6/2001
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 06

NUR 4,80 MARK mit CD-ROM



Spiel des Monats:
Black & White

Herrscher über Gut und Böse

Endgültige deutsche Verkaufsversion getestet
PLUS: 6 Seiten Tricks

SPIELETESTS



Aufbauspiel Tropico
Rum und Ehre in der Karibik

100 neue Details für das Kultspiel

Simulation Die Sims – Party ohne Ende

Entscheidung im Morgengrauen

Strategie Sudden Strike Forever

RATGEBER

Schritt für Schritt erklärt

So installieren Sie Treiber (Steuerungsprogramme)

SPIELETRICKS



Star Trek Away Team Action
Kampf auf Leben und Tod

Gas geben wie die Schumi-Brüder

Rennspiel Formel Eins 2001

HARDWARE

Test 1 14 neue Festplatten – Nur drei sind gut!

Test 2 Gameboy Advance

Test 3 Die schnellsten Grafikkarten



CD-ROM im Heft mit 3 Spielen

Spiel 1 Strategie
Thandor – Die Invasion
Mit Robotern die Welt erobern



Spiel 2 Geschicklichkeit
Space Hockey
Schlag auf Schlag



Spiel 3 Geschicklichkeit
Oktoberfest-Zapfer
Bier her!

Super-Demos (Probierversionen):



Action BSE-Bomber
Strategie Desperados (deutsche Version)
Action Karnickeljagd

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Spiele INFORMIERT



Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs

Tests von PC-Spielen werden in COMPUTERBILD-SPIELE nach bestimmten Prüfpunkten bewertet – von diesem Heft an erfahren Sie, was sich im Einzelnen dahinter verbirgt. Die Testtabellen setzen sich aus 26 Prüfpunkten zusammen, z.B. „Verhalten der Computergegner", „Wirklichkeitsnähe" oder „Gedruckte Bedienungsanleitung (Umfang/Verständlichkeit)". Jeder Punkt wird einzeln bewertet. Aus allen zusammen ergibt sich die Gesamtnote: von „sehr gut" bis „ungenügend". Für einen schnellen Überblick reichen Ihnen sicher die stichwortartigen Bezeichnungen. Wer aber ausführlich wissen will, was die einzelnen Prüfpunkte bedeuten, bekommt jetzt umfassende Aufklärung (auf Seite 24). COMPUTERBILD-SPIELE, Europas größte Spiele-Zeitschrift, ist natürlich daran interessiert, allen Leserinnen und Lesern so viel Rat und Hilfe zu geben wie irgend möglich. Noch Fragen? Hoffentlich nicht. Und viel Spaß mit dem neuen Heft!

Computer Spiele INTERN

● Die Berliner „BZ" sorgte sich, dass Herthas Mittelfeld-Star Stefan „Paule" Beinlich (29) wegen Verletzung für die ganze Fußball-Saison ausfallen werde. COMPUTERBILD-SPIELE brachte den Nationalspieler trotzdem ins Olympiastadion – und zum Spielen, wenn auch nur am PC. Fotochef Manfred Freye (34) setzte Beinlich dabei gekonnt in Szene. Und die Anzeigentafel verriet, dass sich der Computer dem Profi Beinlich geschlagen geben musste (Seite 152).



Hielt Nationalspieler Stefan Beinlich (29) im Bild fest: Fotograf Manfred Freye (34).



Hielt das Ergebnis fest: die Anzeigetafel im Berliner Olympiastadion.

● Riesenüberraschung für die Gewinner des Spiele-Wettbewerbs „Hall of Game" der Anzeigen- und Werbeabteilungen von COMPUTERBILD-SPIELE: Der Preis, eine Reise nach Las Vegas, wurde zusätzlich versüßt. Die Sieger von der Werbeagentur „meOme" aus Berlin trafen nach der Show die deutschen Magier und Dompteure Siegfried und Roy hinter der Bühne, bekamen kuscheliges Stofftiger geschenkt.



Zauberhaftes Treffen: Magier Siegfried und Roy mit den „Hall-of-Game"-Siegern in Las Vegas.

Titel: Foto: dpa, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

Neue Spiele 4
Hardware 8
Bunt gemischt 10
Hitliste 12
Voraussichtliche Erscheinungstermine 14
Vorserientests:
PC **Anno 1503** Aufbauspiel (ab Oktober) 20
PC **Bundesliga Manager X** Simulation (ab Anfang Mai) 20
PC **Commandos 2** Strategie (ab Ende Juni) 18
PC **Edge of Chaos – Independant Wars 2** Action (Juli) ... 21
PC **Eurofighter Typhoon** Flugsimulation (ab 4. Mai) 16
PS **Mat Hoffman's Pro BMX** Sportspiel (ab Mitte Juni) 16
PC **Runaway – A Road Adventure** Abenteuer (ab Ende Mai) 19
PC **Summoner** Rollenspiel (ab Ende April) 17

SPIELETESTS

So testet COMPUTERBILD-SPIELE 22
PC **Adventure Pinball Forgotten Island** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 50
PC **Black & White** Aufbauspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 26
GBC **Buffy the Vampire Slayer** Action-Abenteuer (im Handel) 88
N64 **Conker's Bad Fur Day** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) . 60
PC **Das Geheimnis der Druiden** Abenteuer (im Handel) ... 42
PC **Die Sims: Party ohne Ende Erweiterungspack** Simulation (im Handel) ... TITELTHEMA 52
GBC **Ein Königreich für ein Lama** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 90
PC **F1 World Grand Prix** Rennspiel (im Handel) 48
PS **Fear Effect 2: Retro Helix** Action-Abenteuer (im Handel) 46
PS2 **Formel Eins 2001** Rennspiel (im Handel) 80
PS **ISS Pro Evolution 2** Sportspiel (im Handel) 78
GBC **Moorhuhn 2: Die Jagd geht weiter** Action (im Handel) 92
PC **Offroad** Rennspiel (im Handel) 66
PC **Serious Sam** Action (im Handel) 58
PS2 **Shadow of Memories** Abenteuer (im Handel) 74
DC **Sonic Shuffle** Brettspiel (im Handel) 86
PC **Star Trek Away Team** Strategie (im Handel) 54
PS2 **Star Wars Starfighter** Action (im Handel) 84
PC **Sudden Strike Forever** Strategie (im Handel) ..... TITELTHEMA 68
PC **Tropico** Aufbauspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 34
PS **WWF Smackdown 2** Prügelspiel (im Handel) 40

GÜNSTIGE SPIELE

N64 **A Bug's Life** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 96
PC **GTA 2** Action (im Handel) 98
PC **Railroad Tycoon 2** Simulation (im Handel) 94

SPIELETRICKS

PC **Black & White** Aufbauspiel ..... TITELTHEMA 116
PC **Desperados** Strategie 126
PS2 **Formel Eins 2001** Rennspiel ..... TITELTHEMA 122
PC **Oktoberfest-Zapfer** Action ..... TITELTHEMA 114
PC **Space Hockey** Action ..... TITELTHEMA 114
PC **Star Trek Away Team** Strategie ..... TITELTHEMA 130
PC **Thandor – Die Invasion** Strategie ..... TITELTHEMA 106
PC **Tropico** Aufbauspiel 134
Geheime Tricks (Cheats) 138

HARDWARE

Vergleichstest: 14 Festplatten ..... TITELTHEMA 142
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 143
Testergebnisse im Detail 144
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 146
Einzeltest: Gameboy Advance ..... TITELTHEMA 148
Vergleichstest: Grafikkarten ..... TITELTHEMA 150

MAGAZIN

Sein schönstes Spiel – Stefan Beinlich bewertet 152
Fußball-Simulationen 152
Stromverbrauch von Computerspielen 156
COMPUTERBILD-SPIELE im Internet 158
Gewinnspiel 160
Comic 162

RATGEBER

Steuerungsprogramme (Treiber) installieren ..... TITELTHEMA 164
Spiele installieren leicht gemacht 170

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 174
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 176
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 178
Aktuelle Verbesserungsprogramme (Patches und Treiber) 180
Briefe an die Redaktion 182
Marktübersicht 184
Spielebücher-Kritiken 192
Fachbegriffe einfach erklärt 194
Firmen-Telefonnummern und -Internet-Adressen 196
Inserentenverzeichnis 197

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 198
Impressum 198

DC = Dreamcast, GBC = Gameboy Color, GBA = Gameboy Advance, N64 = Nintendo 64, PC = Computer, PS = Playstation, PS2 = Playstation 2

CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: **„Thandor – Die Invasion"** TITELTHEMA, **„Space Hockey"** TITELTHEMA, **„Oktoberfest-Zapfer"** TITELTHEMA.
Probierversionen (Demos): **„Desperados"** TITELTHEMA, **„BSE Bomber"** TITELTHEMA, **„Karnickeljagd"** TITELTHEMA.
Sonstiges: **Acrobat Reader 4.0** (Anzeigeprogramm), **Direct-X 8.0A** (Steuerungsprogramm),
COMPUTERBILD-SPIELE-Komplett-Lösung für Thandor (Teil 2).

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 102



Thandor



Space Hockey



Oktoberfest-Zapfer



Desperados

Meldungen

Gut verkauft: Platin

Das Strategiespiel „Sudden Strike"[1] (Test in COMPUTER-BILD-SPIELE 11/2000, Note: „gut") kam kürzlich zu besonderen Ehren. Der Verband für Unterhaltungssoftware vergab für über 200 000 verkaufte Exemplare des PC-Titels die Auszeichnung in Platin. Glückwunsch! **Infos bei:** CDV AG, Tel. 0721/972240 4 S. 196

„Wiggles"[2] exklusiv bei Infogrames

Noch im 2. Quartal 2001 soll Wiggles, ein Spiel mit Zwergenvölkern, erscheinen. Die Entwicklungsfirma Innonics



„Bring mir mal 'ne Flasche Bier!"

hielt es für taktisch klug, die Exklusivrechte für die Vermarktung des Strategiespiels an Infogrames zu vergeben.

Gamecube kommt später

Nintendos neue Spielekonsole Gamecube kommt zwei Monate später in den Handel. Der Verkaufsstart in Japan wurde auf den 14. September festgelgt, in den USA soll es Mitte November losgehen, und in Europa gibt's den Spielwürfel erst im Frühjahr 2002.

Halber Millionär

Das Quizspiel „Wer wird Millionär?" für PC und Playstation wurde bereits 500 000 Mal verkauft. Nun hat der Hersteller Eidos Interactive Lizenzen für Nachfolgespiele erworben. Bereits im Herbst soll der Erfolgstitel



für PC, Playstation und Playstation 2 fortgesetzt werden. Zudem soll im Sommer ein für Kinder geeignetes Quizspiel für PC und Playstation erscheinen.

1sprich: „Ssaddn Sstreik" 2sprich: „Wiggels" 3sprich: „Neckroßeid: Se Dedd masst die"

Necrocide: The Dead Must Die[3]

Auf Leben und Tod



Links: Untot zu sein war schon mal spannender.



Nach Hautstraffungen und Nasenkorrekturen war er nicht mehr er selbst.

Actionspiel für PC | Achtung, es wird düster. Verdammt düster. In den Nebelschwaden einer vergessenen Welt leben Werwölfe, Zombies, Höllenhunde, Zauberer und Geisterbeschwörer. Als unerschrockene Vampirjägerin suchen Sie nach fünf Totenbeschwörern, die die Menschheit vernichten wollen. Und nach der Formel, die ewiges Leben verspricht, aber erst noch der Macht des Bösen entrissen werden muss.

Durch fünf riesige und äußerst gruselige Spielumgebungen kämpfen Sie sich ans Ziel und legen sich dort mit zahllosen Untoten an. Schwert schwingend oder unter Einsatz verrückter, neuartiger Waffen, die speziell dafür konstruiert sind, aus Zombies endgültig Staubwolken zu machen. Langeweile hat keine Chance: Der Hersteller verspricht nicht nur jede Menge Gruseleffekte, sondern auch eine „haarsträubende Spielgeschwindigkeit".

Angekündigt für Juli 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Pascalstr. 6, 52076 Aachen, Tel. 01907/76633 2 S. 196



„Herrgott nochmal, altdeutsche Schrift kann doch kein Mensch lesen!"



Die blauweiße Markise verhinderte drei Selbstmorde pro Tag.



„Wozu zahlen wir Steuern? Hier gibt's nicht mal Teppichboden!"

Die Gilde

Karriere im Mittelalter



Simulationsspiel für PC | Früher war alles besser? Die Antwort finden Sie im Selbstversuch heraus. In einer von fünf Städten des 14. Jahrhunderts suchen Sie sich zunächst die richtigen Eltern aus – wichtig fürs Erbgut Ihrer Spielfigur. Sollen es Schmiede, Diebe, Dichter oder Händler sein? Anschließend wählen Sie einen von 15 Berufen, zum Beispiel Prediger oder Schankwirt. Oder Tinkturmischer: Dann starten Sie Ihre Karriere in einem Kräuterladen.

Sobald Sie es zu Ansehen gebracht haben, kann es durchaus passieren, dass Ihnen nahegelegt wird: „Werdet Bürgermeister". Um dieses Ziel zu erreichen, brauchen Sie Kontakte. Bis zu 500 Einwohner warten darauf, mit Ihnen Handel zu treiben, Sie mit Informationen zu versorgen oder im Glücksspiel übers Ohr zu hauen. Nicht vergessen: Nur, wer ein anständiges Leben führt, braucht keine Angst vor Hungerturm, Pranger oder Folter zu haben.

Angekündigt für 16. Mai 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Infogrames GmbH, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich, Tel. 01905/10550 3 S. 196

EA Sports Fußball Manager 2002

Vereinsmeierei

Simulationsspiel für PC | Sie sind ein Organisationstalent? Und noch dazu fußballbegeistert? Dann sind Sie qualifiziert als „Fußball Manager 2002". Das Spiel hat die offizielle Lizenz vom Deutschen Fußball-Bund. Fans der „schönsten Nebensache der Welt" finden in den Mannschaftsaufstellungen ihre Lieblingsspieler genauso wieder wie die „verhassten" Gegner. Haben Sie sich für ein Team entschieden, geht die knochenharte Büro-Routine los. Sie werben, bauen das Stadion aus, stellen Trainingspläne auf und suchen nach zahlungskräftigen Sponsoren.

Natürlich müssen Sie auch für den Spielernachwuchs sorgen und ihn rundum betreuen. Das ist schwieriger, als einen Sack Flöhe zu hüten. Nicht zuletzt ist da auch noch Ihre Familie, die unter der enormen beruflichen Belastung nicht leiden sollte. Wer es sich zutraut, kann sich dem so genannten Manager-Vergleich mit anderen Größen des Fußballgeschäfts stellen. Oder gar eigene Spieler und Vereine „basteln".



Was gibt's wohl im „Fan Shop" zu kaufen? Treue Fans?

Unten: Gut gewappnet ist halb gewonnen.



Angekündigt für Herbst 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Pascalstr. 6, 52076 Aachen, Tel. 01907/76633 2 S. 196

Lotus Challenge[4]

Lotus-Sitz

Rennspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Am Lenkrad eines Autos aus der legendären britischen Sportwagenschmiede Gas geben – welcher Autofan träumt nicht davon? In „Lotus Challenge" stehen mehrere berühmte Typen aus der wechselvollen Lotus-Geschichte zur Wahl. Etwa die kompromisslose Fahrmaschine Lotus Seven aus dem Jahr 1959, der elegante Lotus Esprit, mit dessen von „Q" aufgerüsteter Version James Bond auf Tauchfahrt ging, oder der 340 R. Auf 16 Kursen geht's rund. Sie können an einer Meisterschaft teilnehmen oder nur ein kurzes Einzelrennen fahren. Sie möchten das wertvolle Blech lieber verbiegen? Bitte: Im so genannten Stunt-Modus müssen Sie nach den Regieanweisung eines Werbefilmers halsbrecherische Action hinlegen – zum Beispiel mit dem schönen Klassiker des Automobilbaus über einen Omnibus springen.



Das Grauen am frühen Morgen: ein Geisterfahrer auf dem Weg zur Arbeit.

Angekündigt für September 2001 (PC, PS 2), Termin für Xbox noch unbekannt
Preis laut Hersteller: 90 Mark (PC), 110 Mark (PS 2), Preis für Xbox noch unbekannt
Infos bei: Virgin Interactive GmbH, Borselstr. 16c, 22765 Hamburg, Tel. 040/391010 [5]



Besser als Yoga: im Lotus-Sitz über den Asphalt heizen.

King of the Road[6] – Das Gesetz der Straße

Volle Ladung

Simulationsspiel für PC | Milch, Obst, Computer als legales Handelsgut oder Handys, Diamanten und Gold als Schmuggelware – das alles rollt täglich massenweise über Deutschlands Straßen. Auch in Ihrem Lastzug. Die Geschichte: Ihr Papa hat sich zur Ruhe gesetzt und Ihnen seinen Lkw „vererbt", mit dem Sie fortan alle möglichen Frachtzentren abklappern, um dort jeweils einen von fünf möglichen Aufträgen anzunehmen. Vorsicht: Milch lässt sich ohne Probleme zum Bestimmungsort karren – wer jedoch Computer geladen hat, muss mit Mafia-Überfällen rechnen. Und Schmuggelware zieht gleich zwei Verfolger nach sich: die organisierten Kriminellen und die Polizei.



Große Schnauze, viel dahinter.



Ob es eine gute Idee war, auf der Mittellinie zu fahren?

Was also tun? Viel Geld bei hohem Risiko kassieren oder friedliche Fracht für lausigen Lohn transportieren. Je mehr Sie verdienen, desto besser können Sie sich gegen Angriffe schützen. Zum Beispiel durch schusssicheres Glas im Führerhaus oder mit einem Rammschutz, der die Gegner kurzerhand von der Bahn fegt. Oder Sie vergrößern den Fuhrpark und stellen Fahrer ein. Sie haben die Wahl zwischen mehr als 20 Lastern und Personenwagen, von BMW über Scania bis Volvo.

Angekündigt für Mitte Juni 2001
Preis laut Hersteller: 80 Mark
Infos bei: Ascaron GmbH, Dieselstr. 66, 3333 Gütersloh, Tel. 05241/96660 1 S. 196

UEFA Challenge[4]

Tor, Tor, Tooooor!

Sportspiel für PC und Playstation | Manchester United, Barcelona oder Bayern München – in „UEFA Challenge" finden Fußballbegeisterte über 125 Clubs und Nationalmannschaften. Einschließlich originalgetreuer Trikots, Wappen und 40 realistisch wirkender Nachbauten der Spielarenen, etwa dem Old Trafford oder dem Westfalenstadion.

Ob Sie nun trainieren oder gleich eine ganze Saison spielen wollen – hier gibt's Fußball total. Wer taktisch klug vorgehen will, hat die Möglichkeit, Spielweise und Aufstellung der eigenen Mannschaft bis ins Detail zu bestimmen. Und damit echte Stadionatmosphäre aufkommt, hat der Hersteller zwei namhafte Sprecher für das Spiel eingekauft: Premiere-World-Moderator Dieter Nickles und WDR-Reporter Dirk Glase. Na, denn: Man muss die Tore feiern, wie sie fallen!

Angekündigt für Anfang Juni 2001 (PC), 21. Juni 2001 (PS)
Preis laut Hersteller: 80 Mark (PC), 70 Mark (PS)
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich, Tel. 01905/10550 3 S. 196



Blaue Flecken auf grünem Rasen.

Uli Stein – Kuss-Shooter[7]

Knutschen statt Knallen

Actionspiel für PC | Frühling – die Hormone spielen verrückt. Bald auch auf dem PC-Bildschirm. Liebe statt Krieg: Frösche küssen, statt Hühner abzuknallen. Der bekannte Zeichner Uli Stein will damit tierfreundliche Alternativen zum Moorhuhnjagen aufzeigen. Frösche hüpfen unablässig über das Spielfeld. Und Sie steuern einen Kussmund durch die Szenerie. Treffen Sie damit einen Frosch, so verwandelt der sich zwar nicht in einen Pr[illegible] zen, geht aber ohnmächtig, mit Herzen in den Augen zu Boden. Für gute Abküsser strippt zur Belohnung eine Sau. Wer jedoch schlecht knutscht, den bestraft der Frosch. Mit einer laut schmatzenden Ohrfeige.

Angekündigt für Mai 2001
Preis laut Hersteller: 30 Mark
Infos bei: Ravensburger Interactive GmbH, Robert-Bosch-Str. 1, 88214 Ravensburg, Tel. 0751/861047 4 S. 196



Wahre Liebe kann einfach umwerfend sein.



Wo versteckt sich der sechste Frosch auf diesem Bild? Lösung: Brunnendach.

Kurz vorgestellt

Behring und die Detektive

Die achte Folge der PC-Spiele-Reihe zur beliebten Jugendbuch-Reihe „TKKG" ist jetzt im Handel: „Das geheimnisvolle Testament". Der Spieler schlüpft abwechselnd in die Rollen der Jungdetektive Tim, Karl, Klößchen und Gabi, die das Rätsel um das Testament von Kapitän Behring lösen wollen. Für 50 Mark dürfen Sie Detektiv spielen. **Infos bei:** Tivola Verlag GmbH, Tel. 030/536358226
5 S. 196

Intergalaktisches Spiel

Immer mehr Spieler wünschen sich menschliche Partner statt computergesteuerter Gegner. Und finden sie in zahlreichen Internet-Spielen, seit neuestem auch in der



Weltraumsimulation „Jumpgate"[8]. Dort haben ausschließlich echte Spieler die Rollen übernommen, treiben Handel, arbeiten als Söldner, Bergbauer, Händler oder Krieger. Jede Handlung eines Einzelnen hat direkten Einfluss auf den Spielablauf. Wird zum Beispiel Erz in Massen abgebaut und verkauft, so fallen die Preise im gesamten Universum. Wer mitmachen möchte, kann sich Jumpgate aus dem Internet unter folgender Adresse kostenlos überspielen: 22 S. 196
Infos bei: Mightygames, Tel. 0211/5404236

Üben für die Million

Bei Günther Jauch können Sie Millionär werden – vorausgesetzt, Sie können alle Fragen richtig beantworten. Wer üben will, kann das jetzt mit dem PC-Spiel „Trainingscamp für Quiz-Shows" und sich an 1111 kniffligen Fragen die Zähne ausbeißen. Weitere 900 Aufgaben können Sie aus dem Internet überspielen: 23 S. 196 Preis: 20 Mark.
Infos bei: S.A.D. GmbH, Tel. 07305/962930

[4] sprich: „Tschällensch" [6] sprich: „King off se Rohd" [7] sprich: „Schuhter" [8] sprich: „Dschammpgäit"

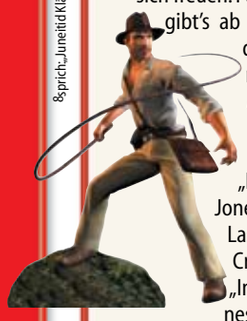
[5] kein jugendfreies Internetangebot

Kurz vorgestellt

Spiele selbstgemacht

Sie haben Lust, selbst mal ein Spiel zu programmieren? Dann ist „3D Game Studio 5" vielleicht das Richtige für Sie. Ob Flipper-, Action- oder Rennspiele – laut Hersteller lassen sich mit dem Paket alle Arten von Spielen entwickeln. 300 Objekte, wie Türen, Treppen und Pflanzen, sind bereits fertig auf der CD-ROM. Für 90 Mark können Sie sich als Hobby-Spieleentwickler versuchen.
Infos bei: Sybex-Verlag GmbH, Tel. 01907/54575
24 S. 196

Indiana-Trilogie



Indiana-Jones-Fans dürfen sich freuen: Für 30 Mark gibt's ab Mitte Mai das „Indiana Jones Adventure Kit"[1] für PC. Inhalt: „Indiana Jones and the Last Crusade[2]", „Indiana Jones and the Fate of Atlantis[3]" sowie „Indiana Jones und der Turm von Babel" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 1/2000).
Infos bei: THQ GmbH, Tel. 02131/6070
26 S. 196

„Black & White"[4] für PS 2

Ab 1. Juni können auch Playstation-Besitzer Black & White (für PC in diesem Heft getestet) spielen. Die Konsolen-Ausgabe kostet 90 Mark. Playstation-2-Spieler müssen sich noch bis Weihnachten 2002 gedulden. Die angekündigte Version für Dreamcast wird dagegen nicht erscheinen. **Infos bei:** Midas Interactive GmbH, Tel. 02921/785840
27 S. 196

„Cultures"[5]-Musik aus dem Netz

Sie können vom Aufbauspiel Cultures und der kürzlich erschienen Zusatz-CD-ROM „Cultures – Die Rache des Regengottes" nicht genug bekommen? Dann schauen Sie mal im Internet unter:
25 S. 196
. Dort gibt's die Begleitmusik kostenlos als MP3-Datei S.194 zum Anhören oder Überspielen.
Infos bei: THQ GmbH, Tel. 02131/6070

1 sprich: „Indiänana Dschohns Äddwentscher Kitt" 2 sprich: „Se last Krußäid" 3 sprich: „Se Fäit of Atlantis" 4 sprich: „Bläck and Weit" 5 sprich: „Kalltschers" 6 sprich: „Bättel Rälms" 7 sprich: „Seitex" 8 sprich: „Junetitd Klän"



Ein U-Boot aus der Wasserfrosch-Perspektive. Drin sitzt Emarald Flint (links), seines Zeichens Söldner.

Aquanox

Action mit Tiefgang

Actionspiel für PC | Tauchen Sie ab in die Tiefen des Meeres. Schauen Sie starr vor Schreck durch die Diamantglasscheibe Ihres Kampf-U-Bootes: Eine Riesenkrake greift an. Und die wirkt genauso täuschend lebensecht, wie die übrige Unterwasserwelt, die Sie in Aquanox zu Gesicht bekommen.

Korallenriffe, aufsteigende Wasserbläschen, Meerespflanzen, die sich sanft in der Wellenbewegung wiegen – Sie befinden sich in der schaurig-schönen Unterwasserwelt des Jahres 2666. Die Erdoberfläche ist längst unbewohnbar. Also haben sich die Menschen in die Tiefen der Ozeane zurückgezogen. Die einen liefern sich Machtkämpfe in glitzernden Städten auf dem Meeresboden, die anderen erforschen ihren feuchten Lebensraum. Und der Spieler kämpft als Söldner zwischen allen Fronten. Um über 30 Aufträge zu erfüllen, suchen Sie sich eins von neun gigantischen Schiffen aus und machen damit fortan die sieben Meere unsicher.



Meeresboden-Station – wer will, kann ab September einen Ausflug dorthin machen.

Die gigantische Optik des Spiels überzeugte auch den namhaften Grafikkarten-Hersteller Nvidia. Der will künftig mit „Aquanox" die Leistungsfähigkeit seiner Produkte demonstrieren.

Angekündigt für September 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Fishtank Interactive GmbH, Möhlstr. 23, 81675 München, Tel. 089/9972710
20 S. 196

Battle Realms[6]

Die gelbe Gefahr



Strategiespiel für PC | Wie wär's mit einer Prinzenrolle? Na, dann ab nach Japan: Übernehmen Sie den Job des Prinzen Kenji Oja, der sieben Jahre im Exil verbrachte, seit sein Reich, das Schlangenimperium, geschlagen wurde. Klar, dass Hoheit nun sein Volk befreien und wieder Herrscher werden will.



Das nette Beisammensein am Lagerfeuer war eigentlich anders geplant.

Das läuft auf einen Drei-Fronten-Krieg hinaus. Als Prinz Kenji kämpfen Sie gegen den Drachen-, den Wolf- und den Lotusclan. Doch das kann einen hart gesottenen japanischen Adligen nicht erschüttern. Sie schicken Ihre Leute mit Pfeil und Bogen, Speeren und Musketen in die Schlacht, um sich zu holen, was Ihnen abhanden kam: Land und Leute. Auf dem Weg zum Sieg ist jedes Mittel recht. Wer etwa einen Felsbrocken vom Berg rollen lässt, kann damit ganze Siedlungen plätten.

Angekündigt für das 2. Quartal 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Crave Entertainment, Wichmannstr. 4, Haus 13, 22607 Hamburg, Tel. 040/8224210
21 S. 196

Golem

Strahlemann und Söhne

Strategiespiel für PC | Endzeitstimmung: Eine gewaltige atomare Katastrophe hat die Erde in Schutt und Asche gelegt. Das Eis an den Polkappen ist geschmolzen, die Kontinente sind versunken. Drei Gruppen von Menschen haben überlebt. Die so genannten Gens sind durch die Strahlung geistig und körperlich geschädigt. Die Angehörigen der Cytex[7] sind körperlich gesund und geistig hoch entwickelt. Zum United Clan[8] schließlich dagegen zählen alle, die von der Radioaktivität verschont blieben. Jede Gruppen hat besondere Talente. Die Gens sind stark im Schiffbau, die Cytex haben magische Kräfte, und der United Clan ist bekannt für Erfindungsreichtum. Als Spieler wählen Sie eine Gruppe aus und streben mit ihr zur Weltherrschaft, erforschen bewohnbare Gebiete, bauen Städte, Waffen und Schiffe. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie sich mehr auf den Kampf oder auf die Wissenschaft stützen, um den anderen überlegen zu sein.



Strahlend bunt: die Erde nach der Atomkatastrophe.

Angekündigt für Juni 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Swing Entertainment Media AG, Industriestraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6619551
19 S. 196

Moorhuhn Winter-Edition

Achtung, Trittbrettfahrer!





Für Sammler: grau-enhaft oder lustig?

Spiele verkaufen um jeden Preis? Auf der kürzlich erschienenen Kaufversion der „Moorhuhn Winter-Edition" (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 5/2001) prangt ein (ei)gelber Fleck. Darauf steht in roter Schrift: „Mit Black & White Sammler-Edition". In der Packung befindet sich nicht – wie man spontan vermuten könnte – ein Zusatzprogramm für das PC-Spiel „Black & White" (Test in diesem Heft). Stattdessen verbirgt sich hinter der ominösen „Sammler-Edition" lediglich eine schwarzweiße Version des Moorhuhn-Spiels. COMPUTERBILD-SPIELE fragte beim Hersteller Ravensburger Interactive nach, ob man damit die Kunden täuschen wolle. Antwort: „Nein, ich sehe da keine Verbindung. Schließlich sind die Begriffe Black (Schwarz) und White (Weiß) nicht geschützt." Soweit die Firmensprecherin Michaela Magin. Dagegen der Black & White-Hersteller Electronic Arts: „Der Vorgang wird momentan von unserer Rechtsabteilung geprüft", so Bernd Reinartz, PR-Manager. COMPUTERBILD-SPIELE wird Sie über Wort- und Farbspiele auf dem Laufenden halten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Neue Pläne

Ursprünglich hatte der Konzern Microsoft für die neue Spielekonsole „Xbox“ eine Festplatte S.194 mit einem Fassungsvermögen von acht Gigabyte S.194 geplant. Nun soll die Kapazität auf zehn Gigabyte erhöht werden. Als Grund gibt Microsoft die stetig fallenden Preise für Geräte und Komponenten rund um den Computer an.

Infos bei: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089/31760
7 Seite 196



Mit „Lang-Spiel“-Platte: die „Microsoft Xbox“.

Rote Zahlen

Der kanadische Grafikkartenhersteller ATI hat erklärt, dass die Markteinführung des neuen Grafikprozessors S.194 „Radeon 2“ vom Sommer auf den Herbst dieses Jahres verschoben wird.

ATI kämpft mit einem Umsatzrückgang von 39 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Die Folge sind kräftige Verluste: Im letzten Quartal 2000 erzielte die Firma nur noch einen Umsatz von rund 200 Millionen US-Dollar und musste etwa 26 Millionen Dollar Verlust verbuchen.

Infos bei: ATI GmbH, Keltenring 13, 82014 Oberhaching, Tel. 089/665150
8 Seite 196

Schwere Zeiten

Der Soundkarten-Spezialist Creative Labs steckt in Schwierigkeiten. Die Firma meldet akuten Nachfrageschwund, wird deshalb zehn Prozent ihrer 5500 Mitarbeiter entlassen und das Werk für die Herstellung von Sound- und Grafikkarten in Malvern, USA, schließen. Mit diesen Maßnahmen will das Unternehmen Creative Labs 15 bis 20 Millionen US-Dollar einsparen, weitere 65 Millionen will die Firma durch Kürzungen des Investitionsprogramms locker machen.
9 Seite 196



Alle Wetter: Die „Magic-Box“ bringt Regen und frischen Wind ins Spiel.

Magic[1]-Box

Schwall und Rauch

Kaum vorstellbar, aber offensichtlich wahr: Vor der Spielekonsole „Sony Playstation“ wird es stürmen, regnen und qualmen. Mit dem Zauberkasten „Magic-Box“. Das könnte dann so aussehen: Ein Tritt aufs Gaspedal, die Räder am Formel-Eins-Rennwagen drehen durch. Und aus der Magic-Box riecht es nach verbranntem Gummi. Oder: ein Rennen in Spa – plötzlicher Platzregen. Was macht die Wunderkiste? Sie verpasst Ihnen eine kalte Dusche und eisigen Gegenwind. Das wäre in der Tat Renn-Realismus pur. Und der hat seinen Preis: 815 Mark müssen Sie für die Magic-Box locker machen. Das wilde Gerät ist bereits im Handel.

Infos bei: Rosper Design, Mühlenstr. 1, 56630 Kretz, Tel. 02632/953908

Iomega Predator[2] CD-RW

Mobile Brennerei

Ein CD-Recorder S.194 oder -„Brenner“ ist meist fest in den Computer eingebaut. Der „Predator CD-RW“ dagegen hat ein eigenes Gehäuse und wird einfach am USB-Anschluss S.194 des Computers betrieben. Das Gerät ist also ohne Einschränkungen mobil und lässt sich schnell mit einem anderen PC verbinden. Der Predator CD-RW beschreibt CD-Rs S.194 mit achtfachem, CD-RWs S.194 mit vierfachem Tempo (gemessen an der Abspielgeschwindigkeit einer normalen Musik-CD). Mit dem Gerät erhalten Sie das Programm „Adaptec Easy CD Creator[3] 4.0“ zum Beschreiben von CD-Rs. Die Mobilität hat ihren Preis: 799 Mark veranschlagt Iomega für den Predator CD-RW. Im Handel ist er ab sofort.

Infos bei: Text 100 GmbH, Nymphenburger Str. 168, 80634 München, Tel. 089/9983700
10 Seite 196



Wie geschaffen fürs Wettbrennen: kleiner, mobiler CD-Recorder.

Brooklyn 3-D Surround[4] System

Volle Dröhnung

Ein Polizeihubschrauber dreht im Spiel seine Runden. Immer enger. Und das Knattern des Rotors kreist Sie allmählich ein. Sie gehen instinktiv in Deckung – das ist Raumklang. Ein passendes Lautsprechersystem zum Betrieb an der Spielekonsole Playstation 2 kommt aus dem Hause Brooklyn und heißt „3-D Surround System“. Es besteht aus zwei Boxen für die hohen Töne und einem Subwoofer[5] für die ganz tiefen Bässe. Mit 20 Watt S.194 (Werksangabe) Maximalleistung sollte jede Helikopter-Dröhnung Respekt gebietend rüberkommen. Das Lautsprechersystem kostet 199 Mark. Im Handel ist es ab Ende Mai.

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



Block-Angebot: „3D Surround System“ für PS 2.

Microsoft Trackball[6] Explorer

Aus die Maus

Um den Mauszeiger per „Trackball Explorer“ zu bewegen, müssen Sie nicht das ganze Gerät wie eine Maus in die gewünschte Richtung schieben oder ziehen. Statt dessen wird die Kugel an der Oberseite einfach in die Richtung gedreht, in die der Mauszeiger laufen soll. Die Richtungsänderungen werden von einem optischen Sensor bis zu 1500 Mal pro Sekunde erfasst und ausgewertet. Der Trackball Explorer hat vier Bedientasten sowie eine Scrolltaste zum einfachen Auf- und Abbewegen von Bildinhalten. Leider ist dieser „Maus-Ersatz“ nur für Rechtshänder geeignet. Für den Betrieb des Trackballs benötigen Sie einen Computer mit USB-Anschluss S.194 und Betriebssystem S.194 Windows 98. Für 129 Mark ist das Gerät ab sofort im Handel.

Infos bei: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089/31760
11 Seite 196



Maushalts-Entwurf: „Trackball Explorer“ von Microsoft.

Philips Acoustic Edge[7]

Auf die Karte gesetzt

Erstmals bietet der Elektrokonzern Philips auch Soundkarten S.194 an. Kürzlich wurde die „Acoustic Edge“ vorgestellt. Mit digitalem Ausgang S.194 für Raumklang-Lautsprecher, analogem Eingang zum Anschluss eines Mikrofons und einer Buchse für den Kontakt zur HiFi-Anlage. Dazu natürlich der übliche Spielgeräte-Anschluss (Gameport) für Steuerknüppel, Spieletastaturen und Lenkräder. Die Acoustic Edge soll Musik und Geräusche im Format Dolby Digital 5.1 S.194 wiedergeben, also über sechs getrennte Tonkanäle. Das bedeutet etwa vollen Heimkinoton zum Spielfilm von DVD-Video S.194. Die Acoustic Edge ist ab sofort für 299 Mark im Handel.

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



Neu im Spiel: Philips deckt die Karte auf.



Der absolute K(n)ick: Falt-Kopfhörer „DSP 400“ von Plantronics.

Plantronics DSP 400

Schnell gefaltet

Ein faltbarer Kopfhörer mit eingebautem Mikrofon (Headset[8]) kommt von der Firma Plantronics. Platz für „DSP 400“ ist also in der kleinsten Schublade und im knappsten Reisegepäck. Das Headset hat einen Lautstärkeregler und eine Taste zum Abschalten des Mikrofons. Zum Betrieb brauchen Sie aber einen Computer mit USB-Anschluss S.194 und Betriebssystem S.194 Windows 98. Das DSP 400 wird mit einer Tasche aus Kunstleder ausgeliefert und ist ab sofort für 280 Mark zu haben.

Infos bei: Plantronics GmbH, Gildenweg 7, 50354 Hürth, Tel. 0800/9323400 13 Seite 196

Olympus Eye Trek[9] FMD-20P

Nah- statt Fernsehen

Mit der „Sony Playstation 2“ muss man nicht immer am Fernsehgerät spielen. Von der Firma Olympus kommt eine Brille, die das Fernsehbild auf einem LCD-Bildschirm S.194 wiedergibt. In den Brillenbügeln der „Eye Trek FMD-20P“ sind Kopfhörer eingebaut. So können Sie spielen oder Filme auf DVD-Video S.194 anschauen, ohne andere Personen zu stören.

Helligkeit, Farbe, Schärfe, Kontrast und Lautstärke lassen sich laut Hersteller an einem Gerät im Verbindungskabel einstellen. Die Eye Trek FMD-20P ist ab Juni für 899 Mark im Handel.

Infos bei: Olympus GmbH, Wendenstr. 14-16, 20097 Hamburg, Tel. 040/237730 14 Seite 196



Brille? Spiel, Mann! „Olympus Eye Track FMD-20P“ für Playstation 2.

Brooklyn Freestation[10]

Leinen los

Mit zwei Metern ist das Anschlusskabel der „Playstation-One“-Spieletastatur nicht gerade lang geraten. Mit der „Freestation“ von Brooklyn soll die Reichweite um sechs Meter verlängert werden. Dazu wird ein Infrarot-Empfänger in die zwei Spielgeräte-Anschlüsse der Spielekonsole gesteckt. Ein Infrarot-Sender kann bis zu sechs Meter (Herstellerangabe) entfernt aufgestellt werden. Dort können Sie zwei Spieletastaturen oder Lenkräder anschließen. Das Ein- und Ausschalten der Spielekonsole ist ebenfalls über den Infrarot-Sender möglich. Die Freestation ist ab sofort für 50 Mark im Handel.

Infos bei: Vidis Electronic Vertriebs GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg, Tel. 040/5148400 15 Seite 196



Schnurlos verbunden: Die „Freestation“ hält Distanz zur PS One.

Kurz vorgestellt

101 Ohrwürmer

Segas „Dreamcast“ ist zwar ein Auslaufmodell, gehört aber noch lange nicht in die Abstellkammer. Es gibt sogar neues Zubehör: Mithilfe der CD-ROM „Blaze MP3DC“ spielt die Konsole Musikstücke im MP3-Format S.194 ab. Sobald man die Scheibe ins CD-ROM-Laufwerk eingelegt hat, erscheint auf dem Fernsehschirm die Oberfläche eines Programms zum Abspielen von MP3-Musik. Dann die Blaze MP3DC wieder aus dem Laufwerk entfernen und eine CD-ROM mit MP3-Titeln einlegen. Zum Beispiel die mitgelieferte, die 101 Stücke der verschiedensten Interpreten enthält. Für 50 Mark gibt's Blaze MP3DC ab sofort.



Mit „MP 3 DC“ wird Dreamcast doch noch hitverdächtig.

Infos bei: Fire International GmbH, Siemensring 25, 47877 Willich, Tel. 02154/945251 16 Seite 196

Händchen halten

Langes Spielen oder Arbeiten mit der Computermaus führt oft zu Handgelenkschmerzen. Mit „Tucano Cat“[11] angeblich nicht. Das Armband soll mit einem Polster an der Unterseite die „Spielhand“ schonen. Die wird nämlich nicht mehr so stark angewinkelt. Für 20 Mark gibt's Tucano Cat ab sofort im Handel.

Infos bei: Leadtek – Data Link International GmbH, Wendenstr. 309, 20537 Hamburg, Tel. 040/25170704 17 Seite 196

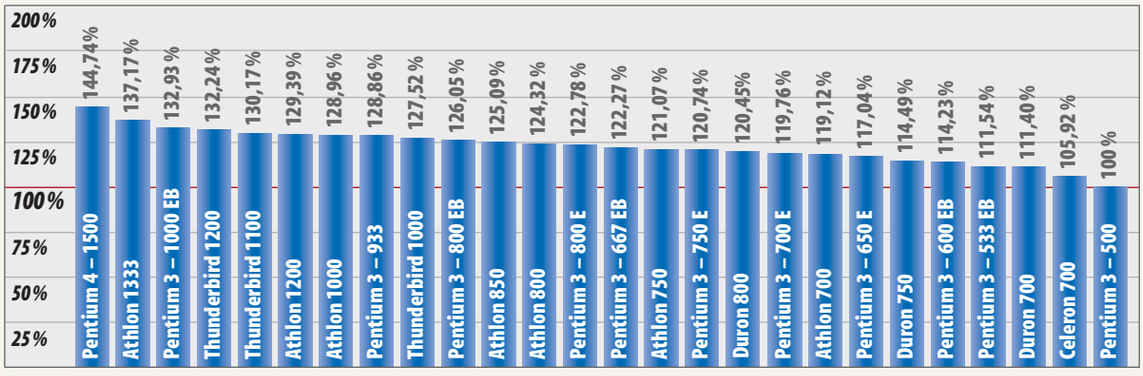


Gelenkartikel: „Tucano Cat“.

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 Prozent. Die Vergleichswerte der anderen Prozessoren können Sie oberhalb der blauen Balken ablesen.



8sprich „Hedd0bett“ 9sprich: „EiTreck“ 10sprich: „Frih-Saßäschen“ 11sprich: „Kärt“

Gewinner

Phenomedia

Die Moorhuhn-Macher haben hart gearbeitet, und der Einsatz hat sich gelohnt. Der Jahresabschlussbericht für das Geschäftsjahr 2000 weist gegenüber dem Vorjahr eine Steigerung des Umsatzes um satte 236 Prozent aus. Das macht in Mark: stolze 31,9 Millionen. Erwartet hatte die Phenomedia AG „nur" 29 Millionen Mark. Kleinvieh (Hühner in diesem Fall) macht eben auch Mist.

Verlierer

freeloader.com

Freeloader.com schließt die Pforten. Dabei schien die Idee der Internet-Firma genial: Der „Kunde" gibt seine persönlichen Daten an, klickt sich durch einige Werbebanner und darf sich zur Belohnung kostenlos komplette Spiele aus dem weltweiten Datennetz laden. Und zwar solche, die noch im Handel stehen, zum Beispiel „Grand Theft Auto[1] 2" oder „Moon Project"[2]. Das Mutterunternehmen „Pure Entertainment" will nicht mehr in Werbung und Ausbau investieren. Die Umsätze der ersten beiden Monate dieses Jahres blieben weit unter den Erwartungen.

IN

- Spiel-CD-ROMs nach dem Gebrauch wieder richtig einsortieren – sonst gibt's heilloses Durcheinander
- Zur Grillparty im Garten ein Wettbewerb mit dem Tanzmatten-Spiel „Dschungelbuch Groove Party[3]" – da kann man die Würstchen gleich wieder abtrainieren
- Sich für die Sommerferien jetzt schon den Gameboy Advance wünschen – mit dem werden selbst lange Autofahrten spannend

OUT

- Jungen, die Mädchen erklären wollen, wie man spielt – kleine Machos ohne Hirn
- Stundenlang spielen, ohne zwischendurch zu lüften – einfach miefig
- Zusammenbruch der Verbindung beim Laden von Spielen aus dem Internet – kostet Zeit, Geld und Nerven

1sprich: „Gränd Sseft Ohto" 2sprich: „Muhn Prodschekt" 3sprich: „Gruh f Parti" 4sprich: „Drägguhn" 5sprich: „Feinel Fantes!" 6sprich: „Bläck and Weit"

Sylvia Agnes Muc aus „Unter Uns": „Nachts schreien die Computergegner"

Seit 1994 spielte sie in der RTL-Seifenoper „Unter Uns" die zickige, hinterhältige und biestige Laura Böhme: Sylvia Agnes Muc (27), nach ihren Anfangsbuchstaben SAM genannt. Berechnend zeigt sich die Kölnerin auch privat – aber nur, wenn sie mit ihrer besten Freundin Bella am Computer „Die Siedler von Catan" spielt.

„Damit können wir uns die Nächte um die Ohren schlagen", sagt der Fernsehstar, „wir sitzen oft bis weit nach Mitternacht vorm Bildschirm." Strategisch und taktisch geht die Blondine im Siedler-Spiel äußerst klug und schlau vor. Vielleicht, weil sie Wirtschaftsgeographie, Stadtbauwesen und Volkswirtschaftslehre studiert hat.

Sie ist überhaupt recht beschlagen, spricht Englisch, Französisch, Polnisch, Spanisch, hat Schauspiel- und Gesangsunterricht bei Berühmtheiten wie Walter Lott von der New Yorker Lee-Strassberg-Schule und Billi Meyer gehabt.



Foto: Ulli Mahn

Kurven- und Serienstar: Sylvia Agnes Muc (27).

An den Siedlern fesseln sie vor allem die computergesteuerten Gegenspieler. „Die kommen total menschlich rüber. Wenn sie umgebracht werden, schreien sie sogar."

Rennspiele haben's ihr auch angetan. „Und neuerdings auch die Möglichkeit, ins Internet zu gehen." Allzu viel Zeit bleibt nicht zum Stöbern und Zocken, SAM hat ja auch richtige Rollen zu spielen: in „Die Wache", „Alarm für Cobra 11" und „Dr. Stefan Frank". Oder sie, die selbst Keyboard spielt, tritt als Co-Moderatorin bei „Top of the Pops" auf.

„Begeistert bin ich auch von ‚Wer wird Millionär?'", sagt SAM, „habe mir gleich das Computerspiel dazu gekauft." Sie hält es für ziemlich kompliziert. „Einmal bin ich schon bei der 300-Mark-Frage rausgeflogen. Da wollte ich noch keinen Joker vergeuden."

SAM ist privat mit Wayne Carpendale (24) zusammen, „Unter Uns"-Kollege und Sohn des Schmusesängers. Mit der täglichen Serie hat sie nach 1576 Folgen aufgehört. „Womit ich auf keinen Fall Schluss mache, ist das Spielen am Computer. Das macht süchtig."

Huhn süß-sauer

Die Leckerei zum Erfolgsspiel: Da lachen ja die Moorhühner … Oder? Nein, denn genau die gibt's jetzt von Haribo. Das Geflügel-Gummi liegt in 50-Gramm-Tüten abgepackt für eine Mark im Süßwarenhandel. Oder einzeln im Tante-Emma-Laden. Da gibt's das Hühnchen aus der Vorratsdose, zehn Pfennig pro Stück. Die beiden leckeren Geschmacksrichtungen: Blutorange und Wildkirsche.



Huhn – zäh wie Weingummi.



Hühnereintopf mal anders.

Elf Sega-Spiele für Gates

Die etablierten Konsolen-Hersteller Sony und Nintendo hatten das Nachsehen. Denn die 140 000 Besucher der Tokyo Game Show wollten vor allem eins: Bill Gates und seine „Xbox" sehen. Microsoft kündigte eine enge Zusammenarbeit mit Sega an. Die japanische Firma hat bekanntlich die Produktion der Dreamcast eingestellt und widmet sich nun mit ganzer Kraft der Spiele-Entwicklung. Elf Sega-Titel für die Xbox sind in der Mache, etwa das Actionspiel „Panzer Dragoon[4]" oder das Rennspiel „Sega GT".

Gates und seine Gefolgsleute hatten aber noch weitere Fakten im Gepäck – die Zuhörer staunten. 70 japanische Firmen wollen Spiele für die Xbox entwickeln. Und Sonys Spielentwickler Toshiyuki Miyata wurde von Microsoft kurzerhand abgeworben. Er ist künftig einer der kreativen Köpfe des neuen Xbox-Spieldesign-Centers. Dort werkeln 100 Leute an neuen Titeln. Ende des Jahres soll die neue Konsole in Japan erscheinen (in Deutschland Anfang 2002) und mit ihr mindestens 20 Spiele. Damit das auch jeder weiß, macht Bill Gates einen Werbeetat von über einer Milliarde Mark locker. Klar, dass auf der Tokyo Game Show kaum noch jemand einen Blick für Sonys Playstation 2 oder Nintendos geplanten Game Cube übrig hatte …



Foto: Reuters

Dick im Geschäft: Bill Gates.

„Black & White"[6]-Werbung auf stillen Örtchen

Über 250 000 Mal will Electronic Arts das PC-Spiel „Black & White" (Test in diesem Heft) in Deutschland verkaufen. Eine ungewöhnliche Werbekampagne soll helfen, dieses Ziel zu erreichen. Auf öffentlichen Toiletten, direkt über dem Pissoir, hängen Plakate mit der Aufschrift „Wasch Dir die Hände – Wasch sie Dir nicht". Der Hersteller will damit auf die Möglichkeiten des Spiels aufmerksam machen. Ob Sie in eine gute oder eine böse Spielwelt abtauchen, liegt nämlich ganz bei Ihnen. COMPUTERBILD-SPIELE empfiehlt trotz der „Alternative": Nach dem Toilettengang Hände waschen!



Zum Händewaschen die falschen Becken …

„Final Fantasy"[5] zum Anfassen

Final Fantasy für PC und Playstation ist eine der weltweit erfolgreichsten Rollenspiel-Reihen. Der Verband für Unterhaltungssoftware Deutschland zeichnete Teil acht der Serie für über 100 000 verkaufte Exemplare mit Gold aus. Kürzlich erschien der neunte Teil (Test in Heft 3/2001) und dazu acht detailgetreue Puppen der beliebten Spielfiguren. Je zwei davon sind im Set für 30 Mark im Spielwarenhandel zu haben.



Heldenhafte Plastikpuppen zum Sammeln.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele

Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

COMPUTER

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	 Die Siedler 4	Aufbauspiel	befriedigend	Ubi Soft	12 Jahren
2	 Wer wird Millionär?	Quiz	gut	Eidos Interactive	3 Jahren
3	 Gothic	Rollenspiel	gut	Egmont Interactive	12 Jahren
4	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
5	Die Sims	Aufbauspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
6	America – No Peace beyond the Line	Strategie	gut	Data Becker	12 Jahren
7	Cossacks – European Wars	Strategie	gut	CDV	12 Jahren
8	Patrizier 2 – Geld und Macht	Simulation	gut	Infogrames	3 Jahren
9	RTL Skispringen – Herausforderung 2001	Sport	gut	THQ	3 Jahren
10	Mechwarrior 4	Action	gut	Microsoft	12 Jahren
11	F1 Racing Championship	Rennspiel	sehr gut	Ubi Soft	3 Jahren
12	Age of Empires 2	Strategie	sehr gut	Microsoft	12 Jahren
13	FIFA 2001	Sport	gut	Electronic Arts	3 Jahren
14	Command & Conquer: Alarmstufe Rot	Strategie	gut	Electronic Arts	16 Jahren
15	Clive Barker's Undying	Action	gut	Electronic Arts	16 Jahren
16	NBA Live 2001	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
17	Grand Prix 3	Rennspiel	sehr gut	Microprose	3 Jahren
18	Sudden Strike	Strategie	gut	CDV	16 Jahren
19	Project I.G.I.	Action	gut	Eidos Interactive	16 Jahren
20	Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	–	Codemasters	3 Jahren
21	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	–	Activision	6 Jahren
22	No One Lives Forever	Action	sehr gut	Electronic Arts	16 Jahren
23	Baldur's Gate 2 – Schatten von Amn (deutsche Version)	Rollenspiel	sehr gut	Virgin Interactive	12 Jahren
24	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
25	Giants	Action	gut	Virgin Interactive	16 Jahren
26	Diablo 2 – Limited Edition	Rollenspiel	–	Havas Interactive	16 Jahren
27	Oni	Action	befriedigend	Take 2 Interactive	16 Jahren
28	Pharao Gold	Aufbauspiel	–	Havas Interactive	6 Jahren
29	Das Geheimnis der Druiden	Abenteuer	befriedigend	CDV	12 Jahren
30	Anstoß 3	Sport	gut	Ascaron	3 Jahren

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Final Fantasy 9	Rollenspiel	gut	Square Soft	6 Jahren
2	Wer wird Millionär?	Quiz	–	Eidos Interactive	3 Jahren
3	Driver 2	Rennspiel	gut	Infogrames	6 Jahren
4	FIFA 2001	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
5	Vanishing Point	Rennspiel	ausreichend	Acclaim	3 Jahren
6	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	gut	Activision	6 Jahren
7	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
8	The Legend of Dragoon	Rollenspiel	befriedigend	Sony	12 Jahren
9	International Superstar Soccer Pro Evolution 2	Sport	gut	Konami	3 Jahren
10	Dino Crisis	Action-Abenteuer	gut	Virgin Interactive	16 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Zone of the Enders	Action	gut	Konami	16 Jahren
2	Star Wars: Starfighter	Action	gut	Electronic Arts	12 Jahren
3	Oni	Action	–	Take 2 Interactive	16 Jahren
4	Moto GP	Rennspiel	befriedigend	Sony	3 Jahren
5	Tekken Tag Tournament	Prügelspiel	gut	Sony	16 Jahren
6	F1 Racing Championship	Rennspiel	–	Ubi Soft	3 Jahren
7	FIFA 2001	Sport	–	Electronic Arts	16 Jahren
8	SSX Snowboard Supercross	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
9	Dead or Alive 2	Prügelspiel	–	Sony	16 Jahren
10	NBA Live 2001	Sport	befriedigend	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	Pokémon – Puzzle League	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
3	Mario Party 2	Brettspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
4	James Bond – Die Welt ist nicht genug	Actionspiel	–	Electronic Arts	16 Jahren
5	Pokémon Stadium	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
6	Pokémon Snap	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
7	F1 Racing Championship	Rennspiel	–	Ubi Soft	3 Jahren
8	Super Smash Brothers	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
9	A Bug's Life	Geschicklichkeitsspiel	befriedigend	Activision	3 Jahren
10	Mario Tennis	Sport	gut	Nintendo	3 Jahren

GAMEBOY

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon – Gelbe Edition	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Pokémon – Trading Card Game (Color)	Kartenspiel	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)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
7	Asterix & Obelix gegen Caesar (Color)	Geschicklichkeitsspiel	–	Cryo Interactive	3 Jahren
8	102 Dalmatiner (Color)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Activision	3 Jahren
9	Super Mario Bros. Deluxe (Color)	Geschicklichkeitsspiel	–	Nintendo	3 Jahren
10	Tetris Deluxe (Color)	Denkspiel	–	Nintendo	3 Jahren

DREAMCAST

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Phantasy Star Online	Rollenspiel	ausreichend	Sega	12 Jahren
2	Grandia 2	Rollenspiel	gut	Ubi Soft	6 Jahren
3	Dead or Alive 2	Prügelspiel	gut	Acclaim	16 Jahren
4	Shen Mue	Action-Abenteuer	sehr gut	Sega	12 Jahren
5	Ferrari 355	Rennspiel	–	Acclaim	3 Jahren
6	Vanishing Point	Rennspiel	befriedigend	Acclaim	3 Jahren
7	Power Stone 2	Prügelspiel	–	Eidos Interactive	12 Jahren
8	Virtua Tennis	Sport	gut	Sega	3 Jahren
9	Fighting Force 2	Prügelspiel	–	Eidos Interactive	16 Jahren
10	Legacy of Kain: Soul Reaver	Action	–	Eidos Interactive	16 Jahren

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE FÜR NEUE SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel
ABENTEUERSPIELE		
Fur Fighters Plus	PS 2	Juni 2001
Indiana Jones and the Infernal Machine	N 64	Ende Mai 2001
Mickey 3D	PC	1. Juni 2001
Spongebob Squarepants – Legend of the lost Spatula	GBC	Ende Mai 2001
ACTIONSPIELE		
7 Blades	PS 2	Juni 2001
Army Men – Air Attack: Blade's Revenge	PS 2	11. Mai 2001
Commander Keen	GBC	Juni 2001
Edge of Chaos	PC	6. Juni 2001
Evil Dead: Hail to King	DC	Ende Mai 2001
Giants	PS 2	Juni 2001
Goofy's Fun House	PS	Juni 2001
Hands of Time	GBC	Juni 2001
Hercules	GBC	Juni 2001
Inspector Gadget	PS	Juni 2001
Monster Force	PC PS GBC	Juli 2001
Portal Runner	PS 2	Juni 2001
Red Faction	PS 2	Ende Mai 2001
Roswell Conspiracies	PS GBC	Juni 2001
Silpheed	PS 2	Mai 2001
Spiderman	DC	24. Mai 2001
Star Trek: Voyager Add-On	PC	Mai 2001
Tiny Toon Adventures: Busters großer Tag	GBC	Mitte Juni 2001
Tiny Toon Adventures: Dizzy's Candy Quest	GBC	Mitte Juni 2001
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear	DC	Ende Mai 2001
Top Gun	GBC	Juni 2001
V.I.P.	GBC	Juni 2001
WDL: Warjetz	PS 2	29. Juni 2001
Wolverine	GBC	14. Juni 2001
Xena – Warrior Princess	GBC	Juni 2001
AUFBAUSPIELE		
Die Völker 2	PC	31. Mai 2001
BRETTSPIELE		
Monopoly Tycoon	PC	5. Juni 2001
FLUGSIMULATIONEN		
Eurofighter Typhoon	PC	4. Mai 2001
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Asterix Maximum Gaudium	PC PS	30. Mai 2001
Ballermann	PC	Juni 2001
Freak Out	PS 2	Juni 2001
In einem Land vor unserer Zeit	GBC	Juni 2001
Kuri Kuri Mix	PS 2	10. Mai 2001
Sheep, Dog 'n' Wolf	PC	6. Juni 2001
MUSIKSPIELE		
Ministry of Sound Interactive Edition	PS 2	Juni 2001
PRÜGELSPIELE		
Bloody Roar 3	PS 2	Juni 2001
RENNSPIELE		
Batman Gotham Racer	PS	Juni 2001
Excitebike 64	N 64	Juni 2001
Familie Feuerstein: Viva Rock Vegas	PS 2 DC	Anfang Juni 2001
Formel Eins 2001	PS 2 PS	23. Mai 2001
Gran Turismo 3	PS 2	Juni 2001
Le Mans – Die 24 Stunden	PS 2	22. Juni 2001
Looney Tunes Racing	GBC	13. Juni 2001
Motocross Mania	PS	22. Juni 2001
Paris – Dakar Rally	PC PS 2	Juni 2001
Rumble Racing	PS 2	25. Mai 2001
Sega GT	PC	Juni 2001
Star Wars: Super Bombad Racing	PS 2	Mai 2001
Stunt GP	PS 2	Juni 2001
The Dukes of Hazzard 2	PS 2	Juni 2001
Tokyo Highway Challenge 2	PS 2	Mai 2001
Viper Heat	PS 2	Juli 2001
Wacky Races	PS 2	27. Juni 2001
ROLLENSPIELE		
Anachronox	PC	Mai 2001
Ephermeral Fantasia	PS 2	Juli 2001
Gorasul: Das Vermächtnis der Drachen	PC	Juni 2001
Harvest Moon 2	GBC	Mai 2001
Summoner	PC	Mitte Juni 2001
SIMULATIONSSPIELE		
Anpfiff – Der RTL Fußball-Manager		Ende Mai 2001
Bundesliga Manager X	PC	Mai 2001
Die Gilde	PC	16. Mai 2001
Creatures	GBA	Anfang Juli 2001
Creatures – Entdecke Albia	GBC	Anfang Juli 2001
Der Industriegigant 2	PC	15. Juni 2001
Der Verkehrsgigant	PS	18. Juni 2001
DSF Fußballmanager 2001	PC PS 2	Juni 2001
Get Bass	PC	Juli 2001
SPORTSPIELE		
Allstar Baseball 2002	PS 2	Mai 2001
Anstoß Action	PC	Anfang Mai 2001
Championship Surfer	PC PS DC	Juni 2001
Dave Mirra BMX Maximum Remix	PS	Juni 2001
DSF Freestyle Scooter	GBC	Juni 2001
DSF Ultimate Surfing	GBC	Juni 2001
Mat Hoffman's Pro BMX	PS GBC	14. Juni 2001
NBA Street	PS 2	5. Juli 2001
Sesame Street Sports	GBC	Mai 2001
Skysurfer	PS 2	Mai 2001
Snoopy Tennis	GBC	19. Juni 2001
Tony Hawk's Pro Skater 2	GBA	Juni 2001
UEFA Challenge	PC	Anfang Juni 2001
UEFA Challenge	PS 2	21. Juni 2001
STRATEGIESPIELE		
Art of Magic	PC	Mai 2001
Commandos 2	PC	Ende Mai 2001
Conflict Zone	PC	Mai 2001
Conflict Zone	DC	Juni 2001
Emperor – Schlacht um Dune	PC	14. Juni 2001
Gangsters 2	PC	Mai 2001
Heroes Chronicles – The Final Chapters	PC	4. Mai 2001
Heroes of Might and Magic	PS 2	11. Mai 2001
Original War	PC	Mai 2001
Pearl Harbor	PC	Juni 2001
Ring of Red	PS 2	Juni 2001
Shogun Total War: The Mongol Invasion	PC	14. Juni 2001
TANZSPIELE		
Dancing Stage – Disney Mix	PS	Juni 2001

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

Mat Hoffman's Pro BMX

Sportspiel für Playstation | Per Muskelkraft durch schweres Gelände – mit Rad und Tat

INHALT

Waghalsige Kapriolen auf wilden Querfeldeinstrecken stehen mit „Mat Hoffman's Pro BMX" auf dem Spielplan. Und sie machen schon in der ersten spielbaren Version richtig viel Spaß. Das ist eigentlich auch kein Wunder, denn dieselben Programmierer landeten schon mit „Tony Hawk's Pro Skater[1] 2" vor wenigen Monaten einen Welterfolg. Es gibt verschiedene Spielvarianten, aber die Krönung des Radsports ist das Karriere-Spiel. Da sind in jedem Abschnitt knallharte Sonderprüfungen zu fahren. Kostprobe: Mit dem BMX-Rad in der Arena eine bestimmte Zahl von Scheinwerfern treffen oder vorgegebene Punktzahlen erreichen. Für jeden Erfolg winken Prämien in Form von Barem, mit dem Sie sich bessere Eigenschaften erkaufen oder neue Teile für den Gelände-Drahtesel anschaffen können. Ist eine bestimmte Zahl von Aufgaben geschafft, so geht's in die nächste Arena. Gelegentlich müssen Sie sich auch einem Wettbewerb stellen, etwa in einem Skatepark Ihre ganze Fahrrad-Akrobatik vorführen und die Punktrichter mit halsbrecherischen Sprüngen in kühnen Variationen beeindrucken.

BEDIENUNG

Die Steuerung ist zu Beginn etwas gewöhnungsbedürftig. Nach einer halben Stunde Training dürfte aber jeder per Handspiel den Pedalritter geben können. Dann möchte man die Playstation nicht mehr abschalten. Und je präziser der Akteur im Bild auf Ihre Fingerübungen an der Spieletastatur reagiert, desto riskanter geraten Ihre Aktionen. Wie von selbst.

URTEIL

Mat Hoffman's Pro BMX macht Laune. Und wenn Ihnen erst mal die Sprünge der realen BMX-Asse gelingen, dann hüpfen Sie mit dem Rad von einem Hindernis zum nächsten, als sei die Schwerkraft nur eine Erfindung frustrierter Physiker. Die Vielzahl von Kunststückchen und deren Kombinationen sorgen für wochenlangen Spielspaß. Wer sich schon mit Tony Hawk's Pro Skater 2 die Finger ruiniert hat, wird den BMX-Trip lieben. Der erste Ausritt auf dem Spezialrad war jedenfalls „sehr gut".

[1] sprich: „Toni Hohks Pro Skäiter"



Hoffentlich geht da nichts kaputt – gutes Rad ist teuer …

Mat Hoffmann's Pro BMX

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Activision
Telefon	089/96118850
Im Handel ab	Mitte Juni
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	max. 2/keine
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Playstation
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	GBC, GBA[2]

Prognose:



sehr gut

Eurofighter Typhoon[2]

Flugsimulation für PC | Einsatz im neuen Nato-Flieger Eurofighter. Für den Frieden über Island

INHALT

Die Zeit der großen Flugsimulationen scheint vorbei zu sein. Nur noch wenige Hersteller mischen im Cockpit mit. Doch im Mai gibt's Nachschub für Hobbypiloten: „Eurofighter Typhoon" versetzt Sie in einen Luftkampf über Island. Der kalte Krieg, eigentlich schon seit ein paar Jahren Geschichte, wird 2015 wieder heiß. Und endlich zahlt sich die Anschaffung der teuren Kampfbomber von „damals" aus …

Als Befehlshaber einer Staffel von sechs Eurofightern ziehen Sie in den Luftkrieg über der Vulkaninsel. Angriffe auf Bodenziele, die Verteidigung eigener Anlagen und jede Menge Zweikämpfe am Himmel fordern den ganzen PC-Piloten. Der Spieler kann jederzeit ins Cockpit eines seiner sechs Piloten springen, selbst den Steuerknüppel in die Hand nehmen. Und damit buchstäblich das Ruder herum reißen. Denn Sieg oder Niederlage hängen allein von Ihren strategischen Entscheidungen ab.

Vor allem aber wird hier geflogen – und wie: Die physikalischen Eigenschaften des simulierten Eurofighters sind extrem realistisch. Kein Wunder, schließlich haben die Programmierer sehr eng mit den Entwicklern des echten Kampfjets zusammengearbeitet. Auch Testpiloten wissen diese Simulation, bereits Teil drei einer viel gelobten Eurofighter-Reihe, sehr zu schätzen.

BEDIENUNG

Die Steuerung ist, wie bei allen reinrassigen Flugsimulationen, sehr schwer. Vor allem, weil nahezu alle Knöpfe der PC-Tastatur belegt sind. Ein ausführlicher Einsteigerkurs erklärt aber Schritt für Schritt jede Funktion, alle Anzeigen, sämtliche Flugmanöver. Einen halben Tag Training sollten Sie dennoch einplanen, bevor Sie mit Lorbeeren im Luftkampf rechnen können.

Zwar lässt sich Eurofighter Typhoon ausschließlich mit der Tastatur steuern, wenn's denn sein muss, aber ein hochwertiger Steuerknüppel mit Schubregler erleichtert das Fliegen für den Frieden ungemein.

URTEIL

Die besonders realistische Darstellung der Flugzeuge und des ungewöhnlichen Kampfgebietes Island ist ein Leckerbissen für jeden Hobbypiloten. Lediglich für die Cockpit-Instrumentierung haben die Programmierer des Spiels ein vereinfachtes, weil übersichtliches Modell gewählt. Schade nur, dass die Zahl der Objekte am Boden sehr gering ist – eine alte „Krankheit" fast aller bisher erschienenen Flugsimulationen. Die wenigen Städte und Flugplätze überzeugen immerhin mit enormer Detailvielfalt. Eurofighter Typhoon soll, wenn es auf dem Markt ist, auch mit bis zu acht Hobbypiloten im Netzwerk S.194 und im Internet spielbar sein. Die Redaktion ist schon jetzt gespannt. Der Gesamteindruck der ersten Vorserienversion war jedenfalls „sehr gut". Nur Fliegen ist schöner.

[3] sprich: „Eurofetter Teifuhn"



Oben nur der Himmel, unten Island, links und rechts Gegner und Sie mittendrin. Im zukünftigen Nato-Kampfjet „Eurofighter", dessen Simulation verblüffend realistisch geraten ist.

Eurofighter Typhoon

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Rage
Telefon	089/85795120
Im Handel ab	4. Mai
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/8
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 400/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Profis
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

[2] GBC=Gameboy Color, GBA=Gameboy Advance

Summoner 4

„Sprich: „Sammener"

Rollenspiel für PC |
Das Böse fällt über die Welt her. Doch Joseph, der Gute, und seine Freunde – die tun was dagegen



INHALT

Die Fantasiewelt, in der Joseph lebt, wird ständig vom Bösen an sich heimgesucht. So geht das seit seiner Kindheit. Damals legten die Truppen der dunklen Mächte sein Heimatdorf in Schutt und Asche. Inzwischen ist Joseph längst erwachsen und Manns genug, um gegen die finsteren Horden anzutreten und späte Vergeltung zu üben. Klar, dass er Freunde findet, die an diesem privaten Rachefeldzug Gefallen finden. Mit der Zeit wächst die kleine, aber schlagkräftige Schar auf vier Helden und einen gelegentlich auftauchenden Geist an. Wie in jedem Rollenspiel, werden die Charaktere durch das Sammeln von Erfahrungspunkten immer besser und stärker. Zahlreiche Mini-Abenteuer helfen dabei, die Figuren schrittweise aufzubauen und für den großen Endkampf gegen das Böse zu rüsten.

Die Grafik ist zwar nicht auf dem neuesten Stand, aber zum Ausgleich schon jetzt fast fehlerlos. Ärgerlich dagegen, dass die Programmierer zur Begrenzung der Spielfläche eine sehr schlichte Lösung gewählt haben: die unsichtbare Barriere am Spielfeldrand. Wer das noch nicht weiß, rennt dauernd gegen nicht vorhandene Wände. Aber das wenigstens mit Stil: Die Bewegungen der Charaktere, die Sie stets von hinten sehen, sind ohne Fehl und Tadel.

BEDIENUNG

Die Bedienung des Spiels ist sehr einfach und anfängerfreundlich. Mit wenigen Mausklicks erreicht der Spieler alle Menüs. Und die sind wunderbar übersichtlich. Auch die Steuerung der Charaktere ist einwandfrei. Ungewöhnlich dagegen: Wird die Gruppe in einen Kampf verwickelt, so reicht es aus, den Gegner einmal anzuklicken. Ihr vorher aktivierter Kämpfer greift dann automatisch so lange an, bis der Feind das Zeitliche segnet. Um das zu beschleunigen, können Sie sich einmischen und den Kontrahenten per Tastendruck aus dem Gleichgewicht kegeln. Er ist dann ein leichteres Ziel.

Feuriger Finger: Selten waren Zaubersprüche so imposant in Szene gesetzt.

URTEIL

„Summoner" ist für ein Rollenspiel bemerkenswert anfängerfreundlich. Trotz einfacher Bedienung bleibt aber auch für Fortgeschrittene buchstäblich genug Spielraum. Besonders schön gelungen ist die aufwendige optische Inszenierung der Wirkung von Zaubersprüchen. Summoner könnte eine große Fangemeinde finden. Der erste Eindruck ist „sehr gut".

Blau machen im Kampf? Das nicht gerade, aber die einfache, durchdachte Steuerung hilft Ihnen enorm.



Summoner

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	THQ
Telefon	02131/6070
Im Handel ab	Ende April
Spieler (am Gerät/im Netzwerk	1/max. 4
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 266 / 64 MB
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	Playstation 2

Prognose:



sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Wieder dabei: der Green Beret[1].

[1] sprich „Grihn Bärrä"

Commandos 2

Strategiespiel für PC | Mit einer Handvoll Männer gegen eine Übermacht

INHALT

Übernehmen Sie das Kommando über eine kleine Gruppe von bis zu neun Elitesoldaten. Die Aufträge, die Sie mit dieser Einheit erfüllen müssen, sind sehr komplex. So gilt es zuerst mal ein paar eingebuchtete Kollegen zu befreien, um dann mit deren Hilfe einen weiteren Kameraden zu retten. Soldat James Ryan lässt grüßen.

Sie müssen dem Feind taktisch klug zu Leibe rücken. Jeder einzelne Ihrer Elitesoldaten verfügt über spezielle Fähigkeiten, die Sie gut einsetzen sollten. So kann der Scharfschütze weit entfernte Ziele ins Visier nehmen, der Pionier Stacheldraht durchtrennen, der Kommandant der Truppe sich blitzschnell eingraben, um den Blicken des Feindes zu entgehen. Wegen zahlenmäßiger Übermacht der Gegner müssen Sie bedächtig und vorsichtig vorgehen. Jeder Schritt kann der letzte sein. Planen Sie daher Ihre Vorgehensweise genau.

BEDIENUNG

Ihr Trüppchen steuern Sie unkompliziert per Maus und Tastatur. Sie haben dabei immer die Wahl, ob die Jungs geschlossen oder einzeln vorgehen sollen.

URTEIL

Fans des Vorgängerspiels, aber gerade auch Commandos-Neulinge dürfen sich freuen: Übungsspielstufen und abgestufte Schwierigkeitsgrade erleichtern den Spieleinstieg. Kämpfe finden nun auch in Gebäuden statt, was die taktischen Möglichkeiten erweitert. Die zwölf spannenden Missionen an zehn verschiedenen historischen Schauplätzen hinterließen einen „sehr guten" Eindruck.



Um Kameraden aus Feindeshand zu befreien, kämpfen Sie auch schon mal in Gebäuden, U-Booten oder Flugzeugen.

Commandos 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Eidos
Telefon	040/30633400
Im Handel ab	Juni 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/max.8
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	PC Win 95/98
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	PS2/Dreamcast

Prognose:



sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Runaway: A Road Adventure[2]

Abenteuerspiel für PC | Ein Höllentrip quer durch Nordamerika

INHALT

Plötzlich ein Aufschrei! Reifenquietschen! Dann ein lauter Knall! Und alles in Sekundenbruchteilen. Brian Basco braucht einen Moment, um das Geschehene zu begreifen. Eine bewusstlose Frau liegt vor seinem Wagen. Urplötzlich und aus dem Nichts kam sie auf die Straße gerannt. Kurz danach schlüpfen Sie ins Leben des Brian, das von nun an komplett aus den Bahnen läuft.

Plötzlich ist Ihnen die Mafia auf den Fersen. Es fliegen Kugeln, werden mysteriöse Mordfälle aufgedeckt, kommen Lügen ans Tageslicht.

Mit der Absicht, diese mysteriösen Ereignisse aufzuklären, werden Sie zum Helden wider Willen. Sie finden heraus, dass es sich bei der von Ihnen angefahrenen Frau um die Striptease-Tänzerin Gina Timmins handelt. Gemeinsam mit ihr versuchen Sie nun, das große Puzzle zu lösen. Dabei verschlägt es Sie an hundert verschiedene Schauplätze. Sie reisen von New York[6] bis ins Death Valley[7], von Boston bis zur Sierra Nevada. Über 50 Personen begegnen Ihnen auf dem Weg, können manchmal mit helfenden Hinweisen zum Verstehen der Geschehnisse beitragen. Doch wird es Ihnen am Ende gelingen, sich aus den Klauen der Mafia zu befreien?



Nicht nur der Blickwinkel ist hier ziemlich schräg. Auch die Gestalten, die Sie im Soho-Krankenhaus treffen, sind etwas seltsam.

BEDIENUNG

Im Stil klassischer Grafik-Abenteuerspiele wird auch „Runaway“ komplett mit der Maus gesteuert. Möchten Sie etwas aufheben, analysieren oder mit jemandem sprechen? Jedes Mal genügt ein einfacher Klick mit der linken Maustaste.

URTEIL

Bereits die Vorabversion von Runaway kann sich sehen lassen. Die Handlung sorgt von Beginn an für Hochspannung, knifflige Rätsel verlangen Ihnen einiges ab. Unterstützt wird das Ganze von beeindruckenden Filmsequenzen und einer gelungenen musikalischen Untermalung. Hoffentlich hält das fertige Spiel, was der Vorserientest verspricht. Denn Runaway hat das Zeug zu einem wirklich „guten“ Spiel.

Runaway: A Road Adventure

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Dinamic Multimedia
Telefon	040 / 35538726
Im Handel ab	Ende Mai
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keine
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P-166/32 MB
Wahrscheinlicher Preis	89 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

[2]sprich: „Rann äwwäi: A Rohd Addwentscher“ [6]sprich: „Njuh Jork“ [7]sprich: „Dess Wälli“

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Friede den Hütten: einfach schön, die dörfliche Idylle.



Krieg den Palästen: Burgen und Schlachten gehören dazu.



Am Anfang ist Neugier: Ein Junge wird zum Entdecker.

Anno 1503

Aufbauspiel für PC | Häuser bauen, Handel treiben, Kriege führen: Die neue Welt hat's ganz schön in sich

INHALT

Ein kleines Schiff mit ein paar Siedlern, Werkzeugen und ein wenig Wissen an Bord landet an einem einsamen Strand. Hier soll ein neues Leben in Freiheit für alle beginnen. Doch der Weg dorthin ist weit. Erste Hütten entstehen, einfache Handwerker machen sich an ihr Tagwerk.

Doch Ihnen als Herrscher steht der Sinn nach Höherem. Dazu brauchen Sie aber mehr: mehr Handelswaren, mehr Forschung, mehr Einwohner, mehr Geld. Es ist Ihr Job, durch die richtigen Entscheidungen all das für Ihre Bürger zu ermöglichen. Sie bauen neue Gebäude, führen diplomatische Gespräche mit anderen Siedlern sowie verschiedenen Eingeborenen und erfüllen die Wünsche Ihrer Untertanen. Und die verlangen einiges von Ihnen, damit die Stadt wächst und gedeiht. Außer Nahrung und Alkohol auch Kleidung, Schuhe, Lampenöl und vieles mehr. Als Gegenleistung gibt's mehr Steuern, größere Gebäude und neue Technologien, die Sie zum Wohle des Volkes wieder einsetzen. Arbeit ohne Ende …

BEDIENUNG

Sie spielen „Anno 1503" komplett mit der Maus. Zahlreiche, jedoch übersichtliche Schaltflächen machen die Steuerung fast zum Kinderspiel. Und öde Zahlendschungel muss sich auch niemand ansehen: Ein Bürgermeister, der seine Untertanen beobachtet, bemerkt auch so, was die Leute brauchen. Fehlt beispielsweise eine bestimmte Ware, dann kommt es am betreffenden Marktstand zu Tumulten. Da lohnt sich das Hinsehen nicht nur wegen der hübschen Optik.

URTEIL

Viele Neuerungen und das bereits Bestehende noch verbessert: Der Nachfolger von „Anno 1602" kann sich mehr als sehen lassen. Strategiefans werden wohl voll auf ihre Kosten kommen. Tolle Grafik, komplexes und trotzdem leicht zu erlernendes Spielprinzip sowie zahlreiche Variationsmöglichkeiten lassen für den Herbst ein „sehr gutes" Spiel erwarten.

