7/2001
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

NUR 4,80 MARK mit CD-ROM

SPIELETESTS

2 Fußball-Kracher

- Anstoß Action
- Bundesliga Manager X



Retten Sie diese Frau!

The Bouncer
Action



Spiel des Monats:
Alone in the Dark
The new Nightmare

PLUS: 6 Seiten Tricks

Fluch im Geisterhaus

Versionen für PC, Playstation und Gameboy Color ausführlich getestet

BRANDAKTUELL

Der neue Gameboy



- Das ganze Zubehör
- Die ersten Spiele im Test

SPIELETRICKS



Der Clou 2
Simulation
Der größte Dieb aller Zeiten

Fliegen, kämpfen, siegen
Flugsimulation Eurofighter Typhoon

HARDWARE

Test
Playstation-Bildschirme für unterwegs





CD-ROM im Heft mit 3 Spielen

PLUS: 10 Seiten Tricks



Spiel 1 Der Industriegigant
Simulation
Auf schnellstem Weg zum großen Geld



Spiel 2 Siege of Avalon
Rollenspiel
Festung der aufrechten Ritter



Spiel 3 Zosso Bowling
'ne heiße Kugel schieben
Geschicklichkeit

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Stellv. Chefredakteur

Rund sieben Millionen im Supermarkt oder Elektronik-Kaufhaus gekaufte Computer verfügen über eine fest eingebaute Grafikkarte. Viele Besitzer dieser Rechner sind traurig, weil sie gerne mit einer neuen Grafikkarte ihren Computer und ihre Spiele beschleunigen möchten – aber keine Möglichkeit kennen, die alte abzuschalten. Damit ist jetzt Schluss: COMPUTERBILD-SPIELE erklärt Ihnen ganz einfach Schritt für Schritt, wie Sie dabei vorgehen müssen, und sogar Bild für Bild, wie Sie die neue Grafikkarte einbauen (Seite 158)! Und damit Ihre Urlaubsfahrt mit dem Auto nicht zur langweiligen Stau-Tour wird, testet COMPUTERBILD-SPIELE außerdem mobile Bildschirme für die Playstation. Ob Sie damit wirklich prima spielen können, erfahren Sie auf Seite 144.

Computer Bild Spiele INTERN

● In den USA ist alles etwas größer und lauter: Das mussten die Redakteure von COMUTERBILD-SPIELE bei ihrem Besuch auf der weltgrößten Spielemesse E3 in Los Angeles lernen. Am Messeeingang überrollte ein riesiger Monster-Truck einen Polizeiwagen, im Innern der Hallen war eine Verständigung nur schreiend möglich. Grund: Die Spielefirmen versuchten sich gegenseitig zu übertönen. Gewaltig auch die Ausmaße der Messestände: Firmen wie Nintendo oder Sony belegten die Fläche von mehreren Fußballplätzen.



Vor der Messe fast überrollt: Surholt, Alter, Connemann und Linzmaier (von links) am E3-Eingang.

● Redakteur Boris Connemann (27) erhielt von Microsoft die Presse-Unterlagen in einem Rucksack mit aufgedrucktem giftgrünen Xbox-Logo. Und dann passierten erstaunliche Dinge: Über 20 wildfremde Menschen sprachen ihn an. „Woher haben Sie diesen Rucksack?“ Ein Neugieriger bot sogar 200 Dollar für die Umhängetasche. Aber Connemann blieb standhaft und brachte den grauen Rucksack mit in die Redaktion.



Von der Rucksack-Nachfrage überrollt: Redakteur Boris Connemann mit Xbox-Tasche.

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

E3 – Spielemesse in Los Angeles 4
Der neue Gameboy – Das ganze Zubehör .... TITELTHEMA 8
Neue Spiele 10
Hardware 12
Bunt gemischt 14
Hitliste 16
Voraussichtliche Erscheinungstermine 18
Vorserientests:
PC **Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal** Rollenspiel (ab Juni) . 23
PC **Emperor – Battle for Dune** Strategie (ab Mitte Juni) ... 20
PC **Lotus Challenge** Rennspiel (ab August) 20
PC **Operation Flashpoint** Action (ab Juni) 22
PC **Schizm** Abenteuer (ab Juni) 22
PC **Stronghold** Aufbauspiel (ab Oktober) 21

SPIELETESTS

PC **Alone in the Dark: The new Nightmare**
Action-Abenteuer (ab 22. Juni) ..... TITELTHEMA 28
PS **Alone in the Dark: The new Nightmare**
Action-Abenteuer (im Handel) ..... TITELTHEMA 34
GBC **Alone in the Dark: The new Nightmare**
Action-Abenteuer (im Handel) ..... TITELTHEMA 35
PC **Anstoß Action** Sportspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 64
PC **Bundesliga Manager X**
Simulation (im Handel) ..... TITELTHEMA 78
PC **Conflict Zone** Strategie (im Handel) 46
GBC **Das Geheimnis der Happy Hippo-Insel**
Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 86
PC **Der Clou 2** Simulation (im Handel 50
PC **Eurofighter Typhoon** Flugsimulation (im Handel) 36
PS 2 **Extermination** Action-Abenteuer (im Handel) 52
GBA **F-Zero: Maximum Velocity** Rennspiel (ab 22. Juni) TITELTHEMA 84
PC **Fallout Tactics: Die stählerne Bruderschaft**
Strategie (im Handel) 70
PC **Hostile Waters** Strategie (im Handel) 60
PS2 **Kuri Kuri Mix** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 56
GBA **Rayman Advance** Geschicklichkeitsspiel (ab 22. Juni) TITELTHEMA 80
PC **Star Trek Voyager Elite Force: Expansion Pack** Action (im Handel) 58
N 64 **Star Wars Episode 1 – Battle for Naboo**
Action (im Handel) 74
GBA **Super Mario Advance**
Geschicklichkeitsspiel (ab 22. Juni) ..... TITELTHEMA 82
PS2 **The Bouncer** Action (ab 20. Juni) ..... TITELTHEMA 42
PS **Toy Story Racer** Rennspiel 68

GÜNSTIGE SPIELE

PS **Duke Nukem – Land of the Babes** Action (im Handel) .. 88
PC **Grim Fandango** Abenteuer (im Handel) 92
PC **Star Wars Episode 1 – Racer** Rennspiel (im Handel) 90

SPIELETRICKS

PC **Alone in the Dark: The new Nightmare** TITELTHEMA 110
PC **Conflict Zone** 118
PC **Der Clou 2** ..... TITELTHEMA 116
PC **Der Industriegigant** ..... TITELTHEMA 98
PC **Eurofighter Typhoon** ..... TITELTHEMA 122
PC **Fallout Tactics: Die stählerne Bruderschaft** 126
PC **Siege of Avalon** ..... TITELTHEMA 104
PC **Zosso Bowling** ..... TITELTHEMA 107
Geheime Tricks (Cheats) 128

MAGAZIN

Resident Evil – Der Kinofilm 132
Gewinnspiel 134
Comic 136

HARDWARE

Vergleichstest: 7 PCI-Grafikkarten 138
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 139
Testergebnisse im Detail 140
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 142
Vergleichstest:
3 mobile Bildschirme für die PS One ..... TITELTHEMA 144
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 145
Testergebnisse im Detail 146
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 148

PROFI-ECKE

Mit mehreren Computern ins Internet – über einen Zugang 150

RATGEBER

Fest eingebaute Grafikkarte abschalten 158
Spiele installieren leicht gemacht 162

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 166
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 168
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 170
Aktuelle Verbesserungsprogramme
(Patches und Treiber) 172
Briefe an die Redaktion 174
Marktübersicht 176
Spielebücher-Kritiken 184
Fachbegriffe einfach erklärt 186
Firmen-Telefonnummern und -Internet-Adressen 188
Inserentenverzeichnis 189

DIE LETZTE SEITE

Impressum 190
Vorschau 190

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

CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: **„Der Industriegigant“** TITELTHEMA, **„Siege of Avalon“** TITELTHEMA, **„Zosso Bowling“** TITELTHEMA.
Sonstiges: **Acrobat Reader 4.0** (Anzeigeprogramm), **Direct-X 8.0A** (Steuerungsprogramm).

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten ..... 44 - 45
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten ..... 148 - 149
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM 94



Der Industriegigant



Siege of Avalon



Zosso Bowling

Titel-Foto: Nill Dietmar, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

MESSE: ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Groß, größer, Los Angeles



Riesenandrang: Blick in eine Halle der E3, der größten Spielemesse der Welt in Los Angeles.

Foto: AP

Es krachte, röhrte und blitzte ohrenbetäubend. Laserstrahlen zuckten, auf riesigen Leinwänden liefen Filme, und hübsche kalifornische Models verteilten Prospekte: 400 Aussteller zeigten die neuesten Spiele auf der E3, der weltgrößten Computer- und Konsolenspielemesse in Los Angeles. Und versuchten sich gegenseitig in den drei Messehallen mit Lautstärke zu übertrumpfen. Mehr als 62 000 Besucher kamen, staunten und spielten. Über 700 Produkte waren zum ersten Mal zu sehen. 80 Prozent aller auf der Messe vorgestellten Spiele und Geräte sollen noch in diesem Jahr in den Verkaufsregalen des Handels stehen.

COMPUTERBILD-SPIELE war für Sie dabei, stellt Ihnen auf dieser und den nächsten vier Seiten die wichtigsten Produkte vor.



Grüner Punkt: So wird die Verpackung der „Xbox" aussehen.

Die großen Gewinner der Messe waren zwei Konsolen: Die „Xbox" von Microsoft, die ab dem 8. November für 299 Dollar (rund 670 Mark) in den USA zu haben ist. Und der „Gamecube" von Nintendo. Dessen Verkauf in Amerika startet drei Tage früher, am 5. November. Preis: 199 Dollar (rund 444 Mark). Spiele sollen 49,95 Dollar (rund 112 Mark) kosten. Beide Hersteller wollen so das Weihnachtsgeschäft in Nordamerika nutzen. In Deutschland klappt das nicht: Wann die beiden Konsolen nach Europa kommen, teilten die Konzerne noch nicht mit – Frühjahr 2002 gilt aber als wahrscheinlich. Auch über die für Deutschland kalkulierten Preise für Geräte und passende Spiele wurden noch keine Details bekannt. Kenner rechnen aber wegen der Import-Zölle mit höheren Preisen für die Konsolen in Deutschland als in den USA.

Großer Verlierer war die Spielekonsole N 64: Nintendo präsentierte nicht ein einziges neues Spiel für das weltweit verbreitete Gerät. Die Kunden sollen wohl auf den Gamecube umsteigen.

Sony muss also mit einem heißen Herbst rechnen. Der japanische Konzern, bislang weltweit Konsolen-Marktführer, will deshalb bis Jahresende noch rund 100 Playstation-2-Titel veröffentlichen, um seine neueste Konsole weiterhin attraktiv für Neukunden zu halten. Auch von einer baldigen Preissenkung für die PS 2 munkeln Fachleute (siehe Spalte rechts).

Revolutionäre Neuheiten bei den PC-Spielen gab es nicht. Vielmehr wurden bewährte Spielideen und -typen weiter entwickelt, die Grafik verbessert und der aktuellen Hardware, etwa neuen Grafikkarten, angepasst. Immer mehr Spiele bieten zum Beispiel jetzt eine vollständig frei wählbare Kameraperspektive. Oft ist es möglich, aus Übersichten heraus eine Spielfigur bildschirmfüllend zu vergrößern und in enormem Detailreichtum auf dem Monitor zu bewundern.

Viel Wert legen die Spielehersteller auf die Online-Fähigkeiten ihrer Produkte: Jedes neue Spiel ist über das weltweite Datennetz Internet oder ein lokales Netzwerk (LAN), zum Beispiel im Büro, spielbar, und das mit vielen einstellbaren Optionen. Immer mehr Titel erscheinen nur noch als Online-Spiele, sind auch für einen Einzelspieler zu Hause gar nicht geeignet. Hintergrund dieser interessanten Entwicklung: In vielen Ländern der Erde sind die Telefongebühren niedriger als in Deutschland.



Der „Gamecube" von Nintendo: Weil das Gerät keine Video-DVDs abspielen kann, wird Panasonic einen DVD-Spieler mit Fernbedienung und Gamecube-Funktionen verkaufen (kleines Foto rechts oben).

Dead or Alive[1] 3

Prügelspiel für Xbox | Die Kämpferriege aus der Prügelspielreihe „Dead or Alive“ hat den Schauplatz gewechselt und schlägt sich nun auf der Xbox durch. Schon jetzt beeindruckt der große Detailreichtum der Kämpfer und ihrer Umgebung. Da splittern ganze Schaufensterfronten in Filmqualität. Und bei Kloppereien im herbstlichen Wald wirbelt Laub im fahlen Licht, das durch die bunten Baumkronen fällt. Das bewährte Kampfsystem wurde beibehalten. Schwierige Schlagkombinationen sollen sich allerdings einfacher und schneller anbringen lassen als in früheren Dead-or-Alive-Folgen. Der erste Eindruck macht Appetit – und lässt bisherigen Prügelspielen nicht den Hauch einer Chance.



Bauch rein, Brust raus: Die schnucklige Kämpferin verwirrt erst die Sinne ihrer Gegner – dann schlägt sie zu.

Luigi´s Mansion[4]

Geschicklichkeitsspiel für Gamecube | In seinem ersten Abenteuer für die künftige Nintendo-Konsole verschlägt es Marios Bruder Luigi in ein gruseliges Geisterhaus. Mit Taschenlampe und Staubsauger rückt er den Gespenstern auf den Pelz. Die niedlichen, vorlauten Lümmel halten sich in den vielen Zimmern versteckt und wollen den kleinen Klempner gründlich austricksen. War wohl nix: Wer sich nicht vom Schein der Taschenlampe verscheuchen lässt, wird kurzerhand eingesaugt. Viele knackige Rätsel und eine Menge Humor machen Luigis Reise auch für erwachsene Spieler zum Vergnügen. Die kunterbunte Grafik erinnert an Zeichentrickfilme und hinterließ schon jetzt in der unfertigen Messe-Version einen hervorragenden Eindruck.



Hoffentlich halten die Batterien durch …



Luigi scheint nicht be*geist*ert.

Max Payne[6]

Actionspiel für PC | Wie jeden Abend kehrt der verdeckte Ermittler Max Payne nach Hause zu seiner Familie zurück. Doch diesmal findet er Frau und Tochter tot vor – ermordet. Das Drama beginnt: Der Hausherr selbst gerät in Verdacht, die New Yorker Polizei macht Jagd auf ihn. Flucht und Rachefeldzug gleichzeitig – da ist die Nerven zerfetzende Story garantiert. Verblüffend gute Grafik und abgedrehte Feuergefechte, die an den Film „The Matrix“ erinnern, weckten die Neugier der Redaktion aufs fertige Spiel. Achtung: nichts für Kinder!



Kein Freund langer Reden: Max Payne.



Bitte, an Bord kommen zu dürfen: Solid Snake hängt außen am Schiff.

