programmiersprache Java. Sie wurde ursprünglich für das Internet geschaffen. In Java geschriebene Programme können Sie mit jedem Java-fähigen Anzeigeprogramm benutzen.

Java-Script
Die Programmiersprache Javascript besteht aus Programmbefehlen, die direkt in Internet-Seiten eingebaut werden. Damit werden bewegte Bilder erzeugt.

Kalibrieren
Kalibrierung nennt man den Einstell-Vorgang für Steuergeräte, wie Spieletastaturen, Steuerknüppel oder Lenkräder. Meist müssen Sie das Gerät einmal oder mehrmals in alle Richtungen auslenken. Dadurch stellt das Spiel den „Vollausschlag" des Steuergeräts fest.

Kilobit
Ein Kilobit sind 1024 **Bit**.

Komprimierte Datei
Komprimierte Dateien sind kleiner als Originaldateien. Die Reduzierung der Dateigröße wird durch spezielle Techniken erreicht. Bekannte komprimierte Dateien wie „jpg" (Bilder) oder „zip" (Programme) sind weit verbreitet.

Lokales Netzwerk
Als lokales **Netzwerk** (LAN) bezeichnet man Netzwerke auf relativ kleinem Raum, zum Beispiel in einem Firmengebäude.

LCD-Display
Ein LCD ist ein Flachbildschirm. LCD ist die Abkürzung für „Liquid Crystal Display"[8]. Ein solches LCD erzeugt das Bild durch flüssige Kristalle zwischen zwei Glasplatten. Jeder Bildpunkt kann elektronisch lichtundurchlässig oder -durchlässig gesteuert werden. Eine Hintergrund-Beleuchtung sorgt dafür, dass die Bildpunkte sichtbar werden.

Megabyte
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.

Megahertz
Ein Megahertz sind eine Million **Hertz**.

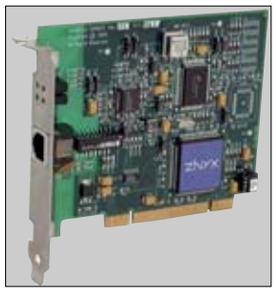
MIDI-Eingang
MIDI steht für „Musical Instruments Digital Interface"[7] (digitale Schnittstelle für Musikinstrumente). Über den MIDI-Eingang empfängt der Computer Signale, die digitale Musikinstrumente ansteuern. Eine MIDI-Datei enthält keine Klangdateien, sondern teilt der Soundkarte mit, welcher Klang wann, wie lange und in welcher Höhe abgespielt werden soll.



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. Digitale Daten aus dem Computer werden mit diesem Gerät in elektrische Signale umgesetzt.

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** und fest verlegte Kabel.

Netzwerkkarte
Eine Netzwerkkarte kann zusätzlich in den Computer eingebaut werden, um ihn mit einem Netzwerk zu verbinden. Sie enthält den Anschluss für das Netzwerkkabel.



Partition
Eine **Festplatte** lässt sich in mehrere Bereiche (Partitionen) aufteilen. Die Teilbereiche behandelt der Computer wie getrennte Festplatten und ordnet ihnen Laufwerksbuchstaben (C, D und so weiter) zu.

Optisch-digitaler Ein-/Ausgang
Ein optisch-digitaler Ein-/Ausgang ist eine Schnittstelle, über die Daten als digitale Lichtimpulse übertragen werden.

Personal Firewall[10]
Firewall ist die englische Bezeichnung für „Brandmauer". Dabei handelt es sich um Technik in Form von Hard- und/oder Software, die den Datenfluss zwischen einem privaten (deswegen personal: auf Deutsch: persönlich) und einem ungeschützten Netzwerk, etwa dem Internet, kontrolliert. Eine Firewall kann auch unbefugte Zugriffe abblocken.

Port
Port lautet die englische Bezeichnung für Schnittstelle (auf Deutsch: Hafen). Es handelt sich um eine Verbindung des Computers mit anderen Geräten.