Anno 1503

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Sunflowers
Telefon	06103/20630
Im Handel ab	Oktober 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/noch unbekannt
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Windows 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2/noch unklar
Wahrscheinlicher Preis	noch unbekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Bundesliga Manager X

Simulationsspiel für PC | Hochkonjunktur für Vereinsmeier: Noch 'n Fußball-Manager-Spiel

INHALT

Für die einen ist es ein Traumjob, für die anderen ein täglicher Adrenalinrausch. In diesem Spiel können Sie die Höhen und Tiefen in der Karriere eines Bundesliga-Managers einmal selbst durchleben.

Alle wichtigen sportlichen und wirtschaftlichen Belange des Vereins stehen unter Ihrer Kontrolle. Sie verpflichten neue Spieler, bestimmen das Training und die Aufstellung. Mit Prämien werden die Sportler motiviert, Sponsorenverträge und Fanartikel füllen die Vereinskasse. Sie sind quasi Trainer und Geschäftsführer in einer Person.

Während des Spiels können Sie das Geschehen aus acht Kameraperspektiven verfolgen. Jederzeit ist es möglich, personelle und taktische Veränderungen auf dem Rasen vorzunehmen. Wer hellwach seine Mannschaft beobachtet und die richtigen Entscheidungen trifft, wird am Ende der Saison beim Kampf um die deutsche Meisterschaft ein Wörtchen mitreden können.

BEDIENUNG

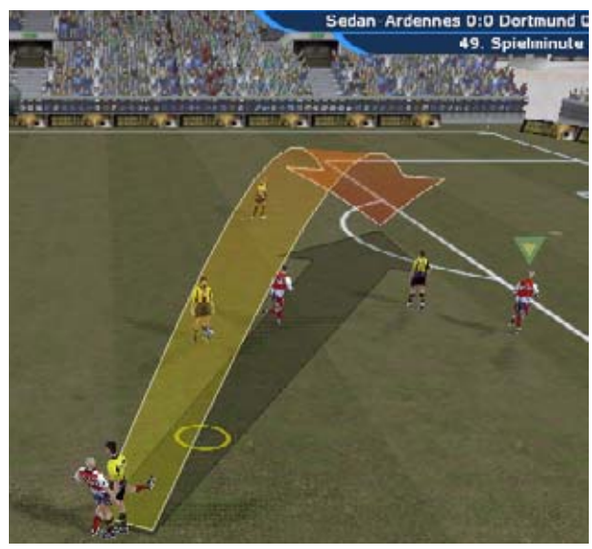
Die Menüs, in denen sämtliche Einstellungen vorgenommen werden, sind sehr übersichtlich gestaltet. Auf überflüssigen Ballast wurde bewusst verzichtet, so dass sich der Spieler auf das Wesentliche konzentrieren kann. Eindeutige Symbole und Hinweise für den Fall, dass es in einem Bereich mal Probleme gibt, helfen bei der Organisation des Vereins.



Kaufen? Verkaufen? Hat Ihre Elf nicht genug Substanz, sollten Sie mit Spielern handeln.

URTEIL

Dass alle Vereine und Spieler lediglich Fantasie-Namen tragen, ist ein erhebliches Manko. Der Mangel wird sich vielleicht später durch ein inoffizielles Spielverbesserungs-Programm (Patch) beheben lassen. Lobenswert dagegen, dass der Spieler in dieser Manager-Simulation nicht von unübersichtlichen Menüs und Tabellen erschlagen wird und sich sehr schnell zurechtfindet. Trotzdem wird eine große Spieltiefe geboten, die dem komplexen Thema angemessen ist und längerfristig zu motivieren verspricht.



Tipp-Kick: Markierungen des Ball führenden Spielers und der voraussichtlichen Flugbahn sollen Übersicht schaffen, stören aber eher.

Bundesliga Manager X

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Software 2000
Telefon	04521/80040
Im Handel ab	Anfang Mai
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	max. acht / keiner
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
System	PC
Empf. Prozessor/Speicher	P2-350/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	Playstation 2

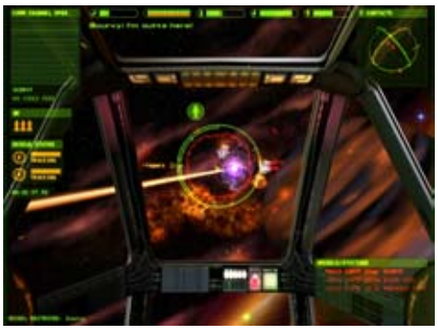
Prognose:



gut

Edge of Chaos – Independent Wars[1] 2

Weltraum-Action für PC | Ein Pilot, zwei Laser, unzählige Gegner: Befreien Sie das Weltall von bösen Buben



INHALT

Als Junge musste Cal mit ansehen, wie Gangster seinen Vater töteten. Und dann miterleben, dass er dafür verantwortlich gemacht wurde. Nach Jahren im Gefängnis endlich frei, hat Cal jetzt nur noch einen Wunsch: Rache. Doch dazu muss er erst einmal herausfinden, wer damals für den Mord verantwortlich war. Seine Suche im Weltall beginnt …

Als Spieler übernehmen Sie die Rolle des wütenden, jungen Piloten. Sie sitzen im Cockpit eines Weltraumjägers und kämpfen mit allerlei Waffensystemen gegen finstere Gesellen, die sich überall im Universum tummeln. Die einzelnen Aufgaben basieren aufeinander und erzählen so Stück für Stück die gesamte Handlung des Spiels. Und die kann sich sehen lassen: Cal findet neue Freunde, erinnert sich wieder an alte Feinde und muss immer und immer wieder um sein Leben kämpfen – draußen im kalten, dunklen Weltraum. Und der sieht einfach klasse aus: Farbige Nebel bieten die prächtige Kulisse für spektakuläre Kämpfe Mann gegen Mann. Oder Mann gegen viele Männer. Für einen guten Piloten wie Sie doch ein Klacks, oder?

BEDIENUNG

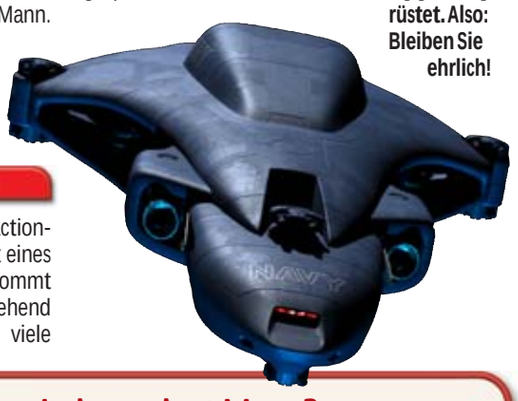
Im Gegensatz zu vielen Actionspielen, die Sie im Cockpit eines Fluggerätes absolvieren, kommt „Edge of Chaos“ weitgehend ohne Tastatur aus. Sehr viele Befehle lassen sich direkt per Steuerknüppel erteilen und sorgen so für ungewohnt entspanntes Fliegen – selbst im dicksten Kampfgewühl.

Feuer-Zauber: Im Kampf gegen Weltraumpiraten wird scharf geschossen.

URTEIL

Eine fesselnde Geschichte, gute Bedienbarkeit und wunderschöne Optik: Wenn Sie mit einem Sternenflieger ins All von Edge of Chaos abheben, stimmt so ziemlich alles. Leider gibt die Vorabversion noch keinen Aufschluss darüber, wie lange Hobbypiloten brauchen werden, um das Spiel komplett zu lösen. Auch über den Schwierigkeitsgrad lassen sich momentan noch keine verlässlichen Aussagen treffen. Sicher ist allerdings bereits jetzt: Das Weltraum-Actionspiel macht einen richtig „guten“ Eindruck und könnte allen Piloten den Spätsommer versüßen. Die Redaktion wartet gespannt.

Auch im All gibt's Gesetzeshüter. Und die sind mächtig gut ausgerüstet. Also: Bleiben Sie ehrlich!



Edge of Chaos – Independent Wars 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Infogrames
Telefon	06103/334100
Im Handel ab	Juli
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/noch unbekannt
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Win95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2-500/noch unbekannt
Wahrscheinlicher Preis	noch unbekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

[1] sprich: „Eddsch off Kaios – Indipenndent Wohrs“

So testet COMPUTERBILD-SPIELE

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

Test-Computer

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

Die Redaktion testet alle PC-Spiele in einem eigenen Labor mit 25 unterschiedlichen Computern. Fünf Mitarbeiter überprüfen an Computern mit verschiedenen Prozessoren S. 194, Grafikkarten und Soundkarten, ob ein Spiel gut funktioniert. Darüber hinaus werden auf einem zusätzlichen 26. Computer alle Spiele mit dem Betriebssystem Windows XP getestet.

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

Dort lesen Sie meist zuerst den Namen der Grafikkarte. Danach folgt die Bezeichnung des Prozessors. Die Zahl hinter dem Prozessor (üblich sind „AMD Athlon“, „Pentium“, „Celeron“ oder „Pentium-3“) gibt im Regelfall die Arbeitsgeschwindigkeit an. Gängige Größen liegen zwischen 233 und 1500 Megahertz (MHz) S. 194. Wenn Sie diese Zahl mit den Angaben in der Spiel-Testtabelle vergleichen, können Sie die Leistungsfähigkeit Ihres Computers abschätzen. Beispiel: Nach dem Neustart sehen Sie die Meldung: „…Pentium-3 mit 550 MHz …“. Damit ist die Geschwindigkeit Ihres Computers etwa zwischen Pentium-3-500 und Athlon 600 in der Tabelle einzuordnen.

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

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

Spielspaß

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

Service

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

Installation

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

Bedienungsanleitung

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

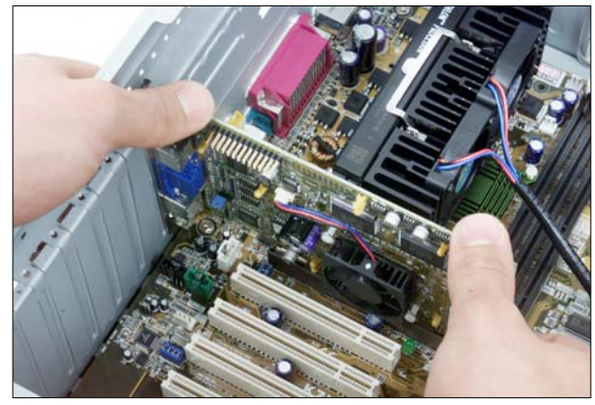
Funktionsprüfung Ton

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

Funktionsprüfung Bild

Nur wenn Grafikkarte, Prozessor und PC-Spiel zusammenarbeiten, ist Spielspaß garantiert. Daher prüft die Redaktion PC-Spiele mit gängigen Grafikkarten auf verschieden schnellen Computern. Ein Spiel mit toller Grafik macht mit einer hohen Bildauflösung S. 194 am meisten Spaß. Also testet die Redaktion jedes Spiel auf allen 26 Prüf-Computern mit je zwei Bildauflösungen – ein Mal mit der vom Spiel vorgegebenen und ein Mal mit der bei Spielern sehr beliebten Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten S. 194 bei einer Farbtiefe S. 194 von 32 Bit S. 194. Die Note für jede Kombination Spiel/Computer beruht auf dem Durchschnittswert der beiden Teilnoten. Läuft ein Spiel mit der hohen Auflösung nicht, so wird diese unzeitgemäße Eigenschaft mit der Teilnote „6“ bewertet.

Konsolenspiele kassieren für schwarze Balken am Bildrand schlechte Noten.



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

Funktionsprüfung Windows XP

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

Einstellmöglichkeiten

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

Sonstiges

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

Auf-/Abwertung

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

Preis-Leistungs-Note

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

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

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

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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
	❿
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	⓯
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	⓰
Mit folgenden 25 Computern und Grafikkarten getestet	
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)	⓱
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit und Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	⓲
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	⓳
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	
SONSTIGES	
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	⓴
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	㉑
Nutzbare Steuergeräte	㉒
Sprache (überprüft)	
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.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Black &



& White

1

1 sprich: „Bläck and Weit"

Aufbauspiel für PC |
Schwarz oder Weiß? Ganz nach Wunsch. Ihren Allmachts-Fantasien sind keine Grenzen gesetzt – vorausgesetzt, Sie sind (noch) nicht jenseits von Gut und Böse …

Spieletricks siehe Seite 116

INSTALLATION

Sie wollen die Welt beherrschen, scheitern aber bereits an der Installation des Spiels? Ach, du Allmächtiger! Dann schauen Sie schnell auf Seite 170 nach – dort finden Sie „göttliche" Ratschläge.

INHALT

Die Götter müssen verrückt sein. Die Engländer sind es erwiesenermaßen – ein bisschen jedenfalls. Mal ehrlich: Welcher anderen Nationalität könnten Menschen angehören, die ein Spiel entwickeln, das Sie in die Rolle einer Gottheit versetzt? Und Ihnen dabei die Wahl lässt, einen gütigen Gott zu mimen oder einen abgrundtief bösen? Kein Wunder, dass „Black & White" schon im Vorfeld mächtig Staub aufwirbelte und Presseberichte provozierte, die sich teils wie religionsphilosophische Grundsatzerklärungen lasen. Jetzt liegt das Spiel in der endgültigen deutschen Verkaufsversion



Black & White

FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF

Böse



1 Willkommen in der (noch) schönen Welt! Voller Vorfreude auf ihren Wirkungskreis steht die göttliche Kuh am Start.



2 Damit die Freude nicht allzu lange währt, legen Sie das Vieh gleich an die Leine der Aggression.



3 Ein Mann bittet Sie um Hilfe bei der Komplettierung seines Steinkreises. Das Wort „Hilfe“ ist Ihnen jedoch fremd.



4 Damit Ihnen der lästige Kerl nicht mehr auf die Nerven geht, bringen Sie ihn kurzerhand um die Ecke.



5 Mitten im Dorf verrichtet Ihre Kuh ein großes „Geschäft“ und verspeist munter Einwohner. Sie lassen das Vieh gewähren.



6 Ein Schafzüchter sucht seine Herde. Die Lösung: Sie zünden ihn und sein Haus an. Nun vermissen seine Schafe ihn.



7 Die am Lager gehisste Fahne zeigt es: Die Dorfbewohner können keine Gewalt mehr ertragen und winseln um Gnade.



8 Da Montag ist und Sie das Jammern gar nicht gern hören, setzen Sie ein deutliches Zeichen in Form eines Feuerballs.



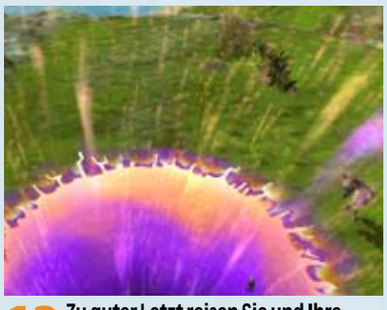
9 Ihre Kuh hat Ihnen den Feuerzauber abgeschaut und probiert ihn im Dorf gleich aus. Allerdings steckt sie sich im Eifer des Gefechts doch glatt selbst an. Doch „heilige“ Kühe sind gar nicht mal so dumm: Per Regenzauber löscht sie den Brand wieder.



10 Da die Bevölkerungszahl unter Ihren ständigen „Opfer-Entnahmen“ schrumpft, sorgen Sie für Nachwuchs.



11 Im Kampf gegen einen Oger muss Ihre Kuh Nehmerqualitäten beweisen. Kann sie sich am Ende durchsetzen?



12 Zu guter Letzt reisen Sie und Ihre Kreatur mitsamt Dorf ins nächste Land. Was mag Sie dort erwarten?



Ein Riesenaffe mit böser Gesinnung ist schwer unter Kontrolle zu halten.

vor (deshalb hat COMPUTER BILD-SPIELE es auch erst jetzt getestet), und es ist – so viel vorweg – von jedem ketzerischen Tabubruch weit entfernt. Man muss es als Meisterstück englischen Humors sehen, als völlig abgedrehten, schrägen Spaß, als himmlische Komödie für den PC. Mit dem Spieler in der Hauptrolle, als Gott eines ausgedehnten Inselreiches. Schier unbegrenzte Handlungsvollmacht inklusive. Einem göttlichen Herrscher sind eben einfach keine irdischen Grenzen gesetzt.

Sie gestalten die fiktive Welt und ihre Bewohner quasi „nach Ihrem Ebenbild“ oder nach Lust und Laune. Ob sich die Entwicklung zum Guten wendet oder zum Schlechten – es liegt in Ihrer Macht, deren Fülle allenfalls durch Gewissensbisse eingeschränkt ist: Ein kleiner, bärtiger Engel und ein freches, rotes Teufelchen streiten um die Herrschaft über Ihre Gemütsverfassung und Tagesform.

Die beiden Widersacher machen sich auch als kompetente Spielführer verdient. Nicht ganz uneigennützig natürlich, denn jeder will gewinnen und der Drahtzieher hinter Ihren Entscheidungen sein.

Zu Beginn müssen die Völker in Ihrem Reich erst mal „missioniert“, also davon überzeugt werden, dass es sinnvoll ist, an die göttliche Macht zu glauben. Das funktioniert im Guten wie im Bösen: Zaubern Sie den Menschen alle Waren des täglichen Bedarfs herbei, oder setzen Sie auf die Kraft des Terrors. Naturkatastrophen, etwa krachend auf ein Dorf stürzende Felsbrocken, verfehlen ihre Wirkung nicht. Über kurz oder lang errichten Ihre Untertanen einen heiligen Schrein und

versammeln sich dort zum Gebet. Und siehe, ihr Flehen wird erhört, neue Wunder werden wahr.

Als abstraktes, entrücktes Wesen hat jede noch so kompetente Gottheit aber auf Dauer Mühe, ernst genommen zu werden. Die große, göttliche Hand, mit der Sie Schicksal spielen, entzieht sich ja dem Blick Ihrer Schutzbefohlenen. Also können Sie sich, wie einst der griechische Göttervater Zeus, einer sichtbaren Kreatur bedienen, die Ihrem Willen Nachdruck verleiht. Zur Wahl stehen die Gestalten einer Kuh, eines Affen und eines Tigers. Egal, welches Tier Sie bevorzugen: Es wird sich verhalten wie ein braver „Kettenhund“, kräftig dazu lernen und immer die aktuelle Stimmungslage seines Meisters widerspiegeln. Ach ja, wachsen wird es auch noch, denn zu Beginn ist es ein „niedliches Baby“ von nur knapp fünf Metern Größe. Später reift es zum selbstständigen Assistenten, der folgsam an der Leine läuft, „vor Ort“ Ihre Wünsche umsetzt und je nach Bedarf Gutes tut oder die wilde Furie rauslässt. Das wird dann für die Inselbewohner akut lebensgefährlich. Rührend dagegen, wenn eine haushohe Kuh per Zauberspruch das Getreidelager auffüllt. Die Menschen werden's Ihnen mit wachsender Glaubenskraft danken.

Man mag es nicht glauben, aber auch eine Gottheit muss vorgegebene Aufgaben lösen: Überall im Inselreich finden Sie kleine, funkelnde Schriftrollen. Bei Berührung mit der göttlichen Hand enthüllen die kleine Sonderaufträge, etwa: Befreien Sie ein Dorf von der Pest. Finden Sie einen kranken, verlorenen Bruder. Retten Sie ein paar Ertrinkende. Das kann man dann tun. Oder lassen. Vom Umgang mit den Aufgabenstellungen hängen die weitere Entwicklung des göttlichen Gemüts und damit die Gesinnung und das Aussehen der

Nett anzusehen: eine Schildkröte in allen Farben des Regenbogens.



SPIELVERLAUF

Gut



1 Zu Beginn hat Ihre Kreatur, diesmal der Tiger, es sich bequem gemacht. Sie haben beschlossen, ihn zum Guten zu erziehen.



2 Das erste bekehrte Dorf liegt direkt am Fuße Ihres Tempels. Von oben können Sie das bunte Treiben gut überblicken.



3 Eine Dorfbewohnerin bittet Sie um Hilfe: Sie sollen ihren kranken Bruder aus dem Wald retten. Er hat sich wohl verlaufen.



4 Kurz darauf lauschen Sie der Diskussion des guten und schlechten Gewissens. Sie entschließen sich, den Bruder zu retten.



5 Im Warenlager des Dorfes herrscht Notstand: Die Fahnen zeigen, was sich die Untertanen von Ihnen wünschen.



6 Ihr Tiger macht die ersten Gehversuche mit einem Zauberspruch. Fragend blickt er zu Ihnen auf. Zeigen Sie ihm, wie's geht.



7 Ihr Tiger hat sich auf den Weg in ein entlegenes Dorf gemacht. Nach kurzer „Vorstellung“ auf dem Dorfplatz sind dessen Bewohner sehr beeindruckt von seinen Kräften. Sie werfen noch ein paar Bäume ins Holzlager und feiern ihren Gott mit einem Feuerwerk.



8 An seinem Lieblingsplatz hat sich das „Kätzchen“ schon häuslich eingerichtet. Ein angenehmer Ruheplatz.



9 Auf Ihren Streifzügen über die Insel begegnen Sie diesem riesenhaften Löwen. Er bringt Ihrem Tiger eine Menge bei.



10 Schon kurz darauf steckt ein Gegner das Lagerhaus in Brand. Die Dorfbewohner fliehen in Panik vor dem Inferno.



11 Das lassen Sie sich nicht gefallen: Sie schicken dem Angreifer eine dicke Gewitterwolke mit zuckenden Blitzen.



12 Freund Tiger trifft auf das „Schoßhündchen“ des gegnerischen Gottes. Wird er im Kampf bestehen können?

Black & White

FORTSETZUNG



Die Bewohner der kleinen ägyptischenSiedlung staunen angesichts der riesigen göttlichen Katze nicht schlecht.

„Stellvertreter"-Kreatur ab. Wo soll's lang gehen? In Richtung Barmherzigkeit und Milde? Oder stehen noch ein paar strafgerichtliche Willkürakte auf dem Plan? Black and White – Schwarz und Weiß: Die Tendenz zum gütigen Gott oder zum nachgerade teuflischen Herrscher wird nie festgelegt.

Von alten Mythologien, die das Spiel offenbar kräftig beeinflusst haben, war ja schon die Rede. Und die hatten alle eines gemeinsam: Es gab keinen alleinigen Gott, sondern ganze Paradiese voller erbittert um die Vormacht streitender Konkurrenten. So sind Sie auch hier nicht allein – auch andere Götter haben die Insel als Spielplatz entdeckt. Und kämpfen mit harten Bandagen. So gar nicht göttlich, sondern von niedrigsten menschlichen Regungen getrieben: Missgunst, Machthunger, Rachedurst. Aber wer muss darunter leiden? Richtig: die arglose „Zivilbevölkerung", weil jeder himmlische Herrscher kurzerhand mit verheerenden Feuerbällen oder Blitzgewittern über die Untertanen der anderen herfällt und eben mal ganze Dörfer von der Landkarte radiert.

BEDIENUNG

Die gesamte Spielumgebung ist räumlich dargestellt, wie es sich

SPIELDETAILS



Wählen Sie eine Gestalt: Der lustige Affe wird Sie gewiss bei Laune halten. Nur sein lautes Quietschen nervt.



Hier sehen Sie , was böse Gesinnung aus einer ursprünglich freundlichen Kuh machen kann. Dagegen ist BSE ein harmloser Gemütszustand.



Der Tiger hier ist neutral – das heißt, er hat sich noch für keine Gesinnung entschieden. Wird er gut, so bekommt er ein rosafarbenes Fell, von dem Sternchen aufsteigen. Eine böse Katze sieht schlimmer aus als die Kuh links.

gehört – welcher Gott ist schon auf einem Auge blind? Und welcher verlöre im eigenen irdischen Reich die Orientierung? Das darf nicht sein, und deshalb bietet Black and White etwas Neues: Sie können die Ansicht völlig frei drehen. So bleibt der ganze „Himmel auf Erden“ stets jederzeit perfekt und komplett im Blick. Die aktuellen Bewegungsmöglichkeiten hängen von der Position der göttlichen Hand auf dem Bildschirm ab. Befindet sie sich rechts oder links, so lässt sich die Welt drehen. Ruht sie oben oder unten, dann erweitert sie den Blick in die jeweilige Richtung. Per Klick mit der rechten Maustaste krallt sich das gute Händchen am Boden der Insel fest und „zieht“ ihn unter sich hinweg. Auf diese Weise bewegen Sie sich quasi durch Ihr Reich vorwärts. Die allmächtige Hand ist absolut multifunktional, weitere Bedienelemente gibt es im Bild nicht. Die meisten Funktionen lassen sich jedoch auch mit Tastenkombinationen auslösen.

Die Steuerung erfordert aufgrund absolut zielgenauer Umsetzungen jeder Mausbewegung eine Menge Einarbeitungszeit. Haben Sie den Dreh raus, beherrschen Sie das Spiel nahezu perfekt. Und mit einer „I-Feel“-Maus (einer mit Rütteleffekt) können Sie alles, was Sie tun, sogar spüren. Wenn Sie also einen Baum ausreißen oder Ihre „dumme“ Kuh ohrfeigen, spüren Sie Ihre Handlung an den Vibrationen der Maus.



URTEIL

Gott zu spielen ist nicht leicht. Für Black & White brauchen Sie engelsgleiche Geduld. Und noch mehr Zeit. Bis sich Ihre irdische Kreatur voll entwickelt hat und wirklich so agiert, wie Sie sich das vorstellen, können bis zu 100 Spielstunden vergehen. Aber was ist das schon angesichts des innovativsten Spielkonzeptes der letzten Jahre. Die atemberaubende grafische Darstellung der Spielwelt ist ein kleiner Schöpfungsakt für sich. Und die Möglichkeit, seinen Blick wohlgefällig aus großer Höhe auf dem Inselparadies ruhen zu lassen, aber schon im nächsten Moment den Wurm in einem Apfel wie mit der Lupe betrachten zu können, wird jeden noch so ausgebufften Hobby-Gott das Staunen lehren.

Die künstliche Intelligenz der göttlichen Stellvertreter-Kreatur, ob Kuh, Affe oder Tiger, ist ein wahrer Geniestreich. Das „Haustierchen“ ahmt Aktionen zwar nach, hat jedoch auch seinen eigenen Kopf. Der Spieler merkt schnell, dass es „artgerechter“ Haltung bedarf. Viel Aufmerksamkeit, Erziehung und Pflege sind nötig, damit das Viech groß und stark, doch nicht zu dick wird – vor allem aber gut oder böse.

Hier liegt das größte Problem von Black & White: Das Spiel verlangt in der Tat gewisse Allmachts-Qualitäten. Vom enormen Zeitaufwand abgesehen, verlieren Sie als Herr über fünf oder mehr Dörfer allmählich die Übersicht. Schließlich muss man sich ja an jeder Ecke auch noch intensiv um die Dorfbewohner kümmern, für Holz und Nahrung, für Hütten oder Nachwuchs sorgen. Da wird selbst der gütigste Gott mit der Zeit automatisch böse. Es ist schier eine Lebensaufgabe, bis alles so läuft, wie Sie und Ihre Schutzbefohlenen es sich vorstellen. Eine verwahrloste, weil vernachlässigte Kreatur frisst gerne schon mal alle Dorfbewohner und ebnet den Rest mit Dung-Fladen ein. Also Vorsicht, liebe Freizeit-Götter: Der Teufel steckt im Detail.

Die Redaktion betrachtete das Gesamtkunstwerk wohlgefällig und sah, dass es „gut“ ist. Ein wahrhaft göttliches Spiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Black & White

Hersteller: Electronic Arts
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

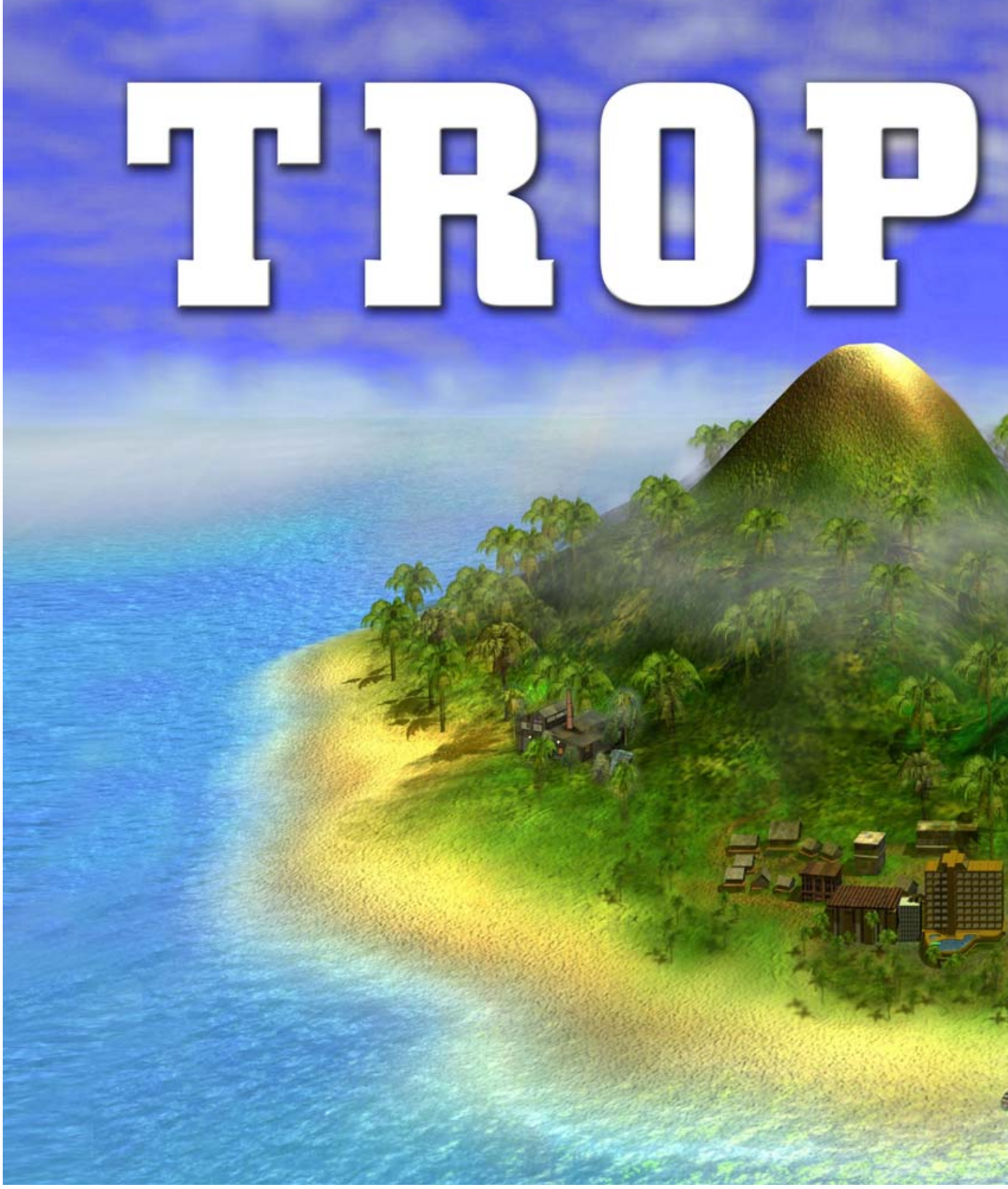
					Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**		**1,75**
Spieleinstieg			6%	geht so	3,00
Langzeitspaß			6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe			3%	fast perfekt	2,00
Musik			2%	erstklassig	1,00
Geräusche			3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare			2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel			2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination			5%	Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt					
Wirklichkeitsnähe			3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte			4%	mitreißend	1,00
Spannung			3%	nicht nötig	1,00
Abwechslungsreichtum			3%	mittelprächtig	3,00
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.ea.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	02408/9400 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	02408/940111 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION			**5,4%**		**1,37**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	ja (493 MB)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)			0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)			1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)			1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG			**2%**		**3,00**
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%**		**3,33**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 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%	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%**		**3,14**
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%**		1,11
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	5 Inselreiche, 3 Kreaturen (plus 3 als Bonusse)	1,50
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%**		**1,95**
Auf-/Abwertung					
TESTERGEBNIS				gut	1,95
PREIS/LEISTUNG				befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)				90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)				78 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)				1,95 x 90 = 175,50 = befriedigend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TROP



Aufbauspiel für PC | Alleinherrscher auf der eigenen Karibikinsel sein – Der „Diktator-Simulator" macht möglich, wovon Politiker nicht zu träumen wagen

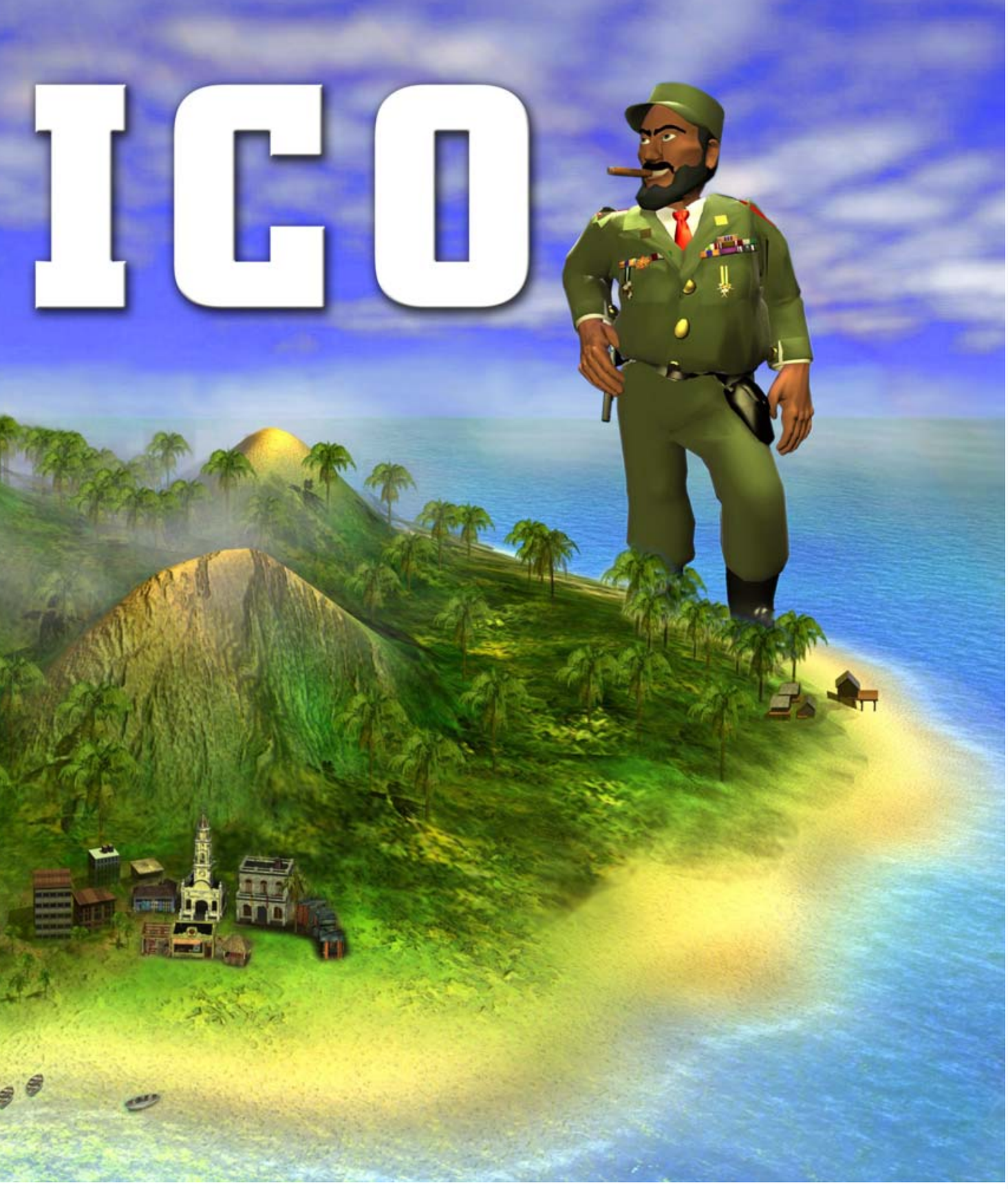
Spieletricks siehe Seite 134

INSTALLATION

Stellen Sie vor Spielbeginn sicher, dass sich in der Nähe Ihrer Wohnung ein Stromkraftwerk befindet. Mangelt es an Elektrizität, machen Sie die Nachbarschaft mobil, um mit ihr gemeinsam gegen die Obrigkeit zu revoltieren. Alternativ könnten Sie natürlich auch einfach Seite 170 aufschlagen und sich dort über weniger rebellische Installationshilfen informieren.

INHALT

„Tropico" ist der Traum eines jeden Diktators: Sonne, Strand und Meer. Ein schönes Fleckchen Erde für jeden, der schon mal eine eigene Bananenrepublik regieren wollte. Ganz zufällig sucht die kleine Karibikinsel im Moment ein neues Oberhaupt. Allerdings fehlt Ihnen die Grundlage für eine solche Anstellung. Sie sind ein Mann ohne Vergangenheit, ein Mann ohne Namen, ein Niemand. Um Staatschef zu werden, erschwindeln Sie sich also erst mal eine Laufbahn. Doch seien Sie vorsichtig: Jeder Eintrag im Lebenslauf hat unterschiedliche Auswirkungen aufs Ansehen. Als Absolvent der Moskauer Universität können Sie sich der Bewunderung Russlands sicher sein – amerikanische Botschafter werden Ihnen aber mit Skepsis gegenübertreten. Sind Sie statt dessen ein Farmerssohn, sinkt zwar die Achtung der Intellektuellen, dafür steigt die Produktivität der



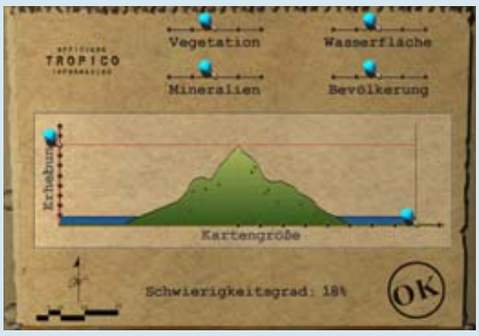
landwirtschaftlichen Betriebe. Angaben zu positiven und negativen Charaktereigenschaften komplettieren den Lebenslauf.

Kurz darauf haben Sie es geschafft: Sie sind Herrscher über ein eigenes Land. Doch das Lächeln verschwindet schon bald wieder von Ihren Lippen. Ihr Palast ist umringt von einer Handvoll notdürftig zusammengebauter Wellblechhütten. Die Bewohner lungern den lieben langen Tag nur faul herum. In der Staatskasse herrscht Ebbe. Um das zu ändern, geben Sie zuerst einmal den Auftrag, ein paar Tabakplantagen anzulegen. Die geernteten Pflanzen werden einige Monate später von einem Lieferanten ans Hafendock geschoben und dort in Frachtschiffe verladen: neues Kapital für gewinnbringende Investitionen. Kleine Mietshäuser zum Wohnen und eine Kirche zum Beten sind schnell gebaut, besänftigen unglückliche Arbeiter im Nu. Durch das gesteigerte Wohlbefinden verbessert sich auch die Produktivität. Ohne Unterlass wird weiter investiert: in Bergbauminen, weiter verarbeitende Fabriken und vor allem in den Tourismus. Mit einem kleinen Hotel, einem Souvenirladen und einem netten Strandbad locken Sie ausländische Besucher auf die Insel. Errichten Sie auch noch ein Restaurant und einen Nachtclub, dann werden die Reisenden ihre Brieftasche gar nicht mehr einstecken. Gelder, die direkt in die Staatskasse fließen. Denn alle Betriebe und Unternehmen sind staatlich. Privatfirmen? Auf Tropico undenkbar!

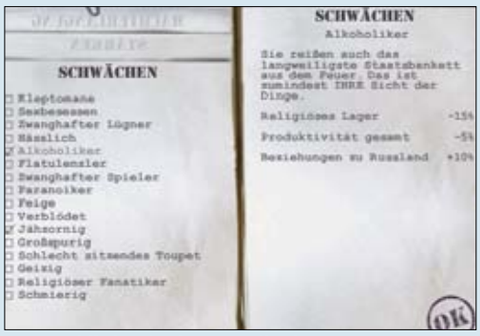
Klingt ja alles recht einfach und überschaubar. Ist es auch. Noch! Aber mit den Jahren werden die Inselbewohner immer anspruchsvoller, wünschen sich Hospitäler und Schulen, Restaurants und Kasinos. Außerdem müssen ver-

TROPICO FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Ganz zu Beginn dürfen Sie, wenn Sie wollen, Ihr eigenes Tropico schaffen. Größe, Form, Mineralienvorkommen und Vegetation der Insel sind frei wählbar.



2 Anschließend geht es um die eigene Person. Erstellen Sie ein Profil mit Stärken und Schwächen. Als Alkoholiker verbessern Sie die Beziehungen zu Russland.



3 Kurz nach Amtsantritt lassen Sie die Farmarbeiter Mais anbauen, um die Bewohner von Tropico auf diese Weise ausreichend mit Nahrung zu versorgen.



4 Überschüssige Nahrungsmittel sowie Erträge von Tabakplantagen werden von Trägern zum Dock gebracht und dort auf Frachtschiffe verladen.



5 Die Einnahmen aus dem Handel fließen in Großinvestitionen. Die neue Zigarrenfabrik verarbeitet den Tabak, der dann noch teurer verkauft werden kann.



6 Mietshäuser sorgen für halbwegs komfortablen Wohnraum. Direkt neben Ihrem weißen Palast gelegene Wohnungen sind besonders beliebt.



7 Nach einigen Spieljahren macht Ihr Reich schon einiges her: Neben einer ganzen Siedlung aus Wohnungen und Mietshäusern stehen bereits einige Fabriken. Auf einer so weit entwickelten Insel ist vor allem das Hospital (Kreis) sehr wichtig. Grundvoraussetzung dafür ist allerdings ein Stromkraftwerk. Ein störender Faktor sind derzeit noch die einfachen Hütten im Norden der Insel.

Ein fideler Diktator mit Zigarre und Rum aus eigener Produktion.

schiedenste politische Lager zufrieden gestellt werden: Die Religiösen schreien schon bald nach einer Kathedrale, während die Intellektuellen sich nach einer Universität sehnen. Nebenbei schlagen die Umweltschützer die Hände über dem Kopf zusammen, wenn sie sehen, wie hemmungslos Sie die Ressourcen der Insel ausbeuten. Und als wäre das noch nicht genug, verlangt das Militär nach neuen Wachstationen. Zeit zum Ausruhen bleibt also auf keinen Fall. Um die Forderungen und das Luxusleben Ihrer Untertanen zu finanzieren, müssen Sie teilweise sogar neue Industriezweige erschließen. Achten Sie dabei immer auf die Umwelt, bauen Sie Fabriken nicht in die Nähe von Wohnsiedlungen, und legen Sie Wert auf Schadstoffbegrenzung. Andernfalls droht schon bald ein Aufstand der Umweltfraktion. Und ist es erst einmal zu Rebel-



8 Eine der Haupteinnahmequellen ist ihre riesige Kaffeeplantage, deren Erträge in einer Konservenfabrik abgepackt und mit Frachtern exportiert werden.



9 Um die Gläubigen zu besänftigen, errichten Sie eine Kathedrale. Vier Priester finden hier Arbeit und betreuen bis zu sechzehn Gemeindemitglieder.



10 Eine Statistik informiert Sie über die Zufriedenheit der Inselbewohner. Es gilt das Ampelprinzip: Rote Pfeile verheißen nichts Gutes.



11 Zwischen einem Holzfällerbetrieb und einem Mietshaus befindet sich Ihre Universität. Hier werden Ingenieure, Journalisten und Ärzte ausgebildet.



12 Mit wachsendem Wohlstand leisten Sie sich weitere Fabriken. In dieser Rum-Destille wird aus Zuckerrohr hochprozentiger Alkohol gewonnen.



13 Stets im Januar gibt's Einblick ins Jahrbuch, in dem die vergangenen zwölf Monate statistisch aufbereitet werden. Hier: Einnahmen und Ausgaben.



14 Nach einem Bündnisvertrag haben die USA einen Außenposten errichtet (Kreis). Ein zweites Dock sorgt dafür, dass Schiffe schneller abgefertigt werden.



15 Bevor eine neue Plantage angelegt wird, geben Kennfarben Tipps zur besten Lage. Zuckerrohr wächst am besten in den grünen Gebieten.



16 Häuser wie diese bieten einen höheren Lebensstandard als Mietshäuser. Jedenfalls dann, wenn keine Kuhherde den Vorgarten abgrast.



17 Für Unterhaltung sorgen Kneipen, Restaurants und Einrichtungen wie dieses: Im Kabarett können die Tropicaner endlich mal so richtig abschalten.



18 Sobald alles richtig gut läuft, darf man sich auch am Tourismus versuchen. Ein Hotelkomplex mit Schwimmbad, Bar und Souvenirladen wird errichtet.



19 Wenig später steigen auch schon die ersten Besucher aus ihrer Nobeljacht. Ob Sie auch in der Ferienindustrie ein erfolgreiches Händchen haben werden?

lionen gekommen, gibt es meist keinen Weg mehr zurück.

Tropico bietet dem Spieler unglaublich viele Möglichkeiten. Als Diktator haben Sie in der Hand, allerlei Erlasse zu verfügen. Zum Beispiel ein Volksfest zu veranstalten, das Ihre Beliebtheit in die Höhe treibt. Hapert es an Nachwuchs, erlassen Sie ein Verhütungsverbot. Nebenbei steigt dann auch Ihr Ansehen bei den Katholiken.

Die meiste Zeit werden Sie sich allerdings um den wirtschaftlichen Aufschwung kümmern. Investitionen in Minen und Handelsbündnisse sind am effektivsten. Aber auch Farmen und Tierhaltung sorgen für Profit. Das Geschehen auf der Insel ist dabei unglaublich detailliert, lädt zum stundenlangen Beobachten ein. Sehen Sie den Kühen beim Grasen zu, den Farmern beim Bestellen der Felder, den Holzfällern beim Roden der Wälder. Ein einfacher Klick auf eine beliebige Person, und Sie gewinnen genauen Einblick in deren Leben. Jeder der bis zu fünfhundert Inselbewohner hat einen eigenen Namen. Vom schreienden Kleinkind bis zum umher schlurfenden Rentner ändert sich mehrmals auch dessen Erscheinungsbild. Und im Erwachsenenalter trägt jeder unterschiedliche Arbeitskleidung. So ist ein Fischer sofort von einem Bankier zu

TROPICO FORTSETZUNG

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

unterscheiden, sieht ein Bergmann ganz anders aus als ein Journalist. Stimmig auch die Familienverhältnisse: Auf Wunsch wird gezeigt, wie die Eltern jedes Tropicaners heißen, ob Ehepartner oder Kinder existieren. Das ist vor allem dann wichtig, wenn Sie mit dem Gedanken spielen, einen politischen Gegner verhaften zu lassen. Hat dieser eine große Familienbande, wären Eltern, Kinder, Geschwister und Ehepartner plötzlich gegen Sie. Was Ihnen im Endeffekt mehr Schaden als Nutzen einbrächte.

Mit einem weiteren Mausklick können Sie sogar die Gedanken Ihrer Untertanen lesen. Auf diese Weise, unterstützt von verschiedenen Statistiken, erkennen Sie schnell, welche Nöte und Sorgen die Einwohner haben. Machen Sie Ihr Volk glücklich. Denn irgendwann wird es Wahlen fordern – und nur zufriedene Wähler sind gute Wähler.

BEDIENUNG

Gesteuert wird das muntere Inseltreiben komplett mit der Maus. Zu Beginn des Spiels macht eine Einführungsspielstufe Sie mit der Bedienung vertraut. Trotzdem wird sich ein Blick in die 80 Seiten starke Anleitung nicht vermeiden lassen. Anders werden Sie wohl kaum verstehen, durch welche komplexen Vorgänge das Leben in der Bananenrepublik gesteuert wird. Um so erfreulicher, dass das Anleitungsheft sehr locker und humorvoll geschrieben ist und sich daher weitaus abwechslungsreicher liest, als das bei den meisten anderen Spielen der Fall ist.

URTEIL

Tropico ist der Albtraum eines jeden Diktators: verwöhntes Inselvolk, fanatische Umweltschützer und sensibles Militär. So leicht das Regieren zu Spielbeginn scheint, so kompliziert wird es gegen Ende. Nur mit viel Geschick gelingt es, mit den teilweise sehr gegensätzlichen Lagern auszukommen, alle Tropicaner glücklich zu machen. In der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion wurde geflucht und geschimpft. Doch auch nach mehreren gescheiterten Diktator-Laufbahnen wollte keiner mehr die Maus aus der Hand legen. Tropico macht süchtig. Geahndet wird dieser Effekt mit einer „guten" Gesamtnote.

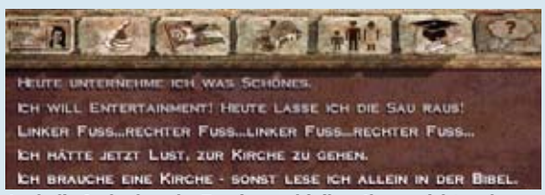
Das Leben des Diktators ist stressig: Ein langweiliger Empfang jagt den nächsten …



SPIELDETAILS



Per Klick auf einen beliebigen Inselbewohner haben Sie Einblick in dessen Familienverhältnisse. Der Ehemann: ein Transporteur.



Auch die Gedanken der Tropicaner bleiben Ihnen nicht verborgen. So erfahren Sie alles über deren Wünsche und Bedürfnisse.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tropico

Hersteller: Take 2 Interactive
Version: 1.00b

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%**		**1,46**
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%	erstklassig	1,00
Geräusche					3%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare					2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel					2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination					5%	Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt							
Wirklichkeitsnähe					3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte					4%	nicht nötig	1,00
Spannung					3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum					3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner					6%	nicht nötig	1,00
SERVICE					**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)					2%	01805/217316 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)					1%	keine (www.tropico.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)					0%	089/278220 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)					0%	089/27822111 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION					**5,4%**		**2,30**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)					2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)					0,5%	nein (841 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)					0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)					1,4%	0 Megabyte[1]	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)					1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG					**2%**		2,00
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)					2%	ausführlich	
FUNKTIONSPRÜFUNG TON					**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet					10,8%	alle bestanden	
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN					**10,8%**		**4,17**
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%	unspielbar / unspielbar	5,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 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%	unspielbar / unspielbar	5,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP			0,9%	unspielbar / unspielbar	5,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32			0,9%	unspielbar / unspielbar	5,00
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%	ruckelt / ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP			0,9%	ruckelt / ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32			0,9%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP			0,9%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP			0,9%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32			0,9%	ruckelt / ruckelt	3,00
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%	500 Einwohner, 36 Berufe, 56 Gebäude	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)					3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte					1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)					3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)					0%	einer/keine	
ZWISCHENNOTE					**100%**		**1,77**
Auf-/Abwertung							

TESTERGEBNIS	gut	1,77
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	89 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	70 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,77 x 89 = 157,53 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]Löschfunktion nur über Systemsteuerung möglich.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Publikumsliebling Rock (links) befördert den Undertaker über die Ringseile. Dann geht der Kampf eben auf dem Boden weiter.



2 Achtung, Hintern im Anmarsch: So ein Sprungangriff von der Leiter kann für alle Beteiligten äußerst schmerzhaft sein.



3 Beim Royal Rumble treten vier Kämpfer gleichzeitig gegeneinander an. Das einzige Ziel ist, sämtliche Gegner mit allen Mitteln aus dem Ring zu befördern. K.O.-Schläge mit Auszählen gibt es dabei nicht. Wer bis zum Schluss im Ring stehen bleibt, hat gewonnen.



4 Der Undertaker (vorne) versucht, aus dem Käfig zu klettern. Sein Gegner rüttelt kräftig am Gitter, um ihn daran zu hindern.



5 Auch Kämpfe außerhalb des Rings, hier in einer Restaurant-Küche, sind möglich. Mit Kisten als Waffen.



6 Ein makabrer Wettstreit: Der Verlierer wird in einen Sarg geworfen. Sobald der Deckel drauf ist, steht der Sieger fest.



7 Im normalen Wettkampf hat der Ringer gewonnen, der seinen Gegner drei Sekunden lang am Boden halten kann.



Prügelspiel für Playstation | Wo rohe Kräfte sinnlos walten, da kann kein Knopf die Hose halten

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Playstation installieren, lesen Sie in diesem Heft auf Seite 170.

INHALT

Als Zuschauer einer Wrestling[2]-Veranstaltung meint man, modernen Gladiatorenkämpfen beizuwohnen. Muskelbepackte Männer und Frauen schlagen scheinbar ohne Regeln aufeinander ein. Die Erfolgreichsten werden von ihren Fans wie Helden verehrt und marschieren zum Klang eigens für sie komponierter Hymnen in den Ring. Sie tragen Furcht einflößende Namen, wie „The Rock“ oder „The Undertaker“[3], und haben das Auftreten raufsüchtiger Kneipenschläger. Ihre Gegner bringen sie mit obszönen Gesten und sinnlosen Beschimpfungen in Rage. Jeder Kämpfer hat ein

[2]sprich: „Ressling“ [3]sprich: „Si Andertäiker“ [4]sprich: „Reuel Rammbel“



Smack-down 2

[1] sprich: „Smäckdaun"

eigenes Image, ist gut, hinterlistig oder einfach nur arrogant. Die Sympathien beim Publikum sind klar verteilt. Die Arena kocht. Kurz gesagt: Wrestling ist eine Show, und auf das schrille Rahmenprogramm müssen sie auch in diesem Spiel nicht verzichten.

Natürlich wird auch spielerisch etwas geboten. Neben der normalen Rauferei, bei der es darum geht, den Gegner eine Zeit lang kampfunfähig am Boden zu halten, gibt es noch zahlreiche weitere Wettkämpfe. Beim Käfigkampf geht es etwa darum, über das Gitter zu klettern, das den Ring umgibt, während der Gegner einen daran zu hindern versucht. Absolut nichts für Hasenfüße ist der Sargkampf. Dabei müssen Sie Ihren Gegner wortwörtlich in die Kiste stecken. Um zusätzliche Abwechslung ins Geschehen zu bringen, können auch Tische, Leiter und Stühle in den Ring gestellt werden. Diese dienen dann etwa als Schlagwaffen oder Ausgangspunkte für waghalsige Sprungattacken. Auch Teams aus zwei Kämpfern können gegeneinander antreten. Höhepunkt ist der Royal Rumble[4], bei dem sich vier Gegner gleichzeitig beharken. Wem das alles noch nicht reicht, der erschafft seinen ganz eigenen Kämpfer. Vom Aussehen, der Gewichtsklasse, dem Charakter und den Fähigkeiten bis zu den typischen Gesten können Sie alles nach Ihren Wünschen bestimmen und eine hoffentlich erfolgreiche Karriere starten.



BEDIENUNG

Bisweilen kommt es einem vor, als könnten sich die Kolosse vor lauter Kraft kaum noch bewegen. So träge sind bisweilen ihre Aktionen im Ring. Sie haben somit ausreichend Zeit, die verschiedenen Kampftechniken der einzelnen Akteure zu studieren und anzuwenden. Auch ohne komplizierte Tastenkombinationen sind spektakuläre Manöver möglich. Dazu sind lediglich die richtige Position zum Gegner und gute Übersicht im Eifer des Gefechts von Nöten. Dann sind auch Sprünge von den Ringseilen und kraftvolle Würfe kein großes Problem.

URTEIL

Wrestling-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Alle Stars des amerikanischen Profi-Verbandes WWF sind dabei. Die enorme Auswahl verschiedener Spielvarianten lässt so schnell keine Langeweile aufkommen. An die träge Steuerung muss man sich allerdings erst gewöhnen. Bis dahin kann man sich an der aufwendigen Präsentation dieser grellen Show-Veranstaltung satt sehen. So verfügt jeder der menschlichen Muskelberge über individuelle Bewegungsabläufe und Gesten, die ihn unverwechselbar machen. Dynamische Perspektivenwechsel fangen die spektakulärsten Aktionen geradezu fernsehreif ein. Leider ist die Menüführung komplett in Englisch. Testurteil: „gut".

GETESTET MIT

Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



WWF Smackdown 2

Hersteller: THQ

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

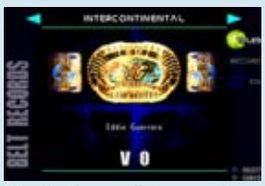
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,23**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
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%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß	1,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		3,31
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/60 55 11 (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%	02131/607111 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**4,15**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Englisch	6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**2,43**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**3,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	54 Kämpfer, 20 Kampfvarianten	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,49**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,39**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,39 x 90 = 215,10 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Direkter Vergleich: Spielfigur (links) und Original.



Für die Sieger gibt es prunkvolle Meisterschaftsgürtel.



Frei nach Dr. Frankenstein: Erschaffen Sie einen Wrestler.



Ihrem Sportler können Sie auch Siegerposen beibringen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Schlagen
■ : Kontern
● : Greifen
▲ : Laufen

Das Geheimnis der Druiden

Abenteuerspiel für PC | Ein Polizist reist 1000 Jahre in die Vergangenheit zurück. Aus Freude am Fahnden!

INSTALLATION

Nehmen Sie eine der drei heiligen Silberscheiben, und geben Sie die vorsichtig in die Öffnung der wundersamen Zaubermaschine unter Ihrem Schreibtisch. Druiden-Lehrlinge und Computer-Neulinge finden auf Seite 170 weitere Erläuterungen zur Installation.

INHALT

Sie sind einer von vielen langweiligen Detectives der englischen Kriminalbehörde Scotland Yard. Nachdem ein Kollege wegen Unfähigkeit von seinem Fall abgezogen wurde, übernehmen Sie nun seine Arbeit. Ihr Auftrag: Ergründen Sie das Geheimnis einer Mordserie, bei der alle Leichen seltsam skelettiert wurden. Ihre Ermittlungen führen sie erst quer durch England, dann nach Frankreich und schließlich sogar weit in die Vergangenheit.

Das „Geheimnis der Druiden“ ist ziemlich gut versteckt. Sie müssen in diesem Abenteuerspiel also zahllose Gegenstände untersuchen, kombinieren und richtig einsetzen.

Zu Beginn des Spiels lernen Sie kennen, was Ihnen vielleicht ohnehin nicht fremd ist: den alltäglichen Horror des Büroalltags. Missmutige Kollegen, cholerische Chefs und blödsinnige Dienstanweisungen machen Ihnen das Polizistendasein zur Hölle. Später lernen Sie eine attraktive junge Wissenschaftlerin kennen, die dann so-

→

SPIELVERLAUF



1 Ihrem Chef platzt gerade der Kragen. Sie sollten also schnell verschwinden. Aber nicht ohne die Streichhölzer (Kreis) – es sind die einzigen!



2 So nett die Dame auch schauen mag: Der Held hat keinen Schlag bei Frauen. Er sollte sich jetzt lieber um die Leiche im Wald kümmern.



3 Während die Polizei den Tatort abriegelt, untersucht Detective Brent die Leichenteile. Gut, dass er Handschuhe und ein paar Plastikbeutel dabei hat. Diese und alle anderen Gegenstände werden in der Leiste am unteren Bildrand verstaut. Zum Glück kann der Polizist unbegrenzt viel tragen.



4 Ein dienstliches Telefonat käme jetzt nicht schlecht. Leider hat Brent kein Kleingeld, da sein Portemonnaie im Wald verloren ging.



5 Wie gut, dass an der Ecke ein durstiger Penner sitzt. Mit medizinischem Alkohol aus dem Polizeilabor wird er betäubt und dann bestohlen.



6 Dr. Melanie Turner schließt sich dem tapferen Detective an. Ihr Spezialgebiet sind Opferriten – das passt exakt zu den Ermittlungen.



7 Auch in der Vergangenheit dürfen Sie Frau Turner steuern. Hier hat sie gerade ein paar Wachen mit einem Schlaftrunk matt gesetzt.

Das Geheimnis der Druiden — FORTSETZUNG

gar tut, was Sie wollen: Sie dürfen die Dame als zusätzliche Spielfigur durch den kniffligen Fall leiten. Mit Hilfe der schönen Akademikerin geht's schließlich in die Vergangenheit, in der Sie den wahnsinnigen Oberdruiden an einem Amoklauf hindern müssen. Der will nämlich alle anderen Druiden opfern, um deren Kraft auf fünf Kinder zu übertragen. Die fünf Görren würden dann als unsterbliche und abgrundtief böse Übermenschen die Geschicke der Menschheit lenken.

Die Geschichte ist also durchaus spannend, und auch die Zutaten stimmen: passende Hintergrundmusik, verständliche Sprache, ironische Texte. Allerdings trüben einige Ungereimtheiten den Gesamteindruck. Dass etwa ein Scotland-Yard-Mann einen Bettler betäuben und bestehlen muss, um an Kleingeld zu kommen, ist schon eine verwegene Unterstellung. Auch sind die Figuren teilweise zu grob gezeichnet, und die Oberflächen mancher Gegenstände sehen so künstlich aus, wie sie eben sind. Viel zu lange Ladezeiten tragen zusätzlich zur Verärgerung des Spielers bei.

Aktion Ihnen offensteht, ändert der Mauszeiger sein Erscheinungsbild. Sobald Sie auf andere Personen treffen, können Sie mit denen reden. Dazu wählen Sie per Maus oder Pfeiltasten einen Satz aus, den der unerschrockene Polizeibeamte dann von sich gibt.

URTEIL

Das Geheimnis der Druiden ist ein klassisches Abenteuerspiel, in dessen Verlauf Sie durch England, durch Frankreich und durch die Zeit reisen. Vom Erfolg Ihrer historischen Mission hängt die Zukunft (und damit die Gegenwart) der Menschheit ab. Eine spannende Geschichte, im Großen und Ganzen gute Grafik sowie launige Sprache machen neugierig. Wer dann alle drei CD-ROMs durchspielt, sieht sich in seinen Ermittlungen durch lange Ladezeiten behindert und so um den optimalen Spielspaß gebracht. Wer durch so etwas nicht zu erschüttern ist und ohnehin genügend Zeit übrig hat, sollte sich das Geheimnis unbedingt mal anschauen. Zumindest „befriedigende" Freizeitbeschäftigung ist garantiert. Für einen frustrierten Polizisten schon eine ganze Menge.

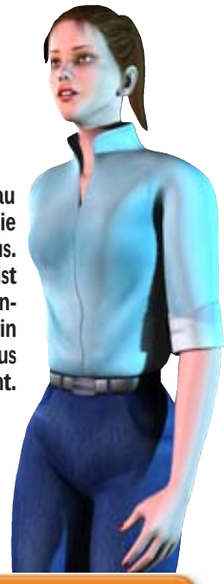
BEDIENUNG

Mit dem Mauszeiger und Klicks auf die rechte Maustaste können Sie Gegenstände betrachten. Zur Benutzung genügt dann ein Klick mit Links. Je nachdem, welche

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Aktion
Rechte Maustaste: Information

Esc : Sequenzen überspringen
↑ : Text auswählen
↓ : Text auswählen
↵ : Gewählten Text sprechen



So sieht Frau Dr. Melanie Turner aus. Außerdem ist die Wissenschaftlerin überaus intelligent.

SPIELDETAILS



Spaß muss sein: Scotland Yard hat einen neuen Fotokopierer.



Aus der Landkarte wählen Sie die verschiedenen Ziele.



Zauberei? Nein, manche Aktionen laufen als kleiner Film ab.



Vergangenheitsbewältigung: Stoppen Sie die Druiden!

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Das Geheimnis der Druiden

Hersteller: CDV
Version: 1.00.24

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 10 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,29**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	durchschnittlich		3,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel		3,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig		4,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig, da vorgegeben		1,00
SERVICE	**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0721/97224670 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.geheimnisderdruiden.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0721/972240 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0721/9722424 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,87**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0195 Megabyte		1,14
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**4,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp		4,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,50**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 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%	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%	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%**					**3,86**
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%**					**2,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	sehr viele Gegenstände, aber nur ein Lösungsweg				3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen				3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,30**
Abwertung		zu lange Ladezeiten				+0,20

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,50
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	70 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,50 x 90 = 225 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fear Retro

SPIELVERLAUF



1 Hana und Rain bei der Einsatzbesprechung. Irgendwo in diesem eigenartigen Komplex liegen nützliche Gegenstände. Auf Los geht's los!



2 Zuerst muss Hana den Hebel für den defekten Türmechanismus finden. Die zwei Wachroboter (Kreis) werden mit der Pistole ausgeschaltet.



3 Zwar musste Hana im Kampf mit den Blechkameraden Einiges einstecken, aber der Mut hat sie noch nicht verlassen. In einer dunklen Ecke entdeckt sie ein Brecheisen. Das erweist sich als äußerst praktisch. Selbst ist die Frau: Ein störendes Gitter im Fußboden wird kurzerhand aufgehebelt.



4 Die Mühe hat sich gelohnt. Mit der gefundenen Schlüsselkarte kann Hana den Weg für Rain freimachen. Die wartet schon ungeduldig.



5 Blond und gefährlich: Auch Rain schlägt sich tapfer durch. Kampfroboter erledigt sie eiskalt mit gezielten Schüssen.



6 „Schau mir in die Augen, Kleines!" Ein Furcht erregendes Monster stürzt sich gierig auf Rain. Die setzt sich kurz zur Wehr …



7 … fällt dann aber nach einem Schlag auf den Kopf ohnmächtig zu Boden und wird verschleppt. Kann Hana ihre Kollegin retten?

Action-Abenteuer für Playstation | Wenn aus Erb*gut* ein *böses* Erbe wird – dann kommen Sie DNA-Fehlern auf die Schliche

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Playstation installieren, lesen Sie auf Seite 170.

INHALT

Schöne Bescherung: In naher Zukunft rafft eine tödliche Seuche einen Großteil der Erdbevölkerung dahin. Wissenschaftler haben etwas zu viel am Erbgut der Menschen herumgebastelt. 700 Millionen Menschen haben im Jahre 2028 buchstäblich eine Schraube in der DNA locker. Das so genannte EINDS-Syndrom verhindert die Reproduktion menschlicher Zellen. Die Evolution kommt fast zum Erliegen. Doch dann eilen Sie mit Ihrer Söldnertruppe zu Hilfe, arbeiten Aufträge im Dienste der Wissenschaft ab und entdecken dabei eine grausame Wahrheit.

Sie dürfen vier Hauptdarsteller herumkommandieren. Je nach Spielsituation schlüpfen Sie in die Rolle von Hana, Royce[2], Jakob oder Rain[3]. Nach dem Motto „gemeinsam geht's besser" ist Teamgeist bei der Bekämpfung aus der Spur geratener Genmanipulatoren oder sonstiger Widersacher gefragt. Und Logik: Manche Rätsel erfordern den richtigen Umgang mit Schaltern oder Zugangskarten, um anderen Mitgliedern der Truppe Durchgänge zu öffnen. Vielerorts sind an Schalttafeln Zahlenkombinationen herauszufinden. Kopfarbeit ist also unumgänglich.

Ferner gilt: Alles mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist. Ein gefundenes Brecheisen ist etwa der Schlüssel zu einem störenden Absperrgitter. Geheimnisvolle Videobänder geben nützliche Hinweise für den weiteren Spielverlauf. Und die Pistole für elektromagnetische Impulse setzt schießfreudige Wachroboter außer Gefecht. Außer einer gehörigen Portion Spürsinn gehört aber auch der Einsatz purer Waffengewalt zum elementaren Handwerkszeug.

BEDIENUNG

Die vier Charaktere zeigen sich anfangs sehr störrisch. Nicht immer tun sie, was von ihnen verlangt wird. Schuld ist eine unnötig komplizierte Belegung der Funktionstasten der Spieletastatur. Bei den Figurenbewegungen die Spur auf den vorgezeichneten Hintergrundgrafiken zu halten, erfordert jedenfalls eine Menge Geschick.

URTEIL

Sehen Sie „Fear Effect 2" am besten als Trickfilm mit interessanter Rahmenhandlung. Dann bekommen Sie eine nette Geschichte zu sehen. Die Spielfreude hält sich dagegen wegen nervtötender Bedienung in Grenzen. Beispiel: Schon beim Griff zur Waffe im Eifer des Gefechts geht ein Fehlgriff mitunter nach hinten los und produziert unnötige Verluste. Und so holpern Sie von einem Szenen-

2sprich: „Reiß" 3sprich: „Rain"

Effect 2 Helix

[1] [1]sprich: „Fihr iffekt“



bild zum nächsten – ohne den Blickwinkel verändern zu können. Also laufen Sie immer wieder ahnungslos irgendwelchen Wachposten in die Arme, weil Sie ihre Verstecke nicht einsehen können – unangenehme Überraschungen mit tödlichen Folgen! Wenigstens wiegen gelungene Dialoge und gut gemachte – teils allerdings ziemlich brutale – Tricksequenzen einen Teil der Mängel auf. Und schöne Augen machen die beiden Darstellerinnen allemal. Gesamtnote: „befriedigend“. ■

GETESTET MIT **Playstation**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Fear Effect 2 – Retro Helix

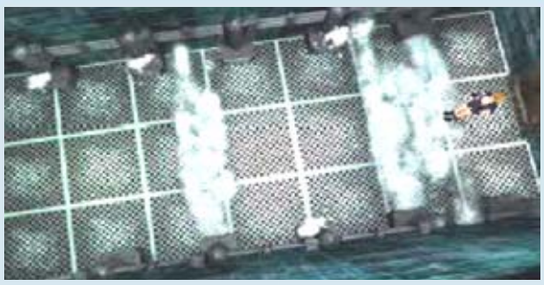
Hersteller: Eidos Interactive

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

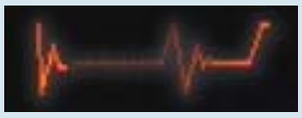
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,02**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problematisch)	5,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	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%**		**2,26**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	breite schwarze Balken	**5,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		3,22
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	vier spielbare Figuren, acht Schauplätze	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,98**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		befriedigend	**2,88**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,88 x 90 = 259,20 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Nebel des Grauens: Rain muss durch eine Kammer mit undichten Gasrohren. Augen auf, und im richtigen Moment losgehen.



Färbt sich die Angstskala rot, so steht es schlecht um Ihre Spielfigur. Sie muss dann um ihr Leben bangen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1: Schnelle Drehung
R2: Ducken
✕: Angreifen/Waffe ziehen
▲: Aktion

SPIELVERLAUF



1 In sechs verschiedenen Prüfungen müssen Sie Ihr fahrerisches Können unter Beweis stellen, bevor Sie am Grand Prix teilnehmen dürfen.



2 Glücklicherweise handelt es sich dabei um durchaus lösbare Aufgaben. Mit etwas Geduld und Übung kommen Sie zur „Superlizenz".



3 Sie haben die Lizenz mit 69 von 100 möglichen Punkten erreicht. Das ist ein akzeptables Ergebnis. Welcher Rennstall wird sich jetzt melden?



4 Ein Blick in Ihren E-Mail-Eingang verrät: Die Resonanz hätte stärker sein können. Nur ein Rennteam macht Ihnen ein Angebot.



5 Als Debütant in der Formel Eins unterzeichnen Sie beim Team von Bar-Honda einen Jahresvertrag für die Saison 2000. Ohne langes Zögern geht's dann auf die Strecke, um den Wagen einigen Tests zu unterziehen. Vor der Qualifikationsrunde überprüfen Sie die Einstellungen des Autos.



6 Die Qualifikation meistern Sie mit Bravour, Startplatz eins ist Ihnen sicher – und das als Außenseiter. Was kann da noch schief gehen?



7 Michael Schumacher erwischt einen furiosen Start und zieht links an Ihnen vorbei. Dranbleiben! Das Rennen hat gerade erst begonnen.

F1 Wo Gra

Rennspiel für PC | Die Formel-Eins-Saison 2001 läuft auf vollen Touren – und immer mehr neue Rennspiele wetteifern um die Weltmeisterschaft



INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 170.

INHALT

Keine Rennserie wird derart häufig in Computerspiele „übersetzt" wie die Formel Eins. Kein Wunder: Jahr für Jahr verfolgt ein Millionenpublikum die Spannung und Dramatik der Königsklasse des Motorsports am Fernseher. „F1 World Grand Prix" soll die Fangemeinde auch an den PC-Bildschirm fesseln.

Zwei Spielvarianten stehen zur Wahl: Im actionbetonten „Arcade"[2]-Modus müssen Sie sich nicht um „Nebensächliches", wie Fahrzeugeinstellungen und WM-Punkte, kümmern. Rein ins Cockpit und Gas geben, das ist alles. Einsteiger finden hier die besten Voraussetzungen, um sich mit der Steuerung der PS-Riesen vertraut zu machen. Fortgeschrittene indes wagen sich gleich an die Weltmeisterschaft und fahren auf den 17 Strecken der vergangenen Saison einen Großen Preis nach dem anderen aus. Bevor Sie sich in Monte Carlo, Monza oder Imola heiße Duelle mit Schumi & Co liefern dürfen, brauchen Sie eine „Superlizenz". Und dafür wiederum müssen Sie fünf Fahrprüfungen bestehen – vorher interessiert sich kein Rennstall für Ihre Talente. Das wird echten Führerschein-Novizen Tränen in die Augen treiben: Alle Prüfungen dürfen beliebig oft wiederholt werden. Kostenlos und ohne Psychotest. Ein unendlich geduldiger elektronischer Fahrlehrer steht Ihnen in jedem Durchgang hilfreich zur Seite.

Sobald Sie bei einem Team unter Vertrag stehen, geht's zum ersten Rennen nach Australien. In Trainingsrunden lernen Sie die Streckenführung auswendig, denn nur wer die Schikanen und Kurven im Schlaf aufsagen kann, schafft die Stufen aufs Siegertreppchen. Die vorgegebenen Fahrzeugeinstellungen sind den Strecken angepasst. Wer möchte, kann jedoch beliebig schrauben und probieren, bevor es in die Qualifikationsläufe und schließlich ins Rennen geht. Wie im richtigen Leben gilt: Wer hat, dem wird gegeben: Durch Investition Ihrer Preisgelder in Forschung und Entwicklung lassen sich im Spielverlauf die Erfolgschancen weiter verbessern.

[2] sprich: „Arkaid"

BEDIENUNG

Drei verschiedene Standardeinstellungen für den Realitätsgrad lassen auch im Grand-Prix-Modus Unerfahrenen eine Chance. Was aber nichts daran ändert, dass die Beherrschung der Rennwagen einige Übung verlangt. Beste Resultate erzielen Sie am PC-Lenkrad. Leider war der versprochene Rütteleffekt S.194 im Test kaum zu verspüren oder blieb ganz aus. Die Steuerung per Spiele- oder gar PC-Tastatur hat sich als unvorteilhaft erwiesen, denn die Autos lassen sich mit

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Nur der Einsatz eines PC-Lenkrades verschafft Ihnen optimalen Spielspaß.



1 spricht: „World Grong Prix"

Steuerknüppel oder, am besten, Lenkrad gleichmäßiger und feinfühliger steuern. Vier verschiedene Blickwinkel sorgen für Abwechslung, falls Ihnen die normale Fahrerperspektive allzu langweilig wird.

URTEIL

Mangels einer Lizenz für die laufende Rennsaison 2001 haben es sich die Produzenten von F1 World Grand Prix sehr einfach gemacht: Man nannte das aktuelle Spiel kurzerhand so wie den zwei Jahre alten Vorgänger, ohne Hinweis auf eine Jahreszahl. COMPUTERBILD-SPIELE meint: Das ist eine Marktstrategie, die hoffentlich nicht Schule macht. Der Käufer erfährt erst im Kleingedruckten oder beim Spielstart, dass es nicht um die laufende Saison geht. Zwar unterscheidet sich die aktuelle WM ohnehin kaum von der des vergangenen Jahres, doch ein fader Beigeschmack bleibt. Enttäuschend: Eine Mehr-Spieler-Option suchte die Redaktion vergebens.

Die Kommentare wiederholen sich, und die Musik im Spiel zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass man Sie abstellen kann. Allerdings: In Sachen Langzeitmotivation kann F1 World Grand Prix durchaus punkten. Dass ohne Fahrerlizenz nichts läuft, dass Forschung und Entwicklung im Lauf des Spiels immer bessere Platzierungen ermöglichen, ist neu und erfrischend anders.

Rennerfolge erweitern das Spiel um neue Auswahlmöglichkeiten. Wer die Arcade-Runden erfolgreich beendet, kann fortan gleich bei den großen Teams, wie Ferrari oder Mc Laren-Mercedes, anheuern. Alles in allem ein immer noch „befriedigendes" Rennspiel.

SPIELDETAILS



Fahrerperspektive: Mit den beiden Außenspiegeln haben Sie das Verfolgerfeld im Blick.



Nach den Rennen sollten Sie Ihre Bilanzen prüfen und Geld in die Entwicklung stecken.



Vor jedem Lauf informiert eine Wettervorhersage über die Regenwahrscheinlichkeit.



Beim Boxenstopp können Sie Treibstoffmenge und Reifenart bestimmen.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



F1 World Grand Prix

Hersteller: Eidos
Version: 1,001

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,23**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	nervend	5,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Lenkrad (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
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%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/39582 (3,63 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.eidos.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/30633400 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/610052 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,67**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (366Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
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%**			**3,00**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 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%	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%**		**1,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	11 Rennteams, 17 Strecken	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,21**
Abwertung		keine Mehr-Spieler-Option Rütteleffekt nicht oder kaum spürbar	**+0,20** **+0,10**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,51**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		89 Mark (Alternate Computer Linden 06403/905010)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,51 x 90 = 225,90 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Diese tropische Insel ist Schauplatz des Flipper-Abenteuers. Ihre Aufgabe: Helfen Sie der Ureinwohnerin Ooga aus der Klemme.



2 Start, Schuss – und die Kugel rollt. Jetzt gilt es, kräftig Punkte abzuräumen und viele knifflige Aufgaben zu lösen.



3 Über steile Rampen sollst du rollen – und so manche Schwindel erregende Höhe ist dabei. Solchen Einlagen begegnen Sie öfters im Spiel. Die Kamera ist dabei immer hart am Geschehen und zeigt, dass dieser Flipper mit dem gemütlichen Gerät aus der Eckkneipe nichts mehr gemein hat.



4 Dieser Ureinwohner (Kreis) ist scharf auf Ihre Kugel. Aber keine Angst: Einem kräftig abgezogenen Schuss hat er nichts entgegenzusetzen.



5 Das ist sie: Ooga – Anführerin der Eingeborenen (Kreis). Hungrige Haie haben sie umzingelt. Ein paar gezielte Schüsse lösen das Problem.



6 Gerettet! Ooga kann die Insel endlich mit dem Floß verlassen und trägt zum Dank Ihre Kugel zum Ausgang dieser Spielstufe.



7 Endlich haben Sie es geschafft: Mit einer satten Punkteausbeute geht's ab zur nächsten Spielstufe – neue Gefahren inbegriffen.

Adve Pinb Forgotten

Geschicklichkeitsspiel für PC | Flippern mal ganz anders – diesmal in tropischen Gefilden

INSTALLATION

Eine ruhige Kugel können Sie bei der Installation des Flippers auf Ihrem Computer nicht schieben. Da die Anweisungen komplett in englischer Sprache verfasst sind, sollten Sie auf Seite 170 nachschauen. Dort erklärt die Redaktion Schritt für Schritt, wie Computerspiele installiert werden.

INHALT

„Adventure Pinball Forgotten Island" will den Beweis antreten, dass auch Flipperspiele eine Hintergrundgeschichte brauchen. Na denn – Sie sind auf einer einsamen Insel gestrandet, die sich auf den ersten Blick als tropisches Paradies gibt: Strand, Palmen, Kokosnüsse, Trommelklänge … Trommelklänge? Keine Sorge, die Einwohner sind friedlich und scheinen keinen Appetit auf Sie zu haben. Aber jetzt kommt's: Die Anführerin Ooga hat eine Aufgabe für Sie. Sie sollen die Perlenaugen der Inselstatue finden, sonst ist das tropische Paradies verloren. Unterwegs müssen Sie flippernd jedem Einwohner helfen, der in Schwierigkeiten geraten ist. Zu Beginn muss ein Erdbeerfeld getroffen werden, es folgt die Begegnung mit einem scharfzahnigen Tyrannosaurus Rex, der sich aber als erstaunlich harmlos entpuppt. Auf dem nächsten Tisch müssen Sie ein Dorf vor einem glühend heißen Lavastrom retten, und zwar, indem Sie die Kugel in eine geheime Höhle schießen.