Metal Gear Solid[2] 2

Actionspiel für Playstation 2 | Solid Snakes Abenteuer für Sonys neue Konsole nimmt konkrete Formen an. Der Geheimagent kämpft gegen einen finsteren Bösewicht namens „Cypher“. Der hat es auf die neue Generation des Metal-Gear-Roboters abgesehen. Snake muss Cypher und dessen üble Truppe davon abhalten, die mächtige Maschine in die Hand zu bekommen. Wieder einmal beeindruckend: die phänomenale Grafik mit tollen Wettereffekten und realistischem Bewegungsablauf der Spielfiguren.

Munch´s Odysee[3]

Geschicklichkeitsspiel für Xbox | Abe und sein Freund Munch wollen ihre Heimat „Oddworld“ endgültig von der Sklaverei befreien und müssen dazu etliche Rätsel lösen. Damit das klappt, benötigen Sie die Fähigkeiten beider Figuren. Abe kann schnell laufen und kurzzeitig in gegnerische Rollen schlüpfen. Munch schwimmt wie ein Delfin und ist ein Meister im Einsatz mechanischer Gegenstände. Ein absolutes Top-Spiel zum Xbox-Start.



Wo geht's lang? Die Rettung der Oddworld naht auf Umwegen.

Rogue Squadron 2
Rogue Leader[5]

Actionspiel für Gamecube | Aber klar: Auch ein Star-Wars-Titel als Gamecube-Appetitanreger fehlte nicht. Und stellte alles bisher Dagewesene locker in den Schatten. Endlich kommt sich der Spieler vor, als sei er Teil der Handlung – so fotorealistisch und ausgefeilt präsentiert sich die Grafik. Riesige Sternenzerstörer und 70 Gegner gleichzeitig auf dem Schirm, das hat Klasse. Und worum geht's? Keine Frage: Mit vier Raumschiffen kämpfen Sie in gut 20 Missionen tapfer gegen das Imperium.



Beliebtes Ziel: der Todesstern.

Wipeout Fusion[7]

Rennspiel für Playstation 2 | Den Nachfolger eines schon fast legendären Playstation-Spiels gibt es bald für deren neue Generation. Mit irrwitziger Geschwindigkeit rasen Sie über Strecken, die mehr Achterbahn als Straße sind. Das bereits spielbare Messe-Muster litt leider unter starkem Flimmern. Da sollten die Entwickler bis zum Verkaufsstart noch ein bisschen Gas geben.



Wer bremst, hat schon verloren.

Messe-Gerüchte

Neues von Half-Life
Die ursprünglich nur für Dreamcast geplante Half-Life-Zusatzmission „Half-Life – Blue Shift“[8] soll nun doch als PC-Version erscheinen. Die „Geschichte“: Wachmann Bernie muss sich seinen Weg aus der „Black Mesa Station“ freischießen.

Xbox de Luxe
Gerüchten zufolge soll die Xbox in den USA mit zweiter Spieletastatur, einem Breitband-Internet-Adapter sowie mit Headset (Kopfhörer plus Mikrofon) verkauft werden. So viel Serien-Luxus kennt man von anderen Konsolen nicht. Bislang …

Playstation 2 billiger?
Sony will angeblich den Preis für die Playstation 2 vom 1. Juni an auf 799 Mark senken – eine Speicherkarte (Memory Card) inklusive.

Sonderangebot: PS 2 mit GT 3
Zum Verkaufsstart des lange erwarteten Rennspiels „Gran Turismo 3“ bietet Sony voraussichtlich ab Ende Juli ein vergünstigtes Kombipack an: Spiel und Playstation 2 zusammen für 869 Mark.

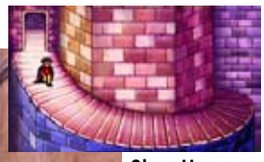
Festplatten für Playstation 2
Die Festplatte zum Aufrüsten der Playstation 2 wird aller Voraussicht nach zum Jahresende in drei verschiedenen Versionen erscheinen – mit 20, 40 und 60 Gigabyte Fassungsvermögen. Die Preise sind noch nicht bekannt.

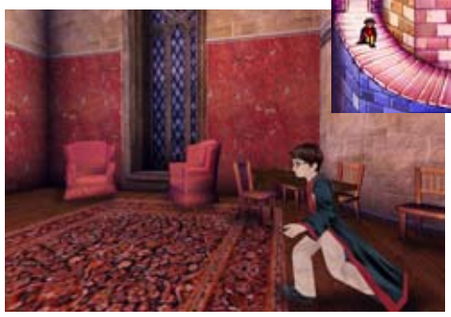
Bruce Lee für Xbox
Microsoft hat sich exklusiv für Xbox-Spiele die Lizenz des Kung-Fu-Großmeisters Bruce Lee gesichert. Der erste Titel, „Bruce Lee – Rise of the Dragon“[9], soll schon kurz nach dem Verkaufsstart der neuen Konsole erscheinen.

A.I. auf Xbox
Das Spiel zum neuen Film von Steven Spielberg, „A.I.“, soll ausschließlich für die Microsoft Xbox realisiert werden. Der berühmte Filmregisseur ist von der Leistungsfähigkeit der Konsole begeistert, wie er kürzlich in einem Interview sagte.

[1]sprich: „Dedd or Alei“ [2]sprich: „Mettel Gihr Soulidd“ [3]sprich: „Manks Oddissi“ [4]sprich: „Luidschis Männchen“ [5]sprich: „Rohg Skwodrn Rohg Lihder“ [6]sprich: „Mäx Pähn“ [7]sprich: „Weipaut Fjubschen“ [8]sprich: „Hahf Leif Buh Schiffd“ [9]sprich: „Bruhß Lih – Reis off se Drägen“

Harry Potter und der Stein der Weisen





Oben: Harrys Rolle auf dem GB Advance.

Links: Harrys PC-Abenteuer in den Hogwart-Hallen.

Abenteuerspiel für PC, Playstation, Gameboy Color und Gameboy Advance| Harry-Potter-Fans, aufgepasst! Im Herbst kommt der Zauberlehrling zum Selbersteuern in die Läden. Spieleherstellers Electronic Arts hat sich die Lizenz an der ungeheuer beliebten Romanreihe „Harry Potter" von J.K. Rowling gesichert.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Titelhelden Harry, der seine magischen Fähigkeiten entdeckt und die aus dem Bestseller bekannten Hallen Hogwarts nebst umliegenden Gebieten erforscht. Geheimgänge finden, Zaubersprüche erlernen und anwenden – das alles gehört zu Ihren Aufgaben. Sind Rätsel zu lösen, dann geht das meist sehr einfach. Zum Beispiel müssen Sie – wer hätte das gedacht – Schlüssel finden, um damit Türen zu öffnen. Natürlich treffen Sie auch auf bekannte Figuren, wie Magie, Hermine Granger und den kopflosen Nick.

Die Version für Gameboy Color hat ihren ganz eigenen Charakter. Sie ist kein Abenteuer-, sondern ein Rollenspiel. Also: kämpfen, siegen und fleißig Erfahrungspunkte sammeln.



Mit Mumm gegen vier Vermummte – kein Problem für James Bond.

James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer

Actionspiel für Playstation 2 | Tolle Optik und komplett neue Story: Mit James Bond sollen Spieler zum Jahresende mitreißende Action erleben. Im Spiel dürfen Sie mit typischen 007-Objekten, etwa der Agentenuhr, umgehen oder Ihre Fahrkünste unter Beweis stellen. Mit dem Ziel, Malprave, den Chef einer Terrororganisation, dingfest zu machen. Und ein Betthupferl gibt's auch noch: Als Bond-Darsteller dürfen Sie natürlich eine schöne Frau verführen.

Tony Hawk's[1] 2

Sportspiel für Gameboy Advance | Stolze sieben Millionen Spiele aus der Tony-Hawk-Serie wurden bisher weltweit verkauft. Klar, dass eine Version für den neuen Gameboy Pflicht ist. Pünktlich zum Start des GBA am 22. Juni dürfen Fans der Skateboard-Spiele auf Rollbrettern Runden drehen und waghalsige Kunststücke vollführen. Auf der Messe beeindruckte das Spiel mit detaillierten Spielumgebungen und durchdachter Steuerung.



Haushoher Vorsprung: Kunststücke auf dem Skateboard.

Virtua Fighter[2] 4



Vater sein dagegen sehr … Lau tritt gegen seine Tochter Pai an.

Prügelspiel für Playstation 2 | Atemberaubende Umgebungen und lebensnah wirkende Kämpfer prügeln sich Anfang 2002 auf der Playstation 2. Besonders eindrucksvoll wirken die überaus detailreichen Gesichtspartien der Duellanten. Über die Anzahl der Figuren und Arenen hüllte sich Hersteller Sega auf der Messe noch in Schweigen. Fest steht nur, dass sich zu den bekannten Kämpfern aus den Vorgängerversionen der buddhistische Mönch Lei-Fei und eine Kämpferin mit dem klangvollen Namen Vanessa Louis gesellen. Noch in diesem Jahr kommt die Automatenversion in die Spielhallen. Eine kräftig erweiterte Fassung gibt's später für Sonys aktuelle Konsole.



Neverwinter Nights[3]

Rollenspiel für PC | Über Neverwinter ist eine tödliche Seuche hereingebrochen. Was tun? Ganz einfach: Sie spielen die Rolle einer von sieben Figuren, etwa den Zauberer, den Druiden oder den Kämpfer. Dann machen Sie sich in mehr als 24 ebenso riesigen wie sehenswerten Umgebungen auf die Suche nach der Ursache der Krankheit, um schließlich ein Heilmittel zu finden. In der Fantasiewelt treffen Sie typische Rollenspiel-Figuren, also Gnome, Elfen, Zauberer und Orks. Wer im Internet spielt, darf gegen bis zu 63 weitere Spieler antreten. Erscheinungstermin: Dezember 2001.



Unter dem Grauschleier treibt eine Seuche ihr Unwesen.

Baldur's Gate Dark Alliance[4]



Spuren im Schnee: „Baldur's Gate".

Rollenspiel für Playstation 2 | Ein Fest der Farben und Effekte war Baldur's Gate auf der Messe: atemberaubende Monster und beängstigend echt wirkende Wassereffekte in dunklen Höhlen und verschneiten Bergwelten. Dort sollen Sie ab Herbst 2001 Ihre verschollene Schwester suchen. Baldur's-Gate-Fans sei verraten: Die neue Folge wird so actionlastig wie „Diablo 2".

Mafia

Actionspiel für PC | Ab in die 30er-Jahre: Ursprünglich war Thommy Taxifahrer, doch seit er der Mafia angehört, erledigt er im Maßanzug illegale Aufträge. Ab Herbst dürfen Sie selbst Hand an den Baseballschläger legen, um Autos kurz und klein zu schlagen, Banken auszurauben, Tresore zu knacken und gegen Bares zu morden. Oder Sie fahren in einem von 50 typischen US-Autos aus dieser Zeit, etwa von Ford, Chevrolet oder Chrysler, wilde Straßenrennen. Lust auf Entspannung? Dann leihen Sie sich den „Dienstwagen" doch ruhig mal für eine Spritztour in die Berge aus.



Zeitvergleich: So waren die 30er.



„Tomb-Raider"-Erfinder Tobi Gard persönlich zeigte der Redaktions-Delegation „Galleon".

Galleon

Action-Abenteuer für PC, Xbox, Gamecube | Der „Tomb-Raider"-Erfinder Tobi Gard hat ein neues Spiel in der Mache. Pünktlich zum Verkaufsstart der Xbox in Deutschland (Anfang 2002) will er Spieler in der Rolle von Rhama Sabier auf Entdeckungsreise durch eine bunte Piratenwelt schicken. Dort machen Sie sich auf die Suche nach einem geheimnisvollen Gegenstand. Ganz nebenbei verlieben Sie sich dann noch unsterbliche in das wunderschöne Mädchen Faith. Auf der Messe präsentierte Gard die eindrucksvollen Bewegungsmöglichkeiten der Heldenfigur. Wenn das Spiel inhaltlich auch nur annähernd genauso gut gerät, lohnt sich das Warten.

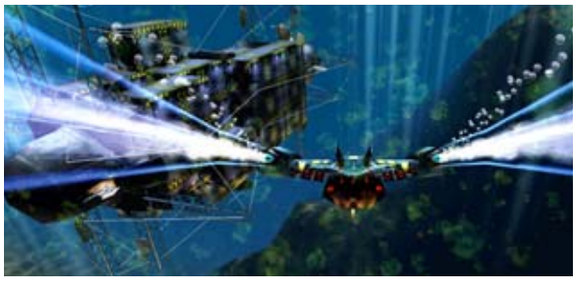


Stellen Sie sich dieses Bild mal bewegt vor. So richtig bewegt.

1sprich: „Toni Hoiks" 2sprich: „Wörtjua Feiter" 3sprich: „Newwerwinter Nets" 4sprich: „Baldurs Gäit Dark Ällejenz"

Aquanox

Actionspiel für Xbox | Der Tiefsee-Leckerbissen „Aquanox“ spielt im Jahr 2666. Ein militärisches Experiment läuft schief – und schon müssen Sie als Söldner „Dead Eye“ Flint die unter Wasser lebenden letzten Vertreter der Menschheit vor archaischen Kreaturen retten. Erstmals konnte man am Messestand von Fishtank Interactive probespielen. Herausragende Licht- und Unterwassereffekte sowie eine durchdachte Steuerung machen das Spiel schon jetzt zu einer Perle. Verschiedene U-Boot-Typen und Waffensysteme, wie Kanonen, Minen, Torpedos, sorgen für jede Menge Abwechslung. Der ungefähre Verkaufspreis ließ sich jedoch selbst mit dem besten Köder noch nicht angeln.



Volldampf voraus: Retten Sie mit Ihrem U-Boot die Menschheit vor dem Untergang, aber gehen Sie nicht selber dabei baden.

Empire Earth[9]

Strategiespiel für PC | In „Empire Earth“ haben Sie alle Zeit der Welt, genauer gesagt: 500 000 Jahre. Über diesen Zeitraum müssen Sie Ihre Zivilisation durch zwölf Epochen bis in die ferne Zukunft zur besten auf der Erde machen. Stadtbau, Entwicklung und Forschung sind nur kleine Ausschnitte aus der Fülle von Möglichkeiten in diesem Strategiespiel.

Eine gut ausgebaute Armee darf natürlich auch nicht fehlen. Tages- und Jahreszeiten wirken sich auf das Befinden der Einheiten und den Ausgang der Schlachten aus. Kampfverbände können aus- und aufgerüstet werden. Friedfertige Naturen greifen auf die umfangreichen diplomatischen Möglichkeiten zurück. Beim Spielen auf der Messe begeisterte die hervorragende Lupenfunktion, mit der man alle Einheiten aus nächster Nähe betrachten kann. Auch die grafischen Effekte können sich sehen lassen. So breitet sich beim Abwurf einer Atombombe der typische Pilz Format füllend aus. Mündungsfeuer blitzen auf, Rauchschwaden vernebeln die Sicht.

Ab Sommer können Sie anderen Völkern zeigen, wer der Mächtigste ist. Der Preis der Macht ist allerdings noch nicht bekannt.