Prozessor


Der Prozessor, auch CPU (für „Central Processing Unit"[11]) genannt, ist das zentrale Steuerorgan des Computers. Er ist in der Regel unter einem Kühlkörper oder Ventilator versteckt. Der Prozessor ist zuständig für alle Berechnungen und ausschlaggebend für die Leistungsfähigkeit des Computers.

Scart-Kabel


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 Spielekonsole und Fernseher verwendet.

Serielle Schnittstelle
Jeder Computer besitzt mindestens eine serielle Schnittstelle. Dort kann die Maus, ein Modem oder ein anderes Gerät angeschlossen werden. Serielle Anschlüsse gibt es mit 25-poliger und mit 9-poliger Anschlussbuchse. „Seriell" bedeutet: Daten werden nacheinander übertragen.

SMS
SMS steht für „Short Message Service"[12] und bedeutet: „Kurznachrichtendienst". Damit können bis zu 160 Zeichen lange Texte auf die Anzeige des Handys übermittelt werden.

Soundkarte
Die Soundkarte ist eine Einbaukarte, mit deren Hilfe der Computer Musik und Sprache wiedergeben kann. Ohne Soundkarte könnten Sie zum Beispiel die Töne, mit denen Spiele unterlegt sind, nur über den PC-Lautsprecher in schlechter Qualität hören. Außen an der Karte finden Sie Anschlüsse für Zusatzgeräte.

Spiele-Server[13]
Beim Netzwerkspiel steht ein spezieller Rechner (Spiele-Server) zur Verfügung, auf dem die Spiele laufen. Er berechnet die Spieldaten, während die einzelnen Spieler von ihren Computern aus darauf zugreifen.

Taktfrequenz
Die Taktfrequenz des Prozessors in **Megahertz** gibt an, mit welcher Geschwindigkeit der Prozessor arbeitet.

TCP/IP
Das TCP/IP, ausgeschrieben: „Transmission Control Protocol[14]/Internet Protocol", ist eine Art Vereinbarung darüber, wie im Internet oder in einigen anderen Netzwerken Daten ausgetauscht werden können.

Trojaner
Trojaner ist die Kurzform für ein **Trojanisches Pferd**.

Trojanisches Pferd
Das ist ein Programm, das sich in ein Computer-System einschleicht, um zum Beispiel einem unbefugten Eindringling Zugriff zu verschaffen. Ein trojanisches Pferd kann auf diesem Wege außerdem gefährliche **Viren** einschleusen.

TV-Ausgang
Der Ausgang befindet sich an der **Soundkarte**. Dort verbinden Sie Fernseher und Computer.

UDP
Abkürzung für „Users Datagram Protocol"[15]. UDP ist ein Protokoll für die Kommunikation zwischen zwei Computern. UDP arbeitet über das Internet Protocol (**IP**). Startet eine Seite eine Daten-Anfrage per UDP, so sendet die Gegenseite die Daten, ohne bei der fragenden Seite nachzufragen, ob sie angekommen sind.

USB-Anschluss
Die serielle Schnittstelle, an die bei älteren Computern Maus und **Modem** angeschlossen werden, ist recht langsam. Daher



haben führende Hersteller gemeinsam eine schnellere Schnittstelle entwickelt. Dieser „Universal Serial Bus"[16] (USB) kann Daten mit 12 **Megabyte** pro Sekunde transportieren. Außerdem kann man am USB-Anschluss mehrere Zusatzgeräte, wie Spieletastatur oder Steuerknüppel, anschließen.

V.90-Modus
V.90 ist ein moderner Datenübertragungs-Standard für Modems. Besitzer älterer Modems können ihre Modems mit entsprechender Software auf V.90-Standard bringen.

Viren
Computer-Viren sind kleine Sabotage-Programme, die sich oft unbemerkt auf dem Computer einnisten. Dort hängen Sie sich an Programme an und vervielfältigen sich. Diese elektronischen Schädlinge können Daten auf dem PC verändern oder komplett löschen und sogar zerstören.