Auf jedem Flippertisch sind Aufgaben in einer bestimmten Reihenfolge zu lösen. Das bedeutet, Sie müssen die Kugel auf bestimmte Ziele schießen. Unterstützt wird der Spieler dabei durch farbige Pfeile, die vor den zu treffenden Zielen aufleuchten. Manchmal ist auch Schnelligkeit gefragt, dann muss ein Ziel in



DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- Y: Linker Flipper
- .: Rechter Flipper
- ↵: Kugel werfen
- A: Tisch links rütteln
- H: Tisch rechts rütteln

nture all Island[1]

einer vorgegebenen Zeit getroffen werden. Ist eine Aufgabe bewältigt, geht's automatisch zum nächsten Tisch – zum nächsten Flipper-Abenteuer.

Um nicht den gesamten Flippertisch im Kleinformat zeigen zu müssen, beschränkt sich das Programm auf den jeweils wichtigen Ausschnitt: Die Kugel wird stets von der „Kamera" verfolgt. Alle Mini-Aufgaben, die unterwegs zu lösen sind, werden eingeblendet, leider in englischer Sprache. Wer nicht weiterkommt, sollte auf die Pfeile vor den Zielen achten oder das deutsche Handbuch zu Rate ziehen.

Natürlich gibt's auch Punkte, wie beim Flippern in der Eckkneipe. Um allerdings den jeweils nächsten Tisch freizuspielen, müssen Sie ein Rätsel lösen – die Punktzahl allein reicht nicht aus.

BEDIENUNG

Das einzige Problem bei der Bedienung könnte sein, dass zwei Knöpfe – für den rechten und linken Flipper – auf der PC-Tastatur ausleiern, weil Sie zu sehr darauf herum gehackt haben. Ansonsten brauchen Sie nur gutes Reaktionsvermögen, um der Silberkugel zu zeigen, wo es lang geht.

URTEIL

Bunt, abwechslungsreich und auch ziemlich fair, so der Gesamteindruck. Die Stahlkugel verhält sich halbwegs realistisch, die „Rätsel" lassen sich mit ein wenig Übung lösen. Im Mix mit viel Action und lustigen Geräuschen ein kurzweiliges Spiel. Note: „gut" ■

[1] sprich: „Addventscher Pinnboh Forgotn Eiland"



SPIELDETAILS



Die Pfeile weisen auf einen Ausgang oder ein Ereignis hin.



Haste Töne? Beim Berühren dieser Note hagelt es Punkte.



Links oben sehen Sie Ihre aktuelle Punktezahl.



Rechts oben werden die verbleibenden Kugeln gezeigt.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Adventure Pinball Forgotten Island

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

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,10**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht		1,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig		1,00
SERVICE	**3%**			**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633(2,42 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine(www.ea.com)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/9400(0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/940111(0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,31**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (122 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte		1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Englisch		6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp		3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,14**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	nicht bestanden: SIC-Super Sound 32 35 bestanden		1,14
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,28**
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 3000 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	ruckelt	4,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 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%	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%**					**2,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	nein				6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein				3,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja				1,00
SONSTIGES	**9%**					**3,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	9 Tische, viele Mini-Aufgaben				2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen				3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur				4,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch				6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,31**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS		**gut** ←				**2,31**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		70 Mark				
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		65 Mark (Medienexpress, Tel. 02274/700366)				
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,27 x 70 = 158,90 = befriedigend				

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Das neue Heim von Anne und Michael: ein Traumhaus mit eigenem Pool. Möglich wurde das durch jahrelanges Knausern und Sparen.



2 Endlich ist auch innen alles so eingerichtet, wie die beiden es sich vorgestellt haben. Also kann bald auch die Einweihungsparty steigen.



3 Während Anne sich ans Telefon klemmt, um die Nachbarn einzuladen, probiert der Hausherr schon mal den Partybullen aus.



4 Wenig später tummeln sich bereits die ersten Gäste im Pool. Praktisch: Schwimmen macht nicht nur Spaß, es trainiert auch die Muskeln.



5 In der Küche hat der Partyservice mittlerweile ein reichhaltiges Buffet aufgebaut, das bei den Gästen richtig gut ankommt.



6 Nach dem Essen ist es endlich soweit: Aus der übergroßen Torte hüpft eine Tänzerin und heizt den Besuchern so richtig ein.



7 Anschließend steigt Michael, noch immer in Badehose, hinter das DJ-Pult, um seine Lieblingsscheiben aufzulegen. Und sofort zieht es einige der Sims auf die Tanzfläche. Ein Nachbar wagt sich sogar in den Gogo-Käfig. Die anderen vergnügen sich mit dem „Super-Blasenwerfer".

Zusatz-CD-ROM für PC-Simulationsspiel |

Hier wird gefeiert, dass die Wände wackeln



INSTALLATION

Partys benötigen bekanntlich große Vorbereitungen. Also ist es kaum verwunderlich, dass eine „Party ohne Ende" mehr Installationsaufwand verlangt als andere Spiele? Zuerst müssen nämlich die Original-„Sims" auf der Festplatte zu Hause sein. Dann erst ist die Zusatz-CD-ROM an der Reihe. Bei Partybremsen und anderen Problemen blättern Sie weiter auf Seite 170.

INHALT

Die ersten Jahre nach ihrer Hochzeit hausten Anne und Michael in einer winzigen Absteige. Einzige Abwechslung in ihrem Leben war ein kleiner Fernseher. Einziger Lebenszweck: Karriere machen und auf ein neues Haus sparen. Bis hierher nichts Ungewöhnliches. Doch Anne und Michael haben keinen eigenen Willen. Gesteuert werden sie von einer höheren Macht: von Ihnen – Sie bestimmen, wann die beiden ins Bett gehen, wann sie essen, wie sie leben. Die Sims: ein Computerspiel, in dem der Alltag simuliert wird.

Mit dem gescheffelten Geld und den eingeschlagenen Laufbahnen als Medizinerin und Schauspieler ist das Pärchen jetzt bereit für den nächsten großen Schritt: Ein riesengroßes Haus wird gebaut, neue Einrichtung gekauft. Von allem nur das Beste. Damit Michael sich nicht so einsam fühlt, wenn Anne mal wieder auf Schichtdienst ist, kaufen die beiden sich ein kleines Meerschweinchen. Und am Wochenende darauf soll sie endlich steigen: die Party ohne Ende.

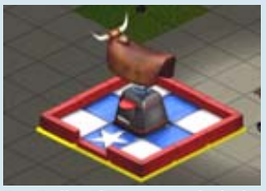
Möglich wird die erst mit der gleichnamigen Zusatz-CD-ROM. Jetzt genügt ein einziger Anruf – schon sorgen Plappermäuler aus der Nachbarschaft dafür, dass alle Einwohner der Sim-Stadt von der großen Sause erfahren. Für Speis und Trank ist ein Partyservice da. Der schickt nicht nur ein Büffet vorbei, sondern den Küchenchef gleich mit.

Gegen 22 Uhr steuert die Party ihrem Höhepunkt entgegen: Eine attraktive Tänzerin steigt aus der überdimensionalen Torte und sorgt für Stimmung. Hausherr Michael steht hinter dem DJ-Pult und wirft die heißesten Scheiben auf den Plattenteller. Umgehend erklimmen die mutigsten und am meisten angetrunkenen Nachbarn den Tanzkäfig. Und wer sich noch immer nicht genug ausgetobt hat, darf einen Ritt auf

SPIELDETAILS



Klavier-Virtuosen sorgen auf Partys richtig für Stimmung.



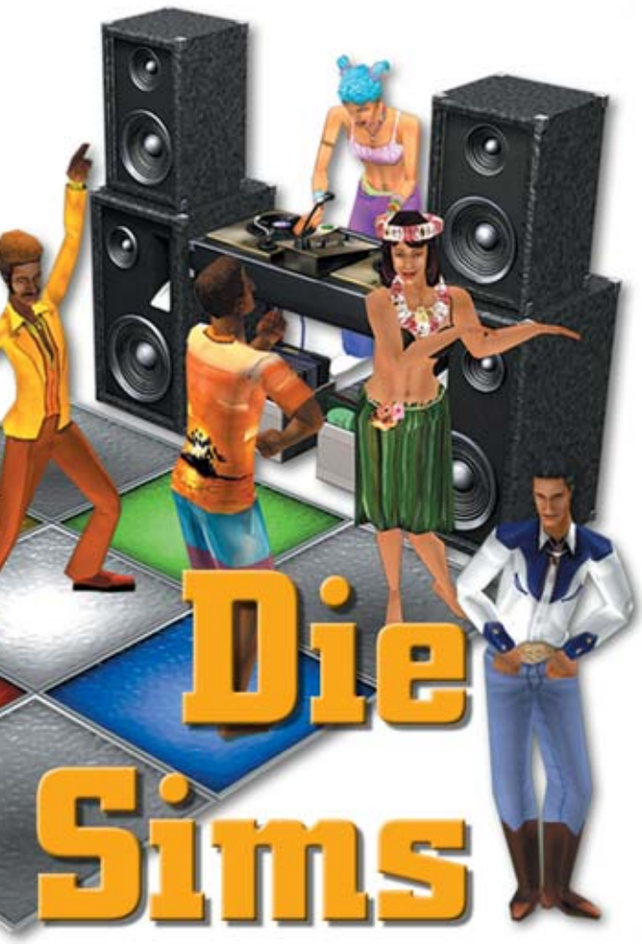
Der Bulle „El Torro" macht jede Party im Nu zum Knaller.



Nur für Spielkinder spannend: die elektrische Eisenbahn.



Der Getränkespender sorgt für alkoholische Erfrischungen.



Die Sims

Party ohne Ende Erweiterungspack

dem elektrischen Bullen wagen.

Mit Party ohne Ende stehen dem Spieler etwa hundert neue Objekte zur Verfügung. Allerlei Tische, Sofas und technischer Schnickschnack versetzen die „Lebewesen" der Sims-Welt in neue Begeisterungsstürme. Ferner gibt es vierzig neue Musiktitel, weitere Grundstücke für Zuzügler und (natürlich) allerlei Spaß. Positiver Nebeneffekt: Auf ihrer Party schließen Anne und Michael neue Freundschaften. Nicht ganz unwichtig, denn erst mit einem großen Bekanntenkreis gelingt den Sims der Durchbruch im Berufsleben.

Eines sollte man bei all dem Feiern aber nicht vergessen: das normale Leben. Denn nach der dritten durchfeierten Nacht war nicht nur der Kreislauf von Anne und Michael am Boden – auch das Meerschweinchen entschlief sanft. Die beiden hatten in all dem Trubel schlicht vergessen, den kleinen Nager zu füttern.

BEDIENUNG

An der Steuerung des Spiels hat sich durch die Zusatz-CD-ROM nichts verändert. Wie gehabt, wird alles mit der Maus bedient. Ein Klick auf einen beliebigen Gegenstand oder eine anwesende Person, und schon erscheint ein kleines Menü, in dem die zur Zeit möglichen Tätigkeiten aufgezählt sind. Was beim Verschieben des Bildausschnitts immer wieder stört, ist ein starkes Ruckeln, das auch bei schnellen Computern nicht ausbleibt.

URTEIL

Wer die Sims mag, wird Party ohne Ende lieben. Auch nach längerer Spielzeit wirkt diese Simulation nicht ermüdend, bietet immer neue Abwechslung. Und natürlich auch eine Menge Spaß. Witzig genug ist schon, wie die Miniaturmenschen auf ihre Umgebung reagieren. Die Fans der Alltagssimulation werden also auch den Preis von 40 Mark nicht scheuen, um im Kreise ihrer selbst erschaffenen Familie mal so richtig die Sau rauszulassen. Selbst wenn nicht umwerfend viel Neues dabei ist, findet's COMPUTERBILD-SPIELE „gut". ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Sims: Party ohne Ende Erweiterungspack

Hersteller: **Electronic Arts**
Version: 1.3

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 8 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**1,96**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht		1,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	realistisch		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	nutzlos		6,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig		1,00
SERVICE	**3%**			**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (2,42 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.electronicarts.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/9400 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/940111 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**3,20**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (251 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	4,1800 Megabyte		3,04
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**3,78**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 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%	unspielbar	ruckelt	4,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 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 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%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
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%**					**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	100 neue Gegenstände, 5 neue Musikstile				3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,17**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS					gut ←	**2,17**
PREIS/LEISTUNG					gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)					**40 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)					**35 Mark (Media Markt, Staubing, Tel. 09421/7710)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)					2,17 x 80 = 86,80 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern


STAR
AWAY



TREK TEAM[1]

Strategiespiel für PC | Heinzelmännchen im Weltall: Spielen Sie heimlich den Ausputzer bei intergalaktischen Konflikten

Spieletricks siehe Seite 130

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 170.

INHALT

Frieden zwischen allen Völkern und Rassen im gesamten Universum – schön wär's. Leider sieht die Realität im Star-Trek-Universum meist anders aus. Ob Romulaner, Klingonen, Borg oder Erdlinge: Irgendwo hakt es ständig, Reibereien und Kriege sind an der Tagesordnung. Wie einst Bill Clinton im Nahost-Konflikt, versuchte die Föderation bisher durch Verhandlungen und Gespräche den Frieden wieder herzustellen. Sehr lobenswert, aber Einmischen war nicht immer erwünscht und sehr selten von Erfolg gekrönt. Die Föderation war sich dieses Problems durchaus bewusst. Aber wie positiven Einfluss auf kritische Situationen

1 sprich: „Star Treck Awwai Tihm"

STAR TREK AWAY TEAM FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Commander Data meldet sich nicht mehr aus dem Hauptquartier zurück. Sie bekommen den Auftrag, dort nach dem Rechten zu sehen.



2 Sie stellen Ihr Experten-Team aus Spezialisten zusammen. Ein Techniker sollte auf jeden Fall dabei sein, ebenso ein Arzt.



3 Die Aufseher im Hauptquartier sind durchgeknallt. Ihr Trupp stellt die Phaser scharf und schaltet schnell und unauffällig die Wache aus.



4 Data ist in höchster Gefahr: Zwei Aufseher wollen ihn eliminieren. Sie kommen gerade noch rechtzeitig, um ihn zu retten.



5 Die Überwachungskamera (Kreis) macht ein unbemerktes Weiterkommen unmöglich. Sie muss unbedingt lahmgelegt werden. Data nutzt seine Fähigkeiten, um sich in das Sicherheitssystem einzuschleusen, und schaltet die Überwachungskamera aus. Nun ist der Weg nach draußen frei.



6 Draußen entdeckt Data (kleines Bild) ein merkwürdiges Gerät, mit dem offensichtlich die Gedanken der Aufseher negativ beeinflusst wurden.



7 Nachdem Sie die Schilde des Hauptquartiers heruntergefahren haben, können Sie sich endlich zurück an Bord teleportieren lassen.

ausüben, ohne sie eskalieren zu lassen? Ganz einfach: Man gründet eine geheime Einsatztruppe – ein so genanntes „Away Team", eine „Auswärtsmannschaft".

Die ist stationiert auf der U.S.S. Incursion[1], einem mit holografischer Tarntechnologie ausgestatteten Raumschiff. Dank dieser Ausrüstung kann es unbemerkt seine Kreise in fremden Gefilden ziehen, um von dort aus das Team zu Einsätzen in verschiedene Krisenherde zu beamen[2]. Die Aufträge sind zum Teil höchst brisant und ungewöhnlich. Sie reichen von der Rettung klingonischer Wissenschaftler aus den Fängen der Romulaner bis zur Entführung eines durchgeknallten Admirals aus dem Hauptquartier der Föderation.

Sie kümmern sich als Oberbefehlshaber um die Zusammenstellung und Kontrolle des Away Teams. Vor jedem Einsatz müssen Sie sich entscheiden, welche der 17 zur Verfügung stehenden Experten Sie dabei haben wollen. Da der Platz auf der Transporter-Plattform begrenzt ist, können Sie nur eine bestimmte Anzahl Personen mitnehmen. Die Höchstzahl variiert je nach Auftrag – aber bei sechs Figuren ist definitiv Schluss. Bei den Experten handelt es sich um Elite-Offiziere der Sternenflotte – außer dem kommandierenden Offizier Spezialisten aus den Bereichen Wissenschaft, Medizin, Sicherheit und Technik. Die Namen der Spezialagenten dürften allerdings selbst eingefleischten Fans unbekannt sein. Kein Wunder – schließlich ist alles streng geheim! Unter anderem schließen Sie Bekanntschaft mit Captain Marcus Refelian, Dr. Sheila Thatcher und Ivan Verov. Auch wenn das Away Team aus unbekannten Helden besteht, treffen Trekkies in manchen Aufträgen immerhin auf alte Bekannte, wie Lieutenant Commander Data oder Lieutenant Commander Worf.

Bei der Auswahl Ihrer Teammitglieder spielt auch deren Ausrüstung eine tragende Rolle. Wichtige Gegenstände, die in der Star-Trek-Fernsehserie zum Einsatz kommen, dürfen auch hier nicht fehlen. Trekkies freuen sich, endlich auch einmal Gegenstände mit dem Tricorder abzutasten oder Gegner mit dem Holo-Projektor in die Irre führen zu dürfen.

Bei den Außeneinsätzen selbst sollte das oberste Gebot stets sein: möglichst unerkannt bleiben! Das wird dadurch erleichtert, dass Sie sich den Blickwinkel der Wachen anzeigen lassen können. Der ist natürlich weiträumig zu umgehen, sonst haben Sie schnell die gesamte Wachmannschaft auf dem Hals. Auch sollten Sie Ihren Geräuschpegel so niedrig wie möglich halten. Dessen Reichweite wird bei Bedarf durch sichtbare



„Schallwellen" symbolisiert. Wer rennt, löst eine wahre Flut davon aus und alarmiert unweigerlich Wachen. Nur im Schleichgang lassen sich die Schallwellen auf ein Minimum reduzieren.

Und statt mit Gebrüll auf Gegner loszugehen, ist es meist besser, sie unauffällig mit einem gezielten Schuss aus dem Scharfschützengewehr auszuschalten. Bei manchen Aufträgen kommen Sie allerdings auch mit Gewalt ganz gut durch. Wenn Ihre Truppe mit vereinten Phaser-Kräften auf einzelne Gegner feuert, haben die meist keine Chance. Die paar Treffer, die das Team einstecken muss, kann der medizinische Offizier mit etwas Hypospray sofort wieder heilen.

BEDIENUNG

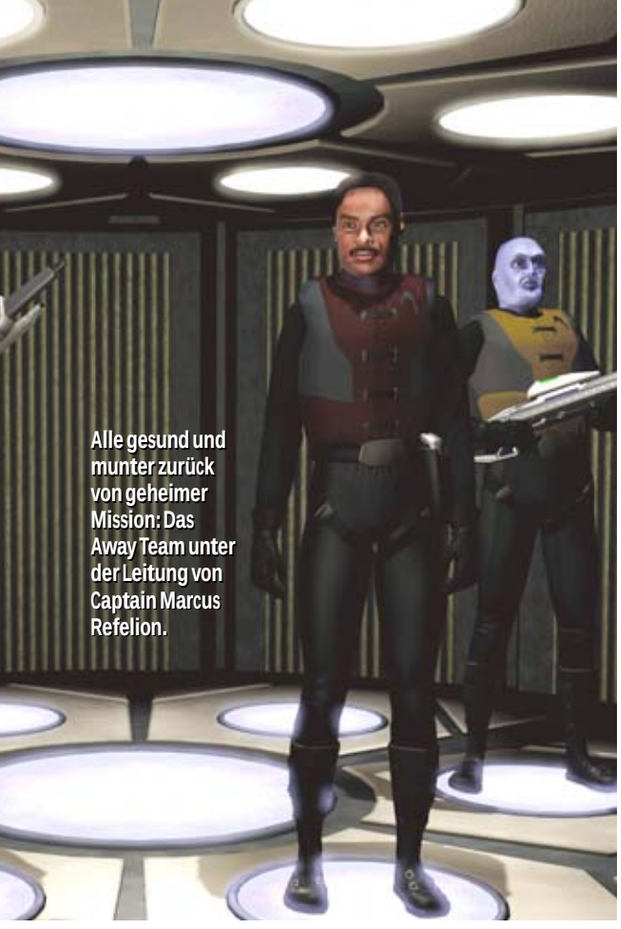
Während des Einsatzes sehen Sie Ihre Truppe von schräg oben. Die Kamera ist zwar nicht drehbar, kann aber ans Geschehen heran- und wieder weggefahren werden (Zoomfunktion). Das Spiel lässt sich vollständig per Maus steuern.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste:
Figur bewegen
Rechte Maustaste:
Aktion ausführen

- V : Sichtkegel von Wache anzeigen
- X : Schleichmodus aktivieren
- ↵ : Spiel einfrieren

[1]sprich: „Ju Ess Ess Inkörschn" [2]sprich: „bihmen"



Alle gesund und munter zurück von geheimer Mission: Das Away Team unter der Leitung von Captain Marcus Refelion.

Allerdings erweist es sich als nützlich, die wichtigsten Tastenfunktionen zu kennen und zu benutzen, da Befehle so viel schneller erteilt werden. Besonders wichtig und mitunter Leben rettend ist die Auszeit-Taste. Damit wird das Spielgeschehen eingefroren, Sie können Ihrem Team jedoch trotzdem Weisungen geben. Eine Hand sollte immer auf dieser Taste ruhen – für den Fall, dass ein unvorsichtiger Tritt angriffslustige Wachen aufmerksam macht.

URTEIL

„Star Trek Away Team" ist das Richtige für Fans. Der Einsatz typischer Waffen und Utensilien bringt Spaß und reizt dazu, verschiedene Lösungswege auszuprobieren. Die Aufträge in föderalen Raumschiffen, Borg-Kuben oder auf dem Heimatplaneten der Klingonen bieten unerwartete Wendungen und viel Abwechslung. Überraschungsgäste, wie der Android Data, lockern die Einsätze zusätzlich auf. Die Optik haut zwar niemanden um, bringt aber die Stimmung ganz gut rüber. Unverständlich allerdings, dass die Systemanforderungen derart hoch liegen. Selbst mit einem Pentium-3 500 ruckelt das Spiel noch. Was die Redaktion außerdem vermisst hat, sind schöne Filmsequenzen zwischen den Aufträgen. „Star Trek Away Team" beschränkt sich auf eine Einsatzbesprechung mit ein paar Skizzen zur Aufgabe. Dadurch geht einiges von der Atmosphäre der Fernsehserie verloren. Trotzdem ist das Spiel ein „gutes" Weltraumspektakel.

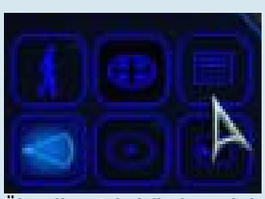
SPIELDETAILS



Die Energieanzeige der Phaser lädt sich nach jedem Schus automatisch wieder auf.



Der Gesundheitszustand lässt sich mit einem Blick ablesen.



Über diese Schaltflächen wird das Spiel gesteuert.



Schallwellen zeigen die Lautstärke Ihrer Bewegungen an.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Trek Away Team

Hersteller: Activision
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

					Note
			Gewichtung		
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**		**2,33**
Spieleinstieg			6%	leicht	2,00
Langzeitspaß			6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe			3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik			2%	passend	2,00
Geräusche			3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare			2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel			2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination			5%	Tastatur (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%	groß	2,00
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.activision.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	089/96118850 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	089/96118848 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION			**5,4%**		**2,57**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	noch akzeptabel	4,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	ja (424 MB)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)			0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)			1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)			1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG			**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)			2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON			**10,8%**		**1,83**
Mit 36 Soundkarten getestet			10,8%	30 bestanden, 6 nicht bestanden[3]	1,83
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**		**3,33**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 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%	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%**		**1,71**
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 Aufgaben, 17 Charaktere	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)			3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	einer/zwei	
ZWISCHENNOTE			**100%**		**2,33**
Auf-/Abwertung					
TESTERGEBNIS				gut	**2,33**
PREIS/LEISTUNG				**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)				90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)				66 Mark (Planet Media, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)				2,33 x 90 = 209,70 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[3] nicht bestanden: Diamond Monstersound MX 300, Terratec Xlerate PCI Sound Card PnP, Turtle Beach Montego A 3D, Genius Sound Maker 64, Typhoon Golden 3D digital Audio PCI, Trust Sound Expert 128 PCI

Serious The First

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Spiels muss Sam sich noch mit vergleichsweise „umgänglichen" Monstern herumplagen, die schnell das Zeitliche segnen.



2 Später tauchen Wesen wie dieses auf: Der 15 Meter hohe Aludraner feuert magische Zielsuch-Geschosse auf den Söldner.



3 Sam fällt von einer alten Hängebrücke und findet sich unter Wasser wieder. Lange abtauchen ist nicht: Oben wartet ein Heer von Gegnern.



4 Besonders angriffslustig sind die siranischen Werbulen. Wenn die Sam aufs Horn nehmen, fliegt er meterhoch durch die Luft.



5 Sams Weg führt abwechselnd durch die Wüste und durch Katakomben. Doch auch im Innern alter Pyramiden darf der Held sich nicht ausruhen. Hier haben es Marschhüpfer auf ihn abgesehen. Die sind zwar nur einen Meter groß, jedoch überaus giftig. In diesem Hinterhalt warten Dutzende davon.



6 Im weiteren Spielverlauf werden die Gegner immer mehr. Sam bekommt aber auch mächtigere Waffen, zum Beispiel dieses Lasergewehr.



7 Gegen Ende des Spiels wird die Zahl der Gegner Legion. Schwer anzuschießen sind diese immer in Rudeln auftauchenden Kleer-Skelette.

Actionspiel für PC |

Knopf- statt Kopfarbeit – es gibt nur eine Lösung: Dauerfeuer

INSTALLATION

Falls Sie nicht genau wissen, wie ein PC-Spiel installiert wird, besorgen Sie sich entweder eine großkalibrige Waffe und zerschießen damit Ihren Computer in viele kleine Stücke. Oder Sie blättern einfach weiter auf Seite 170.

INHALT

Sie sind Sam. Sie sind erbarmungslos. Sie sind der Rächer der Menschheit. Und Sie haben nur eine Aufgabe: eine Brut übermächtiger Monster zu zerstören, die sich schon seit einer halben Ewigkeit auf der Erde vermehrt. Dumm nur, dass die todbringenden Biester erst im 21. Jahrhundert entdeckt werden. Sam Stone[2] soll da Abhilfe schaffen, wird mit einer Zeitmaschine ins alte Ägypten geschickt, um das Übel im Keim zu ersticken. Diplomatisches Geschick ist dabei bedeutungslos: Marschieren Sie einfach quer durch Grabkammern und Wüstenlandstriche, ballern Sie auf alles, was sich bewegt. Kennen Sie kein Erbarmen.

Eine Vielzahl von Widersachern kreuzt Ihren Weg. Zu Beginn sind das noch kopflose Selbstmordattentäter, die schreiend auf Sie zu rasen. Später machen Sie Bekanntschaft mit riesigen Skorpionen und Feuer spuckenden Lavamonstern. Von da an kann Sie nichts mehr schocken. Unbeeindruckt halten Sie die Feuertaste gedrückt, metzeln alles ohne Warnung nieder. Und das bis zum Ende des Spiels. Rätsel? Fehlanzeige! Denken? Unnötig! Lediglich ein paar versteckte Geheimräume dürfen Sie suchen. Müssen Sie aber nicht. Zum Glück – denn einige davon sind extrem schwer zu finden.

BEDIENUNG

Unter Einsatz von Maus und Tastatur wird Sam in die Wüste geschickt. So einfach wie das Spielprinzip ist auch die Bedienung: Die paar benötigten Tasten haben Sie sich binnen weniger Sekunden eingeprägt. Gesteuert wird der Kriegsheld in einer von zwei möglichen Ansichten: In der so genannten Ego-Perspektive sehen Sie alles aus Sams Blickwinkel. Wählen Sie statt dessen die Schulteransicht, dann beobachten Sie den Mann mit dem nervösen Zeigefinger von schräg oben.

[2] spricht: „Sstohn"

SPIELDETAIL



Hinter einer Geheimtür treffen Sie auf die Programmierer von „Serious Sam".

Serious Sam Encounter

[1] Spricht: „Sehr-ies Säm: Se First Inkaunter"

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Serious Sam
The First Encounter

Hersteller: Take 2 Interactive
Version: 1.00a
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**3,12**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	gering		4,00
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%	zufriedenstellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	gering		4,00
Handlung/Geschichte	4%	zu dünn		5,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig		5,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar		4,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/217316 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.take2.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/278220 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/27822111 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,89**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (344 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0449 Megabyte		1,21
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		
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,72**
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	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei[3]	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[3]	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[3]	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[3]	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%**					**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 Missionen, 18 Gegner, 10 Waffen				3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/16				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,50**
Aufwertung		Gute Mehr-Spieler-Unterstützung				**-0,50**
TESTERGEBNIS		**gut**				**2,00**
PREIS/LEISTUNG		**gut**				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**59 Mark**				
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**				
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2 x 59 = 118 = gut				

*ermittelt bei über 120 Händlern [3]sind 3dfx-Programme installiert, so müssen die mitgelieferten Open-GL-Treiber verwendet werden.

URTEIL

Ohne Sinn und Verstand rasen Ihnen die Monster entgegen. Ebenso wenig Verstand ist gefordert, um die über den Haufen zu schießen. Verständnisloses Kopfschütteln erntet „Serious Sam" dafür von der Redaktion. Denn obwohl dieses Spiel zu Beginn durchaus zu fesseln scheint, wird es nur allzu schnell langweilig.

Aber mit Freunden im Netzwerk bleibt das Geschehen auch nach längerem Ballern noch aufregend. Vorausgesetzt, die Spieler sind mindestens 16 Jahre alt und bekommen von blutigen Massakern wie diesem hier keine Albträume. Das Gesamturteil: „gut". ■



DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Schießen
Rechte Maustaste: Benutzen
C : Ducken
␣ : Springen
↑, ↓ : Vor/zurück gehen
←, → : Links/rechts gehen

Conker´s BAD

Geschicklichkeitsspiel für Nintendo 64 | Auf einen lustigen Abend folgt meist ein böses Erwachen – oder das witzigste, das Sie je erlebt haben

INSTALLATION

Wie man ein Spiel auf Nintendo 64 installiert, lesen Sie in diesem Heft auf Seite 170.

INHALT

Das Eichhörnchen Conker hat beim Kneipenbesuch mit seinen tierischen Freunden schwer zugeschlagen. Volltrunken macht es sich auf den Heimweg, sieht aber den Wald vor lauter Bäumen nicht. Als es wieder aufwacht, befindet es sich auf einer kleinen Waldlichtung. Mit dröhnendem Schädel macht sich Conker übellaunig auf die Suche nach dem Heimweg – natürlich nicht, ohne vorher in seinem Leid dem Alkohol abzuschwören. Schon kurz darauf begegnet der verkaterte Eichkater der freundlichen Vogelscheuche Birdy. Auch die ist sturzvoll, klärt Conker mit schwerer Zunge über Einzelheiten seiner misslichen Lage auf und gibt ihm ein Alka-Seltzer mit auf den Weg.

In der Rolle des abgestürzten Eichhörnchens durchsuchen Sie schwankend und stolpernd diverse Spielstufen nach neuen Aufgaben. Und treffen die abgedrehtesten Figuren der Computerspielgeschichte: Sonnenblumen mit Silikon-„Vorbau“, ein Terminator-Heuballen und sprechende Heugabeln zieren die Welt des besoffenen Nagers. Die schrägen Gestalten sind nicht immer freundlich. Oft ist es nötig, schnell einen passenden Gegenstand oder die richtige Aktion parat zu haben, um die bekloppten Typen in Schach zu halten. Fehlt etwas, dann halten Sie Ausschau nach einer Platte im Boden. Die Dinger heißen „Kontext-Zonen“ und sind mit einem „B“ gekennzeichnet. Steht Conker darauf, so erscheint als Symbol der Erleuchtung eine Glühbirne über seinem Kopf. Wenn Sie dann die B-Taste drücken,

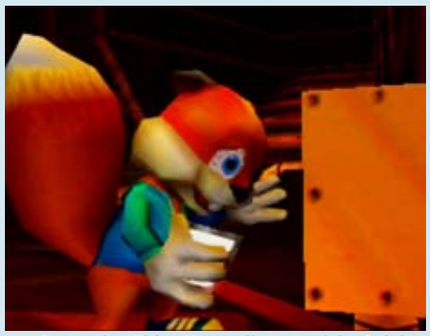


Wenn es sein muss, hat Conker einen klaren Kopf.

SPIELVERLAUF



1 Volltrunken im Albtraumland angekommen, muss sich Conker erst einmal zurechtfinden. Welchen Weg soll er bloß nehmen?



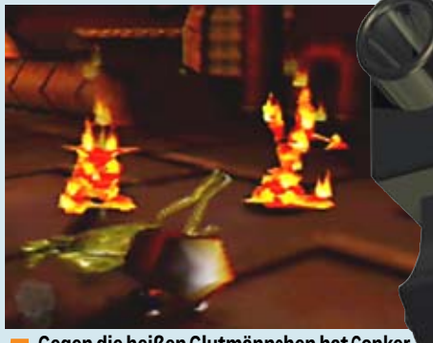
2 Gegen den üblen Kater gibt es auch im Spiel nur ein Mittel: Aus dem Medizinschrank kramt Conker eine Alka-Seltzer-Tablette.



3 Endlich ist der Kopf wieder einigermaßen klar, und Conker kann sich ein Bild von seiner ungewohnten Umgebung machen: Vor ihm liegt ein riesiges Land, das auf diesem Bild zwar entvölkert wirkt, aber von allerlei schräge Kreaturen bewohnt ist – eine unfreundlicher als die andere.



4 Die Bienenkönigin ist unglücklich, weil jemand in Abwesenheit ihres nichtsnutzigen Ehemannes das gesamte Nest geklaut hat.



5 Gegen die heißen Glutmännchen hat Conker nur eine sinnvolle Waffe: Erst mal ordentlich einen heben und dann die Hose öffnen …



6 Zur Filmmusik aus „Terminator 2“ greift dieser scheinbar unzerstörbare „Heuballen“ an. Wird Conker gegen das Monster bestehen?



7 Nicht geschafft – Conker sieht dem Sensenmann ins Auge. Der weiß allerdings nicht, dass trinkfeste Eichhörnchen mehr als ein Leben haben.

FUR DAY

1 [sprich: „Konkers Bad Fur Dai"]

zieht Conker den im Augenblick dringend gebrauchten Gegenstand aus der Tasche. Dynamit, Maschinengewehr, ein eiskaltes Bier, eine Rolle Klopapier – Sie werden sich wundern, was ein sammelwütiges Eichhörnchen so alles für den Winter bunkert. Da es immer das angesagte Objekt hervorzaubert, entfällt die lästige Suche nach Extrawaffen oder sonstigen Bonbons. Allerdings sollten Sie die gelegentlich herumliegenden Geldbündel nicht übersehen. Zu überhören sind die ohnehin nicht, denn sie machen mit lautem Gequake schon von weitem auf sich aufmerksam. Wer die Scheine einsackt, muss sich allerdings auch noch einen unfeinen dummen Spruch anhören.

BEDIENUNG

Das Eichhörnchen lässt sich mit der Spieletastatur ungeachtet seiner alkoholbedingten Ausfälle sehr präzise steuern. Der Mini-Steuerknüppel bestimmt die Laufrichtung, per A-Taste setzt Conker zum Luftsprung an. Drücken Sie nochmals die A-Taste, während der Nager fliegt, dann rotiert sein pelziger Schwanz. Mit dieser Hubschrauber-Technik kann Conker auch größere Abgründe überwinden. Die B-Taste dient zum Aktivieren einer Kontext-Zone, zum Schlagen oder zum Schießen. Mit den C-Tasten verändern Sie die Position der Kamera, und per Druck auf die R-Taste sehen Sie die Spielwelt kurzzeitig aus der Eichhörnchenperspektive.

Sind ein paar Freunde zu Besuch, dann machen Sie unbedingt von den vielen Mehr-Spieler-Möglichkeiten Gebrauch. Sie verpassen sonst ein erstklassiges „Gesellschaftsspiel".

URTEIL

„Conker's Bad Fur Day" ist ein Geschenk des Himmels für alle Freunde des Geschicklichkeitsspiels und des absurden Humors. Die liebevoll ausgefeilten Dialoge der Spielfiguren mit ihren verschiedenen Sprachakzenten sind außergewöhnlich witzig und absolut filmreif. Apropos Film: Fast alle bekannten Hollywood-Streifen werden hier durch den Kakao gezogen. Ohne falschen Respekt vor Tragödien. Da wird etwa munter vom „Eichhörnchen James Ryan" geplappert. Und die Machart von „Feindbegegnungen" wird Sie gelegentlich an Filme wie „Der Pate" oder „Matrix" erinnern.

Die kunterbunte Grafik ist gut gemacht und beeindruckt mit tollen Lichteffekten. Und selbst, wenn der Bildschirm mit schrägen Vögeln überfüllt ist, gerät der Bewegungsfluss nicht ins Stocken. Jede Spielminute verwöhnt mit einem Gag-Feuerwerk – vom Anfang bis zum grandiosen Finale. Das sicher beste Nintendo-64-Spiel des Jahres hat allerdings zwei gewaltige Haken. Die Thematik ist eindeutig etwas für erwachsene Spieler. Da wird nicht nur gesoffen, sondern auch geraucht, was die Lunge hergibt, und geflucht, dass die Ohren Augen machen. Und der derbe Humor ist noch das Harmloseste. Manche Szenen sind ziemlich brutal, wenn auch derart überzogen, dass sie immer ins Lächerliche abgleiten. Und jetzt die ganz schlechte Nachricht: Niemand hat das Spiel übersetzt. Wahrscheinlich wären die besten Sprüche dabei eh verloren gegangen, aber ohne gute Englischkenntnisse dürfen Sie eben nicht mitlachen. Doch selbst die paar dunklen Punkte können am positiven Ergebnis nichts drehen. Wer mindestens 16 Jahre alt ist und Sinn für völlig entgleisten Humor hat, bekommt hier ein „sehr gutes" Spiel.



GETESTET MIT

Nintendo 64

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Conker´s Bad Fur Day

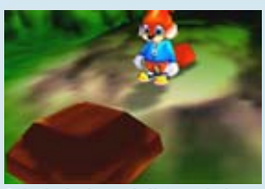
Hersteller: THQ Deutschland

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 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger

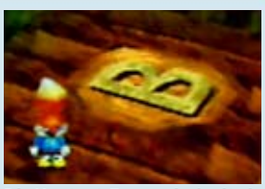
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,71**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/60 55 11 (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%	02131/607111 (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%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**4,57**
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%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**3,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 Spielstufen, 5 Mehr-Spieler-Varianten	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,99**
Aufwertung		Rütteleffekt	-0,10
		guter Mehr-Spieler-Modus	-0,50
TESTERGEBNIS		**sehr gut**	**1,39**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		180 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		120 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,39 x 180 = 250,20 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

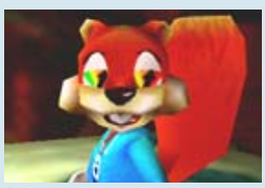
SPIELDETAILS



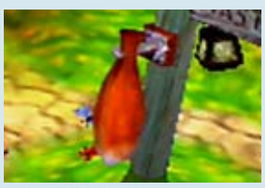
Schokolade verleiht – wie im echten Leben – neue Energie.



Die Kontext-Zonen sind mit einem „B" gekennzeichnet.

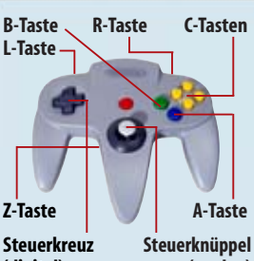


So ist er, der freche Conker: voll bis zum Anschlag!



Jeder Eichhörnchenschwanz gibt Conker ein Extraleben.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A: Springen
B: Schlagen
R: Ich-Perspektive
C: Kamera justieren
Z: Ducken

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Start zum ersten Rennen. Sie haben die letzte Position erwischt und müssen sich nach vorne arbeiten. Das wird nicht leicht.



2 Gleich zu Beginn schlucken Sie erst mal ordentlich Staub, den die vor Ihnen fahrenden Wagen aufwirbeln.



3 Es hat gekracht. Vor Ihnen hat sich ein Wagen gedreht, und Sie sind ihm voll in die Flanke gefahren. Jetzt schnell den Rückwärtsgang rein und wieder auf die Strecke, bevor Sie zu weit zurückfallen. Denn sonst wird es nichts mit dem ersten Sieg.



4 Es geht unter einer Brücke durch, auf der Zuschauer stehen. Aus gutem Grund: Da oben kann denen nichts passieren.



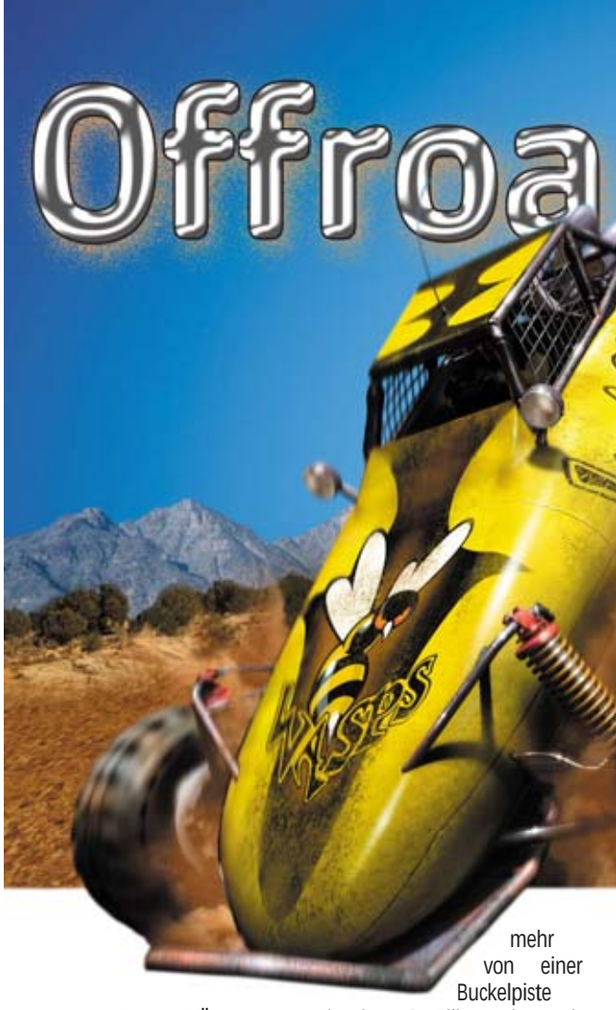
5 Auf der Piste dagegen ist es gefährlich, vor allem beim Überholen. Deshalb möglichst schnell an den Kontrahenten vorbeifahren.



6 Zwischen Bagger und Fabrik hindurch geht es zum Ziel. Sie liegen schon an zweiter Position. Ob es noch zum Sieg reicht?



7 Schade, schade – es hat nicht geklappt, Sie sind nur als Zweiter durchs Ziel gegangen. Fürs erste Rennen ist das aber nicht schlecht.



1sprich: „Offrohd"

Rennspiel für PC | Über staubige Pisten, durch matschige Schlammlöcher – Hauptsache, der Wagen hält durch, und Ihnen wird nicht schwindelig

INSTALLATION

2sprich: „Tschallensch"

Wenn Sie dieses Spiel wie ein Rallyefahrer „querfeldein", also abseits der korrekten Verzeichnisse auf Ihrem Computer installieren, kann schon mal was kaputt gehen. Damit das nicht passiert, erklärt Ihnen COMPUTER BILD SPIELE auf Seite 170, wie Sie Spiele auf dem PC richtig installieren.

INHALT

Der Inhalt des Spiels ist schnell erklärt: Sie heizen in verrückten Karren über Stock und Stein durch die Botanik. Es gibt zwar schon erkennbare Strecken, auf denen Sie fahren, aber die haben mehr von einer Buckelpiste oder einem Geröllhang als von einem netten und geruhsamen Waldweg. Manchmal stehen auch dicke Bagger herum und versperren Ihnen die Ideallinie. Dass überall Schlammlöcher und riesige Wasserpfützen lauern, versteht sich. Richtig haarig wird's aber im Gebirge – auf einer Passstraße bei Eis und Schnee.

Wenn Sie auf den ersten Strecken ein wenig im „Challenge"-Modus oder beim Fahren nach Zeit geübt haben, können Sie eine komplette Meisterschaft angehen. Sie heuern bei einem Team an und müssen dann auf den Rennstrecken, die nach und nach abgefahren werden, so erfolgreich wie möglich sein, um die Vorgaben Ihrer Mannschaft zu erfüllen. Als Belohnung gibt's nicht nur Pokale, warme Worte und Ausrüstung für Ihr Fahrzeug. Sie können auch zusätzliche Autos und weitere Rennstrecken freispielen.

Um es mit den computergesteuerten Gegnern aufnehmen zu können, dürfen Sie so genannte Nitro-Booster einsetzen. An den meisten Strecken gibt es zudem teils etwas versteckte Abkürzungen und Nebenstrecken, die man nutzen sollte.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- : Nach rechts lenken
- : Nach links lenken
- : Gas geben
- : Bremsen
- Q : Rückspiegel
- N : Nitro-Booster
- : Wechsel der Kamera
- : Handbremse

BEDIENUNG

Die Bedienung erfolgt normalerweise über die Pfeiltasten. Wer es etwas komfortabler mag, kann auch ein Lenkrad oder eine Spieletastatur (Gamepad) anschließen. Das ist eine Wohltat für die



Finger, die auf der Tastatur schnell verkrampfen. Die Steuerung der Wagen wirkt so oder so etwas zeitverzögert. Durch die Menüs klickt man sich dagegen schnell, jeglicher überflüssiger Schnickschnack fehlt.

URTEIL

Optisch macht „Offroad" keinen schlechten Eindruck. Es ruckelt kaum, wenn Sie einen Computer haben, der über ausreichend Rechentempo verfügt, und die Fahrzeuge wirken durchaus realistisch. Achtung, ausreichend heißt: ein Pentium-3-Prozessor S. 194 mit 700 Megahertz S. 194 Taktfrequenz S. 194! Die Steuerung kann nicht immer überzeugen. Unfair ist, dass die gegnerischen, vom Computer gesteuerten Wagen oft besser dran sind als Ihrer. Warum beispielsweise fällt der Spieler fast immer chancenlos weit zurück, wenn er ein anderes Fahrzeug rammt, während der Computer Kontrahenten einfach kurzerhand aus dem Weg schiebt?

Die Strecken sind zwar schön gestaltet, und der Spieler wird auf den Buckelpisten mächtig durchgeschüttelt, aber es fehlt an Abwechslung. Etwas mehr Streckenvarianten hätten Offroad sicher gut getan. Amüsant der Werbespruch des Herstellers, das Spiel sei „eine der exaktesten Simulationen der physikalischen Gesetze". Wie bitte? Wie kann es dann sein, dass die Wagen etwa 50 Meter weit und 20 Meter hoch springen, ohne einen Kratzer zu bekommen?

Fazit: viel Action, aber zu wenig Abwechslung. Note: „befriedigend".

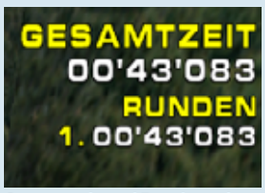
SPIELDETAILS



Der Drehzahlmesser und die drei Nitro-Booster-Flaschen.



Eine Minikarte der Strecke. Die Punkte sind die Fahrzeuge.



Gesamtzeit und Rundenzeit werden eingeblendet.



Hier lesen Sie die Rundenzahl und Ihre Position ab.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Offroad

Hersteller: Koch Media
Version: 1.0.0.1

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

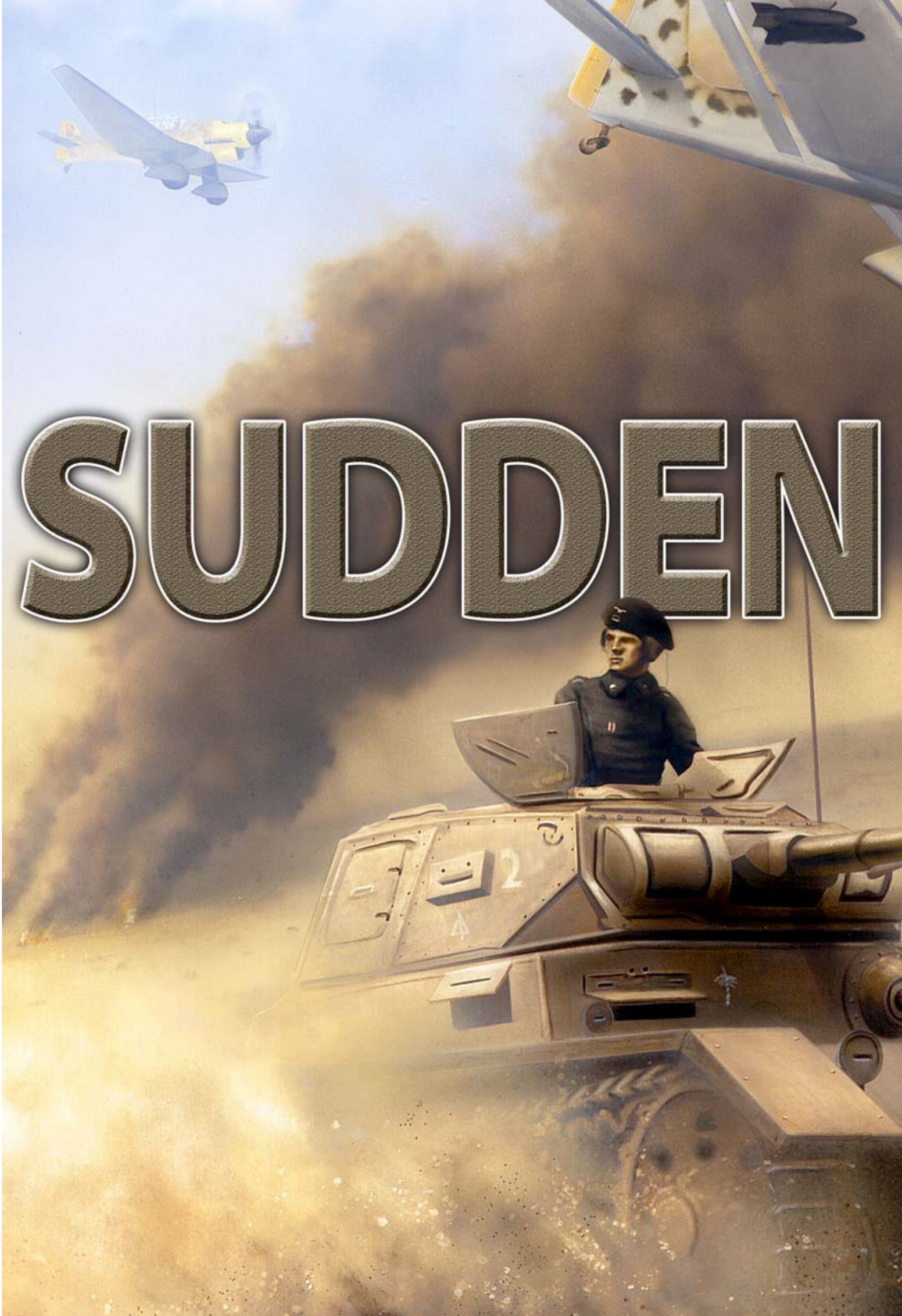
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,56**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Lenkrad (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	zu gering	5,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig	5,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/585795 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.offroadrace.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/85795181 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/85795241 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**3,70**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (185 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja, aber fehlerhaft	5,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**3,00**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 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%	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%**		**3,14**
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%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	24 Strecken, 16 Autos	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Maus, Steuerknüppel, Tastatur, Lenkrad	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/sechs	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,53**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,53**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	70 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	Kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,53 x 70 = 177,10 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern


SUDDEN



STRIKE FOREVER

[1]

[1] sprich: „Ssadden Sstreik forewwer"

Strategiespiel (Zusatzpack) für PC | Die „offizielle" Erweiterung zu „Sudden Strike": Fortgeschrittene Strategen führen knallharte Feldzüge im Zweiten Weltkrieg

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 170.

INHALT

Wenn Sie „Sudden Strike Forever" spielen wollen, müssen Sie zwei Grundvoraussetzungen erfüllen. Erstens muss Ihr Lieblingssatz lauten: „Sudden Strike war doch total einfach!". Und zweitens müssten Sie sich im richtigen Leben zutrauen, an der Seite von Otto Waalkes gegen Rambo, die Klitschko-Brüder und die Nationalgarde der USA in den Kampf zu ziehen. Pardon, diese Herrschaften sind hier nicht wirklich vertreten. Mit der schrägen Verdeutlichung sei nur gesagt: Das neue Aufgabenpaket zum Überraschungserfolg Sudden Strike gehört mit Sicherheit zu den schwierigsten Spielen, seit es Computer gibt.

Die Anforderungen haben also schwer an Härte zugelegt, aber am Grundprinzip hat sich nichts geändert. In einem (erfundenen) Weltkrieg-2-Szenario ziehen Sie auf Seiten der Amerikaner, Briten, Russen oder Deutschen in die Schlacht, um bestimmte Kriegsziele zu erreichen. Truppenstärke und -ausrüstung variie-

SUDDEN STRIKE FOREVER

FORTSETZUNG

ren je nach Aufgabe. Meist haben Sie Panzer, Transportfahrzeuge, Geschütze und Infanteristen zur Verfügung, eher selten auch Flugzeuge.

Der Bau einer Basis mit Produktionsstätten, Grundlage vieler anderer Strategiespiele, ist in Sudden Strike nicht möglich. Der Spieler muss seine in sehr begrenzter Zahl vorgegebenen Einheiten also äußerst sparsam einsetzen. Nur gelegentlich gibt's Truppennachschub, der vom äußeren Kartenrand ins Spiel kommt.

Grundsätzlich können Sie jedem Truppenteil bis zu elf verschiedene Befehle geben, die sich je nach Art der Einheit unterscheiden. Ein Versorgungsfahrzeug kann zum Beispiel angeschlagene Panzer reparieren, Geschütze mit frischer Munition versorgen oder Pontonbrücken bauen. Panzer dagegen fahren Sturmangriffe oder greifen Ziele direkt an. Falls kein gegenteiliges Kommando gegeben wurde, zum Beispiel „Feuer einstellen", eröffnen die Einheiten automatisch das Feuer und verfolgen den Gegner über kurze Strecken.

Abgesehen vom ungeheuren Schwierigkeitsgrad haben „Materialschlacht-Strategen" in Sudden Strike Forever keine Chance. Alles an die Front werfen? Das funktionierte schon beim vergleichsweise einfachen Basisspiel Sudden Strike nicht. Bis ins Detail überlegtes Vorgehen und genaueste Planung sind oberstes Gebot. Nur so erobern Sie Schritt für Schritt die Karte des Spielabschnitts. Exakte Aufklärung des Geländes ist Pflicht. Das Zusatzspiel, neudeutsch „Add On"[1], hält für jede

[1] sprich: „Ädd Onn"

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste:
Ziel anwählen
Rechte Maustaste:
Einheit anwählen
F9 : Spielziele anzeigen
F11 : Spielstand speichern
F12 : Spielstand laden
Q : Bewegen
W : Angreifen
E : Sturmangriff
A : Minen legen/ausrichten
S : Minen suchen/abladen
D : Langstreckenschuss
Y : Deckung suchen
X : Truppen verteilen
C : Stopp
← ↑ → ↓ : Karte bewegen

SPIELVERLAUF



1 Im Lagebesprechungsraum wird der britische Kommandeur eingewiesen. Der Hafen im Osten ist um jeden Preis zu halten.



2 Zuerst müssen die Truppen inspiziert werden. Die Feldgeschütze werden bei der Verteidigung eine wichtige Rolle spielen.



3 Vor dem Hafen wird eine massive Verteidigungslinie aufgebaut. Gegen deutsche Panzer hilft eben nur geballte Feuerkraft.



4 Die Gebäude im Dorf westlich des Hafens werden mit Soldaten besetzt. Hoffentlich greifen hier keine Panzertruppen an …



5 Jetzt wird's ernst: Deutsche Landser (Kreis) stürmen das Dorf. Werden die Verteidiger die Stellung halten können?



6 Die deutschen Panzer holen sich an der massiven Verteidigungslinie blutige Nasen. Der Ansturm wird souverän abgewehrt.



7 Eine brenzlige Situation: Das Dorf wird mit einem Verbund aus Fußtruppen und Panzern angegriffen. Die Verteidiger haben keine Chance und müssen den Rückzug antreten. Mithilfe der Ferngeschütze kann die Attacke in letzter Sekunde gestoppt werden.



8 Nachschub trifft im Hafen ein. Damit können die Lücken nach der verlustreichen Schlacht ums Dorf gestopft werden.



9 Die Gegenoffensive startet mit einem Scheinangriff aus dem Norden. Doch keiner dieser „Helden" wird überleben.



10 Mit geballter Macht überrollen die englischen Panzer die deutschen Verteidigungsstellungen. Der Sieg ist gewiss!



11 Der Hafen ist in englischer Hand geblieben. Dem Dutzend Überlebender ist aber gar nicht zum Feiern zumute.



12 Der Generalstab in London notiert nüchtern die Abschüsse und Verluste, als sei es eine Bilanz fürs Finanzamt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SUDDEN STRIKE FOREVER

FORTSETZUNG

der vier Armeen einen Feldzug mit drei Aufgaben bereit, dazu sieben Einzelschlachten – alles verdammt harte Nüsse. Dabei ist der englische Feldzug noch eine der „leichtesten" Übungen.

Die erfahrenen Sudden-Strike-Spieler werden sich über einen neuen Befehlshaber freuen – den General. Der kann mit seinem Fernglas enorm weit sehen und frühzeitig massive Angriffsformationen oder Verteidigungsstellungen des Gegners entdecken. Ebenfalls neu sind die Großgeschütze, die mit gewaltiger Reichweite und buchstäblich „bombastischer" Durchschlagskraft vollkommen neue Strategien ermöglichen. Außer den bekannten Sanitätsfahrzeugen gibt es jetzt auch medizinische Helfer zu Fuß, die verletzte Soldaten selbsttätig verarzten. Alle sonstigen der über 30 neuen Einheiten wirken sich nicht elementar auf das Spiel aus, es handelt sich im Wesentlichen um andere Panzertypen.

In Sachen Grafik hat sich nicht viel getan – warum auch, die liebevolle Detailarbeit war schon im Urspiel exzellent. Erwähnenswert sind allenfalls das Wüsten-Szenario und eine Herbstlandschaft. Interessant für Experten in Sachen „geordneter Rückzug" ist die Möglichkeit, Kettenfahrzeuge endlich auch rückwärts fahren zu lassen. So bietet man dem heranstürmenden Gegner immer noch die wesentlich besser gepanzerte Front, erspart sich das langwierige Drehen unter Feindbeschuss und kann während des Rückzugs weiter aus allen Rohren feuern.

BEDIENUNG

An der gut durchdachten und schnell erlernten Steuerung hat sich nicht viel getan. Einheiten werden mit einem linken Mausklick ausgewählt. Mit den Tasten Q, W, E, A, S, D, Y, X, C erteilen Sie Befehle, und per Klick mit der rechte Maustaste markieren Sie ein Zielobjekt. Bei gedrückter Strg-Taste lassen sich nacheinander mehrere Einheiten auswählen. Bei gedrückter linker Maustaste können Sie mit der Maus ein Rechteck um alle gewünschten Einheiten ziehen.

URTEIL

Das Add On hätte ein echter Hit werden können. Aber der extrem hohe Schwierigkeitsgrad wird nur für Frust sorgen. Nur wenige Schlachten sind überhaupt zu gewinnen. Die Übermacht der Gegner ist zum Teil so groß, dass die eigenen Truppen nach wenigen Metern Bodengewinn auf einen kläglichen Rest zusammenschrumpfen. Die einstellbaren Schwierigkeitsgrade (auch neu) tragen falsche Bezeichnungen. „Leicht", „mittel" und „schwer" treffen nicht zu. Vorschläge der Redaktion: „Wie soll das gehen?", „Gar nicht erst versuchen", „Ich ergebe mich kampflos". Für diese Zumutung gibt's eine halbe Note Abwertung.

Über den beigefügten, komplizierten Karteneditor zum Entwerfen eigener Schlachten sollte man besser kein Wort verlieren. Wer dennoch eigene Karten haben möchte, kann sich von der Internet-Seite 18 Seite 196 ein Verbesserungsprogramm für den Editor überspielen. Andernfalls drohen beim Kartenbau regelmäßig PC-Abstürze.

Ach ja, es gibt noch 20 Mehr-Spieler-Karten, aber die braucht eigentlich niemand. Sudden Strike (wohlgemerkt: das Original) ist nämlich ein geniales Solospiel und sonst nichts. Schade, dass die von vielen Spielern lange erwarteten Zusatzfeldzüge so gar nicht gehen. Fazit: „befriedigend".

SPIELDETAILS



Nur selten stehen im Spiel eigene Bomber zur Verfügung.



Transportfahrzeuge können jetzt gezielt entladen werden.



Neu in „Sudden Strike Forever": mächtige Feldhaubitzen.



Der General kann mit seinem Feldstecher enorm weit sehen.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Sudden Strike Forever

Hersteller: CDV

Zusatzprogramm, läuft nur mit Sudden-Strike-Vollversion

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

			Gewichtung		**Note**
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**		**2,25**
Spieleinstieg			6%	sehr schwer	5,00
Langzeitspaß			6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe			3%	fast perfekt	2,00
Musik			2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche			3%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare			2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel			2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination			5%	Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt					
Wirklichkeitsnähe			3%	herausragend	1,00
Handlung/Geschichte			4%	überzeugend	2,00
Spannung			3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum			3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner			6%	hochintelligent	1,00
SERVICE			**3%**		**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)			2%	0721/97224670 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)			1%	Deutsch (www.suddenstrike.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	0721/97224671 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	0721/9722424 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION			**5,4%**		**2,30**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	nein (467 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)			0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)			1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)			1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG			**2%**		**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%**		**2,25**
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	nicht spielbar 4,50
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 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%	19 Einzelspieler-, 20 Mehr-Spieler-Aufgaben	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/zwölf	
ZWISCHENNOTE			**100%**		**2,01**
Abwertung				extrem hoher Schwierigkeitsgrad	+0,50
TESTERGEBNIS				**befriedigend**	**2,51**
PREIS/LEISTUNG				**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)				65 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)				50 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)				2,51 x 65 = 163,15 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Shadow of Memories

Abenteuerspiel für Playstation 2 | Kopfüber durch die Zeit – auf der Flucht vor dem eigenen Mörder

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 170.

INHALT

Eben hat Eike Kusch zu Mittag gegessen und schlendert nun gemütlich die menschenleere Straße entlang. Doch er ist nur scheinbar allein unterwegs. Schritte hallen hinter ihm durch die altertümlichen Gassen. Nur einen Augenblick später wird er hinterrücks niedergestochen – und stirbt.

An einem fremden Ort erwacht Eikes Seele. Ein seltsames Wesen bietet ihm die Chance, seinen gewaltsamen Tod rückgängig zu machen. Eike hat nichts zu verlieren. Das Wesen überlässt ihm eine handliche Zeitmaschine, mit deren Hilfe er 30 Minuten vor Eintritt seines Todes wieder in die irdische Welt zurückkehrt. Nun muss er das Attentat mit aller Gewalt verhindern. Von einer Wahrsagerin bekommt Eike den Tipp, Menschen um sich zu versammeln, um den Täter abzuschrecken. Also redet er mit Passanten und bittet sie, zum Dorfplatz zu kommen. Auf diese Weise entgeht er der tödlichen Attacke. Doch damit ist sein Leben noch lange nicht gerettet, denn der Mörder gibt nicht auf. Immer wieder wird Eike umgebracht und muss

ow

ories

[1]sprich: „Schäddoh off Memmerihs"

SPIELVERLAUF



1 Auch ein Zeitreisender hat mal Hunger. Eike sucht ein uriges Dorflokal auf und lässt sich die Spezialität des Hauses bringen.



2 Fleisch und Gemüse werden von unbekannter Hand mit einem giftigen Pulver nachgewürzt. Der ahnungslose Eike lässt es sich schmecken.



3 Kaum hat Eike das Lokal verlassen, entfaltet das Gift seine Wirkung. Er bricht auf offener Straße zusammen und stirbt. Seine Seele erwacht an einem geheimnisvollen Ort jenseits von Raum und Zeit. Eine fremde Stimme erklärt ihm, dass er sich auf die Suche nach einem Gegengift machen muss.



4 Eike reist 100 Jahre in die Vergangenheit und überzeugt Alfred Brum davon, seine riesige Villa in eine Bibliothek umzugestalten.



5 In der Gegenwart findet Eike in der von ihm angeregten Bibliothek ein Buch, das ihm Auskunft über die Wirkung des Giftes gibt.



6 Eike muss ins 16. Jahrhundert reisen. Dort erhält er von der Tochter eines Alchimisten das so dringend benötigte Gegengift.



7 Nun kann Eike endlich das in seinem Körper wirkende Gift neutralisieren und kommt so erst einmal mit dem Leben davon.

Shadow of Memories

FORTSETZUNG

dann, von dem seltsamen Wesen wieder zum Leben erweckt, den Anschlag erneut verhindern.

Bei seinen nächsten Versuchen, sich selbst zur retten, reist Eike in der Zeit weiter zurück. Weil sein Mörder sich hinter einem Baum versteckte, will er verhindern, dass der überhaupt gepflanzt wird. Eike überzeugt den Gärtner, stattdessen ein Blumenbeet anzulegen, das dunklen Elementen keine Deckung bietet. Während Eike mit dem Überleben beschäftigt ist, kommt er nach und nach auch den Ursachen des ganzen Durcheinanders auf die Spur. Die liegen weit in der Vergangenheit und sind äußerst mysteriös.

BEDIENUNG

Durch die Zeit zu reisen, ist viel einfacher, als man denkt. Die Zeitmaschine macht sich stets durch ein Glühen bemerkbar, wenn ein Zeitsprung sinnvoll ist. Dann stehen verschiedene Epochen als mögliche Reiseziele zur Auswahl. Die Entscheidung wird durch deutliche Hinweise erleichtert, etwa „Ich sollte schnellstens in meine Zeit zurückkehren". Alle Informationen, die Sie in Gesprächen mit anderen Figuren erfahren, werden in einem stets griffbereiten Handbuch automatisch notiert.

Eine Karte, auf der alle zugänglichen Gebäude gekennzeichnet sind, erleichtert die Orientierung in der Stadt. Symbole weisen deutlich auf offene Haustüren hin. Hilfen gibt es also genug, doch die Steuerung des Helden durch die Stadt ist umständlich. Eike bleibt immer wieder an kleinsten Hindernissen oder in engen Ecken hängen.

Der Blickwinkel kann – allerdings nur außerhalb von Gebäuden – um die Hauptfigur herum gedreht werden. So behält man stets die Übersicht. In geschlossenen Räumen ist die Perspektive dagegen vorgegeben und mitunter so ungünstig gewählt, dass man gelegentlich mit dem Kopf gegen Wände rennt, weil man die nicht sieht.



Der Kellnerin Dana wird die Begegnung mit Eike zum Verhängnis.

URTEIL

Eine spannende Geschichte garantiert noch lange kein spannendes Spiel. Für vier Stunden wird der zum Zuschauer degradierte Spieler Zeuge einer kompliziert konstruierten Zeitreise. Die an sich fesselnde Suche nach dem eigenen Mörder kann nicht lange über das dürftige Spielprinzip hinweg trösten. Zwischen den meist mehrere Minuten dauernden Filmsequenzen bleiben dem Spieler nur wenige Möglichkeiten, das Geschehen zu beeinflussen. In der Regel gibt es nur eine Person, mit der Sie sprechen können, oder einen Gegenstand, den Sie finden müssen, bevor die Handlung in einem Kurzfilm weitererzählt wird.

Echte Rätsel gibt es nicht. Die Lösungen sind meist sehr simpel und mit wenigen Handgriffen gefunden. Nur einige Extraaufgaben, die am Rande gelöst werden können und den Ausgang der Geschichte beeinflussen, bereichern das Spielgeschehen um einige wenige überraschende Elemente – einziger Anreiz zum wiederholten Durchspielen.

Immerhin demonstriert das Spiel die technischen Möglichkeiten der Playstation 2. Die Personen bewegen sich nahezu menschlich und zeigen sogar ein überzeugendes Mienenspiel.

Auch der Detailreichtum der Umgebung, etwa Glasvitrinen mit vielen kleinen Modellautos, ist überzeugend. Die Illusion, sich durch eine lebendige Stadt zu bewegen, wird lediglich durch die nahezu menschenleeren Straßen getrübt. Nur selten treffen Sie da mal einen Fußgänger. Wahrscheinlich haben die sich alle hinter Bäumen versteckt. Wer weiß, vielleicht hat sich Eike ja nur zu Tode gelangweilt? Testurteil: „befriedigend". ■

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Shadow of Memories

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 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,40**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	sehr gering	5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig	5,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig	1,00
SERVICE	**3%**		**2,97**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	069/98557388 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.konami-europe.com)	5,00
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%**		**4,15**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Englisch	6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
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%**		**4,57**
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%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**3,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zehn Spielstufen	4,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,64**
Aufwertung		Rüttelfunktion möglich	**-0,10**
Abwertung		sehr wenige Handlungsmöglichkeiten	**+0,20**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,74**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		120 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		Kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,74 x 120 = 328,80 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Die Zeitreiseziele werden als bunte Rechtecke dargestellt.



Auf der Karte sind alle wichtigen Gebäude eingezeichnet.



Die grüne Energie (Kreis) dient zum Betrieb der Zeitmaschine.



Ist ein Zeitsprung nötig, leuchtet die Zeitmaschine (Kreis).

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 + R1 : Perspektive ändern
✕ : Sprechen, Untersuchen
■ : Inventar einblenden
▲ : Stadtplan einblenden

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 WM-Qualifikationsspiel Deutschland gegen Griechenland. Überfallartig greifen die Griechen nach dem Anpfiff an und gehen in Führung.



2 Deutschland drängt im eigenen Stadion auf den Ausgleich. Bierhoff überlistet die gegnerische Hintermannschaft und verlädt den Torwart.



3 Es steht 1:1, doch beide Mannschaften wollen sich mit dem Unentschieden keinesfalls zufriedengeben. Selbst Abwehr-Recke Nowotny schaltet sich in das Angriffsspiel mit ein, scheitert aber am hellwachen griechischen Torhüter. Die deutschen Stürmer schauen derweil unbeteiligt zu.



4 Es wird Zeit, frischen Wind in die Sturmspitze zu bringen. In der zweiten Halbzeit muss Oliver Bierhoff Ulf Kirsten weichen.



5 Eckstoß für Deutschland: Ziege legt sich den Ball zurecht, und im griechischen Strafraum versammeln sich die kopfballstarken Spieler.



6 Die butterweich vor das Tor gezogene Flanke ist eine ideale Vorlage für Ulf Kirsten. Mit Anlauf wuchtet er den Ball ins Gehäuse.



7 Die wütenden Sturmläufe der Griechen in den letzten Minuten bringen nichts mehr ein. Deutschland gewinnt glücklich mit 2:1.



Sportspiel für Playstation | Eine heile Fußballwelt: Deisler dribbelt, Ziege flankt, und Bierhoff köpft Tore

INSTALLATION

Wie man ein Spiel auf Playstation installiert, lesen Sie auf Seite 170.

INHALT

Unter Rudi Völler hat die deutsche Nationalmannschaft zwar ganz schön gepunktet. Aber vielleicht können Sie „Tante Käthe" in punkto Spielkultur doch etwas vormachen. Hier haben Sie die Chance dazu.

54 National- und 24 Vereinsmannschaften stehen zur Auswahl. Die Aufstellungen sind in den meisten Fällen korrekt, wenn auch veraltet. So laufen für Deutschland etwa die seit langem aussortierten Matthäus und Schneider auf. Auffällig sind auch die vielen falsch geschriebenen Namen (Zeige statt Ziege) und andere grobe Ungenauigkeiten. Das holländische Tor hütet beispielsweise Feyenoords Stürmer Peter van Vossen. Bei anderen Teams, wie der brasilianischen Nationalmannschaft oder Bayern München, stimmt nicht ein einziger Spielername. Das auf der Verpackung abgegebene Versprechen „Jetzt mit echten Spielernamen" ist mehr frommer Wunsch als Realität, was zu einer Abwertung des Testergebnisses führt. Immerhin ist es möglich, die Spielernamen zu korrigieren und abzuspeichern.

Die professionellen Balltreter treten in Meisterligen und Pokalturnieren gegeneinander an. So können etwa Europa-, Afrika- und Weltmeisterschaft ausgespielt werden.

Die Einflussmöglichkeiten auf die Spielstrategie sind enorm. Jedem einzelnen Spieler kann eine Aufgabe, wie etwa die Manndeckung eines starken Gegenspielers oder das Ausführen von Freistößen oder Eckbällen, zugeordnet werden. Ohne den Spielverlauf zu unterbrechen, können Sie von Abseitsfalle auf Konter umschalten und den Libero auflösen.

BEDIENUNG

Nach der Eingewöhnungsphase haben Sie mit nur wenigen Tastaturbefehlen die volle Kontrolle über das Geschehen auf dem Platz. So können Pässe etwa in jeder denkbaren Weise – kurz, scharf, in den Lauf oder gelupft – gespielt werden. Die Mitspieler gehen dem Ball meist geschickt entgegen. Nur gelegentlich müssen Sie per Tastendruck zu einem anderen Spieler wechseln, wenn die automatische Umschaltung (Sie steuern immer den Spieler, der dem Ball am nächsten ist) nicht optimal ist. Die Komplexität der Steuerung ist derart herausragend, dass Sie auch nach Wochen intensiven Spielens neue Aktionsmöglichkeiten entdecken. Ihrer Kreativität sind kei-



[1]sprich: „Ei-Ess-Ess Pro Welluhschn"

ne Grenzen gesetzt. Nur der Spieleinstieg ist etwa aufgrund fehlender Zielhilfen bei Standardsituationen nicht ganz einfach.

Bewegungsabläufen. Dazu gehören etwa spektakuläre Flugkopfbälle und dramatische Stürze mit anschließendem Abrollen des Spielers. Auch spielerische Neuerungen erhöhen den Realitätsgrad: Angesetzte Schüsse lassen sich abbrechen, womit nun auch Täuschungsmanöver vor dem gegnerischen Tor möglich sind. Es werden schwere und leichte Verletzungen unterschieden, bei denen der gefoulte Spieler nach einigen Minuten sein volles Leistungsvermögen wiedererlangt. Testurteil: „gut".

URTEIL

Die Fortsetzung von „ISS Pro Evolution" (siehe Test in Heft 4/2000) bietet nur geringe Verbesserungen zum grandiosen Vorgänger. Auffällig ist die etwas aufwendigere Grafik mit weniger kantigen Spielerfiguren und vielfältigeren



Ein holländischer Spieler stoppt den Ball elegant im Flug.

GETESTET MIT
Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



ISS Pro Evolution 2

Hersteller: Konami

Auch für **PC mit Win 95/98**	nein
Auch für **Playstation 2**	Playstation-Version verwendbar
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%**		**1,69**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	herausragend	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	hochintelligent	1,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	069/98557388 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konami-europe.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557320 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557377 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**4,15**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Englisch	6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
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%**		**2,43**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja[2]	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%**		**3,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	80 Mannschaften	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,15**
Abwertung		teilweise falsche Spielernamen	**+0,10**
TESTERGEBNIS		**gut** ←	**2,25**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		65 Mark (Planet Media, München, 089/35652170	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,25 x 90 = 202,50 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2]Einstellung umständlich, daher Abwertung auf Note 6.

SPIELDETAILS



Für einen Turniersieg gibt es natürlich auch einen Pokal. Hier feiert die Mannschaft von Marokko den Gewinn der Afrika-Meisterschaft.



Roberto Carlos nimmt vor Freistößen sehr langen Anlauf.



Auch eine Europa- und eine Weltauswahl treten an.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1: Sprinten
✕: Passen
■: Schießen
●: Flanken

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn eines Rennens wählen Sie aus den elf Rennteams Ihren Lieblingsfahrer, zum Beispiel Michael Schumacher.



2 Vor dem Hauptrennen stehen Testläufe und Qualifikationsrunden auf dem Plan. Ihr Wagen verlässt die Boxengasse automatisch.



3 Die Qualifikation war ein Riesenerfolg. Im ersten Rennen in Melbourne, Australien, starten Sie aus der ersten Reihe.



4 Gut weggekommen – aber dann verrät ein Blick nach hinten: Das Verfolgerfeld ist verdammt nah dran. Jetzt nicht die Nerven verlieren.



5 Pech! Nach einem missglückten Überholmanöver kommt es zur Kollision mit Jean Alesi, dann geht's ab ins Kiesbett. Das kostet Zeit und macht einen Boxenstopp unausweichlich. Über Funk wird das Team informiert. Das grüne Fahrzeugsymbol (Kreis) signalisiert: Die Box ist frei.



6 Glücklicherweise war der Boxenstopp ohnehin fällig. Der Wagen wird betankt, frische Reifen werden aufgezogen, der Schaden behoben.



7 Dank einer erstklassigen Boxentruppe und etwas Glück schafft es Schumi doch noch aufs Siegertreppchen – genau wie im März 2001.



mel Eins 2001

Rennspiel für Playstation 2 | In Ihrem Lieblingsrennstall läuft momentan nichts nach Plan? Dann greifen Sie doch selbst ins aktuelle Saisongeschehen ein!

INSTALLATION

Die Installation eines Spiels auf der Playstation 2 läuft so schnell und reibungslos ab wie ein guter Boxenstopp. Sollten dennoch Probleme auftreten, so schlagen Sie einfach auf Seite 170 nach.

INHALT

Die laufende Formel-Eins-WM ist erst wenige Rennen jung, da kommt auch schon das erste Spiel mit der aktuellen Lizenz auf den hart umkämpften Markt. Sämtliche 17 Rennstrecken, von Melbourne bis Suzuka, sind dabei, ebenso die elf Rennteams mit ihren 22 Fahrern.

Sie gehören zu den Fans des amtierenden Weltmeisters Michael Schumacher? Na, dann tauschen Sie mal flugs die rote Kappe gegen den Sturzhelm, und ab in den Ferrari. Oder trauern Sie mit Mika Häkkinen wegen der verpassten Chancen im letzten Jahr? Dann holen Sie sich einen Silberpfeil aus der Garage. Das Team ist letzten Endes Nebensache, Spaß am Motorsport genügt, um dieses Spiel zu mögen.