Lords of Destruction[10]

Ergänzungsspiel zu „Diablo 2“ für PC | Auf der Messe konnte man die Vorversion des Zusatzprogramms „Lords of Destruction“ für das erfolgreiche Action-Rollenspiel „Diablo 2“ begutachten. Zwei neue Charaktere, Diebin und Druide, sollen dem verbliebenen Oberfiesling Baal im wilden Hochland einheizen. Beide Figuren haben spezielle Fähigkeiten, die sich im Verlauf des Spiels weiter ausbilden lassen. Neue Waffen, Rüstungen und Objekte warten auf Entdeckung.

Nachteil: Sie müssen erst alle alten Acts durchspielen. Wichtigste Neuerung ist die höhere Bildauflösung. Noch dieses Jahr können Sie sich Baal stellen. Ob die CD-ROM teuflisch preiswert wird, konnte noch niemand sagen.



Mit einem gut ausgebildeten Druiden ist nicht zu spaßen.



Lenkvermögen: Mit diesem Apparat für Playstation haben Sie Zweirad-Spiele voll im Griff.



Knopfarbeit: Dieser Prototyp einer Tastatur sieht wirr aus, erleichtert das Spielen aber erheblich.

Neue Steuergeräte

Thrustmaster stellte zwei neue Eingabegeräte vor. Speziell für Motorrad- oder Fahrradspiele hat die Firma den Lenker „Freestyler Bike“[5] zum Anschluss an die Playstation entwickelt. Per Knopfdruck lassen sich unterschiedliche Fahreigenschaften einstellen. Actionspiele für den PC sollen mit dem „Homab Tacticalboard“[6] einfacher von der Hand gehen. Die Tastatur hat 42 Knöpfe, von denen20 in unmittelbarer Fingerreichweite liegen. Bei Doppelbelegung der Tasten haben Sie 84 Befehle direkt im Griff. Die Tastatur lässt sich an alle Handgrößen anpassen. Beide Geräte sollen ab September 2001 erhältlich sein. Preise sind noch geheime Kommandosache.

Age of Mythology[7]

Strategiespiel für PC | „Age of Mythology“ von Microsoft lehnt sich stark an „Age of Empires 2“ an: Sie führen eins von neun Völkern durch mehrere Entwicklungszeitalter. Ist Ihre Armee zu schwach, können Sie die Götter um Unterstützung anflehen. Die haben natürlich auch ein paar Wünsche, die man ihnen tunlichst erfüllen sollte. Liebevoll gestaltete Landschaften machen Lust auf die endgültige Version. Möge der Zorn der Götter die Entwickler treffen, sollten sie den Erscheinungstermin Frühjahr 2002 nicht einhalten.



Wie heutzutage im Nato-Manöver: Rot gegen Blau.

Industriegigant 2

Aufbauspiel für PC | Ihr Job als „Industriegigant 2“ ist, natürlich, der Aufbau einer florierenden Produktion. Neuheiten: Es gibt noch mehr Rohstoffe, Industriezweige und Produkte. Einige Güter benötigen nun sogar Produktionszeit. Und mit den Computergegnern dürfen Sie Wirtschaftsbündnisse schließen. 50 Vehikel, von der Kutsche bis zum Schiff, transportieren Ihre Erzeugnisse. Die Grafik wurde verbessert, die Bedienung vereinfacht. Gegen Ende 2001 geht's los, der Kostenfaktor ist noch nicht bekannt.



Fabrik-Arbeit: tolle Architektur.

Civilisation[11] 3

Aufbauspiel für PC | So ist das nun mal mit Zivilisationen – sie entwickeln sich immer weiter. Deshalb erscheint 2002 eine neue Folge einer erfolgreichen Spiele-Reihe: „Civilization 3“. Einigen Redakteuren wurden erste Einblicke gewährt. Und darum geht's: Entwickeln Sie Ihr Volk zur mächtigsten Zivilisation. Mit Diplomatie und Handel oder durch militärische Stärke. Die Bedienung wird vereinfacht, das Rohstoffsystem kräftig ausgebaut. So benötigen manche Einheiten jetzt spezielle Ressourcen.



Echt zivilisiert gezeichnet, oder?

Unreal[8] 2

Actionspiel für PC | „Unreal 2“ aus dem Hause Infogrames spielt in ferner Zukunft. In einem bis dato ruhigen Raumsektor bricht plötzlich ein Krieg aus – und Sie sind die einzige Hoffnung der hilflosen Kolonisten. In einer 3D-Umgebung müssen Sie gegen sechs verschiedene Rassen kämpfen. Handverlesene Messebesucher durften erste fertige Abschnitte des Spiels sehen. Tolle grafische Effekte, fein gezeichnete Figuren und ausgeklügelte Spielstufen – aber: Warten ist angesagt. Im ersten Quartal 2002 soll das Spiel im Laden stehen, der Preis steht allerdings noch in den Sternen.



Manche mögen's heiß: Argumentation per Flammenwerfer.

Trickkiste

ATI Technologies hat eine neue Technik für künftige Grafikkarten präsentiert: „Truform“. Mittels spezieller mathematischer Tricks wandelt der Grafikprozessor grob gezeichnete Objekte in sehr fein dargestellte um, sie werden quasi „hochgerechnet“. Vorteile: Das soll mit allen Spielen, auch mit alten, unter Direct-X 8 funktionieren. Figuren und Gesichter wirken lebensnäher, und in Netzwerkspielen müssen nur die wenigen Daten der groben Ansicht übertragen werden. Ausstattung der Karten, Zeitpunkt der Markteinführung und Preise wurden noch nicht detailliert dargestellt.

5sprich: „Frihßteiler Beik“ 6sprich: „Hohmab Tacktickelbohrd“ 7sprich: „Äätsch off Mussolletschi“ 8sprich: „Anri-ei“ 9sprich: „Emmpeier Örß“ 10sprich: „Lords off Dihßtrackschen“ 11sprich: „Ssiwwileisätschen“

Zubehör für Gameboy Advance[1]



Ab 22. Juni endlich zu haben: der neue „Gameboy Advance“ von Nintendo.

Schöner, schärfer, bunter – am 22. Juni ist es soweit: Der „Gameboy Advance (GBA)“ startet in Deutschland.

Die erste Lieferung umfasst 500 000 Geräte. Vier Gehäusefarben stehen zur Wahl: Weiß, Lila sowie transparent in Blau oder Rot. Von Anfang an gibt's auch interessante Spiele im Handel, wie „F-Zero“[2], „Tony Hawk's Pro Skater[3] 2“, „Castlevania“[4] und „Rayman Advance“[5] (teilweise schon in diesem Heft getestet, ab Seite 80).

Der empfohlene Verkaufspreis für Nintendos neuestes Produkt liegt bei 249 Mark. COMPUTERBILD-SPIELE hörte sich ein wenig nach günstigeren Einführungsangeboten um. Nun, Schleuderpreise gibt's natürlich nicht, aber die Firma Medienexpress in Elsdorf (Tel. 02274/700366) bietet das kleine, handliche Spielgerät zum Preis von 240 Mark an. Mit dem Gameboy Advance kommt natürlich auch eine Menge Zubehör auf den deutschen Markt. Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion hat das Drum und Dran auf dieser Seite zusammengetragen.

Interact Powershield Advance[6]

Klappe auf, Licht an

Kratzer auf dem Bildschirm sind ausgeschlossen, wenn diese Kunststoffklappe den GBA schützt. Doch „Powershield“ bringt – aufgeklappt – außerdem Licht ins Dunkel. Die Lampe wird direkt vom Gameboy Advance mit Energie versorgt. Pünktlich am 22. Juni soll die beleuchtete Klappe für 30 Mark in den Läden sein.

Infos bei: Interact GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805/125133 19 Seite 188



Aufgehellt: „Gameboy Advance“ im Rampenlicht.

Interact Sports Hard Case Advance[8]

Harte Schale

Wer gepolsterten Taschen nicht traut, kann seinen GBA auch in einem Hartschalenkoffer unterbringen. Der bietet nicht nur absolut sicheren Schutz, sondern auch viel Platz für Zubehör. Vier Spiele, Batterien und Linkkabel haben hier ihren festen Platz. Inklusive Tragegurt geht der orangefarbene Koffer für 40 Mark über den Ladentisch. Der Verkaufsstart ist für Mitte Juli angesetzt.

Infos bei: Interact GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, 01805/125133 19 Seite 188



Orangen-Schale: der geräumige Transportkoffer für den „Gameboy Advance“ nebst Spielen und Zubehör.



Der heiße Hai: Gameboy-Lampe.

Interact Speed Link Sharklight Advance[9]

Hai-Light

Sieht cool aus und sorgt für Licht: die Aufsteckklampe in Haiform. Die Leuchte in Schwarz/Silber passt zu allen Gameboy-Farben. Sie sitzt auf einer biegsamen Halterung, lässt sich also nach Belieben verstellen, und hat eine eigene Stromversorgung mit zwei Akkus. Die sind im Preis von 30 Mark mit drin. Im Handel ab Mitte Juli.

Infos bei: Interact GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805/125133 19 Seite 188

Mad Catz Travel Pack Professional Edition und Starter Kit[7]

Alles drin, alles dran

Wer alle Zubehörteile für den Gameboy Advance braucht, sollte sich ein Komplettpaket zulegen. So entfällt das müßige Zusammensuchen, und billiger wird's außerdem. Ins „Travel Pack“ hat der Hersteller Mad Catz wirklich alles gepackt. Für 120 Mark gibt's: Tasche, Kopfhörer, Schutzbezug und Schutzbügel. Eine Lichtlupe vergrößert bei Bedarf das Bild und erlaubt das Spielen bei Dunkelheit. Mit dem Linkkabel lassen sich vier Gameboys verbinden. Ein Akkupack macht Schluss mit Wegwerf-Batterien, und ein Autoadapter sorgt für Stromzufuhr unterwegs: einfach in den Zigarettenanzünder stecken, und der GBA läuft. Für 70 Mark gibt es das abgespeckte „Starter Kit“ mit Lichtlupe, Autoadapter, Akkupack und Linkkabel. Erhältlich sind beide Pakete ab Anfang Juni.

Infos bei: NBG Verlags GmbH, Brunnfeld 2-4, 93133 Burglengenfeld, Tel. 09471/80920 17 Seite 188



Paket-Dienst: alles, was ein „Gameboy Advance“ so braucht.

Brooklyn Gameboy Advance Wallet[10]

Hosen-Tasche

Der GBA braucht natürlich ein sicheres Transport-Futteral. In der wattierten Brooklyn-Designer-Tasche ist das gute Stück rundum geschützt. Eingelassene Fächer bieten Platz für vier GBA-Spiele. Und damit das Gerät immer griffbereit ist, hat die Tasche einen Karabinerhaken: einfach an den Gürtel damit, und der GBA macht jeden Weg mit. Für 20 Mark ist die Tasche ab Anfang Juni in großen Kaufhäusern zu haben.

Infos bei: Vidis Electronic Vertriebs GmbH, Borsteler Chaussee 85 – 99, 22453 Hamburg, Tel. 040/5148400 19 Seite 188



Gürtel-Zier: Gameboy-Tragetasche.

1spricht: „Gäimbeu Äddwahnz“ 2spricht: „Effi-Siro“ 3spricht: „Toni Hohks Pro Skäiter“ 4spricht: „Kahßelwäiniar“ 5spricht: „Räimän Äddwahnz“ 6spricht: „Interäckt Pauenschield Äddwahnz“ 7spricht: „Mäd Kätz Träwwel Päck Profeschenel tidschen“ 8spricht: „Interäckt Sports Hard Käiß Äddwahnz“ 9spricht: „Interäckt Sspihd Link Scharklait Äddwahnz“ 10spricht: „Bruhklinn Gäimbeu Äddwahnz Wollet“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Blaulicht-Action

Raubüberfälle, Schusswechsel, wilde Straßenrennen – in der amerikanischen Fernsehsendung „The World's Scariest Police Chases“[1] („Die aufregendsten Polizei-Verfolgungsjagden der Welt“) werden Zuschauer Zeugen spannender Einsätze. Jetzt wird am gleichnamigen Playstation-Spiel gearbeitet. Der Spieler verfolgt Kriminelle, bringt Drogenschmuggler und Terroristen zur Strecke. Erscheinungstermin und Preis sind noch nicht bekannt.
Infos bei: Activision GmbH, Tel. 089/96118850 [8]

Ring frei

Die weltberühmten Fantasy-Romane „Herr der Ringe“ und „Der kleine Hobbit“ von J.R.R. Tolkien geben bald den Stoff für PC-Spiele ab. Vivendi Universal sicherte sich für acht Jahre alle zur Spielumsetzung benötigten Rechte an den Romanen. Anfang 2002 soll mit dem Action-Abenteuer „The Fellowship of the Ring“[2] der erste Teil der PC-Spiel-Reihe erscheinen. Der Spiele-Hersteller Electronic Arts griff ebenfalls zu, will Spiele zur kommenden Kinofilm-Trilogie produzieren. Der erste Film wird im Dezember in deutschen Kinos anlaufen. 16 S. 188

Neustart für Spielemesse

Was auf der Heim-PC-Messe „CeBIT Home“ in Hannover begann, sollte in Leipzig als reine Spiele-Schau „Game On“ weiter gehen. Jetzt bekam das Kind einen neuen Namen: „GC“ (Game Convention)[3]. Vom 29. 8. bis zum 1. 9. 2002 wird die GC in Leipzig über Neues aus der Spielewelt informieren.

PC PLAYER hat ausgespielt

Der Future-Verlag in München hat dicht gemacht, und mit ihm die Spielezeitschriften **PC PLAYER** sowie **PSM 2**. Beide Magazine werden im Juni zum letzten Mal erscheinen. Dass der Verlag Schlagseite bekam, war bereits im Februar zu bemerken, als sich Future von der Zeitschrift **KIDS GAMES** und dem Internet-Angebot „Powerplay.de“ trennte.



Das passiert, wenn Männer sich verkleiden …

Batman: Vengeance[4]

Superheld gegen Unterwelt

Abenteuerspiel für Playstation 2 und Gameboy Advance | Superhelden altern nicht: Die Zeichentrickserie „The New Batman“ aus der Filmschmiede Warner Brothers wurde jüngst mit dem „Emmy Award“ ausgezeichnet. Und Fans des legendären Comic-Rächers wird es freuen, dass sie seine Abenteuer in Gotham City bald auch mit Playstation und Gameboy Advance nachspielen dürfen. Und sollten, denn Batmans finstere Heimatstadt ist ein Sumpf der Kriminalität. Als Übermensch im Dienste des Guten jagen Sie durch 22 Spielstufen schwere Jungs, darunter bekannte „Größen“ der Unterwelt, wie Poison Ivy, Mr. Freeze und Harley Quinn. Der Fortbewegung dienen das pechschwarze Bat-Mobil oder zirkusreife Akrobatik per Wurfhaken und Kletterpartie – Abstürze von den höchsten Dächern inklusive – mit gepanzertem Umhang und daher ohne Folgen.

Angekündigt für
September 2001
Preis laut Hersteller: 120 Mark (Playstation 2), noch unbekannt (Gameboy Advance)
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/338000 13 S. 188

„Diablo-2“-Spieler Spionageopfer?