Virensuchprogramm
Ein Virensuchprogramm spürt **Viren** auf, identifiziert sie und entfernt sie von der Festplatte des Computers.

Virtuelles CD-ROM-Laufwerk
Mit „virtuell" werden Dinge bezeichnet, die nicht in Wirklichkeit vorhanden sind, sondern nur am Computer entstehen. So wird durch ein Zusatzprogramm ein nicht vorhandenes Laufwerk „vorgetäuscht". Ein virtuelles Laufwerk wird von Windows wie ein echtes Laufwerk behandelt.

Watt
Watt heißt die Einheit der elektrischen Spannung.

Windows[17] 98 SE
Windows heißt die von Microsoft entwickelte grafische Benutzeroberfläche mit Fenstertechnik. Windows 98 ist der Nachfolger der 95-er-Variante. „SE" (Second Edition[18]) steht für die „zweite Auflage" von Windows 98.

Würmer
Ein Robot (oder Agent) ist ein Programm, das selbstständig das Internet nach verschiedenen, von seinem Benutzer definierten Kriterien durchsucht. Als Wurm bezeichnet man häufig solche Robots, die den Inhalt von Internet-Dokumenten in ein Register aufnehmen (indizieren), um so eine durchsuchbare Datenbank zu erstellen.

Z-Achse
Der Spieler kann den Spieleknüppel um dessen eigene Achse – die Z-Achse – drehen. Damit führt die Spielfigur besondere Bewegungen aus, zum Beispiel driftet ein Flugzeug in eine bestimmte Richtung.

8spricht „Jckwddd KrisstelDisspla" 9spricht „Mjusikel InStrements Ditschetel Interfaß" 10spricht „Pörßenel Feierwohl" 11spricht „Ssentrel ProSessing Junitt" 12spricht „Schort Messdsch Ssörwis" 13spricht „Ssörwer" 14spricht „Tärnsmischen Kontrohl Protokoll" 15spricht „Users Dätägramm Protokoll" 16spricht „Jonwörsel SSthri-el Bass" 17spricht „Windohs" 18spricht „Ssekend Idischen"

ANTWORT AUF IHRE FRAGEN

Computer Bild Spiele hilft Lesern

Noch nicht fündig geworden? Ausgabe 2/2001 hilft Ihnen sicher weiter

Ich habe mir die letzte COMPUTERBILD-SPIELE gekauft und bin begeistert, was für tolle Vollversionen ihr auf der CD-ROM habt. Jetzt meine Frage: Woher bekomme ich ein Inhaltsverzeichnis der früheren Heftausgaben? Auf eurer Internet-Seite finde ich leider nichts. Wenn ihr mir helfen könnt, möchte ich mich schon im voraus bei euch bedanken.

Berthold Krönlein, Abtswind



In einem übersichtlichen Jahresinhaltsverzeichnis (jeweils in Heft 2) finden die Leser von COMPUTERBILD-SPIELE alle Themen aus dem vergangenen Jahr.

In COMPUTERBILD-SPIELE, Ausgabe 2/2001, finden Sie auf den Seiten 214 und 215 ein Jahresinhaltsverzeichnis. Es enthält alle Artikel, Tests und Spiele aus dem Jahr 2000. Dort finden Sie auch die auf den Heft-CD-ROMs enthaltenen Spiele. Sollten Sie das Heft nicht haben, so bestellen Sie es einfach nach. Beim Nachbestellservice kostet ein Heft 4,80 Mark zuzüglich 1,50 Mark für den Versand. Die Lieferfrist beträgt 14 Tage. Ihre Bestellung schicken Sie bitte an: Vertrieb COMPUTERBILD-SPIELE, Postfach 3601, 20350 Hamburg; Fax: 040/34729528.

Noch weitere Fragen? Dann machen Sie vom Hilfe-Telefon Gebrauch. Unter 01805/262615 (0,24 DM pro Minute) können Sie sich über alles informieren.