Wer sich in den Rennzirkus stürzen will, sollte

Formel Eins 2001 FORTSETZUNG

sich zunächst für einen der vier vorgegebenen Schwierigkeitsgrade entscheiden: Anfänger, Amateur, Fortgeschrittener oder Profi. Je niedriger die Hürde, desto mehr Fahrhilfen stehen auf Wunsch im Rennen zur Verfügung. Das geht von der Anti-Blockier-Bremse ABS über eine Traktionskontrolle, die das Durchdrehen der Reifen verhindert, bis hin zu optischen Warnungen vor Tücken der Strecke. Auch sollten vor dem ersten Start die Einstellungen des Wagens überprüft werden. Es bleibt dabei ganz Ihnen überlassen, ob Regelverstöße geahndet werden, Reifen verschleißen oder mechanische Schäden am Fahrzeug zu einem frühzeitigen Ausfall führen können. Auch lässt sich einstellen, ob ein Rennen über die gesamte Länge gehen oder nur einen Bruchteil der Volldistanz umfassen soll. Schließlich können Sie das Wetter von Sonnenschein bis Wolkenbruch selbst bestimmen. Oder sich auf die Vorhersage verlassen …

Dann steht dem ersten Rennen in der Rolle Ihres Lieblingspiloten nichts mehr im Wege. Sie können Testfahrten, Einzelrennen und Zeitfahrten absolvieren oder sich ganz einfach genüsslich zurücklehnen und den Formel-Eins-Zirkus als Zuschauer beobachten. Es spricht aber auch nichts dagegen, sich gleich an die WM zu wagen. Vier freie Trainingsläufe pro Rennen lassen im Bedarfsfall genügend Zeit, um Strecken und Auto ausgiebig zu testen. Die technischen Voreinstellungen der Wagen reichen im Grunde zum Fahren aus, lassen sich aber auch bis ins Detail den eigenen Vorlieben anpassen. Die in der anschließenden Qualifikation gefahrenen Zeiten entscheiden über den Startplatz im Rennen – und der hat bekanntlich direkten Einfluss auf die Chance, in die Punkteränge zu düsen.

Doch selbst eine Position im Mittelfeld kann durch sauberen Start, solide Fahrweise und eine angepasste Boxenstrategie noch in einen Platz auf dem Siegertreppchen verwandelt werden.

BEDIENUNG

Die Steuerung der Kraftpakete geht mit dem Mini-Steuerknüppel erstaunlich gut von der Hand. Wer möchte, kann sowohl die Lenkung als auch Gas und Bremse komplett analog bedienen. Im Gegensatz zur digitalen Steuerung per Steuerkreuz und Knöpfen ist damit wohldosiertes Beschleunigen möglich. Auch die Vibrationseffekte können überzeugen. Rempler und Ausflüge in die Botanik werden durch dezentes Rütteln der Spieletastatur rückgemeldet. Besonders gelungen: Boxenstopps müssen Sie zunächst durch Drücken der Select-Taste ankündigen. Ihr Team hält dann über Funk mit Ihnen Rücksprache und informiert Sie darüber, ob die Box frei ist.

URTEIL

Die beigelegte Video-DVD S.194 mit den Höhepunkten sämtlicher Rennen der letzten Saison macht es deutlich: Dieses Spiel richtet sich an alle wahren Fans der Königsklasse des Motorsports. Doch auch Einsteiger kommen voll auf Ihre Kosten, sofern sie die Vorgaben des Spiels übernehmen. Erstmals werden die technischen Möglichkeiten der Playstation 2 mit einem Renntitel angedeutet. Das Bildschirmflimmern der frühen Spiele gehört nun endlich der Vergangenheit an, Wetter- und Lichtverhältnisse sehen fast aus wie im Sportfernsehen. Strecken und Fahrzeuge sind bis ins Detail den realen Vorbildern nachempfunden. Auch die gelungenen Wiederholungen und professionellen Kommentare der Sportreporter kommen dem Niveau einer guten Fernsehübertragung sehr nahe. Das Tempogefühl leidet selbst dann nicht, wenn alle 22 Fahrzeuge dicht gedrängt im Pulk fahren. Und die Ladezeiten halten sich in Grenzen. Einzig eine Speichermöglichkeit während eines laufenden Rennen hat die Redaktion vermisst.

Dass Unfälle mit Kontrahenten recht glimpflich verlaufen, während Kontakte mit der Streckenbegrenzung gewöhnlich zu Radverlusten und damit zum Aus führen, ist zwar etwas unrealistisch, stört aber nicht wirklich. Und obwohl Sie Duelle zu Zweit nur gegen sechs weitere, computergesteuerte Fahrer ausfechten können, ist diese Spielvariante einer der Höhepunkte in einem überaus „guten" Spiel.

GETESTET MIT **Playstation2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Formel Eins 2001

Hersteller: Sony

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,77**
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%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/766977 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.scee.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/4330 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/433555 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,26**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	22 Fahrer, 17 Strecken	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Lenkrad, Spieletastatur (analog, digital)	2,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keine	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,02**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	-0,10
		Video-DVD mit Höhepunkten der Saison 2000	-0,30
TESTERGEBNIS		gut	1,62
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		120 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		kein günstigeres Angebot bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,62 x 120 = 194,40 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Fahrhilfen (Kreis) helfen beim Einschätzen von Kurven.



Schäden am Fahrzeug werden realistisch dargestellt.



Regen und Gischt sind sehr schön in Szene gesetzt.



Rennen zu Zweit am geteilten Bildschirm.



Die Werkstatt-Menüpunkte sind eher einfach gestrickt.



Frühstart: Schwarze Flaggen (Kreis) bedeuten Zeitstrafe!

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Fahrzeug beschleunigen
■: Fahrzeug abbremsen
▲: Die Perspektive verändern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

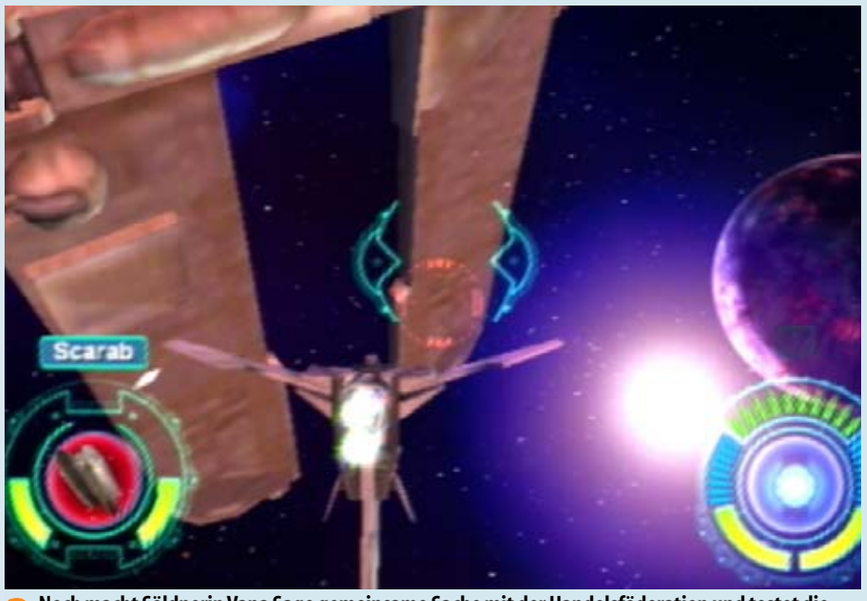
SPIELVERLAUF



1 Auf dem Trainingsgelände von Naboo muss Rhys Dallows seine Flugkünste unter Beweis stellen. Hier geht's durch eine enge Schlucht.



2 Bei ihrem ersten Einsatz als Geleitschutz der Königin werden Rhys und seine Kollegen hinterrücks von feindlichen Schiffen attackiert.



3 Noch macht Söldnerin Vana Sage gemeinsame Sache mit der Handelsföderation und testet die Kampfeigenschaften der Scarab-Raumjäger. Doch das Blatt wendet sich, als es über Funk zu Vertragsunstimmigkeiten kommt. Prompt wechselt Vana die Seiten und kämpft gegen die Föderation.



4 Auf dem Planeten Eos entdeckt Vana einen geheimen Stützpunkt der Handelsföderation und zerstört dessen Schildgeneratoren.



5 Nun schaltet sich auch Piratenkapitän Nym in den Kampf ein. Seine Truppe überfällt einen Konvoi der Handelsföderation.



6 Nym hält den Luftraum über Lok frei, während seine Kollegen einen notgelandeten Superfrachter mit wertvoller Ware plündern.



7 Die Föderation schlägt zurück: Die Basis der Piraten auf Lok wird angegriffen. Jetzt muss Nym mit aller Kraft um sein Leben kämpfen.



Star Starfi

Actionspiel für Playstation 2 | Da brennt die Luft: drei Kampfpiloten gegen die mächtige Handelsföderation

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Playstation 2 installieren, lesen Sie in diesem Heft auf Seite 170.

INHALT

Die erste Episode der Reihe „Krieg der Sterne" wird hier aus anderen Blickwinkeln als im Kinofilm erzählt. Zunächst verfolgen Sie das Schicksal des jungen Piloten Rhys Dallows[2], der zum Schutz der Königin von Naboo[3] abkommandiert wurde. Seitdem Naboo von der hochgerüsteten Handelsföderation bedroht wird, ist größte Alarmbereitschaft angesagt. Immer wieder werden die königlichen Truppen in wilde Weltraumschlachten verwickelt. Ihre zahlenmäßige Unterlegenheit müssen die harten Jungs mit Mut und Geschick wettmachen.

Immerhin haben die „Guten" einige schlagkräftige Sympathisanten auf ihrer Seite. Da gibt es etwa die Söldnerin Vana Sage[4], die von der Föderation hintergangen wurde und nun auf der Seite des Volkes von Naboo kämpft. Der dritte Held ist der Piratenkapitän und Schmuggler Nym, der in der imperialen Föderation einen natürlichen Feind seiner illegalen Aktivitäten sieht.

Im Spielverlauf schlüpfen Sie je nach Aufgabe automatisch in die Rolle eines dieser drei Piloten. Deren Raumschiffe unterscheiden sich in Flugverhalten und Bewaffnung. Die Einsatzgebiete sind teils im Weltraum, teils auf fremden Planeten angesiedelt. Mal sind Schiffe zu eskortieren, mal ein gegnerischer Schutzschild zu sabotieren. Oder Sie schießen einfach nur angreifende Schiffe ab. Durch das Erfüllen von Bonusaufgaben, etwa das Einhalten

[2] sprich: „Reis Dellohs" [3] sprich: „Näbuh" [4] sprich: „Wähna Seehdsch"



Wars ghter[1]

[1] spricht „Ssstar Wohrs Ssstarfeiter"

eines Zeitlimits, qualifizieren Sie sich für spezielle Sonderaufgaben. Auf diese Weise sollten Sie der Föderation gehöriges Kopfzerbrechen bereiten.

BEDIENUNG

Kaum zu glauben, wie präzise sich so ein Raumgleiter mit einer irdischen Spieletastatur kontrollieren lässt. Mit dem linken Steuerknüppel wird gelenkt, mit dem rechten das Schiff seitlich gerollt. Mit etwas Fingerspitzengefühl können Sie sich somit völlig frei in den Weiten des Alls bewegen. Das Zielsystem nimmt den nächsten Gegner automatisch ins Visier. Er wird dann durch einen auffälligen roten Kreis markiert, und Sie können ihn kaum noch aus den Augen verlieren. Spieler mit ruhigem Händchen nehmen ihre Gegner aus großer Distanz per Scharfschützen-Perspektive aufs Korn. Alle zur Verfügung stehenden Steuerungsbefehle im Gefecht richtig einsetzen zu können, erfordert aber viel Übung. Profis geben etwa ihren Flügelleuten per Steuerkreuz Befehle, zum Beispiel „Schütze mein Ziel".

URTEIL

Hier wird auf alles geballert, was sich bewegt. Pulverisieren Sie einfach sämtliche Objekte, die das Zielsuchsystem ins Visier nimmt, und der Sieg ist Ihnen sicher. Die leicht verdauliche Action kommt ganz ohne taktische Elemente aus, ist jedoch ein nervenaufreibender und kurzweiliger Reaktionstest. Dazu tragen auch der antreibende Funkverkehr mit den Flügelleuten und die ansehnliche Szenerie bei. Zwar lassen die kargen Planetenoberflächen schmückende Details – etwa Vegetation – missen, doch schroffe Felsformationen und die gleißenden Explosionen im All sind eine tolle Entschädigung für alle Sternenkrieger. Testurteil: „gut".

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Wars Starfighter

Hersteller: Electronic Arts

Auch für **PC mit Win 95/98**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Altersempfehlung	ab 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%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	noch akzeptabel	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig	4,00
Spannung	3%	mäßig	4,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**5,33**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.lucasarts.com)	5,00
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%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	16 Spielstufen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,36**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**- 0,10**
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,26**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**120 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		**Kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,26 x 120 = 271,20 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



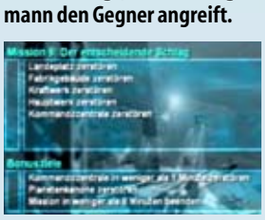
Sie haben stets die Schildstärke der Gegner im Blick.



Der Blitz zeigt, dass ein Flügelmann den Gegner angreift.



Sind bestimmte Ziele erreicht, gibt es Extra-Aufgaben.



Vor dem Start werden Missions- und Bonusziele angezeigt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R2: Beschleunigen
L2: Abbremsen
✕: Schießen
▲: Gegner ins Visier nehmen

SPIELVERLAUF



1 Zuerst wird eine Karte gezogen. Sie können sich auch „blind" bei den Kartenstapeln der Mitspieler bedienen, allerdings auf eigenes Risiko.



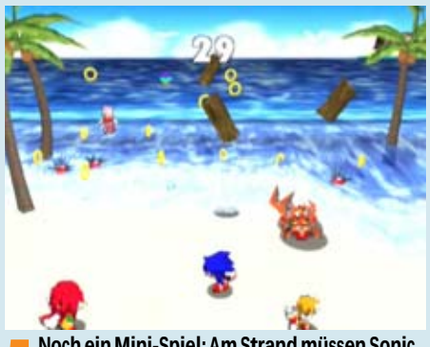
2 Sonic (Kreis) bewegt sich entsprechend der gezogenen Karte über das Spielbrett und landet auf einem Fragezeichen-Feld.



3 Überraschung: Unter dem Fragezeichen-Feld verbarg sich ein Mini-Spiel. Der Spieler kann durch Bewegen der Kugel (Kreis) das knallbunte Labyrinth in alle Richtungen kippen. Seine Aufgabe ist, die anderen Spielfiguren in das Loch in der Mitte zu bugsieren.



4 Beim nächsten Mini-Spiel hüpfen die vier „Helden" so lange auf Trampolins herum, bis sie durch eines davon durchbrechen.



5 Noch ein Mini-Spiel: Am Strand müssen Sonic und seine Kumpel vor den herannahenden Wellen flüchten und dabei Ringe einsammeln.



6 Der Fuchs Tails benutzt seinen Schwanz wie einen Hubschrauberpropeller und schwebt dem nächsten Edelstein entgegen.



7 Ein gefährliches Monster bewacht den Edelstein. Der brave Tails muss es im Kartenspiel besiegen, um den Stein zu bekommen.

SONIC SHUFFLE

Brettspiel für Dreamcast | Igel ärgere dich nicht, sondern sammle fleißig Edelsteine ein

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Konsole Dreamcast installieren, lesen Sie auf Seite 170.

INHALT

Brettspiele sind für gewöhnlich eine geruhsame Angelegenheit. Doch wenn ein verrückter Wissenschaftler die Welt des pfeilschnellen Igels Sonic auf den Kopf stellt, darf man sich auf mehr als eine Runde Halma gefasst machen. Sonic und seine Freunde wollen natürlich die Ordnung wieder herstellen. Das geht nur, indem sie die Edelsteine einsammeln, deren Macht die Welt zusammenhält.

Das Abenteuer geht auf einem Spielbrett ab, über das sich die Helden entsprechend dem Wert einer zuvor gezogenen Karte bewegen. Beim Betreten bestimmter Felder werden verschiedene Ereignisse ausgelöst. Landet Ihre Spielfigur auf einem blauen Ringfeld, erhalten Sie drei Ringe, die auch als Einsatz in den Mini-Spielen dienen. Auf einem roten Ringfeld verlieren Sie drei der Kraft spendenden Schmuckstücke.

Einer der 49 verschiedenen Wettkämpfe wird gestartet, sobald eine Figur ein Ereignisfeld betritt. Dann kommt mit einem Schlag Leben ins Spiel, denn jetzt heißt es: jeder gegen jeden. Dann müssen etwa Pappkameraden in einer Westernstadt abgeschossen werden. Natürlich nur die Banditen. Für erschossene Zivilisten gibt es Punktabzug. Oder die vier Spieler rennen über eine halb zerstörte Brücke der rettenden Insel entgegen. Wer ins Wasser fällt, hat verloren. In anderen Geschicklichkeitstests spielen Sie



Die vier Edelsteinsammler:
1 Der kleine Fuchs Tails[2] kann auch fliegen. **2** Knuckles[3] überklettert Hindernisse auf dem Spielbrett einfach. **3** Amy[4] ist Sonics Freundin. **4** Sonic, der schnellste Igel der Welt.

2 sprich: „Tails" 3 sprich: „Nackels" 4 sprich: „Aimi"

IC FFLE[1]

[1]sprich: „Ssonnick Schaffel"

beispielsweise Fangen, springen auf dem Trampolin oder weichen den Wellen am Strand aus. Für einen Sieg gibt was? Natürlich wiederum Ringe.

Neben Ereignisfeldern gibt's auch Kampffelder auf dem Spielbrett. Wer so eins erreicht, muss gegen ein Monster antreten. Dabei ist aber kein Geschick, sondern lediglich Glück gefragt. Wer die höhere Karte zieht, gewinnt. Der Sieger bekommt ein Kraftjuwel, mit dem er seinen Mitspielern etwa Steine in den Weg legen oder sich selber Vorteile beim Marsch zum nächsten Edelstein verschaffen kann. Wer die meisten davon eingesammelt hat, ist der glückliche Gewinner.



BEDIENUNG

Da die Steuerung jedes Mini-Spiels vor dessen Austragung erklärt wird, findet man sich sehr schnell zurecht. Dazu werden meist nur der Steuerknüppel und eine weitere Taste benötigt. Einfacher geht es eigentlich nicht. Trotzdem ist es in dem knallbunten Durcheinander eine Kunst, seine Spielfigur im Auge zu behalten.

URTEIL

Das Herz dieses Brettspiels sind die Mini-Spiele, die speziell mit mehreren Mitspielern zu Höchstleistungen anspornen. Da 49 verschiedene Spielchen zur Auswahl stehen, kommt so schnell keine Langeweile auf. Das um amüsante Geschicklichkeitsübungen herum gestrickte Brettspiel kann aber wegen seines vertrackten Regelwerkes keine Begeisterungsstürme auslösen. Die Jagd nach den Edelsteinen ist weniger motivierend, als das nächste Ereignisfeld anzusteuern und sich überraschen zu lassen. Da die erschreckend bunte, aber detailarme Grafik zudem viele Wünsche offen lässt, reicht es nur zu einem „befriedigenden" Testurteil.

GETESTET MIT

Dreamcast

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Sonic Shuffle

Hersteller: Sega

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

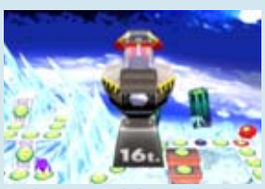
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,29**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	unsinnig	6,00
Spannung	3%	mäßig	4,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**3,15**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01803/000410 (0,18 DM/Min.)	1,72
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%**		**4,15**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Englisch	6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	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%**		**2,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	vier Spielfiguren, fünf Spielbretter	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,05**
Aufwertung		60-Hertz-Bilddarstellung möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		befriedigend ←	**2,95**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		50 Mark (Planet Media, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,95 x 90 = 265,50 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

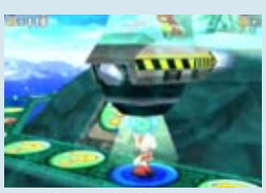
SPIELDETAILS



Das Roulette entscheidet, mit wem Sie das Feld tauschen.



Schlechten Spielern fällt ein Tonnengewicht auf den Kopf.

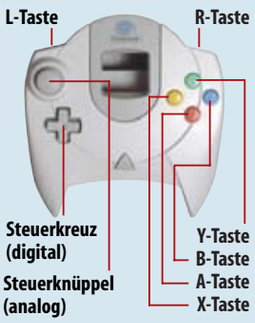


Der Wissenschaftler tarnt die Spielfelder mit Fragezeichen.



Ein Ereignis: Raten Sie, wo der Zauberer die Karte versteckt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Die Steuerung der einzelnen Mini-Spiele ist unterschiedlich und wird jeweils vor Spielbeginn erklärt.

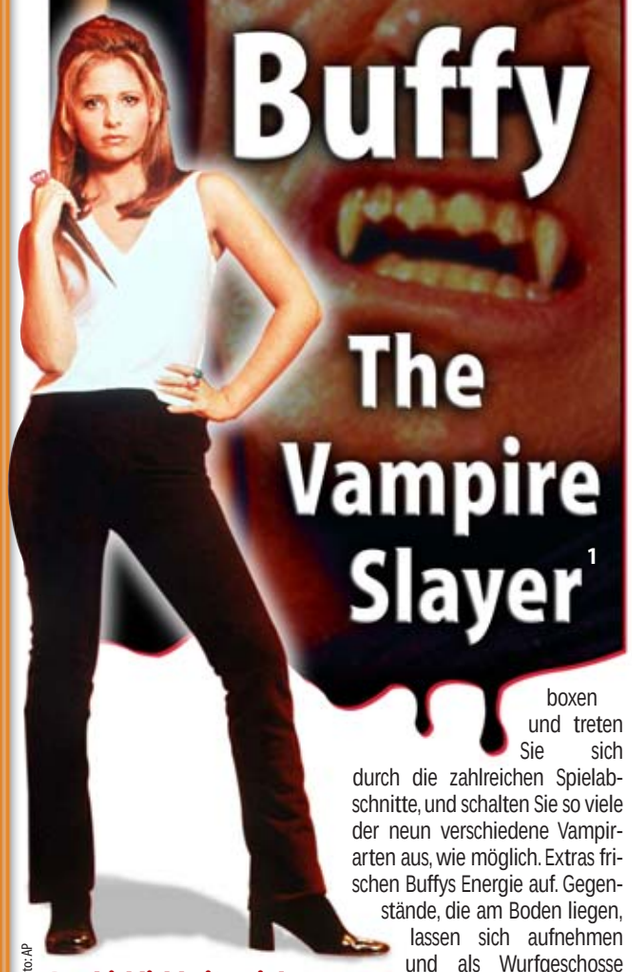


Foto: AP

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Color | Mit der hübschen Buffy Jagd auf hässliche Vampire

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Color installieren, lesen Sie auf Seite 170.

INHALT

Freunde der amerikanischen Gruselserie „Buffy – Im Bann der Dämonen“ dürfen sich freuen: Endlich können Sie die Abenteuer der mutigen Buffy Summers nachspielen. Als Gesandte einer alten Prophezeiung ist Buffy die einzige, die die Menschen vor den Mächten der Dunkelheit schützen kann. Na – denn mal los: Übernehmen Sie die Rolle der unerschrockenen Heldin des Lichts. Vor und nach jedem Spielabschnitt treiben kurze Dialoge im Comic-Stil die Handlung voran. Leider sind die Sprechblasen komplett englisch, doch für das Spielverständnis auch nicht unbedingt erforderlich. Es geht sowieso nur um eines: Schlagen, boxen und treten Sie sich durch die zahlreichen Spielabschnitte, und schalten Sie so viele der neun verschiedene Vampirarten aus, wie möglich. Extras frischen Buffys Energie auf. Gegenstände, die am Boden liegen, lassen sich aufnehmen und als Wurfgeschosse verwenden. Passwörter am Ende jedes Spielabschnitts ermöglichen einen Neustart der jeweiligen Stufe – falls Buffy doch mal das Zeitliche segnen sollte, lässt sie sich so also jederzeit wieder zum Leben erwecken.

BEDIENUNG

Buffy teilt Tritte und Schläge in bester Kung-Fu-Manier aus. Sie springt, kann gegnerische Attacken abblocken oder Angriffen durch elegante Seitwärtsrollen ausweichen. Sobald ein Vampir geschwächt ist, bleibt er reglos am Boden liegen. Dann sind noch einige Sekunden Zeit, die Kreatur zu „pfählen“.

URTEIL

Spiel und Serie haben eines gemeinsam: eine gehörige Portion Gewalt. Daher gehört dieses Spiel nicht in die Hände von Kindern unter 12. Die grafische Darstellung des Pfählens der Vampire ist einfach nichts für Kinder. Jugendliche, die nach explosiver Action für Ihren Gameboy Color suchen, sind da wohl eher angesprochen. Note: „befriedigend“.

SPIELDETAILS



Bild links: Extras, wie diese Coladose, versorgen Buffy mit Energie.



Bild rechts: Im Spiel spricht Buffy per Sprechblase.

GETESTET MIT

Gameboy Color

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Buffy The Vampire Slayer

Hersteller: THQ Deutschland

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,15**
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%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	nicht überzeugend	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig	4,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/605511 (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%**		**4,15**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Englisch	6,00
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%**		**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%**		**4,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	13 Spielstufen, 9 Vampirarten	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	mit Passwort	4,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,97**
Auf-/Abwertung			

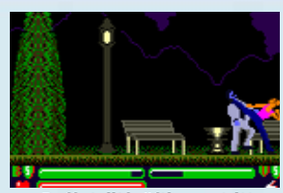
TESTERGEBNIS	befriedigend ausreichend	**2,97**
PREIS/LEISTUNG		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	70 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)	Kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,97 x 70 = 207,90 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Ein netter Plausch zu Beginn – leider auf Englisch.



2 Buffy teilt kräftig aus, tritt und schlägt im Kung-Fu-Stil.



3 Ist der Vampir besiegt, muss er „gepfählt“ werden.



4 Jeder Gegenstand eignet sich als Wurfgeschoss (Kreis).



5 Wenn Buffy zu Boden geht, beißen die Vampire zu.



6 Nach jeder Spielstufe gibt's ein Passwort zum Neustart.

1 sprich: „Baffi se Wämmpeier Släier“

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Color | Geben Sie der Hexe eins auf die Hucke – mit Geduld, Geschick und auch viel Spucke!

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Color installieren, lesen Sie auf Seite 170.

INHALT

Könige werden ja des Öfteren Opfer heimtückischer Intrigen. Die wenigsten jedoch haben dabei derartiges Glück im Unglück wie König Kusco. Ein Mordanschlag auf ihn geht nämlich buchstäblich tierisch in die Hose. Statt sein Dasein im Reich der Toten fristen zu müssen, findet sich Kusco als sabberndes Lama auf einem Dorfkarren wieder: Ihr Auftritt in „Ein Königreich für ein Lama“, dem Spiel zum gleichnamigen Disney-Film. Ihr Ziel ist, der Hexe und Alchimistin Isma den Palast wieder abzuknöpfen und Ihren Thron zurückzuerobern – und zwar in menschlicher Gestalt. Dazu hüpfen Sie durch diverse Spielwelten von Plattform zu Plattform, über giftige Tiere und gefräßige Pflanzen. Immer auf der Suche nach Freund Patcha, der Sie zum rettenden Ausgang führt. Oft müssen Sie unter Zeitdruck eine zuvor per Schalter geöffnete Tür erreichen, bevor die sich wieder schließt. Gegen die meisten Gegner können Sie sich per Kopfnuss oder – schließlich sind Sie ein Lama – mit einem fetten Rotzball zur Wehr setzen.



Gestatten: Kusco, das majestätischste aller Lamas.

BEDIENUNG

Die Kontrolle des Lamas ist kinderleicht. Auch kompliziertere Sprung-Spuck-Kombinationen können Sie mit etwas Übung meistern. Allerdings sind zielsichere Sprünge gefragt. Das ist besonders unter Zeitdruck knifflig – nicht selten machen Sie Bekanntschaft mit Abgründen und Widersachern, die Sie im Eifer des Gefechts übersehen haben.

URTEIL

Wer erwartet, dass Ein Königreich für ein Lama auf dem Gameboy genauso toll rüberkommt wie im Kino, wird enttäuscht. Das Spielprinzip ist nicht neu und wurde kaum mit frischen Ideen aufgepeppt. Es ist auf Dauer zum Gähnen langweilig. Ärgerlich: Tritt etwa nach dem Scheitern gegen einen harten Zwischengegner der endgültige Todesfall ein, so müssen Sie sich noch einmal durch den Spielabschnitt quälen. Das setzt dem Lama-Drama die Krone auf. Ein Königreich für mehr Spielwitz und weniger Frust! Weil sich das Spiel wahrlich nicht königlich präsentiert, bleibt als Note nur ein „befriedigend“.

GETESTET MIT
Gameboy Color

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Ein Königreich für ein Lama

Hersteller: Ubi Soft
Version: 1.0

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein[1]
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98**	nein[1]
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,87**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	sehr gering	5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	nervend	5,00
Geräusche	3%	nicht überzeugend	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	fehlen	6,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig	4,00
Spannung	3%	mäßig	4,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig	5,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
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%**		**2,26**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**4,57**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	acht Spielstufen mit jeweils drei Spielabschnitten	4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,07**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend ausreichend**	**3,07**
PREIS/LEISTUNG			
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		70 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		Kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,07 x 70 = 214,90 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern [1]Es gibt ein Spiel gleichen Namens für Playstation und PC (Vertrieb über Disney Interactive)

SPIELDETAILS



Herabfallende Tropfen frischen den Speichelvorrat auf.

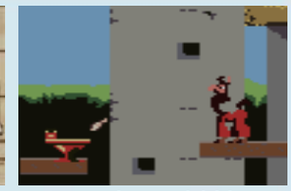


In den Vasen verbergen sich unter anderem Extraleben.

SPIELVERLAUF



1 Schriftrollen mit Hieroglyphen geben nützliche Tipps.



2 Etwa, wie man zielsicher auf einen Schalter spuckt.



3 Jetzt aber hurtig – die Tür ist nur für kurze Zeit offen.



4 Am Ende der Spielstufe wartet der rettende Patcha.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Actionspiel für Gameboy Color | Weg mit dem Federvieh! Freie Sicht auf den Abendhimmel!

INSTALLATION

Wie man ein Spiel auf Gameboy Color installiert, lesen Sie auf Seite 172.

INHALT

Das Ziel ist klar: Es geht wieder dem gemeinen Moorhuhn an den Kragen. 90 Sekunden haben Sie Zeit, um das Geflügel vom Himmel zu holen. Weit entfernte Hühner bringen mehr Punkte als dümmere Exemplare, die direkt vor Ihrer Nase auftauchen. Außer der „normalen" Hühnerjagd stehen noch drei weitere Spielvarianten auf dem Programm. Bei „Spinnen spinnen" geht es darum, die winzigen achtbeinigen Gesellen, die sich an ihren Fäden von einem Ast abseilen, zu treffen und auf diese Weise in Bewegung zu halten. Hängen die Spinnen zu lange still herum, geht das Spiel verloren. „Hau das Huhn" ist eine leicht variierte 90-sekündige Hühnerjagd, bei der die Vögel plötzlich hinter Steinen und Büschen hervorlugen. Außerdem können sie noch zur tierfreundlichen Jagd auf die „Moorballons" starten. Es wird auf Ballons geschossen, wobei die Farbe, die das Zeitkonto auffüllt, in regelmäßigen Abständen wechselt.

BEDIENUNG

Das Zielen mit Hilfe des Steuerkreuzes gelingt zwar lange nicht so präzise wie mit der Maus am PC. Doch die Bewegungen des Zielkreuzes sind sehr ruhig und lassen sich daher leicht korrigieren. Zwei weit voneinander entfernt fliegende Hühner schnell nacheinander zu treffen, ist allerdings kaum möglich. Sie sollten daher stets das nächstgelegene Ziel ansteuern.

URTEIL

Die Moorhuhnjagd ist und bleibt ein kurzweiliger Spaß für zwischendurch. Dank der neuen Spielvarianten wird immerhin ein Mindestmaß an Abwechslung geboten, die den Verkaufspreis von 70 Mark allerdings auch nicht rechtfertigen kann. Es liegt in der Natur des Gameboys, dass Sie mit einer deutlich gröberen Grafik und einer ungenaueren Steuerung als bei der Original-Moorhuhnjagd für den PC vorlieb nehmen müssen. Testurteil: „befriedigend".

SPIELDETAILS



Bild links: Sonderziele, wie dieser Frosch, bringen Extrapunkte.



Bild rechts: Ein Treffer in den Kirchturm wird mit Punktabzug bestraft.

GETESTET MIT
Gameboy Color

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Moorhuhn 2 Die Jagd geht weiter

Hersteller: Ravensburger Interactive

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	ja
Auch für **Playstation 2**	Playstation-Version verwendbar
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98**	ja (Test in Ausgabe 10/2000)
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,52**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	unrealistisch	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	nutzlos	6,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (mit Schwächen)	4,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	mäßig	4,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	dumm	5,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0751/8619-44 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ravensburger.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0751/860 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0751/861941 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp	4,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**4,57**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**3,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	vier Spielvarianten	4,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,95**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend ausreichend**	**2,95**
PREIS/LEISTUNG			
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		70 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im April fand*)		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,95 x 70 = 206,50 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Prächtiges Jagdwetter: Die Hühner fliegen tief.



2 Schießen Sie auch mal auf die Spinne im Baum (Kreis).



3 Besonders freche Hühner verstecken sich im Gras.



4 Nur Treffer auf rote Ballons bringen wertvolle Extrazeit.



5 Halten Sie die Spinnen (Kreise) mit Treffern in Bewegung.



6 Die besten Schützen können sich in die Rangliste eintragen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Rail Tyco

Simulationsspiel für PC | Überziehen Sie die Welt mit dem technischen Fortschritt von damals – bauen Sie Eisenbahnen auf allen Kontinenten

INSTALLATION

Öffnen Sie vorsichtig die Kohlenluke, auch CD-ROM-Laufwerk genannt, und schippen Sie eine ordentliche Ladung Brennstoff hinein – nämlich die Spiel-CD- ROM. Betriebsanleitung und Dienstvorschrift finden Sie auf Seite 170.

INHALT

Wer träumte als kleines Kind nicht davon, einmal Lokführer zu werden? Nun, dieser Wunsch wird Ihnen hier nicht erfüllt, doch dürfen Sie in diesem Spiel gar Direktor einer Eisenbahngesellschaft werden.

Legen Sie Hunderte Kilometer Schienen durch Wüsten und Gebirge, bauen Sie Bahnhöfe an Waldsiedlungen und Metropolen, verlegen Sie einträgliche Strecken zwischen diesen Stationen. Auf zwölf Karten und in sechs spannenden Szenarien können Sie sich alleine oder gegen andere Bahnbarone behaupten.

Mit der Zeit kommen immer neue Rohstoffe, Fabriken und, natürlich, Züge ins Spiel. Sobald das erste Geld in die Firmenkasse fließt, müssen Sie Ihr Netz entweder erweitern oder modernisieren. Sind Ihre Strecken eigentlich schon elektrifiziert?

Oder Sie investieren in Immobilien und Industriebetriebe. Manche Fabriken machen riesige Gewinne, mit denen Sie schließlich jedes einzelne Geschäft auf der Landkarte kaufen können.

Neben den reinen Bahngeschäften bietet das Spiel auch noch eine Finanzabteilung an. Als Bahnchef können Sie Aktien ausgeben und die Dividende festlegen. Gut, wenn Sie selber der Hauptaktionär sind! Aber natürlich werden auch alle Aktien der anderen Bahngesellschaften an der Börse gehandelt. Vielleicht sind Sie ja auf dem Gebiet des Aktienhandels besser als beim Gleisbau …

SPIELVERLAUF



1 Sie wollen die Welt mit Schienensträngen überziehen? Das ist die beste Absicht für den Spielerfolg. Doch zuerst wählen Sie einen Kontinent.



2 Hamburg wäre doch ein schöner Startbahnhof. Von hier geht's schnell nach Kiel, Bremen und Hannover: kurze, gewinnträchtige Strecken.



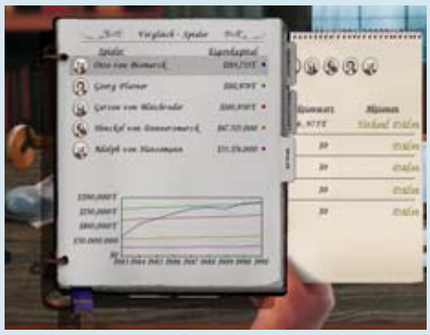
3 Natürlich brauchen Sie an den Bahnhöfen auch wichtige Betriebsgebäude. Aber nicht übertreiben, die kosten nämlich alle viel Geld.



4 Jetzt fehlt nur noch ein Zug, und die Reise geht los. Sie dürfen für jeden Bahnhof festlegen, mit welchen Fahrzeugtypen er angefahren wird.



5 Aus der Vogelperspektive können Sie fast das gesamte Land überblicken. Städte und Schienen sind trotzdem gut zu erkennen. Mit den Symbolen links auf dem Bildschirm bauen und kaufen Sie Gleise, Bahnhöfe und Züge. Außerdem können Sie natürlich auch an die Börse gehen und handeln.



6 Mit etwas Geschick machen Sie aus Ihrem Gehalt Millionen. Kaufen Sie eigene und fremde Aktien billig ein, um sie teuer loszuschlagen.



7 Die Presse bringt Erfolgsmeldungen, aber auch kritische Berichte. Mit dem Anschluss Berlins ans Netz erlebt Ihr Geschäft eine Blütezeit.

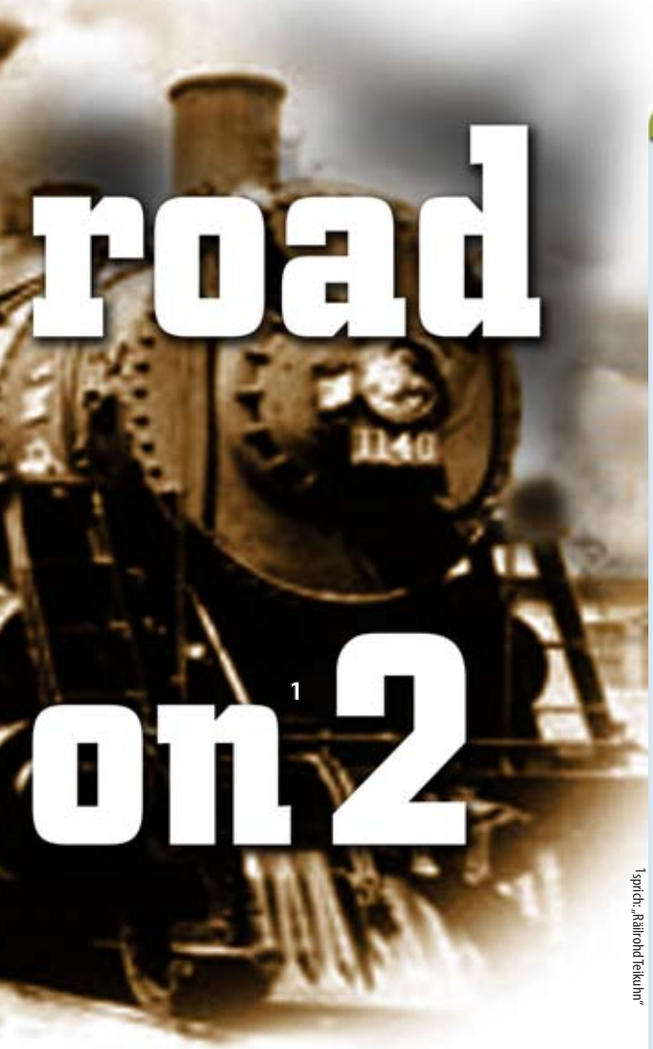
SPIELDETAILS



Mit dem Editor können Sie beliebige neue Karten entwerfen.



Zu jedem Transportgut sehen Sie Anbieter und Abnehmer.



[1] sprich: „Railrohd Telkuhn"

Sollten Sie sich eher als Koffer-träger denn als Vorstandsvorsitzender fühlen, so können Sie den Schwierigkeitsgrad in kleinen Abstufungen verringern. Je leichter das Spiel, desto weniger müssen Sie sich um Einzelheiten des Geschäfts kümmern.

Damit Sie trotz der vielen Einstellmöglichkeiten Ihr Unternehmen im Überblick behalten, gibt es mehr Übersichtsbildschirme als im echten Stellwerk. Dort sehen Sie etwa alle Ihre Züge oder sämtliche Bahnhöfe mit den jeweils wichtigen Daten. Die Landkarte können Sie in fünf Stufen vergrößern. In der konsequenten Lupenansicht erkennen Sie sogar liebevoll gemachte Details an Zügen und Städten. Auf der großen Übersichtskarte dagegen liegt Ihnen das komplette Land zu Füßen.

BEDIENUNG

Man kann, wenn man will, das komplette Spiel mit der Maus bedienen. Allerdings kommen Sie sehr viel zügiger voran, wenn Sie einige Tasten zur Hilfe nehmen. So können Sie etwa mit den Pfeiltasten den Kartenausschnitt bewegen oder mit [+] und [-] die Spielgeschwindigkeit ändern. Leider liegt der getesteten preisgünstigen Variante des Spiels keine gedruckte Anleitung bei, so dass Sie die Tastenbelegung der Beschreibung auf der CD-ROM entnehmen müssen.

Und einen weiteren Wermutstropfen gibt es: Sie können keine Aktionen rückgängig machen. Sobald der teure Bahnhof steht, wird der Kaufpreis abgebucht. Haben Sie sich vertan, dann müssen Sie die Bahnstation für viel Geld wieder abreißen und neu bauen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Auswählen
Rechte Maustaste: Infos



URTEIL

Um dieses feine Stück Software spielen zu können, sollten Sie zwei Voraussetzungen erfüllen. Erstens: Sie interessieren sich für die Eisenbahn und alles, was mit ihr zu tun hat. Zweitens: Sie haben massenhaft Zeit übrig! Denn „Railroad Tycoon 2" ist – wie „Civilization"[2] – eines jener Spiele, die man morgens beginnt. Um sich dann abends zu fragen, ob man schon Mittag gegessen hat. Und am nächsten Tag geht's dann munter weiter. Kurz: Die simulierte Bahn fährt auf der Suchtschiene und könnte selbst den gebeutelten DB-Chef Mehdorn noch begeistern. Ein feiner Zug. Ein „gutes" Spiel.

[2] sprich: „Siwwileisäschen"

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Railroad Tycoon 2

Hersteller: Take 2
Version: 1.04

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter B Seite

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	ja
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%**			**1,85**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
Langzeitspaß	6%	enorm		1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	fehlt		6,00
Geräusche	3%	fast realistisch		2,00
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%	herausragend		1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	hochintelligent		1,00
SERVICE	**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/217316 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.railroadtycoon.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/278220 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/27822111 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,30**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 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%	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 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%	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%**					**1,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/ja				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%	30 Karten, 34 Güter, 51 Lokomotivtypen				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/32				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**1,76**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS		gut ←				**1,76**
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)		1,76 x 20 = 35,20 = sehr gut				

SPIELVERLAUF



1 In der Stadt versucht Flik, Verstärkung gegen die Grashüpfer zu finden. Der Weg dorthin führt allerdings über einen gefährlichen Abhang.



2 Mit dem Extra (Kreis) erweitert Flik seine Fähigkeiten. Wenn er es aufnimmt, kann er aus den Samen eine Pflanze wachsen lassen.



3 Am Löwenzahnsamen als Gleitschirm segelt Flik über den tiefen Abhang. Unterwegs muss er Aufwinde ansteuern und sich dort neuen Schwung holen. Sonst stürzt er ab und ist leichte Beute für einen kreisenden Vogel, der nur auf so eine Gelegenheit zu warten scheint.



4 Auf der anderen Seite entdeckt Flik nützliche Extras. Um die zu erreichen, muss er einen Samen aufnehmen und umpflanzen.



5 Nur so erreicht er den letzten der vier Buchstaben „FLIK“ und gewinnt ein unersetzliches, weil seltenes Extraleben.



6 Einige Körner liegen auf einem Baumstamm verstreut. Ein Balanceakt ist nötig, um an die wertvolle Nahrung heranzukommen.



7 Nachdem er alle Extras abgeräumt hat, kann sich Flik beruhigt dem Ausgang zuwenden. Diese Spielstufe wurde perfekt gelöst.

Fotos: Cinetext



Geschicklichkeitsspiel für Nintendo 64 | Heute bleibt das Insektenspray in der Garage: Retten Sie einen Ameisenstaat vor garstigen Grashüpfern

INSTALLATION

Falls Sie Probleme bei der Installation haben, schauen Sie bitte auf Seite 170 nach.

INHALT

Grashüpfer können ja so gemein sein – besonders wenn ihr Oberhaupt Hopper heißt! Die garstigen Hüpfviecher verlangen als Strafe für die Nicht-Lieferung der jährlichen Nahrungsration doch glatt die doppelte Portion von den armen Ameisen. Und wer hat denen den ganzen Ärger eingebrockt? Natürlich Arbeiter-Ameise Flik, der durch ein unglückliches Missgeschick alle Nahrungsreserven vernichtet hat. Um seinen Fehler wieder gut zu machen, versucht er, in der Stadt schlagkräftige Insekten zu finden und sie zu Verbündeten gegen die Grashüpfer zu machen.

Wenn Sie den Disney-Film „Das große Krabbeln“ gesehen haben, wird Ihnen die Geschichte bekannt vorkommen. Kein Wunder – schließlich ist „A Bug's Life“ der englische Titel des Streifens. Sie übernehmen die Rolle des Hauptdarstellers Flik. Um Ihr Volk vor den bösen Grashüpfern zu retten, müssen Sie sich in 15 Spielstufen jeweils zum Ausgang kämpfen. Dabei machen Ihnen nicht nur Hoppers Schergen das Leben schwer. Auch andere Feinde, wie Spinnen, Mücken, Wespen oder gar Vögel, haben es auf Sie abgesehen. Zum Glück können Sie sich zur Verteidigung auf die meisten Ihrer Gegner herab plumpsen lassen oder sie mit Beeren bewerfen. Manche können Sie dadurch aber erst verwunden, wenn Sie Ihre Munition durch herumliegende Extras aufgewertet haben.

Die wichtigste Funktion haben jedoch die so genannten Samenmünzen. Aus denen können Sie Pflanzen wachsen lassen, die Sie beispielsweise unverwundbar machen oder Ihnen zu Super-Sprüngen verhelfen. Oder Sie züchten Pflanzen, über die Sie an Stellen gelangen, die anders nicht zu erreichen wären. So können Sie sich etwa an einem Löwenzahnsamen hängend von Aufwinden über einen Abgrund tragen lassen.



[1] sprich: „A Baggs Leif"

GETESTET MIT
Nintendo 64

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



A Bug´s Life

Hersteller: Activision

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,96**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	mäßig	4,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/225155 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.activision.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/96118850 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/96118848 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**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%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 Spielstufen, 13 Gegnertypen	3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,63**
Abwertung		leichtes Ruckeln	+0,20
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,83**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		50 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		130 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,83 x 50 = 141,50 = befriedigend	

BEDIENUNG

Mit dem Steuerknüppel steuern Sie Flik durch die dreidimensionale Umgebung. Die Kameraperspektive ist frei drehbar. Trotzdem verschafft sie Ihnen nicht immer den besten Überblick, so dass Sie Widersacher teilweise recht spät bemerken. Selbst ein schneller Beerenwurf mit der B-Taste kann den gegnerischen Treffer dann nicht verhindern. Mit B heben Sie auch Samen auf und werfen die wieder fort. Einen Sprung führen Sie mit A aus.

URTEIL

Erfolgreiche Filme ziehen recht häufig Computerspiel-Umsetzungen nach sich. Da der bekannte Titel meist schon zum Kauf anregt, sehen nicht alle Entwickler einen Grund, sich noch Gedanken über ein gutes Spiel zu machen. Bei „A Bug's Life" merkt man die fehlende Liebe zum Detail, die den Kinofilm dagegen auszeichnet. Die Bewegungsabläufe der Insekten sehen zwar ganz niedlich aus, die karge Umgebungsgrafik vermag allerdings nicht zu überzeugen, zumal sie ab und zu etwas ruckelt. Nachdem Sie eine Aufgabe geschafft haben, wird die Geschichte lediglich als Film-Dia-Schau weiter erzählt: zu wenig für eine Filmumsetzung. Die einzelnen Spielstufen sind zwar ganz nett aufgebaut, meist rennen Sie allerdings – Beeren um sich werfend – herum und suchen den Ausgang. Zu selten tauchen fordernde „Samen-und-Pflanzen"-Rätsel auf, die für Abwechslung sorgen. Insgesamt ist das Spiel die nur „befriedigende" Umsetzung eines guten Trickfilms.



Gustl, die putzige Schmetterlingsraupe, ist wirklich eine „dicke" Hilfe.

SPIELDETAILS



Die Goldbeere schafft Gegner für immer aus dem Weg.



Mit Hilfe von Extras erhalten Sie bessere Pflanzen.

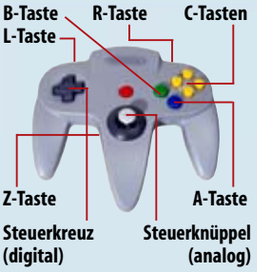


Zu Beginn hat Flik fünf Ersatzleben zur Verfügung.



Extraleben gibt es, wenn Sie alle vier Buchstaben finden.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Steuerknüppel: Flik bewegen
A: Springen
B: Beere feuern/ Samen nehmen
Steuerkreuz: Ansicht ändern

SPIELVERLAUF



1 Am öffentlichen Telefon erhält der Neuling im Gangster-Geschäft den Auftrag, eine Pizzeria per Bombenanschlag zu „schließen".



2 Erstmal wird ein passendes Auto geklaut. Da der Auftrag kein Zeitlimit hat, kann man unauffällig im Verkehr mitschwimmen.



3 Im Universitätsviertel haben Kollegen bereits den notwendigen Sprengstoff deponiert. Mit verschiedenfarbigen Pfeilen wird der Spieler zum Zielort gelenkt. Anders wäre es auch kaum möglich, im Großstadtdschungel die Depots und Treffpunkte zu finden.



4 Ohne Aufsehen erreicht der Gangster die Pizzeria. Direkt davor wird die Bombe automatisch platziert – volle Deckung!



5 Mit einer immensen Explosion fliegen den Passanten die Pizzen um die Ohren. Doch der Auftrag ist noch nicht ganz abgeschlossen.



6 Der Auftraggeber wünscht, dass auch noch der Lieferwagen der Pizzeria zerstört wird. Per Richtungspfeil ist der schnell ausgemacht.



7 Nach einigen heftigen Rammstößen auf der Hauptstraße ist auch diese Aufgabe gelöst. Der Mafia-Clan bedankt sich mit harter Währung.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ↑ : Vorwärts
- ↓ : Rückwärts
- ← : Nach links lenken
- → : Nach rechts lenken
- Strg : Schießen
- ↵ : Fahrzeug benutzen
- ␣ : Bremsen/Springen



GTA

Actionspiel für PC | Machen Sie Karriere als Mafioso. Aber hüten Sie sich vor den Ordnungshütern!

INSTALLATION

Auf Seite 170 finden Sie genaue Anweisungen zur Installation von Spielen auf dem PC. Bitte sehen Sie bei Problemen dort nach.

INHALT

In „GTA 2" gilt es, möglichst schnell mit illegalen Aktionen zu Ruhm und Geld zu kommen. Zum Beispiel können Sie als Kidnapper, Verkehrsrowdy, Amokläufer, Terrorist oder Bankräuber Karriere machen – die Auswahl ist riesengroß.

Sie steigen als unbeleckter Neuling ins Verbrecher-Geschäft ein. In der Metropole, in der Sie Ihr Spiel beginnen, bekämpfen sich drei Banden. Da klingelt in Ihrer Nähe ein öffentliches Telefon. Sie gehen einfach mal dran – und erfahren, dass der Yakuza-Gangster-Clan[1] einen Bankraub plant. Sie werden engagiert, den Yakuza-Insider abzuholen und sicher mit dem Fluchtwagen ins Hauptquartier zu bringen.

Zuerst klauen Sie also ein Auto, mit dem es in Richtung Bank geht. Blöderweise fahren Sie an einer roten Kreuzung einen Fußgänger an. Noch doofer ist, dass genau gegenüber ein Streifenwagen hält. Die Polizei zögert nicht lange, und Sie sind in eine wilde Verfolgungsjagd verwickelt. Doch da naht die Rettung: „Mike's Lackiererei" spritzt für Geld eben mal schnell den Fluchtwagen um, und Sie haben Ruhe vor der Polizei. Nun aber schnell zur Bank. Der Zeitpunkt ist nicht besonders günstig. Vor der Bank liefern sich Yakuza und der vollkommen chaotische Loonie-Clan[2] einen wilden Schusswechsel. Doch da sehen Sie Ihren Fahrgast und können mit ihm entkommen.

Der erste Auftrag ist erledigt und Ihr Ansehen bei den Yakuzas gestiegen. Respekt bei den Banden ist ein wichtiges Element von GTA 2 (Grand Theft Auto[3] 2), ohne ihn gibt es auch keine Aufträge. Aber: Steigt das Ansehen bei einer der Gangs, sinkt es fast automatisch bei einer anderen. Und wehe, man lässt sich dann im falschen Stadtviertel blicken: Die Begrüßung ist bleihaltig!

Sie können in drei verschiedenen Städte spielen. In jeder halten die Syndikate rund 20 Aufträge für Sie bereit: von Zeugen beseitigen über Pizzerien sprengen bis hin zu Kidnapping.

Doch Sie können auch anders zu Geld kommen. Gelegentlich dürfen Sie einen Amoklauf starten, bei dem man zum Beispiel in 90 Sekunden 60 Menschen mit einem Flammenwerfer grillen muss. Diese makabre Art von Mini-Spiel im Spiel erhöht Ihr Ansehen und Ihren Kontostand. Punkte gibt es auch für das Rammen anderer Fahrzeuge und das Überfahren von Fußgängern. Angesichts dieser Ansammlung willkürlicher Brutalität erscheint

[1] sprich: „Gangster-Klan" [2] sprich: „Luhni-Klan" [3] sprich: „Grand Sseft Otto"



das ebenfalls mögliche Klauen von Autos geradezu harmlos. Die ungewohnte Perspektive – Sie schauen von oben in die Häuserschluchten – und das ungewöhnliche Spielprinzip klingen auf den ersten Blick verlockend. Jedoch kommt schnell Langeweile auf. Zudem ist der Unterhaltungswert sehr zweifelhaft.

BEDIENUNG

Die unpräzise und etwas hakelige Steuerung ist angesichts des Betrachtungswinkels sehr gewöhnungsbedürftig, da die Spielfigur, ob zu Fuß oder im Auto, nicht oben und unten, sondern nur vorwärts und rückwärts kennt. Das macht die Sache beim Manövrieren aus der Draufsicht zum Ratespiel. Zum einen ist nicht immer offensichtlich, wo vorn und wo hinten ist, und zum anderen muss der Spieler – wenn er von Süden nach Norden fährt – andersherum denken, als wenn er von Norden nach Süden unterwegs ist. Doch das ist bei diesem Spiel sicher nicht das ausschlaggebende Ärgernis.

URTEIL

Die Problematik bei GTA 2 ist der enorme Aggressionsfaktor, der sich aus den immer wiederkehrenden extrem brutalen Aspekten der Handlung ergibt. Selbst, wenn die Passanten, die zu Dutzenden für Dollars über den Haufen gefahren und geschossen werden, kaum als solche zu erkennen sind, macht dieses Spiel aggressiv.

Auch wenn GTA 2 bemüht witzig präsentiert wird, bleibt das Spielprinzip fraglich. Und der Amoklauf überschreitet die Grenze des guten Geschmacks verdammt weit. Zusammen mit dem sich dauernd wiederholenden Spielprinzip und der unpräzisen Steuerung ist das alles nur „befriedigend“

SPIELDETAILS



Straßensperren der Polizei behindern die Flucht ungemein.



Amoklauf mit Panzer: Da gibt es später viel aufzuräumen.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



GTA 2

Hersteller: Take 2
Version: 1.03

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,81**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig	5,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/217316 (0,24 Dm/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.take2.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/278220 (0,24 DM/Min)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/27822111 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,67**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (197 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch einstellbar	3,00
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%**			**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	ruckelfrei	2,00
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	ruckelt	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	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%**		**2,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	keine	6,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/sechs	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,60**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,60
PREIS/LEISTUNG	gut	
Preis (durchschnittlicher aktueller Preis im Handel)	30 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	90 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,54 x 30 = 76,20 =gut	

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Los geht´s

Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie die Vollversionen 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.

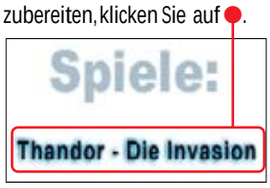


Thandor installieren

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 166 MHz
- 32 **Megabyte Arbeitsspeicher** S. 194
- 125 Megabyte freier Platz auf der **Festplatte** S. 194
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98
- 3-D-Grafikkarte
- **Direct-X** S. 194 Version 7

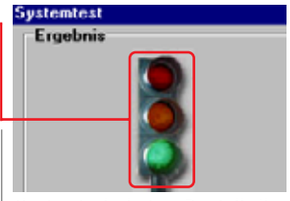
1 Um die Installation der „Thandor“-Vollversion vorzubereiten, klicken Sie auf ●.



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 sind die Mindestanforderungen genau erfüllt. Grün bedeutet: alles in Ordnung.

Im Beispiel ist also alles perfekt. „Thandor“ 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 das Spiel „Thandor – Die Invasion“ wahrscheinlich gar nicht. Sollten solche Probleme auftreten, dann lesen Sie auf der übernächsten Seite im Kasten „Hilfe bei Problemen mit der Heft-CD-ROM“ weiter.



	Empfohlen	Ihr System
Prozessor	233 MHz	500 MHz
Hauptspeicher	64 MB	128 MB
Betriebssystem	Windows 95/98	Windows 95/98
Direct-X	7	8
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	4X	19X
Speicherplatz	140 MB	C: 1113 MB frei D: 3764 MB frei

Erklärung:
sehr gut
ausreichend
ungenügend

4 Schließen Sie das Resultate-Fenster mit einem Klick auf OK.

5 Bereiten Sie die Installation des Spiels „Thandor“ mit einem Klick auf das Symbol Überspielen vor.

6 Danach klicken Sie auf Installieren.

7 Klicken Sie anschließend auf Weiter >.

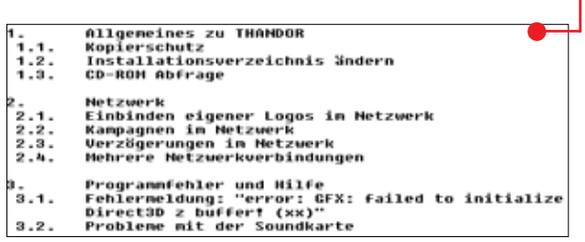
8 Klicken Sie auf Weiter und nochmals auf Weite.

9 Akzeptieren Sie per Klick auf Weiter den vorgeschlagenen Programmordner.

10 Starten Sie den Kopiervorgang per Klick auf Weiter.

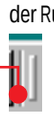
11 Klicken Sie nochmals auf Weiter.

12 Lesen Sie aufmerksam den Hilfetext ●. Schließen Sie das Fenster mit einem Klick auf ☒ am oberen Bildrand.



Thandor starten

1 Zum ersten Start des Spiels nach der Installation klicken Sie auf ●. Wie Sie das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt starten, erfahren Sie in der Rubrik „Spieletricks“.



Thandor entfernen

1 Möchten Sie das Spiel von der Festplatte entfernen, so klicken Sie auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf den Eintrag Programme, danach auf Thandor. Per Klick auf Thandor deinstallieren starten Sie die Deinstallation.

3 Akzeptieren Sie die vorgeschlagenen Einstellungen mit einem Klick auf Ja.

4 Mit einem weiteren Klick auf OK beenden Sie den Deinstallations-Vorgang der Thandor-Vollversion. Das Spiel ist damit gelöscht.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Space Hockey installieren

1 Klicken Sie zunächst auf [redacted].

2 Anschließend klicken Sie auf Überspielen.

3 Dann folgt ein Klick auf Weiter>.

4 Klicken Sie auf Weiter> und noch ein Mal auf Weiter>.

5 Um die Installation zu starten, klicken Sie erneut auf Weiter>.

6 Zum Beenden des Installationsvorgangs klicken Sie auf Fertigstellen>.

7 Klicken Sie zur Bestätigung auf OK. Wie Sie das Spiel starten, lesen Sie unten.

Space Hockey starten

1 Klicken Sie zunächst auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, Ferrero und SpaceHockey. Ein Klick auf Space Hockey öffnet das Spiel.

3 Drücken Sie eine beliebige Taste auf der PC-Tastatur.

4 Im nächsten Fenster leuchtet das Wort „Start" grün auf. Mit ↵ starten Sie das Spiel.



Karnickeljagd installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Karnickeljagd.

2 Klicken Sie dann auf den Menüpunkt Überspielen.

3 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Weiter>.

4 Akzeptieren Sie den Lizenzvertrag mit Ja.

5 Anschließend klicken Sie auf Weiter>

6 Klicken Sie erneut auf Weiter>.

7 Beenden Sie die Installation mit einem Klick auf [redacted]. Wie Sie die Jagd auf die „Langohren" starten, lesen Sie unten.

Karnickeljagd starten

1 Klicken Sie zunächst auf Start

2 Ziehen Sie den Mauszeiger in dieser Reihenfolge auf [redacted], auf DATA BECKER und schließlich auf die Zeile Karnickeljagd Demo.

3 Klicken Sie dann auf Karnickeljagd Demo.

4 Anschließend fordert das Programm Sie auf, eine Bildschirmeinstellung zu wählen. Klicken Sie zum Beispiel auf 640 x 480 x 16.

5 Bestätigen Sie die Einstellung per Klick auf OK.

6 Klicken Sie anschließend auf Spiel starten.

Oktoberfest starten

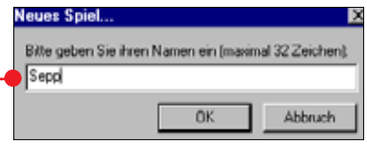
1 Klicken Sie zunächst auf die Zeile Oktoberfest-Zapfer.

2 Es folgt ein Klick auf Überspielen.

3 Klicken Sie im nächsten Schritt auf Spiel.

4 Dann klicken Sie auf Neues Spiel.

5 Tippen Sie im nächsten Fenster Ihren Namen in die dafür vorgesehene Zeile, und klicken Sie auf OK. Das Spiel startet daraufhin automatisch.



Desperados installieren

1 Klicken Sie auf Probier-versionen: Desperados.

2 Klicken Sie anschließend auf Überspielen.

3 Im nächsten Schritt klicken Sie auf [redacted].

4 Es folgt ein Klick auf [redacted] Installation >.

5 Klicken Sie anschließend auf [redacted] Nein.



6 Dann klicken Sie auf [redacted] Desperados Demo spielen. Weitere Erklärungen finden Sie in den Tipps und Tricks zur Vollversion auf den folgenden Seiten.

BSE-Bomber installieren

1 Klicken Sie zunächst auf BSE-Bomber.

2 Weiter geht's mit einem Klick auf Überspielen.

3 Klicken Sie im nächsten Fenster auf OK.

4 Akzeptieren Sie die Bedingungen im nächsten Fenster mit Unzip.

5 Bestätigen Sie per Klick auf OK.

6 Klicken Sie dann auf Weiter>.

7 Lesen Sie anschließend die Nutzungsbedingungen aufmerksam bis zum Ende durch, und nehmen Sie die mit einem Klick auf Ja an.

8 Klicken Sie dann auf Weiter>.

9 Klicken Sie erneut auf Weiter>.

10 Beschließen Sie den Installationsvorgang mit einem Klick auf Beenden. Wie Sie den BSE-Bomber zum Fliegen kriegen, lesen Sie unten.

BSE Bomber starten

1 Klicken Sie auf das Symbol Start am linken unteren Bildrand.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, anschließend auf die Zeile Koch CD-ROM und schließlich auf BSE Bomber Demo.

3 Per Klick auf den Eintrag BSE Bomber Demo starten Sie das Spiel. Damit steht Ihrem verwegenen Einsatz, mit dem Sie die verrückt gewordenen Rinder retten sollen, nichts mehr im Wege.

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.

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.

Thandor-Anleitungen lesen

1 Klicken Sie doppelt auf das Symbol



.

2 Nehmen Sie die Nutzungsbedingungen mit einem Klick auf Akzeptieren an.

3 Klicken Sie auf Datei am linken oberen Bildrand.

4 Klicken Sie dann auf Öffnen....

5 Ein Klick auf ▼ öffnet eine Liste mit diversen Einträgen.

6 Klicken Sie auf den Eintrag Thandor (E.).

7 Wenn Sie das Thandor-Handbuch lesen möchten, klicken Sie auf die Zeile Thandor_Handbuch.pdf.

8 Wollen Sie dann die Tipps und Tricks sehen, so wiederholen Sie die Schritte 1 bis 6. Fahren Sie mit einem Klick auf Thandor_Tricks.pdf fort.

9 Wenn Sie das Handbuch oder die Tipps und Tricks auf dem Bildschirm haben, können Sie das Bild mit →, ←, ↑ und ↓ bewegen.

10 Eine weitere Möglichkeit: Am rechten Bildrand finden Sie eine Leiste. Dort können Sie per Klicks auf ▲ und ▼ den Text in die jeweilige Richtung bewegen. In größeren Schritten können Sie blättern, indem Sie den Mauszeiger auf das Symbol ▪ in der rechten Leiste ziehen, die Maustaste gedrückt halten und das Viereck dann mit der Maus in die gewünschte Richtung bewegen.



Drucken

1 Wenn Sie das Handbuch und/oder die Tipps und Tricks ausdrucken möchten, benötigen Sie einen Drucker, der nach den Vorgaben des Drucker-Handbuchs installiert sein muss.

2 Im Menü des Programms Acrobat Reader finden Sie oben das Symbol



.
Klicken Sie einfach darauf.

3 Mit OK geben Sie den Druckauftrag frei.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



KOMPLETTLÖSUNG

Die Invasion Thandor

Strategiespiel für PC

Auf den folgenden fünf Seiten bekommen Sie Lösungshilfen für die ersten acht Spielstufen. Erläuterungen zu den weiteren zwölf Missionen des Spiels finden Sie auf der Heft-CD-ROM zum Betrachten am Bildschirm oder zum Ausdrucken. Die Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE wünscht Ihnen viel Erfolg!

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



Speichern: Drücken Sie im Spiel die Taste F2, so ist das oben gezeigte Menü zu sehen. Geben Sie dem Spielstand einen beliebigen Namen, und klicken Sie auf „Speichern".

Bauen: Um abseits der Hauptbasis zu bauen, braucht man ein Pionier-Fahrzeug. Ist so ein Vehikel nicht vorhanden, können Sie Tritium-Silos bauen und damit eine Gebäudekette bis zum gewünschten Bauplatz errichten. Das spart Zeit und Geld (sofern die Strecke nicht zu weit ist) und verschafft Ihnen einen erheblichen Vorteil.

Bewegen



◀ Bewegen einzelner Einheiten: Klicken Sie zuerst mit der linken Maustaste auf die gewünschte Einheit. Nach einem weiteren Klick auf einen Punkt im Gelände (Kreis) fährt die Einheit dorthin.



◀ Bewegen von Gruppen: Die linke Maustaste gedrückt halten und die gewünschten Einheiten per Mausbewegung einrahmen. Dann ins Gelände klicken, und die Gruppe fährt dorthin.



◀ Gruppenbildung: Per Klick mit der rechten Maustaste auf ein Gruppenfeld (Kreis) werden Einheiten zusammengefasst. Ein Klick mit der linken Maustaste auf dasselbe Feld wählt die Gruppe aus.

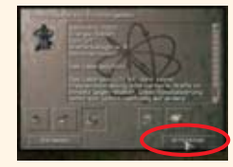


◀ Wegpunkte setzen: Um den Weg vorzugeben, den die Fahrzeuge nehmen sollen, halten Sie die Taste ⇧ gedrückt und klicken ins Gelände. Die Einheiten fahren dann die so markierten Punkte ab.

Forschen



1 Um neue Techniken zu erforschen, zuerst auf das Forschungsgebäude (großer Kreis) klicken, danach auf das Forschungssymbol in der Menüleiste (kleiner Kreis).



2 Dann können Sie wählen, welche Technologie erforscht werden soll. Zuerst diese anklicken, dann die Schaltfläche „Erforschen" (Kreis).

Gebäude bauen



1 Die zweite Schaltfläche von unten (Kreis) öffnet das Baumenü für Gebäude. Zum Bauen erst darauf klicken und dann im Menü auf das gewünschte Gebäude.



2 Ist der Bau beendet – der Balken über dem Hauptquartier zeigt den Baufortschritt an – folgt ein Klick auf die untere Schaltfläche. Die steht für alle fertigen Bauten.



3 Dann gilt es, einen geeigneten Platz für das Haus zu finden. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, so können Sie das Gebäude drehen. Beim Loslassen wird es abgesetzt.

Fahrzeuge bauen



1 Die verfügbaren Fahrzeuge sind in der dritten Schaltfläche von unten (Kreis) zu finden. Nach einem Klick darauf so oft auf ein Fahrzeug klicken, wie Einheiten benötigt werden.



2 Erst auf die Fabrik klicken, dann auf eine geeignete Stelle (Kreis). Alle in der Fabrik gebauten Fahrzeuge fahren dorthin, sobald Sie fertiggestellt sind. Notfalls auch kilometerweit.

Die 1. Mission



1 Bauen Sie zuerst eine Fahrzeugfabrik, um mehr Spähpanzer zu produzieren. Mit den beiden anfangs verfügbaren Einheiten lassen sich Gegner nämlich keinesfalls besiegen.



2 Vier bis sechs Wiesel mit Ionenwerfer sollten für den Anfang genügen. Falls der Gegner in der Zwischenzeit aufkreuzt, erledigen Ihre Einheiten alles Notwendige. Sobald die kleine Gruppe bereit ist, …



3 … wählen Sie alle aus und brechen nach Süden auf. Auftauchende Gegner haben keine Chance, sondern verglühen im Ionenfeuer. Nur weiter, der Weg ist nicht mehr lang.



4 An dieser Bucht stehen die letzten Fahrzeuge des widerspenstigen Feindes. Sobald die bekämpft sind, in Richtung Landzunge abbiegen. Dort steht der Stützpunkt, der zu vernichten ist.



5 Die Zielpunkte Ihrer Einheiten sind als grüne Punkte zu sehen (Kreise). Von dort sind die gegnerischen Gebäude unter Feuer zu nehmen.



6 Sobald das letzte Gebäude explodiert, ist die Schlacht gewonnen. Sollten irgendwo noch Gegner oder Panzersperren stehen, verschwinden die nach kurzer Zeit.

Die 2. Mission



1 Zunächst ein Forschungszentrum für Kanonen errichten. Dort wird die Kanone entwickelt. Am Besten beide Ausbaustufen erforschen. Das geht auch, während die Einheiten unterwegs sind.



2 Außerdem ist in der Fahrzeugfabrik mit Hilfe von Forschungsarbeit die Panzerung des schwächlichen Dingos zu verbessern. Anschließend eine Gruppe von etwa vier Dingos mit Kanone bauen.



3 Die Dingos eskortieren das Pionier-Fahrzeug zur nächsten Xenit-Mine südwestlich. Unterwegs eine weitere Xenit-Mine bauen, die Kanone und den Dingo weiter erforschen. Dann Dingos bauen.



4 Den Wachturm (Kreis) und die Mine aus sicherer Entfernung zerstören. Dann den Pionier nachziehen und die Mine errichten. Die Dingos fahren dann nach Osten in die feindliche Basis.



5 Dort können sie reichlich Schaden anrichten und den Gegner in Kämpfe verwickeln. So kann er sich nicht an der Mine zu schaffen machen. Geschweige denn einen Gegenangriff starten.



6 Währenddessen gruppieren Sie die in der Basis gebauten Dingos und schicken Sie direkt nach Süden. Direkt in die Feindbasis. So wird der Gegner per Zweifrontenkrieg in die Zange genommen.



7 Die Dingos haben den Gegner vernichtet. Wichtig war in diesem Fall vor allem das Tempo des Überfalls. Wenn der Angriff auf das feindliche Hauptquartier schnell erfolgt, kann der Gegner kaum noch Gegenwehr leisten.

Die 3. Mission



1 Wieder ist ein Kanonen-Forschungszentrum zu bauen und die Kanone zu erforschen. Die Dingos müssen ebenfalls verbessert werden. Das Wiesel kommt an den südlichen Ausgang (Kreis), um Gegner abzufangen. Mit den beiden Dingos und dem …



2 … Pionier geht es sofort nach Osten. Unterwegs werden Gegner bekämpft und eine Xenit-Mine gebaut.



3 Der Pionier muss diese Mine im Nordosten auf jeden Fall erreichen. Dort muss die Xenitmine errichtet werden.



4 Die beiden Dingos werden dann nach Süden geschickt, um dem Gegner in den Rücken zu fallen. Achtung: Der Feind baut Geschütztürme. Das kostet Sie vielleicht die Dingos – aber ihn viel Geld.



5 Derweil produzieren Sie neue Dingos mit Kanone, die den Weg zur Brücke bewachen. Einer sollte auch den westlichen Eingang der Basis schützen. Ist die Gruppe groß genug, überquert sie …



6 … die Brücke und legt das feindliche Lager in Schutt und Asche. Eventuelle Verluste lassen sich mit immer neuen Dingos ausgleichen. Wenn das Hauptlager zerstört ist, müssen Sie nur noch …



7 … in Richtung Westen marschieren und dort ein Kraftwerk, eine Tritiumpumpe und zwei Geschütztürme vernichten. Schon ist auch dieser Auftrag siegreich beendet. Weiter so.

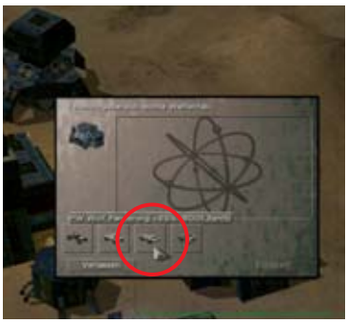
Die 4. Mission



1 Wie in fast jeder Mission ist es besonders wichtig, für ausreichend Geld, also Xenit, zu sorgen. Um den Pionier einzusparen, wieder eine Kette mit Tritium-Tanks bauen. Sie führt nach Osten.



2 Auf diese Landenge eine Xenit-Mine setzen. Mit dem zusätzlichen Einkommen am Besten den Wolf erforschen. Er kann stärkere Waffen tragen als der Dingo und hält sich sogar gegen Panzer wacker.



3 Allerdings werden für den Wolf Zwillings-Kanonen gebraucht. Die werden im Kanonen-Forschungszentrum entwickelt. Es empfiehlt sich, zwischendurch zwei Wölfe zu bauen, …



4 … um die Basis nach Norden zu verteidigen. Von dort kommt der rote Gegner. Dem gelben Gegner gehen Sie offensiv entgegen. Der beste Sammelpunkt für die neuen Wölfe liegt südlich der …



5 … neuen Xenit-Mine. Umher strolchende Gegner werden souverän erledigt. Sobald ein halbes Dutzend Wölfe beisammen ist, geht der Marsch weiter nach Nordosten in die feindliche Basis.



6 Beschießen Sie zuerst die Geschütztürme, am besten aus sicherer Entfernung. In der Basis können die Wölfe sich selbst überlassen bleiben und nacheinander alle Einrichtungen zerstören.



7 Vergessen Sie nicht die zweite Xenit-Mine. Die steht nördlich der Basis auf einem Berg. Die Auffahrt ist im westlichen Teil der Basis. Sobald die Mine zerstört wurde, ist der Auftrag erledigt. Um den roten Gegner brauchen Sie sich nicht zu kümmern.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die 5. Mission



1 Auch in dieser Wüsten-Spielstufe können Sie sich durch Tritiumtank-Ketten einen Vorteil verschaffen. Am Besten Richtung Südosten, bergabwärts bauen. Ferner eine Xenit-Mine errichten.



2 Die ist dann auf das gelbe Feld zu setzen. Das Pionierfahrzeug muss allerdings später noch entwickelt werden, zunächst sparen Sie aber Zeit. Und Gegner schießen häufig zuerst auf die Tanks.



3 Dann ein Kanonen-Forschungszentrum und eine Fahrzeugfabrik (Kreise) bauen. Da es schnell gehen muss, wieder Dingos und die Kanone erforschen. Frühzeitig einige Dingos bauen.



4 Zwei Gegner greifen die Basis und die Xenitmine früh an. Zwei Kanonentürme (Kreise) sind da eine gute Unterstützung. Sind die ersten Angriffe abgewehrt, geht's an die Erforschung des Pioniers.



5 Dann ist mit einem Stoßtrupp von sechs bis zehn Dingos das Gebiet nördlich Ihrer Basis zu säubern. Von Westen kommt der gelbe Gegner immer wieder mit Panzern. Um zu gewinnen, müssen Sie nicht in sein Lager eindringen. Es genügt, die auftauchenden Panzer (Kreis) und Wachtürme zu vernichten.



6 Auf der Ostseite residiert der rote Gegner. Auch dessen Waffen vernichten, dann den gebauten Pionier auf das blaue Tritiumfeld (Kreis) genau zwischen Rot und Gelb ziehen.



7 Bauen Sie eine Tritium-Pumpe. Sobald die auf dem blauen Kristall steht, ist diese Runde gewonnen. Nach einem Raumflug zu einem anderen Planeten geht es in Mission Sechs weiter.

Die 6. Mission



1 Hier gibt's kein zusätzliches Xenit. Deshalb nur die preisgünstigen Dingos mit Kanone erforschen. Die Fahrzeugfabrik steht schon, das Forschungszentrum muss noch errichtet werden. Einige Fahrzeuge bauen, bevor alle Forschungen …



2 … abgeschlossen sind, und sie südöstlich der Fabrik sammeln. Von dort dringen einige Gegner in Ihre Basis.



3 Mit zehn Dingos geht's nach Süden, dann nördöstlich am Staudamm vorbei und schließlich nordwestlich.



4 Die erste Sperre ist schnell durchbrochen. Hinter den Mauern stehen schon eine Fabrik und mehrere Anlagen. Zerstören Sie alles, und rücken Sie weiter nach Norden vor.



5 Sobald das Hauptlager erreicht ist, alle Gebäude bis auf das Hauptquartier vernichten. Dann die Einheiten wieder etwas zurückziehen, damit sie das Hauptquartier nicht im Kampfrausch zerstören.



6 Dann (in einer zweiten Fabrik) etwa 20 Dingos bauen. Da Sie diese Einheiten mit in die nächste Mission nehmen, nicht bescheiden sein. Sie können auch schon andere Bauten errichten, …



7 … etwa ein zweites Hauptquartier und zwei Kraftwerke für die nächste Mission. Wenn Sie zufrieden sind, zerstören Sie das feindliche Hauptquartier, und auch diese Mission ist geschafft.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die 7. Mission



1 Der Staudamm wurde gesprengt und viel neues Land freigelegt. Dank der zahlreichen Dingos aus der vorherigen Stufe sollte es hier keine Probleme geben. Teilen Sie die Wagen in zwei Gruppen auf.



2 Eine Gruppe wird über die Brücke nach Westen geschickt, die andere diesseits des Flusses ebenfalls nach Westen. Außerdem eine Xenit-Mine (Kreis) im neuen Lager errichten.



3 Falls es noch nicht im vorangegangenen Auftrag geschehen ist, sollten jetzt die geforderten Kraftwerke und ein zweites Hauptquartier gebaut werden. Andernfalls können Sie nicht gewinnen.



4 Um die dritte Xenit-Mine zu errichten, brauchen Sie ein Pionier-Fahrzeug. Es wird in der Fahrzeugfabrik mit einem Klick auf die entsprechende Schaltfläche (Kreis) erforscht und dann gebaut.



5 Am nördlichen Ufer erobern die Dingos ein Xenitfeld. Dort einen Pionier hinschicken, um die dritte Xenitmine zu errichten. Die Dingos werden weiter nach Westen beordert.



6 Gleichzeitig rückt auch die andere Gruppe nach Westen vor und räumt unterwegs alle Sperren aus dem Weg. Der Widerstand ist kaum der Rede wert und schnell überwunden.



7 Folgen Sie dem Fluss bis ins Herz der feindlichen Basis. Dort können sich die Dingos so richtig austoben. Ist das letzte feindliche Gebäude dem Erdboden gleich gemacht, verlassen Sie diesen Planeten wieder, um andere unterdrückte Völker zu befreien. Ohne solche Heldentaten hätte die Allianz keine Chance.