Viel Aufregung um „Diablo 2“: Hersteller Blizzard lässt sich von jedem Spieler per Vertrag dazu autorisieren, Daten von dessen PC auszulesen. Spionageverdacht war die logische Folge. Jetzt gab die Firma Blizzard auf ihrer Internet-Seite eine Erklärung zu den Gerüchten ab: Außer CD-Key, Benutzernamen und Passwort würden keinerlei Daten aufgezeichnet. Blizzard versichert ferner, keine Daten an Dritte weiterzugeben. Die Klausel im Vertrag diene lediglich dazu, das „Battle.net“, den Internet-Treffpunkt für Diablo-Spieler, vor Hacker-Angriffen zu schützen. Im Mai hatte die Hackergruppe „The Bandit's Software Group“ drei **Server** S. 186 von Blizzard einen Tag lang lahm gelegt. Auf die Verkäufe von Diablo 2 hat die neue Vertragsklausel offenbar keine Auswirkungen. Der Verband für Unterhaltungssoftware Deutschland zeichnete das Spiel kürzlich für 400 000 verkaufte Einheiten mit Doppelplatin aus.



Zündstoff: Sind die Diablo-Helden Stoßtrupp für Computer-Spionage?

Infos bei: Vivendi Universal Interactive GmbH, Paul-Ehrlich-Str. 1, 63225 Langen, Tel. 06103/994040 15 S. 188

Pearl Harbor – Strike at Dawn[5]

Allein gegen Japan

Action-Abenteuer für PC | Am 7. Juni startet „Pearl Harbor“ in den deutschen Kinos. Der Film basiert auf einem der nachhaltigsten Ereignisse des Zweiten Weltkriegs: 1941 fliegen japanische Jagdbomber ihren Überraschungsangriff auf den amerikanischen Militärstützpunkt Pearl Harbor auf Hawaii.



Gelbe Gefahr: japanischer Bomber.

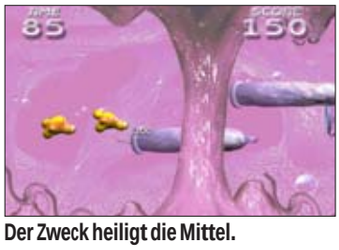
Fast gleichzeitig mit dem Kinostart gibt es das Spiel zum Film. Als Kampfpilot der U.S. Air Force sollen Sie den Krieg zu Gunsten Amerikas entscheiden. In Abfangeinsätzen, Luftkämpfen, Angriffen auf feindliche Seeziele und mit neun Flugzeugtypen. Einsätze und Schauplätze sollen den Original-Szenarien entsprechen.

Angekündigt für
Mitte Juni 2001
Preis laut Hersteller: 70 Mark
Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 089/85795181 12 S. 188

Catch the Sperm[6]

Spiel gegen Aids

Actionspiel für PC | Die „Moorhuhn“-Macher haben erneut zugeschlagen. Wieder mit einem kostenlosen Spiel, aber diesmal auch mit Anspruch: Entwickelt wurde „Catch the Sperm“ in Zusammenarbeit mit der Schweizer Aids-Hilfe und dem Schweizer Bundesamt für Gesundheit. Der Spieler muss mit einer Kondomkanone Spermien und Aids-Viren ein „Verhüterli“ überstülpen. Ein einziger Virus ohne Kondom beendet das Spiel sofort – und das aus gutem Grund: „Das Spiel sagt: Du hast nur ein Leben!“, erklärt Mark Bächer, Sprecher der Aids-Hilfe Schweiz. Wer sich den Spaß mit ernstem Hintergrund anschauen möchte, kann sich das Programm unter folgender Adresse aus dem Internet überspielen: 11 S. 188



Der Zweck heiligt die Mittel.

Bereits im Internet erhältlich
Preis laut Hersteller: kostenlos
Infos bei: Phenomedia AG, Lohrheidestr. 1, 44866 Bochum, Tel. 02327/9970

Dragonfarm[7]

Drachen machen

Aufbauspiel für PC | Was Pokémon für Kinder ist, soll „Dragonfarm“ für Erwachsene werden. Toller Job: Drachenzüchter in der Fantasy-Welt Alterica. Wiesen, Wälder, Wüsten und Sümpfe sind von sechs Drachenarten bevölkert. Der Spieler entscheidet, welche Viecher sich paaren sollen, hegt und pflegt den Nachwuchs. Sobald Ihr Zögling heranwächst, muss er sich im Kampf gegen andere Urviecher bewähren, die der Computer steuert. Zu langweilig? Dann lassen Sie Ihren Hausdrachen per **Netzwerk** S. 186 oder Internet gegen die Züchtungen anderer Spieler kämpfen.



Bald können Sie selbst gezüchtete Drachen steigen lassen.

Angekündigt für
das 4. Quartal 2001
Preis laut Hersteller:
noch unbekannt
Infos bei: Blackstar Interactive GmbH, Niedesheimer Str. 13, 67547 Worms, Tel. 06241/934940 14 S. 188

[1] sprich: „Se World's skäri-est Polih&Tschäißes“ [2] sprich: „Se Felloschipp off se Ring“ [3] sprich: „Dschi Ssi (Gäim Konnwennschen)“ [4] sprich: „Bätmän: Wenschens“ [5] sprich: „Pörl Harber – Sstreik at Dohn“ [6] sprich: „Kättsch se Spörm“ [7] sprich: „Drägenfarm“

[8] kein jugendfreies Internetangebot

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kurz vorgestellt

Wo steckt Pikachu?

Eine Strippe zur Verbindung zweier Gameboys miteinander ist nichts wirklich Neues. Doch das Mitsui Pikachu Link Kabel ist nicht unwitzig: An den beiden Steckern der Leitung befinden sich Pikachu-Figuren. Für 29 Mark ist der Pokémon-Draht ab sofort im Handel.

Infos bei: Mitsui & Co. Deutschland GmbH, Stadthausbrücke 5, 20355 Hamburg, Tel. 040/376860

3 Seite 186

Doppelter Einsatz



Andockmanöver: Steuerknüppel mit Spieletastatur.

Das Gerät „SP550USB" von der Firma Saitek vereint Spieletastatur (Gamepad) und Steuerknüppel (Joystick). Letzterer hat acht Bedientasten, einen **Mini-Steuerknüppel** S. 186 und einen Geschwindigkeits-/Schubregler. Die abnehmbare Spieletastatur hat sechs Tasten und ein Steuerkreuz. Um mit dem Kombigerät spielen zu können, brauchen Sie einen Computer mit **USB-Anschluss** S. 186 und **Betriebssystem** S. 186 Windows 98. Der Hersteller empfiehlt sein Produkt besonders für Sportspiele und Flugsimulationen. Für 80 Mark ist das SP 550 USB ab sofort zu haben. 4 Seite 188

Auf Tauchstation

Wenn die Eltern regungslos am Strand brutzeln, können die lieben Kleinen ihre Langeweile mit dem Gameboy im Wasser abkühlen. Vorausgesetzt, das kleine Spielzeug steckt in der transparenten Schutzhülle „Speed Link Dive Bag"[1] von Interact. Der Hersteller verspricht, dass alle Tasten durch das weiche Futteral erreicht und gedrückt werden können. Für 10 Mark sind ab sofort Wasserspiele möglich.

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805/125133

5 Seite 188

1 sprich: „SpihdLink Deif Bäg", 2 sprich: „DschiTiForß", 3 sprich: „Gäimßörraund", 4 sprich: „Süntesaiser"



Noch einmal mit Gefühl: PS-2-Lenkrad „GT Force" mit Rütteleffekt.

Logitech GT Force[2]

Fahrbahnkontakt

Das neue Lenkrad „Logitech GT Force" zum Anschluss an die Spielekonsole „Sony Playstation 2" hat vier Bedientasten, Schaltwippen zum Wechseln der Gänge sowie Gas- und Bremspedal. Der eingebaute **Rütteleffekt** S. 186 soll realistisches Fahrgefühl beim Autorennen am Fernseher vermitteln. Laut Hersteller wird das Lenkrad voraussichtlich mit dem Rennspiel „Gran Turismo 3" ausgeliefert. Wann und zu welchem Preis, war bei bei Redaktionsschluss noch nicht bekannt.

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering, Tel. 069/92032166 6 Seite 188

Guillemot Gamesurround[3] Fortissimo 2

Spielen à la Karte

Die neue **Soundkarte** S. 186 „Gamesurround Fortissimo 2" hat optische **Digital-Ein- und -Ausgänge** S. 186, Anschlüsse für vier Lautsprecher und ein Mikrofon, dazu eine Buchse zur Kontaktaufnahme mit Lenkrad, Spieletastatur oder Steuerknüppel. Im Lieferumfang ist das Programm „Yamaha Soft Synthesizer[4]" zum Bearbeiten von Musik. Den Verkaufspreis für die neue Soundkarte veranschlagt Guillemot mit 139 Mark. Im Handel ist sie ab sofort.



Ton ab: Soundkarte „Fortissimo 2".

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen am Sand, Tel. 0211/338000 8 Seite 188

Ullman Maus

Schwedische Lösung

Sehr langes Spielen oder Arbeiten mit der Computermaus verursacht oft Schmerzen im Oberarm sowie in Schulter- und Rückenmuskulatur. Nun hat der schwedische Arzt Johan Ullman einen Maus-Ersatz entwickelt, der nur noch Finger- und Handmuskeln beanspruchen soll. Nicht das ganze Gerät wird hin- und hergeschoben, sondern nur noch ein kleiner Steuerstift in die gewünschte Richtung bewegt.

Wann die „Ullman Maus" auf den Markt kommt, ist noch ebenso wenig bekannt wie eine Preisvorstellung.

Infos bei: Ullman Human Design Group, Johannebergsgatan 31, S-41255 Göteborg, Schweden, Tel. 0046-31/7082616 7 Seite 188



Hallo, Stift: spielen ohne Krampf mit der „Ullman Maus".

Videologic Vivid XS

Geschwindigkeit ist keine Hetzerei

Nach der Firma Hercules bringt nun auch Mitbewerber Videologic eine **Grafikkarte** S. 186 mit dem **Grafikprozessor** S. 186 „Kyro 2" von ST Microelectronics auf den Markt. Die „Vivid XS" hat 32 **Megabyte** S. 186 **Grafikspeicher** S. 186 und einen **S-Video-Ausgang** S. 186. Ein Trick soll für hohe Geschwindigkeit beim Bildaufbau und zugleich beste Bildqualität sorgen: Nicht sichtbare Bildinhalte werden aussortiert, also gar nicht erst berechnet. Der Prozessor arbeitet dabei mit einer **Taktfrequenz** S. 186 von 175 **Megahertz** S. 186. Die maximale **Bildwiederholfrequenz** S. 186 beträgt 120 **Hertz** S. 186, die **Auflösung** S. 186 bis zu 1920 mal 1440 Bildpunkte.



Rechentrick: Grafikkarte „Vivid XS", schnell dank Datenreduktion.

Für 349 Mark gibt's die Vivid XS ab sofort im Handel.

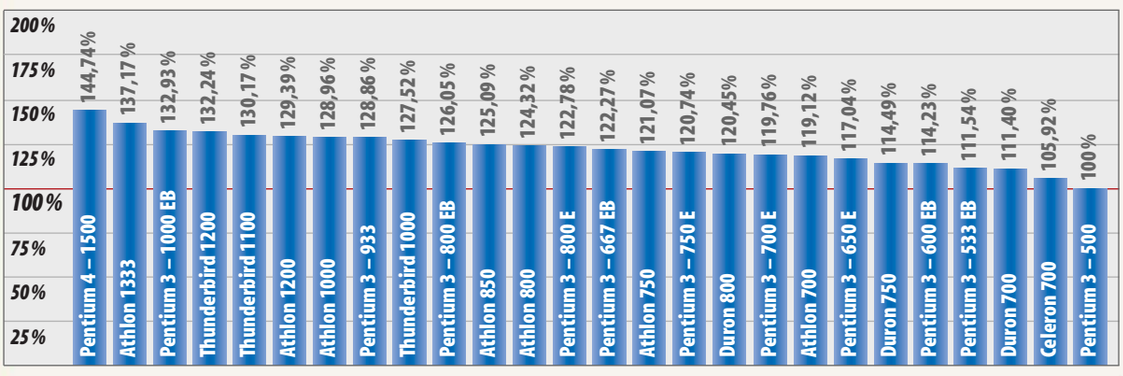
Infos bei: Videologic GmbH, Max-Planck-Str. 25, 63303 Dreieich, Tel. 06103/93470

9 Seite 188

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. 186 **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.**



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Chinesen

Spielen im Internet war Bürgern der Volksrepublik China bisher per Gesetz verboten. Grund: Die Regierung befürchtete eine Gefährdung des kommunistischen Systems. Im April wurde das Verbot offiziell aufgehoben. Die Chinesen freuten sich nicht nur darüber, sondern stürmten dann im Mai geradezu in die Internet-Cafés. Doch geballert wird trotzdem nicht. Erlaubt sind nur Spaß- und Denkspiele. COMPUTERBILD-SPIELE meint: Besser als nichts – weiter so!

Verlierer

Bleem für Dreamcast

Mit großem Tamtam angekündigt wurde „Bleem“[1] für Segas Dreamcast. Mehrere hundert Playstation-Spiele sollten mit diesem Programm auch auf Dreamcast laufen. Was von den großen Versprechungen übrig blieb, ist schon unfreiwillig komisch: Gerade mal ein Titel, „Gran Turismo 2“, lässt sich mithilfe der Zusatz-CD-ROM auf Segas Konsole spielen. In den USA ist Bleem seit dem 1. Mai für umgerechnet rund 14 Mark erhältlich. Dreamcast-Besitzer sind enttäuscht, Sony dagegen wird sich freuen.

IN

- An verregneten Tagen im Urlaub das Internet-Café des Hotels, etwa im Robinson-Club, zum Spielen nutzen – dann ist der Tag nicht verloren
- Spiele-Hersteller, die durch Selbstverschulden beschädigte CD-ROMs auf Kulanz umtauschen – denn zufriedene Kunden kommen wieder
- Mit dem eigenen Drucker Aufkleber mit Spielemotiven herstellen – ein tolles Geburtstagsgeschenk

OUT

- Leute, die Computerspiele verächtlich als Kinderkram abtun – schließlich dürfen auch Erwachsene Spaß haben
- Rauchen beim Spielen am PC – dabei wird der Bildschirm gelb und die Tastatur nicht selten zum Aschenbecher, igitt!
- Aus Rache nach einem Streit heimlich die Spielstände des anderen löschen – diskutieren bringt mehr

1 sprich: „Blihm“ 2 sprich: „Tauer Bägs“

Das neue Blümchen liebt Mario



Jung, talentiert und verspielt: Millane Fernandez (14) aus Hamburg.

14 Jahre jung und schon ein Star: Millane Fernandez ging aus mehr als 1100 Bewerberinnen als Siegerin aus der Aktion „BILD sucht das neue Blümchen“ hervor. Schon einen Tag später stand der brünette Teenager im Studio und nahm seinen ersten Song auf, „Boom Boom“ aus der Feder von Dieter Bohlen. Wenig später dann der erste Auftritt im Rahmenprogramm der deutschen Grand-Prix-Vorentscheidung – das Publikum war begeistert.