Die Redaktion

ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger der Monats"
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

Kundenbetreuung klein geschrieben?

Benjamin B[1]. ist sauer. Die Kundenbetreuung von Infogrames gefällt ihm ganz und gar nicht:

„Ich habe mir das Spiel ‚Unreal' mit dem Editor-Zusatzprogramm gekauft. Mit diesem Zusatzprogramm wollte ich ein eigenes Spiel erstellen. Auf der Verpackung stand, dass man mit diesem Editor ganz einfach Welten erzeugen kann. Da werde ich jetzt angelogen, oder wie? Ich habe dann an die Herstellerfirma Infogrames eine E-Mail geschrieben. Die haben behauptet, der Editor sei tatsächlich ganz einfach, und ich könnte auf der englischen Homepage ja Leute fragen, die sich damit auskennen. Super – wenn ich Englisch könnte, könnte ich ja auch mit dem Editor umgehen, weil die Gebrauchsanweisung schließlich auf Englisch ist."

COMPUTER-BILD-SPIELE fragte bei Infogrames-Pressesprecher Guido Alt nach. „Ich kann das Problem gut nachvollziehen. Denn einen neuen Level (Spielstufe) zu erstellen, ist generell nicht ganz einfach. Da muss man sich schon einige Tage reinfuchsen – ein hartes Stück Kopfarbeit. Und ohne Englischkenntnisse fällt das Ganze noch schwerer. Aber dass Herr B. auf seine Frage hin derart abgespeist wurde, tut mir natürlich sehr Leid. Bei der Fülle von Fragen kann das schon mal passieren, darf aber natürlich nicht." Infogrames-Sprecher Guido Alt schickt Herrn B. als Entschuldigung für das Verhalten der Hotline-Mitarbeiter ein ganzes Paket mit Spielen. Außerdem geht er der Sache auf den Grund, damit derartige unangenehme Missverständnisse bei Infogrames in Zukunft nie wieder vorkommen.

[1]Name ist der Redaktion bekannt

Ab durch die Wand: Tolle Tricks machen's möglich

In Heft 3/2001 auf Seite 152, Bild 5, steht, dass man im Spiel „Driver 2" durch Häuserwände fahren kann. Da ich Besitzer eines



„Driver 2" fordert den Fahrer.

Xploder FX bin, würde mich interessieren, wie dieser Cheat heißt. Denn auf keiner Cheat-Seite steht etwas darüber.

Max Schilling, Helmstedt

Driver 2 gehört zu den beliebtesten und anspruchsvollsten Actionspielen. Da geraten auch erfahrene Spieler schon mal in die Sackgasse und suchen einen Ausweg in Form geheimer Tricks. Zwar sind ehrlich erkämpfte Siege die schönsten, doch manchmal hilft eben nur ein Cheat. Tricks zu Driver 2 finden Sie unter den folgenden Internet-Adressen: 39, 40, 41 Seite 178 *Die Redaktion*



Die Spielemaus „Saitek GM2" braucht USB.

Aus die Maus? Nein: Mit einer neuen USB-Karte können Sie Ihren PC nachträglich erweitern

In COMPUTERBILD-SPIELE, Heft 4/2001, habt ihr Computermäuse überprüft. Daraufhin wollte ich mir die Spielemaus „Saitek GM2" kaufen.

Aber erst später habe ich gemerkt, dass ich keinen USB-Anschluss habe. Deswegen kann ich die Maus nicht anschließen. Oder geht das etwa doch irgendwie? Kann ich sie vielleicht irgendwo an meinem Computer anschließen? Vielleicht an einer seriellen oder der parallelen Schnittstelle?