Die 8. Mission



1 Auch in dieser Mission Tritium-Tanks bauen, um den Pionier zu sparen. Die Kette aus sieben Tanks direkt nach Norden zur ersten Mine ziehen, von dort eine weitere Kette nach Osten.



2 Hier wird die zweite Mine errichtet (Kreis). Bauen Sie dann ein Kanonen-Forschungszentrum, um die Kanone zu erforschen. Dann einige Kanonendingos fertigen, um die Minen zu schützen.



3 Anschließend die Doppelkanone und den Wolf erforschen, aber schon Wölfe bauen, bevor alles erforscht ist – die Gegner kommen bald (Kreis). Eine zweite Fahrzeugfabrik im Norden ist hilfreich.



4 Einige Wölfe vor den Brücken platzieren, damit keine Gegner Ihre Gebäude bedrohen können. Es gibt drei Feinde. Einen ganz im Nordwesten, einen im Osten und den stärksten im Nordosten.



5 Sobald genügend Wölfe vorhanden sind, etwa vier bis sechs, können Sie damit die Brücken überqueren und die Gegner angreifen. Der gelbe im Nordosten ist am Besten gesichert und wehrt sich am stärksten. Hier ist Nachschub einzuplanen, den Sie als Verstärkung hinterher schicken sollten.



6 Der rote Feind im Osten ist schnell besiegt. Die meisten Einrichtungen können ohne Gefahr aus der Distanz abgeschossen werden. Falls er Türme errichtet, die Einheiten etwas zurückziehen.



7 Sind die beiden anderen Gegner vernichtet, ziehen Sie alle Kräfte in der gelben Basis zusammen. Gegen so viele Dingos hat auch der gelbe keine Chance mehr. Glückwunsch. Gut gemacht!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



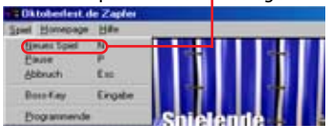
Foto: dpa, Montage: CBS

Actionspiel | „O'zopft is", lautet der Münchner Oktoberfest-Schlachtruf. In diesem Spiel können Sie zapfen, bis die Arme lahm sind

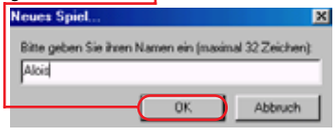
DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Spielstart und Bedienung

Wenn Sie das Spiel gestartet haben, können Sie per Klick auf ● loslegen.



Dann müssen Sie Ihren Namen eintragen. Danach auf ● klicken.





Um die Gäste mit Bier zu versorgen, steuern Sie per ↑ und ↓ den richtigen Tisch an und zapfen per [ ].



Manchmal geht ein leeres Glas zurück. Um es einzusammeln, gehen Sie per ↑ und ↓ zum Tisch.



Im Laufe der Zeit wird das Spiel deutlich schwieriger, denn die Zahl der Gäste nimmt zu.



Sie können sich drei Fehler leisten. Ein Fehler ist etwa, einen Gast nicht zu bedienen oder ein Glas fallen zu lassen.



Wenn Sie eine Spielstufe gewonnen haben, freut sich der Zapfer und jubelt. Aber: Die nächste wird schwieriger.



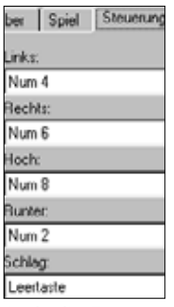
Actionspiel | Kleine grüne Männchen fliegen nicht nur in Untertassen, sondern spielen auch Hockey. Hier ist der Beweis

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Spielstart und Bedienung



Hier können Sie Einstellungen vornehmen.



Auch die Tastaturbelegung kann geändert werden.



Sie starten das Spiel, indem Sie mit den Pfeiltasten ● wählen. Danach auf ↵ drücken.



Sie bewegen Ihren UFO-Spieler, das grüne Männchen, mit →, ←, ↑ und ↓. Am Anstoß erstmal stehen bleiben.



Geschlagen wird mit [ ]: Bringen Sie Ihren Spieler in die Nähe des Balls, und ziehen Sie ab.



Einfach schlagen, wenn Sie das gegnerische Tor sehen. Meistens geht der Ball in die korrekte Richtung.



Wenn Sie Ihren Spieler zum Spielfeldrand bewegen, wird der Bildausschnitt automatisch dorthin verschoben.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

1sprich: „Black and Weit"

Black & White

1



Strategiespiel für PC | **Einmal selbst Himmelsmacht spielen – das kann als schöpferische Fehlleistung enden. Gott sei Dank gibt es COMPUTERBILD-SPIELE. Mit hilfreichen Tipps zur Bedienung des Spiels, zur Erziehung Ihres „Stellvertreters auf Erden" und zur Lösung der Aufgaben**

Spielverlauf siehe Test Seite 26

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bewegung mit der Maus



Sie steuern Ihre göttliche Hand per Maus über die Landschaft. Indem Sie die Hand per Druck auf die **Bewegen-Taste** (1) in die Erde krallen und bei weiter gedrückter Taste die Maus bewegen, fahren Sie Ihr Reich ab. Erreicht die Hand den Bildrand, lassen Sie die **Bewegen-Taste** wieder los und greifen mit der Hand erneut in den Boden. Stellen Sie sich einfach vor, Sie seien eine riesige Kreatur, eben ein Gott, der über seine Welt schreitet. Dann wird das Prinzip schnell deutlich.

Um die Landschaft zu drehen, ziehen Sie den Mauszeiger an den linken oder rechten Bildrand. Dort verwandelt sich der Zeiger in einen Pfeil. Wenn Sie die **Bewegen-Taste** gedrückt halten, können Sie durch Vor- und Zurückschieben der Maus die Blickrichtung ändern. Ähnlich funktioniert das Heben und Senken. Ziehen Sie den Zeiger zum oberen beziehungsweise unteren Bildrand, und halten Sie die **Bewegen-Taste** gedrückt. Nun können Sie die Perspektive ändern, indem Sie den Blick heben oder senken.

Um direkt ans Geschehen heranzufahren, halten Sie beide Maustasten (2) gedrückt und ziehen die Maus zu sich heran. Umgekehrt entfernen Sie sich wieder aus dem irdischen Jammertal: Drücken Sie beide Tasten, und schieben Sie die Maus von sich weg.

Gut dran ist, wer eine Maus mit **Mausrad** (3) hat. Damit können Sie noch bequemer stufenlos von Nah- auf Fernsicht und wieder zurück schalten, indem Sie einfach am Rad drehen. Im Nu verschaffen Sie sich so einen Überblick aus göttlich entrückter Perspektive und sind ebenso schnell wieder mitten im Brennpunkt des Geschehens. Außerdem übernimmt ein gedrückt gehaltenes **Mausrad** auch die Drehen- und Heben/-Senken-Funktionen. So sparen Sie sich den mühseligen Weg zum Bildrand.

Per **Aktionstaste** (4) können Sie mit der Welt „Zwiesprache halten". So lesen Sie Schilder und Schriftrollen, machen einen Zauberspruch „scharf" und sprechen ihn aus. Auch Fütterung, Bestrafung und Lob Ihrer Kreatur erfolgen per **Aktionstaste**. Wenn Sie die **Aktionstaste** drücken, während Sie die göttliche Hand über Menschen, Tiere, Bäume oder Gegenstände bewegen, nehmen Sie diese auf. Genauso wird alles, was die Hand festhält, wieder auf dem Boden abgelegt. Um ein aufgenommenes Objekt zu werfen, halten Sie die **Aktionstaste** gedrückt. Dann die Maus in die gewünschte Wurfrichtung ziehen,≤ die **Aktionstaste** dabei wieder loslassen. Schon fliegt die Kuh, der Stein oder der Baum über Land.

Füttern



Nehmen Sie etwas Essbares in die Hand und zeigen Sie es Ihrer Kreatur. Dann zum Füttern die **Aktionstaste** drücken.



Damit das Geschöpf weiß, dass es sich um etwas Nahrhaftes handelt, einfach bei gedrückter **Aktionstaste** seinen Bauch streicheln. Dann frisst es.

Kampf



Per Klick mit einer beliebigen **Maustaste** auf Körperteile eines Gegners zeigen Sie der Kreatur, wohin sie schlagen oder treten soll.



Wenn Sie bei gedrückter **Bewegen**- oder **Aktionstaste** auf die Figur klicken, geht die in Deckung. So weicht sie gegnerischen Attacken aus.

Zaubern beibringen



Wenn Sie im Beisein der Kreatur einen Zauber sprechen, lernt die den mit der Zeit selbst. Häufige Wiederholung zahlt sich aus.



Hat die Kreatur den Zauber perfekt drauf, kann Sie ihn selbstständig einsetzen. Sie sollten ihr jedoch klarmachen, wo sie ihn anwenden soll.

Tierdressur



Die Leine des Lernens legen Sie Ihrem Geschöpf an, um seine Neugier zu wecken. Es schaut Ihnen und Ihrem Vok dann aufmerksam zu und lernt schnell.



Die Leine der Aggression macht Ihre Kreatur zwar nicht gleich böse, aber aggressiv. Das heißt, sie handelt zerstörerisch, schleudert etwa Feuerbälle um sich.



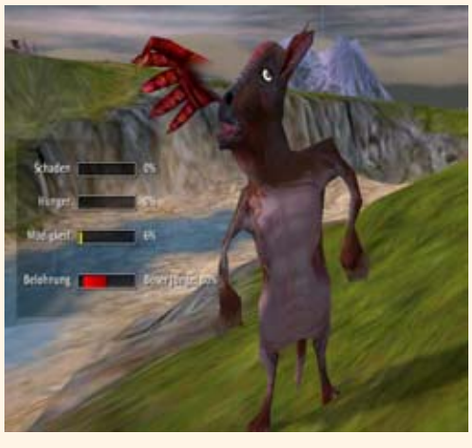
Die Leine des Mitleids weckt die Fürsorge der Kreatur. Sie hilft den Dorfbewohnern dann bespielsweise bei der Heuernte, wenn sie ihr das bereits beigebracht haben.

Loben



Wenn Ihr Geschöpf etwas richtig gemacht hat, sollten Sie es unmittelbar danach loben, indem Sie es bei gedrückter **Aktionstaste** streicheln. Auch Zärtlichkeiten zwischendurch können als Zuneigungsbeweis nicht schaden, müssen aber nicht sein – böse Götter verzichten natürlich darauf.

Bestrafen



Hat Ihre Kreatur etwas ausgefressen, was sie Ihrer Meinung nach nicht wieder tun soll, dann hat sie eine Strafe verdient. Dazu die **Aktionstaste** gedrückt halten, ausholen und die Maus an dem Viech vorbei ziehen. Von Klaps bis Hieb ist alles möglich: Je weiter Sie ausholen, desto stärker hauen Sie zu.

Black & White FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

Spieleinstieg



Hier sehen Sie das gesamte Inselreich, das Sie Ihrer göttlichen Macht unterwerfen sollen. Der Tempel 1 beherbergt Ihr Geschöpf. Unbedingt auch die entlegensten Winkel ansehen, denn überall gibt es etwas zu entdecken. Ihre Kreatur liebt es, am Strand Gassi zu gehen. So können Sie ihr ganz beiläufig zeigen, wie man aus dem Meer trinkt und Fische als Nahrung annimmt. Sorgfältig überlegen, in welche Richtung Sie das Dorf in den späteren Spielstufen erweitern wollen. Hänge zur Verteidigung des Dorfes nutzen und die Häuser nicht zu dicht nebeneinander aufstellen. Bei der ersten heftigen Feuersbrunst greifen die Flammen nämlich schnell auf benachbarte Gebäude über.



1 Zu Spielbeginn begrüßt das Volk seinen neuen „Meister". Mit einem Doppelklick der linken Maustaste gelangen Sie zu Ihrem Tempel 1 im Dorf (Kreis).



2 Entnehmen Sie etwas Holz aus dem Warenlager des Dorfes 2. Dazu die *rechte* Maustaste gedrückt halten, bis Sie etwa 1000 Einheiten Holz haben.



3 Nun wandern Sie zurück zum Tempel und legen das Holz direkt neben den emsigen Arbeitern ab. Der Tempel kann nun fertig gestellt werden.



4 Damit der Bau schneller voran geht, noch etwas Nahrung aus dem Warenlager nehmen. 1000 Einheiten Korn dürfen es durchaus sein.



5 Auch das Korn bringen Sie den Arbeitern am Tempel. Die nehmen das Nahrungsmittel dankbar an, und der Tempel ist schon in wenigen Minuten fertig gebaut.



6 Jetzt ist es Zeit, das Spiel ein bisschen voranzutreiben. Zum großen Holztor am Ortsausgang 3 gehen und die goldene Schriftrolle anklicken.



7 Schon erscheint die Kreaturentrainerin Sable und erklärt, dass Sie drei Portalsteine aufsammeln müssen, um das große Holztor zu öffnen.



8 Der erste Stein liegt dort, wo das Volk Sie zu Anfang begrüßt hat (4). Nehmen Sie ihn mit der *rechten* Maustaste auf. Dann geht's zurück zum Holztor.



9 Vor dem Tor steht ein kleines Podest. Legen Sie den Stein darauf ab. Sable erscheint wieder und sagt Ihnen, wo sich der zweite Stein befindet.



10 Am Rande des Dorfes sehen Sie ein kleines Anwesen, über dem eine Schriftrolle schwebt. Die Bewohnerin bittet darum, ihren kranken Bruder zu finden.



11 Da Sie ein Gott sind, haben Sie keine Probleme, den Bruder zu finden: Er liegt in einem kleinen Waldstück unweit (5) der Hütte. Nehmen Sie ihn mit.



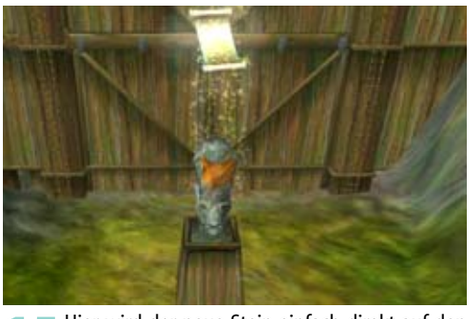
12 Setzen Sie ihn vor der Hütte seiner Schwester wieder ab. Die Freude über das Wiedersehen ist groß, und die Frau bedankt sich überschwänglich.



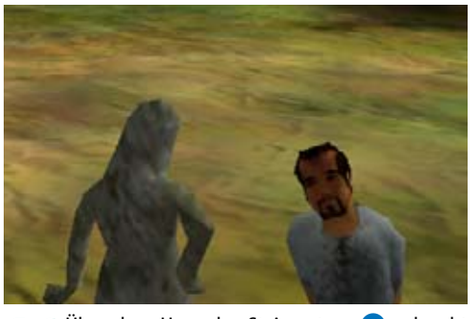
13 Sie ist so angetan von Ihren guten Taten, dass Sie Ihnen sogar den Portalstein schenkt, der vorher in ihrer Hütte lag. Damit lässt sich etwas anfangen.



14 Den Stein, der nun neben der Hütte liegt, aufnehmen. Dann begeben Sie sich wieder in Richtung des großen Holztores.



15 Hier wird der neue Stein einfach direkt auf den dort bereits vorhandenen gesetzt. Schon erscheint Sable wieder und sagt, wo der dritte Stein ist.



16 Über dem Haus des Steinmetzes (6) schwebt die nächste Schriftrolle zum Anklicken. Inhalt: Der Steinmetz braucht einen passenden Stein.



17 Begeben Sie sich wieder in das Gebiet, wo schon der verlorene Bruder lag, also einfach wieder in Richtung des kleinen Waldes.



18 Auf einer großen Felsebene links neben dem Wald (7) finden Sie den gesuchten Stein. Den Brocken aufnehmen, jedoch nicht versuchen, ihn vor dem Holztor abzulegen. Das geht noch nicht. Zuerst müssen Sie den Stein zum Haus des Steinmetzes bringen. Der macht dann den passenden Portalstein daraus.

Black & White FORTSETZUNG

Spieleinstieg Fortsetzung



19 Die Reise geht also zurück zum Haus des Steinmetzes. Stellen Sie den unbearbeiteten Stein direkt neben die Hütte.



20 Der Mann bedankt sich artig und bietet Ihnen an, ein paar Minuten zu warten. Dann hat er den Portalstein für den Einsatz am Holztor fertig gestellt.



21 Er hält sein Versprechen: Einige Minuten später dürfen Sie den neuen Portalstein vor seiner Hütte abholen. Nun geht's wieder zum Holztor zurück.



22 Endlich können Sie den dritten Stein auf den beiden anderen platzieren. Mal sehen, was die fertige Stensäule auslöst.



23 Klar – den Türmechanismus. Laut knarzend öffnen sich die riesigen Flügel. Und Sie gelangen in ein nebliges, dunkles Seitental der Insel.



24 Dort warten drei Kreaturen auf Sie. Jede möchte Ihr Geschöpf werden – da dürfte die Entscheidung nicht leicht fallen.



25 Sie wählen den Tiger? Sekunden später ist er in seinem neuen Zuhause. Halten Sie die *rechte* Maustaste gedrückt, und herzen Sie ihn ein wenig.



26 Durch das geöffnete Holztor geht's an den dahinter liegenden Strand. Schon von Weitem ist eine große Holzkonstruktion zu erkennen.



27 Am Strand liegt ein kapitales, aber unfertiges Boot (8). Klicken Sie die Schriftrolle über dem Boot an, und die Geschichte des Bootes wird erzählt.



28 Ein kleiner Teil Ihres neuen Volkes möchte die Insel gerne verlassen. Doch leider haben die Leute kein Holz mehr, um das Boot fertig zu bauen. Statt die Armen ins Wasser zu werfen, um sie für ihre Abtrünnigkeit zu bestrafen, sollten Sie die gewünschten Waren herbeischaffen, um ihnen die Abreise per Schiff zu ermöglichen.



29 Dazu Holz aus dem Warenlager nehmen, denn mit unbearbeiteten Bäumen können die Seefahrer natürlich überhaupt nichts anfangen.



30 Legen Sie das Holz aus dem Warenlager des Dorfes neben den drei Seeleuten ab. Die bedanken sich artig, bitten Sie aber um etwas zu essen.

Spieleinstieg Fortsetzung



31 Nehmen Sie wieder etwas Korn aus dem Warenlager, und bringen Sie es zum Schiff am Strand. Die Seefahrer verladen es sogleich.



32 Der Mensch lebt nicht vom Brot allein, und darum schaffen Sie auch noch etwas Fleisch heran – zwei Tiere. Dann heißt es: Leinen los.



33 Die kleine Gruppe macht sich auf die Reise. Bestimmt wird sie in ihrer neuen Heimat von einem gütigen Gott berichten, der ihr geholfen hat, die Reise anzutreten. Zum Dank erscheint am Strand das erste Wunder, das Sie von nun an wirken können. Doch es warten noch unzählige Aufgaben und Geheimnisse auf Sie. Viel Spaß!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Formel Eins 2001

Rennspiel für Playstation 2 | **Wichtigste Voraussetzung, um in der Formel Eins ganz vorne mitzumischen: Sie müssen die Strecken und deren Tücken kennen. COMPUTERBILD-SPIELE stellt Ihnen daher sämtliche 17 Strecken der Saison vor**

Spielverlauf siehe Test Seite 80

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Die Perspektiven



Per Druck auf die ▲-Taste lässt sich die Ansicht wechseln. In der „Verfolgerperspektive" sehen Sie Ihr Auto aus einer leicht erhöhten Position von hinten und können es sozusagen „fernsteuern". Vorteile: gute Streckenübersicht und optimale Einschätzung des Abstandes auf die anderen Fahrer. Nachteil: Das echte Fahrgefühl bleibt buchstäblich „auf der Strecke".



Das ist die so genannte „Stoßstangenperspektive". Aus der verfolgen Sie das Rennen mit den „Augen" des Frontspoilers! Vorteil: Keine Fahrzeugteile stören die Sicht auf die Strecke, und das Gefühl für die Geschwindigkeit ist hier am stärksten ausgeprägt. Nachteil: Da Sie nichts von Ihrem Wagen sehen, können Sie ganz leicht bei Kontrahenten „anecken".

Die Fahrhilfen



Per Druck auf die **START**-Taste und Anwahl des Menüpunktes „Fahrhilfen" mit dem Steuerkreuz rufen Sie ein Untermenü auf, in dem die Fahrhilfen durch Drücken der ✕-Taste an- oder abgeschaltet werden können. „ABS" (1) ermöglicht Lenkmanöver während des Bremsens. Die „Traktionskontrolle" (2) verhindert das Durchdrehen der Antriebsräder und damit ein Ausbrechen des Hecks. Die „visuellen Fahrhilfen" (3) helfen beim Einschätzen der Kurven.

SPIELTIPPS

Australien

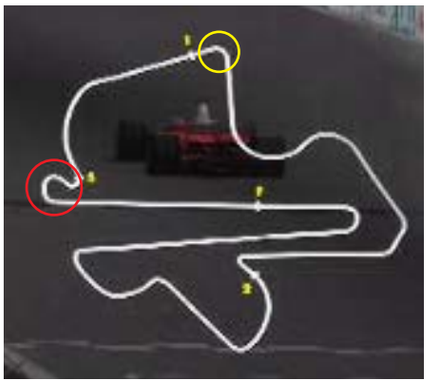


Sie starten jedes Rennen aus der „erhöhten Fahreransicht". Der Blickwinkel entspricht etwa dem eines stehenden Fahrers, bietet aber ansonsten größte Realitätsnähe. Die Streckenübersicht ist gut, die beiden kleinen Rückspiegel vermitteln einen Eindruck vom Geschehen hinter dem Auto. Achten Sie beim Start auf die Ampel (Kreis). Erst wenn alle Lichter erloschen sind, geht's los!



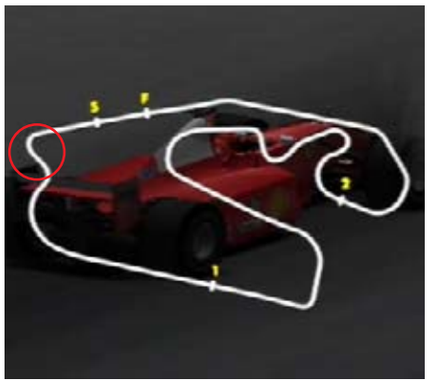
Das erste Rennen der Saison läuft in Melbourne. Knappe Bremszonen und relativ kurze Beschleunigungspassagen erfordern hohe Konzentration. Besonders die erste Schikane nach Start/Ziel (roter Kreis) und die letzte Kurve vor Einfahrt in die Zielgerade (gelber Kreis) haben es in sich. Hier sollte der Wagen auf deutlich unter 100 km/h abgebremst werden.

Malaysia



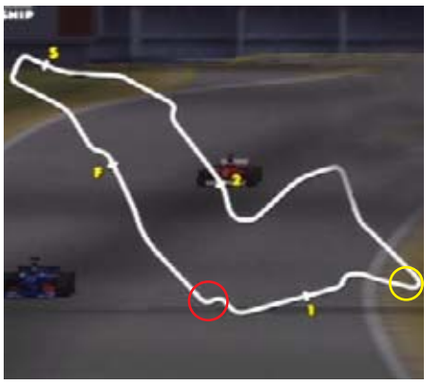
Weiter geht's auf dem modernen Kurs von Sepang. Relativ lange Geraden münden hier an mehreren kritischen Stellen in sehr enge Haarnadelkurven. Bereits kurz nach dem Start (roter Kreis) müssen Sie den Wagen auf etwa 90 km/h abbremsen. Besondere Vorsicht ist am gelben Kreis geboten. Schneller als 100 km/h sollten Sie hier keinesfalls sein.

Brasilien



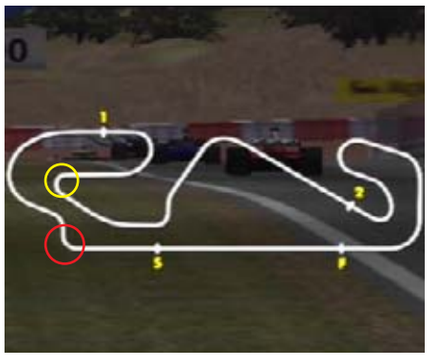
Die Strecke von Interlagos (auf Deutsch: zwischen den Seen) ist alles andere als romantisch. Zwei lange Geraden mit guten Überholmöglichkeiten charakterisieren diesen Kurs. Besonders scharf bremsen müssen Sie bereits unmittelbar nach dem Start (Kreis) in der ersten S-Kurve. Hier sollten Sie nicht schneller als mit 115 km/h unterwegs sein.

San Marino



Imola ist berüchtigt für seine langen Geraden, die unversehens in haarscharfe Kurven münden. Gute Bremsen und Nerven sind hier erforderlich. Gleich nach dem Start in die Eisen steigen (roter Kreis). Tückisch: diese Haarnadelkurve (gelber Kreis). Umrunden Sie die Schikane im zweiten Gang bei maximal 110 km/h, sonst finden Sie sich im Kiesbett wieder.

Spanien



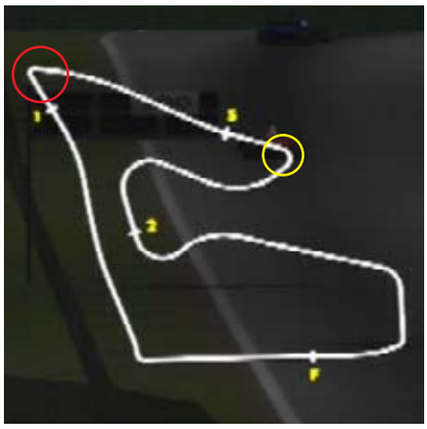
Der große Preis von Barcelona: lang gezogene Kurven und die längste Gerade der Formel Eins. Auch hier gilt: Kaum hat man nach dem Start richtig an Fahrt gewonnen, so muss auch schon wieder radikal gebremst werden. Maximal 150 km/h sollten hier (roter Kreis) nicht überschritten werden. Am gelben Kreis sind 120 das Maximum.

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

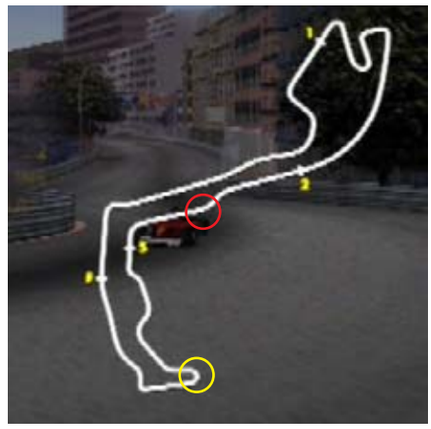
Formel Eins 2001 FORTSETZUNG

Österreich



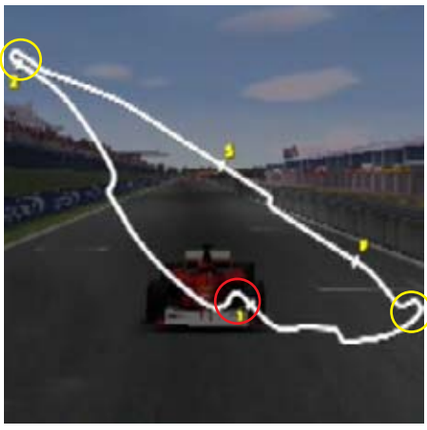
Der Kurs in Spielberg in der Steiermark gehört zu den eher unspektakulären Rennstrecken der Formel Eins. Dennoch: Auch hier gibt es einige extrem „haarige" Stellen, an denen Vorsicht geboten ist. Die zweite Rechtskurve nach dem Start hat es bereits in sich (roter Kreis). Hier muss der Wagen auf knapp unter 70 km/h abgebremst werden. Und an der nächsten Kehre (gelber Kreis) gilt: maximal 90 km/h.

Monaco



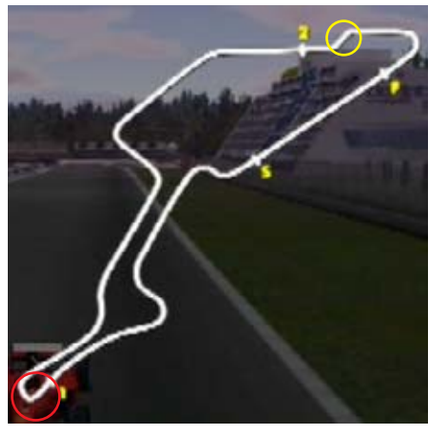
Die legendäre Rennstrecke von Monte Carlo bietet nur wenige Überholmöglichkeiten. Ein guter Startplatz ist hier bereits die halbe Miete. Die Kurven sind eng und müssen meistens extrem langsam durchfahren werden. Besondere Vorsicht ist nach der schnellen Ausfahrt aus dem Tunnel geboten. Eine Schikane (roter Kreis) verlangt ein Abbremsen auf 50 km/h. Etwas weiter dasselbe Spiel (gelber Kreis).

Kanada



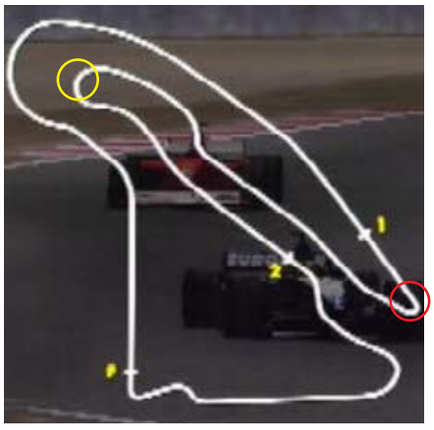
Lassen Sie sich nicht von der schönen Lage dieser Strecke täuschen. Der Große Preis von Montreal ist tückischer, als er auf den ersten Blick aussieht. Zwei extreme Haarnadelkurven (gelbe Kreise), die beide nur mit 70 km/h umrundet werden dürfen, und ein gefährlicher Schlenker auf einem schnellen Kursabschnitt (roter Kreis), der mit maximal 90 km/h zu durchfahren ist, fordern volle Konzentration.

Europa



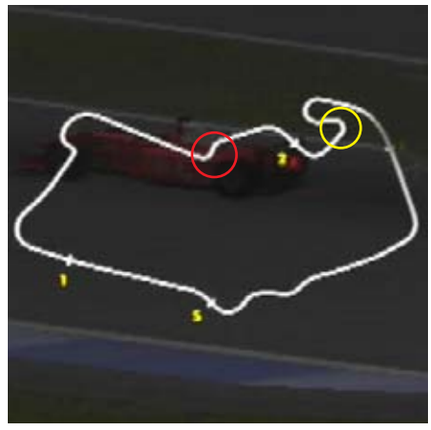
Der Nürburgring hat sich in den letzten Jahren zu einer der modernsten und sichersten Rennstrecken der Welt gemausert. Zahlreiche Geraden verleiten zu hohen Geschwindigkeiten. An zwei Stellen ist daher besondere Vorsicht geboten. Nach einer Beschleunigung auf maximal 265 km/h muss am roten Kreis auf 105 km/h abgebremst werden. Genauso sieht es am anderen Ende der Strecke aus (gelber Kreis).

Frankreich



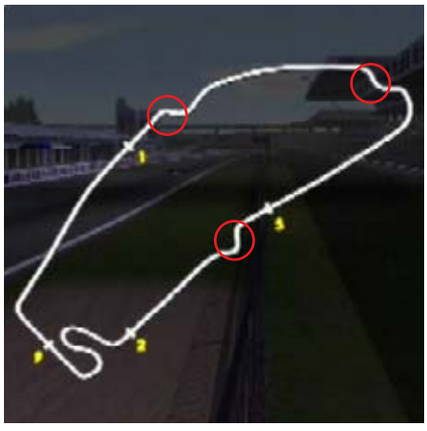
Die Streckenführung in Magny Cours weist extreme Gegensätze auf. Auf wenigen Pisten werden sehr hohe Geschwindigkeiten erreicht, dann aber auch so enge Kurven durchfahren. Aus fast 300 km/h müssen Sie das Tempo hier (roter Kreis) auf nur 70 km/h reduzieren. Ähnliches gilt am Ende der Gegengeraden (gelber Kreis). Von 230 km/h muss hier auf 105 km/h abgebremst werden.

England



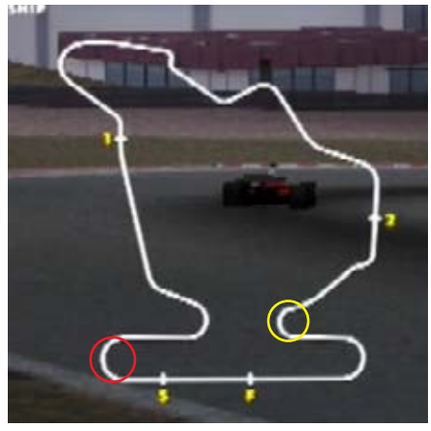
Silverstone ist einer der Klassiker der WM schlechthin. Der Kurs erfreut sich größter Beliebtheit bei Fahrern und Fans. Fahrerisches Können entscheidet auf dieser ausgewogenen Strecke über Sieg oder Niederlage. Die enge Linkskurve (roter Kreis) darf nur mit 105 km/h angefahren werden. Achtung an dieser Stelle (gelber Kreis): Einer scharfen Linkskurve folgt hier eine ebenso haarige Rechtskurve.

Deutschland



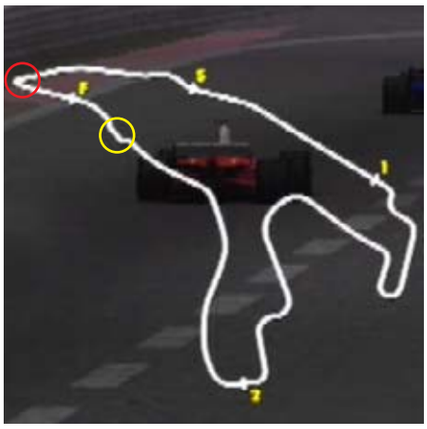
Hockenheim wurde ursprünglich von Mercedes-Benz als Teststrecke konzipiert. Hier wird die Leistungsfähigkeit der Renner auf die Probe gestellt. Auf den langen Geraden werden Geschwindigkeiten von über 300 km/h erreicht. Deshalb wurden drei Rechts-Links-Schikanen eingebaut (rote Kreise), die allesamt nur mit Geschwindigkeiten um die 100 km/h gemeistert werden könnnen.

Ungarn



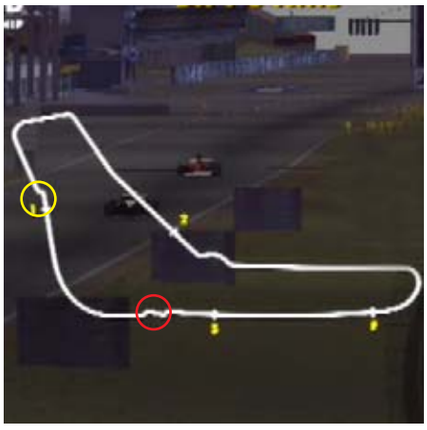
Der große Preis von Ungarn wird vor den Toren Budapests ausgetragen. Eine eher unspektakuläre Strecke, auf der sich wenige Möglichkeiten zum Überholen bieten. Ein guter Startplatz ist entscheidend. Gleich nach dem Ziel wird es brenzlig (roter Kreis). Schneller als 120 sollte in der Kurve nicht gefahren werden. Kurz vor Start/Ziel wird's dann noch mal eng (gelber Kreis). Maximal 90 km/h sind hier angesagt.

Belgien



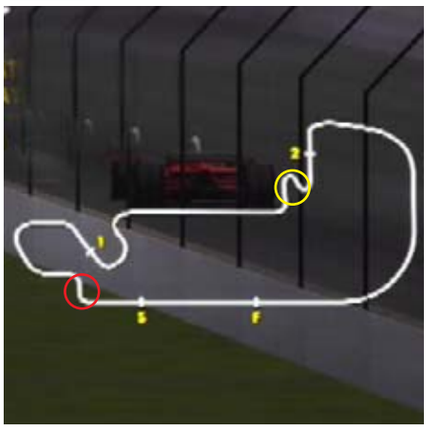
Spa ist eine echte Herausforderung für jeden Formel-Eins-Piloten. Sehr hohe Geschwindigkeiten auf den Geraden und sogar lang gezogene Kurven, die bergauf mit fast 300 km/h gefahren werden, sorgen für Spannung. Gleich nach dem Start müssen Sie schon auf 60 km/h abbremsen (roter Kreis). Kurz vor dem Ziel lädt dann noch eine Kurve zum Ausflug in die Botanik ein – es sei denn, Sie fahren nicht schneller als 80 km/h.

Italien



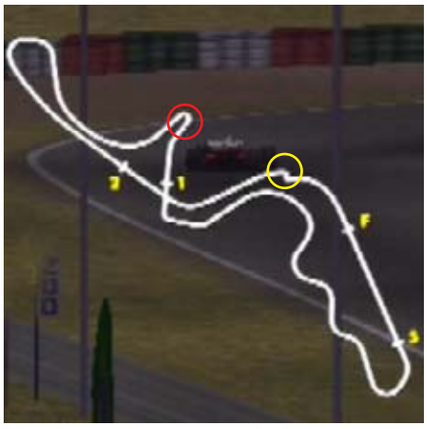
Monza: Hier schlägt das Herz der Ferraristi, und Schumi ist quasi zum Sieg verdonnert. Keine andere Strecke lässt solche hohen Geschwindigkeiten zu. Den Kurs kann man nicht als schwierig bezeichnen, daher eignet er sich auch vorzüglich zum Üben. An diesen zwei Stellen müssen Sie am heftigsten runter vom Gas (100 km/h): am Ende der Zielgeraden (roter Kreis) und bei der nächsten Linkskurve (gelber Kreis).

USA



Nach Jahren der Abstinenz ist die Königsklasse seit dem letzten Jahr wieder in den USA zu sehen – auf dem legendären Indianapolis Speedway. Eigentlich ein Oval, auf dem die Rennen der US-Serien Cart und NASCAR ausgetragen werden. Für die Formel Eins wird der Kurs modifiziert. Die erste Rechtskurve nach dem Start (roter Kreis) verdient hier ebenso Aufmerksamkeit wie die heftige S-Kurve (gelber Kreis).

Japan



Krönender Abschluss der Formel-Eins-Weltmeisterschaft ist der Lauf in Suzuka. Ein einmaliger Kurs, der sich wegen seiner flüssigen Streckenführung bei den Fahrern großer Beliebtheit erfreut. Lediglich zwei Haarnadelkurven zwingen zu Geschwindigkeitsreduzierungen auf etwa 65 km/h. Auf halber Strecke wartet eine enge Spitzkehre (roter Kreis), kurz vor der Zieleinfahrt eine Schikane (gelber Kreis).

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Strategiespiel für PC | Was tun gegen feindliche Übermacht? Hier gibt'sTipps zu zwei weiteren Missionen Spielverlauf siehe Test Heft 5/2001

SPIELTIPPS

Mission 8: In der Höhle des Löwen



R·A·D·O·S

Wanted Dead or Alive



1: Auf der Hacienda des Marshalls suchen Sie nach Informationen über die Banditen. Sie dürfen in dieser Mission keinen der Männer töten, also vorsichtig agieren! Sie beginnen ganz unten rechts auf der Karte.

2: Die ersten beiden Wachen schaltet Kate aus: Erst nestelt sie am Strumpfband. Wenn der erste Mann nahe genug herangekommen ist, schickt sie ihn mit einem Tritt schlafen. Jetzt die Wache mit Sam fesseln und mit John wegtragen. Die zweite Wache wird auch auf Kate aufmerksam und kann genauso besiegt werden.

3: Jetzt ist der Mann auf dem Pferd fällig. Warten Sie, bis er nach Norden reitet, und laufen Sie mit John und Sam los. Sam wirft sich südöstlich vom Holztor zu Boden, John wartet ganz unten links auf der Karte. Wenn der Reiter Sam sieht, bleibt er stehen und steigt kurze Zeit später ab. John kann ihn entweder vom Pferd oder aus den eigenen Stiefeln hauen.

4: Die beiden Wachen müssen Sie innerhalb kurzer Zeit erledigen – der laufende Wachmann wird den anderen vermissen und Alarm schlagen. Also schlagen Sie erst den Wächter vor dem Haus bewusstlos, tragen ihn ein Stück nach Süden und verstecken John im Haus. Wenn der Wachmann misstrauisch wird und nach seinem Partner sucht, hat John Zeit, ihn ebenfalls auszuschalten. Dann fesseln und verstecken.

5: Die beiden Wachen ganz links oben setzt Doc einfach mit Gas außer Gefecht. Sam fesselt sie, und John trägt sie ins Haus.

6: Klettern Sie nun mit John über die Mauer ins Innere des Anwesens. Der erste Wächter, den Sie erledigen müssen, sitzt vor einem Haus. Achten Sie auf sein Sichtfeld. Wenn die Patrouille auf dem Hof weg ist, gehen Sie los bis zur linken Ecke des Innenhofes, dann hauen Sie die Wache um. Das beste Versteck ist der kleine Raum, in den Sie hineingeklettert sind.

7: Auch bei dieser Wache auf den Blickwinkel achten. Ist die Hofpatrouille weg, schnell zum Holztor laufen, dann an der Wand entlang an die Wache herangehen und zuschlagen. Tragen Sie den Mann zur anderen Seite, aber bleiben Sie erneut dicht an der oberen Wand.

8: An dieser Stelle legen Sie sich mit Doc auf die Lauer. Wenn die Patrouille an der sitzenden Wache vorbei ist, werfen Sie zwei Betäubungsfläschchen. Eine auf die einzelne Wache, dann die andere auf die Dreiergruppe am Tor. Alle fesseln und verstecken.

9: Diese Wache lässt sich per Spieluhr auf den nun leeren Hof locken und dann niederschlagen. Fesseln und verstecken, wie gehabt.

10: Schicken Sie den Doc jetzt wieder nach links, aus dem Haupteingang hinaus und an die Außenmauer neben die beiden Wachen. Werfen Sie dann ein Fläschchen mit Betäubungsgas über die Mauer zwischen die Männer. Beide werden bewusstlos. Der auf den Holzscheiten sitzende Posten sieht das, kommt angerannt, um nachzusehen – und kriegt auch eine Gasflasche ab. Alle fesseln und verstecken.

11: Die einzelne, patrouillerende Wache in der Nähe der Ställe (rechts oben) interessiert sich sehr für Kates Strumpfband. Stellen Sie die Lady also in Position, und geben Sie dem Mann im richtigen Moment den rechten Kick. Den Bewusstlosen fesseln und verstecken.

12: Die sitzenden Männer im Hof kann der Doc ausschalten. Er lässt einen Ballon steigen, an dem eine Gasflasche hängt, und zerschießt ihn im richtigen Moment. Dabei am besten auf das Kreuz achten, das auf dem Boden zu sehen ist. Es zeigt, wo die Gasflasche landet, wenn der Ballon jetzt platzen würde. So können Sie sich orientieren. Die Bewusstlosen fesseln und verstecken, das Fass mit Sprengstoff von Sam, die Munition von Doc aufheben lassen.

13: Klettern Sie nun mit Doc halb auf den Wasserturm. Warten Sie, bis die Wache oben auf dem Gang ganz links steht und nicht hinsieht. Jetzt schnell hochklettern und Gas auf die Wache werfen.

14: Bevor Sie mit Sam die Holztür aufsprengen, stellen Sie Kate und John neben die Türen der Häuser 6 und 7 im Hof. Wenn die Sprengung erfolgt, kommen aus beiden Türen Wachen. Kate tritt eine, John haut die andere um. Fesseln nicht vergessen!

15: Stellen Sie Doc vor die Ranch bei 8, und zeigen Sie sich dann mit einem anderen Helden den Wachen hinter dem gesprengten Tor. Drei Mann werden die Verfolgung aufnehmen, und Doc kann seine letzte Gasflasche dafür einsetzen, dass alle drei ein Schläfchen halten. Sammeln Sie dann neues Gas auf, und schicken Sie die letzte Wache im Hof schlafen.

16: Hinter dieser Tür warten zwei Wachen. Gehen Sie mit Doc unten rechts in die Hofecke, und schießen Sie per Spezialgewehr den Kronleuchter ab. Die Männer sind besiegt. Gehen Sie jetzt mit allen Helden ins Büro des Marshalls. Sieg!

DESPERADOS FORTSETZUNG

Mission 9: Nachfeuer

1: Der nächste Job ist nicht einfach. Sie müssen zahlreiche Banditen ausschalten, ohne Alarm auszulösen. Sie starten am Ufer.

2: Hier müssen Sie drei Wachen erwischen, bevor eine davon Alarm geben kann. Schalten Sie zuerst die südlichste aus, tragen Sie den Körper nach unten, und verstecken Sie John im Gebüsch. Die nächste Wache sieht nach ihrem Kollegen und ist jetzt ebenfalls mit dem Messer zu erwischen. Aber noch läuft ein Mann Patrouille. Auch den müssen Sie töten, bevor er schreien kann. Dazu wieder verstecken, dann im richtigen Moment aus der Deckung springen und das Messer werfen. Die schlafende Wache ist dann kein Problem mehr.

3: Die verbliebene Zweiergruppe ist leicht zu besiegen. Gehen Sie mit John kurz in den Sichtbereich der Wache, die nach unten schaut. Er wird John daraufhin verfolgen, wenn der flieht. Locken Sie ihn einfach nach unten, drehen Sie sich dann um und schleudern Sie das Messer. Der zweite Mann dreht Ihnen permanent den Rücken zu. Ein Messerwurf, und das war's.

4: Der Wachmann direkt am Fluss lässt sich von einer Spielkarte, die Kate wirft, auf die andere Seite locken, wo er schnell das Opfer von Johns Messer wird. Tragen Sie ihn dann schnell weit aus der Blickfeld anderer Wachen, die hin- und herlaufen.

5: Diesen Wachmann lockt Kate mit dem Strumpfband zum Ufer, wo sie ihn mit einem Kick außer Gefecht setzt. John schleppt ihn schnell weg und tötet ihn dann – oder Sam fesselt ihn, falls er nur bewusstlos ist.

6: Ein Wächter in hellblauem Hemd läuft hier auf und ab. Wenn er John sieht, wird er neugierig, kommt näher – und stirbt. Tragen Sie den Toten ans andere Ufer.

7: Jetzt ist der Wachmann kein Problem mehr. Gehen Sie mit John einfach von vorn auf ihn zu. Er wird fliehen wollen, direkt an John vorbei. Da findet das Messer ein leichtes Ziel. Tragen Sie auch ihn ans andere Ufer. Nun ist der Mexikaner in Rosa dran, der oben patrouilliert. Gehen Sie auf ihn zu, und werfen Sie das Messer. Auch diese Leiche dann aus dem Sichtfeld schaffen.

8: Unter den Bäumen ist es so dunkel, dass niemand Sie entdecken kann. Erwischen Sie also erst die Patrouille in Hellblau. Dann werfen Sie das Messer auf den Mann in der dunkelblauen Jacke und schlagen die Wache in Rosa nieder. Beim Einsammeln des Messers und beim Wegschleppen der Leiche unbedingt auf die Zweiergruppe im Süden achten. Eine der Wachen sieht den Toten fast – und wird irgendwann misstrauisch. Also: Sichtfeld der Wache einschalten, im richtigen Moment Messer einsammeln und Leiche wegräumen. Dann holen Sie die bewusstlose Wache und fesseln sie.

9: Den oberen Mann der Zweiergruppe können Sie mit Kate anlocken (Strumpfband), und dann mit John ausschalten. Nun wird aber die Wache auf dem Turm misstrauisch und klettert herunter. Laufen Sie mit John am Ufer entlang nach unten ins Sichtfeld des Wachmanns. Er wird John verfolgen. Ein Messerwurf erledigt das Problem. Dann die letzte Wache ausschalten. Der Weg zu den Pferden ist damit frei.

10: Hier läuft noch eine Wache herum. Sie stellt aber kein Problem dar. Gehen Sie mit John einfach hinterher, bis der Wächter oben im Knick anhält. Dann beendet ein Messerwurf seine kriminelle Karriere.

11: Jetzt klauen Sie die Pferde. Gehen Sie in die Koppel, nachdem Sie mit dem Messer die Sicherungsleine zerschnitten haben. Holen Sie sich einen Sattel, satteln Sie ein Pferd, und nehmen Sie ein weiteres am Zügel mit. Bringen Sie die Pferde auf diese Art nach und nach alle ins Tal.

12: Hier können Sie die Pferde an einer gelb markierten Stelle beruhigt abstellen. Beim Pferdestehlen vor allem auf zwei Wachen achten: den Mann in Rosa und den in Hellblau. Nur diese beiden können Teile der Koppel einsehen. Wenn Sie herausgefunden haben, wie die beiden sich bewegen, dürften Sie beim Pferdestehlen keine Probleme mehr haben. Wenn die Koppel leer ist, holen Sie die anderen Teammitglieder ins Tal nach und lassen Ihre Helden, bis auf John, schon einmal aufsitzen. Nachher muss alles schnell gehen.

13: Die Befreiung des Soldaten ist lange nicht so kompliziert, wie man im ersten Moment vielleicht glaubt. Es ist lediglich eine Frage der richtigen Zeitplanung. Wenn Sie mit John den Mann losschneiden, niederschlagen und ihn dann wegtragen, solange die rosa Wache am Feuer steht und die hellblaue auf dem Rückweg ist, klappt das schon. Möglicherweise brauchen Sie ein paar Anläufe, bis es funktioniert. Lassen Sie sich nicht aus der Ruhe bringen, und probieren Sie ein wenig herum. Es ist die letzte Aufgabe in dieser Mission. Wenn Sie den Mann bis ins kleine Tal schaffen, ohne entdeckt zu werden, haben Sie gewonnen, der Rest der Mission läuft dann automatisch ab. Insgesamt gehört diese Mission zu den einfachsten im gesamten Spiel. Wenn Sie die Dunkelheit clever zu Ihrem Vorteil nutzen, dürften Sie in 15 bis 20 Minuten auf der Siegerseite stehen.



Im kleinen Tal im Nordosten können Sie alle Pferde leicht verstecken.




10
11
13
8
9



Strategiespiel für PC | **Unerkannt durch Feindesland: Geheimeinsätze im Auftrag der Föderation haben es in sich. Da kommen die Tipps von COMPUTERBILD SPIELE gerade recht. Wie Sie Ihre Truppe unauffällig bewegen, lesen Sie hier** Spielverlauf siehe Test Seite 54

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Auswählen und Bewegen



Per Klick mit der linken Maustaste auf die Porträts Ihrer Teammitglieder oder mit den Tasten [1] bis [6] wählen Sie eines davon aus. Mit einem Doppelklick zentrieren Sie gleichzeitig den Bildschirm um die Figur herum. Wenn Sie mehrere Soldaten auf einmal auswählen wollen, halten Sie beim Anklicken des Porträts [⇧] gedrückt. Sie können auch einen Rahmen um die Figuren auf der Spielfläche ziehen. Um die aktivierten Teammitglieder zu bewegen, ziehen Sie den Mauszeiger auf den gewünschten Zielort. Ein grünes Zielkreuz 1 zeigt, dass die Figuren ohne weiteres dorthin gelangen können. Nach einem Klick mit der linken Maustaste setzt sich die Truppe in Bewegung.



Sie können Ihren Teammitgliedern per Klick auf die Symbole verschiedene Befehle geben. Mit einem Klick auf 1 schalten Sie durch die Bewegungsarten Rennen, Gehen oder Kriechen. Mit [X] erreichen Sie dasselbe. Je nach Modus verursachen Sie unterschiedlich starke Geräusche. Mit einem Klick auf 2 oder mit Taste [V] aktivieren Sie den Sichtkegel einer Wache. Wenn Sie den betreten, werden Sie automatisch entdeckt. Indem Sie auf 3 klicken, wählen Sie alle Teammitglieder auf einmal aus. Das gleiche bewirkt [A]. Per Klick auf 4 oder mit [S] schalten Sie die Anzeige des Lärmradius' ein und aus – nützlich, um zu sehen, wann Ihre Widersacher Sie hören können.

Gegenstände benutzen und Kampf



Im Inventarfeld sehen Sie nur eine Auswahl der Fähigkeiten und Gegenstände, die zur Verfügung stehen. Erst wenn Sie mit der rechten Maustaste in die Inventarleiste klicken, wird alles gezeigt. Um eines davon wie etwa den Standardphaser auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Nun können Sie die Waffe per Klick mit der *rechten* Maustaste abfeuern. Eine unersetzliche Hilfe im Kampf ist die Auszeit-Taste [↵]. Damit halten Sie das Geschehen an, können aber dennoch in Ruhe Befehle erteilen.

Karte/Waffen



Die Minikarte können Sie jederzeit mit [M] aufrufen. Darauf sehen Sie das gesamte Einsatzgebiet in der Übersicht. Die blauen Quadrate 1 geben Aufschluss darüber, wo Sie sich hinbewegen müssen, um die Einsatzziele zu erreichen. Ihre Teammitglieder werden als weiße, sämtliche Gegner als rote Punkte dargestellt. Der Bildausschnitt 2 zeigt, welchen Bereich Sie sich gerade auf dem Hauptbildschirm ansehen. Diese Ansicht können Sie per Klick mit der linken Maustaste in einen beliebigen Bereich der Minikarte schnell darauf zentrieren.

Oberhalb der Minikarte sehen Sie Informationen und Einstellmöglichkeiten zur jeweiligen Waffe oder Fähigkeit. So ist es hier zum Beispiel möglich, den Phaser auf „Betäubung" zu stellen.

Einsatz 1: Klingonenbasis auf Rigel 4



1: Am Startpunkt wählen Sie entsprechend der Anweisung von Lieutenant Commander Data Ihre gesamte Truppe aus.

2: Bewegen Sie Ihre Mannschaft im Schleichgang hinter die Wache, und schießen Sie die mit vereinten Standard-phaser-Kräften nieder.

3: Den Scharfschützen schalten Sie aus sicherer Entfernung mit dem Scharfschützengewehr von T'Andoria aus.

4: Drei Romulanerwachen sind durch den Kampf mit einem Klingonen abgelenkt. Mit einer gut platzierten Erschütterungsgranate werden Sie alle drei auf einen Streich los. Nehmen Sie danach unbedingt die Hyperspray-Patrone an sich, die in der Häuserecke liegt.

5: Sobald Sie sich dem Klingonen nähern, bedankt der sich brav bei Ihnen. Dann zieht es ihn aber auch sofort wieder hinaus in den Kampf. Freundlicherweise erledigt er dabei ganz nebenbei eine Romulanerwache für Sie.

6: Anschließend schleicht sich Sirta D'Qua mit ihrem Phasenneuraldisruptor an die Wache heran und setzt sie damit außer Gefecht.

7: Der wachhabende Romulaner trägt ein wertvolles Tarnband bei sich, das es sicherzustellen gilt. Gehen Sie an dieser Stelle vorsichtig vor, denn ein zweiter Romulaner patrouilliert hier. Am besten, Sie schalten zuerst den hinteren Soldaten mittels Scharfschützengewehr aus, während der vordere ihm den Rücken zukehrt. Danach sorgen Sie dafür, dass den das gleiche Schicksal ereilt. Nun ist der Weg frei, und Sie können das Tarnband aufnehmen.

8: Ein weiterer einsamer Jäger in Gestalt eines Romulaners treibt hier sein Unwesen. Da an dieser Stelle noch nützliche Gegenstände – unter anderem weitere Munition für das Scharfschützengewehr – liegen, sollten Sie auch ihn mit versammelten Phaser-Kräften ausschalten. Vergessen Sie die Gegenstände danach nicht!



Wenn zwei sich unterhalten, freut sich der dritte (Kreis) – und wirft eine Granate.

9: Das nächste Opfer wartet hier. Am besten, Sie beobachten kurz den Laufweg der Wache und lassen T'Andoria eine Näherungsmine an eine Stelle platzieren, die die Wache passieren muss.

10: Weil es eben so gut geklappt hat, sollten Sie auch diese romulanische Wache mittels Näherungsmine ausschalten. Danach kann Ivan Verov in aller Ruhe mit Hilfe seiner Computerfähigkeiten den Energiekreis ausschalten. Der klingonische Forscher ist frei und wird an Bord gebeamt.

11: Wieder können Sie drei Romulaner von hinten überraschen. Schalten Sie den abseits stehenden einzelnen Soldaten mit einem gezielten Schuss aus dem Scharfschützengewehr aus. Dann lassen Sie eine Erschütterungsgranate auf die beiden übrig gebliebenen Wachen rollen.

12: Auch dieser Klingone erweist sich Ihnen für die Hilfe dankbar und macht sich auf den Weg, ein paar Romulaner zu rösten.

13: Der nächste Schusswechsel: Erledigen Sie den näheren der beiden Romulaner mit einer Erschütterungsgranate. Den nichts ahnenden übrig gebliebenen einsamen Wolf kann sich die medizinische Offizierin Sirta D'Qua wieder per Neuraldisruptor zur Brust nehmen. Der letzte klingonische Kämpfer ist frei und revanchiert sich gern bei Ihnen.

14: Warten Sie an dieser Stelle, bis sich beide Romulaner an der Mauerecke treffen, und begrüßen Sie sie mit einer gut platzierten Erschütterungsgranate.

15: Den letzten Romulaner kann Ihre Scharfschützin ausschalten, sofern Sie daran gedacht haben, bei 8 die zusätzliche Scharfschützenmunition mitzunehmen. Sonst hilft auch die einfache Methode „vier gegen einen". Zu guter Letzt befreien Sie noch den übrig gebliebenen klingonischen Wissenschaftler, indem Sie wie bei 10 vorgehen. Nach erfolgreicher Arbeit werden Sie schließlich an Bord zurück gebeamt.

STAR TREK AWAY TEAM FORTSETZUNG

Einsatz 2: Die Leyte Gulf



Zusätzlich zu Marcus Refelian und Slovaak empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE als weitere Teammitglieder Sheila Thatcher und Ivan Verov.

1: Wählen Sie Ihre gesamte Truppe aus, und bewegen Sie sie an diesen Platz. Achtung: Urplötzlich taucht eine Wache auf, die sogleich das Feuer eröffnet. Halten Sie das Geschehen mit der Auszeit-Taste an, und nehmen Sie den Gegner ins Visier. Es bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als das Feuer zu erwidern und das Föderationsmitglied zu töten. Danach die Standardphaser auf „Betäubung" stellen, um weitere Opfer zu vermeiden. Im weiteren Spielverlauf wird sich die Auszeit-Funktion als äußerst nützlich erweisen.

2: Bewegen Sie das Team zum Turbolift, und benutzen Sie den, um das Stockwerk zu wechseln.

3: Im Turbolift warten, bis die Wache den nördlichen Gang betritt und Ihnen den Rücken zukehrt. Den Lift verlassen und den Wachtposten mit den Phasern betäuben. Keine Sorge: Mehr als zwei Wächter gleichzeitig stehen Ihnen so gut wie nie gegenüber. Sie haben die geballte Feuerkraft von vier Betäubungs-Phasern zur Verfügung. Und selbst wenn Sie Treffer einstecken müssen: Mit ein wenig Hyperspray heilen die Wunden schnell.

4: Noch schnell diese Wache ausschalten, so lange die Sie noch nicht bemerkt hat.

5: Bringen Sie sich vorübergehend hier in Sicherheit, und nehmen Sie bei der Gelegenheit noch die Hyperspray-Patrone auf. Betäubte Personen erinnern sich zwar nach dem Aufwachen an nichts mehr, alarmieren jedoch noch weiteres Sicherheitspersonal. Warten Sie eine Weile an diesem Platz. Die zusätzlichen Wachmänner werden sich genauso schnell wieder verkrümeln, wie sie gekommen sind.

6: Passen Sie den Moment ab, an dem Ihnen dieser Wachtposten den Rücken zudreht, und betäuben Sie auch ihn.

7: Ein Sturm-Betäubungsangriff, und auch dieser Türsteher taucht vorübergehend ins Reich der Träume ab. Betreten Sie das Gefängnis. Lassen Sie hier Ihren Computerexperten die Sicherheitstüren öffnen. Dummerweise taucht urplötzlich der offensichtlich geistig verwirrte Captain des Schiffes auf und tötet den übrig gebliebenen klingonischen Wissenschaftler. Mittels Slovaaks Fähigkeit zur Gedankenverschmelzung dringen Sie in die Gedanken des Captains ein und erfahren, dass der das Schiff sabotiert hat. Bevor Sie sich dann auf den Weg Richtung Reaktor machen, untersuchen Sie noch schnell mithilfe des medizinischen Tricorders die klingonischen Wissenschaftler.

8: Dieser Turbolift ist das nächste Ziel. Wie zuvor, brauchen Sie auf dem Weg dorthin nicht viel Rücksicht auf Wachen zu nehmen. Mit gezücktem Phaser und dem Finger in Reichweite der Auszeit-Taste sollten die kein großes Problem darstellen. Fahren Sie mit dem Turbolift zurück ins erste Stockwerk.

9: Mit dem ganzen Trupp den Turbolift verlassen und zu 10 vorkämpfen. Je schneller Sie vorgehen, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass betäubte Gegner aufwachen und Verstärkung rufen können.

10: Schalten Sie mit Hilfe des Technik-Kits an der Konsole die Ventilation des Reaktors wieder ein. Die Explosion des Schiffes haben Sie damit erfolgreich verhindert und werden zur Belohnung zurückgebeamt.



Einsatz 3: Romulanische Basis auf Chetzia 3

Für diesen Auftrag benötigen Sie nur zwei Personen: Yraxys und T'Andorla erledigen die Aufgabe locker ohne weitere Hilfe.

1: An diesem Punkt starten Sie Ihren Einsatz.

2: Yraxys kann mit ihrem Extraktor-Kit aus einer der Pflanzen zwei Heilelixiere gewinnen. Die sind sehr wirkungsvoll als Hyperspray-Ersatz.

3: An diesem Punkt von T'Andorla eine Nährerungsmine positionieren lassen, sobald die Patrouille knapp außer Sichtweite ist. Jetzt brauchen Sie keine Überraschungen außerhalb des Lagers mehr zu befürchten.

4: Nun können Sie aus sicherer Entfernung mit T'Andorla diesen Wachtposten per zielgenauem Schuss aus dem Scharfschützengewehr für immer außer Gefecht setzen.

5: Mit diesem Sicherheitsschalter hat Yraxys wegen ihrer speziellen Kenntnis von Sicherheitstüren und -systemen kein Problem. Lassen Sie sie hinter dem Wachtposten an den Schalter heranschleichen und den deaktivieren. Außerdem noch die EMP-Granate hinter den Kisten 6 mitnehmen.

7: Auch an dieser Stelle finden Sie wieder eine EMP-Granate. Warten, bis sich kein Wachtposten in der Nähe befindet, und dann schnell die Granate schnappen.

8: Auch dieser Wachtposten sollte für T'Andorla mithilfe einer genau platzierten Näherungsmine kein Problem darstellen. Achten Sie aber darauf, dass die Aktion nicht im Blickfeld der Überwachungskamera abläuft. Also auf jeden Fall den Sichtpegel für die Kamera anzeigen lassen.

9: Da sich das zweite Sicherheitsschloss außerhalb des feindlichen Sichtbereichs befindet, kann Yraxys in aller Seelenruhe auch dieses deaktivieren. Werfen Sie die EMP-Granate auf die Überwachungskamera.

10: Schleichen Sie sich schnell mit Yraxys an der übrig gebliebenen Wache und der vorübergehend deaktivierten Überwachungskamera vorbei, und kauern Sie sich hier erstmal nieder. Warten, bis der Wachtposten Ihnen den Rücken zudreht, dann die zweite EMP-Granate in Richtung Kamera werfen.

11: Wenn Sie sicher sind, dass der Wachtposten Yraxys nicht bemerken kann, schleichen oder – falls außer Hörweite – laufen Sie flink mit zum Terminal. Nutzen Sie Yraxys Computer-Fähigkeiten, und laden Sie die Informationen herunter. Damit ist der Auftrag erfolgreich abgeschlossen.



TROPICO



Aufbauspiel für PC | **Das Leben als Diktator auf Tropico ist nicht sonderlich angenehm. Ständig sprechen Anhänger verschiedenster Lager vor, sind unglücklich mit Ihrem Führungsstil. Auf den folgenden Seiten erhalten Sie Tipps zum erfolgreichen Regieren** Spielverlauf siehe Test Seite 34

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

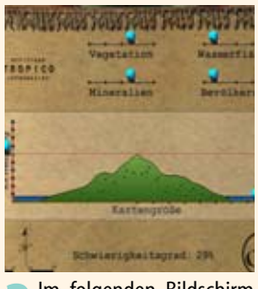
Allgemeines

Wie bei vielen anderen Spielen gelten auch bei Tropico zwei wichtige Grundregeln: Lesen Sie die Anleitung, und speichern Sie regelmäßig Zwischenstände ab. Die Bedienungsanleitung erläutert, wie das Inselleben strukturiert ist und welche Konsequenzen bestimmte Handlungen haben können. Durch regelmäßiges Abspeichern können Sie, wenn Sie mögen, noch einmal ein paar Spieljahre zurückdrehen und Aktionen rückgängig machen, die Ihnen nicht den gewünschten Erfolg brachten.

Spielvorbereitung



1 Um ein neues Spiel zu starten, klicken Sie in der Menüauswahl auf die große Insel. Alternativ können Sie sich auch eine vorgegebene Spielmission aussuchen. Dazu klicken sie auf das Buch.



2 Im folgenden Bildschirm stellen Sie den Schwierigkeitsgrad ein (nur im freien Spiel). Je größer und flacher Sie die Insel gestalten, desto einfacher wird der Bau von Häusern und Farmen.



3 Anschließend können Sie sich ein bestimmtes Spielziel ausuchen. Je nach Auswahl müssen zum Sieg bestimmte Kriterien in einem vorgegebenen Zeitrahmen erfüllt werden.



4 Danach stellen Sie Ihren Lebenslauf zusammen. Achten Sie darauf, bei keiner Interessengruppe mehr als 25 Prozent Ansehen zu verlieren. Andernfalls wird sie Ihnen das Leben zur Hölle machen.

Häuser



Zu Spielbeginn hausen die Tropicaner in kleinen Wellblechhütten, fühlen sich darin natürlich nicht sonderlich wohl. Bauen Sie also ein paar Mietshäuser, um den Lebensstandard zu heben.

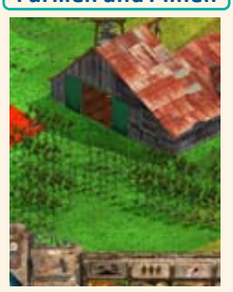


Besonders angenehm ist das Wohnen in kleinen Häusern fernab von Industrie und Stadtkern. Hier fühlen sich die Inselbewohner wohl – und Sie können kräftig Miete verlangen.



Besser geht's nicht: In der Luxusvilla residieren Angestellte mit Hochschulabschluss. Auch hier wird viel Miete fällig. Grundvoraussetzung ist die Stromversorgung durch ein Kraftwerk.

Farmen und Minen



Für den Bau von Farmen müssen Sie Bodenflächen aussuchen, auf denen das Saatgut besonders schnell wächst. Klicken Sie den Farmbau an, so werden geeignete Gebiete grün unterlegt.



Ähnlich verhält sich das mit den Minen. Besonders Gold ist auf Tropico sehr schwer zu finden. Achten Sie darauf, dass der Arbeitsplatz nicht zu weit von einem Wohngebiet entfernt liegt.



Um gewonnene Rohstoffe zum Hafendock oder zu einer weiter verarbeitenden Fabrik zu bringen, benötigen Sie Speditionen. Die dort angestellten Träger stellen den Transport sicher.

Grundversorgung



Nahrung besorgen sich die Bewohner direkt von Farmen. Sind die zu weit weg, errichten Sie Lebensmitteldepots.



Kirchen und Kathedralen befriedigen das Bedürfnis Ihrer Untergebenen nach religiöser Erbauung.



Sehr wichtig ist natürlich die medizinische Versorgung. Hospitäler helfen erkrankten Einwohnern.



Fachkräfte bilden Sie in der Schule aus, einige müssen sogar in einer Universität studiert haben.

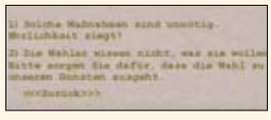
Wahlen



Stehen Wahlen an, dann sehen Sie im Informationsfenster rechts unten jederzeit den aktuellen Zwischenstand.



Verschiedene Erlasse, zum Beispiel das Steuergeschenk (links unten), steigern in Windeseile Ihr Ansehen beim Volk.



Kurz vor Wahlende haben Sie die Möglichkeit, die Auszählung zu Ihren Gunsten manipulieren zu lassen. Doch Vorsicht: Der Betrug sickert häufig durch.

Tourismus



Touristen lieben vor allem die Abwechslung. Ein Hotel in die Landschaft zu setzen, reicht also nicht. Naturdenkmäler, Bars, Restaurants und Strandbäder machen die Gäste glücklich.

Industrie



Viele weiter verarbeitende Industrien können mit wenig Aufwand aufgerüstet werden. Neue Maschinen sorgen so für bessere Erträge und kürzere Produktionszeiten.

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TROPICO FORTSETZUNG

Die ersten Spielschritte



1 Zu Beginn ist Ihre Insel noch nicht dicht bebaut (1). Lediglich der Palast, ein paar Farmen und Wellblechhütten sind vorhanden. Klicken Sie auf (2), um in den Statistikmodus zu schalten, und lassen Sie sich die besten Anbaugebiete für Tabak zeigen. Da Sie zu Beginn immer mehr Mais produzieren, als Ihre Leute essen können, stellen Sie den Betrieb zweier Maisfarmen auf Tabakanbau um (3). Achten Sie darauf, nur solche Farmen umzustellen, die in einem günstigen Anbaugebiet liegen. Ein Holzfällerbetrieb bringt zusätzliche Einnahmen, später kann er um einen Geräteschuppen (4) erweitert werden. Und ist noch Geld in der Kasse, ermöglicht ein Sägewerk die industrielle Weiterverarbeitung.









2 Im Statistikmodus sehen Sie an den roten Pfeilen, dass die aktuelle Wohnraumsituation nicht sehr gut ankommt (1). Per Klick auf (2) wird das entsprechende Menü aufgerufen. Also bauen Sie nun ein Wohngebäude (3), später sollten weitere folgen. Natürlich haben Sie durch diese Bauwerke auch Mieteinnahmen. Die Mieten sollten allerdings ein Drittel des Mindestlohnes nicht überschreiten. Eingestellt wird die Miete mit einem Klick auf das entsprechende Haus (4). Stellen Sie durch den Bau einer Kirche (5) und eines kleinen Spitals außerdem sicher, dass die religiöse und medizinische Versorgung sichergestellt ist. Denken Sie daran, dass Absolventen einer Universität benötigt werden, um Kirche und Krankenhaus mit geeignetem Personal zu besetzen. Per Klick auf (6) (Kreis) holen Sie qualifizierte Einwanderer aus dem Ausland auf Ihre Insel. Achten Sie allerdings darauf, dass dies jedes Mal eine ganze Stange Geld kostet. Sobald Sie eine Schule und eine Universität gebaut haben, sollten Sie nur noch einheimische Fachkräfte beschäftigen.







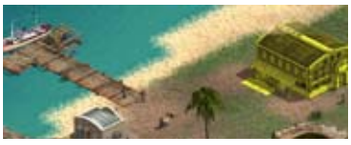




3 Denken Sie an das Errichten einer Mine, die für reichlich Geldnachschub sorgt. Suchen Sie nach Goldvorkommen. Falls Sie keine finden, weichen Sie auf Eisenabbau aus. Bodenschätze befinden sich in den grün markierten Gebieten.



4 Um die Einnahmen weiter zu steigern, bauen Sie zwei weitere auf Tabak ausgelegte Farmen. Mehr Profit verspricht die Pflanze, wenn sie anschließend in einer Zigarrenfabrik verarbeitet wird. Errichten Sie so ein Werk möglichst nahe an den Abbaugebieten oder am Hafendock. Auf diese Weise verkürzen Sie Transportwege, beschleunigen Weiterverarbeitung und Verkauf.



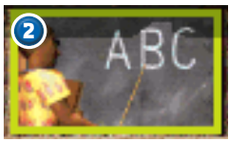
5 Wahrscheinlich hat sich mittlerweile schon das Militär bei Ihnen darüber beschwert, dass es nicht genug über die Insel verbreitet sei. Abhilfe schaffen Sie durch den Bau einer Kommandantur (1) und eines Wachturmes in einem roten, also wenig sicheren Gebiet (2).





6 Bauen Sie ein zweites Mietshaus (jedoch nicht in unmittelbarer Nähe Ihrer Fabriken) sowie eine Schule (1). Sofern die finanzielle Lage es zulässt, sollten Sie schon bald eine Bildungsoffensive starten (2).





7 Eine weitere Spedition und eine Baufirma sorgen für einen reibungslosen Betriebsablauf. Um die zahlreichen inzwischen eingetroffenen Zuwanderer zu beherbergen, errichten Sie außerdem weitere Mietshäuser. Kleinere Wohnungen versprechen mehr Komfort und dürfen aus diesem Grund ebenfalls nicht fehlen (1). Damit die Tropicaner mehr zu tun haben als zu arbeiten und zu schlafen, sollten Sie für ein wenig Unterhaltung sorgen. Eine Bar und ein Restaurant (2) steigern die Laune der Inselbewohner.





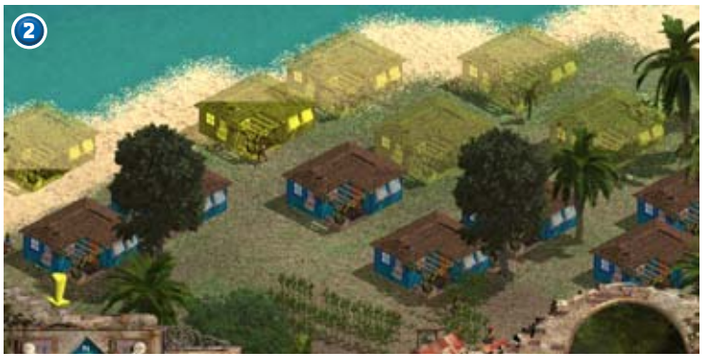
8 Die gestartete Bildungsoffensive muss nun auch durch den Bau einer Universität unterstützt werden. Achten Sie darauf, Professoren aus dem Ausland anzuwerben.



Die ersten Spielschritte



9 Solange sich die Wohnsituation nicht gebessert hat und immer noch Wellblechhütten herumstehen 1, müssen Sie das Angebot an Häusern und Wohnungen noch erweitern. Erst dann, wenn ganze Siedlungen an Häusern gebaut wurden 2, kehrt mehr Zufriedenheit ein.



10 Ein Kraftwerk 1, möglichst etwas weiter vom Stadtzentrum entfernt, ebnet den Weg für technische Errungenschaften. Damit alle Ortschaften der Insel mit Elektrizität versorgt werden können, muss gegebenenfalls noch ein Umspannwerk 2 gebaut werden.





11 Luxushäusern für die Besserverdienenden steht nun nichts mehr im Wege. Dank der Stromversorgung kann jetzt außerdem ein Hospital gebaut werden. Sinnvolle Verbesserungen an Fabrikanlagen sind jetzt ebenfalls möglich. So kann der Rohstoffertrag in Minen auf einen Schlag um 40 Prozent gesteigert werden.



12 Auf diesen ersten Grundlagen sollten Sie den Wohlstand stetig weiter mehren, durch den Bau von Unterhaltungsgebäuden Ihre Untertanen bei Laune halten, durch das Errichten neuer Fabriken die Einnahmen steigern. Sehr lukrativ, wenn auch teuer in der Anschaffung, ist eine Konservenfabrik, in der Kaffee abgepackt wird. Auch der Tourismus erfordert Unsummen an Investitionen. Doch Sie werden sehen: Am Ende lohnt sich die Anlage – und Sie haben die Möglichkeit, der berühmteste Diktator der Karibik zu werden. Nutzen Sie die Chance!

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1]sprich: „Tschihts"

Gothic[2] für PC

[2]sprich: „Gossick"

Keine Probleme im Kampf gegen Orcs: COMPUTER-BILD-SPIELE macht Sie zum unschlagbaren Helden

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Während des Spiels drücken Sie B, um eine Übersicht der Eigenschaften Ihrer Spielfigur aufzurufen. Dort tippen Sie einen der Cheats aus dem ersten Kasten rechts ein und bestätigen mit ↵. Der Text wird nicht angezeigt. Dann verlassen Sie die Eigenschaften-Übersicht durch erneuten Druck auf B. Eine kurze Meldung (zum Beispiel MARVIN-MODE) zeigt, dass der ausgewählte Trick aktiv ist.

3 Haben Sie in Schritt 2 den Testmodus aktiviert, dann öffnet ein Druck auf F2 das Eingabemenü. Dort können Sie einen der Befehle aus dem Kasten „Befehle im Eingabemenü" eintippen. Es reicht meist, den Anfangsbuchstaben des Wortes einzutippen. Der Rest wird automatisch ergänzt. Jede Eingabe wird mit ↵ beendet und das Eingabemenü durch erneuten Druck auf F2 geschlossen.

4 Zusätzlich können Sie im Testmodus bei nicht aktiviertem Eingabemenü die im Kasten „Tastenfunktionen bei aktiviertem Testmodus" erklärten Tasten verwenden. Achtung: Einige Funktionen können zu Fehlern in der grafischen Darstellung führen. F4 befreit Sie in diesem Fall aus dem Dilemma.



„Psst! He, Sie! Starke Rüstung gefällig?" – die „Robe der Dunklen Künste" erhöht unter anderem den Schutz gegen Waffen um 90 Punkte.

Cheats in der Eigenschaften-Übersicht

Eingabetext	Wirkung
taki	Lebens- und Manapunkte werden aufgefüllt.
godzilla	Alle Lebewesen werden riesengroß.
clock	In der rechten oberen Bildecke wird die Uhrzeit gezeigt.
marin	1000 Einheiten Erz zusätzlich.
marvin	Aktiviert den Testmodus (siehe Erklärung in Schritt 2 links).
42	Schaltet den Testmodus wieder aus.

Befehle im Eingabemenü bei aktiviertem Testmodus

Eingabetext	Wirkung
cheat god	Spielfigur ist unverwundbar.
cheat full	Spielfigur wird vollständig geheilt.
kill	Tötet das zuvor aktivierte (mit Namen gezeigte) Lebewesen – egal, ob Monster oder Dorfbewohner.
insert xyz	Platziert Gegenstand bzw. Monster xyz direkt vor die Spielfigur (statt xyz tippen Sie einen Text aus dem Kasten oben rechts).

Gegenstände oder Monster für den insert-Befehl

Eingabetext	Wirkung
artos_schwert	Artos Schwert (Wert 360, benötigte Stärke 50, Schaden 65).
roter_wind	Roter Wind (Wert 570, benötigte Stärke 80, Schaden 105).
silax_axt	Silax Axt (Wert 290, benötigte Stärke 40, Schaden 55).
torlofsaxt	Torlofs Axt (Wert 550, benötigte Stärke 80, Schaden 99).
ulumulu	Ulumulu (Wert 1000, benötigte Stärke 30, Schaden 35).
urizielrune	Urizielrune (Wert 10000, Magieschaden 200, Manakosten 10, Kreis 6).
dmb_armor_m	Robe der Dunklen Künste (Wert 2700, starker Schutz gegen Waffen und Feuer).
udshaman_rockefeller	Steingolem.
icegolem	Icegolem.
meatbug	Meatbugs.

Tastenfunktionen bei aktiviertem Testmodus

Tasten	Wirkung
F4	Schaltet zurück auf die Normalansicht.
F5	Fixiert die Kamera.
F6	Kamera lässt sich frei bewegen – ideal, um sich die Spielwelt in Ruhe anzuschauen. Wie zur Steuerung Ihrer Spielfigur benutzen Sie dazu die Maus sowie die Tasten ↓, →, ← und ↑.
0	Sie können die aktivierte (mit Namen gezeigte) Spielfigur übernehmen.