In ihrer Freizeit daddelt Millane gern mal eine Runde an PC, Playstation oder Nintendo 64. „Am liebsten spiele ich alles, was mit Mario (Maskottchen der Firma Nintendo, Anm. d. Red.) zu tun hat. Ich mag lustige Spiele, die nicht so aggressiv sind.“ Wenn sie in diese Spiele hineinschlüpfen könnte, würde sie die Rolle von „The Mushroom“ übernehmen – das ist ein kleines, lustiges Kerlchen mit Pilzkopf. Und sie wagt auch einen Blick in die ferne Zukunft: „Dann kann man sich bestimmt, wie im Film ‚Matrix‘, in eine Computerwelt einspeisen.“

Mit den Hühnern zu Bett gehen

„Moorhuhn“-Spieler kennen das: Ein letztes Spiel noch, und dann ist Schluss … und dann noch eins …einmal noch … Aber irgendwann ist jeder Tag zu Ende. Und damit Sie nach dem Ausschalten des Computers Ihr geliebtes Federvieh nicht gar so sehr vermissen, gibt's jetzt Moorhuhn-Bettwäsche. Für 90 Mark können Sie die Bezüge bestellen und mit den Moorhühnern schlafen gehen.
Infos bei: Flat Brothers, Tel. 069/91398193



Mit dem Moorhuhn in die Federn.

Glücksrad-Fee im Lara-Croft-Dress

Hämmer, Zangen, Bohrmaschinen – zum Geschäft der ehemaligen Glücksrad-Fee Maren Gilzer (37) gehören seit neuestem Werkzeuge. Die soll sie nämlich im RTL-Teleshopping-Kanal an den Mann oder an die Frau bringen. Und weil ein Glitzerkleidchen für diesen Auftirtt so ganz und gar ungeeignet ist, wurde die ehemalige Buchstaben-Dreherin in einen sexy Lara-Croft-Dress gesteckt.



Ein echter Hammer: Maren Gilzer (37) zeigt im Teleshopping-Kanal, wie „Mann“ richtig bohrt.

Foto: RTL

Taschenspieler

Ein Riesenspaß: mit mehreren Leuten im Netzwerk spielen. Leider ist dafür meist der Transport des eigenen Computers unumgänglich. Deshalb gibt's nun reißfeste PC-Taschen, die „Tower Bags“[2]. Die mit Schultergurt versehenen Taschen erleichtern den Transport und schützen den PC durch Polsterung vor Beschädigungen. Außerdem lassen sich in den Zusatzfächern jede Menge Kleinkram, wie Maus, CD-ROMs, Kopfhörer, und die Tastatur unterbringen. Die große Ausführung (70 Zentimeter hoch, 50 tief und 24 breit) kostet rund 250 Mark, die kleine (50 Zentimeter hoch) 200 Mark. **Infos bei:** Tourney 4, Tel. 06322/988706 oder im Internet unter: S.188



Beim Spielen bleibt der PC in der Tasche.

Lou Bega: Spielfigur in „Tropico“

Zufälle gibt's … Popstar Lou Bega (26, „Mambo No. 5“) steht auf einer Party neben dem Geschäftsführer von Take 2 Interactive, Hersteller des PC-Spiels „Tropico“ (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2001). Beide warten an der Bar auf Drinks. Weil Take-2-Chef Christoph Hartmann einem Bekannten von Tropico vorschwärmt, kommen Sänger und Spiele-Mann ins Gespräch. Lou Bega erzählt, er habe auf dem Rückflug von Kuba über Tropico gelesen und sei begeistert. Kurz darauf ist das Geschäft perfekt: Lou Bega ist in der Diktatorsimulation als Herrscherfigur wählbar, und einer seiner neuesten Songs – „Club Elitaire“ – taucht im Spiel als Begleitmusik auf.



Lou Bega (26) als Diktator im PC-Spiel Tropico.

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	 Black & White	Aufbauspiel	gut	Electronic Arts	12 Jahren
2	 Wer wird Millionär?	Quiz	gut	Eidos Interactive	3 Jahren
3	 Die Siedler 4	Aufbauspiel	befriedigend	Ubi Soft	12 Jahren
4	Desperados – Wanted Dead or Alive	Strategie	sehr gut	Infogrames	12 Jahren
5	Die Sims	Aufbauspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
6	F1 Racing Championship	Rennspiel	sehr gut	Ubi Soft	3 Jahren
7	Gothic	Rollenspiel	gut	Egmont Interactive	12 Jahren
8	Tropico	Aufbauspiel	gut	Take 2 Interactive	6 Jahren
9	Cossacks – European Wars	Strategie	gut	CDV	12 Jahren
10	America – No Peace beyond the Line	Strategie	gut	Data Becker	12 Jahren
11	Tribes 2	Action	–	Vivendi Universal	12 Jahren
12	Age of Empires 2	Strategie	sehr gut	Microsoft	12 Jahren
13	Sudden Strike	Strategie	gut	CDV	16 Jahren
14	FIFA 2001	Sport	gut	Electronic Arts	3 Jahren
15	Patrizier 2 – Geld und Macht	Simulation	gut	Infogrames	3 Jahren
16	Der Clou 2	Strategie	befriedigend	Jowood Productions	6 Jahren
17	Grand Prix 3	Rennspiel	sehr gut	Microprose	3 Jahren
18	Das Geheimnis der Druiden	Abenteuer	befriedigend	CDV	12 Jahren
19	Star Trek Away Team	Strategie	gut	Activision	12 Jahren
20	Rollercoaster Tycoon	Aufbauspiel	–	Infogrames	6 Jahren
21	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
22	Command & Conquer: Alarmstufe Rot	Strategie	gut	Electronic Arts	16 Jahren
23	Anstoß 3	Sport	gut	Infogrames	3 Jahren
24	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	–	Activision	6 Jahren
25	Clive Barker's Undying	Action	gut	Electronic Arts	16 Jahren
26	Mechwarrior 4	Action	gut	Microsoft	12 Jahren
27	Diablo 2 – Limited Edition	Rollenspiel	–	Vivendi Universal	16 Jahren
28	Nascar Racing 4	Rennspiel	–	Vivendi Universal	3 Jahren
29	Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen	Strategie	gut	Eidos Interactive	12 Jahren
30	Project I.G.I.	Action	gut	Eidos Interactive	16 Jahren

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Wer wird Millionär?	Quiz	–	Eidos Interactive	3 Jahren
2	Final Fantasy 9	Rollenspiel	gut	Square Soft	6 Jahren
3	FIFA 2001	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
4	Driver 2	Rennspiel	gut	Infogrames	6 Jahren
5	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	gut	Activision	6 Jahren
6	BDFL Manager 2001	Simulation	–	Codemasters	3 Jahren
7	International Superstar Soccer Pro Evolution 2	Sport	gut	Konami	3 Jahren
8	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
9	Panzer Front	Strategie	–	Virgin Interactive	12 Jahren
10	Lego Insel 2	Geschicklichkeitsspiel	–	Lego Media	3 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
2	Shadow of Memories	Abenteuer	befriedigend	Konami	12 Jahren
3	Star Wars: Starfighter	Action	gut	Electronic Arts	12 Jahren
4	Zone of the Enders	Action	gut	Konami	16 Jahren
5	Tekken Tag Tournament	Prügelspiel	gut	Sony	16 Jahren
6	FIFA 2001	Sport	–	Electronic Arts	16 Jahren
7	F1 Racing Championship	Rennspiel	–	Ubi Soft	3 Jahren
8	SSX Snowboard Supercross	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
9	Dead or Alive 2	Prügelspiel	–	Sony	16 Jahren
10	Moto GP	Rennspiel	befriedigend	Sony	3 Jahren

NINTENDO 64

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Banjo-Tooie	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
2	The Legend of Zelda – Majora's Mask	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
3	Conker's Bad Fur Day	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	THQ	16 Jahren
4	Pokémon Stadium	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
5	Mario Party 2	Brettspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
6	WWF No Mercy	Sport	–	THQ	16 Jahren
7	Buck Bumble	Action	–	Ubi Soft	6 Jahren
8	Star Wars – Episode 1: Battle for Naboo	Action	gut	THQ	12 Jahren
9	Pokémon Snap	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
10	James Bond – Die Welt ist nicht genug	Action	–	Electronic Arts	16 Jahren

GAMEBOY

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon – Silberne Edition	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Pokémon – Goldene Edition	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
3	Pokémon – Gelbe Edition	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
4	Pokémon – Blaue Edition	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
5	Pokémon – Rote Edition	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
6	Pokémon – Trading Card Game (Color)	Kartenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
7	Pokémon – Pinball (Color)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
8	102 Dalmatiner (Color)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Activision	3 Jahren
9	Super Mario Bros. Deluxe (Color)	Geschicklichkeitsspiel	–	Nintendo	3 Jahren
10	Lego Insel 2 (Color)	Geschicklichkeitsspiel	–	Lego Media	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	Sega GT	Rennspiel	–	Sega	3 Jahren
4	Ferrari 355	Rennspiel	–	Acclaim	3 Jahren
5	Vanishing Point	Rennspiel	befriedigend	Acclaim	3 Jahren
6	Shen Mue	Action-Abenteuer	sehr gut	Sega	12 Jahren
7	Legacy of Kain: Soul Reaver	Action	–	Eidos Interactive	16 Jahren
8	Dead or Alive 2	Prügelspiel	gut	Acclaim	16 Jahren
9	Fighting Force 2	Prügelspiel	–	Eidos Interactive	16 Jahren
10	Starlancer	Action	–	Ubi Soft	12 Jahren

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE FÜR NEUE SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel
ABENTEUERSPIELE		
Alone in the Dark – The new Nightmare	PC DC	20. Juni 2001
Castlevania	GBA	Juni 2001
Cold Blood	PS	4. Juli 2001
Dark Cloud	PS 2	3. Quartal 2001
Dragon Riders	DC	Juni 2001
Extermination	PS 2	Juni 2001
Flucht von Monkey Island	PS 2	Juni 2001
Fur Fighters Plus	PS 2	Juni 2001
Myst 3	PC	3. Quartal 2001
Shadowman 2	PS 2	August 2001
The Powerpuff Girls: Bad Mojo Jojo!	GBC	Juli 2001
The Powerpuff Girls: Paint the Townsville Green	GBC	Juli 2001
ACTIONSPIELE		
7 Blades	PS 2	Juni 2001
Commander Keen	GBC	Juni 2001
Gauntlet Dark Legacy	PS 2	Juni 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
Mafia	PC	3. Quartal 2001
Monster Force	PC PS GBC	Juli 2001
Onimusha Warlords	PS 2	Ende Juni 2001
Portal Runner	PS 2	Juni 2001
Red Faction	PS 2	Mitte Juli 2001
Roswell Conspiracies	PS GBC	Juni 2001
Syphon Filter 2	PS	4. Juli 2001
The Bouncer	PS 2	20. Juni 2001
Tiny Toon Adventures: Busters großer Tag	GBC	Mitte Juni 2001
Tiny Toon Adventures: Dizzy's Candy Quest	GBC	Mitte Juni 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		
Black & White	PS	29. Juni 2001
BRETTSPIELE		
Monopoly Tycoon	PC	Juni 2001
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Ballermann	PC	Juni 2001
Bomberman	GBA	Juli 2001
Freak Out	PS 2	Juni 2001
In einem Land vor unserer Zeit	GBC	Juni 2001
Sheep, Dog 'n' Wolf	PC	Juni 2001
MUSIKSPIELE		
Ministry of Sound Interactive Edition	PS 2	Juli 2001
PRÜGELSPIELE		
Bloody Roar 3	PS 2	Juni 2001

Spiel	Gerät	im Handel
RENNSPIELE		
ATV: Offroad Fury	PS 2	3. Quartal 2001
Batman Gotham Racer	PS	Juni 2001
Excitebike 64	N 64	Juni 2001
Extreme G 3	PS 2	August 2001
Familie Feuerstein: Viva Rock Vegas	PS 2 DC	Anfang Juni 2001
Gran Turismo 3	PS 2	11. Juli 2001
Konami Krazy Racing	GBA	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
Sega GT	PC	Juni 2001
Stunt GP	PS 2	Juni 2001
The Dukes of Hazzard 2	PS 2	Juni 2001
Tokyo Xtreme Racer	PS 2	Juli 2001
Viper Heat	PS 2	Juli 2001
Wacky Races	PS 2	27. Juni 2001
Wipeout Fusion	PS 2	3. Quartal 2001
World Rally Championship 2001	PS 2	3. Quartal 2001
ROLLENSPIELE		
Ephermeral Fantasia	PS 2	Juli 2001
Gorasul: Das Vermächtnis der Drachen	PC	Juni 2001
Summoner	PC	Mitte Juni 2001
SIMULATIONSSPIELE		
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
FS Airport Volume 3 Add On	PC	Juni 2001
Get Bass	PC	Juli 2001
SPORTSPIELE		
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
Matt Hoffman's Pro BMX	PS GBC	14. Juni 2001
NBA Street	PS 2	5. Juli 2001
Snoopy Tennis	GBC	19. Juni 2001
TIF 2002	PS 2	3. Quartal 2001
Tony Hawk's Pro Skater 2	GBA	Juni 2001
UEFA Challenge	PC	Anfang Juni 2001
UEFA Challenge	PS 2	21. Juni 2001
STRATEGIESPIELE		
Conflict Zone	DC	26. Juli 2001
Emperor – Schlacht um Dune	PC	14. Juni 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".

Emperor[1] – Schlacht um Dune[2]

1 sprich: „Emmperer" 2 sprich: „Djuhn"

Strategiespiel für PC | Mit Kampftruppen in die Wüste – da ist der Wurm drin

INHALT

Kürzlich flimmerte der Dreiteiler „Dune – der Wüstenplanet" über die Fernsehschirme. Hat Ihnen der Film Lust auf einen Besuch des Planeten gemacht? In „Emperor – Battle for Dune" stehen Sie als Kommandeur einem der drei führenden Häuser dieser Science-Fiction-Geschichte zur Seite: Harkonnen, Atreides oder Ordos.

In bekannter Strategiespiel-Manier müssen Sie zunächst Ressourcen abbauen. In diesem Fall das so genannte Spice – die wertvollste Droge des Dune-Universums. Es gilt: Spice ist Geld, und von dem Geld bauen Sie Panzerfabriken und Soldaten-Baracken oder investieren in neue Armeen. Zur Energieversorgung bauen Sie Windkraftanlagen. Und klopft der Feind mal an die Tür, helfen Schutzmauern. Keinen ausreichenden Schutz gibt es gegen gefährliche Sandwürmer, vor deren Ansturm Ihre Armeen lieber das Feld räumen sollten. Verheerend sind auch Sandstürme. Die Tornados können Gebäude zerfetzen und ganze Truppenteile auslöschen.

BEDIENUNG

Die transparenten Befehls-Symbole auf der rechten Seite des Bildschirms sorgen manchmal für Verwirrung. Schimmert nämlich die bunte Spielfeld-Grafik hindurch, lassen sich die Symbole nicht mehr klar voneinander unterscheiden. Das Resultat sind im schlimmsten Fall Fehlklicks mit unvorhergesehenen Folgen. Ansonsten ist die Bedienung relativ einfach und auch für Anfänger leicht zu lernen.