Marek Mezera, per E-Mail

Häufig gibt es Adapter, über die Sie USB-Zusatzgeräte mit anderen Buchsen Ihres Computer verbinden können, wenn der keinen USB-Anschluss hat. Für die Saitek GM2 gibt es jedoch laut Saitek-Pressesprecher Marco Nier keinen solchen Adapter. Die einzige Möglichkeit dürfte in Ihrem Fall die Anschaffung einer Einsteckkarte mit USB-Anschluss sein. Im Handel sind solche Karten ab etwa 30 Mark erhältlich. Damit können Sie Ihren PC nachträglich um einen USB-Anschluss erweitern.

Die Redaktion

Mehr Spaß am Spielen: Pistolen für den PC

Könnt ihr mir bitte sagen, ob es Spielpistolen auch für den PC gibt, oder nur für Konsolen? Ich will mir so etwas schon lange zulegen.

Julian Roschlau, per E-Mail



Spielpistolen gibt es mittlerweile nicht mehr nur für Konsolen, sondern endlich auch für den PC.

Ja, es gibt seit Neuestem auch Spielpistolen für den PC. Bereits in Heft 1/2001 berichtete COMPUTERBILD-SPIELE auf den „Brandaktuell"-Seiten darüber. Benötigen Sie weitere Informationen über Händler, Preise und anderes, so wenden Sie sich bitte an die Herstellerfirma Act-Labs, Telefon: 01805/ 125133 (0,24 DM pro Minute). *Die Redaktion*

WWF Smackdown: Teil 1 günstig – Teil 3 erst im November

In Ausgabe 3/2001 habt ihr auf der Seite „Voraussichtlicher Verkaufsstart" bei den Sportspielen „WWF Smackdown" für Ende März angekündigt. Darf ich mich jetzt auf einen dritten Teil freuen? Oder war das nur ein Druckfehler?

Matthias Wanders, per E-Mail



Ordentlich auf die Augen gibt es bei den Gladiatoren des Wrestling-Ringes.

Kein Druckfehler, aber auch kein dritter Teil: Alle Wrestling-Freunde, die den ersten Teil der WWF-Smackdown-Reihe noch nicht haben, dürfen sich freuen. Wie in COMPUTERBILD-SPIELE 3/2001 angekündigt, legt die Firma THQ das Spiel Ende März/Anfang April neu auf – zum günstigen Preis von nur 50 Mark. Bis Teil 3 herauskommt, müssen Sie sich noch ein wenig gedulden: Im November veröffentlicht THQ den dritten Teil für Playstation 2. Und WWF Smackdown 2 ist derzeit zum Preis von rund 90 Mark im Fachhandel erhältlich.

Die Redaktion

Gar nicht mal so leicht zu finden: Die Luftstreitmacht der Vereinigten Staaten

Sehr geehrte Damen und Herren, in COMPUTERBILD-SPIELE 4/2001 (Seite 151) brachten Sie einen interessanten Artikel über Flugsimulationsspiele und stellten unter anderem das Spiel „USAF United States Air Force“ vor. Da ich an diesem Spiel interessiert bin, versuchte ich es zu kaufen, wurde aber im Fachhandel nicht fündig und bekam auch keine Auskunft darüber, wo man dieses Spiel eventuell kaufen kann. Mir ist bekannt, dass der Hersteller die Firma Jane's aus England ist. Können Sie mir vielleicht mitteilen, wo man in Deutschland dieses Spiel kaufen kann? Mit Dank im Voraus und freundlichen Grüssen

Thomas Hein, per E-Mail



Gekonnt verteidigen zwei Raptors im Spiel „United States Air Force“ den Grand Canyon in Arizona.

Wenn Sie acht der besten Flugzeuge aus drei verschiedenen Zeitaltern fliegen und als Pilot Karriere machen wollen, dann helfen Ihnen folgende Internet-Seiten weiter: www.janes.ea.com *und* www.electronic-arts.de.

Direkt bestellen können Sie das Spiel United States Air Force bei PC Fun unter der Telefonnummer 089/591269. Allerdings gibt es das Spiel dort leider ausschließlich in der englischen Version. Der Preis beträgt 69,95 Mark.