Freedom – First Resistance[3] für PC

[3]sprich: „Frihdem Först Risisstenz"

Sie hängen an einem bestimmten Auftrag fest? Dann nehmen Sie doch einen beliebigen anderen

Damit dieser geheime Trick funktioniert, müssen Sie das Spiel nach der Installation starten und gleich wieder beenden:

1 Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Start.

2 Im daraufhin geöffneten Auswahlmenü ziehen Sie den Mauszeiger auf Suchen und klicken dann auf Dateien/Ordner...

3 Füllen Sie das daraufhin geöffnete Fenster so aus. Klicken Sie anschließend auf Starten.



4 Warten Sie einen kurzen Moment, bis die Suche abgeschlossen ist. Im Suchergebnis sollte zwei Mal Freedom.cfg gezeigt werden. Klicken Sie doppelt auf die obere der beiden Zeilen. Falls sich die Datei nicht automatisch öffnet, wählen Sie aus dem stattdessen geöffneten Auswahlmenü per Doppelklick das Programm NOTEPAD.

5 Im so geöffneten Notepad-Fenster wählen Sie die letzte Zeile und fügen dort `showmissions true` ein. Klicken Sie anschließend auf den Menü-Eintrag Datei, und wählen Sie in der Auswahlliste Beenden. Die daraufhin gezeigte Frage beantworten Sie per Klick auf Ja. Jetzt stehen alle Aufträge zur Wahl.

6 Starten Sie das Spiel auf die gewohnte Weise.

7 Im Hauptmenü klicken Sie auf LOAD GAME. Nun können Sie eine beliebige Aufgabe aus der Liste wählen.



Hat alles geklappt, so sehen Sie diese Auswahlliste.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen (Version 1.02a) für PC



Wirksamer: Mit dem Trick !om+smartbomb! vernichten Sie alle sichtbaren Einheiten.

Simsalabim, Hokuspokus und drei Mal schwarzer Kater für drei Königreiche – mit diesen Zaubertricks mogeln Sie sich zum Sieg. Etwas Gold gibt's auf Wunsch gratis dazu

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Während des Spielens drücken Sie auf ↵, um die Trickeingabe zu aktivieren. Das kleine Eingabefenster sieht so aus:

3 Wählen Sie einen Geheimtrick aus der Tabelle rechts, und tippen Sie ihn ein. Das sieht dann so aus: !om+smartbomb!

4 Drücken Sie ↵, um die Eingabe abzuschließen und den Trick zu aktivieren. Am linken Bildrand erscheint für einen Moment die Bestätigung des eingegebenen Tricks, zum Beispiel: !om+smartbomb!.

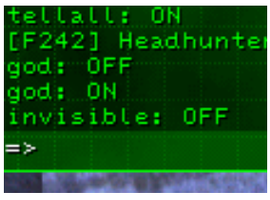
Eingabetext	Wirkung
!om+superman!	Macht die ausgewählten Einheiten unverwundbar. Nochmalige Eingabe schaltet den Trick wieder ab.
!om+gonzales!	Beschleunigt das Spiel erheblich. Spielfiguren laufen unter Umständen störend schnell. Leider lässt sich auch nach nochmaliger Eingabe des Tricks die Normalgeschwindigkeit nicht wieder herstellen.
!om+icanseeagain!	Deckt die gesamte Karte auf, wie von Geisterhand.
!om+smartbomb!	Vernichtet sämtliche auf dem Bildschirm sichtbaren Einheiten. Vorsicht, dabei werden leider auch die eigenen Truppen niedergestreckt!
!obj+moolah!	Sie erhalten Gold.
!obj+splinter!	Sie erhalten Holz.
!obj+chips!	Sie erhalten Getreide.
!obj+piggy!	Sie erhalten Nahrung.
!obj+ingboard!	Sie erhalten Eisen.
!obj+booze!	Sie erhalten Wein.

Serious Sam (Version 1.00a) für PC

Volles Rohr in die Schlacht! Diese Tricks füllen Magazine und Waffenkammern

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Während des Spielens drücken Sie auf F1, um das Eingabefenster für die Tricks zu öffnen. Das sieht so aus:





Mit den neuen Super-Waffen geht's im Spiel verdammt hoch her.

3 Wählen Sie einen Geheimtrick aus der Tabelle rechts, und tippen Sie ihn in das Eingabefenster, etwa so:
=> please killall

4 Die Eingabe ist mit der Taste ↵ abzuschließen. Mit F1 geht's zurück zum Spiel. Der Trick please killall tötet alle angreifenden Gegner auf einen Streich.

Eingabetext	Wirkung
please god	Macht Ihren Helden unverwundbar.
please health	Heilt Ihren Helden.
please giveall	Sie erhalten alle Waffen nebst Munition.
please invisible	Macht Ihren Helden unsichtbar.
please ghost	Sie können durch Wände laufen und fliegen.
please killall	Alle angreifenden Gegner werden getötet.
please tellall	Sie erhalten alle Nachrichten.
please fly	Ihr Held kann fliegen. Nach nochmaliger Eingabe landet er wieder.

America (Version 1.0) für PC

Um ans mächtigste Kriegsbeil zu kommen, müssen Sie nicht erst lange im Dreck wühlen – COMPUTERBILD-SPIELE hat neue Geheimtricks ausgegraben

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel auf die ↵-Taste. Sie sehen dann in der Mitte des Bildes eine Eingabezeile (siehe Abbildung). In diese Zeile tippen Sie einen der Geheimtricks aus der nebenstehenden Tabelle ein.

3 Nach der Eingabe des Trickbegriffes noch ein Mal ↵ drücken, um den Schummeltrick zu aktivieren. Sie können die Cheats, wenn Sie wollen, auch mehrmals eingeben.



Eingabetext	Wirkung
icangeteverything	Sie erhalten auf einen Schlag je 5000 Nahrungs-, Holz- und Gold-Einheiten, ferner 50 Gewehre und 50 Pferde.
horsesarecrazy	Zehn neue Pferde stehen sofort auf Ihrer Koppel.
gimmemorefirepower	Sie erhalten zehn Gewehre.
iwantareallystronghero	Der berittene Kämpfer „Gall" steht Ihnen zur Seite.
iwantanamericanhero	Ihnen steht der gut ausgebildete Kämpfer „David Crocket" zur Seite.

Undying (Version 1.1) für PC

Schluss mit dem Spuk: Mit diesen Tricks werden Sie auch ohne Theologie-Studium zum Profi-Exorzisten

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Starten Sie ein neues Abenteuer, oder laden Sie einen bereits gespeicherten Spielstand. Die Trickbegriffe lassen sich nur im laufenden Spiel eintippen.

3 Drücken Sie die Taste [~]. Wie auf dem Bild unten zu sehen, können Sie im Spiel eines der Trickwörter per Tastatur eintippen (Kreis). Die Eingabe mit [↵] bestätigen und abschließen.





Mit dem Trick assall zaubern Sie Esel ins Spiel. Ahnen Sie schon, was mit der Sense zu machen ist?

Eingabetext	Wirkung
set aeons.patrick health 998	Ihr Held bekommt 998 Prozent Lebensenergie.
set aeons.patrick mana 998	Ihr Held bekommt 998 Zauberpunkte.
addall	Damit schütteln Sie alle Waffen und Zaubersprüche aus dem Ärmel.
infinitemana 1	Unbegrenzte Anzahl von Zauberpunkten.
flight	Ihr Held kann für begrenzte Zeit fliegen.
behindview 1/0	Setzt den Blickwinkel hinter die Figur. Nochmalige Eingabe stellt die Ursprungseinstellung wieder her.
assall	Zaubert einen Esel ins Spiel.
showfps	Zeigt in der linken oberen Ecke die Bildwiederhol-Rate an.

Conker´s Bad Fur Day für Nintendo 64

Wenn der Schwierigkeitsgrad mal wieder an den Nerven nagt, knacken Sie mit diesen Tricks auch harte Nüsse

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü des Spiels bewegen Sie den Mini-Steuerknüppel nach rechts oder links. Der Menüeintrag [Options] muss zu sehen sein. Drücken Sie **A**.

3 Bewegen Sie per Mini-Steuerknüppel die Markierung nach unten auf den Eintrag [Cheats]. Drücken Sie dann die Taste **A**.

4 Mit dem Mini-Steuerknüppel können Sie auf dem Tastenfeld die Buchstaben für den jeweiligen Trick mit **A** auswählen. Geben Sie jeden Trickbegriff korrekt ein, wie auf dem Bild unten zu sehen (Kreis).

5 Die Eingabe bestätigen Sie durch Anklicken von [↵]. Nickt der kleine Teufel im Bild mit dem Kopf, haben Sie es richtig gemacht. Sie können dann einen weiteren Trick eingeben oder mit **B** ins Menü zurückschalten.



Eingabetext	Wirkung
BEELZEBUBSBUM	Das Kapitel „It's War" wird zugänglich gemacht.
DUTCHOVENS	In einer Mehr-Spieler-Runde schlagen Sie mit einer Bratpfanne zu.
BILLYMILLROUNDABOUT	In den Mehr-Spieler-Runden stehen Ihnen das Skelett und der Tod zur Verfügung.
SPANIELSEARS	In den Kapiteln können Sie „Spooky" auswählen und die Spielstufe vom Tod spielen.
EATBOX	In den Mehr-Spieler-Runden können Sie „Caveman" auswählen.
EASTEREGGSRUS	In den Mehr-Spieler-Runden können Sie „NEO Conker" auswählen.
DRACULASTEABAGS	In den Mehr-Spieler-Rennen schlagen Sie mit einem Baseball-Schläger zu.
BEEFCURTAINS	Einige der Mehr-Spieler-Figuren sind jetzt Zombies oder Dorfbewohner.
CLAMPIRATE	Das Kapitel „Bats Tower" wird zugänglich gemacht.
BOVRILBULLETHOLE	Sie bekommen für das Solo-Spiel 50 Extra-Leben.
EASY	Das Spiel wird einfacher.
VERY EASY	Das Spiel wird sehr einfach.
WELDERSBENCH	Jedes Kapitel im Spiel wird zugänglich.

MTV Sports Skateboarding (Version 1.0.0.1) für PC

Jetzt noch stilvoller auf die Nase fallen: Dieser Trick öffnet Ihnen einen ganzen Kleiderschrank voller neuer Klamotten. Und neue Bretter sind auch schon drin

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Wählen Sie im Hauptmenü die Spielvariante „Lifestyle".

2 Als Spielernamen tippen Sie den Begriff PASWRD ein, wie unten im Bild zu sehen (Kreis). Jetzt stehen Ihnen deutlich mehr Kleidungsstücke und neue Skateboards zur Verfügung.



Platten-Spiel



Foto: Hemera / Roland Sawatzki

Spiele benötigen einen leistungsfähigen Computer und viel Speicher auf der Festplatte. Da kommt es schnell zu Platzproblemen. Damit Sie einen Spiele-Hit nach dem anderen „abnudeln" können, wird der Kauf einer zweiten Festplatte unumgänglich. COMPUTERBILD-SPIELE hat 14 neue Speicherscheiben getestet

Was erwarten Sie von einer Festplatte? Erstens: viel Speicherplatz. Zweitens: ein hohes Arbeitstempo, denn müde tröpfelnde Daten bremsen das schönste Spiel aus. Drittens: kaum hörbare Laufgeräusche. Und das alles für möglichst wenig Geld. Die Redaktion hat im eigenen Testlabor überprüft, ob es das alles auf einmal gibt – und nach Möglichkeit noch ein bisschen mehr:

Der Einbau einer Festplatte in den Computer gehört nicht gerade zu den alltäglichen Arbeiten eines Computerspielers. Und zu seinen Lieblingsbeschäftigungen sicher auch nicht. Deshalb sollte die Bedienungsanleitung alle dazu notwendigen Schritte so beschreiben, dass auch Anfänger das Ding ruck, zuck installieren können. Die Realität sieht leider anders aus: Sechs Platten traten ganz ohne Installationsanleitung zum Test an – sechs Mal „ungenügend". Sieben Handbücher konnten insgesamt als inhaltlich „befriedigend" durchgehen. Vorausgesetzt, der Kunde begreift, was drin steht. Das ist aber keineswegs sicher, denn ohne sehr gute Englischkenntnisse können Sie mit diesen Druckwerken wenig anfangen. Also: jeweils „mangelhaft" für die fehlende Übersetzung. Lediglich bei der Festplatte „WD600AB 60GB" von Western Digital stimmte nahezu alles: ein ausführliches, „gutes" Handbuch, sogar in deutscher Sprache.

Ist die Scheibe eingebaut, dann soll sie zuverlässig arbeiten. Und schnell. Zunächst wurde das Tempo beim Arbeiten mit den unterschiedlichsten Programmen gemessen. Dazu gehören das Laden und Speichern von Texten und umfangreichen Tabellenkalkulationen sowie die Bearbeitung großer Bilddateien. Das Ergebnis: Mit solchen Programmen hatte keine Platte im Test ein Problem, alle gingen schnell oder sogar noch schneller zu Werke und erwiesen sich als „sehr gut".

Die nächste Prüfung galt der Dauertransfer-Rate beim Lesen von Dateien. Je höher dieser Wert ist, desto schneller können möglichst viele Daten innerhalb kurzer Zeit abgerufen werden, etwa beim Nachladen kompletter Spielstufen. Mit gut 33,5 Megabyte S.194 pro Sekunde war die „ST340 824A Barracuda ATA 3" von Seagate die flotteste Platte im Test – Note: „sehr gut". Erheblich mehr Zeit ließ sich die „SV 4084 H" von Samsung: Gerade mal 22,9 Megabyte pro Sekunde können heute nur noch als „befriedigend" gelten.

Was die Festplatte lesen soll, muss zunächst darauf geschrieben werden. Wie schnell lassen sich große Datenmengen auf der Scheibe verewigen? Hier machte die „Seagate ST330 620A, Barracuda ATA 3" das Rennen. Beachtliche 33,1 Megabyte ließen sich pro Sekunde auf die Festplatte kopieren. Das ist „sehr gut". Nur rund die Hälfte schaffte die „Deskstar 60 GXP" von IBM: 17,9 Megabyte pro Sekunde sind allenfalls „ausreichend".

Prüfpunkt Zugriffszeit: Wie schnell finden die Festplatten angeforderte Daten? Unterschiedlich „schnell". So schaffte es die „DTLA 307030 30.7GB" von IBM in nur 11,1 Millisekunden. Das ist ein „guter" Wert. Fast die doppelte Zeit verstrich bei der „ST320 413A, USeries5" von Seagate. 20,6 Millisekunden sind langsam, sehr langsam – dafür kassierte die Platte das Urteil „ungenügend".

Und wie sah es nun mit der so immens wichtigen Speicherkapazität aus? Mit jeweils stattlichen 58 644 Megabyte bieten die „DTLA 307060 61.4GB" und die Deskstar 60 GXP den meisten Platz für Spiele, Programme und Daten. Zur Veranschaulichung: Auf einer solchen Platte würden etwa 100 Stunden Musik in CD-

WAS IST EINE FESTPLATTE?

Eine Festplatte ist ein sehr schneller magnetischer Speicher, der fest in den Computer eingebaut wird. Ähnlich wie Musik auf einer Tonbandcassette, werden darauf Daten gespeichert. Nur handelt es sich hier nicht um ein Band, das langsam durch einen Recorder läuft, sondern um eine fest montierte, nicht austauschbare Scheibe, die sich sehr schnell dreht. Auf der Festplatte finden alle auf dem Computer installierten Arbeitsprogramme und Spiele sowie die von Ihnen gespeicherten Daten (Briefe, Tabellen, Spielstände) Platz. Festplatten gibt es in Größen von einigen Megabyte S.194 bis zu mehreren Gigabyte S.194.



Unscheinbare Scheibe mit viel Platz für Spiele und Programme.

er



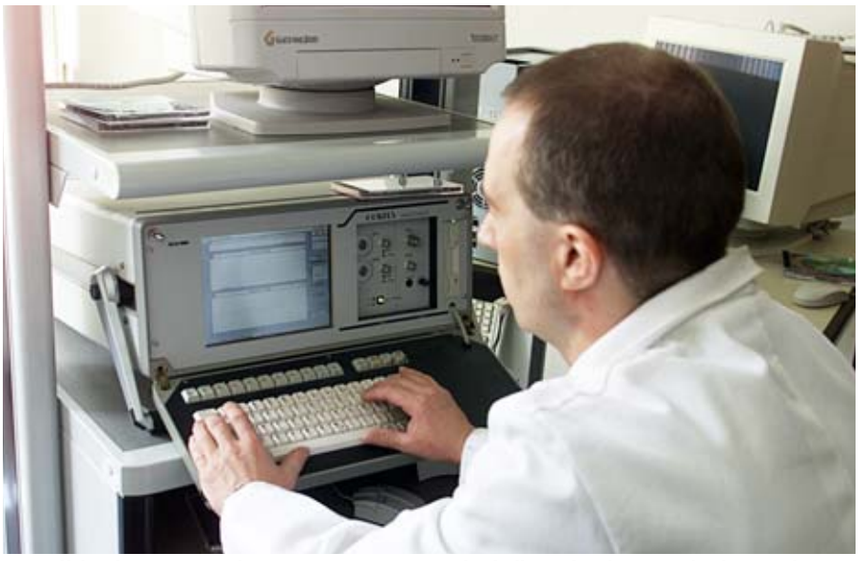
Qualität Platz finden. Die Redaktion belohnte beide „Platzhirsche“ mit einem „gut“. Mit nur 9803 Megabyte ist die „Fireball Plus AS 10,2GB“ von der Firma Quantum gleich um den Faktor sechs kleiner als die IBM-Speicherriesen. Dafür kam nur eine Note infrage:„ungenügend“.

Die Festplatten sollten möglichst wenig Geräusche von sich geben. Eine so genannte Lautheitsmessung liefert Resultate, die das subjektive Lärmempfinden am PC-Arbeitsplatz gleich mit berücksichtigen. Egal, ob bei der Arbeit oder in Ruheposition – die DTLA 307030 30.7GB von IBM werkelt „kaum hörbar“ vor sich hin und setzte mit einem „gut“ die Maßstäbe in diesem Durchgang. Der letzte Platz ging an die DTLA 307060 61.4GB, ebenfalls von IBM. Das Urteil lautete„etwas störend“, damit aber immerhin auch noch „befriedigend“.

Fazit: Erste Wahl beim Kauf einer neuen Festplatte ist die WD600AB 60GB von Western Digital. Gute Serviceleistung, ein ausführliches Handbuch, sehr hohe Arbeitsgeschwindigkeit, jede Menge Speicherplatz und relative Ruhe bei der Arbeit – das ist in der Summe einfach „gut“.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat 14 Festplatten S.194 mit EIDE-Anschluss S.194 unter anderem auf diese Eigenschaften geprüft: Wie schnell erfolgt der Zugriff auf Daten? Mit welcher Geschwindigkeit werden Daten über einen längeren Zeitraum gelesen? Wie groß ist die Geräuschentwicklung? Alle Festplatten wurden in einem Computer mit „Intel-Pentium-3“-Prozessor S.194 (Taktfrequenz S.194: 900 Megahertz), einer Nvidia-Grafikkarte S.194 „GeForce 2 MX“, 128 Megabyte Arbeitsspeicher S.194 und einer EIDE-Anschlusskarte S.194 getestet, die mit der Datenübertragungstechnik Ultra ATA/100 S.194 arbeitet.



Lärmeffekt: Eine 50 000 Mark teure Messapparatur ermittelt die Laufwerksgeräusche der Festplatten.

SERVICE

COMPUTERBILD-SPIELE vergibt gute Noten, wenn die Hersteller den Käufern ihrer Festplatten umfassende Hilfe anbieten – zum Beispiel kostengünstige telefonische Beratung und weiter führende Informationen im Internet. Besonders wichtig ist die Kundenfreundlichkeit im Reparaturfall. Schließlich ist es sehr viel aufwendiger, das Gerät zum Hersteller zu schicken, als es beim Händler austauschen zu lassen.

GESCHWINDIGKEIT

Die Einzeltests zur Ermittlung der Arbeitsgeschwindigkeit einer Festplatte beginnen mit der Ermittlung der Dauertransfer-Rate: Hier wird getestet, mit welcher Geschwindigkeit die Festplatte Daten über einen längeren Zeitraum überträgt.



Bastelstunde: der Einbau einer Festplatte in den Computer.

Das Testlabor misst die Dauertransfer-Rate beim Schreiben und Lesen von Daten. Beide Werte sollten möglichst hoch liegen. Das Resultat wird in Kilobyte S.194 pro Sekunde angegeben. Je größer der Wert, desto schneller können Programme geladen oder Daten auf der Festplatte gespeichert werden.

Zugriffszeit: Die Daten werden auf sehr vielen nahe beieinander liegenden kreisförmigen Spuren auf der rasant rotierenden Scheibe gespeichert. Damit die Informationen schnell wieder zu finden sind, wird die gesamte Festplatte „verwaltungstechnisch“ in einzelne Sektoren aufgeteilt. Wenn Sie sich die Platte als Torte vorstellen, dann entsprächen die Sektoren den einzelnen Tortenstücken. Die mittlere Zugriffszeit gibt an, wie schnell die Festplatte gespeicherte Informationen findet. Weil deren Bruchstücke manchmal über die ganze Scheibe verstreut sind, muss der Schreib-/Lesekopf ständig mit hohem Tempo hin- und herbewegt werden. Das Testlabor misst daher, wie schnell der Kopf aus seiner Ruheposition zu den gewünschten Stellen der Festplatten springt. Nach mehreren Tausend großen und kleinen Testsprüngen wird ein Mittelwert aus den gemessenen Zeilen errechnet. Dieser Wert heißt mittlere Zugriffszeit und ist in der Tabelle in Millisekunden angegeben. Je geringer der Wert, desto besser.

Geschwindigkeit unter Windows 98: In diesem Durchgang müssen die Festplatten beweisen, dass sie mit weit verbreiteten Text-, Tabellen- und Bildbearbeitungs-Programmen flott arbeiten können. Das Resultat ergibt sich aus der Zeit, die der Computer in Verbindung mit der jeweiligen Festplatte für die Ausführung bestimmter Aufgaben benötigt. Die Geschwindigkeit wird in Prozent angegeben – je höher, desto besser. Als Referenzfestplatte dient die „ST 314 220 A“ der Firma Seagate. Der damit ermittelte Wert der Arbeitsgeschwindigkeit dient als Vergleichsmaßstab und wird mit 100 Prozent angesetzt.

SPEICHERPLATZ

Das Fassungsvermögen der Festplatte wird mit dem Programm „Fdisk“ ermittelt. Das so erzielte Messergebnis enspricht dem „echten“ Speicherplatz der Festplatte. Nahezu alle Hersteller geben den Megabyte-Wert so an, als entspräche ein Megabyte exakt einer Million Byte. Tatsächlich sind es jedoch 1 048 576 Byte. Folglich hat die Festplatte effektiv weniger nutzbaren Speicherplatz, als der Hersteller angibt.

LAUTHEIT

Eine laut surrende und ratternde Festplatte nervt auf die Dauer. Deshalb unterzieht die Redaktion die Festplatten einer sehr genauen „Lautheits“-Messung. COMPUTERBILD-SPIELE verfügt über ein spezielles Lautheitsmessgerät im Wert von 50 000 Mark. Dieses Gerät misst die Lautstärke der Laufgeräusche nach einem Verfahren, das direkte Rückschlüsse auf die subjektiv empfundene Belastung am PC-Arbeitsplatz zulässt.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-Leistungsnote bei COMPUTERBILD-SPIELE ergibt sich aus einer leicht nachzuvollziehenden Rechnung. Das Testergebnis (die Note) wird mit dem Gerätepreis multipliziert. Den so erzielten Ergebnissen werden Preis-Leistungsnoten zugeordnet.

Beispiel: eine Festplatte mit dem Testergebnis 3,00 kostet 300 Mark. Daraus ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 900. Aus folgender Tabelle können Sie die Preis-Leistungsnote, im Beispiel wäre sie „gut“, ablesen:

bis 600	sehr gut
600,01 bis 1200	gut
1200,01 bis 1800	befriedigend
1800,01 bis 2400	ausreichend
2400,01 bis 3000	mangelhaft
über 3000	ungenügend

Ausnahmen: Festplatten mit dem Testergebnis „mangelhaft“ werden bei der Preis-Leistungsbewertung um zwei, „ungenügende“ um drei Noten abgewertet.

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 1 WD600AB 60GB Western Digital		Platz 2 DTLA 307060 61.4GB IBM		Platz 3 DESKSTAR 60 GXP IBM	
SERVICE	**7%**		**2,42**		**2,42**		**2,42**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0031/20/446765 (0,24 DM/Min.)	1,96	07032/153050 (0,24 DM/Min.)	1,96	07032/153050 (0,24 DM/Min.)	1,96
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	1%	Englisch (www.westerndigital.de)	5,00	Englisch (www.storage.ibm.com/warranty)	5,00	Englisch (www.storage.ibm.com/warranty)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089/9220060 (0,24 DM/Min.)		089/74941550 (0,24 DM/Min.)		089/74941550 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins		089/74942380 (0,24 DM/Min.)		089/74942380 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,6%**		**3,46**		**4,36**		**4,36**
Installation (Einbau, Inbetriebnahme, überprüft)	4,6%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Sprache der Installationsanweisungen (Handbuch, überprüft)	1%	Deutsch	1,00	keine Anleitung vorhanden	6,00	keine Anleitung vorhanden	6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**		**6,00**		**6,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
GESCHWINDIGKEIT	**30%**		**1,69**		**1,67**		**1,95**
Arbeitsgeschwindigkeit unter Windows 98 (gemessen)	15%	sehr hoch (154,4%)	1,00	sehr hoch (163,6%)	1,00	sehr hoch (164,2%)	1,00
Dauertransfer-Rate Lesen (gemessen)	6%	hoch (28 787,2 Kilobyte S.194)	1,80	hoch (28 197,2 Kilobyte)	1,89	hoch (31 013,8 Kilobyte)	1,52
Dauertransfer-Rate Schreiben (gemessen)	4%	hoch (28 722,6 Kilobyte)	1,81	mittel (24 143,0 Kilobyte)	2,61	niedrig (17 905,1 Kilobyte)	4,12
Zugriffszeit (Mittelwert, gemessen)	5%	lang (13,4 Millisekunden)	3,53	etwas lang (12 Millisekunden)	2,69	lang (13,5 Millisekunden)	3,59
KAPAZITÄT	**37,4%**		**1,90**		**1,84**		**1,84**
Fassungsvermögen (überprüft)	37,4%	groß (57 242 Megabyte S.194)	1,90	groß (58 644 Megabyte)	1,84	groß (58 644 Megabyte)	1,84
GERÄUSCHENTWICKLUNG	**12%**		**1,96**		**2,49**		**2,19**
Lärmbelästigung (Leerlauf, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,6 Sone)	1,89	kaum hörbar (2,4 Sone)	2,42	kaum hörbar (2,0 Sone)	2,16
Lärmbelästigung (beim Lesen von Dateien, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,8 Sone)	2,02	etwas störend (2,6 Sone)	2,56	kaum hörbar (2,1 Sone)	2,22
AUSSTATTUNG	**4%**		**1,00**		**4,75**		**4,75**
EIDE-Kabel S.194 (überprüft)	1%	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
Verbindungsstecker einstellbar zur Verwendung als 1. oder 2. Festplatte (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Befestigungsschrauben (überprüft)	1%	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
Einbaurahmen für 5 1/4-Zoll-Schacht (überprüft	1%	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
SONSTIGES	**2%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Einstellmöglichkeiten aufgedruckt (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Einbauformat (überprüft)	0%	3,5 Zoll		3,5 Zoll		3,5 Zoll	
Zwischenspeicher (Cache S.194, überprüft)	0%	2048 Kilobyte		2048 Kilobyte		2048 Kilobyte	
Umdrehungsgeschwindigkeit (überprüft)	0%	5400 Umdrehungen pro Minute		7200 Umdrehungen pro Minute		7200 Umdrehungen pro Minute	
Übertragungsmodus (überprüft)	0%	Ultra ATA 100 S.194		Ultra ATA 100		Ultra ATA 100	
Preis pro Gigabyte S.194 (überprüft)	0%	8,56 Mark		11,46 Mark		15,18 Mark	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,92**		**2,23**		**2,28**
AUF- / ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,92**	**gut**	**2,23**	**gut**	**2,28**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**befriedigend**		**ausreichend**	
Preis (laut Hersteller)		490 Mark		672 Mark		850 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat April fand*)		429 Mark, Schiwi, Norderstedt, Tel. 040/52875810		539 Mark, MB-Informationstechnik, Haren, Tel. 05932/903204		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,92 x 490 = 940,8 = gut		2,23 x 672 = 1498,56 = befriedigend		2,28 x 850 = 1938 = ausreichend	

Testergebnisse im Detail

MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 8 DTLA 307030 30.7GB IBM		Platz 9 DTLA 305040 41.1GB IBM		Platz 10 FIREBALL[3] PLUS AS.30GB Quantum	
SERVICE	**7%**		**2,42**		**2,42**		**2,28**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	07032/153050 (0,24 DM/Min.)	1,96	07032/153050 (0,24 DM/Min.)	1,96	01802/224937 (0,12 DM/Min.)	1,48
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	1%	Englisch (www.storage.ibm.com/warranty)	5,00	Englisch (www.storage.ibm.com/warranty)	5,00	Englisch (www.quantum.com)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089/74941550 (0,24 DM/Min.)		089/74941550 (0,24 DM/Min.)		01802/224937 (0,12 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089/74942380 (0,24 DM/Min.)		089/74942380 (0,24 DM/Min.)		keins	
INSTALLATION	**5,6%**		**4,36**		**4,36**		**4,18**
Installation (Einbau, Inbetriebnahme, überprüft)	4,6%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Sprache der Installationsanweisungen (Handbuch, überprüft)	1%	keine Anleitung vorhanden	6,00	keine Anleitung vorhanden	6,00	Englisch	5,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**6,00**		**6,00**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	akzeptabel	3,00
GESCHWINDIGKEIT	**30%**		**1,61**		**2,38**		**1,69**
Arbeitsgeschwindigkeit unter Windows 98 (gemessen)	15%	sehr hoch (170,2%)	1,00	sehr hoch (160%)	1,00	sehr hoch (161,4%)	1,00
Dauertransfer-Rate Lesen (gemessen)	6%	hoch (28 175,5 Kilobyte)	1,89	mittel (22 892,3 Kilobyte)	2,87	hoch (29 004,6 Kilobyte)	1,77
Dauertransfer-Rate Schreiben (gemessen)	4%	mittel (23 200,5 Kilobyte)	2,81	gering (18 840,7 Kilobyte)	3,87	hoch (28 922,7 Kilobyte)	1,79
Zugriffszeit (Mittelwert, gemessen)	5%	kurz (11,1 Millisekunden)	2,15	sehr lang (15,4 Millisekunden)	4,73	lang (13,5 Millisekunden)	3,59
KAPAZITÄT	**37,4%**		**3,47**		**2,82**		**3,46**
Fassungsvermögen (überprüft)	37,4%	mittel (29 315 Megabyte)	3,47	mittel (39 267 Megabyte)	2,82	mittel (29 411 Megabyte)	3,46
GERÄUSCHENTWICKLUNG	**12%**		**1,59**		**1,99**		**2,45**
Lärmbelästigung (Leerlauf, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,1 Sone)	1,56	kaum hörbar (1,7 Sone)	1,96	kaum hörbar (2,4 Sone)	2,40
Lärmbelästigung (beim Lesen von Dateien, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,2 Sone)	1,62	kaum hörbar (1,8 Sone)	2,02	kaum hörbar (2,5 Sone)	2,49
AUSSTATTUNG	**4%**		**4,75**		**4,75**		**4,75**
EIDE-Kabel (überprüft)	1%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Verbindungsstecker einstellbar zur Verwendung als 1. oder 2. Festplatte (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Befestigungsschrauben (überprüft)	1%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Einbaurahmen für 5 1/4-Zoll-Schacht (überprüft	1%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
SONSTIGES	**2%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Einstellmöglichkeiten aufgedruckt (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Einbauformat (überprüft)	0%	3,5 Zoll		3,5 Zoll		3,5 Zoll	
Zwischenspeicher (Cache, überprüft)	0%	2048 Kilobyte		512 Kilobyte		2048 Kilobyte	
Umdrehungsgeschwindigkeit (überprüft)	0%	7200 Umdrehungen pro Minute		5400 Umdrehungen pro Minute		7200 Umdrehungen pro Minute	
Übertragungsmodus (überprüft)	0%	Ultra ATA 100		Ultra ATA 100		Ultra ATA 100	
Preis pro Gigabyte (überprüft)	0%	13,03 Mark		9,04 Mark		11,87 Mark	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,72**		**2,75**		**2,76**
AUF- / ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,72**	**befriedigend**	**2,75**	**befriedigend**	**2,76**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		382 Mark		355 Mark		349 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat April fand*)		275 Mark, Sperl, Greding, Tel. 08463/606810		278 Mark, van Zwamen, Seevetal, Tel. 04105/152879		255 Mark, West Mark, Berlin, Tel. 030/47481090	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,72 x 382 = 1039,04 = gut		2,75 x 355 = 976,25 = gut		2,76 x 349 = 963,24 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

1sprich: „Bärakjuda" 2sprich: „Ju-Sis-eris" 3sprich: „Feierbohl"

Platz 4	
DESKSTAR 40 GXP	
IBM	
	2,42
lang (36 Monate)	2,00
Austausch beim Händler	2,00
07032/153050 (0,24 DM/Min.)	1,96
Englisch (www.storage.ibm.com/warranty)	5,00
089/74941550 (0,24 DM/Min.)	
089/74942380 (0,24 DM/Min.)	
	4,36
schwierig	4,00
keine Anleitung vorhanden	6,00
	6,00
nicht vorhanden	6,00
	1,55
sehr hoch (164,1%)	1,00
hoch (30 733,6 Kilobyte)	1,55
hoch (27 563,2 Kilobyte)	1,99
etwas lang (12,3 Millisekunden)	2,87
	2,82
mittel (39 267 Megabyte)	2,82
	2,02
kaum hörbar (1,8 Sone)	2,02
kaum hörbar (1,8 Sone)	2,02
	4,75
nein	6,00
ja	1,00
nein	6,00
nein	6,00
	1,00
ja	1,00
3,5 Zoll	
2048 Kilobyte	
7200 Umdrehungen pro Minute	
Ultra ATA 100	
14,26 Mark	
	2,51
befriedigend	← **2,51**
befriedigend	
560 Mark	
kein günstigerer Preis bekannt	
2,51 x 560 = 1405,6 = befriedigend	

Platz 5	
ST340 824A BARRACUDA[1] ATA 3	
Seagate	
	2,14
lang (36 Monate)	2,00
Austausch beim Händler	2,00
0800/1826831 (kostenlos)	1,00
Englisch (www.seagate.de)	5,00
0800/1826831 (kostenlos)	
keins	
	4,18
schwierig	4,00
Englisch	5,00
	3,00
akzeptabel	3,00
	1,82
sehr hoch (162,2%)	1,00
sehr hoch (33 572,7 Kilobyte)	1,26
sehr hoch (32 407,7 Kilobyte)	1,37
sehr lang (16,4 Millisekunden)	5,33
	2,89
mittel (38 167 Megabyte)	2,89
	2,16
kaum hörbar (1,8 Sone)	2,02
kaum hörbar (2,2 Sone)	2,29
	4,75
nein	6,00
ja	1,00
nein	6,00
nein	6,00
	1,00
ja	1,00
3,5 Zoll	
2048 Kilobyte	
7200 Umdrehungen pro Minute	
Ultra ATA 100	
11,40 Mark	
	2,54
befriedigend	← **2,54**
gut	
435 Mark	
329 Mark, Alternate, Linden, Tel. 06403/905010	
2,54 x 435 = 1104,9 = gut	

Platz 6	
ST340 82 3A USERIES[2]5	
Seagate	
	2,14
lang (36 Monate)	2,00
Austausch beim Händler	2,00
0800/1826831 (kostenlos)	1,00
Englisch (www.seagate.de)	5,00
0800/1826831 (kostenlos)	
keins	
	4,18
schwierig	4,00
Englisch	5,00
	3,00
akzeptabel	3,00
	2,14
sehr hoch (160,7%)	1,00
hoch (26 547,9 Kilobyte)	2,16
hoch (26 518,0 Kilobyte)	2,16
sehr lang (16,9 Millisekunden)	5,49
	2,89
mittel (38 167 Megabyte)	2,89
	2,23
kaum hörbar (2,0 Sone)	2,16
kaum hörbar (2,2 Sone)	2,29
	4,75
nein	6,00
ja	1,00
nein	6,00
nein	6,00
	1,00
ja	1,00
3,5 Zoll	
1024 Kilobyte	
5400 Umdrehungen pro Minute	
Ultra ATA 100	
8,52 Mark	
	2,64
befriedigend	← **2,64**
gut	
325 Mark	
279 Mark, Computer Consult, Neuwied, Tel. 02631/46370	
2,64 x 325 = 858 = gut	

Platz 7	
SV 4084H	
Samsung	
	2,14
lang (36 Monate)	2,00
Austausch beim Händler	2,00
0130/5121213 (kostenlos)	1,00
Englisch (www.samsung.de)	5,00
0130/5121213 (kostenlos)	
0130/5121214 (kostenlos)	
	4,36
schwierig	4,00
keine Anleitung vorhanden	6,00
	6,00
nicht vorhanden	6,00
	2,18
sehr hoch (158,9%)	1,00
mittel (22 864,2 Kilobyte)	2,88
mittel (22 867,0 Kilobyte)	2,88
lang (14,7 Millisekunden)	4,31
	2,84
mittel (38 931 Megabyte)	2,84
	2,06
kaum hörbar (1,8 Sone)	2,02
kaum hörbar (1,9 Sone)	2,09
	4,75
nein	6,00
ja	1,00
nein	6,00
nein	6,00
	1,00
ja	1,00
3,5 Zoll	
512 Kilobyte	
5400 Umdrehungen pro Minute	
Ultra ATA 100	
8,35 Mark	
	2,69
befriedigend	← **2,69**
gut	
325 Mark	
271 Mark, West Mark, Berlin, Tel. 030/47481090	
2,69 x 325 = 874,25 = gut	

Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 10	
ST330 620A BARRACUDA ATA 3	
Seagate	
	2,14
lang (36 Monate)	2,00
Austausch beim Händler	2,00
0800/1826831 (kostenlos)	1,00
Englisch (www.seagate.de)	5,00
0800/1826831 (kostenlos)	
keins	
	4,18
schwierig	4,00
Englisch	5,00
	3,00
akzeptabel	3,00
	1,78
sehr hoch (161,9%)	1,00
sehr hoch (33 561,7 Kilobyte)	1,27
sehr hoch (33 125,9 Kilobyte)	1,30
sehr lang (16,0 Millisekunden)	5,09
	3,52
gering (28 630 Megabyte)	3,52
	2,16
kaum hörbar (1,8 Sone)	2,02
kaum hörbar (2,2 Sone)	2,29
	4,75
nein	6,00
ja	1,00
nein	6,00
nein	6,00
	1,00
ja	1,00
3,5 Zoll	
2048 Kilobyte	
7200 Umdrehungen pro Minute	
Ultra ATA 100	
12,23 Mark	
	2,76
befriedigend	← **2,76**
gut	
350 Mark	
289 Mark, Alternate, Linden, Tel. 06403/905010	
2,76 x 350 = 966 = gut	

Platz 12	
ST330 621 USERIES 5	
Seagate	
	2,14
lang (36 Monate)	2,00
Austausch beim Händler	2,00
0800/1826831 (kostenlos)	1,00
Englisch (www.seagate.de)	5,00
0800/1826831 (kostenlos)	
keins	
	4,18
schwierig	4,00
Englisch	5,00
	3,00
akzeptabel	3,00
	2,14
sehr hoch (160,8%)	1,00
hoch (26 547,5 Kilobyte)	2,16
hoch (26 510,4 Kilobyte)	2,16
sehr lang (17,0 Millisekunden)	5,49
	3,52
gering (28 630 Megabyte)	3,52
	2,32
kaum hörbar (2,1 Sone)	2,22
kaum hörbar (2,4 Sone)	2,42
	4,75
nein	6,00
ja	1,00
nein	6,00
nein	6,00
	1,00
ja	1,00
3,5 Zoll	
2048 Kilobyte	
5400 Umdrehungen pro Minute	
Ultra ATA 100	
10,30 Mark	
	2,89
befriedigend	← **2,89**
gut	
295 Mark	
254 Mark, Sperl, Greding, Tel.08463/606810	
2,89 x 295 = 852,55 = gut	

Platz 13	
ST320 413A USERIES 5	
Seagate	
	2,14
lang (36 Monate)	2,00
Austausch beim Händler	2,00
0800/1826831 (kostenlos)	1,00
Englisch (www.seagate.de)	5,00
0800/1826831 (kostenlos)	
keins	
	4,18
schwierig	4,00
Englisch	5,00
	3,00
akzeptabel	3,00
	2,15
sehr hoch (156,8%)	1,00
hoch (26 546,2 Kilobyte)	2,16
hoch (26 054,0 Kilobyte)	2,24
sehr lang (20,6 Millisekunden)	5,49
	4,23
gering (19 093 Megabyte)	4,23
	1,79
kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69
kaum hörbar (1,6 Sone)	1,89
	4,75
nein	6,00
ja	1,00
nein	6,00
nein	6,00
	1,00
ja	1,00
3,5 Zoll	
512 Kilobyte	
5400 Umdrehungen pro Minute	
Ultra ATA 100	
13,62 Mark	
	3,10
befriedigend	← **3,10**
gut	
260 Mark	
198 Mark, MB-Informationstechnik, Haren, Tel. 05932/903204	
3,1 x 260 = 806 = gut	

Platz 14	
FIREBALL PLUS AS 10.2GB	
Quantum	
	2,28
lang (36 Monate)	2,00
Austausch beim Händler	2,00
01802/224937 (0,12 DM/Min.)	1,48
Englisch (www.quantum.com)	5,00
01802/224937 (0,12 DM/Min.)	
keins	
	4,18
schwierig	4,00
Englisch	5,00
	3,00
akzeptabel	3,00
	1,62
sehr hoch (157,2%)	1,00
hoch (30 238,9 Kilobyte)	1,61
hoch (30 240,9 Kilobyte)	1,61
etwas lang (13,3 Millisekunden)	3,47
	5,49
sehr gering (9803 Megabyte)	5,49
	2,26
kaum hörbar (1,8 Sone)	2,02
kaum hörbar (2,5 Sone)	2,49
	4,75
nein	6,00
ja	1,00
nein	6,00
nein	6,00
	1,00
ja	1,00
3,5 Zoll	
2048 Kilobyte	
7200 Umdrehungen pro Minute	
Ultra ATA 100	
26,32 Mark	
	3,47
befriedigend	← **3,47**
gut	
258 Mark	
219 Mark, Sperl, Greding, Tel.08463/606810	
3,47 x 258 = 895,26 = gut	

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

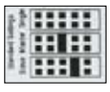
Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion prüfte im hauseigenen Testlabor die 14 neuesten auf dem Markt erhältlichen Festplatten für Computer. Für die Auswahl der Geräte waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Die Redaktion testete ausschließlich Festplatten mit EIDE-Anschluss S. 194 .
- Alle Modelle waren zuvor noch nicht im Test bei COMPUTERBILD-SPIELE oder COMPUTERBILD.
- Keines der getesteten Geräte durfte mehr als 850 Mark kosten.
- Das Fassungsvermögen der zum Test angeforderten Festplatten sollte nach Möglichkeit nicht weniger als zehn Gigabyte S. 194 betragen.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Diese Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert. Auch sind im Vorserienstadium fehlerhafte und teils nicht funktionsfähige (interne) Steuerungsprogramme üblich.
- Alle Modelle sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Die Festplatten sollten nach Möglichkeit sowohl in Großmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Festplatten-Hersteller sicherten der Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE zu, dass die getesteten Geräte nach der Veröffentlichung des Tests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sind.

Platz 1 — Western Digital WD600AB 60GB — Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	490 Mark



Die Western Digital lässt sich allein oder als zweite (zusätzliche) Festplatte betreiben. Dazu sind die Verbindungsstecker an der Rückseite umzustellen. Die Einstellmöglichkeiten sind auf dem Gehäuse aufgedruckt.

- ⊕ Großes Fassungsvermögen
- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Arbeiten
- ⊕ Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊖ Lange Zugriffszeit

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München

Platz 2 — IBM DTLA 307060 61.4 GB



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	672 Mark



Über ein EIDE-Kabel S. 194 wird die Festplatte mit dem Steckplatz auf der Hauptplatine des Computers verbunden. Das freie Kabelende wird in diese Buchse an der Festplatten-Rückseite gesteckt.

- ⊕ Großes Fassungsvermögen
- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Arbeiten
- ⊕ Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen
- ⊖ Etwas lane Zugriffszeit
- ⊖ Kein Handbuch mitgeliefert

Infos bei: IBM Deutschland GmbH, Pascalstr. 100, 70569 Stuttgart

Platz 3 — IBM Deskstar 60 GXP



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	850 Mark



Damit die Festplatte überhaupt funktioniert, muss sie mit Strom versorgt werden. Die dafür notwendigen Anschlussstecker befinden sich meist im PC und werden mit dieser Buchse an der Festplatten-Rückseite verbunden.

- ⊕ Großes Fassungsvermögen
- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Arbeiten
- ⊕ Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen
- ⊖ Lange Zugriffszeit
- ⊖ Kein Handbuch mitgeliefert

Infos bei: IBM Deutschland GmbH, Pascalstr. 100, 70569 Stuttgart

Platz 4 — IBM Deskstar 40 GXP



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	560 Mark



Werden die Verbindungsstecker an der Rückseite in diese Stellung gebracht, so erkennt der PC dieses Gerät als erste Festplatte. Auf der Gerät muss dann auch das Betriebssystem S. 194 (Windows) gespeichert sein.

- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Arbeiten
- ⊕ Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊖ Etwas lange Zugriffszeit
- ⊖ Kein Handbuch mitgeliefert

Infos bei: IBM Deutschland GmbH, Pascalstr. 100, 70569 Stuttgart

Platz 5 — Seagate ST340 824A Barracuda ATA 3



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	435 Mark



Diese Buchse muss mit dem im Computer befindlichen Stromversorgungskabel verbunden werden. Sollten alle Kabel belegt sein, hilft ein so genanntes Y-Kabel (Verteilerkabel), das Sie im Handel (etwa 5 Mark) erwerben können.

- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Arbeiten
- ⊕ Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊖ Sehr lange Zugriffszeit

Infos bei: Seagate Technology GmbH, Messerschmittstr. 4, 80992 München

Platz 6 — Seagate ST 340 823A U Series 5



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	325 Mark



Links und rechts an der Festplatte befinden sich je zwei solche Bohrungen für die Schrauben, mit denen die Festplatte im dafür vorgesehenen Einschub im Computer befestigt wird.

- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Arbeiten
- ⊕ Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊖ Sehr lange Zugriffszeit

Infos bei: Seagate Technology GmbH, Messerschmittstr. 4, 80992 München

Platz 7 — Samsung SV 4084H



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	325 Mark



Bringen Sie den Verbindungsstecker an der Rückseite in diese Stellung, dann erkennt der PC dieses Gerät als erste Festplatte. Auf der Gerät muss dann auch das Betriebssystem (Windows) installiert sein.

- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Arbeiten
- ⊖ Lange Zugriffszeit
- ⊖ Kein Handbuch mitgeliefert

Infos bei: Samsung GmbH, Am Kronberger Hang 8, 65824 Schwalbach

Platz 8 — IBM DTLA 307030 30.7 GB



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	382 Mark



Wollen Sie die „IBM DTLA 307030 30.7 GB“ zum Beispiel als zweite Festplatte in Ihrem Computer betreiben, so müssen Sie die Verbindungsstecker an der Rückseite des Gehäuses in diese Stellung bringen.

- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Arbeiten
- ⊕ Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen
- ⊕ Kurze Zugriffszeit
- ⊖ Kein Handbuch mitgeliefert

Infos bei: IBM Deutschland GmbH, Pascalstr. 100, 70569 Stuttgart

Platz 9 — IBM DTLA 305040 41.1 GB



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	355 Mark



Befinden sich die Verbindungsstecker an der „IBM DTLA 305040 41.1 GB“ in dieser Stellung, so erkennt der PC das Gerät als erste Festplatte. Auf der muss sich in diesem Fall auch das Betriebssystem befinden.

- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Arbeiten
- ⊖ Sehr lange Zugriffszeit
- ⊖ Niedrige Dauertransfer-Rate beim Schreiben
- ⊖ Kein Handbuch mitgeliefert

Infos bei: IBM Deutschland GmbH, Pascalstr. 100, 70569 Stuttgart

Platz 10 — Quantum Fireball AS 30GB



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	349 Mark



Erst mit Netzstrom bringen Sie die neu erworbene Festplatte zum Laufen. Dazu muss diese Buchse mit den Stromversorgungskabeln im Innern des Computers verbunden werden.

- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Arbeiten
- ⊕ Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊖ Lange Zugriffszeit

Infos bei: Quantum GmbH, Berner Str. 28, 60437 Frankfurt

Platz 10 — Seagate ST330 620 A Barracuda ATA 3



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	350 Mark



Gut: Damit Sie genau wissen, wie Sie den Stromversorgungsstecker in die Buchse an der Festplatten-Rückseite stecken müssen, finden Sie an der Gehäuse-Unterseite diese Abbildung.

- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Arbeiten
- ⊕ Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊖ Sehr lange Zugriffszeit
- ⊖ Geringes Fassungsvermögen

Infos bei: Seagate Technology GmbH, Messerschmittstr. 4, 80992 München

Platz 12 — Seagate ST330 621 U Series 5



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	295 Mark



Das Festplattengehäuse ist mit Gummi ummantelt. Diese Beschichtung verhindert Stoßschäden und dämmt zudem die Laufgeräusche der Platte erheblich.

- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Arbeiten
- ⊕ Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊖ Sehr lange Zugriffszeit
- ⊖ Geringes Fassungsvermögen

Infos bei: Seagate Technology GmbH, Messerschmittstr. 4, 80992 München

Platz 13 — Seagate ST320 413A U Series 5

Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	260 Mark



An der Rückseite der Festplatte befindet sich diese Anschlussbuchse. Sie muss mit dem EIDE-Verbindungskabel im Innern des Computers verbunden werden.

- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Arbeiten
- ⊕ Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊖ Sehr lange Zugriffszeit
- ⊖ Geringes Fassungsvermögen

Infos bei: Seagate Technology GmbH, Messerschmittstr. 4, 80992 München

Platz 14 — Quantum Fireball AS 10.2 GB



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	258 Mark



Befindet sich der Verbindungsstecker an der Rückseite der„Quantum Fireball AS 10.2GB“ in dieser Position, so wird das Gerät als zweites Festplattenlaufwerk erkannt.

- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Arbeiten
- ⊕ Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊖ Etwas lane Zugriffszeit
- ⊖ Sehr geringes Fassungsvermögen

Infos bei: Quantum GmbH, Berner Str. 28, 60437 Frankfurt

Gameboy der Dritte



COMPUTERBILD-SPIELE hat den neuen Gameboy eigens in Japan kaufen und nach Deutschland einfliegen lassen, um ihn nach allen Regeln der Kunst zu prüfen

Die kleinen Spielgeräte „Gameboy" und „Gameboy Color" wurden in elf Jahren weltweit über 105 Millionen Mal verkauft. Eine Erfolgsstory des Herstellers Nintendo, die Ihresgleichen sucht. An diesen Erfolg will die Firma mit dem neuen „Gameboy Advance" nahtlos anknüpfen. Was taugt die dritte Generation des Kleinen? COMPUTERBILD-SPIELE wollte es genau wissen und unterzog den „fortgeschrittenen Spieljungen" einem ausführlichen Test. Das in Japan besorgte Gerät entspricht der ab 22. Juni in Deutschland erhältlichen Version.

Bei der Ausstattung hat sich nicht allzu viel getan: Außer dem Steuerkreuz sowie den Tasten A, B, Select und Start gibt es nun an der Oberseite des Gerätes links und rechts auch zwei Schulterknöpfe in Reichweite der Zeigefinger. Alle Bedienelemente erwiesen sich im Test als „gut" erreichbar, der Gameboy Advance liegt auch „gut" in der Hand. Schade: Weitere Bedienelemente, etwa Mini-Steuerknüppel S.194 oder Geschwindigkeits-/Schubregler S.194 fehlen auch der Neuauflage des Gameboys.

Die Bildqualität wurde beim bewährten Testpartner der Redaktion, dem Testinstitut Innovationstechnik in Bremen, untersucht. Und das fanden die Fachleute heraus: Die Bildauflösung ist im Vergleich zum Gameboy Color zwar feiner, aber absolut gesehen mit 240 x 160 Bildpunkten immer noch grob und damit nur „mangelhaft". Farben wurden stark verfälscht – eine „ausreichende" Vorstellung. Besonders negativ fielen erhebliche Bildstörungen auf. Ursachen sind zum einen starke Reflexion des Bildschirms (nicht entspiegelt und nicht hinterleuchtet) und zum anderen kräftiges Flimmern bei der Darstellung feiner, bewegter Strukturen: „mangelhaft". Und das bei gerade mal „ausreichender" Bildhelligkeit – so die einhellige Meinung der Tester. Ebenso wenig zufrieden stellend absolvierte das kleine Spielgerät die Prüfpunkte Grafik- und Szenenwiedergabe: zwei Mal Note „5".

Kein Pardon gab's im Testinstitut von Fujitsu-Siemens, das die Robustheit des Kleinen überprüfte. Erfreulich die Ergebnisse: Der Gameboy Advance überstand Fall-, Verschleiß- und Staubtest ebenso wie die Dusche mit klebriger Cola – vier Mal „sehr gut".



Neu am Gameboy: rechts und links oben je ein Schulterknopf.

Fazit: Der neue Gameboy ist von „befriedigender" Gesamtqualität – mehr nicht. In Sachen Bilddarstellung hatte die Redaktion eigentlich einen großen Fortschritt erwartet. Der bleibt jedoch aus, starke Umgebungslicht-Reflexionen mindern den Spielspaß erheblich. Dagegen könnte eine Beleuchtung des Bildschirms helfen. Doch die fehlt. Bei einem Anschaffungspreis von rund 240 Mark ist das nicht akzeptabel. Dass alle Spiele für die Vorgängermodelle auf dem Neuen laufen, ist zwar erfreulich und führte im Test zur Aufwertung, sollte aber im Prinzip selbstverständlich sein.

Testergebnis im Detail

MODELL HERSTELLER	GEWICHTUNG	GAMEBOY ADVANCE Nintendo	NOTE
Info-Telefon (maximale Kosten, überprüft)		06026/9500 (0,24 DM / Min.)	
Info-Fax (maximale Kosten, überprüft)		06026/950308 (0,24 DM / Min.)	
KONSOLE	**30%**		**2,67**
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	4%	gut	2,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	3%	gut	2,00
Griffgefühl der Spieletastatur (überprüft)	3%	sehr gut	1,00
Anzahl aller Bedienelemente (überprüft)	3%	groß (11)	2,00
Zusätzlicher Mini-Steuerknüppel (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00
Geschwindigkeits-/Schubregler (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00
Zusatzstift (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00
Anzahl der Anschlussmöglichkeiten für Spieletastaturen (überprüft)	3%	keine	6,00
Speicherung der Spielstände ohne Zusatzgeräte möglich (überprüft)	4%	ja	1,00
Buchse zum Anschluss einer weiteren Konsole (überprüft)	3%	vorhanden	1,00
Stromverbrauch (Betrieb/Bereitschaft/Aus, gemessen)	2%	sehr gering (0,32 Watt/0 Watt/0 Watt)	1,00
BILDQUALITÄT	**33%**		**4,61**
Bildauflösung (überprüft)	6%	sehr gering (240 x 160 Bildpunkte)	5,00
Farbechtheit (Farbtreue/Helligkeitstreue/ Helligkeitsverteilung, überprüft)	5%	verfälscht (geringe Farbsättigung)	4,00
Bildstörungen (Verzerrungen/Konvergenz, überprüft)	4%	sehr groß (sehr starke Reflexion, Flimmern bei bewegten feinen Strukturen)	5,00
Helligkeit (maximale Helligkeit/Kontrast, überprüft)	4%	gering (hoher Kontrast, zu geringe Helligkeit)	4,00
Textwiedergabe (überprüft)	2%	akzeptabel (hoher Zeichenkontrast, aber sehr kleine Schrift)	3,00
Grafikwiedergabe (überprüft)	6%	stark verfälscht	5,00
Szenenwiedergabe (überprüft)	6%	stark verfälscht	5,00
TONQUALITÄT	**10%**		**5,49**
Klang (subjektiver Hörtest)	10%	stark verfälscht (viel zu viel Hochton)	5,49
ROBUSTHEIT	**21%**		**1,00**
Falltest Spielekonsole (überprüft)	6%	bestanden	1,00
Verschleißtest Spieletastatur (überprüft)	7%	bestanden	1,00
Staubtest Spieletastatur (überprüft)	4%	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest Spieletastatur (überprüft)	4%	bestanden	1,00
MITGELIEFERTES ZUBEHÖR	**6%**		**6,00**
Anschlusskabel für Fernseher (überprüft)	3%	nicht vorhanden	6,00
mitgelieferte Spiele (überprüft)	3%	keines	6,00
SONSTIGES	**0%**		**0,00**
Lieferumfang (überprüft)	0%	Gameboy Advance, zwei Batterien, Bedienungsanleitung	
erhältliches Zubehör	0%	wiederaufladbare Batterien (Akkus), Ladegeräte, beleuchtete Lupen, Lampen, Verbindungskabel zum Anschluss eines weiteren Gerätes, Kopfhörer	
Anzahl der erhältlichen Spiele	0%	weltweit über 1500 Spiele (inklusive „Gameboy"- und „Gameboy-Color"-Spiele)	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,44**
AUFWERTUNG		Spiele für Vorgängermodelle „Gameboy" und „Gameboy Color" abspielbar	-0,50
ABWERTUNG			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,94**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (laut Hersteller)		240 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat April fand)		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		240 x 2,94 = 705,6	

Nintendo Gameboy Advance





Über ein so genanntes Link-Kabel können Sie den „Gameboy Advance" mit einem weiteren Gameboy verbinden und dann mit einem Partner spielen. Vorausgesetzt, das Spiel ist mit dieser Funktion programmiert. Gut: Auch die Verbindung mit den Vorgängermodellen „Gameboy" und „Gameboy Color" ist möglich.

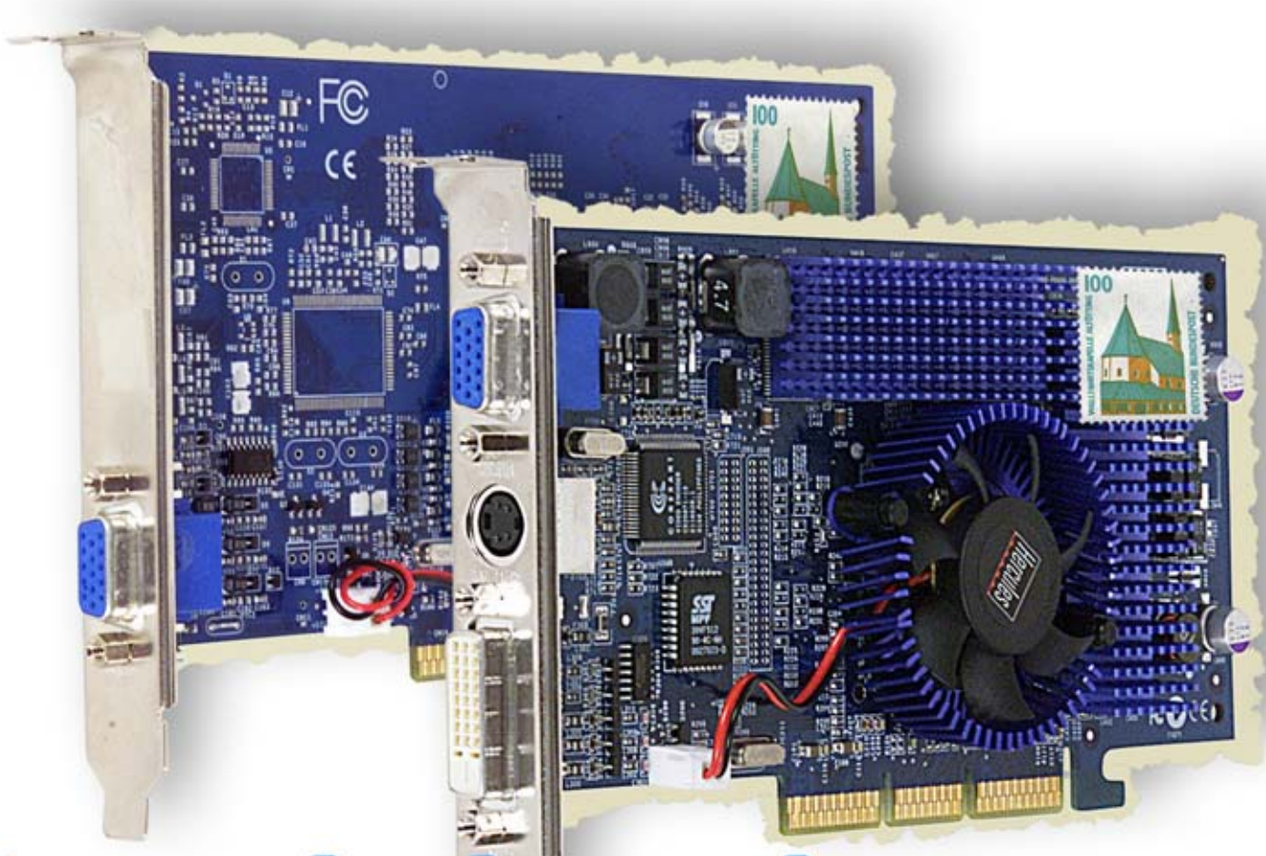
Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	240 Mark

- Gute Bedienbarkeit
- Sehr robuste Bauweise
- Spiele der Vorgängermodelle „Gameboy" und „Gameboy Color" abspielbar

- Mangelhafte Bildqualität
- Mangelhafte Tonqualität

Infos bei: Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Ansichtskarten

Zwei neue Grafikprozessoren S.194 sollen Höchstleistungen bei der Spieledarstellung bringen: „Nvidia Geforce 3“ und „ST Microelectronic Kyro 2 4500“. Liefern sie wirklich beste Ansichten? COMPUTER-BILD-SPIELE hat sich zwei Grafikkarten mit den neuen Prozessoren angesehen

Kennen Sie das? Man kommt mit dem neuesten angesagten Spiel im Einkaufsgepäck nach Hause. Nichts wie ins CD-ROM-Laufwerk damit. Oft ist dann die Enttäuschung groß, wenn die Szenerie stark entstellt auf dem Bildschirm erscheint und Figuren sich nur in Zeitlupe bewegen. Dagegen gibt's meist nur ein Mittel: den Kauf einer neuen Grafikkarte. COMPUTER-BILD-SPIELE hat zwei topaktuelle Typen getestet: die „Hercules 3D Prophet 3“ und die „Hercules 3D Prophet 4500“. Beide stammen vom Unternehmen Guillemot und unterscheiden sich im Wesentlichen durch den verwendeten Prozessor: Die Hercules 3D Prophet 3 arbeitet mit dem neuen Nvidia Geforce 3, die Hercules 3D Prophet 4500 mit dem Kyro 2 4500 aus dem Hause ST Microelectronics.

Die Testergebnisse im Einzelnen: Im Institut Innovationstechnik Bremen wurde die Bildschärfe untersucht. Die Unterschiede waren geringfügig: Mit 92,8 Prozent (Prophet 3) und 92,9 Prozent (Prophet 4500) lieferten beide Grafikkarten einen hohen und damit „guten“ Wert ab.

Ferner wurde überprüft, wie viele Bildpunkte die Testkandidaten auf dem Bildschirm darstellen können (bei mindestens 75 Hertz S.194 Bildwiederholfrequenz S.194). Das Ergebnis: Die Hercules Prophet 4500 kann 1600 mal 1200, die Prophet 3 sogar 1920 mal 1440 Bildpunkte auf dem Monitor wiedergeben. Beiden attestierte die Redaktion in dieser Disziplin eine „sehr gute“ Leistung. Auch die hohe, überaus Augen schonende Bildwiederholfrequenz von über 100 Hertz verdient die Note „sehr gut“.

Im hauseigenen Testlabor von COMPUTERBILD-SPIELE wurde das Tempo der Grafikkarten beim Spielen gemessen – also ermittelt, wie viele Bilder pro Sekunde dargestellt wer-

Platz 1 – Hercules 3D Prophet 3 – Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	1049 Mark

- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Spielen
- ⊕ Hohe Bildschärfe
- ⊕ Gute Ausstattung
- ⊖ Sehr hoher Preis



Um den Inhalt des Computer-Bildschirms auf einen Fernseher wiederzugeben, benötigen Sie den so genannten S-Video-Ausgang (Bild links), an den das Fernsehgerät per Spezialkabel angeschlossen wird.

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Platz 2 – Hercules 3D Prophet 4500 – Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	339 Mark

- ⊕ Sehr hohe Geschwindigkeit beim Spielen
- ⊕ Hohe Bildschärfe
- ⊕ Preisgünstig
- ⊖ Kein Programm zum Abspielen von DVD-Videos mitgeliefert



Wird der Grafikprozessor der „Hercules 3D Prophet 4500“ stark beansprucht, dann läuft der heiß. Um ein „Duchbrennen“ zu vermeiden, übernimmt ein Lüfter die Kühlung.

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

den können, und zwar mit den Spielen „Heavy Metal F.A.K.K. 2“, „Mercedes Benz Truck Racing“, „Evolva“ und „Expendable“. In diesem Test machte die Hercules 3D Prophet 3 das Rennen. Egal, ob die Grafikkarte in einen Computer mit einem vergleichsweise langsamen Prozessor „Intel Celeron 500“ oder in einen PC mit dem schnellen „Athlon 1000“ eingebaut wurde – sie lieferte fast durchweg mehr als 45 Bilder pro Sekunde ab. Das ist der Redaktion ein klares „sehr gut“ wert. Aber auch die Hercules 3D Prophet 4500 braucht sich nicht zu verstecken: Mit einem „guten“ Ergebnis war sie nur unwesentlich langsamer als die Konkurrenz aus eigenem Hause.

Als „sehr gut“ beurteilte COMPUTERBILD-SPIELE die Arbeitsgeschwindigkeit beider Karten. Das Abarbeiten aufeinanderfolgender Prozeduren in Büroprogrammen, wie „Word“, „Powerpoint“, „Excel“, sowie in Grafikprogrammen, wie „Photoshop“ absolvierten beide Geräte rasend schnell.

Der Sieg im Prüfpunkt Ausstattung ging ganz klar an die Hercules 3D Prophet 3. Sie hat außer dem normalen VGA-Ausgang S.194 noch einen S-Video- S.194 und einen DVI-Ausgang S.194. Sofern Sie ein DVD-ROM-Laufwerk S.194 im Computer haben, können Sie mit der Hercules 3D Prophet 3 auch DVD-Videos S.194 abspielen. Das dafür erforderliche Programm (bei diesem Gerät „Power DVD 2.5“) wird mitgeliefert. Im Paket der Hercules 3D Prophet 4500 kann man hingegen lange nach solcher Software suchen – es liegt keine drin. Dafür vergab die Redakion die Note „ungenügend“.

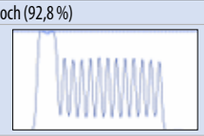
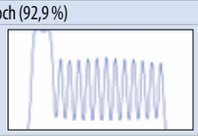
Fazit: Wer für die nächste Zukunft ausgerüstet sein will, sollte in jedem Fall zur Hercules 3D Prophet 3 greifen. Denn: Aktuelle Spiele können das Leistungspotenzial dieser Grafikkarte noch nicht einmal annähernd ausnutzen. Das werden erst Spiele der nächsten Generation schaffen. Auf jeden Fall müssen Sie für diese feine Ansichtskarte tief in die Tasche greifen – sehr tief: Stattliche 1049 Mark verlangt der Hersteller Guillemot für die Hercules 3D Prophet 3.

Dagegen ist die Hercules 3D Prophet 4500 geradezu ein Schnäppchen: Für 339 Mark bietet Sie allemal das bessere Preis-/Leistungsverhältnis.

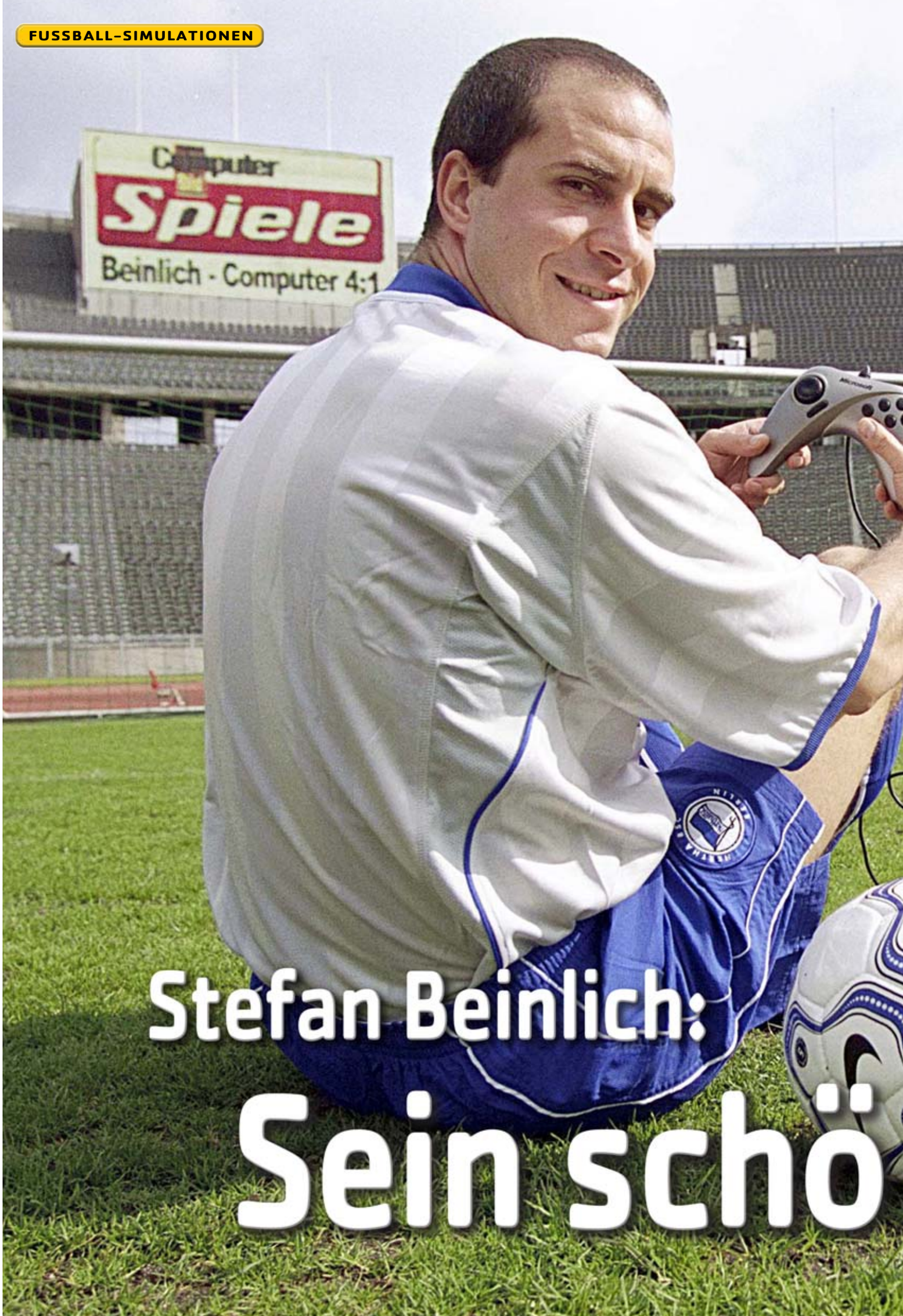
Und: Sie ist zum jetzigen Zeitpunkt eine echte Alternative zu Grafikkarten mit einem Prozessor vom Typ Nvidia Geforce 3 oder Geforce 2.

Testergebnisse im Detail

Spiele Test-Sieger | Spiele Preis-Leistungs-Sieger

MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 1: HERCULES 3D PROPHET 3 (Guillemot)	NOTE	Platz 2: HERCULES 3D PROPHET 4500 (Guillemot)	NOTE
SERVICE	**7%**		**1,64**		**1,64**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	01801/777775 (0,12 DM/Min.)	1,48	01801/777775 (0,12 DM/Min.)	1,48
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	2%	Deutsch (www.guillemot.de)	1,00	Deutsch (www.guillemot.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)		09122/8860 (0,24 DM/Min.)		09122/8860 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)		09122/886333 (0,24 DM/Min.)		09122/886333 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,82**		**3,59**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (36,6 Megabyte)	6,00	nein (114,1 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	4,1205 Megabyte	3,03	nicht vorhanden	6,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00
BILDQUALITÄT	**31%**		**1,65**		**1,65**
Bildschärfe (unter Windows 98, gemessen)	17%	hoch (92,8 %)	1,72	hoch (92,9 %)	1,71
Die Abbildung zeigt den Helligkeitsverlauf bei dünnen schwarzen Linien, als Messlinie. Je höher die Ausschläge, desto schärfer das Bild.					
Unterstützte 3D-Standards (Direct-X S.194, Open GL S.194, Glide S.194, überprüft)	4%	viele (Direct-X, Open GL)	2,00	viele (Direct-X, Open GL)	2,00
Bildqualität mit 3D-Spielen (überprüft)	4%	realistisch	2,00	realistisch	2,00
Maximale Bildpunkteanzahl S.194 bei 16,7 Millionen Farben (bei mindestens 75 Hz Bildwiederholfrequenz S.194, überprüft)	1%	sehr groß (1920 x 1440)	1,00	sehr groß (1600 x 1200)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz bei 1024 x 768 Bildpunkten (überprüft)	2%	Augen schonend (120 Hertz)	1,00	Augen schonend (150 Hertz)	1,00
Zusätzliche Bildschirmeinstellungen (Anzahl Bildpunkte unter Windows 98, überprüft)	3%	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 900, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (1920 x 1440, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1152 x 864, 800 x 600, 640 x 480)	1,00
GESCHWINDIGKEIT	**45%**		**1,12**		**1,64**
Spielen mit AMD Duron 700 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	5%	sehr hoch (48,65 Bilder pro Sekunde)	1,14	niedrig (18 Bilder pro Sekunde)	4,20
Spielen mit AMD Athlon 500 MHz (Hauptplatine mit AMD-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	5%	sehr hoch (46,17 Bilder pro Sekunde)	1,38	hoch (39,84 Bilder pro Sekunde)	2,02
Spielen mit AMD Athlon 800 MHz (Hauptplatine mit AMD-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	5%	sehr hoch (62,10 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (48,42 Bilder pro Sekunde)	1,16
Spielen mit AMD Athlon 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	5%	sehr hoch (55,4 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (68,48 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit Intel Celeron 500 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	hoch (41,53 Bilder pro Sekunde)	1,85	akzeptabel (34,03 Bilder pro Sekunde)	2,60
Spielen mit Intel Celeron 500 MHz (Hauptplatine mit BX-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	sehr hoch (47,29 Bilder pro Sekunde)	1,27	hoch (42,61 Bilder pro Sekunde)	1,74
Spielen mit Intel Pentium 3 500 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	sehr hoch (54,49 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (45,89 Bilder pro Sekunde)	1,41
Spielen mit Intel Pentium 3 500 MHz (Hauptplatine mit BX-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	sehr hoch (59,17 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (55,15 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit Intel Pentium 3 800 MHz EB (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	sehr hoch (70,98 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (57,98 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit Intel Pentium 3 800 MHz EB (Hauptplatine mit BX-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	sehr hoch (69,85 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (62,89 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit Intel Pentium 3 1000 MHz EB (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	sehr hoch (74,21 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (63,18 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit Intel Pentium 3 1000 MHz EB (Hauptplatine mit BX-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	sehr hoch (79,49 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (67,3 Bilder pro Sekunde)	1,00
Arbeiten (Windows 98, gemessen)	5%	sehr hoch (116,12 %)	1,00	sehr hoch (112,37 %)	1,00
ANSCHLÜSSE	**6%**		**3,33**		**6,00**
Monitor-Anschluss (überprüft)	0%	1 x VGA		1 x VGA	
Composite S.194	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
S-Video S.194 (überprüft)	2%	Ausgang	3,00	nicht vorhanden	6,00
DVI-Ausgang S.194 (überprüft)	2%	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00
SONSTIGES	**4%**		**1,00**		**6,00**
DVD-Video S.194 abspielbar (mit DVD-ROM-Laufwerk S.194, überprüft)	4%	ja (Abspielprogramm mitgeliefert)	1,00	nein (kein Abspielprogramm mitgeliefert)	6,00
Unterstützt zwei Bildschirme mit zusätzlicher PCI-Grafikkarte S.194 (überprüft)	0%	ja		ja	
Grafikprozessor S.194 (überprüft)	0%	Nvidia Geforce 3		ST Microelectronics Kyro 2 4500	
Grafikspeicher S.194 (überprüft)	0%	64 Megabyte		64 Megabyte	
Grafikspeicher erweiterbar (überprüft)	0%	nein		nein	
Mitgelieferte Steuerungsprogramme (Treiber, überprüft)	0%	für Windows 95 und 98		für Windows 95, 98 und 2000	
Mitgeliefertes Zubehör und Programme (überprüft)	0%	Power DVD 2.5, Hercules Power Tweaker		keins	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,58**		**2,22**
AUF-/ABWERTUNG					
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,58**	**gut**	**2,22**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		1049 Mark		339 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat April fand*)		kein günstigerer Preis bekannt		kein günstiger Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,58 x 1049 = 1657,42 = mangelhaft		2,22 x 339 = 752,58 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Stefan Beinlich: Sein schö



nstes Spiel

Viel Aufwand stecken Spieleprogrammierer in Fußball-Simulationen für den Computer. Pässe, Flanken, Schüsse und vor allem Kombinationen sollen auf dem Bildschirm aussehen wie im Stadion. Aber gelingt das auch? COMPUTERBILD-SPIELE hat mit Nationalspieler Stefan Beinlich (29) die wichtigsten Computer-Fußballspiele begutachtet

Heimspiel im Berliner Olympiastadion. Hertha BSC gegen Bayer 04 Leverkusen. „Ein weiter Abschlag von Torwart Kiraly. Der Ball kommt zu Deisler. Der bricht auf der rechten Seite durch, müsste jetzt flanken, sieht Beinlich, Deisler flankt auf Beinlich. Der täuscht kurz an, schießt – Toooor! Es steht 3 zu 1."

Gebannt schaut Stefan „Paule" Beinlich auf den Monitor des tragbaren Computers, kommentiert die Szene gekonnt im Stile eines Marcel Reif und meint: „Schade, dass alles nur ein Spiel ist, so ein Resultat könnten wir in der Meisterschaft auch gut gebrauchen."

Aber heute ist kein echter Spieltag. In der riesigen, leeren Schüssel des Berliner Olympiastadions ist es fast totenstill, keine Fans jubeln. Redakteur Kai Lewendoski und Fotograf Manfred Freye von COMPUTERBILD-SPIELE treffen hier den Hertha-Mittelfeldstar, um etwas über die Qualität von Fußballspielen für den PC herauszufinden. Beinlich selber ist nach einem phänomenalen Saisonstart mit zwei Toren im ersten Heimspiel seit einigen Monaten verletzt. „Ich hoffe aber, dass ich bald wieder meine volle Leistungskraft habe. Mein Ziel ist ganz klar wieder die Nationalmannschaft. Mein Traum: das WM-Endspiel 2006 hier im Olympiastadion …"

Wie sind seine Erfahrungen mit Computerspielen? „Ich hatte früher eine Playstation dabei, wenn es zu den Auswärtsspielen ging. Da habe ich dann oft Eishockey-Spiele gespielt."