URTEIL

Das Strategiespiel mit seiner ausgefeilten Grafik kann sich sehen lassen. Die Spielfeldansicht lässt sich drehen und wenden sowie, bei Bedarf, vergrößern oder verkleinern. Bei so viel Bewegungsfreiheit haben Sie Ihre Einheiten stets im Griff und finden ein überschaubares Schlachtfeld vor. Zwischen den Kämpfen lockern professionelle Filmsequenzen mit echten Schauspielern die Szenerie auf. Das alles hat seinen Preis. Bei großen Schlachten etwa gerät die Spielgrafik selbst auf sehr leistungsfähigen Computern ins Ruckeln. Dennoch ein „sehr guter" erster Eindruck.



Maulwurf: Kernstück der Basis ist die mobile Bohrstation. Sie gräbt sich tief in den Sand und schafft Fundamente für erste Bauten.

Emperor – Schlacht um Dune

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	02408/9400
Im Handel ab	Mitte Juni
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/8
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	PC Win 95/98/ME
Empf. Prozessor/Speicher	P2 350/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Lotus Challenge[3]

3 sprich: „Lotus Tschällensch"

Rennspiel für Playstation 2 | Ab in den Lotus-Sitz, Gas geben und die PS spielen lassen!

INHALT

Einfach nur im Kreis fahren? Nicht genug, um ein Rennen so richtig spannend zu machen. Hier gibt's ein bisschen mehr: Im Spiel sind fast alle über die Jahrzehnte gebauten Autos der legendären britischen Traditionsmarke Lotus. Straßensportwagen, gewagte Studien und die Grand-Prix-Renner des siebenmaligen Formel-Eins-Markenweltmeisters. Und das Ganze ist, wie der Titel schon andeutet, eine echte Herausforderung (englisch: „Challenge"). Der Spieler hat als Chefpilot eines so genannten Lotus Challenge Teams 36 Spezialaufträge zu erfüllen, die es in sich haben. Kostproben: als Stuntfahrer in rasanten Verfolgungsjagden für einen Film Gummi in den Asphalt brennen. Oder im Wettstreit mit einem anderen Fahrer mitten durch den Berufsverkehr quirliger Metropolen heizen. Unter ständigem Zeitdruck, versteht sich.

BEDIENUNG

Fast wie richtige Autos bekommen die Autos in „Lotus Challenge" förmlich Flügel, wenn Sie über einen Hügel springen, und strapazieren beim anschließenden Aufsetzen die Federung.

Das ist in der Steuerung fast hautnah zu spüren. Die Bedienung haben Sie schneller im Kasten als den Führerschein, und trotzdem ist das Fahrgefühl verdammt nah an der Realität. Zwischen den 40 Modellen gibt's zudem die passenden Unterschiede im Fahrverhalten – so machen die in verschiedene Ligen eingeteilten Rennen richtig Spaß.

URTEIL

15 Rund- und sechs Stunt-Kurse sorgen für reichlich Abwechslung. Außer Rennstrecken in Florida gibt es Landstraßen in der englischen „Pampa" und verkehrsreiche Ringstraßen in den Riesenstädten London und Tokio. Da sind Zusammenstöße schwer zu vermeiden, Lackkratzer, berstende Scheiben und abgerissene Karosserieteile inklusive. Wahre Lotus-Liebhaber werden bittere Tränen vergießen. Allen anderen steht ein abgedrehter Turbo-Spaß bevor.



Einfach schön, der Lotus Esprit. Bis zum nächsten Baum jedenfalls.



Es ist zum Beulen: Lizenzgeber Lotus wollte schwere Unfälle im Spiel eigentlich verbieten, gab dann aber doch nach.

Lotus Challenge

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Virgin
Telefon	040/391010
Im Handel ab	August 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/noch unbekannt
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	PC und X-Box

Prognose:



gut

Stronghold

Strategiespiel für PC | Bauen Sie eine Burg für Ihr Volk und heizen Sie Belagerern ein!

INHALT

Massive Festungen mit meterdicken Wänden – in gängigen Strategiespielen, wie „Age of Empires“[4], der klassische Ausgangspunkt für nicht minder klassische Feldschlachten. Hier dagegen stehen sie im Mittelpunkt: „Stronghold“ stellt das Leben in einer mittelalterlichen Burg nach.

Die muss freilich erst errichtet werden, und damit gehen die Probleme schon los. Das beginnt mit der Wahl des geeigneten Standorts: Wo gibt es genügend Anbauflächen, Wild und Rohstoffe? Soll das Bauwerk als kompakter Kern eines Dorfes errichtet werden? Oder lohnt sich die zeitaufwendige Beschaffung einer Extraportion Rohstoffe für einen Wall um die gesamte Siedlung? Auf ausreichenden Platz für die Bogenschützen ist ebenso zu achten wie auf große Vorräte von Brennmaterial, um Angreifern mit siedendem Öl einen heißen Empfang zu bereiten.

Die Gewinnung der vier Rohstoffe Holz, Stein, Eisen und Pech ist gewissermaßen die Basisarbeit. Damit Förster, Jäger, Bauern und Zimmerleute bei Laune bleiben, müssen Hofdamen oder -narren für Unterhaltung sorgen. Erst wenn das Zusammenspiel aller Berufe gut klappt, wächst die Bevölkerung. Und nur dann können Sie im weiteren Spiel immer größere Festungen errichten.



Null Bock auf Belagerung? Wer sich auf den Aufbau seiner Festung konzentrieren will, kann solche Konfliktszenen abschalten.

BEDIENUNG

Schritt für Schritt werden PC-Fürsten mit der Steuerung vertraut gemacht. Die erste Trainingsaufgabe verlangt den Bau einfacher Palisaden um eine Ansammlung kleiner Bauernhöfe. Das klappt mit Maus und einer Handvoll anschaulicher Steuer-Elemente am Bildschirm einfach wie mit dem Lego-Baukasten. Eilige Bauherren greifen auf Tastatur-Kommandos zurück. Das Volk geht währenddessen seinen Aufgaben weitgehend selbstständig nach.

URTEIL

Schon erstaunlich, welche Handlungsfreiheiten sich hinter der simplen Grundidee verbergen. Dazu nutzt das Programm die Vorzüge moderner Computer gut aus: Die Grafik begeistert mit ihrer Liebe zum Detail. Einzelspieler werden also bestens unterhalten, und der Mehr-Spieler-Modus hält sogar noch eine Steigerung bereit: Mit Freunden am PC oder Fremden in aller Welt können Sie erst eine Burg errichten und das Bauwerk dann per Internet von den Katapulten, Rammen und Rittern der Mitspieler wieder platt machen lassen. Bis zu acht Burgenbauer im direkten Wettstreit – das macht richtig Laune!



Die Kirche ins Dorf lassen: Bekommt das Volk eine Kathedrale, geht es beten und ist glücklich.

[4]sprich: „Ästsch off Emmpeiers

Stronghold

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Take 2
Telefon	089/278200
Im Handel ab	Oktober 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/8
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	PC Win 95/98/ME
Wahrscheinlicher Preis	100 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Schizm – Mysterious Journey[1]

[1] sprich: „Schism Mistiri-es Dschörni"

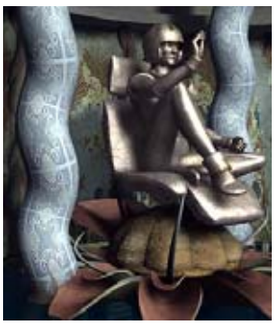
Abenteuerspiel für PC | Erkundungstour auf fremden Planeten – nehmen Sie viel Grips mit

INHALT

Willkommen in der Zukunft, willkommen im Jahr 2083! Nichts ist so, wie es mal war. Zumindest seit der Entdeckung neuer Planeten. Ein Forscherteam hat auf einem entfernten Planeten fremdartige Dinge entdeckt. Merkwürdige Gebäude, auf Wasser errichtet, fliegende, aufblasbare Fische und Ballone – aber von deren Erbauern keine Spur. Und einige Ihrer Freunde sind bei den Erkundungen auch noch verschwunden.

In der Rolle zweier Hauptfiguren müssen Sie Licht ins Dunkel bringen. Dafür ist Kopfarbeit angesagt. Zwar hat das Forscherteam einige informative Videoschnipsel an Ort und Stelle gelassen, doch mit den Maschinen und anderen Objekten der fremden Welt müssen Sie schon selbst klar kommen. Und zwar per Mausklicks.

Sie klicken sich also durch die Spielabschnitte, genießen kleinere Filmchen und die sonderbar bunte Umgebung. Nur wirkliche Bewegungsfreiheit haben Sie nicht. Sie drehen sich in klar abgestuften Bewegungsschritten. Ganz selten haben Sie die Möglichkeit, nach oben oder unten zu schauen. Das kennt man schon, und zwar aus dem Bestseller-Spiel „Myst". Selbst der Aufbau der Rätsel und Puzzle ist ähnlich.



Merkwürdige Skulpturen sind nicht die einzigen Rätsel.

Die haben es echt in sich. Wer hier nicht um 1000 Ecken denkt, kommt nicht weit.

BEDIENUNG

„Schizm – Mysterious Journey" können Sie komplett mit der Maus spielen. Einfache Klicks lassen die gewählte Spielfigur in die entsprechende Richtung laufen. Wird die linke Maustaste festgehalten, können Sie per Mausbewegung Ihren Blickwinkel drehen oder nach oben und unten richten. Ziehen Sie den Mauszeiger über interessante Objekte, nimmt er eine andere Form an.

URTEIL

Myst war ein so erfolgreiches Spiel – da muss es doch zu schaffen sein, ein ähnliches Produkt ähnlich gut aussehen zu lassen. Aber: Die Technik von Myst ist rund sechs Jahre alt. Und Schizms Grafik wirkt auch nicht wie auf dem neuesten Stand. Auch die Bedienung wird auf Dauer zur langweiligen Erfahrung. Das ständige Klicken und Drehen ermüdet. Wenigstens können die Handlung und die Darstellung der Spielwelt überzeugen. Wer gerne Kopfarbeit leistet, wird sich dem Urteil anschließen, dass es doch ein „gutes" Spiel wird.



Fremdartige Welten, abstrakte Turmbauten – und Sie ohne Plan. Da führt die Entdeckungsreise auch schon mal übers Wasser.

Schizm – Mysterious Journey

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Infogrames
Telefon	01905/10550
Im Handel ab	Juni 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 333/32 MB
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Operation Flashpoint[2]

[2] sprich: „Opperäischen Fläschpeunt"

Actionspiel für PC | Im Westen nichts Neues: Der alte Konflikt mit dem Osten ist wieder da

INHALT

Auf einem Archipel aus drei Inseln ist der Krieg zwischen Ost und West wieder aufgeflammt. In der Rolle des Soldaten Armstrong wird der Spieler Teil einer äußerst realistisch gestalteten Szenerie. Die fast fertige Version von „Operation Flashpoint" ist wirklich beeindruckend. Der Spieler kann sich auf den riesigen Inseln frei bewegen, alle intakten Fahr- und Flugzeuge benutzen: Geländewagen, Lkw, Panzer, Boote, Flugzeuge und Helikopter. Den größten Teil der Spielzeit ist Armstrong allerdings zu Fuß unterwegs und liefert sich mit gegnerischen Truppen heftige Schusswechsel, teils über Distanzen von mehreren hundert Metern.

Die Grafik ist schon jetzt ein Meisterwerk: Man sieht buchstäblich den Wald vor lauter Bäumen nicht, so detailliert kommt das Dickicht rüber. Panzerverbände ziehen in der Ebene die typischen Staubfahnen hinter sich her, während sie im Wald aus den liebevoll gezeichneten Bäumen Kleinholz machen. Bemerkenswert auch der bis ins Kleinste durchdachte Tagesablauf. Ein Beispiel: In der Morgensonne werfen Menschen und Gebäude extrem lange Schatten. So soll es sein!



Der Infanterist hat keinen Blick für die liebevoll gezeichnete Umgebung.

BEDIENUNG

Die Spielsteuerung ist erstaunlich einfach. Selbst für den Hubschrauberflug oder die Führung einer Gruppe von Soldaten kommt man mit wenigen Tasten aus. Geradezu generalstabsmäßig ist die einwandfreie Orientierung mittels militärisch exakter Karte und Kompass geraten. Wer sich in Operation Flashpoint dennoch verläuft, sollte noch einmal zu den Pfadfindern gehen.

URTEIL

Realistische Umgebung und enorme „künstliche Intelligenz" aller computergesteuerten Figuren – ob Freund oder Feind – schaffen die Grundlage für enorme Spieltiefe. Die vielfältigen Aufträge sind äußerst abwechslungsreich und spannend. Und voller Überraschungen – so kann der Gegner gerade erst befreite Dörfer ruck, zuck zurückerobern. In Operation Flashpoint ist eben alles in Bewegung. Und das sagt die Redaktion auch dem Markt für Actionspiele voraus, wenn dieser voraussichtlich „sehr gute" Titel in die Läden kommt.



„Flashpoint" wird die Herzen begeisterter PC-Krieger im Sturm erobern.

Operation Flashpoint

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Codemasters
Telefon	01908/7326861
Im Handel ab	22. Juni 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/noch nicht bekannt
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 400/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene/Profis
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Baldur's Gate 2: Thron von Bhaal

Rollenspiel-Erweiterung für PC | Monster, Mutanten, Zauberer und jede Menge Rätsel – die Baldur-Saga geht weiter

INHALT

Nachdem in „Baldur's Gate 2: Schatten von Amn" alle Rätsel gelöst, alle Monster gemeuchelt und vor allem der Erzschurke Sarevok besiegt waren, hatte die Abenteurer-Mannschaft erst mal Pause.

Doch bald gibt's neue Herausforderungen für die aufrechte Truppe, denn noch in diesem Sommer erscheint die Erweiterungs-CD-ROM „Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal" und verspricht mehr als 50 spannende Spielstunden. Und zwar in Thetyr, das südlich jenes Amn liegt, in dem die Jungs seinerzeit so gründlich aufgeräumt haben.

Worum geht's diesmal? Die Nachkommen des großen Herrschers Bhaal kämpfen mit harten Bandagen um die Thronfolge. Und Ihrem Spielhelden wird es nur schwer gelingen, so neutral zu bleiben, wie er eigentlich sollte – auch er ist ein Kind des Bhaal und damit persönlich betroffen.

BEDIENUNG

Die gut gelöste Bedienung – alles kann mit der Maus erledigt werden – wurde komplett vom Hauptspiel übernommen. Da sich an der bereits exzellenten Grafik der Schatten von Amn kaum noch etwas verbessern ließ, hat man alle Entwicklungsarbeit auf neue Zaubersprüche, Gegenstände und Monster konzentriert. Fans der Reihe werden die zahlreichen Detailveränderungen, zum Beispiel im Punktesystem und bei den Angriffsmöglichkeiten, begrüßen. Und unter den Spielfiguren gibt es eine neuen Beruf: den Hasardeur, der auf unbändige Magie zurückgreifen kann. Ein Spiel mit dem Feuer im wahrsten Sinne des Wortes. Diese Magie ist nämlich ebenso mächtig wie unberechenbar.



Gewaltige Feuerzauber heizen den Monstern mächtig ein.

URTEIL

Die Fangemeinde wird Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal lieben. Vor allem wegen der vielen Detailverbesserungen, die lange auf dem Wunschzettel etlicher Baldur-Spieler standen. Die spannende Story wird auf jeden Fall über so manchen verregneten Sommertag hinweg trösten.