Die Redaktion

Geburtstagswunsch wird erst nächstes Jahr erfüllt

Ich finde, Sie machen eine sehr gute Zeitung. Nun habe ich nur kurz eine Frage: Gibt es schon „Final Fantasy 9“ für PC? Ich habe in ein paar Tagen Geburtstag und soll mir etwas wünschen.

Klaus Rueddel, Lübeck

Ein bisschen müssen Sie sich wohl noch gedulden. Wie schon von den vorangegangenen Teilen 7 und 8 wird es wahrscheinlich auch von Final Fantasy 9 eine PC-Version geben.

Die dürfte jedoch nicht vor dem kommenden Herbst erscheinen. Trotzder schlechten Nachricht einen schönen Geburtstag wünscht Ihnen

die Redaktion



Fantastische Abenteuer bald auf PC.

Aufkleber über Aufdruck: USK ändert Einstufung des Spiels „No One Lives Forever“



Ab 16 Jahren kommen die Spieler in den Genuss des Actionspiels.

Ich habe auf der Hülle von „No One Lives Forever“ versucht, den Aufkleber „Frei ab 16“ zu entfernen. Als ich ihn abgenommen hatte, stand darunter „Frei ab 18“. Jetzt weiß ich nicht, ob das Spiel nun ab 18 oder ab 16 ist. Könnten Sie mir vielleicht sagen, was davon denn nun stimmt? Weil ich nicht weiß, ob ich es überhaupt spielen darf oder nicht.

Gerhard Hauschild, per E-Mail

Laut Einstufung der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) ist das Spiel „No One Lives Forever“ geeignet für Jugendliche ab 16 Jahren. Allerdings wurde der USK vor dem Verkaufsstart eine Vorabversion des Spiels vorgelegt. Und die wurde als „geeignet nicht unter 18 Jahren“ angesehen. Die endgültige Programmversion, die schließlich in den Handel kam, wurde jedoch vom Hersteller entschärft und erhielt deshalb die Freigabe ab 16. Als die USK diese Entscheidung traf, waren die Packungen für das Spiel bereits fertig, so dass nachträglich ein Aufkleber mit der neuen Einstufung angebracht werden musste.

Die Redaktion

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.

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort.

Firma	Seite
3-T Werk	193
ak tronik Software	131
AMS	172/173
AOL	73
Avitos AG	81
Bol Medien GmbH	95
BILD-Interactive	193
COMPUTERBILD	185
COMPUTERBILD-SPIELE	179
CDV AG	2, 113, 157
daclogo.com	181
Dell Computer GmbH	87
Deutsche Expert	69, 200
Eidos interactive	83
eJay GmbH	65
Electronic Arts	13, 22, 23, 163
Ernst Klett	199
Game it!	17, 129, 151, 167
handy.de	129
Infogrames	18, 19, 25, 108, 109, 133
Inside SMS World	167
JoWood Productions	135
Karstadt AG	66, 67, 100, 101
Koch Media	45, 165
Magix entertainment	125, 127
Media Markt	34, 35
MegaSat	167
Microsoft	119
Mobil Direkt GmbH	21
pmm GmbH	117
ProMarkt	137
Reemtsma	121
Saturn	56, 57
Selling points	49, 155, 183
SMS Online GmbH	139
Steinberg	91
Take 2 interactive	43
TOYS „R“ US GmbH	27
Virgin	25, 111, 141
World online	193

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, 3, 7 und 10/2000 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
Briefach 1940, 20350 Hamburg

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 2. Mai 2001 im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Sims – Party ohne Ende

Hat Ihr Sim nicht schon genug gearbeitet? Wird es nicht Zeit für ein bisschen Spaß im Leben? Ein neues Zusatzspiel soll's möglich machen. Ob wirklich Fetenlaune aufkommt oder sich bei den Sims schnell Katerstimmung einstellt, lesen Sie in der nächsten COMPUTERBILD-SPIELE.