Jetzt hat COMPUTERBILD-SPIELE die wichtigsten aktuellen PC-Fußball-Spiele dabei: „FIFA 2001", „Bundesliga Stars 2001", „UEFA Euro 2000" und „Fußball 2000". Und einige ältere Titel, zum Beispiel „FIFA 2000" oder „UEFA Champions League 1998/99".

Den Anfang macht „Fußball 2000". „Nein", schüttelt der Profi den Kopf, „nach Fußball sieht das nicht aus. Geht alles viel zu schnell, die Spieler wuseln ja wie Ameisen über den Rasen." Beim Steuern



Beinlich (mitte) in Aktion gegen Alexander Zickler (links): Das Spiel gegen Bayern München zu Saisonbeginn war der erste Bundesligaeinsatz im Hertha-Trikot. „Effe“ schaut interessiert zu.

hat der Hertha-Spieler auch Probleme. Sein Urteil: „Das fetzt nicht so, muss ich nicht haben.“ Auch weil die Fußballer-Namen im Spiel wegen fehlender Lizenzrechte „frei“ erfunden sind. So wurde aus Beinlich „Peinlich“. Aber der Nationalspieler ist nicht peinlich berührt: „Das stört mich nicht, so was kennt man ja.“

Das nächste Spiel: UEFA Champions League 1998/99. „Nicht schlecht gemacht“, sagt Beinlich, „das ist als Fußball gut zu erkennen.“ Als er selber einige Minuten fieberhaft die Knöpfe der Spieletastatur drückt, meint er sogar: „Hey, das macht ja richtig Spaß. Ist aber auch nicht einfach, da braucht man Übung.“

Noch besser schneidet das Spiel Bundesliga Stars 2001 ab. Auf der Packung erkennt der Hertha-Mann gleich den Leverkusen-Spieler Michael Ballack. Und beim Spielen am Computer – Hertha gegen Leverkusen, logisch – fallen nur noch Kleinigkeiten unangenehm auf. Beinlich: „Ulf Kirsten würde natürlich einen Elfer nicht mit Links schießen, wie im Spiel gezeigt.“ Und: „Sebastian Deisler legt sich den Ball immer auf den rechten Fuß, er zieht nicht mit links ab, wie hier manchmal zu sehen ist.“

Mit der Spieletastatur in der Hand gerät der Berliner dann ins Schwärmen: „Ein Suuuper-Tor von Rink. Tolle Kombination, Hertha hat geschlafen. Eigentlich muss ich ja jetzt für Hertha sein. Aber das hier ist ja nur ein Spiel“, sagt er mit einem Augenzwinkern. Er spielte früher selbst für Leverkusen …

Sogar die Schiedsrichter kann man erkennen. „Verrückt, das muss der Fandel sein“, ruft Beinlich aufgeregt. „Das ist ja wirklich sehr realistisch!“ Die Rede ist von Herbert Fandel aus Kyllburg, einem internationalen DFB-Schiedsrichter.

Auch FIFA 2001 kommt bei „Paule“ Beinlich gut an: „Das macht ja für Zwischendurch richtig Spaß.“



Das Spiel „Bundesliga Stars 2001“: Ein Hertha-Spieler kriegt die gelbe Karte verpasst.



Tor für Leverkusen: Ulf Kirsten zieht mächtig ab und schießt unhaltbar ins rechte Eck.



Aber auch Hertha ist erfolgreich: Einen guten Pass von Deisler kann Beinlich verwerten.



Von „FIFA 2001“ war Beinlich sehr angetan. In dieser Szene steht Ulf Kirsten beim Freistoß.



Torjäger Michael Preetz erkämpft sich im Mittelfeld den Ball und stürmt Richtung Tor.



Diesmal war wieder Kirsten erfolgreich. Beinlich: „Die Ähnlichkeit mit dem Original ist aber etwas mißlungen …“

Erwacht da die alte Spielerlust wieder? „Na ja, ich habe ja auch einen tragbaren Computer … Wenn ich den zu unseren Auswärtsspielen mitnehme, kann ich mir vielleicht die Zeit etwas vertreiben. Einige der Spiele würde ich mir jedenfalls sofort kaufen, die machen einen richtig guten Eindruck.”

So fällt das Fazit des Mittelfeld-Stars durchweg positiv aus: „Die Grafik der meisten Spiele ist schon sehr gut. Es lassen sich auch bestimmte Taktiken der Mannschaften und sogar Eigenarten der Spieler erkennen. Auch die Zweikämpfe sind größtenteils sehr realistisch. Manchmal kommt man zu schnell an den Gegenspielern vorbei, aber die Bewegungen der einzelnen Akteure sehen aus wie bei ‚ran‘ im Fernsehen. Das haben die Hersteller gut hingekriegt.”

Und die kleinen Fehler? „Das kann der Fan doch verschmerzen, dass der Ulf Kirsten im Computerspiel mit dem falschen Fuß abzieht. Da muss man sowieso sehr genau hinschauen, um das sehen zu können. Das passt schon.”

Schließlich fordert Redakteur Kai Lewendoski den Star zu einer kleinen Partie am Computer heraus. Die Paarung heißt wieder Leverkusen gegen Hertha. Siehe da: Vor allem, wenn der echte Beinlich den elektronischen Beinlich auf dem Bildschirm steuert, ist der Herthaner nicht zu bremsen. 1:2 – ein knapper, aber nicht unverdienter Sieg.

Bleibt zu hoffen, dass „Paule“ Beinlich so gesund und munter wie am PC auch wieder in der Nationalelf auftrumpft. Und einen mitreißenden Fußball spielt – auch bei der WM 2006 in Deutschland.



Eine knappe Niederlage kassierte COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur Kai Lewendoski gegen den Hertha-Profi Stefan Beinlich. Am Ende der Partie Leverkusen–Hertha hieß es 1:2 für Hertha/Beinlich.





Das Spiel „Fußball 2000“ (auch linkes Bild) gefiel Stefan Beinlich weniger. Das geht alles viel zu schnell, sieht ja aus wie ein Ameisenhaufen“ – so das harte Urteil des Herthaners.

Auch in der Luft ein Könner: Beinlich gegen Thomas Riedl von 1860 München.

Fotos: onlinesport (2)

Die wichtigsten Fußballspiele

FIFA 2001
Das allerneueste Spiel für PC mit allen Originalnamen.

Bundesliga Stars 2001
Auch hier die echten Namen. Alle Vereine der Bundesliga enthalten.

Fußball 2000
Über 200 Teams, Spielansicht aus der Vogelperspektive.

FIFA 2000
Der Vorgänger von Fifa 2001 mit 450 Mannschaften aus aller Welt.

UEFA Euro 2000
Das Spiel zur Europameisterschaft. Mit Qualifikation und Turnier.

UEFA Champions League 1998/99
Alle Mannschaften des Wettbewerbs mit Originalnamen.

ENERGIE SPAREN

Fressen Spiele Strom?

Und was hat die Hintergrundfarbe des Bildschirms damit zu tun?

Egal, welche Farbe Strom nun haben mag – ohne den Saft aus der Steckdose kommt kein Computer aus. Wie viel davon verbraucht so ein PC eigentlich, vor allem beim Spielen?



Ein Pentium 500 mit einer **Grafikkarte** S.194 vom Typ GeForce 1, Lautsprechern und einem 17-Zoll-Bildschirm verbraucht, komplett ausgeschaltet, immerhin noch rund fünf Watt. So viel fressen die Netzteile der Geräte, und die sitzen *vor* dem Ein-/Ausschalter in der Leitung. Ist Windows 98 mit einer Bildauflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten gestartet, steigt der Verbrauch auf durchschnittlich 161 Watt. Das bedeutet: Bei einem Preis von rund 30 Pfennig pro Kilowattstunde kann der Computer für eine Mark 20 Stunden und 42 Minuten laufen.

Erstaunliches passiert, wenn man die Hintergrundfarbe des Bildschirms ändert. Stellt man vom Windows-Standard Türkis auf Schwarz um, so sinkt der Verbrauch um neun Watt. Der PC könnte dann noch 73 Minuten länger laufen, bis die Mark „verbraucht" ist. Wer dagegen strahlendes Weiß als Bildhintergrund schätzt, steigert den Energiekonsum auf 171 Watt. Und damit ist die Mark bereits nach 19 Stunden und 30 Minuten futsch.

Damit wäre bewiesen, dass Schwarzseher die wahren Energiesparer sind. Denn: Würde der Computer mit finsterem Bildschirmhorizont das ganze Jahr hindurch laufen – ohne zwischendurch in den Energiespar-Modus zu schalten –, dann wären dafür 399,46 Mark an den Energieversorger fällig. Wer Weiß wählt, hätte schon 449,39 Mark zu zahlen. Also ganze 50 Mark zusätzlich. Und immer noch 26,28 Mark mehr als für den türkisfarbenen Hintergrund (423,11 Mark pro Jahr).

In deutschen Büros, Wohnstuben und Hobbyräumen stehen laut verschiedenen Hochrechnungen und Expertenschätzungen rund 25 Millionen Computer. Angenommen, die Apparate liefen allesamt täglich zwei Stunden, und zwar mit schwarzem Bildhintergrund statt des Windows-Türkis', dann ergäbe sich daraus eine Stromersparnis von 164,25 Millionen Kilowattstunden pro Jahr. Das entspricht einem Gegenwert von fast 50 Millionen Mark. Mit der eingesparten Energiezufuhr könnte man eine 1000 Mann starke „Half-Life"[1] (deutsch)-Netzwerkparty über 100 Jahre lang mit Strom versorgen. Aber nur, wenn alle Teilnehmer vor einem PC hocken, der dem oben erwähnten Beispiel-Computer entspricht.

Eine Steilvorlage für Fans düsterer Ballerspiele? Die könnten ja nun argumentieren, dass ihre dunklen PC-Welten wesentlich umweltfreundlicher seien als eine Textverarbeitung vom Kaliber Microsoft Word, die ja auf weißem Hintergrund arbeitet. Leider nein. Strom ist eben nicht immer gelb, sondern manchmal stockfinster. Moderne 3D-Spiele fordern dem PC nämlich erhebliche Rechenleistung ab. Und die frisst auch Energie. Die deutsche Version von Half-Life benötigt zum Beispiel 177 Watt und markiert damit den Spitzenwert in einem Feld von zehn Spielen, die COMPUTERBILD-SPIELE zum Verbrauchstest gebeten hat. Das auch nicht gerade anspruchslose Spiel „Die Siedler 4" zum Beispiel entwickelte diesen Stromhunger noch nicht einmal bei einer Super-Auflösung von 1280 mal 1024 Bildpunkten, sondern blieb mit gemessenen 174 Watt knapp darunter.

Vergleichsweise geringen Verbrauch attestierte die Redaktion den Spielen „Tony Hawk's Pro Skater[2] 2", „Sudden Strike"[3] und bei „F1 Racing Championship[4]". Bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten kamen die auf durchschnittlich 166 Watt. Strom für eine Mark reicht also, um sich 20 Stunden lang mit einem dieser Spiele zu vergnügen. Beim Stromfresser Half-Life wäre die Mark nach nur 18 Stunden und 50 Minuten weg. Dementsprechend müsste der Half-Life-Dauerzocker pro Jahr 465,16 Mark für sein Hobby blechen, knapp 30 Mark mehr als der Skater, der Stratege oder der Rennfahrer.

Aber mal ehrlich: Wer 365 Tage im Jahr, 24 Stunden täglich, deutsches Half-Life spielt, hat offenbar ganz andere Probleme als eine hohe Stromrechnung …

Übrigens: Wer in Frankfurt am Main wohnt, kann besonders günstig spielen. Dort kostet die Kilowattstunde nämlich nur 23,57 Pfennig (bei der Mainova AG), während der Strom am COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktionssitz in Hamburg mit 32,13 Pfennig (HEW) besonders teuer ist. München und Berlin liegen mit 29,48 (Stadtwerke München) beziehungsweise 31,946 Pfennig (BEWAG) im Mittelfeld.

Der unverbesserliche Half-Life-Suchtfall sollte also nicht in Hamburg wohnen, sondern in Frankfurt. Er könnte dann 132,72 DM pro Jahr sparen.

Fazit: Wer hätte das gedacht? Die Farbe ist dem Strom ziemlich gleichgültig. Bei normaler PC-Nutzung ist das Sparpotenzial, das spezielle Tricks und Einstellungen freisetzen, denkbar gering. Ein Umzug nach Frankfurt bringt mehr …

[1]sprich: „Half-Leif" [2]sprich: „Toni Hohks Pro Skäter" [3]sprich: „Saadden Strelk" [4]sprich: „Räißing Tschämpjenschipp"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

INTERNET-ANGEBOT

www.computerbildspiele.de

Es ist so weit: COMPUTER-BILD-SPIELE ist online. Was Sie im Internet-Angebot der Redaktion alles finden können, erfahren Sie hier



Das Online-Team: (von links) Peer Pubben (34), Kerstin Viehl (35), Rainer Schuldt (35), Arndt Bonatz (29).

Ein Mausklick genügt, und Sie befinden sich in der Welt der Spiele. Wenn Sie www.computerbildspiele.de wählen, werden Sie garantiert fündig. Unter dem Dach des bekannten Internet-Angebots von COMPUTERBILD gibt's jetzt auch umfangreiche COMPUTER-BILD-SPIELE-Seiten.

Das Angebot umfasst folgende Unter-Punkte:

- Aktuelle Treiber: Steuerungsprogramme für Ihre Hardware lassen sich unter dieser Adresse bequem auf Ihren Computer überspielen.
- Das neue Heft: Titel und Inhalt des aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE-Heftes.
- Hersteller im Internet: Sie suchen Anschriften, Telefonnummern von Computer- oder Spielefirmen? Hier stehen sie drin.
- Informationen zum Heft: Hintergrund-Infos zu COMPUTER-BILD-SPIELE.
- Internet-Adressen aus dem Heft: Die im aktuellen Heft abgedruckten Internet-Adressen finden Sie hier als so genannte „Links". Einfach nur draufklicken, und Sie gelangen zur gewünschten Adresse.
- Internet-Adressen zu Spielen.
- Abo: Hier können Sie COMPUTERBILD-SPIELE bequem abonnieren, ein Abo verschenken oder sogar einzelne Hefte nachbestellen.
- Komplettlösungen: Vom Start bis zum Ziel – so meistern Sie auch die schwierigsten Stellen im Spiel.
- Marktpreise: Tagesaktuelle Angebote – hier sparen Sie Geld.
- Mediadaten: Informationen für Werbekunden.
- Online-Spiele: Einfach über das Internet spielen.
- Schummeltricks: Wenn Sie mal nicht weiterkommen.
- Shareware-Spiele: Hunderte von Titeln – einfach überspielen.
- Spielverbesserungen: So genannte Patches zu vielen aktuellen Spielen.



Klick genügt: Internet-Adressen einfach direkt anwählen.



Schnelle Hilfe: Hersteller im Überblick.



Heftinhalt auf einen Blick.



Einfach überspielen: Treiber und Patches.



Sofort loslegen: spannende Online-Spiele über das Internet.



Jetzt auch online: der komplette Abonnenten-Service.



Keine Schwierigkeiten mehr beim Spielen: Hier finden Sie Komplettlösungen zu fast allen wichtigen Computer- und Konsolen-Spielen.



Hintergrund: Das alles bietet COMPUTERBILD-SPIELE.



Durchblick: Informationen für Anzeigenkunden.



Holen Sie sich hier Top-Shareware-Spiele aller Art.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEWINNSPIEL

Preisfrage

Gewinnen Sie mit COMPUTERBILD-SPIELE und Interact Preise im Gesamtwert von 12 600 Mark. Viel Glück!

45 x 150 Mark



V3 FX Racing Wheel

Mit eingebautem Rütteleffekt („Dual Vibration“) sorgt das „V3 FX Racing Wheel“ für realistisches Fahrgefühl beim Rennen am Bildschirm. Mit vier daumengerecht platzierten Tasten sowie Gas- und Bremspedal haben Sie Ihren Rennwagen voll im Griff. Das Lenkrad gibt’s für Sony Playstation, Sega Dreamcast und Nintendo 64.



30 x 120 Mark



FX Racing Wheel

Dieses handliche Klein-Lenkrad hat 6 programmierbare Tasten sowie einen Hebel für Gas und Bremse. Über die eingebaute Kraft-Rückkopplung (Force Feedback) überträgt das „FX Racing Wheel“ jede Bodenunebenheit auf die Hände des „Fahrers“.



30 x 80 Mark

Dex Drive

Der kleine Kasten stellt die Verbindung zwischen Playstation oder Nintendo 64 und Computer her. So können Sie Konsolen-Spielstände auf dem PC speichern oder die Internet-Verbindung des Computers auch per Konsole nutzen.

Bitte teilen Sie der Redaktion auf den Einsendungen mit, ob Sie mit dem PC spielen oder, falls Sie mit einer Konsole spielen, deren Namen.

So machen Sie mit

Würden Sie Spiele auf DVD kaufen?

1. Ja, auf jeden Fall.
2. Ja, aber nur, wenn sie mehr Inhalt bieten als die CD-ROM-Version desselben Spiels. Dann würde ich dafür auch mehr zahlen.
3. Nein, mein PC hat kein DVD-Laufwerk.
4. Nein, meine Konsole hat kein DVD-Laufwerk.

COMPUTERBILD-SPIELE berät Sie beim Kauf von Spielen. Die gibt es vielleicht schon bald auf DVD in ganz neuer Grafikqualität. Interesse? Schreiben Sie einfach die Ziffer Ihrer Antwort auf eine 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 1. Juni 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.

STEUERUNGSPROGRAMME

Treibende Kräfte



COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie an die neuesten Steuerungsprogramme (Treiber) kommen, sie installieren und richtig benutzen

Das ist schon ärgerlich: Da haben Sie Ihre Spielfigur tagelang zu einem geschickten Kämpfer herangebildet. Und dann gerät die Grafik in einer wichtigen Spielszene plötzlich zur Diaschau: Die Bilder ruckeln nur noch, der stolze Held lässt sich nicht mehr vernünftig bewegen. Und wird so zum leichten Opfer für Computergegner.

Oder das Bild flackert im neuen Actionspiel so stark, dass es den Augen wehtut. Und zu allem Überfluss ertönt statt der versprochenen Orchesterklänge nur ein Röcheln aus den Lautsprechern. Solche Erlebnisse treiben auch den geduldigsten Spieler an den Rand des Nervenzusammenbruchs. Nicht immer ist aber das Spiel daran schuld, wenn statt blitzsauberer, filmreifer Grafik nur grobe Klötzchen in Zeitlupe über den Bildschirm flackern.

Manchmal liegt der Fehler nämlich bei den Steuerungsprogrammen (Treiber) für Grafikkarte S.194 und Soundkarte S.194. Nach dem Einbau einer solchen Karte müssen auch die passenden Steuerungsprogramme dafür installiert werden. Diese Treiber erledigen sozusagen die Botendienste zwischen dem Spiel und den einzelnen Bauteilen des Computers. Wenn ein Spiel nicht reibungslos funktioniert, sollten Sie deshalb zunächst die Treiber überprüfen. Die veralten nämlich schnell: Neue Spiele setzen meist auch die neuesten Treiber voraus.

Wenn zum Beispiel die Treiber zur Soundkarte nicht mehr auf dem neuesten Stand sind, dann verkommen im Ernstfall auch bombastische Klangkulissen zu jämmerlichen Klageliedern.

Doch besonders mit den Grafikkarten gibt es oft Probleme. Wenn ein Spiel automatisch eine neue Version der Grafikerweiterung Direct-X S.194 auf dem Computer installiert, ist meist auch die Installation eines neuen Treibers notwendig. Das Spiel erkennt die Grafikkarte andernfalls nämlich nicht richtig und quittiert den Dienst – mit Grafikfehlern oder gar Abstürzen. Gerade beim Betrieb ganz neuer Grafikkarten ist eine häufige Aktualisierung des Treibers empfehlenswert.

Denn die Treiber zu taufrischen Modellen sind anfangs oft noch nicht ausgereift. Im Extremfall kann dann so ungefähr jedes zweite Spiel nicht richtig funktionieren. Besitzer älterer Grafikkarten sind hier aber nicht unbedingt im Vorteil. Grafikkarten-Hersteller neigen dazu, für ältere Modelle keine neuen Treiber mehr zu programmieren. Wenn dann das Spiel eine neue Direct-X-Version voraussetzt, der Hersteller aber keine passenden Treiber für eine alte Grafikkarte anbietet – dann schauen alle Spieler in die Röhre. Hier hilft oft nur der Kauf einer neuen Grafikkarte. Ansonsten kann Ihnen aber geholfen werden:

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen anhand zweier sehr verbreiteter Grafikkarten, wie Sie einen neuen Treiber aus dem Internet überspielen und richtig installieren. Außerdem erfahren Sie, wie Sie die Versionsnummer des installierten Treibers herausfinden und wie Sie alte Treiber von Ihrem Computer entfernen.

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

WO FINDEN SIE TREIBER?

Es gibt mehrere Möglichkeiten für Sie, an aktuelle Treiber zu gelangen. Entweder Sie wenden sich direkt an den Hersteller, um die neuesten Treiber zu bekommen. Entsprechende Angaben, wie Sie mit dem Hersteller Kontakt aufnehmen können, finden Sie meist in den Handbüchern zur Grafik- und Soundkarte. Sie können aber auch selbst die Initiative ergreifen und im Internet nach Treibern suchen. Die meisten Hersteller bieten auf ihren Internet-Seiten die aktuellen Treiber zu ihren Geräten kostenlos an. Abstand nehmen sollten Sie dagegen von so genannten Treiber-Sammlungen auf CD-ROM, die Sie im Laden kaufen können. Bis der Hersteller eine solche CD-ROM mit Treibern vollgepackt hat, sind die nämlich meist schon wieder gründlich veraltet.

Treiber-Versionsnummer feststellen

Zunächst müssen Sie herausfinden, welchen Treiber Sie installiert haben. Aufschluss darüber gibt die Versionsnummer oder das Datum des Treibers. Speziell wenn Sie beim Hersteller nachfragen oder im Internet nach jüngeren Treibern suchen, sind diese Informationen sehr wichtig. Lesen Sie im Folgenden, wie Sie an diese Informationen gelangen.

1 Klicken Sie zunächst auf Start, ziehen Sie den Mauszeiger auf Einstellungen, und klicken Sie danach auf Systemsteuerung. Klicken Sie dann doppelt auf 

2 Wählen Sie anschließend den Karteireiter Geräte-Manager aus, indem Sie ihn anklicken.

3 Daraufhin sehen Sie die in Ihrem Computer vorhandenen Bauteile. Suchen Sie in dieser Liste den Eintrag Grafikkarten, und klicken Sie dann auf das ⊞-Zeichen davor.

4 Dann wird die Bezeichnung der Grafikkarte gezeigt, die in Ihrem PC installiert ist, etwa ELSA ERAZOR III. Klicken Sie die Zeile an. Daraufhin wird sie blau markiert: ELSA ERAZOR III.

5 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Eigenschaften.

6 Unter dem ersten Karteireiter Allgemein steht der Hersteller der Grafikkarte: Hersteller: ELSA. Klicken Sie nun auf den Karteireiter Treiber, um die Treiber-Informationen aufzurufen.

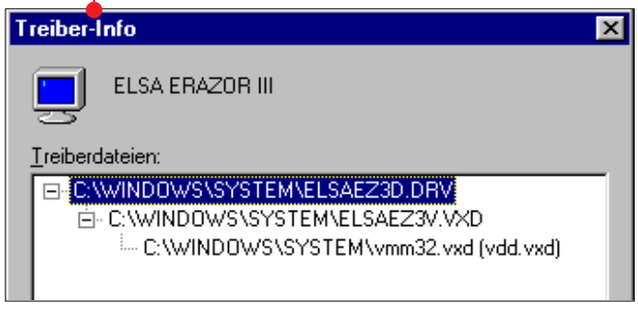
7 Hier finden Sie unter anderem das „Entstehungsdatum" des Treibers: Datum: 2-9-2000. Notieren Sie sich das angegebene Datum. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Treiber-Info..., um weitere Informationen über den installierten Treiber zu bekommen.

8 Daraufhin sehen Sie die installierten Treiberdateien.

Entscheidend ist immer die erste Treiber-Datei in der Liste mit der Endung DRV: C:\WINDOWS\SYSTEM\ELSAEZ3D.DRV. Weiter unten in diesem Fenster sehen Sie neben dem Anbieter Anbieter: ELSA AG dann die Dateiversion, in diesem Fall: Dateiversion: 4.12.01.0206-0120. Notieren Sie sich die Versionsnummer.

9 Klicken Sie dann auf OK, und schließen Sie die beiden anderen Fenster auch jeweils mit einem Klick auf OK. Damit wären die Treiber-Infos geklärt.





Treiber im Internet finden

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen anhand der beiden Grafikkarten „Elsa Erazor[1] III" vom Hersteller Elsa und „Voodoo[2] 3 3000" aus dem Hause 3dfx, wie Sie im Internet auf der Suche nach neuen Treibern fündig werden. Vorteil dabei: Anders als auf Treiber-CD-ROMs vom Hersteller finden Sie hier Treiber, die in der Regel jüngeren Datums sind.

1 Treiber direkt vom Grafikkarten-Hersteller

Zunächst sollten Sie versuchen, die aktuellsten Treiber vom Hersteller Ihrer Grafikkarte zu bekommen. Denn die sind genau auf dieses Bauteil abgestimmt.

1 Stellen Sie zunächst über Ihren Internet-Zugangsanbieter eine Verbindung zum Internet her.

2 Klicken Sie dann in dem Feld Adresse http://www.computerbildspie auf , und drücken Sie einmal die Entf-Taste, um den aktuellen Eintrag zu löschen.

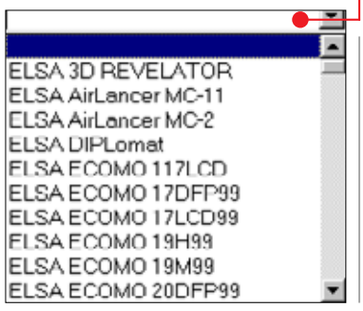
3 Tippen Sie dann www.elsa.de ein, und drücken Sie die ↵-Taste.

4 Damit haben Sie die Internet-Seite des Herstellers Elsa aufgerufen. Klicken Sie darin auf Download.

5 Klicken Sie anschließend auf Treiber und Software auf einen Klick.

6 Mit Hilfe des „Dateibereichs-Assistenten" können Sie die Suche nach dem richtigen Treiber für Ihre Grafikkarte vereinfachen, indem Sie die Auswahl der Produkte erheblich einschränken. Klicken Sie dazu auf ▼ hinter Dateien für.

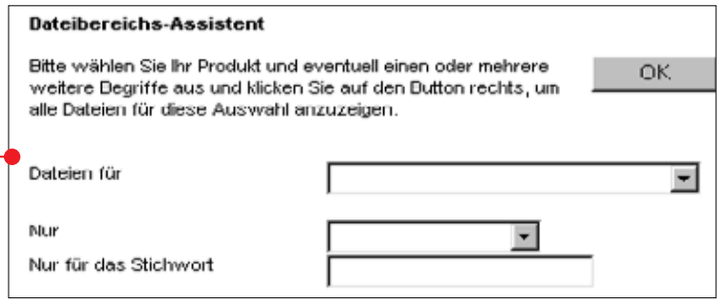
7 Im daraufhin geöffneten Menü klicken Sie so lange auf den unteren ▼, bis Sie den Eintrag ELSA ERAZOR III sehen. Wählen Sie ihn mit einem Mausklick aus.



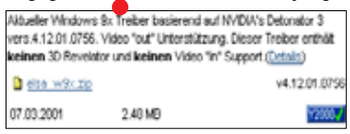
8 Klicken Sie jetzt neben Nur ebenfalls auf ▼. Wählen Sie hier mit einem Mausklick das Betriebssystem aus, das Sie verwenden, also beispielsweise Windows 9x. Dann wird nur nach Treibern für die Betriebssysteme Windows 95 oder 98 gesucht.

9 Bestätigen Sie die eingeschränkte Suche mit einem Klick auf OK.

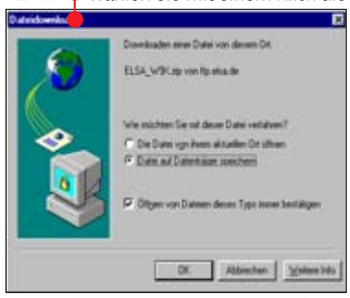




10 Nun werden Ihnen mehrere Treiber angeboten. Zu jedem Treiber sind die Versionsnummer und das Datum angegeben. Wählen Sie den jüngsten Treiber aus, indem Sie auf elsa_w9x.zip klicken.

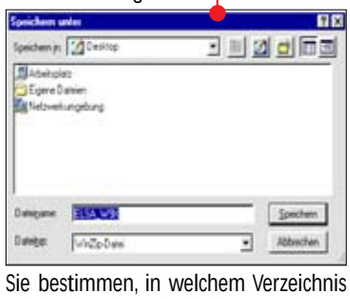


11 Im daraufhin geöffneten Fenster wählen Sie mit einem Klick die Option Datei auf Datenträger speichern aus und klicken anschließend auf OK.



12 Damit haben Sie das nächste Fenster aufgerufen. Hier können Sie bestimmen, in welchem Verzeichnis auf der Festplatte der Treiber gespeichert wird. Klicken Sie auf 

, um die Datei in das Verzeichnis Eigene Dateien zu



[1] sprich: „Iräser" [2] sprich: „Wuhduh"

Treiber im Internet finden | Fortsetzung

überspielen. Bestätigen Sie Ihre Wahl anschließend mit einem Mausklick auf Speichern.

13 Sobald Sie dann die Meldung Download beendet sehen, ist der Treiber komplett aus dem Internet auf Ihren Computer überspielt worden. Klicken Sie auf Schließen, um dieses Fenster wieder zu schließen.

14 Trennen Sie danach die Verbindung zum Internet wieder.

2 Treiber direkt vom Grafikprozessor-Hersteller

Außer Treibern vom Grafikkartenhersteller können Sie auch so genannte Referenztreiber installieren. So heißen Steuerungsprogramme, die direkt vom Hersteller des Grafikprozessors stammen. Referenztreiber haben allerdings auch oft einen Nachteil: Sie sind nicht hundertprozentig auf Ihre Grafikkarte abgestimmt und erlauben meist kein Spielen mit 3D-Brillen oder die Bildwiedergabe auf einem Fernseher. Wenn Ihnen das aber nicht so wichtig ist, können Sie problemlos Referenztreiber verwenden.

Diese Treiber bieten nämlich meist den Vorteil, dass besonders viele Spiele problemlos mit ihnen funktionieren. Das liegt vor allem daran, dass die Programmierer ihre Spiele fast ausschließlich mit den Referenztreibern testen.

1 Zunächst müssen Sie herausfinden, welcher Prozessor auf Ihrer Grafikkarte arbeitet. Klicken Sie dazu auf Start und dann auf Ausführen...

2 Sie sehen eine leere Zeile, in die Sie dxdiag eintippen. Klicken Sie auf OK.

3 Damit haben Sie das Direct-X-Diagnoseprogramm aufgerufen. Klicken Sie darin auf den Karteireiter Anzeige.

4 Suchen Sie den Eintrag Chiptyp:. Rechts daneben sehen Sie die Bezeichnung des Grafikprozessors, der auf Ihrer Grafikkarte steckt, zum Beispiel nVIDIA TNT2 Rev A. Klicken Sie auf Beenden, um das Fenster wieder zu schließen.

5 Stellen Sie dann eine Verbindung zum Internet her.

6 Steht die Verbindung, klicken Sie im Feld Adresse http://www.computerbildspiel das -Zeichen an und drücken einmal die Entf -Taste, um den aktuellen Eintrag zu löschen.

7 Tippen Sie www.nvidia.com ein, und drücken Sie die Taste ↵.

8 Damit haben Sie die Startseite des Grafikprozessor-Herstellers nVidia aufgerufen. Warten Sie, bis die Seite



vollständig geladen ist, und klicken Sie dann auf Support Center.

9 Klicken Sie auf der nächsten Internet-Seite auf



10 Klicken Sie dann einige Male auf , um ganz ans Ende der Seite zu kommen. Hier können Sie den Treiber für Ihr Betriebssystem auswählen. Klicken Sie beispielsweise auf



11 Klicken Sie dann wieder so lange auf , bis Sie ganz unten auf der Seite sind. Ein Klick auf bereitet den Ladevorgang der Datei vor.



12 Sie sehen ein neues Fenster. Jetzt können Sie den Treiber auf die Festplatte kopieren. Gehen Sie dazu gemäß den Schritten 11 bis 14 unter 1 auf der vorangegangenen Seite vor.



3 Treiber über Internet-Suchdienste finden

Sie sind zwar bestens über den Hersteller und den Typ Ihrer Grafikkarte informiert, kennen allerdings die Internet-Adresse des Herstellers nicht? Und auch das Handbuch schweigt sich darüber aus?

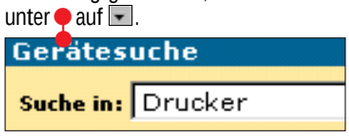
COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen anhand der verbreiteten Grafikkarte vom Typ Voodoo 3 3000 aus dem Hause 3dfx, wie Sie trotz allem an die aktuellen Treiber dafür kommen.

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her.

2 Klicken Sie dann in dem Feld Adresse http://www.computerbildspiel das -Zeichen an, und drücken Sie danach die Entf -Taste, um den aktuellen Eintrag zu löschen.

3 Tippen Sie anschließend www.treiber.de ein, und drücken Sie danach die ↵-Taste.

4 Warten Sie, bis die Internet-Seite vollständig geladen ist, und klicken Sie unter auf .



5 Wählen Sie dann den Eintrag Grafikkarten aus.

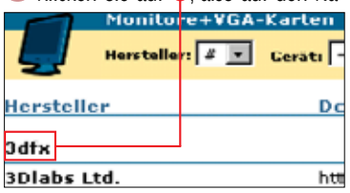
6 Rechts daneben befindet sich noch eine Sortiermöglichkeit nach Hersteller. Klicken Sie wiederum auf , und



wählen Sie dann # aus.

7 Klicken Sie dann auf Suchen>>.

8 Es wurden zwei Einträge gefunden. Klicken Sie auf , also auf den Na-



men des Herstellers der Voodoo 3 3000.

9 Warten Sie, bis die nächste Seite vollständig geladen ist. Klicken Sie dann neben Downloadpage: auf die angegebene Internet-Adresse http://www.3dfx.com/downloads.htm..

10 Damit haben Sie die Internet-Seite von 3dfx aufgerufen. Klicken Sie darin so lange auf , bis Sie links diesen Eintrag sehen.



11 Wählen Sie hier den richtigen Treiber für Ihr Betriebssystem aus, etwa



12 Klicken Sie dann auf den Eintrag 1.07.00.

13 Verfahren Sie dann, wie auf der Vorseite unter 1 in den Schritten 11 bis 14 beschrieben.

Alte Treiber entfernen

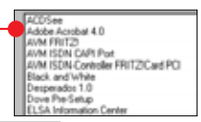
Bevor Sie Ihr neues Steuerungsprogramm (Treiber) installieren, ist es sinnvoll, die alten Treiber von Ihrem Computer zu entfernen. Installieren Sie dann zunächst einen so genannten Windows-Standardtreiber. Sie vermeiden so den ungünstigen Fall, dass der neue Treiber nicht alle Dateien des alten Treibers ersetzt – und damit später im Spiel möglicherweise Probleme verursacht.

1 Klicken Sie zunächst auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Einstellungen. Klicken Sie anschließend auf Systemsteuerung.

2 Klicken Sie danach mit der linken Maustaste doppelt auf .



3 In diesem Fenster sehen Sie unter dem Karteireiter Installieren/Deinstallieren die auf Ihrem Computer installierten Programme .



Klicken Sie so oft auf , bis Sie den Eintrag ELSA Windows 95/98 Display Drivers sehen.

4 Klicken Sie auf diesen Eintrag. Der wird daraufhin blau markiert: ELSA Windows 98 Display Drivers.

5 Klicken Sie anschließend auf Hinzufügen/Entfernen...

6 Dann sehen Sie einen Warnhinweis. Quittieren Sie diese Meldung mit einem Klick auf Ja, und klicken Sie erneut auf Ja, um den Rechner neu zu starten.

7 Beim Hochfahren des Computers wird Windows versuchen, erneut eine Grafikkarte zu installieren. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche Weiter.

8 Damit Windows nicht versucht, wieder die alten Treiber zu laden, wählen Sie im nächsten Fenster mit einem Mausklick die Option aus und klicken dann



auf Weiter.

9 Wählen Sie anschließend mit einem Mausklick die Option Alle Modelle anzeigen aus.

10 Klicken Sie dann bei Hersteller so oft auf , bis Sie ganz oben in der Liste den Eintrag Standardgrafikkartentyp sehen.

11 Markieren Sie den Eintrag mit einem Klick Standardgrafikkartentyp, und klicken Sie dann rechts bei Modelle: auf Standard PCI Graphics Adapter (VGA). Dieses Modell läuft mit jedem Monitor und ist vor dem Wechsel auf einen neuen Treiber besonders gut geeignet. Klicken Sie danach auf Weiter.

12 Wenn Sie das nächste Fenster sehen, ist alles bereit für die Installation. Klicken Sie auf Weiter, um den Treiber zu installieren.

13 Klicken Sie zum Abschluss auf Fertig stellen.

14 Klicken Sie dann auf Ja, um den Computer neu zu starten. Erschrecken Sie jetzt nicht – Windows flimmert in einer groben Auflösung mit nur 16 Farben vor sich hin. Der Windows-Standardtreiber kann keine höheren Auflösungen darstellen. Das ist allerdings auch nur so lange der Fall, bis Sie einen neuen, passenden Treiber für Ihre Grafikkarte installiert haben. Wie Sie das tun, lesen Sie im Kasten „Neue Treiber installieren“ auf der nächsten Seite.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Neue Treiber installieren

Treiber bekommen Sie meist in zwei verschiedenen Ausführungen. Da sind zum einen solche mit einem so genannten Installationsprogramm. Diese Art von Treibern lässt sich besonders leicht installieren. Ein Doppelklick auf das Programm, und die Installation startet.

Mit dem anderen Typ wird es etwas schwieriger. Dann muss der Treiber über den Windows-Gerätemanager installiert werden. Außerdem sind Treiber ohne Installationsprogramm meist komprimiert (so genannte **ZIP-Datei** S.194), damit das Überspielen aus dem Internet nicht so lange dauert. Sie benötigen daher ein spezielles Programm, um die Datei öffnen zu können – etwa „Winzip". Wie Sie Winzip installieren und benutzen, wurde bereits in COMPUTERBILD-SPIELE Ausgabe 1/2001 auf Seite 292 erklärt.

1 Treiber mit eigenem Installationsprogramm

Im Folgenden wird anhand des Treibers für die „Voodoo 3 3000" beschrieben, wie Sie einen Treiber mit eigenem Installationsprogramm installieren.

1 Zunächst müssen Sie das Verzeichnis aufrufen, in dem der Treiber auf der Festplatte liegt. Klicken Sie dazu doppelt auf 

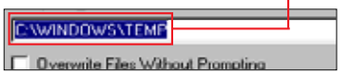
2 Wurde der Treiber gemäß Anleitung auf den vorangegangenen Seiten aus dem Internet überspielt, so finden Sie ihn, indem Sie doppelt auf 

, dann doppelt auf 

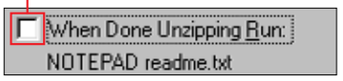
klicken. Liegt er in einem anderen Verzeichnis, so wählen Sie das an.

3 Starten Sie das Programm mit einem doppelten Mausklick auf 

4 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche OK.

5 Im nächsten Fenster schlägt das Programm einen Pfad zum „Entpacken" der Dateien auf der Festplatte vor 

. Allerdings „tummeln" sich in diesem Verzeichnis auch gerne ältere Treiberdateien. Ändern Sie daher den vorgegebenen Pfad, indem Sie die Entf-Taste drücken und dann zum Beispiel Folgendes eintippen: C:\voodoo3.

6 Falls hier ein Häkchen zu sehen ist, entfernen Sie es mit einem Klick darauf und 

und klicken dann auf Unzip.

7 Klicken Sie danach auf OK. Mit einem Klick auf Close schließen Sie das letzte Fenster.

8 Klicken Sie anschließend auf den Menüpunkt 

9 Suchen Sie dann den Ordner 

. (Klicken Sie gegebenenfalls auf ▼, um ihn zu finden). Es handelt sich um das Verzeichnis, in das in Schritt 5 die Dateien kopiert wurden. Klicken Sie doppelt auf den Ordner, um ihn zu öffnen.

10 Suchen Sie darin mit Mausklicks auf das Programm 

, und starten Sie es mit einem Doppelklick. Damit wird die eigentliche Treiberinstallation vorbereitet.

11 Klicken Sie dann auf Next >, um fortzufahren.

12 Im nächsten Fenster können Sie die Lizenzbestimmungen lesen. Klicken Sie auf den Punkt vor der Zeile I accept the terms in the license agreement, um die Lizenzbestimmungen zu akzeptieren.

13 Mit einem Mausklick auf Install leiten Sie die Installation ein.

14 Klicken Sie zum Abschluss der Installation auf Finish.

15 Klicken Sie anschließend auf Yes, um den PC neu zu starten. Nach dem Neustart des Computers ist der neue Treiber installiert und sofort einsatzbereit.

2 Treiber ohne eigenes Installationsprogramm

Wie Sie einen Treiber ohne eigenes Installationsprogramm installieren, erklärt Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE anhand des Treibers für die „Elsa Erazor 3".

1 Verfahren Sie zunächst, wie unter 1 in den ersten beiden Schritten beschrieben.

2 Suchen Sie die Datei 

. Anhand des Symbols erkennen Sie, dass es sich um eine Datei handelt, die mit „Winzip" gepackt wurde. Öffnen Sie das Treiber-Archiv mit einem Doppelklick.

3 Darufhin sehen Sie die Menüoberfläche von Winzip und darin alle Dateien, die im Archiv enthalten sind 

.

4 Klicken Sie nun auf das Symbol 

.

5 Jetzt müssen Sie noch ein Verzeichnis angeben, in dem Winzip die entpackten Dateien ablegen soll. Tippen Sie hinter Extrahieren nach: beispielsweise c:\erazor3 ein.

6 Klicken Sie auf Extrahieren, um die entpackten Dateien im angegebenen Verzeichnis zu speichern.

7 Wenn Winzip alle Dateien erfolgreich entpackt hat, zeigt das Programm dies mit einem grünen Symbol an: 
.

8 Klicken Sie jetzt noch auf ✕, um Winzip zu beenden.

9 Gehen Sie dann anhand der Schritte 1 bis 6 der Anleitung „Treiber-Versionsnummer feststellen" vor.

10 Klicken Sie anschließend auf Treiber aktualisieren...

11 Klicken Sie im darauf folgenden Fenster auf die Schaltfläche Weiter >.

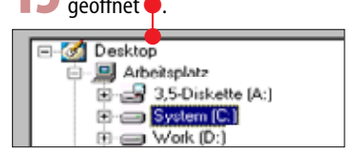
12 Jetzt haben Sie die Möglichkeit, selbst nach einem neuen Treiber zu suchen. Wählen Sie diese Option per Mausklick aus 

.

13 Nun bietet Ihnen Windows verschiedene Möglichkeiten an, um nach dem Treiber zu suchen. Entfernen Sie die Häkchen vor den ersten drei Zeilen per Mausklicks. Setzen Sie dagegen im letzten Feld per Klick ein Häkchen 

.

14 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Durchsuchen...

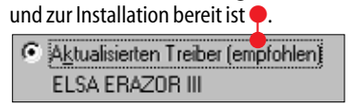
15 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet 

.

16 Klicken Sie auf das Pluszeichen vor System (C:) und anschließend auf das Pluszeichen vor erazor3.

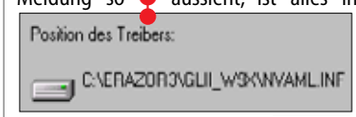
17 Klicken Sie jetzt noch auf den Ordner Gli_w9x, und bestätigen Sie die Auswahl mit einem Klick auf OK.

18 Daraufhin wird das Fenster wieder geschlossen. Klicken Sie danach auf Weiter >.

19 Anschließend meldet Windows, dass es den Treiber gefunden hat und zur Installation bereit ist 

.

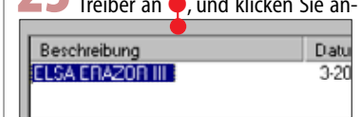
Aber: An dieser Stelle müssen Sie aufpassen. Windows akzeptiert den Treiber, den Sie zuvor ausgewählt haben, nicht immer, sondern macht einen eigenen Vorschlag – etwa wenn es einen älteren Treiber auf der Festplatte findet. Klicken Sie zur Kontrolle auf Weiter.

20 Im nächsten Fenster gibt Windows die Position des Treibers an, den es gefunden hat. Wenn diese Meldung so aussieht, ist alles in 

Ordnung. Klicken Sie dann auf Weiter >, und lesen Sie bei Schritt 26 weiter.

21 Versucht Windows allerdings den Treiber von einer anderen Stelle zu laden, dann klicken Sie auf < Zurück.

22 Wählen Sie jetzt mit einem Mausklick die untere Option Einen anderen Treiber aus, und klicken Sie dann auf Liste anzeigen...

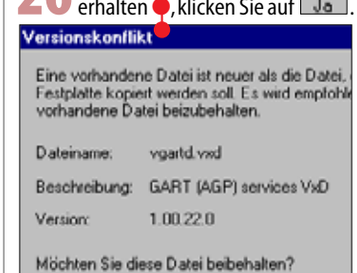
23 Klicken Sie dann den folgenden Treiber an 

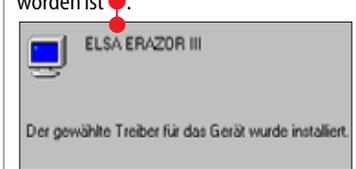
, und klicken Sie anschließend auf OK.

24 Mit einem Mausklick auf Weiter > schalten Sie zum nächsten Bildschirm weiter.

25 Klicken Sie darin erneut auf Weiter >.

26 Wenn Sie eine Meldung wie diese erhalten, klicken Sie auf Ja.



27 Schließlich meldet Windows, dass der Treiber erfolgreich installiert worden ist 

.

28 Klicken Sie jetzt noch auf Fertig stellen.

29 Dann fehlt nur noch ein Klick auf die Schaltfläche Ja. Der Computer wird anschließend neu gestartet. Nach dem Neustart des Computers ist der neue Treiber installiert und sofort einsatzfähig.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

LEICHT GEMACHT

So installieren Sie ein Spiel

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird

Installation von PC-Spielen

So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

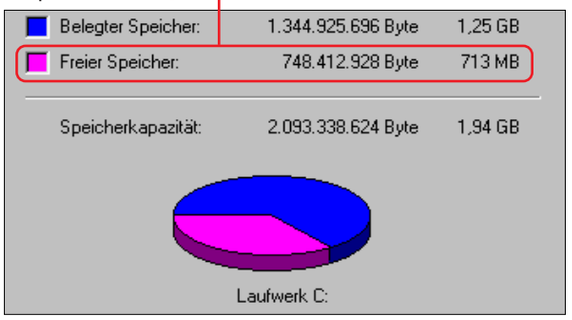
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



Es folgt ein Klick mit der *rechten* Maustaste auf



dann einer mit der linken Maustaste auf Eigenschaften. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Platz auf der Festplatte ablesen.



Um freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe übernächste Seite).

2 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



Normalerweise wird daraufhin ein neues Fenster geöffnet,



und die Installation startet automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

3 Startet die Installation nicht automatisch, dann gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie doppelt auf



Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol des Laufwerks, in dem die Spiel-CD-ROM liegt. In der Regel ist das



Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.

4 Suchen Sie die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie



oder



oder

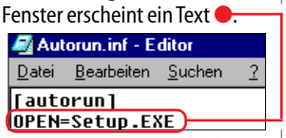


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

5 Hat die Installationsdatei einen anderen Namen, so können Sie den meist wie folgt herausfinden: Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



Daraufhin sehen Sie ein Auswahlmenü. Klicken Sie darin auf Öffnen... Ein weiteres Fenster mit dem Namen „Autorun.inf – Editor" wird geöffnet. In diesem Fenster erscheint ein Text.



Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

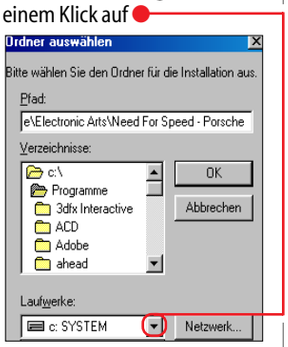
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

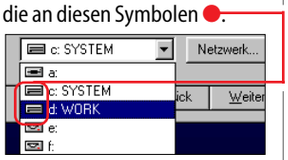
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene Partitionen S.194 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf



wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie weitere Festplatten oder Festplattenpartitionen wählen können. Sie erkennen die an diesen Symbolen.



Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter



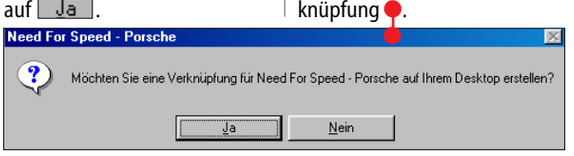
eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein.



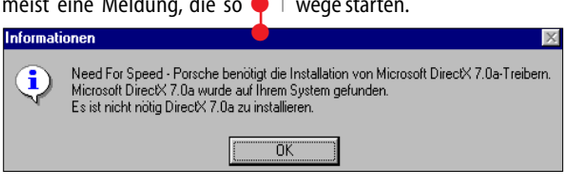
Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

10 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK. Sie werden gegebenenfalls gefragt, ob der gewünschte Programmordner: erstellt werden soll. Klicken Sie auf Ja.



11 Die meisten Spiele schlagen Ihnen nach der Installation des eigentlichen Programms vor, auch die Windows-Erweiterung Direct-X zu überspielen.

Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so

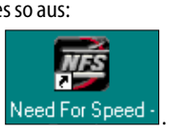


oder sehr ähnlich aussieht.

In diesem Fall ist es nicht nötig, Direct-X zu installieren. Klicken Sie auf OK. Haben Sie dagegen eine ältere Direct-X-Version oder gar keine, dann installieren Sie die aktuelle Version. Die neueste Direct-X-Version finden Sie in jedem Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE.

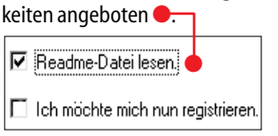
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.

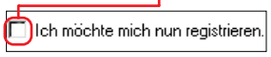


Hier stand im Heft eine Anzeige.

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.

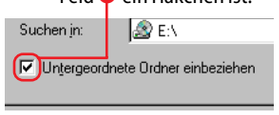
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

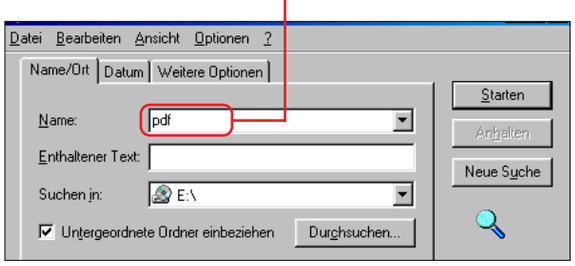
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf , und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

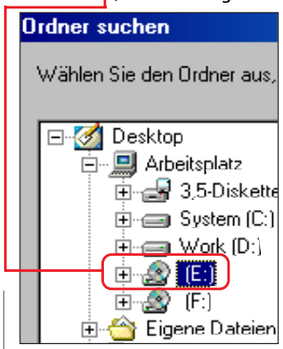
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein . Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





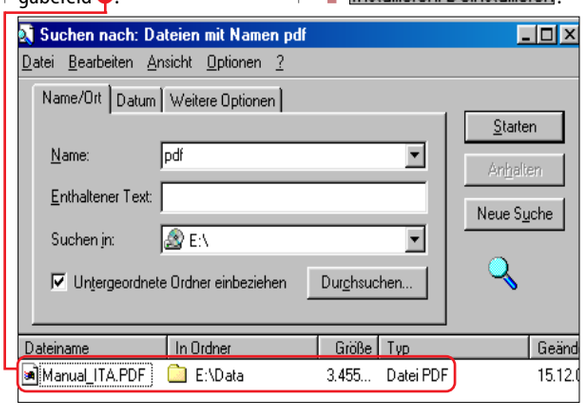
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

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 .



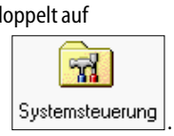
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader" selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

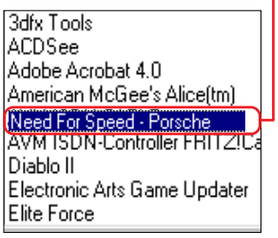


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



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 .



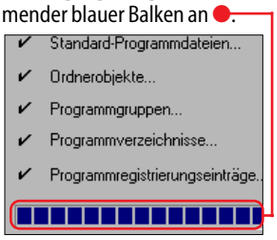
Klicken Sie diese Zeile an.

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 .

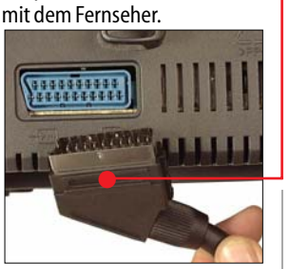


Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

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.

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: 6/2001

In Ausgabe 6/2001 hat COMPUTERBILD-SPIELE die endgültige deutsche Verkaufsversion von „Black & White" getestet. Andere Zeitschriften haben so genannte „Tests" schon eher veröffentlicht. Es handelte sich aber um Tests unfertiger Spiele. Solche Berichte finden Sie in COMPUTERBILD-SPIELE unter „Vorserientests" – den von Black & White in Heft 3/2001.



Ausgabe: 5/2001

Titelthema:
Formel Eins 2001: Die aktuelle Saison auf PS und PS 2

Tests:
31 PC- und Konsolenspiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Conker's Bad Fur Day, Desperados

Weitere Themen:
Microsoft Gamestock 2000, Xbox

CD-ROM: keine
Preis: 4,50 Mark



Ausgabe: 5/2001

Titelthema:
Counterstrike: 32 Seiten geheime Tipps

Tests:
25 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Desperados, Die Sims: Party ohne Ende

Spieletricks:
Tricks auf 26 Seiten, darunter: Black & White

CD-ROM: 2
Preis: 9,99 Mark



Ausgabe: 5/2001

Titelthema:
Playstation 2: 100 Fakten, die jeder PS-2-Fan wissen sollte

Tests:
20 Playstation-Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: NBA Hoopz, You Don't Know Jack

Spieletricks:
Tipps und Tricks zu 13 Spielen, darunter: Jet Moto 2

CD-ROM: keine
Preis: 3,99 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
Cheats für NBA Live 2001, FIFA 2001, Mega Man Legends, NHL 2001

Weitere Themen:
Playstation-Top-Cheats zu mehr als 800 Spielen, darunter: 007: Der Morgen stirbt nie. Direkt aus den X-Ploder-Mogel-Labors: Acht Seiten mit den neuesten Codes

CD-ROM: keine
Preis: 7,80 Mark



Ausgabe: 1/2001

Titelthema:
Tipps für deine ersten Schritte in Pokémon Gold & Silber

Komplettlösungen:
Für sieben Spiele, darunter: Tomb Raider 5, Tony Hawk's Pro Skater 2

Spieletricks:
250 Tipps und Tricks, darunter: Mario Tennis

CD-ROM: keine
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 2001

Titelthema:
Riesiger Kaufratgeber: Die heißesten Pflichtspiele für die PS 2, Informationen über kommende PS-2-Titel

Weitere Themen:
Action für Dreamcast, N64 und Playstation, Generation Xbox, Nintendos Game Boy Advance und Game-Cube-Heimkonsole

CD-ROM: keine
Preis: 7,90 Mark



Ausgabe: 5/2001

Titelthema:
Die neuen Spiele eurer TV-Helden im Test

Weitere Themen:
Super-Special über fernöstliche Zeichtrickkunst, Final Fantasy 9

Spieletricks:
10 Seiten Tipps und Tricks, darunter: Pokémon Gold und Silber, 102 Dalmatiner

CD-ROM: keine
Preis: 4,20 Mark



Ausgabe: 5/2001

Titelthema:
Unreal Tournament, 37 Rennspiele im Überblick

Tests:
7 Dreamcast-Spiele im Test, darunter: NBA Hoopz, Ducati World, Daytona USA 2001

Weitere Themen:
Importe: Die besten Kaufadressen, Tipps und Hilfen: Skies of Arcadia

GD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
Pokémon Gold & Silber: 100 neue Pokémon stürmen den GBC

Weitere Themen:
Königreich für eine Lama, Harvest Moon 2, Croc 2, Lego Insel 2

Spieletricks:
Neun Seiten Tipps und Tricks, darunter: Mario Tennis

CD-ROM: keine
Preis: 4,90 Mark



Ausgabe: 4-5/2001

Titelthemen:
5 Komplettlösungen für PS one, darunter: C-12 Final Resistance, Technomage, 007: Die Welt ist nicht genug

Weitere Themen:
C-12-Gewinnspiel

Spieletricks:
Mehr als 300 Tipps und Tricks, darunter: Smackdown 2, ISS Pro Evolution 2

CD-ROM: keine
Preis: 3,80 Mark

Ausgabe: 6/2001

Topthema:
Tropico

Tests:
Dungeon Siege, Eurofighter Tycoon, Werner Asphaltbrenner

Weitere Themen:
Desperados, Operation Flashpoint

CD-ROM: 2

Preis: 8,90 Mark

Ausgabe: 6/2001

Topthema:
Der Clou 2

Tests:
Need for Speed: Motor City Online, Die Völker 2, Star Trek Voyager Add-On

Weitere Themen:
Anarchy Online, Divine Divinity

CD-ROM: 2

Preis: 9,90 Mark

Ausgabe: 6/2001

Topthema:
Alone in the Dark: The New Nightmare

Tests:
Digimon World, Formel Eins 2001

Weitere Themen:
Mat Hofman's Pro BMX, Red Faction, Crazy Taxi

CD-ROM: 1

Preis: 12,80 Mark

Ausgabe: 6/2001

Topthema:
ISS Pro Evolution 2

Tests:
Red Faction, Resident Evil: Code Veronika

Weitere Themen:
Extermination, Großer Vergleichstest aller Formel-1-Spiele auf DVD

DVD: 1

Preis: 9,99 Mark

Ausgabe: 5/2001

Topthema:
Game Boy Advance total

Tests:
Aidyn Chronicles: The First Mage

Weitere Themen:
Pokémon G/S-Logbuch, Die große N64-Hitparade, Die besten Pokémon-Tipps

CD-ROM: keine

Preis: 4,50 Mark

Ausgabe: 6/2001

Topthema:
Resident Evil: Code Veronica Complete

Tests:
Warriors of Might and Magic, Extreme G 3, Crazy Taxi, Klonoa 2

Weitere Themen:
Red Faction, Evergrace 2

CD-ROM: keine

Preis: 6,50 Mark

Ausgabe: 6/2001

Topthema:
Resident Evil: Code Veronica X für PS 2 und Dreamcast

Tests:
Alone in the Dark: The New Nightmare, Gran Turismo 3, Formel Eins 2001, Crazy Taxi

Weitere Themen:
Tokyo Game Show

CD-ROM: keine

Preis: 5,90 Mark

Ausgabe: 6/2001

Topthema:
Vorschau von Star Wars: Super Bombad Racing

Tests:
Sky Odyssey, Crazy Taxi, Ring of Red

Weitere Themen:
Neuheiten der Tokyo Game Show

CD-ROM: keine

Preis: 7,90 Mark

FÜR SIE GELESEN

Süddeutsche Zeitung

Computerspiele haben mehr Ansehen verdient, findet die SÜDDEUTSCHE ZEITUNG im Feuilleton der Ausgabe 75/2001:

„Computerspiele könnten Kunst sein. Sie sind es aber nicht, weil bisher niemand



Göttliches Kunstwerk: „Black & White".

ernsthaft Archivierung, Aufstellung und Geschichtsschreibung betreibt. Zu Computerspielen haben die meisten Menschen dasselbe Verhältnis wie zu Kaugummi. Wer selbst nicht kaut, sieht nur schmutzige Flecken auf der Straße kleben. Wer selbst nicht spielt, kennt vom Hörensagen brutale Schießspiele, die angeblich Massaker unter Schülern auslösen. Da ist Henry Jenkins trotz etwas Spielerfahrung gänzlich unverdächtig. Der Literaturprofessor leitet das Programm für vergleichende Medienwissenschaft am Massachusetts Institute of Technology (MIT). Den Forschungsansatz beschreibt er mit den Worten ‚von Homer zum Holodeck'. Jenkins nun nennt Computerspiele die ‚lebendigste Kunstform des 21. Jahrhunderts'. Kino, Fernsehfilm und Jazz seien auch lange verachtet worden, bis sie sich als Kunstformen etablierten."

B.Z. BERLINS GROSSTE ZEITUNG

Familienministerin Christine Bergmann (SPD) will eine gesetzliche Altersbeschränkung für brutale Computerspiele – ähnlich wie für Kinofilme. Das berichtete die BZ am 4. April. Zwar gebe es schon jetzt Altersempfehlungen für Computerspiele, aber die seien für den Handel nicht bindend. Die Ministerin äußerte sich besorgt über die steigende Gewaltbereitschaft bei Kindern und Jugendlichen. Sie forderte die Eltern auf, genau zu prüfen, was für Computerspiele die Kinder einsetzen: „Bei 15-Jährigen wird das schwierig, aber bei 5- bis 10-Jährigen muss man das noch kontrollieren können." BZ-Tipp: die Spiele der Marke Disney Interactive. Sie orientieren sich meist an den bekannten Disney-Filmen, sind aufwendig und abwechslungsreich gemacht, aber absolut harmlos.

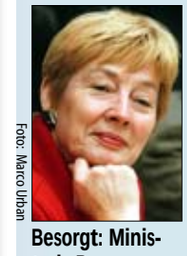


Foto: Marco Urban

Besorgt: Ministerin Bergmann.

Hamburger Abendblatt

Parallelen zur älteren Generation zieht das HAMBURGER ABENDBLATT in seiner Pinneberger Lokalausgabe: „Netzwerkparties sind wie Skatabende: Vorurteile ade! Es ist noch nicht allzu lange her, da galten Fans von Computerspielen als seltsame Zeitgenossen. Vor allem ältere Erwachsene hielten sie für bemitleidenswert, weil sie den lieben, langen Tag nicht von ihrem PC wegzulocken seien, keine Kontakte pflegten und schlichtweg vereinsamten. Von wegen! Computer-Kids sind alles andere als sozial gestörte Wesen. In gewisser Hinsicht treten sie in die Fußstapfen ihrer Großväter. Die Großväter organisierten einst riesige Skat-Turniere ‚auf dem Saal' ihres bevorzugten Wirtshauses und kamen erst dann nach Hause, wenn der letzte Schnaps getrunken und die letzte Mettwurst verspielt worden war."

Hamburger Abendblatt

In der Beilage „Die Kirchen" im HAMBURGER ABENDBLATT schilderte die ratlose Mutter Waltraud K. (45) der Seelsorgerin Ute Schlemmer ihre Probleme:

„Erst waren es die Computerspiele, dann jetzt das Internet. Mein Sohn (17) ist nicht mehr vom Bildschirm wegzukriegen. Oft sitzt er bis tief in die Nacht hinein."



Foto: Boris Rostami Rabet

Weiß Rat: Ute Schlemmer.

Antwort: „Sie befürchten, dass Ihr Sohn sich allzu fanatisch in sein Hobby hineinsteigert. Aber vielleicht ist der PC sein Rückzugsbereich, den er im Moment braucht. Lassen Sie sich einmal einführen in die Welt des weltweiten Netzes. Am besten natürlich von ihm selbst, aber mag sein, dass er da momentan nicht ‚mitspielt'. Aber irgendjemand sollte Sie einführen, damit Sie Bescheid wissen in der Welt der Kommunikation. Dann könnte mit ihrem Sohn ein Gespräch entstehen über seine Leidenschaft."

DIE WELT

DIE WELT kritisierte in der Ausgabe vom 12. April die Verfilmung eines Rollenspiels:

„‚Dungeons and Dragons' ist ein bekanntes Computer-Rollenspiel, dessen Zickzackkurs sich aus dem Spielverlauf ergibt. Doch für eine Verfilmung gelten andere Gesetze, und so ist es dreist, wie viel Unzusammenhängendes dem Kinopublikum zugemutet wird. Mit Hilfe einer Zauber-Karte, eines Zauber-Rubineies, Zauberspiegels, Zauberschwertes und jeder Menge Zauberpulvers holpert das Opus zum Show-Down. Warten wir ab, ob es Lara Croft Ende Juni auf der großen Leinwand besser ergeht."

DIE ZEIT

Die Wochenzeitung DIE ZEIT äußerte sich zum Thema „Tatort Spielkonsole":



Foto: Patric

Auf frischer Tat ertappt: ein Schulschwänzer.

„Schulschwänzer vertreiben sich die Zeit gern in Kaufhäusern. Dort macht die Nürnberger Polizei jetzt Jagd auf sie – mit einer Eingreiftruppe in Zivil. Die Beamten wissen hingegen, dass der Schulschwänzer den Vormittag gern in Einkaufszentren und Kaufhäusern verbringt, an Spielkonsolen, in der Regel Playstation oder Nintendo, wo es trocken ist und er sich kostenlos die Zeit vertreiben kann. Im Sommer sind er und seinesgleichen gern in Eisdielen und Parks anzutreffen. In Nürnberg gibt es seit 1998 das Projekt Schulschwänzer. Die meisten Schulschwänzer gehen wieder in den Unterricht und bleiben ohne Auffälligkeit, die Erfahrung machte man in Nürnberg."

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
ACTION/ABENTEUER							
Buffy the Vampire Slayer	Action-Abenteuer	GBC: 2,97					
Clive Barker's Undying	Action	PC: 1,90	PC: 79 % Spielspaß	PC: 89 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 88 %	
C-12: Final Resistance	Action	PS: 2,79			PS: Note 2		PS: 87 % Spielspaß
Das Geheimnis der Druiden	Abenteuer	PC: 2,50	PC: 69 % Spielspaß	PC: 78 % Spielspaß		PC: 74 %	
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
Fear Effect 2: Retro Helix	Action-Abenteuer	PS: 2,88			PS: Note 4		PS: 80 % 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		PC: 77 % Spielspaß			
Moorhuhn 2: Die Jagd geht weiter	Action	GBC: 2,95					
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			GBC: Note 1		
Project IGI	Action	GBC: 2,23	PC: 69 % Spielspaß	PC: 88 % Spielspaß		PC: 76 %	
Serious Sam	Action	PC: 2,00	PC: 80 % Spielspaß	PC: 68 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 74 %	
Shadow of Memories	Abenteuer	PS 2: 2,74			PS 2: Note 2		PS 2: 82 % Spielspaß
Star Wars Star Fighter	Action	PS 2: 2,26			PS 2 Note 2		PS 2: 82 % Spielspaß
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
WWF Smackdown 2	Prügelspiel	PS: 2,39					PS: 88 % Spielspaß
Zone of the Enders	Action	PS 2: 2,16			PS 2: Note 2		PS 2: 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
AUFBAUSPIELE/SIMULATIONEN							
Black & White	Aufbauspiel	PC: 1,95	PC: 85 % Spielspaß	PC: 92 % Spielspaß	PC: Note 2		
Die Siedler 4	Aufbauspiel	PC: 2,54	PC: 88 % Spielspaß	PC: 89 % Spielspaß	PC: Note 1	PC: 74 %	
Die Sims: Party ohne Ende	Simulation	PC: 2,17	PC: 84 % Spielspaß	PC: 79 % Spielspaß	PC: Note 2		
Oil Tycoon	Simulation	PC: 3,31				PC: 53 %	
Theme Park Manager	Simulation	PC: 2,44	PC: 75 % Spielspaß	PC: 72 % Spielspaß		PC: 79 %	
Tropico	Aufbauspiel	PC: 1,77					
STRATEGIE							
Age of Empires 2: The Conquerors	Strategie	PC: 1,16	PC: 93 % Spielspaß	PC: 86 % Spielspaß	PC: Note 1	PC: 84 %	
America	Strategie	PC: 1,87	PC: 67 % Spielspaß	PC: 68 % Spielspaß		PC: 68 %	
Cossacks: European Wars	Strategie	PC: 1,68	PC: 73 % Spielspaß	PC: 77 % Spielspaß		PC: 78 %	
Desperados	Strategie	PC: 1,47	PC: 86 % Spielspaß	PC: 85 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 85 %	
Heroes Chronicles 1-4	Strategie	PC: 2,00	PC: 77 % Spielspaß	PC: 75 % Spielspaß		PC: 74 %	
Patrizier 2 – Geld und Macht	Wirtschaftssimulation	PC: 1,80	PC: 85 % Spielspaß	PC: 85 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 87 %	
Sacrifice	Strategie	PC: 2,11	PC: 82 % Spielspaß	PC: 83 % Spielspaß		PC: 87 %	
Star Trek Away Team	Strategie	PC: 2,33	PC: 81 % Spielspaß	PC: 79 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 74 %	
Sudden Strike Forever	Strategie	PC: 2,51	PC: 85 % Spielspaß	PC: 79 % Spielspaß			
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	Strategie	PC: 1,78	PC: 74 % Spielspaß	PC: 68 % Spielspaß	PC: Note 3	PC: 66 %	
SPORT-/GESCHICKLICHKEITS-/RENNSPIELE							
Adventure Pinball: Forgotten Island	Geschicklichkeitsspiel	PC: 2,31					
Banjo Tooie	Geschicklichkeitsspiel	N 64: 1,74			N 64: Note 1		
Conker's Bad Fur Day	Geschicklichkeitsspiel	N 64: 1,39			N 64: Note 1		
Ein Königreich für ein Lama	Geschicklichkeitsspiel	GBC: 3,07					PS: 85 % Spielspaß
F1 Racing Championship	Rennspiel	PC: 1,82	PC: 81 % Spielspaß	PC: 90 % Spielspaß	PC Note 2 PS 2: Note 2	PC: 92 %	PS 2: 83 % Spielspaß
F1 World Grand Prix	Rennspiel	PC: 2,51			PS: Note 2		
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 Eins 2001	Rennspiel	PS 2: 1,62			PS Note 1 PS 2: Note 2		
Grand Prix 3	Rennspiel	PC: 1,49	PC: 88 % Spielspaß	PC: 86 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 87 %	
ISS Pro Evolution 2	Sportspiel	PC: 2,25			PS: Note 1		PS: 88 % Spielspaß
Moto GP	Rennspiel	PS 2: 2,66					
NBA Live 2001	Sportspiel	PS: 2,34	PC: 86 % Spielspaß	PC: 89 % Spielspaß			
Offroad	Rennspiel	PC: 2,53	PC: 69 % Spielspaß			PC: 70 %	
Sonic Shuffle	Brettspiel	DC: 2,95					
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: 80 von 100								
					PS: 78 % Spielspaß			PS: 86 % Spielspaß	PS: 82 % Spielspaß
	PC: 69 von 100								
		PS: 80 %	PS: 83 %	N64: 92 %	PS: 79 % Spielspaß	N64: 84% PS: 60 %	N64: 84 % Spielspaß	PS: 86 % Spielspaß	
									PS2: 62 % Spielspaß
		PS: 72 %	PS: 95 %		PS: 87 % Spielspaß	PS: 85 % Spielspaß		PS: 70 % Spielspaß	PS: 87 % Spielspaß
		PS: 79 %	PS: 85 %					PS: 81 % Spielspaß	PS: 81 % Spielspaß
	PC: 83 von 100								
	PC: 53 von 100								
	PC: 90 von 100								
	PC: 73 von 100	PS2: 68 %	PS: 67 %		PS2: 65 %	PS 66 % Spielspaß		PS2: 70 % Spielspaß	PS2: 66 % Spielspaß
				GBC: 94 %			N64: 91 % Spielspaß		
	PC: 61 von 100								
	PC: 70 von 100								
		PS2: 79 %	PS2: 81 %			PS2: 74 % Spielspaß		PS2: 79 % Spielspaß	PS2: 75 % Spielspaß
		PS2: 84 %	PS2: 85 %		PS2: 78 % Spielspaß	PS2: 81 % Spielspaß		PS2: 82 % Spielspaß	PS2: 78 % Spielspaß
	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
		PS: 87 %	PS: 91 %			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: 93 von 100								
	PC: 85 von 100								
	PC: 78 von 100								
	PC: 50 von 100								
	PC: 78 von 100								
	PC: 88 von 100								
	PC: 75 von 100								
	PC: 69 von 100								
	PC: 87 von 100								
	PC: 72 von 100								
	PC: 76 von 100								
	PC: 85 von 100								
	PC: 76 von 100								
	PC: 78 von 100								
	PC: 69 von 100								
				N64 (US): 89 %		N64: 91 % Spielspaß	N64 92 % Spielspaß		
				N64: 89 %		N64: 94 % Spielspaß	N64: 96 % Spielspaß		
		PS: 79 %				PS: 72 % 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	PS2: 86 %	PS: 82 % PS2: 83 %		PS: 87 % PS2: 90 %		PS: 80 % PS2: 90 %		PS2: 89 % Spielspaß
	PC: 87 von 100								
		PS: 88 %	PS: 95 %		PS: 92 % Spielspaß	PS: 86 % Spielspaß		PS: 93 % Spielspaß	
		PS2: 85 %	PS: 84 % PS2: 84 %			DC 79 % Spielspaß	PS2: 77 % Spielspaß	PS2 77 % Spielspaß	PS2: 81 % Spielspaß
	PC: 88 von 100	PS2: 72 %			PS2: 79 %Spielspaß				PS2: 87 % Spielspaß
	PC: 56 von 100								
						DC 77% Spielspaß		PS 68 % Spielspaß	
	PC: 62 von 100								
	PC: 75 von 100		PS: 60 %						

[1]Stichtag: 23.3.2001

ANTWORT AUF IHRE FRAGEN

Computer Bild Spiele hilft Lesern

Videoprogramm gut eingestellt? Dann haben „Die Völker" keine Probleme mehr

Ich bin treuer Leser von COMPUTERBILD-SPIELE. Vor allem über die Heft-CD-ROM mit den gelungenen Vollversionen freue ich mich immer riesig. Und so konnte ich es kaum abwarten, die neue einzulegen und „Die Völker" zu spielen. Aber das funktioniert nicht. Auf meinem Bildschirm erscheint die Fehlermeldung „Cinepak-Codec ist nicht auf ihrem System installiert". Was kann ich nur tun? Bitte helfen Sie mir.

Hubert Rübsam, Geilenkirchen



Schaffe, schaffe, Häusle baue: Emsig zu Werke gehen muss der eine oder andere „Völker"-Spieler auch schon beim Installieren.

Viele Spiele mit Videoszenen benötigen ein Windows-Programm zum Komprimieren und Abspielen solcher Filmchen. Ist dieses Programm auf Ihrem Computer nicht vorhanden, so müssen Sie es nachträglich von der Windows-CD-ROM installieren. Das geht aber problemlos:

Legen Sie zuerst die Windows-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein. Klicken Sie anschließend nacheinander auf „Start", „Einstellungen" und „Systemsteuerung". Klicken Sie dann doppelt auf das Symbol „Software". Anschließend klicken Sie auf den Karteireiter „Windows-Setup". Aus der daraufhin gezeigten Liste wählen Sie „Multimedia" und klicken auf „Details".

Überprüfen Sie dann, ob vor der Zeile „Videokomprimierung" ein Häkchen steht. Falls nicht, setzen Sie per Mausklick eines, bestätigen mit einem Klick auf „OK" und starten den Computer neu, sobald das Videoprogramm installiert ist. Die Völker-Videos sollten danach ohne jedes Problem laufen.

War der Haken bereits vorhanden, so ist das Videoprogramm auf Ihrem Computer zwar installiert, aber möglicherweise fehlerhaft. In diesem Fall entfernen Sie den Haken vor „Videokomprimierung" und starten Ihren Computer neu. Damit wird die fehlerhafte Programmversion gelöscht.

Dann rufen Sie dieses Menü erneut auf, setzen diesmal aber den Haken vor „Videokomprimierung" und bestätigen mit einem Klick auf „OK". Eventuell müssen Sie den PC nochmals neu starten. Damit ist das Videoprogramm auf jeden korrekt installiert. Viel Spaß beim ungetrübten Spiel mit den Völkern wünscht Ihnen

die Redaktion

ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger der Monats"
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

Rallye abgebrochen – Kundenbetreuung mies

Dietmar C.[1] ist richtig genervt. Erst funktioniert sein Rennspiel „Colin McRae Rally 2.0" nicht so, wie er es sich vorstellt. Er schrieb einen Brief an die Herstellerfirma Codemasters und bat um Hilfe. Ohne Erfolg! Jetzt stößt ihm auch noch die Kundenbetreuung der Münchner Firma sauer auf. Nach einem Monat wandte er sich an COMPUTERBILD-SPIELE und berichtete, was er Codemasters geschrieben hatte:

„Colin Mac Rae ist bis auf einige Macken ansprechend. Größere ‚Macke': Kenia lässt sich nicht spielen. Bitte um Info, wie das Problem zu beheben ist. Übrigens möchte ich zur ‚kundenfreundlichen' Hotline gratulieren. 3,63 Mark pro Minute, da steht einem der Verstand still." Nach vier Wochen der zweite Brief von Herrn C. an Codemasters: „Ich habe bis heute nichts gehört. Ich habe komplett neu installiert, mit dem Erfolg, dass nunmehr Großbritannien der Hänger ist. Ich werde Ihre Abzocker-Hotline nicht in Anspruch nehmen, wenn meine Bemühungen vergeblich sind, schmeiße ich den Kram auf den Müll. Leider habe ich keinen Internet-Zugang. Motto: ‚Kopier dir den Patch aus dem Internet, auf eigene Kosten, hast Du kein Internet, dann stirb eben'."

COMPUTER-BILD-SPIELE fragte bei Codemasters nach. Dort war man überhaupt nicht glücklich, einen Käufer derart verprellt zu haben. Allerdings waren die Briefe anscheinend nicht an der verantwortlichen Stelle eingetroffen. Deshalb versicherte die Firma jetzt, sich mit Herrn C. in Verbindung zu setzen, die Fehler gemeinsam zu suchen und ihm gegebenenfalls den Patch auf CD-ROM zu schicken.

[1] Name ist der Redaktion bekannt

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.

Gut geschossen: Screenshots von Konsolenspielen

Ich habe gleich zwei Fragen: Könnt ihr nicht ein paar Bilder vom „Gamecube" in eurer Zeitschrift zeigen? Ein Freund und ich suchen nämlich schon das ganze Internet ab. Wir finden aber überhaupt nichts. Zweitens: Gibt es irgendeine Möglichkeit, mit dem PC Screenshots (Bildschirmfotos) von Playstation- und N-64-Spielen zu machen?

Anton, per E-Mail

Zu Frage eins: COMPUTERBILD-SPIELE berichtete bereits in Heft 11/2000 über den „Spielwürfel" aus dem Hause Nintendo. Aber natürlich zeigt die Redaktion gerne noch mal ein Bild vom geplanten N-64-Nachfolger.

Zu Frage zwei: Es gibt eine Möglichkeit, Bildschirmfotos von Konsolenspielen am PC zu machen. Allerdings benötigen Sie dazu eine TV-Karte zum Einbau in den Computer (gibt's ab rund 100 Mark im Fachhandel). Dann können Sie Ihre Konsole mit deren AV-Eingang statt mit dem Fernseher verbinden.

Starten Sie das mit der Karte gelieferte Programm (meist „WinTV"), und wählen Sie darin den AV-Kanal. Nun können Sie durch Betätigen der [Druck]-Taste unter Windows Screenshots machen und mit dem zu Windows gehörenden Malprogramm „Paint" bearbeiten oder abspeichern.

Die Redaktion



Foto: AP

Da staunst du Bauklötze: Dieser kleine Spielefan stand in Tokio fasziniert vorm „Gamecube".