3spritn::Gäit"

Da hilft nur noch Beten: Kaum will die Truppe des Helden die Kirche betreten, schon tauchen aus allen Ecken fiese Monster auf.

Baldur's Gate 2: Thron von Bhaal

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Virgin
Telefon	040/391010
Im Handel ab	Juni 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 233 / 32 MB
Wahrscheinlicher Preis	50 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene/Profis
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So testet COMPUTERBILD-SPIELE

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

Test-Computer

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

Die Redaktion testet alle PC-Spiele in einem eigenen Labor mit 25 unterschiedlichen Computern. Fünf Mitarbeiter überprüfen an Computern mit verschiedenen **Prozessoren** S. 186, Grafikkarten und Soundkarten, ob ein Spiel gut funktioniert. Darüber hinaus werden auf einem zusätzlichen 26. Computer alle Spiele mit dem Betriebssystem Windows XP getestet.

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

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

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

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

Spielspaß

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

Service

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

Installation

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

Bedienungsanleitung

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

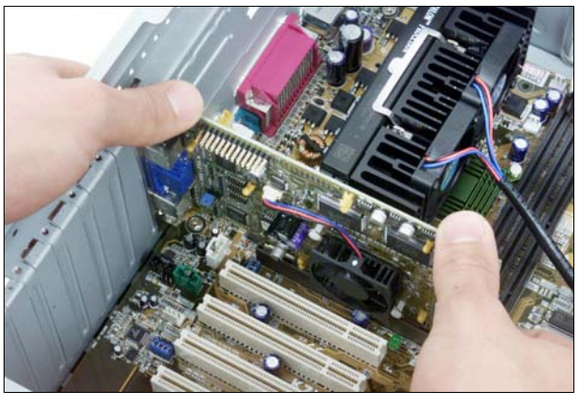
Funktionsprüfung Ton

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

Funktionsprüfung Bild

Nur wenn Grafikkarte, Prozessor und PC-Spiel zusammenarbeiten, ist Spielspaß garantiert. Daher prüft die Redaktion PC-Spiele mit gängigen Grafikkarten auf verschieden schnellen Computern. Ein Spiel mit toller Grafik macht mit einer hohen **Bildauflösung** S. 186 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. 186 bei einer **Farbtiefe** S. 186 von 32 **Bit** S. 186. Die Note für jede Kombination Spiel/Computer beruht auf dem Durchschnittswert der beiden Teilnoten. Läuft ein Spiel mit der hohen Auflösung nicht, so wird diese unzeitgemäße Eigenschaft mit der Teilnote „6" bewertet.

Konsolenspiele kassieren für schwarze Balken am Bildrand schlechte Noten.



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

Funktionsprüfung Windows XP

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

Einstellmöglichkeiten

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

Sonstiges

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

Auf-/Abwertung

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

Preis-Leistungs-Note

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

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

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

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



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

Die Testtabelle verständlich erklärt

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.


ALONE

IN THE DARK
The new Nightmare

[1] Spricht: „Ähoh in se daak - se nju neitmähr"

Action-Abenteuer für PC | Bösen Mächten auf der Spur – lösen Sie das Geheimnis von Shadow Island

Spieletricks siehe Seite 110

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf PC installieren, können Sie auf Seite 162 nachlesen.

INHALT

Eine kleine Insel irgendwo im Nordatlantik vor der US-Küste: Sie stehen vor einem alten, halbverfallenen Herrenhaus. Es ist Nacht – aber nicht irgendeine. Es ist Halloween, die Nacht der Geister. In der Ferne rauscht die Meeresbrandung durch die Dunkelheit. Doch näher, viel näher, hören Sie andere Geräusche: Ein Schlurfen, als würden leblose Füße mühsam über den Boden geschleppt, dazu ein dumpfes Stöhnen – etwas kommt auf Sie zu.

Schnell schalten Sie Ihre Taschenlampe ein, leuchten hektisch hin und her. Doch es ist nichts zu sehen. Aber zittern dort nicht noch ein paar Grashalme? Sie gehen weiter auf das Haus zu. Immer wieder schauen Sie sich um. Sie fühlen, dass jemand – oder etwas – Sie beobachtet. Ihr Herz schlägt schneller. Nur noch wenige Schritte bis zum Eingang. Vorsichtig drücken Sie die Klinke nach unten. Die große, verwitterte Holztür ist nicht verschlossen. Mit lautem Quietschen öffnet sie sich. Schwarz und stumm, wie ein zahnloser riesiger Rachen, liegt das Innere des Hauses vor Ihnen. Sie treten vorsichtig ein, Ihre Taschenlampe taucht die Eingangshalle des Herrenhauses in fahles Licht. Plötzlich löst sich ein Schatten aus dem Dunkel, kommt langsam auf Sie zu. Der Schein Ihrer Lampe erfasst die Gestalt. Sie sehen hin, und Eiswasser scheint Ihren Rücken herunter zu rinnen. Und Sie haben nur einen Gedanken: Oh mein Gott, WAS IST DAS?

Wenn Sie jetzt einen wohligen Schauer verspürt haben, sollten Sie weiterlesen: „Alone in the Dark – the new Nightmare" könnte genau Ihr Spiel sein!

Und so beginnt das unheimliche Abenteuer: Privatdetektiv Edward Carnby hat gerade seinen besten Freund verloren: Charles Fisky wurde angeblich auf Shadow Island gefunden – mit einer Kugel im Herzen. Fiskys Arbeitgeber bitten Carnby, die Sache zu klären. Nur zu gern nimmt er an. Im Flugzeug trifft er die junge Wissenschaftlerin Aline Cedrac. Sie möchte auf der Insel mehr über den Besitzer, Professor Obed Morton, erfahren und einen Blick auf drei uralte, indianische Tontafeln werfen. Kurz vor der Landung wird das Flugzeug von einer riesigen, geflügelten Kreatur attackiert. Carnby und Aline springen per Fallschirm ab. Der Detektiv landet im Garten vor dem Anwesen, die junge Frau findet sich auf dem Dach des Hauses wieder ...

Alone in the Dark FORTSETZUNG

Und ab hier kommen Sie ins Spiel. Sie entscheiden sich für eine der beiden Figuren und versuchen dann, das Geheimnis der Familie Morton und der Insel zu lüften.

Dazu müssen Sie sich gründlich umsehen: In beinahe jedem Raum des Hauses stoßen Sie auf Hinweise, Spuren und nützliche Gegenstände. Manchmal finden Sie alte Briefe, deren Inhalt Ihnen wichtige Einblicke in die Familiengeschichte der Mortons gewährt. Oder Sie entdecken einen Schlüssel, der Ihnen eine bislang verschlossene Tür öffnet. Vielleicht fällt Ihnen auch eine Schachtel mit Munition für eine Ihrer Waffen in die Hände. Und dafür werden Sie sicher bald Verwendung haben.

Zahlreiche Bewohner des Hauses sind nämlich nicht von dieser Welt und wollen Sie möglichst schnell in die nächste befördern: Da schlurfen Ihnen widerliche, lebende Leichname in engen Fluren entgegen. Armlange Mischungen aus Nacktschnecken, Spinnen und Zecken springen Ihnen aus dem Hinterhalt in den Nacken oder lassen sich von der Decke auf Ihren Kopf fallen. Oder schwarze Kreaturen, die am ehesten noch mit dem Aussehen von Tiefseefischen zu vergleichen sind, greifen Sie mit ihrer meterlangen, messerscharfen Zunge an, sobald Sie einen Raum betreten. Sie sehen also, ohne wirkungsvolle Waffen wie Revolver, Schrotflinte oder Granatwerfer, werden Sie auf dem Morton-Anwesen garantiert nicht alt. Doch Waffen allein helfen Ihnen auch nicht. Neben schneller Reaktion und sicherem Auge brauchen Sie vor allem gute detektivische Fähigkeiten, um aus den gefundenen Tagebüchern, Notizzetteln und wissenschaftlichen Abhandlungen die richtigen Informationen zu destillieren, die Ihnen den entscheidenden Hinweis auf versteckte Gänge oder die richtigen Codes für Türschlösser liefern. So finden Sie Stunde um Stunde, Rätsel um Rätsel, langsam heraus, warum die Familie Morton seit mehr als 100 Jahren schon fest mit den unheimlichen Kräften der Insel verwoben ist und gegen welche böse Macht Sie hier eigentlich antreten müssen. Und Ihnen wird klar: Sie kämpfen nicht nur um Ihr eigenes Leben, von Ihrem Erfolg hängt mehr ab. Viel mehr ...

Trotz zahlreicher Kämpfe, in denen Sie gut und schnell reagierten müssen, ist Alone in the Dark ein klassisches Abenteuerspiel. An der richtigen Stelle den richtigen Gegenstand verwenden oder das

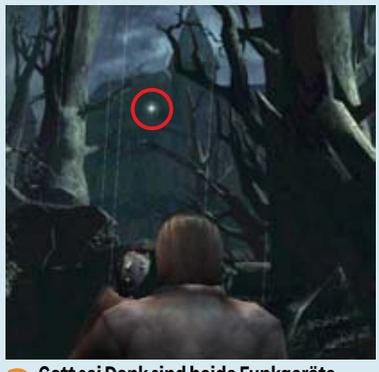
SPIELVERLAUF VON EDWARD CARNBY



Edward Carnby sucht den Mörder seines Freundes auf der Insel.



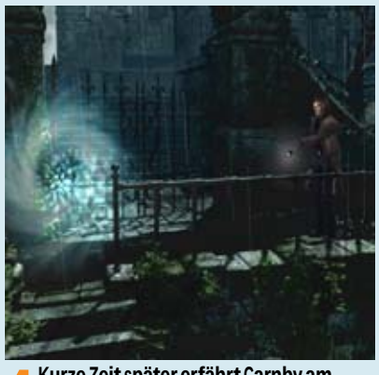
1 Nach dem Sprung aus dem Flugzeug landet Edward Carnby im Wald in der Nähe der alten Villa. Aber wo ist Aline? Der erfahrene Detektiv macht sich Sorgen.



2 Gott sei Dank sind beide Funkgeräte noch in Ordnung: Aline meldet sich, sie ist auf dem Dach des Anwesens gelandet. Per Taschenlampe zeigt sie den Ort an (Kreis).



3 Auf dem Weg zum Haus findet Carnby in einer Gruft einen schwerverletzten Seemann. Der Matrose erzählt von widerlichen Monstern, die ihn so zugerichtet haben.

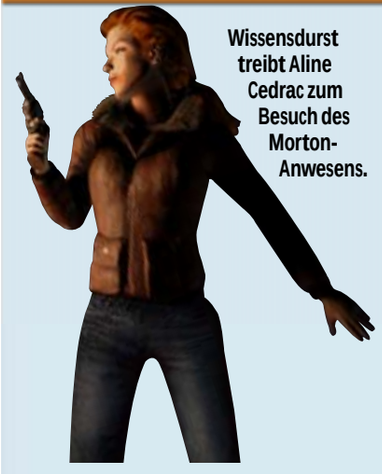


4 Kurze Zeit später erfährt Carnby am eigenen Leib, dass der Matrose die Wahrheit sagte: Aus einem blauen Lichtwirbel entsteht ein grauenhaftes Biest.



5 Carnby siegt und findet bald einen unterirdischen Zugang zur Villa. Mit klopfendem Herzen watet er durch eiskaltes Wasser: Ob es auch hier Monster gibt?

SPIELVERLAUF VON ALINE CEDRAC



Wissensdurst treibt Aline Cedrac zum Besuch des Morton-Anwesens.



1 Aline landet genau auf dem Dach des alten Hauses. Wie durch ein Wunder bleibt sie unverletzt. Aber wie soll sie bloß hier runterkommen? Und wo ist Carnby?



2 Momente später meldet sich ihr Begleiter über Funk. Aline gibt deutliche Zeichen mit ihrer Taschenlampe, damit Carnby weiß, wo sie sich gerade befindet.



3 Die junge Wissenschaftlerin entdeckt ein offenes Fenster und klettert hinein. Sie gelangt ins Zimmer einer alten Frau, offenbar die Mutter von Professor Morton.



4 Das Schlangenornament auf einem alten Teppich wird plötzlich lebendig und attackiert Aline. Ihr wird klar, dass Carnby recht hatte: Hier ist schwarze Magie im Spiel.



5 Nach einigen unerfreulichen Begegnungen mit lebenden Schatten trifft Aline endlich den Hausherren – oder doch nicht? Der Mann betäubt sie einfach!



6 Endlich ist Carnby im Inneren des alten Hauses. Und keinen Moment zu spät: Aline ruft über Funk um Hilfe. Irgendwo im ersten Stock muss sie eingesperrt sein.



8 Im Erdgeschoss trifft Carnby einen uralten Indianer, der sich als Edenshaw vorstellt. Er gibt dem Privatdetektiv den Tipp, sich die Bibliothek genau anzusehen.



7 Nachdem Carnby einen Schrank beiseite geschoben hat, entdeckt er die Tür, hinter der Aline gefangen ist. Beide sind überaus froh, den anderen wohlauf zu sehen. Doch beide wissen auch, dass sich ihre Wege wieder trennen müssen: Carnby sucht den Mörder seines Freundes, Aline will unbedingt den geheimnisvollen Hausherren finden.



9 In jedem Raum, den Carnby betritt, hat er das Gefühl, als sei gerade erst jemand hinausgegangen. Doch er kann keine Menschenseele entdecken.



10 Ein Stöhnen auf dem Flur: Carnby macht Licht – und erstarrt fast vor Schreck. Ein Untoter kommt direkt auf ihn zu. Wann wird der Albtraum enden?



8 Durch eine Luke in der Decke gelangt Aline auf den Speicher. Dort findet sie einen Spiegel (Kreis), in dem anscheinend ein Geist sein unheiliges Dasein fristet.



9 Der Geist bittet Aline um Hilfe. Doch Aline fand Warnungen, dem Wesen nicht zu trauen. Sie schickt das bösartige Gespenst in die ewige Verdammnis.



6 Aline kommt in einem dunklen Zimmer wieder zu sich. Ein paar ihrer Sachen sind weg, und die Zimmertür scheint versperrt. Sie ruft Carnby über Funk zur Hilfe.



10 Ein alter Indianer namens Edenshaw taucht plötzlich vor Aline auf und beglückwünscht sie zur der Entscheidung, den Geist zu vernichten. Was weiß der Mann?

Alone in the Dark

FORTSETZUNG

Wissen haben, welchen Knopf Sie drücken müssen, das macht den wahren Kern des Spiels aus. Und neben dem Spaß an der eigenen Cleverness steht auch der Spaß am Gruseln deutlich im Vordergrund. Die Entwickler haben sich alle Mühe gegeben, die besten Zutaten für ein schön unheimliches Spiel zusammenzutragen.

Zum Beispiel die festen Blickwinkel: Sie können das Sichtfeld Ihres Helden nicht frei wählen, sondern sehen jede Szene als feststehendes Bild. So entdecken Sie oft das lauernde Monster erst im letzten Moment und erschrecken sich ordentlich, wenn es auf Sie zuspringt. Was ja genau im Sinne des Erfinders ist.