Black & White

Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein! Die Erfahrung werden Sie machen, wenn Sie sich mit diesem Strategieknüller beschäftigen. Als fast allmächtiges Wesen wachen Sie über die Geschicke Ihrer Untertanen, doch auch andere Völker haben starke Götter – und Machtgelüste. Wie spannend und komplex der Kampf der Titanen wirklich ist, steht im nächsten Heft.



Conker's Bad Fur Day

Conker ist der vielleicht ungewöhnlichste Spielheld der letzten Jahre: Er säuft, er flucht wie ein Rohrspatz und er schlüpft in die Rollen großer Filmhelden, um die Welt vor einem bösen Fäkalien-Würstchen zu retten. Abgedreht und witzig oder albern und doof? Das steht im nächsten Heft.

SPIELETRICKS



Tropico

Wenn in einer Bananenrepublik der Haussegen schief hängt, ist auch für einen braven Diktator guter Rat teuer. Doch COMPUTERBILD-SPIELE lässt Sie nicht im tropischen Regen stehen: Im nächsten Heft finden Sie umfassende Tipps und Tricks, mit denen Sie Ihren Zwergenstaat auf Vordermann und Ihre Bevölkerung unter Kontrolle bringen. Zumindest bis zur nächsten Revolution.

RATGEBER



Treiber-Tipps

Viele Bauteile Ihres Computers benötigen eigene Steuerungsprogramme, auch Treiber genannt, um gut zu funktionieren. Doch die kleinen Programme haben Ihre Tücken. Damit Sie künftig bei Problemen mehr tun können, als sich die Haare zu raufen und genervt auf den Bildschirm zu starren, erklärt COMPUTERBILD-SPIELE im nächsten Heft alles Wissenswerte über Treiber. Schritt für Schritt.

HARDWARE



Speicher-Riesen

Festplatten sind das Gedächtnis Ihres Computers, ohne diese Datenspeicher wären die meisten PC-Spiele gar nicht denkbar. Aber welche Platte ist die Richtige für Sie? COMPUTERBILD-SPIELE testete 14 dieser Speichergiganten mit Kapazitäten zwischen zehn und 60 Gigabyte auf Merkfähigkeit, Tempo und Zuverlässigkeit. Wen Sie sich als Sieger vormerken sollten, 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

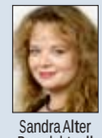

Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur

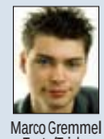

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


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

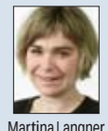

Klaus Bartsch
Testlabor


Stefan Mehmke
Service

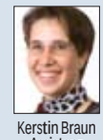

Manfred Freye
Foto


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, Julian Flügge, Marcus Höfer, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Julian Wild, Claus Wruck, Mourad Zarrouk. **Verantwortlich für den Inhalt:** Harald Kuppek, Frank Surholt. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg, Tel. 040/34729136, Fax040/34726749. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel. 01805/900999 (DM 0,24/Minute), Fax 01805/988889 (DM 0,24/Minute), E-Mail: asvabo@dsb.net Den Preis für den Versand in das Ausland erfahren Sie auf Anfrage. **Verlagsgeschäftsführung:** Achim Twardy, Ulrike Fröhling (Stellv.), Holger Martens. **Verlagskoordination:** Christian Schöttler. **Gesamtanzeigenleitung:** Hannelore Dietzsch. **Anzeigenleitung:** Jörg Herms. **Anzeigenleitung Verkauf:** Telefon 040/34726368. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.1 vom 1.11.1999. **Gesamtvertriebsleitung:** Günter Eichhoff. **Vertriebsleitung:** Stefan Dierks. **Produktionssteuerung:** Wolfgang Schubring. **Text- und Nachrichtensysteme:** Knut Hansen. **Verlag und Druck:** Axel Springer Verlag AG, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg. Das Papier von COMPUTERBILD-SPIELE ist umweltfreundlich und recyclingfähig. Zur Herstellung wurde ausschließlich chlorfrei gebleichter Zellstoff verwendet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos wird keine Haftung übernommen.