Laufen auf dem neuen „Gameboy Advance"[2] auch alte Gameboy-Spiele?

Wann erscheint der „Gameboy Advance", und wie viel wird er kosten? Laufen darauf auch alte Gameboy-Spiele? Und kann der Gameboy Advance per Linkkabel mit dem alten Gameboy oder dem Gameboy Color verbunden werden? Hat er eine Infrarot-Schnittstelle?

Heike Walter, Düren

Der Verkauf in Deutschland startet am 22. Juni. Voraussichtlicher Preis: rund 240 Mark. Sie können im neuen „Spieljungen" auch die Spiele für den „alten" verwenden. Allerdings lässt sich der Advance nicht per Linkkabel mit Gameboy oder Gameboy Color verbinden. Andererseits ist es möglich, bis zu vier der neuen Geräte untereinander zu verkabeln. Eine Infrarot-Schnittstelle hat der Kleine nicht. Wenn Sie weitere Informationen benötigen, schauen Sie in COMPUTERBILD-SPIELE 5/2001 nach. Darin finden Sie einen ersten Erfahrungsbericht mit dem neuen Gameboy. Und im vorliegenden Heft gibt's auf Seite 148 einen ausführlichen Test.

Die Redaktion

[2] sprich: „Gämbeu Addwahnz"



Der „Gameboy Advance" kommt mit frischem, jugendlichem Äußeren. Das Gehäuse erlaubt sogar den Blick ins technische Innenleben.

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. **Gothic**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
4. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
5. **Die Sims** • Version vom 1.1 (2,8 MB)
   www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html
6. **America – No Peace Beyond The Line** • Version 1 vom 23. März 2001 (0,6 MB)
   www.data-welt.de/supportforum/db/446822/solution2/sp_446822_R1_R1a.exe
7. **Cossacks – European Wars** • Version 1.15 vom 12. März 2001 (5,8 MB)
   www.cossacks.de/deutsch/cossacks/download.htm
8. **Patrizier 2** • Version 1.20 vom 15. Februar 2001 (2,1 MB)
   ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/patrizier2/p2_120.exe
9. **RTL Skispringen – Herausforderung 2001**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
10. **Mechwarrior 4 – Vengeance** • Version 1 vom 2. April 2001 (4 MB)
    download.microsoft.com/download/MechWarrior/Update/1.0/W9X2K/DE/MW4Patch1GER.exe
11. **F 1 Racing Championship**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
12. **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
13. **FIFA 2001**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
14. **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** • Version 1.004 vom 13. Februar 2001 (2,4 MB)
    ftp://ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/RA21004DE.EXE
15. **Clive Barker's Undying**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
16. **NBA Live 2001**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
17. **Grand Prix 3** • Version 1.13 vom 26. Oktober 2000 (5 MB)
    www.microprose.de/support/updates/gp3/grandprix3_patch_v113.exe
18. **Sudden Strike** • Version vom 6. April 2001 (0,7 MB)
    www.suddenstrike.de/demo.html#patches
19. **Project I.G.I.**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
20. **Colin Mc Rae Rally 2.0** • Version 1.09 (1,3 MB)
    www.codemasters.com/cmr2pc/patch/CMR2Patch109.exe
21. **Tony Hawk's Pro Skater 2**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
22. **No One Lives Forever** • Version 2 vom 22. März 2001 (14 MB)
    ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/NOLFUpdate002.exe
23. **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
24. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
25. **Giants** • Version 1.1 vom 10. Januar 2001 (1,1 MB)
    ftp://ftp.vid.de/download/GPatch11.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. **Oni**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
28. **Pharao Gold** • Mission Editor vom 3. März 2000 (4,7 MB)
    ftp://www.havas.de/pharao-das-spiel.de/patches/PharaoAufbauPack.EXE
29. **Das Geheimnis der Druiden**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
30. **Anstoß 3** • Version 1.40 vom 6. Februar 2001 (12,1 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/anstoss3/a3_140me.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 Empires1: Gold** • Version 1.0c vom 10. Januar 2000 (1 MB)
   download.microsoft.com/download/aoe/Patch/1.0c/W9X/EN-US/AOEPATCH.exe
3. **Sim City 3000**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
4. **Need For Speed – Brennender Asphalt** • Version 444 vom 16. Oktober 2000 (2,5 MB)
   ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/NFS4-V444.zip
5. **Moorhuhn 2 – Die Jagd geht weiter** • Version 1.1 vom 14. September 2000 (1,1 MB)
   www.moorhuhn.computerchannel.de/m2/cc_mh2v11up.exe
6. **Dieses Spiel ist erst ab 18 Jahren freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art
7. **Autobahn Raser** • Version vom 29. Januar 2000 (1,9 MB)
   www.davilex.com/de/allgemein/download/davservice/setup.exe
8. **Command & Conquer 3: Tiberian Sun** • Version 2.03 vom 15. Juni 2000 (5,6 MB)
   ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE
9. **Dieses Spiel ist erst ab 18 Jahren freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
10. **RTL Skispringen 2000**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
11. **Age of Empires 1: Box**
    download.microsoft.com/download/aoe/Patch/1.0c/W9X/EN-US/AOEPATCH.exe
12. **Hugo 6** • Version 1.11-2 (206 KB)
    www.ite.dk/support/111/111-2ger.zip
13. **Anno1602** • Version vom 9. März 2000 (5,5 MB)
    ftp://ftp.sunflowers.de/pub/patches/nina_erweiterung_ger.exe
14. **Die Original-Moorhuhnjagd**
    kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
15. **Tomb Raider 3** • Version 1.01 vom 3. November 1999 (0,5 MB)
    www.www2.dlh.net/cgi-bin/patdl.cgi?lang=ger&file=tr3ger.zip&sys=pc
16. **Nox** • Version 1.2 vom 10. Oktober 2000 (1,7 MB)
    ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/NoxGer12.exe
17. **Kicker – Fußballmanager** • Version 1.13 vom 10. April 2000 (900 KB)
    www.heart-line.de/scripts/patch.pl?produkt=kicker&von=100&auf=113
18. **Star Wars – Episode 1: Dunkle Bedrohung** • Version 1.1 vom 12. Dezember 1999 (0,7 MB)
    ftp.lucasarts.com/patches/pc/tpmupd11.exe
19. **Die Rache der Sumpfhühner 3**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
20. **Driver** • Version vom 12. April 2000 (1,1 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/driver/driver_ger.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

1 **Hercules-3D-Prophet-Serie** • Version 7.52 vom 14. März 2001 (2,5 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/d3dp-9x-7.52.exe

2 **Gainward Cardexpert Geforce 2 MX** • Version 7.52 vom 14. März 2001 (2,7 MB)
www.gainward.de/download/win9x-agp.zip

3 **Asus V7100** • Version 6.31 vom 22. Februar 2001 (3,6 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V7100/631cw9x.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.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)
ftp://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)
ftp://ftp1.3dfx.com/drivers/voodoo5/vs-w9x-1.04.00.exe

9 **Matrox Millenium G400** • Version 6.50.008 vom 26. Februar 2001 (3,01 MB)
www.matrox.com/mga/edhreg/driver_choice.cfm?choice=w9x_650.cfm

10 **ATI Rage Fury Pro** • Version 4.13.7078 vom 20. März 2001 (7,5 MB)
driver.ati.com/drivers/wme_r128_4_13_7078.exe

11 **ATI Radeon** • Version 4.13.7075 vom 20. März 2001 (7,5 MB)
driver.ati.com/drivers/wme_radeon_4_13_7075.exe

12 **Elsa Erazor III** • 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 Annihilator GeForce 2 MX** • Version 4.28.05 vom 22. März 2001 (6 MB)
ftp://62.189.143.69/pub/creative/drivers/3db/BC42805.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)
http://www.kye.de/driver/MULTIMED/sm64.exe

9 **Genius Soundmaker 128XG** • Version 4.07.1040 vom 26. Januar 2001 (5,7 MB)
http://www.kye.de/driver/MULTIMED/sm128.exe

10 **Video Logic SonicFury** • Version 4.12.01.4078-2918 8. März 2001 (27,3 MB)
ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SFury/Drivers/sfv4w9m.exe

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.



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

Geben Sie Spiele-Anfängern eine Chance!

Ich kann dem Leserbrief von Daniel in Heft 5/2001 nur zustimmen! Manchmal fühlt man sich wirklich ein bisschen verschaukelt mit den Ausdrücken in Ihrem Heft. Ich finde es außerdem nicht gut, dass manche Sachen in jedem Heft stehen. Beispiele dafür sind „So testet COMPUTERBILD-SPIELE“, „Los geht's“, „So installieren Sie ein Spiel“, „Fachbegriffe einfach erklärt“.

Sebastian Schmidt, Gießen.

Viele Leser lernen die Welt der Computerspiele überhaupt erst mit der Lektüre von COMPUTERBILD-SPIELE kennen. Also sieht sich die Redaktion verpflichtet, jedem Anfänger die Chance zu geben, das ganze Heft von vorn bis hinten zu verstehen. Dass es Standardseiten gibt, die sich in jedem Heft wiederholen, hat einen ganz einfachen Grund: Wer das Heft zum ersten Mal liest, soll gründlich darüber informiert werden, wie COMPUTERBILD-SPIELE testet, wie man ein PC-Spiel installiert, was die Fachbegriffe im Heft bedeuten.

Deren Liste wird übrigens in fast jeder Ausgabe um neue, zuvor nicht erklärte Begriffe ergänzt. Wer Bescheid weiß, kann gern über diese Seiten hinweg blättern. Eine Bitte an alle Spielprofis: Haben Sie ein wenig Verständnis für Anfänger. Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen.

Die Redaktion

„Desperados“: Totales Greenhorn? Auch im Wilden Westen macht Übung den Spiel-Meister!



Ein Desperado zu sein ist nicht einfach. Auf dem Dorfplatz lauern viele Gefahren. Aber keine Angst: Nicht nur Zocker-Profis haben ihren Spaß.

Die Grafik und die Story des Spiels „Desperados“ haben mich schwer beeindruckt, und ich bin am Überlegen, ob ich mir dieses Spiel kaufen soll. In eurem Test in Heft 5/2001 hat es mit der Note „sehr gut“ abgeschnitten, wurde aber nur für Fortgeschrittene empfohlen.

Ich weiß jetzt nicht, ob ich ein Anfänger bin, aber ist das Spiel wirklich so schwer zu erlernen? Oder kann man es auch zocken, ohne ein Profi zu sein? Ist Desperados von Beginn an für Anfänger völlig unmöglich zu spielen (ein totales Greenhorn bin ich nun auch wieder nicht)?

Benedikt Hauber, per E-Mail

Natürlich können Sie Desperados auch spielen, wenn Sie kein fortgeschrittener Spieler sind. Allerdings müssen Sie sich darauf einstellen, dass Sie für einige Spielstufen mehrere Anläufe zur Lösung benötigen. Auch im Wilden Westen gilt: „Übung macht den Meister!“ Kleiner Tipp: Spielen Sie doch einfach mal zur Probe: Auf der Heft-CD-ROM finden Sie eine Demo.

Die Redaktion

Ganzer Spielspaß mit Komplettlösungen in COMPUTERBILD-SPIELE – diesmal zu „Thandor“ auf der Heft-CD-ROM.



Die richtigen Lösungen im Spiel „Thandor – Die Invasion“ dürften mit der Komplettlösung in dieser Ausgabe leicht fallen.

Ich finde eure Zeitschrift echt super und wollte euch einfach mal ein großes Lob aussprechen. Aber ich finde, ihr könntet mal ein bisschen mehr Cheats und Komplettlösungen bringen.

Florian, per E-Mail

Komplettlösungen hat es in COMPUTERBILD-SPIELE durchaus schon öfter gegeben. Zu Gunsten einer großen Themenvielfalt beschränkt sich die Redaktion jedoch meist auf Tipps zu den wichtigsten Aufgaben.

In diesem Zusammenhang ein Hinweis in eigener Sache: Die Komplettlösung zum Spiel „Thandor“ auf der aktuellen Heft-CD-ROM ist zweigeteilt. Den ersten Teil finden Sie, wie gewohnt, auf fünf Seiten im Heft. Den zweiten, sieben Seiten umfassenden Teil gibt's auf der CD-ROM im „Acrobat-Reader“-Format.

Die Redaktion

„Weil ich ein Mädchen bin“

Erst mal ein ganz dickes Lob an euch. Eure Zeitschrift ist echt klasse. Ich habe bis jetzt noch keine Ausgabe verpasst. Euer Computer-Lexikon ist auch megaklasse. Meine Freunde fragen sich alle, woher ich mich so gut auskenne, da ich ein Mädchen bin. Ich finde es auch irgendwie schade, dass sich nicht so viele Mädchen dafür interessieren. In meiner Clique sind meine Freundin und ich die einzigen Mädchen, die gerne zocken. Was ich auch blöd finde ist, dass die Jungen uns nie bei den Netzwerkpartys dabei haben wollen.

Nadine Heilmann, per E-Mail

„Klasse und informativ“

Ich möchte euch sagen, dass euer Blatt die perfekte Computer-Zeitschrift ist. Ich habe von der ersten bis zur letzten Zeitschrift alle Ausgaben zu Hause. Ich finde aber, dass ihr weniger Cheats in die Zeitschrift stecken solltet und dafür mehr Spieletests. Die Rubriken „Günstige Spiele“, „Magazin“, „Service“ und „Ratgeber“ finde ich klasse und informativ.

Andreas Planer, per E-Mail

Produktionsschwierigkeiten: Angekündigte Computerspiele kommen schon mal später auf den Markt

Ich habe mir COMPUTERBILD-SPIELE 4/2001 gekauft und mit Freude in der Vorschau gelesen, dass Sie für Heft 5/2001 Spieletricks für die schwierigsten Aufträge in „Conflict Zone“ bringen wollten. Als ich mir Heft 5/2001 gekauft habe, habe ich feststellen müssen, dass dieses Thema nicht mit einem Wort erwähnt wird. Ich habe COMPUTERBILD-SPIELE hauptsächlich wegen dieses Themas gekauft und finde es nicht in Ordnung, in der Vorschau ein Thema zu nennen, das dann nicht kommt!

Jonas Rügamer, Hettstadt

Es kommt immer mal vor, dass Spiele-Hersteller die Veröffentlichung neuer Titel verschieben müssen – so auch im Fall Conflict Zone. Das Spiel war der Redaktion fest zugesichert und für Heft 5/2001 eingeplant. Aus produktionstechnischen Gründen konnte die Herstellerfirma den Termin nicht einhalten. *Die Redaktion*



„Conflict Zone“: Die Hubschrauber fliegen erst ab Ende Mai.

KORREKTUR

Niemand ist absolut perfekt. Das gilt auch für COMPUTERBILD-SPIELE. Deshalb weist die Rekaktion hier auf Fehler hin und reicht Korrekturen nach.

Aufmerksamen Lesern wird ein kleiner Fehler in COMPUTERBILD-SPIELE, Ausgabe 5/2001 nicht entgangen sein. Auf Seite 82 hatte sich augenscheinlich einer der süßen Welpen versteckt. Statt „101 Dalmatiner“ muss es in der Überschrift natürlich „102 Dalmatiner“ heißen. *Die Redaktion*

Viel Inhalt für wenig Geld

Ein ganz großes Lob an die Redaktion. Ich bin ein sehr großer Fan Ihrer Zeitschrift und kaufe mir jede Ausgabe. Als ich die erste Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE in den Händen hatte, war ich erstaunt, was es für so wenig Geld noch alles gibt!!! Denn mit knapp 5 Mark ist Ihre Zeitschrift fast nur halb so teuer wie andere Computer-Zeitschriften.

Sebastian Däsler, Berlin

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. Preise und Angaben ohne Gewähr.

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	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	01805/005806
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	01805/225300
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	Das Geheimnis der Druiden	CDV	PC	2,50	70 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
10	Dinosaur	Ubi Soft	GBC	2,53	59 Mark	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
11	The Mummy	Konami	PS	2,55	78 Mark	2/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
12	Blair Witch Vol. 2 – Coffin Rock	Take 2 Interactive	PC	2,61	34 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
13	Blair Witch Vol.3 – Die Kelly Edward Sage	Take 2 Interactive	PC	2,66	42 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
14	Shadow of Memories	Konami	PS 2	2,74	89 Mark	6/2001	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	Star Trek Voyager – Elite Force	Activision	PC	1,85	65 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
6	Clive Barker's Undying	Electronic Arts	PC	1,90	76 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Giants – Citizen Kabuto	Virgin Interactive	PC	1,92	75 Mark	3/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
8	Rainbow Six – Covert Ops Essentials	Ubi Soft	PC	1,99	60 Mark[1]	12/2000	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/338000
9	Serious Sam	Take 2 Interactive	PC	2,00	59 Mark[1]	6/2001	Take 2 Interactive	München	089/278220
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	Project IGI	Eidos Interactive	PC	2,23	75 Mark	3/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
13	American McGee's Alice	Electronic Arts	PC	2,25	79 Mark	3/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
14	Star Wars Starfighter	Electronic Arts	PS 2	2,26	114 Mark[1]	6/2001	Alternate	Linden	06403/905010
15	Dino Crisis 2	Virgin Interactive	PS	2,37	79 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
16	Rainbow Six	Ubi Soft	GBC	2,44	70 Mark[1]	2/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/338000
17	Star Trek Invasion	Activision	PS	2,45	70 Mark	12/2000	Planet Media	München	089/35652170
18	Tekken Tag Tournament	Sony	PS 2	2,46	94 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
19	Driver 2	Infogrames Deutschland	PS	2,48	75 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
19	Tenchu 2 – Birth of the Stealth Assassins	Activision	PS	2,48	65 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
21	Gunman Chronicles	Vivendi Universal	PC	2,53	69 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
22	Blade	Activision	PS	2,62	76 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
23	Oni	Take 2 Interactive	PC	2,68	69 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
24	C-12 Final Resistance	Sony	PS	2,79	90 Mark[1]	4/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
25	Moorhuhn 2: Die Jagd geht weiter	Ravensburger Interactive	GBC	2,95	70 Mark[1]	6/2001	Ravensburger	Ravensburg	0751/860
26	Moorhuhn Winter-Edition	Phenomedia	PC	3,07	0 Mark	5/2001	Phenomedia	Bochum	02327/9970
27	Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	GBC	3,19	59 Mark	2/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
28	Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	PC	3,23	23 Mark	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
29	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	Metal Gear Solid	Microsoft	PC	2,01	65 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
3	Heavy Metal F.A.K.K. 2	Take 2 Interactive	PC	2,02	60 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
3	Tomb Raider: Die Chronik	Eidos Interactive	PC	2,02	79 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
5	Star Trek: Deep Space 9 – The Fallen	Koch Media	PC	2,16	77 Mark	2/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Fear Effect 2: Retro Helix	Eidos Interactive	PS	2,88	90 Mark[1]	6/2001	Eidos Interactive	Hamburg	040/30633400
7	Buffy the Vampire Slayer	THQ Deutschland	GBC	2,97	59 Mark	6/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
8	Freedom – First Resistance	Ubi Soft	PC	3,05	80 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279

[1]Preis laut Hersteller

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
ACTION-ROLLENSPIEL									
1	Gothic	Egmont Interactive	PC	2,34	70 Mark	5/2001	Gameplay	Würzburg	0931/3545222
AUFBAUSPIELE									
1	Tropico	Take 2 Interactive	PC	1,77	70 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
2	Black & White	Electronic Arts	PC	1,95	78 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
3	Call to Power 2	Activision	PC	2,02	79 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
4	Die Siedler 4	Blue Byte Software	PC	2,54	70 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
BRETTSPIELE									
1	Mario Party 2	Nintendo	N 64	1,32	100 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
2	Sonic Shuffle	Sega	DC	2,95	50 Mark	6/2001	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	01805/225300
FUSSBALL-MANAGER									
1	Fußball Manager Bundesliga 2001	Electronic Arts	PC	2,50	84 Mark	12/2000	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
2	Kicker 2 Fußball-Manager	Heart-Line	PC	3,10	64 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
3	Meistertrainer	Eidos Interactive	PC	3,68	79 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
4	Anpfiff Der RTL Fußballmanager	Softgold Computerspiele	PC	4,77	78 Mark	12/2000	Okay Soft	Weiding	09674/1279
GESCHICKLICHKEITSSPIELE									
1	Samba de Amigo	Sega	DC	1,25	269 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
2	Conker's Bad Fur Day	THQ Deutschland	N 64	1,39	120 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
3	Pokémon Puzzle League	Nintendo	N 64	1,69	115 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
4	Banjo-Tooie	Nintendo	N 64	1,74	120 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
5	Sheep	Empire Interactive	PC	1,94	64 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
6	Spyro – Year of the Dragon	Sony	PS	1,95	71 Mark	2/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
7	Adventure Pinball Forgotten Island	Electronic Arts	PC	2,31	65 Mark	6/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
8	102 Dalmatiner	Activision	GBC	2,46	59 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Donkey Kong Country	Nintendo	GBC	2,48	54 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
10	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	PS 2	2,51	109 Mark	2/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
11	Pac-Man – Adventures in Time	Hasbro Interactive	PC	2,66	39 Mark	3/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
12	Chicken Run	Eidos Interactive	PC	2,74	80 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	GBC	2,85	70 Mark[1]	1/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/338000
14	Breakout	Hasbro Interactive	PC	2,90	34 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
15	Sonic Shuffle	Sega	DC	2,95	50 Mark[1]	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
16	Ein Königreich für ein Lama	Ubi Soft	GBC	3,07	60 Mark	6/2001	Gameplay	Würzburg	0931/3545222
16	Gold und Ruhm – der Weg nach El Dorado	Ubi Soft	GBC	3,07	70 Mark[1]	12/2000	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/338000
18	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	WWF Smackdown 2	THQ Deutschland	PS	2,39	90 Mark[1]	6/2001	THQ Deutschland	Kaarst	02131/6070
2	X-Men Mutant Academy	Activision	PS	2,54	45 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
3	X-Men Mutant Academy	Activision	GBC	3,70	57 Mark	11/2000	Gamers 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	Formel Eins 2001	Sony	PS 2	1,62	120 Mark[1]	6/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
2	Metropolis Street Racer	Sega	DC	1,66	85 Mark	12/2000	Planet Media	München	089/35652170
3	Ferrari F355 Challenge	Acclaim	DC	1,78	69 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
4	F1 Racing Championship	Ubi Soft	PC	1,82	69 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
5	Die 24 Stunden von Le Mans	Infogrames Deutschland	DC	1,87	83 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
6	Mickey's Speedway USA	Nintendo	N 64	2,02	119 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
7	Midtown Madness 2	Microsoft	PC	2,11	80 Mark[1]	12/2000	Microsoft	Unterschleißheim	089/31760
8	F1 Championship Season 2000	Electronic Arts	PS 2	2,17	104 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
9	F1 World Grand Prix	Eidos Interactive	PC	2,51	89 Mark	6/2001	Altzernate	Linden	06403/905010
9	Vanishing Point	Acclaim	DC	2,51	70 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
11	Offroad	Koch Media	PC	2,53	70 Mark[1]	6/2001	Koch Media	Planegg	089/85795181
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	01805/225300
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	01805/225300
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	01805/225300
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	The Legend of Dragoon	Sony	PS	2,67	110 Mark[1]	4/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
6	Icewind Dale: Herz des Winters	Virgin Interactive	PC	2,85	40 Mark	5/2001	Gameplay	Würzburg	0931/3545222
7	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	Die Sims: Party ohne Ende/Erweiterungspack	Electronic Arts	PC	2,17	35 Mark	6/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
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	01805/005806
4	FIFA 2001	Electronic Arts	PC	1,93	82 Mark	1/2001	AS Play	Oldenburg	0441/8859508
5	Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim	PS	1,98	75 Mark	1/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	International Superstar Soccer	Konami	PS 2	2,06	99 Mark	2/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Mario Tennis	Nintendo	N 64	2,11	93 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
8	ISS Pro Evolution 2	Konami	PS	2,25	65 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
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	Virtua Athlete 2K	Sega	DC	3,19	75 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
STRATEGIE									
1	Age of Empires 2: The Conquerors	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 European Wars	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	America – No peace beyond the line	Data Becker	PC	1,87	63 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Herrscher des Olymp: Zeus	Vivendi Universal	PC	1,91	76 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
9	Earth 2150: The Moon Project	Topware Interactive	PC	1,93	49 Mark	11/2000	Media Markt	Straubing	09421/7710
10	Heroes Chronicles 1-4	Infogrames Deutschland	PC	2,00	45 Mark[2]	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
11	Panzer General 4 – Unternehmen Barbarossa	Mattel Interactive	PC	2,02	69 Mark	1/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
12	Sacrifice	Virgin Interactive	PC	2,11	79 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
13	Battle Isle – Der Andosia Konflikt	Blue Byte Software	PC	2,15	90 Mark[1]	1/2001	Blue Byte Software	Mülheim/Ruhr	0208/450880
14	Jagged Alliance 2: Unfinished Business	Innonics	PC	2,21	55 Mark	3/2001	Planet Media	München	089/35652170
15	Star Trek – Away Team	Activision	PC	2,33	66 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
16	Imperium der Ameisen	Vivendi Universal	PC	2,44	60 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
17	Sudden Strike Forever	CDV	PC	2,51	50 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
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	Vivendi Universal	PC	2,92	40 Mark	11/2000	Game It	bundesweit	01805/225300
21	Raub	Virgin Interactive	PC	3,54	72 Mark	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632

[1]Preis laut Hersteller [2]Preis pro 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	129 Mark	CBS 3/2001	Elsa	Aachen	0241/6065112
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								
	900MHz MM-PC	Aldi	1,48	2598 Mark[1]	CBS 1/2001	Aldi	Essen	01805/633466
FESTPLATTEN								
1	WD600AB 60GB	Western Digital	1,92	429 Mark	CBS 6/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
2	DTLA 307060 61,4GB	IBM	2,23	539 Mark	CBS 6/2001	MB-Informationstechnik	Haren	05932/903204
3	Deskstar 60 GXP	IBM	2,28	850 Mark[1]	CBS 6/2001	IBM	Stuttgart	089/74941550
4	Deskstar 40 GXP	IBM	2,51	560 Mark[1]	CBS 6/2001	IBM	Stuttgart	089/74941550
5	ST340 824A Barracuda ATA 3	Seagate	2,54	329 Mark	CBS 6/2001	Alternate	Linden	06403/905010
6	ST340 82 3A Useries 5	Seagate	2,64	279 Mark	CBS 6/2001	Computer Consult	Neuwied	02631/46370
7	SV 4084H	Samsung	2,69	271 Mark	CBS 6/2001	West-Mark Computer	Berlin	030/47481090
8	DTLA 307030 30,7GB	IBM	2,72	275 Mark	CBS 6/2001	Sperl	Greding	08463/606810
9	DTLA 305040 41,1GB	IBM	2,75	278 Mark	CBS 6/2001	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
10	Fireball Plus AS.30GB	Quantum	2,76	255 Mark	CBS 6/2001	West-Mark Computer	Berlin	030/47481090
10	ST330 620A Barracuda ATA 3	Seagate	2,76	289 Mark	CBS 6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
12	ST330 621 Useries 5	Seagate	2,89	254 Mark	CBS 6/2001	Sperl	Greding	08463/606810
13	ST320 413A Useries 5	Seagate	3,10	198 Mark	CBS 6/2001	MB-Informationstechnik	Haren	05932/903204
14	Fireball Plus AS10.2GB	Quantum	3,47	219 Mark	CBS 6/2001	Sperl	Greding	08463/606810
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR 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 (GAMEPADS) FÜR N 64								
1	Trilogy 64	Guillemot	2,20	40 Mark	CBS 6/2000	Game It	bundesweit	01805/225300
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	Guillemot	Nürnberg	0211/338000
4	G 64 Basic Controller	Gamestar	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	2,50	39 Mark	CBS 6/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC								
1	Dual Analog Gamepad	Guillemot	1,77	60 Mark	CBS 6/2000	CD-Schmiede BHV	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 Computersale	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-Multimedia	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	Hegener+Glaser	München	089/5467570
10	P 750	Saitek	3,33	50 Mark	CBS 6/2000	Protype	Oberhausen	0208/875741
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR 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	Jöllenbeck	Weertzen	01805/125133
3	Shock 2 Analog Controller	Guillemot	1,79	40 Mark[1]	CBS 6/2000	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
4	Dual Force Analogue Joypad	Gamestar	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	Jöllenbeck	Weertzen	01805/125133
7	PS Pro Pad SV-1100	Interact	2,26	30 Mark[1]	CBS 6/2000	Jöllenbeck	Weertzen	01805/125133
8	PS Gamepad 8 SV-1102	Interact	2,28	20 Mark[1]	CBS 6/2000	Jöllenbeck	Weertzen	01805/125133
9	Shockhammer	Thrustmaster	2,30	45 Mark	CBS 6/2000	Game It	bundesweit	01805/225300
10	Analogue Controller Plus	Take 2	2,38	35 Mark	CBS 6/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
11	Evolution Control Pad	Gamestar	2,43	73 Mark	CBS 6/2000	Gamers Point	Karlsruhe	0721/9335710
12	Airpad Motion Reflex Controller	Take 2	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	Jöllenbeck	Weertzen	01805/125133
14	Performance Vision Pad Colors P-108RD	Interact	3,10	20 Mark[1]	CBS 6/2000	Jöllenbeck	Weertzen	01805/125133
15	PSX Challenger PS-414	Logic 3	3,23	40 Mark[1]	CBS 6/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
16	PS Program Pad SV-1107	Interact	3,58	40 Mark[1]	CBS 6/2000	Jöllenbeck	Weertzen	01805/125133
17	Shock 2 Infrared Controller	Guillemot	3,75	50 Mark[1]	CBS 6/2000	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
18	Barracuda SV-1122	Interact	4,62	40 Mark[1]	CBS 6/2000	Jöllenbeck	Weertzen	01805/125133

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
GRAFIKKARTEN								
1	Hercules 3D Prophet 3	Guillemot	1,58	1049 Mark[1]	CBS 6/2001	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
2	Radeon 64MB DDR VIVO	ATI Technologies	1,64	829 Mark	CBS 2/2001	Schorr-Aviation	Staffelstein	09573/969012
3	Radeon 32MB DDR	ATI Technologies	1,82	478 Mark	CBS 2/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
4	WinFast GeForce 2 GTS 62MB DDR	Leadtek	1,86	799 Mark	CBS 2/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
5	WinFast GeForce 256 DDR	Leadtek	1,92	349 Mark[1]	CBS 2/2001	Data Link International	Hamburg	040-25170704
6	Gladiac MX	Elsa	1,94	265 Mark	CBS 2/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
7	Voodoo 4 4500	3dfx	1,96	338 Mark	CBS 2/2001	Hoffmann & Ueberall	Augsburg	0821/740380
7	3D Blaster GeForce 2 Ultra	Creative Labs	1,96	1099 Mark	CBS 2/2001	Hoffmann & Ueberall	Augsburg	0821/740380
9	PA 256 DELUXE	Aashima	2,01	559 Mark[1]	CBS 2/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
10	Typhoon Matrix 256 Pro	Anubis	2,07	449 Mark[1]	CBS 5/2000	Anubis	Saarbrücken	06897/90880
11	3D Prophet 2 MX	Guillemot	2,13	289 Mark	CBS 2/2001	Licomp	Meppen	05931/85660
12	Hercules 3D Prophet 4500	Guillemot	2,22	339 Mark[1]	CBS 6/2001	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
13	Millenium G450	Matrox	2,40	389 Mark	CBS 2/2001	Ampak Computer	Mannheim	0621/3386700
HEADSETS (KOPFHÖRER MIT 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 Computer	Berlin	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	Jöllenbeck	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	Jöllenbeck	Weertzen	01805/125133
9	Headset Master	Terra Tec	3,44	29 Mark	CBS 9/2000	Doma Computersale	Bad Vilbel	06101/803131
10	LS 1	Plantronics	3,45	70 Mark	CBS 9/2000	Appa Computer	Berlin	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 BHV	Bremerhaven	0471/3089762
14	Multimedia Headset Standard	Boeder	3,52	20 Mark[1]	CBS 9/2000	Boeder	Eschborn	06074/842145
15	Sound Link SV 872	Interact	3,54	20 Mark[1]	CBS 9/2000	Jöllenbeck	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 BHV	Bremerhaven	0471/3089762
19	Arowana MEH-201	Poso	3,89	10 Mark	CBS 9/2000	Mache Computer	Halle	0345/8065680
19	Stereo Headset CS-462	Hama	3,89	30 Mark[1]	CBS 9/2000	Hama	Monheim	09091/5020
22	C-316	Labtec	3,91	29 Mark	CBS 9/2000	Expert	Dresden	0351/867680
STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC								
1	Sidewinder Force Feedback 2	Microsoft	1,98	209 Mark	CBS 11/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
2	Genius Maxfighter F-33D	Kye Systems	2,15	199 Mark[1]	CBS 11/2000	Kye Systems	Langenfeld	02173/97430
3	Blackhawk Digital	Gravis	2,28	49 Mark	CBS 11/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
3	Xterminator Dual Control	Gravis	2,28	109 Mark	CBS 11/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
5	Sidewinder Precision 2	Microsoft	2,30	95 Mark	CBS 11/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
6	Wingman Force 3D	Logitech	2,38	120 Mark	CBS 11/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
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	Jöllenbeck	Weertzen	01805/125133
9	Cyborg 3D	Saitek	2,62	89 Mark	CBS 11/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
11	Panther XL	Mad Catz	2,64	140 Mark[1]	CBS 11/2000	Mad Catz	Burglengenfeld	09471/70170
12	PC Invader	Logic 3	2,66	40 Mark[1]	CBS 11/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
12	Sidewinder Joystick	Microsoft	2,66	45 Mark	CBS 11/2000	Digk	Frankfurt	069/97840136
14	PC Dominator	Logic 3	2,67	70 Mark[1]	CBS 11/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
15	PC Strike	Logic 3	2,89	20 Mark[1]	CBS 11/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
16	ST 100	Saitek	2,95	30 Mark[1]	CBS 11/2000	Hegener+Glaser	München	089/5467570
17	Destroyer	Gravis	3,34	20 Mark	CBS 11/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
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	799 Mark	CBS 1/2001	Toys "R" Us	Bentwisch	0381/6862323
2	Dreamcast	Sega	2,48	299 Mark	CBS 1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
3	Playstation	Sony	2,65	215 Mark	CBS 1/2001	Conrad Electronic	Hirschau	09622/302332
4	Playstation One	Sony	2,76	239 Mark	CBS 1/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
5	Nintendo 64	Nintendo	3,22	195 Mark	CBS 1/2001	Planet Media	München	089/35652170
LAUTSPRECHER FÜR PC								
1	Soundworks Digital	Creative Labs	3,65	139 Mark	CBS 10/2000	Neon Computer	Salzgitter	05341/848940

[1]Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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	Jöllenbeck	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-ROBOTER

1	Lego Robotics Invention Systems 1.5	LEGO	2,53	449 Mark[1]	CBS 1/2001	LEGO	München	089-453460

LENKRÄDER FÜR DREAMCAST

1	Racing Wheel (DC)	Guillemot	4,28	115 Mark	CBS 1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
2	MC2 Racing Wheel (DC)	Mad Catz	6,00	120 Mark	CBS 1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300

LENKRÄDER FÜR NINTENDO 64

1	V3 FX Racing Wheel (N64)	Interact	2,04	140 Mark[1]	CBS 1/2001	Jöllenbeck	Weertzen	01805/125133
2	Gamestar Steering Wheel	Vidis	2,21	120 Mark[1]	CBS 1/2001	Vidis	Hamburg	040/5148400
3	Speed Link Pace Racing Wheel	Interact	2,36	100 Mark[1]	CBS 1/2001	Jöllenbeck	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 PC

1	Sidewinder Force Feedback Wheel USB	Microsoft	1,77	209 Mark	CBS 12/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
2	R4 Racing Wheel	Saitek	2,37	179 Mark[1]	CBS 12/2000	Hegener+Glaser	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 Holding	Eschborn	06074/842145
5	Racing Wheel	Guillemot	4,16	99 Mark	CBS 12/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
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 PLAYSTATION

1	Concept 4 Racing Wheel	Interact	1,86	180 Mark[1]	CBS 1/2001	Jöllenbeck	Weertzen	01805/125133
2	V3 FX Racing Wheel	Interact	1,99	140 Mark[1]	CBS 1/2001	Jöllenbeck	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	Jöllenbeck	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	01805/225300
8	Top Drive Reactor	Logic 3	3,17	65 Mark	CBS 1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
9	Top Drive Roadstar	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 Computersale	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 DriveE 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

MÄUSE FÜR PC

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	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
3	Wheel Mouse Optical	Microsoft	1,81	47 Mark	CBS 4/2001	Appa Computer	Berlin	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)	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 Computer	Berlin	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 Wonderlite	Mülheim	02630/95540

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
MODEMS (ANALOG)								
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	129 Mark	CBS 5/2001	KJS	Pinneberg	04101/72938
5	Trust 56k External Modem	Aashima	3,03	109 Mark[1]	CBS 5/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
6	Trust 56k USB Modem	Aashima	3,08	99 Mark	CBS 5/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
7	Zoltrix Blue Fighter V.90 Modem	Pearl Agency	3,18	156 Mark	CBS 5/2001	KJS	Pinneberg	04101/72938
8	Arowana Dual Mode Modem	Poso	3,24	129 Mark[1]	CBS 5/2001	Poso	Lüdenscheid	02351/87140
9	Arowana Modem V.90 Extern	Poso	3,40	99 Mark[1]	CBS 5/2001	Poso	Lüdenscheid	02351/87140
10	GM56USB	Genius	3,62	109 Mark	CBS 5/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
SPIELPISTOLEN FÜR DREAMCAST								
1	Star Fire Light Blaster	Interact	2,05	70 Mark[1]	CBS 8/2000	Jöllenbeck	Weertzen	01805/125133
2	Dream Blaster	Mad Catz	2,06	59 Mark	CBS 8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
SPIELPISTOLEN FÜR PLAYSTATION								
1	Protector 2 PS 4001	Logic 3	2,52	80 Mark[1]	CBS 8/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
2	Scorpion Light Gun	BlazeH	2,56	40 Mark	CBS 8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
3	Virtual Light Gun	Pelican	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	Jöllenbeck	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	02157/81790
2	Maxi Sound Fortissimo	Guillemot	2,73	98 Mark	CBS 7/2000	CDJ Computerland	Weibersbrunn	06094/984226
3	PCI Digital Sound	Harvest	2,77	50 Mark[1]	CBS 7/2000	Harvest	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	Alsbach	06257/9339220
6	Sound Blaster Live! Player	Creative Labs	3,09	105 Mark	CBS 7/2000	Comprog EDV Handel	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 Systems	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
SPIELMÄUSE								
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	030/36282130
3	Strategic Commander	Microsoft	2,43	100 Mark	CBS 4/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
4	GM1	Saitek	2,74	46 Mark	CBS 4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
PC-TASTATUREN (KABELLOS)								
1	5113 RF-GER PS/2	BCT	2,10	109 Mark[1]	CB 18/1999	BCT	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
4	FKB-7451	Fujitsu	3,05	98 Mark[1]	CB 18/1999	Fujitsu	München	089/8943990
5	MK-9508	Lenco	3,06	139 Mark[1]	CB 18/1999	Lenco	Neu-Ulm	0731/97600
6	ACK-240	Keysonic	3,22	99 Mark[1]	CB 18/1999	Maxpoint	Hamburg	040/7310980
8	IR KB-9820	Chicony	3,38	99 Mark[1]	CB 18/1999	Chicony	Hamburg	040/51440017
9	Oty office exklusive	Strolo	3,54	464 Mark[1]	CB 18/1999	Strolo	Detmold	05231/954451
PC-TASTATUREN (MIT KABEL)								
1	Business Keyboard	Boeder	2,55	50 Mark[1]	CB 18/1999	Boeder	Eschborn	06074/842145
2	SK-720 H	Silitek	2,57	46 Mark[1]	CB 18/1999	Liteon	Neuss	02131/561400
3	5749 KER-GER PS/2	BCT	2,63	49 Mark[1]	CB 18/1999	BCT	Hünfeld	06652/73813
4	ACK-280D	Keysonic	2,74	39 Mark[1]	CB 18/1999	Maxpoint	Hamburg	040/7310980
5	KB-5926	Chicony	3,11	35 Mark[1]	CB 18/1999	Chicony	Hamburg	040/51440017
6	MK-9509/2	Lenco	3,19	50 Mark[1]	CB 18/1999	Lenco	Neu-Ulm	0731/97600
7	KT900	Keytronic	3,20	36 Mark[1]	CB 18/1999	Elito	Pegnitz	09241/991714
8	Scorpius 98N Plus	Qtronix	3,26	49 Mark[1]	CB 18/1999	Qtronix	Düsseldorf	0211/304054
9	G83-6105LRQDE	Cherry	3,36	48 Mark[1]	CB 18/1999	Cherry	Auerbach	07141/49770
10	Deluxe Keyboard	Logitech	3,44	49 Mark[1]	CB 18/1999	Logitech	Germering	069/92032166

[1]Preis laut Hersteller

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELEBÜCHER-KRITIKEN

Die Siedler 4

Das offizielle Lösungsbuch

Lösungsbuch | Römer, Wikinger und Mayas werden vom „Dunklen Volk" bedroht. Mit diesem Buch führen Sie Ihre knuffige „Siedler"-Welt durch Dick und Dünn



Knuffig, bunt und gut: Die Lektüre des gelungenen Lösungsbuches macht Ihnen das Siedeln leichter.

Bei den Siedlern brechen dunkle Zeiten an. Damit Sie sich dennoch im Spiel zurecht finden, veröffentlichte Sybex das offizielle Lösungsbuch mit Tipps aus Expertenhand. So hatte Markus Betz laut Verlag als einziger Autor Zugang zu Hintergrundinformationen des Spielherstellers Blue Byte. Zudem veröffentlichte Betz bereits Bücher über „Die Siedler 3". Ein Fachmann am Werk – und genau da liegt das kleine Problem.

Denn: Die grundlegende Aktivität des Siedelns erklärt das Buch nur ansatzweise, so den Bau von Gebäuden. Im übrigen wird auf die Bedienungsanleitung verwiesen.

Auch auf detaillierte Schritt-für-Schritt-Lösungen verzichtet der Verfasser. Begründung: Die künstliche Intelligenz des Spiels sei nicht vorhersehbar. Der stete Wechsel aller computergesteuerten Abläufe betreffe insbesondere die Siedlungsentwicklung und den Zeitpunkt von Angriffen des Gegners. Folglich werden die Aufträge nur auf jeweils rund einer Seite abgehandelt. Auf einer Übersichtskarte sind Ressourcen-Vorkommen, wie Kohle oder Silber, die Startpunkte der Gegner oder Positionen von Gebirgszügen verzeichnet.

Nach Einleitung und einigen Grundlagen des Siedlungsaufbaus befasst sich das Buch mit der Produktion im Detail. Und zwar absolut präzise. Da werden etwa Zeiten sekundengenau gemessen. Eine Goldschmelze zum Beispiel arbeitet mit derselben Produktionszeit wie eine Eisenschmelze, nämlich 24 Sekunden. Außerdem teilt Ihnen das Buch die tatsächliche Größe der Kohlevorkommen bis aufs Gramm mit. In Kapitel 4 beschäftigt sich Betz detailliert mit den Militäreinheiten vom Schwertkämpfer bis zum Pionier. Anschließend kommen weitere militärische Aspekte zur Sprache, angefangen von der Kampfkraft der eigenen Soldaten bis hin zu ausgesuchten Taktiken und Strategien. Weil das optische Erscheinungsbild stimmt – das Buch ist komplett farbig bebildert –, lautet das Fazit: ein insgesamt gelungenes Werk, mit dem erfahrene Freizeit-Siedler aber sehr viel mehr anfangen können als Neulinge.

Die Siedler 4: Das offizielle Buch, Sybex Verlag, 146 Seiten, Preis 19,95 Mark, ISBN 3-8155-5171-4

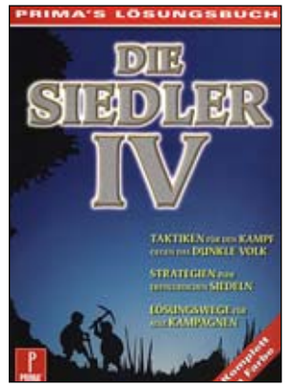
Empfehlenswert
für Fortgeschrittene

Die Siedler 4

Lösungsbuch | An die Häuser – siedeln – los! Auch der Prima Games Verlag befasst sich in einem 146-seitigen Buch mit den kleinen, niedlichen Siedlern. Allerdings offeriert das Autorenteam um Holger Pinnow im Gegensatz zum offiziellen Buch auch Lösungswege zu den vier Aufgaben „Die Römer", „Die Wikinger", „Die Maya" und „Das dunkle Volk". Schritt für Schritt zum Erfolg – mit diesem Werk kein Problem mehr.

Im Gegenzug fällt die Abhandlung genereller Strategien und Taktiken mit 34 Seiten etwas knapp aus. Dennoch wurden alle grundlegenden Themen, wie Ressourcen, Baustoffversorgung, Alkohol und Mana sowie Beschreibungen des militärischen Vorgehens ausreichend berücksichtigt.

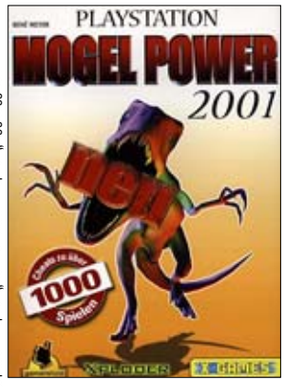
Die Prima-Macher haben ihre Veröffentlichung ebenfalls komplett farbig illustriert, die Grafik ist sogar noch liebevoller gemacht als im offiziellen Lösungsbuch. Dank Hochglanzpapier mit bunt gefärbtem Hintergrund macht das Lesen wirklich Spaß. Nützliche Extratipps in rosa Kästchen, etwa: „Bauarbeiten gehen schneller, wenn sie mehr Bauarbeiter und Planierer haben", machen es dem Anfänger leicht, in der bedrohten Siedler-Welt zu bestehen.



Die Siedler 4
Prima Games, 146 Seiten, Preis 24,95 Mark, ISBN 3-933841-83-6

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Playstation Mogelpower[1] 2001



Playstation Mogelpower
X-Games, 450 Seiten, Preis 29,95 Mark, ISBN 3-8272-9093-7

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Nachschlagewerk | Seit 1994 gibt es Bücher unter dem Namen „Mogelpower". Schummelprogramm-Experte René Meyer hat auch 2001 wieder eine umfangreiche Sammlung von Cheats für die Playstation zusammengestellt. Die vierte Ausgabe der Reihe „Playstation Mogelpower" enthält Mogeleien zu mehr als 1000 Spielen – von „1 on 1"[2] bis „Zig Zag Ball"[3].

Das Buch besteht aus drei Teilen: Einführung, Cheats und Levelcodes S.194 sowie Codes für den Xploder S.194. Die Einführung enthält Hinweise dazu, wie die Trickbegriffe einzugeben sind, einen Report über Mogeleien bei Playstation-Spielen und ein Glossar mit Begriffserklärungen. Kurzum: eine nützliche Gebrauchsanweisung. Das Herzstück des Buches sind die Cheats. Die alphabetische Ordnung erleichtert Ihnen, das gesuchte Spiel zu finden. Im letzten Teil von Playstation Mogelpower 2001 sind mehrere tausend Codes für den Xploder aufgelistet. Insgesamt hat Autor René Meyer eine enorme Mogelsammlung für die Sony-Spielekonsole zusammengetragen. Nützlich und einfach in der Handhabung –, da fällt auch die schlichte schwarzweiße Gestaltung des Buches nicht negativ ins Gewicht.

1sprich: „Plai-Stäischen Mogelpauer" 2sprich: „Wann on wann" 3sprich: „Sigg Säggg Boh!

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Die Siedler 4: Das offizielle Buch	19,95 Mark
	Sybex Verlag	3-8155-5171-4
2	Die Siedler 4	24,95 Mark
	Prima Games	3-933841-83-6
3	Tomb Raider 5: Die Chronik	24,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-25-5
4	Tomb Raider 3	19,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-05-0
5	Tomb Raider 4	19,95 Mark
	Eidos	3-933917-18-2
6	America	19,95 Mark
	Data Becker	3-815820-91-X
7	Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben	
	Über Bücher zu Spielen dieser Art berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht	
8	Baldur's Gate 2	19,95 Mark
	X-Games/Markt und Technik	3-827290-90-2
9	Sudden Strike	19,95 Mark
	CDV Software	
10	Patrizier 2	24,95 Mark
	X-Games/Markt und Technik	3-8272910-04-6

Die Spielebücher-Hitliste wurde ermittelt aus Verkaufszahlen von Computer-Büchern bei der Kaufhauskette Karstadt und der Internet-Buchhandlung Libri.

KARSTADT Libri.de

Crimson Skies[4]



Piratengold
Heyne-Verlag, 306 Seiten, Preis 14,90 Mark, ISBN 3-453-18776-8

Geht so
Auch für Anfänger

Roman | Basierend auf dem gleichnamigen Computerspiel von Microsoft, entführt der Roman „Crimson Skies“ den Leser in die Fantasiewelt eines vom Bürgerkrieg zerstörten Amerika zu Beginn des 20. Jahrhunderts. Die Handlung: Westfront 1917, Pilot Nathan Zachary schießt seinen fünften Gegner ab und wird jüngstes Flieger-Ass der Vereinigten Staaten.

Nach „Himmelsstürmer“ erschien mit „Piratengold“ des amerikanischen Autors Stephen Kenson jetzt der zweite Teil der unter Science-Fiction[5] laufenden Reihe im Heyne-Verlag. Geplant sind vier weitere Crimson Skies-Romane.

Kenson hat sich unter anderem bereits als Autor zweier „Mechwarrior“[6]-Bücher einen Namen bei Computerspielern gemacht. Gelungen ist ihm das neue Werk deswegen noch lange nicht.

In der Manier billiger Endlos-Action-Geschichten erzählt Pilot Nathan Zachary seine Flug-Erlebnisse aus der Ich-Perspektive. „Weil jeder von uns seinen eigenen Weg gehen muss, Liebes“, sülzt er etwa im missratenen Stil eines Humphrey Bogart für Arme („Ich schau dir in die Augen, Kleines“).

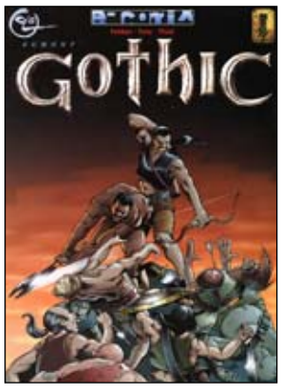
Da nutzt es auch nichts, dass sich der Autor eng an die Vorlage des Computerspiels gehalten hat. Absolute Fans des Spiels mögen ihren Spaß haben, allen anderen rät die Redaktion: Finger weg!

Gothic[7]

Comic | Der Egmont Ehapa Verlag hat mit „e-comix-spezial“ eine neue Comic-Reihe ins Leben gerufen. Erster Teil: Das Heft zum 3D-Action-Rollenspiel „Gothic“. In unregelmäßiger Folge sollen weitere Spiele in gezeichneter Form umgesetzt werden, zum Beispiel das Rollenspiel „Arcatera“.

Torsten Felden (Texte), Henrik Fetz (Bleistift) und Tom Thiel (Tusche) haben an der Veröffentlichung mitgearbeitet und die Vorgeschichte des Spiels zu Papier gebracht. Es dreht sich in erster Linie um den jungen Milten, der wegen Diebstahls eines Apfels ins Gefängnis hinter die magische Barriere kommt. Die Barriere ist eine Sphäre von zwei Kilometern Durchmesser, die den Knast wie eine Kuppel umspannt. Zusammen mit seinen Mitgefangenen erkämpft sich Milten gegen gefährliche Feinde seinen Platz in dieser Welt. Vor allem aber will die Gruppe eins: ausbrechen!

Gothic-Fans werden den Comic mögen, wenngleich er nicht an die düstere Atmosphäre des Spiels herankommt. Und wer Gothic noch nicht kennt, findet hier einen brauchbaren Einstieg. Allerdings: Auch edles Hochglanzpapier hilft der Publikation nicht gegen die Feststellung, dass immerhin 12,80 Mark für gerade mal 52 Seiten ein recht happiger Preis sind.



Gothic, e-comix
Egmont/Ehapa, 52 Seiten, Preis 12,80 Mark, ISBN 3-770-04022-27

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Game Cheats

Nachschlagewerk | Auch der Prima Games Verlag lässt sich nicht lumpen und bringt jetzt den ersten Teil von „Game Cheats: All you can cheat[8] Vol.1“ auf den Markt.

Mindestens 40 000 Cheats zu mehr als 2700 Spielen haben die Prima-Mitarbeiter zusammengestellt. Und sprechen damit sowohl PC-Spieler als auch Konsolenfreunde an. Denn Tricks zu Spielen für Playstation, Playstation 2, Gameboy, Nintendo 64 und Dreamcast finden sich hier ebenfalls haufenweise.

Klar, dass bei einer solchen Fülle an nüchternen Informationen die Aufmachung etwas leidet. Aber einem Nachschlagewerk tut das keinen Abbruch. Was zählt, sind die Tricks. Und davon gibt's in dieser Veröffentlichung jede Menge. Viel Spaß beim Mogeln!

Game Cheats, All you can cheat
Prima Games, 338 Seiten, Preis 24,95 Mark, ISBN 3-933841-69-0

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

[4] sprich: „Krimmsen Skies“ [5] sprich: „Seienz Fikschen“ [6] sprich: „Meckworri-er“ [7] sprich: „Gosick“ [8] sprich: „Gämm Tschihts: Ohl ju känn tschiht“

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER-LEXIKON

Fachbegriffe einfach erklärt

Arbeitsspeicher

Außer dem **Prozessor** ist auch der Arbeitsspeicher (RAM) ein Kernstück des Computers. RAM heißt „Random Access Memory“[1] und bedeutet „flüchtiger Arbeitsspeicher“. Die Größe des RAM entscheidet mit darüber, wie schnell ein Computer ist.

Betriebssystem

Das Betriebssystem ist das zentrale Programm eines Computers. Es kümmert sich um die Ein- und Ausgabe sämtlicher Daten auf Bildschirm, **Festplatten**, **Disketten** und andere Geräte. Bekannte Betriebssysteme sind zum Beispiel MS-DOS oder Windows 95 und 98.

Bit

Ein Bit ist die kleinste Informationseinheit, die vom Computer verarbeitet wird. Ihr Wert kann 0 oder 1 sein.

Byte[2]

Ein Byte sind acht **Bit**.

CD-R

Beschreibbare CDs werden auch als CD-Rohlinge, Leer-CDs oder CD-Rs bezeichnet. Das „R“ steht für „Recordable“[3]. Leer-CDs können nur ein einziges Mal beschrieben werden.

Composite[4]-Ausgang

Das Composite-Signal ist das normale Videosignal aus Farb- und Bildinformation, Stärke und Synchronsignal. Am Composite-Ausgang kann zum Beispiel der Fernseher mit dem Videorecorder verbunden werden.

Digitaler Ausgang

Die Digitaltechnik verschlüsselt die übertragenen Signale als Zahlenfolge, genauer: als sehr lange Reihe von Null- und Eins-Werten.



Bei COMPUTERBILD-SPIELE müssen Sie nicht lange blättern. Hier finden Sie alle Fachbegriffe aus dem Heft schnell und verständlich erklärt.

So wird das Signal in kleinste, genau bestimmte Bestandteile zerlegt. Über den digitalen Ausgang werden die Daten übertragen.

Direct-X

Direct-X ist eine Programmsammlung, die Windows-95/98-Computer bei der Darstellung räumlicher Effekte beschleunigt. Viele grafische Effekte sowie akustische Besonderheiten werden durch Direct-X erst möglich.

Diskette

Die Diskette ist ein Wechselmedium: Man kann einen Datenträger aus dem Laufwerk nehmen und in ein anderes einlegen. Herkömmliche Disketten fassen 1,44 **Megabyte** Daten.



Dolby Digital 5.1

Dolby Digital 5.1 ist ein von der amerikanischen Firma Dolby entwickeltes Verfahren zur digitalen Heimkinoton-Wiedergabe. Dabei sind bis zu sechs getrennte Kanäle möglich – vorne links, rechts und Mitte, hinten links und rechts sowie einer für extrem tiefe Bässe.

DVD

DVD ist die Abkürzung für „Digital Versatile Disc“[5]. Auf dieser „vielseitigen Digitalscheibe“ lassen sich, wie auf einer CD-ROM, Daten, Bilder, Ton und Videos abspeichern.

DVD-ROM-Laufwerk

DVD-ROM-Laufwerke sind Abspielgeräte für **DVDs**. Sie ähneln denen für CD-ROMs und können in Computer eingebaut werden. DVD-ROM-Laufwerke können auch CD-ROMs lesen.

DVD-Video

DVD-Video ist ein digitales Speichermedium für Videofilme. DVD-Video nennt man eine DVD-ROM, auf der ein kompletter Videofilm gespeichert ist.

DVI-Ausgang

DVI-Ausgang heißt der Anschluss für einen digitalen **LCD-Bildschirm** an einer **Grafikkarte**.

EIDE-Anschluss

EIDE ist die Abkürzung für „Enhanced Integrated Drive Electronics“[4]. Die EIDE-Schnittstelle dient zum Datenaustausch mit Festplatten und CD-ROM-Laufwerken. Sie ist in moderne Computer bereits fest eingebaut. Pro EIDE-Stecker lassen sich zwei Laufwerke anschließen.

EIDE-Anschlusskarte

Die EIDE-Anschlusskarte ist eine Steckkarte, die zusätzlich in den Computer eingebaut werden kann. Damit erreicht man noch schnellere Datenübertragungs-Geschwindigkeiten für die Festplatte.

EIDE-Kabel

Durch das EIDE-Kabel werden die Daten zur Festplatte übertragen.

Festplatte

Eine Festplatte ist ein sehr schneller magnetischer Datenspeicher, der in den Computer eingebaut ist. Es handelt sich um eine oder mehrere nicht austauschbare Scheibe(n), die sich in einem verschlossenen Gehäuse sehr schnell drehen. Auf der Festplatte finden sowohl die auf dem Computer installierten Programme als auch die von Ihnen gespeicherten Daten Platz.

Gigabyte

Ein Gigabyte sind 1024 **Megabyte**.

Glide[7]

Manche Spiele benötigen einige spezielle Steuerungsprogramme (Treiber), um so genannte 3DFX-Karten auszunutzen. Ein Programmpaket aus solchen Treibern heißt Glide-Software.

Grafikkarte

Die Grafikkarte ist das Bauteil des Computers, mit dem das Bild erzeugt wird. Sie wandelt die Computer-Daten in sichtbare Buchstaben, Zeichen und Bilder um. Sie steckt auf der Hauptplatine, ein Kabel führt von der Außenseite der Karte zum Bildschirm.

Grafikprozessor

Der Grafikprozessor auf der **Grafikkarte** ist für den besonders schnellen Bildaufbau, speziell bei 3-D-Spielen zuständig. Er ist auf das Berechnen und Zeichnen von Grafiken spezialisiert und erledigt den Bildaufbau daher sehr viel schneller als der Haupt-**Prozessor** auf der Hauptplatine des Computers.

1 sprich: „Rändem Ackäss Memmori“ 2 sprich: „Beit“ 3 sprich: „Rikordebel“ 4 sprich: „Kommpositt“ 5 sprich: „Diridschitel Wörseteil Disk“ 6 sprich: „Inhährst Intigrätitid Dreif Ilektronnicks“ 6 sprich: „Gleid“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Grafikspeicher
Je größer der Grafikspeicher auf der Grafikkarte ist, desto mehr Bildpunkte und Farben kann die darstellen. Für Texte reicht 1 **Megabyte** aus, für originalgetreue Fotowiedergabe sind 2 Megabyte empfehlenswert. Moderne Grafikkarten haben 16 oder 32 Megabyte Grafikspeicher. Erst damit ist die ruckelfreie Darstellung von 3D-Spielen möglich.

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 (Fachbegriff: Setup) 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. Die meisten Windows-95-Programme starten ihr Installationsprogramm automatisch, sobald Sie die entsprechende CD-ROM ins Laufwerk einlegen.

Kilobyte
Ein Kilobyte sind 1024 **Byte**.

LCD-Bildschirm
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 geschaltet werden.



Levelcodes[9]
Ein Levelcode ist ein Schummeltrick. Durch Eingabe bestimmter Tastenkombinationen kann der Spieler bestimmte Spielstufen erreichen oder überspringen.

Megabyte
Ein Megabyte sind 1024 **Kilobyte**.

Megahertz
Ein Megahertz sind eine Million **Hertz**.

Mini-Steuerknüppel


Der Mini-Steuerknüppel sitzt auf der Spieletastatur. Mit Hilfe dieses Bedienelements verändern Sie in einem Computerspiel zum Beispiel den Blickwinkel oder wechseln die Ansicht.

MP3-Format
MP3 ist ein Format, das eine hohe Kompression von Sound- und Musik-Daten bei sehr geringem Qualitätsverlust ermöglicht. Abgespielt werden MP3-Dateien über Computerprogramme, in tragbaren MP3-Spielern oder speziellen CD-Spielern.

Open GL
Open GL ist die Abkürzung für „Open Graphics Language“[10]. Es handelt sich um eine 3D-Software-Schnittstelle, die ab Windows NT fester Bestandteil von Windows ist (für Windows 95 ist ein entsprechender Nachtrag erhältlich). Open GL verbessert die Darstellung räumlicher Effekte.

Partition
Eine **Festplatte** lässt sich in mehrere voneinander unabhängige Bereiche (Partitionen) aufteilen. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie getrennte Festplatten und ordnet ihnen verschiedene Laufwerksbuchstaben zu (C, D und so weiter).

PCI-Grafikkarte
In Computern gibt es zur Datenübertragung zwischen **Prozessor** und Steckkarten ein Leitungssystem, den sogenannten Bus. Ein Standard dafür ist PCI. Damit lässt sich ein hoher Datendurchsatz erreichen. Eine **Grafikkarte** für dieses System heißt PCI-Karte.

PDF-Dokument
PDF ist die Abkürzung für „Portable Document Format“[11]. Mit diesem Dateiformat können Dokumente mithilfe unterschiedlicher Systeme elektronisch veröffentlicht werden, ohne ihr Aussehen zu verändern.

Prozessor
Der Prozessor, auch CPU (für „Central Processing Unit“[12] 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. In seinem Innern arbeiten mehrere Millionen winzig kleiner Schaltungen. Seine Geschwindigkeit wird in **Megahertz** (MHz) oder Gigahertz (GHz) gemessen. Sie sagt aus, wie viele Millionen Arbeitsschritte pro Sekunde der Rechner ausführen kann (**Taktfrequenz**).

Scart-Kabel
Der auch als Euro-AV bekannte Anschluss ist eine 21-polige, genormte Verbindung für alle Bild- und Tonleitungen. Scart-Kabel werden im allegemeinen für die Verbindung zwischen Videorecorder und Fernseher, aber auch zwischen Spielekonsole und Fernseher verwendet.

Soundkarte
Die Soundkarte ist eine Einbaukarte, mit deren Hilfe der Computer Musik und Sprache wiedergeben kann. Ohne Soundkarte könnten Sie zum Beispiel die Töne, mit denen Spiele unterlegt sind, nur über den PC-Lautsprecher in schlechter Qualität hören.

S-Video-Ausgang
1975 führte JVC das Videosystem VHS ein. Es setzte sich gegen die Konkurrenzentwicklungen Beta und Video 2000 durch. 1987 kam das S-VHS-System, auch S-Video genannt, auf den Markt, das eine deutlich bessere Bildqualität aufweist. Um das S-Video-Signal an andere Geräte weitergeben zu können, ist ein S-Video-Ausgang erforderlich.

Taktfrequenz
Die Taktfrequenz des **Prozessors** in **Megahertz** gibt an, mit welcher Geschwindigkeit der Prozessor arbeitet.

Ultra ATA/100
Ultra ATA/100 ist die Bezeichnung für aktuelle Übertragungsstandards bei **EIDE-Festplatten**.

USB-Anschluss


Die serielle Schnittstelle, an die bei heutigen Computern Maus und Modem angeschlossen werden, ist recht langsam. Daher haben führende Hersteller, wie Compaq, IBM, Intel, Microsoft und NEC, gemeinsam eine schnellere Schnittstelle entwickelt. Dieser „Universal Serial Bus“[13] (USB) kann Daten mit 12 Megabyte pro Sekunde transportieren, also rund 100 Mal so schnell wie die heutigen seriellen Schnittstellen. Außerdem können Sie bis zu 256 Geräte, wie Tastatur, Maus, Modem, ISDN- oder analoge Telefone und Telefonanlagen, Scanner oder digitale Kameras daran anschließen. Bei so vielen Geräten brauchen Sie allerdings einen Zwischenverstärker.

VGA-Ausgang
VGA („Video Graphic Array“[14]) ist ein älterer Grafikstandard bei Computern, der die Darstellung von maximal 16 Farben bei einer Bildschirmauflösung von 640 x 480 Bildpunkten ermöglicht. Das allerdings nur mit 50 bis 60 Bildern pro Sekunde (Einheit **Hertz**, kurz: Hz), was sich durch starkes Flimmern des Bildschirms bemerkbar macht. Moderne Grafikkarten leisten viel mehr: Sie können mehr Farben und höhere Auflösungen auf dem Bildschirm darstellen und liefern deutlich bessere (augenfreundliche) Bildwiederholfrequenzen von mehr als 70 Hz. Dennoch sind auch alle modernen Grafikkarten in der Lage, die VGA-Auflösung darzustellen. Der VGA-Standard wird übrigens automatisch bei der Installation von Windows 95 verwendet, unabhängig davon, welche Grafikkarte bereits in Ihrem Computer eingebaut ist. Um VGA-Signale an andere Geräte weitergeben zu können, ist ein VGA-Ausgang erforderlich.

Watt
Watt heißt die Einheit der elektrischen Leistung.

Windows 98 SE
Windows heißt die von Microsoft entwickelte grafische Benutzeroberfläche mit Fenstertechnik. Windows 98 ist der Nachfolger der 95-er-Variante. „SE“ (Second Edition[15] steht für die „zweite Auflage“ von Windows 98.

Xploder
Der Xploder ist ein Zusatzgerät, das an eine Spielekonsole angeschlossen werden kann und Schummeltricks bei bestimmten Spielen ermöglicht.

8 sprich: „Lickwidd Kristel Dissplai“ 9 sprich: „Lewwelkohd“ 10 sprich: „Ohpen Gäfficks Längwitsch“ 11 sprich: „Pohrtebbel Dockjument Formatt“ 12 sprich: „Sentre Profässing Junitt“ 13 sprich: „Juniwörsel Ssihri-el Bass“ 14 sprich: „Wideo Graffick Arrai“ 15 sprich: „Ssekend Idischen“

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HILFE BEI PROBLEMEN

Telefonnummern und Internet-Adressen



In den folgenden Tabellen finden Sie Internet-Adressen zu Artikeln in diesem Heft sowie Telefonnummern und Internet-Adressen, unter denen Sie Hilfe bei Problemen mit Computer oder Spielen bekommen. Die obere Liste steht auch im Internet bei COMPUTERBILD-ONLINE unter **www.computerbild.de**.
Sie können sich auch ans COMPUTER-BILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden.
Im Kasten rechts sehen Sie die Telefonnummern nach Themengebieten geordnet.

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.ascaron.com (deutsch)
2. www.ea.com (englisch)
3. www.infogrames.de (deutsch)
4. www.ravensburger.de (deutsch)
5. www.tivola.de (deutsch)
6. www.railroadtycoon.de (deutsch)
7. www.xbox.com (englisch)
8. www.ati.de (deutsch)
9. www.europe.creative.com (englisch)
10. www.iomega.com (englisch)
11. www.microsoft.de (deutsch)
12. www.philips.de (deutsch)
13. www.plantronics.de (deutsch)
14. www.olympus.de (deutsch)
15. www.vidis.com (deutsch)
16. www.blaze.de (deutsch)
17. www.dli-distribution.de (deutsch)
18. www.suddenstrike.de (deutsch)
19. www.swing-games.de (deutsch)
20. www.AquaNox.de (deutsch)
21. www.battlerealms.com (englisch)
22. www.mightygames.com (deutsch)
23. www.s-a-d.de (deutsch)
24. www.sybex.de (deutsch)
25. www.kingeinstein.de/music_de.htm (deutsch)
26. www.thq.de (deutsch)
27. www.midasinteractive.com (englisch)

Hilfenummern der Spiele-Hersteller

Hersteller	PLZ	Ort	Telefon	Fax	Hilfe Technik	Hilfe Spiele	Zeit	Hotline-Fax	Internet
Acclaim	81677	München	089/412190	089/32940409	■ 040/89703355	◆ 01908/24663	täglich 8-24 Uhr	keins	www.acclaim.de
Activision	85737	Ismaning	089/96118850	089/96118848	■ 01805/225155	◆ 01905/10055	Mo-Fr 14-18, Sa+So 16-18 Uhr	keins	kein jugendfreies Internet-Angebot
Ari Data CD	47877	Willich	01805/274328	02154/947642	■ 01805/274328	■ 01805/274328	Mo-Fr 15-18 Uhr	02154/947642	www.ari.de
Ascaron	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, Fr 15.30-19 Uhr	0208/4502999	www.bluebyte.de
CDV	76185	Karlsruhe	0721/972240	0721/9722424	■ 0721/97224671	■ 0721/97224670	Mo-Fr 9-17 Uhr	0721/9722424	www.cdv.de
Codemasters	81671	München	01908/7326861	089/49991500	◆ 01908/7326861	◆ 01908/24644	Mo-Fr 8-22 Uhr	0044/1926814132	www.codemasters.de
Cryo Interactive	52076	Aachen	01905/10059	keine	■ 01805/610059	◆ 01905/610059	täglich 15-20 Uhr	keins	www.cryo-interactive.de
Data Becker	40223	Düsseldorf	0211/9334900	0211/9334999	■ 0211/9331666	■ 0211/9331666	Mo-Fr 12-16 Uhr	0211/9334999	www.databecker.de
Dinamic Multimedia	20354	Hamburg	040/35538726	040/35538712	■ 040/89703444	◆ 01907/77057	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.dinamic.de
Disney Interactive	81677	München	089/99340258	089/99340249	◆ 01905/10550	◆ 01905/10550	Mo-Fr 11-19 Uhr	keins	www.disney.de/DisneyInteractive
Egmont Interactive	10179	Berlin	01805/216699	keine	■ 01805/258383	■ 01805/258383	Mo-Do 18-20 Uhr	keins	www.egmont-inter.de
Eidos Interactive	22767	Hamburg	040/30633400	01805/610052	◆ 01908/39582	◆ 01908/39572	Mo-Fr 9.30-13/ 14-17.30 Uhr	01805/610052	www.eidos.de
Electronic Arts	52076	Aachen	02408/9400	02408/940111	◆ 01907/76633	◆ 01907/787906	Mo-Sa 9.30-13 u. 14-17.30 Uhr	02408/940444	www.electronicarts.de
Hasbro Interactive	33602	Bielefeld	0521/966540	0521/9665499	■ 01805/427276	■ 01805/427276	Mo-Fr 10-18 Uhr	01805/427277	www.hide.de
Ikarion	52064	Aachen	0241/4701520	0241/4701525	■ 0241/4701520	■ 0241/4701520	Mo-Fr 14-18 Uhr	0241/4701525	www.ikarion.de
Infogrames Deutschland	63303	Dreieich	01905/10550	06103/334222	◆ 01907/71882	◆ 01907/71883	täglich 14-2 Uhr	06103/334600	www.infogrames.de
Innonics	30169	Hannover	0511/3361370	0511/33613777	■ 0511/33613790	■ 0511/33613790	Mo-Fr 9-18 Uhr	0511/33613777	www.innonics.de
Koch Media	82152	Planegg	089/85795181	089/85795241	■ 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	069/98557377	www.konami-europe.com
Magic Bytes	33258	Gütersloh	05241/971999	05241/701875	■ 05241/701874	■ 05241/701874	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241/701875	www.fun-and-magic.de
Mattel Interactive	82041	Oberhaching	01805/148270	089/14827400	■ 089/61309235	■ 089/61309235	Mo-Fr 14-19 Uhr	089/14807411	www.mattelinteractive.de
Microprose	33602	Bielefeld	0521/966540	0521/9665429	◆ 01907/71882	◆ 01907/71883	täglich 14-21 Uhr	Abruf 01907/71884	www.microprose.de
Microsoft	85713	Unterschleißheim	089/31760	01805/251191	■ 01805/672255	■ 01805/672255	Mo-Fr 8-18 Uhr	keins	www.microsoft.com/germany/games
Nintendo	63760	Großostheim	01805/005806	06026/950308	■ 01805/005806	■ 01805/005806	Mo-Fr 13-19 Uhr	06026/950308	www.nintendo.de
Novitas	38104	Braunschweig	0531/215340	0531/2153411	■ 0531/2153415	■ 0531/2153415	Mo-Fr 9-17 Uhr	keins	www.novitas-ent.com
Phenomedia	44866	Bochum	02327/9970	02327/997411	■ 02327/997550	■ 02327/997550	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.phenomedia.de
Ravensburger Interactive	88214	Ravensburg	0751/860	0751/861941	■ 0751/8619-44	■ 0751/861944	Mo-Do 16-19 Uhr	keins	www.ravensburger.de/interactive
Sega	40549	Düsseldorf	0211/563450	0211/56345100	■ 01803/000410	◆ 01907/80009	täglich 0-24 Uhr	keins	www.sega-europe.com
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	■ 01805/605511	◆ 01905/05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	Abruf 01905/05512	www.thq.de
Software 2000	23701	Eutin	04521/80040	04521/800488	◆ 01905/72000	◆ 01905/72000	Mo-Do 8.15-18, Fr 8.15-14 Uhr	04521/800430	www.software2000.de
Sony	63263	Neu-Isenburg	06102/4330	06102/433555	■ 01805/766977	◆ 01905/78578	Mo-Fr 10-20 Uhr	Abruf 01905/85255	www.de.scee.de
Sunflowers Interactive	63225	Langen	06103/20630	06103/2063217	◆ 01905/10550	◆ 01905/10550	Mo-Fr 11-19 Uhr	06103/334600	www.sunflowers.de
Swing Entertainment Media	41564	Kaarst	02131/6619551	02131/6619555	■ 02131/6619551	■ 02131/6619551	Mo, Mi, Fr 16-19 Uhr	keins	www.swing-games.de
Take 2 Interactive	80798	München	089/278220	089/27822111	■ 01805/217316	◆ 01908/7326836	Mo-Fr S:8-24 Uhr, T:12-20 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 Deutschland	41564	Kaarst	02131/6070	02131/607111	■ 01805/605511	◆ 01905/05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	Abruf 01905/05512	www.thq.de
Tivola Verlag	10178	Berlin	030/5363580	030/53635811	■ 030/5363580	■ 030/5363580	Mo-Fr. 10-18 Uhr	030/53635811	www.tivola.de
Ubi Soft	40215	Düsseldorf	0211/338000	0211/33800151	■ 01805/554938	◆ 01908/8241210	Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 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	◆ 01907/71887	◆ 01907/71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	Abruf 01907/71889	www.vid.de
Vivendi Universal Interactive	63225	Langen	06103/994040	01805/032936	■ 01805/0774353	■ 01805/0774353	Mo-Fr 9-18 Uhr	06103/994035	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

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
Brieffach 1940, 20350 Hamburg

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort.

Firma	Seite	Firma	Seite
Ak tronik Software	93	Karstadt AG	62/63, 64/65, 73
AMS	100/101	Koch Media	103/135
AUTOBILD	183	Konami	71
AUTOBILD MOTORSPORT	197	Magix entertainment	121, 123
Avitos AG	111	Media Markt	32/33
AVM Computersysteme	173	MegaSat	125 unten
BILD AM SONNTAG	181	Messe Berlin GmbH	115
COMPUTERBILD	179	Microsoft	83
COMPUTERBILD-SPIELE	171	Nokia Mobile Phones GmbH	113
CDV AG	199	pmm GmbH	193
daclogo.com	157	Saturn	23, 25
Data Becker	15	Selling points	17, 169, 194/195
Dell Computer GmbH	45	Sigel GmbH&Co	149
Deutsche Expert	39	SMS Online GmbH	159
Eidos interactive	11, 161	Take 2 interactive	89
Ernst Klett Verlag	2	THQ	139
Game it	77, 125	TOYS „R“ US GmbH	109
handy.de	137	Twentieth Century Fox	21
Honda Motor	105	Virgin	7, 91, 167
Infogrames	13, 18/19, 163, 200		

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 6. Juni 2001 im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Anstoß Action

Millionen Fußballfans fiebern mit ihren Teams dem Ende der Bundesligasaison entgegen. Und immer mehr kicken auch gern mal selbst – am eigenen Computer. Ob das neueste Spiel Marke „Das Runde ins Eckige“ das Zeug zum Meistertitel hat oder ins untere Tabellendrittel gehört, lesen Sie in der nächsten COMPUTERBILD-SPIELE.



F-Zero

Sie jagen mit pfeilschnellen Gleitern über die härtesten Rennkurse der Zukunft. Wo immer sie wollen: im Bus, im Wald oder am Strand. Denn F-Zero ist eines der Spiele für den neuen Gameboy Advance. Zum Start der kleinen Spielekonsole sieht sich COMPUTERBILD-SPIELE die ersten Spiele ganz genau an und sagt Ihnen, welches das Rennen macht.



Die Völker 2

Falls Sie auf dem Bild viele kleine, blaue Männchen sehen, machen Sie sich keine Sorgen: Das hat seine Richtigkeit. Die Völker sind wieder da. Erst kürzlich auf der Heft-CD-ROM, gehen die Pimmons, Amazonen und Sajiki jetzt bereits zum zweiten Abenteuer an den Start. Welche Anforderungen gute Volksvertreter diesmal erfüllen müssen, steht im nächsten Heft.

SPIELETRICKS



Der Clou 2

Das Gangsterleben ist kein Zuckerschlecken, davon können Sie als Spielheld Matt Tucker ein Liedchen singen. Ohne das richtige Werkzeug, die richtigen Komplizen und die richtige Planung erbeuten Sie nämlich statt der begehrten grünen Papierscheinchen nur eine mehrjährige Zwangskur auf Staatskosten. Im nächsten Heft gibt COMPUTERBILD-SPIELE deshalb Tipps zum korrekten Einbruch.

HARDWARE



Angeschlossen

Neue Spiele auf älteren Computern spielen, geht das? Ja – wenn die neue Grafikkarte über einen PCI-Anschluss verfügt, der auch in einen „reiferen“ PC passt. COMPUTERBILD-SPIELE unterzog sieben Grafikkarten mit PCI einem knallharten Test: Wie einfach ist die Installation? Was taugt das Bild? Wie ist die Geschwindigkeit? Welche Karte auftrumpfte, steht ausführlich im nächsten Heft.

RATGEBER



Abgeschaltet

Neue Grafikkarte eingebaut, neues Actionspiel, etwa „Undying“, installiert und nichts geht? In vielen Computern ist eine Grafikkarte fest montiert und lässt sich kaum entfernen. Damit eine neue Karte funktioniert, muss die alte deshalb abgeschaltet werden. Aber wie? COMPUTERBILD-SPIELE erklärt Schritt für Schritt, wie Sie Ihre alte Grafikkarte ganz schnell in den Ruhestand versetzen.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Bild Spiele

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.


Harald Kuppek
Chefredakteur


Frank Surholt
Stellvertretender Chefredakteur

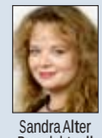

Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur

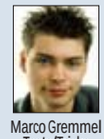

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


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


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz Leserservice

Freie Mitarbeiter: Cornelia Becker, Volker Clasing, Julian Flügge, Marcus Höfer, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Heinke Vogt, 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.