Zum Beispiel der Spielsound: Die Mischung aus stimmungsvoller Musik und unheimlichen Geräuschen bringt Ihren Puls garantiert in Wallung. Selbst wenn sich das ganze als Mogelpackung entpuppt, weil an der Stelle gar nichts Schlimmes passiert: Der Sound sorgt dafür, dass Sie sich niemals sicher fühlen.

Zum Beispiel die Handlung: Die Geschichte um eine Familie, die sich mit Forschung dunkler Magie befasst, das Auftauchen uralter Götter, ein Wissenschaftler oder Polizist als Held, und Wesen aus einer anderen Dimension – all das könnte aus der Feder des amerikanischen Horror-Schriftstellers H. P. Lovecraft stammen, der um die Jahrhundertwende seine berühmtesten Erzählungen verfasste. Was Sie als Spieler an unheimlichen Fakten in den Tagebüchern der Familie Morton erfahren, ist mit Sicherheit für den einen oder anderen Moment der Gänsehaut gut.

Dadurch kommt auch ohne den Großeinsatz von blutigen oder extrem brutalen Bildern Spannung auf.

Besonders gut gemacht: Sie können zwar das Spiel mit einem der beiden Helden gewinnen, die gesamte Geschichte der Familie Morton, alle Orte auf der Insel und sämtliche Monster kennen Sie aber erst, wenn Sie das Abenteuer sowohl mit Edward Carnby als auch mit Aline Cedrac einmal gelöst haben.

Wer die Wahl zwischen der Playstation- und der PC-Version des Spiels hat, hat in diesem Fall tatsächlich auch die Qual. In Sachen Grafik liegt der PC erwartungsgemäß meilenweit vorn, dafür hängt die Playstation den Konkurrenten ab, wenn es um Bedienungsfreundlichkeit geht.

BEDIENUNG

Sie lenken Ihren Helden oder Ihre Heldin mit der Tastatur des Computers einigermaßen gut durch das Spiel. Sie müssen aber ein wenig Eingewöhnungszeit in Kauf nehmen, bis Laufen, Gegenstände aufnehmen, schnelles Waffeziehen und Abfeuern reibungslos funktioniert. Besser lässt sich Alone in the Dark mit einer Spieletastatur steuern. Wer eine für den PC sein eigen nennt, sollte auf jeden Fall darauf zurückgreifen, wenn er sich auf Shadow Island umsieht.

URTEIL

Kein Zweifel: Wer an gruseligen Abenteuerspielen seinen Spaß hat, ist bei Alone in the Dark – the new Nightmare richtig. Tolle Grafik, eine packende Geschichte und nicht zu leichte, aber faire Rätsel werden Ihnen lang anhaltenden Spielspaß und hin und wieder garantiert auch Gänsehaut bescheren. Die Erlebnisse von Carnby und Aline auf Shadow Island können sogar den bisherigen Horror-Königen, den Spielen aus der „Resident Evil“-Reihe, das Wasser

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- [ ] : Aktion ausführen und schießen
- [Esc] : Pause und Optionen
- [Strg] : Zielmodus
- [F5] : Schnell speichern
- [F8] : Schnell wieder laden
- [→] : Nach rechts drehen
- [←] : Nach links drehen
- [↑] : Geradeaus gehen
- [↓] : Rückwärts gehen
- [A] : Laufen
- [I] : Inventar öffnen
- [M] : Karte aufrufen
- [Q] : Benutzen oder öffnen
- [R] : Funkgerät benutzen
- [S] : Taschenlampe nutzen

Carnby und Aline kämpfen für das gleiche Ziel: Beide wollen den Albtraum auf Shadow Island mit heiler Haut überstehen.

reichen. Einen deutlichen Unterschied gibt es allerdings: Während sich Resident Evil sehr modern gibt und eher an Geschichten von Stephen King oder Clive Barker erinnert, gilt für Alone in the Dark Klassik als Stichwort. Im Haus der Mortons dürften sich Fans von Autoren wie Edgar Allan Poe, H.P. Lovecraft oder Bram Stoker wohler fühlen. Denn statt blutgieriger genmanipulierter Monster jagen Sie hier uralte Kreaturen, die schon seit Anbeginn der Zeiten existieren. Nur wer mehr als nur sein Steak blutig mag, wird auf Shadow Island wohl nicht auf seine Kosten kommen: Brutale Szenen wurden fast völlig vermieden. Gruselig ist es aber trotzdem, weshalb die Redaktion auch der Empfehlung der USK (ab 12 Jahren) nicht folgen möchte. Alone in the Dark gehört aufgrund der unheimlichen und sehr dichten Atmosphäre nicht in Kinderhände und wird deshalb von COMPUTERBILD-SPIELE erst für 16-jährige empfohlen.

Denn wer den Titel des Spiels ernst nimmt und sich „allein im Dunkeln" ins Morton-Anwesen traut, der braucht schon verdammt gute Nerven, um nicht regelmäßig zusammenzuzucken. Für so einen satten Horror der beabsichtigten Sorte gibt es die Gesamtnote „gut". ■

Die Tests für Playstation und Gameboy Color finden Sie auf den folgenden Seiten. ➔



Alles Gute kommt von oben? Bei den Abenteuern im Morton-Haus werden Sie diesbezüglich umdenken müssen.

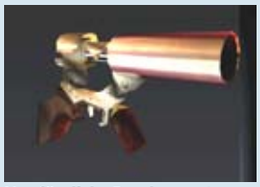
SPIELDETAILS



Der Revolver: nur geeignet gegen schwache Gegner.



Die Schrotflinte ist die Standardwaffe im Spiel.



Nur für dicke Brocken nutzen: den Granatwerfer.



Das wichtigste Utensil im Spiel: ein Verbandskasten.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Alone in the Dark – The new Nightmare

Hersteller: Infogrames
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**	ja
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**1,54**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	enorm		1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	erstklassig		1,00
Geräusche	3%	erstklassig		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend		1,00
Spannung	3%	enorm		1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig, da vorgegeben		1,00
SERVICE	**3%**			**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.aloneinthedark.com)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01905/10550 (1,21 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334222 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,31**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (385 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte		1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**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%**			**3,50**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	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%**					1,22
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei Helden, mehr als 20 Räume				2,00
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/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**1,96**
Auf-/Abwertung		besonders stimmungsvolle Atmosphäre				**-0,10**

TESTERGEBNIS	gut ←	1,86
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,86 x 90 = 167,40 = befriedigend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

FORTSETZUNG

Alone in the Dark The new Nightmare Playstation

Action-Abenteuer für Playstation | Auch auf der kleinen grauen Konsole müssen Carnby und Aline einen Albtraum durchmachen

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation installieren, steht ganz ausführlich auf Seite 162.

INHALT

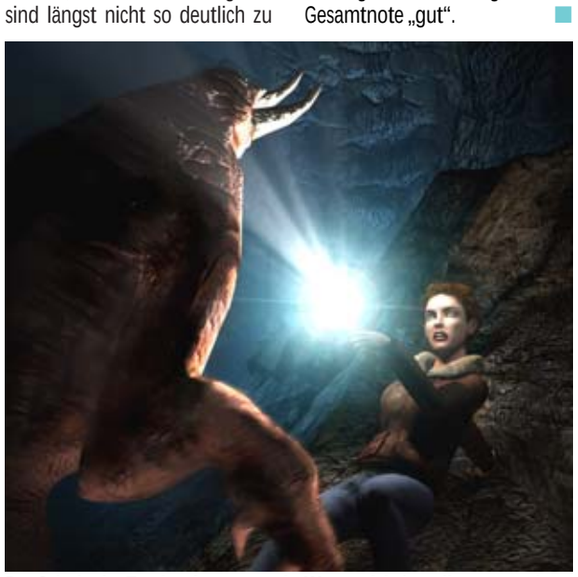
Der Inhalt der Playstation-Version weist keinen Unterschied zur PC-Version auf. Das heißt, die beiden Helden Carnby und Aline erleben exakt die gleichen Abenteuer an der gleichen Stelle – im Gegensatz zur Gameboy-Color-Fassung des Spiels. Deutliche Unterschiede gibt es aber in der grafischen Darstellung von Shadow Island und dem Anwesen der Familie Morton: Hier kann die Playstation-Version mit den Bildern des Computers nicht konkurrieren. Alles wirkt grobkörniger als auf dem PC, die Gesichter der Figuren sind längst nicht so deutlich zu sehen, auch die Monster verlieren auf der Konsole ein wenig von ihrem optischen Schrecken – aber wirklich nur ein wenig. Denn die unheimliche und düstere Atmosphäre des Spiels ist auf der Playstation ebenso präsent wie auf dem Computer. Für Leute mit schwachen Nerven ist daher auch die Konsolen-Version nicht anzuraten.

BEDIENUNG

Hier hat die Playstation deutlich die Nase vorn: Erfahrene Abenteurer kennen die Funktionen eines solchen Spiels: Mit der Taste **R2** der Spieletastatur ziehen Sie beispielsweise die Waffe – wie bei fast jedem Gruselabenteuer auf der Playstation. Nur Neulingen kann es also egal sein, ob sie auf PC oder Playstation den Kampf gegen das Böse aufnehmen.

URTEIL

Wer keinen PC besitzt oder Alone in the Dark lieber auf der Playstation spielen möchte – nur zu! Bis auf die schlechtere Optik, was nicht wirklich erstaunt, ist die Playstation-Version dem Computer nämlich in jeder Beziehung ebenbürtig, wenn nicht sogar überlegen. Auch hier ganz klar: Gesamtnote „gut“.



Der Schein der Taschenlampe macht Wesen sichtbar, die nur aus den tiefsten Tiefen der Hölle stammen können. Gott sei Dank sind die meisten von ihnen äußerst lichtempfindlich.

GETESTET MIT **Playstation**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Alone in the Dark – The new Nightmare

Hersteller: Infogrames

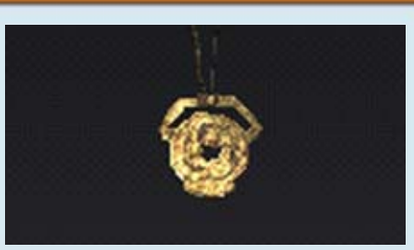
Auch für **PC mit Win 95/98**	ja
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation 2**	ja
Auch für **Dreamcast**	ja
Auch für **Gameboy**	ja
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger

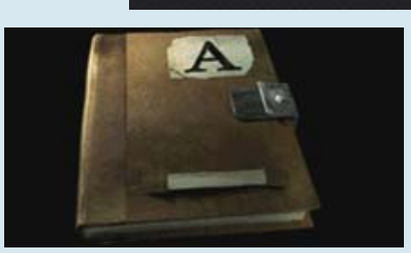
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,67**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend	1,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig, da vorgegeben	1,00
SERVICE	**3%**		**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.aloneinthedark.com)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01905/10550 (1,21 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334222 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	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%**		**1,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei Helden, mehr als 20 Räume	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,01**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	-0,20
		besonders stimmungsvolle Atmosphäre	-0,10
TESTERGEBNIS		gut	**1,71**
PREIS/LEISTUNG		befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,71 x 90 = 153,90 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS

Mit so einem Amulett können Sie Ihren Spielstand sichern.



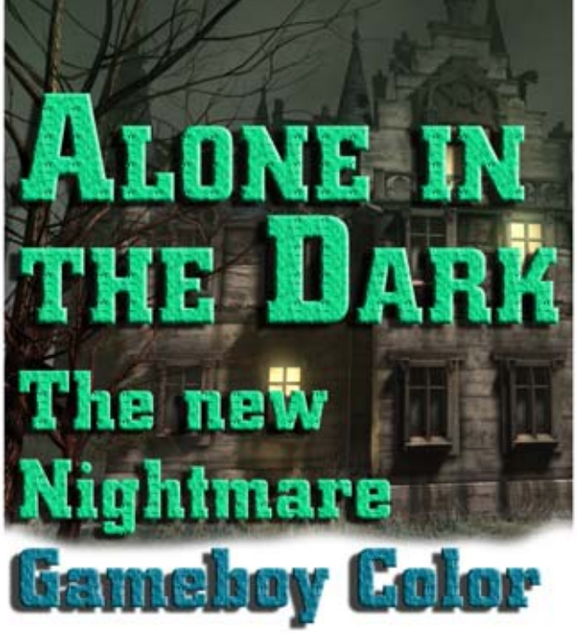


In solchen Tagebüchern entdecken Sie Hinweise und grausige Geheimnisse der Familie Morton.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1: Karte öffnen
R2: Waffe ziehen
✕: Aktionstaste
■: Laufen



Action-Abenteuer für Gameboy Color |
Der Titel ist Programm bei diesem düsteren Spiel

INSTALLATION

Installationshinweise für Gameboy-Spiele finden Sie auf Seite 162.

INHALT

In der Rolle des Privatdetektivs und Spezialisten für Übersinnliches, Edward Carnby, durchstöbern Sie die Insel Shadow Island. Dass Carnby genau der richtige Mann für die Erforschung des unheimlichen Eilands ist, wird schon nach wenigen Schritten deutlich. Denn sofort wird er von merkwürdigen Wesen angegriffen, die ganz eindeutig nicht von dieser Welt sind. In 300 extrem kleinen 3D-Umgebungen muss Carnby nach dem Geheimnis der Insel fahnden und dabei tüchtig um sich schießen. Leider sind die bei PC- und Playstation-Version so herrlich düsteren 3D-Landschaften auf dem Gameboy derart dunkel ausgefallen, dass man sie teilweise kaum noch erkennt.

Außerdem gleichen sich die 300 Umgebungen in den sechs Spielabschnitten viel zu sehr. Dadurch wird es zusätzlich erschwert, das Geheimnis zu lüften. Man verläuft sich einfach viel zu leicht.

Unterwegs auf der Insel gilt es hauptsächlich Schlüssel zu finden – echte Rätsel sind leider absolute Mangelware.

Wer sich davon noch nicht abschrecken lässt, dürfte spätestens beim Finden und Ausprobieren der vielen Schlüssel die Spürnase voll haben. Die jeweiligen Objekte erscheinen nämlich erst, wenn man vorher ein anderes gefunden hat. In Folge dieses „Versteckspiels" muss der Spieler nach jedem Schlüssel wieder den gesamten Spielabschnitt nach dem nächsten Objekt absuchen – das ist wirklich nervtötend. Auch die spontanen Action-Einlagen in Form von immer gleichen Schusswechseln mit Untoten können da nicht viel verbessern.

BEDIENUNG

Der Schwierigkeitsgrad der Gameboy-Color-Version wird durch eine hakelige Steuerung gesteigert.

URTEIL

Die Gameboy-Color-Umsetzung kann mit den exzellenten PC- und Playstation-Varianten nicht mithalten. Der Versuch, eine 3D-Umgebung auf der handlichen Taschenkonsole zu realisieren, ist zwar nett gemeint, scheitert aber schon an der viel zu dunklen Einfärbung der Räumlichkeiten – bei „Alone in the Dark" bleibt man wirklich alleine im Dunkeln. Dennoch gibt es für diesen ambitionierten Versuch noch ein „ausreichend".

SPIELDETAILS



Die Gefechte mit den Ungeheuern aus der anderen Welt sind sehr eintönig.



Im Inventar finden Sie alle eingesammelten Gegenstände wieder.

GETESTET MIT
Gameboy Color

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Alone in the Dark – the new Nightmare

Hersteller: Infogrames

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

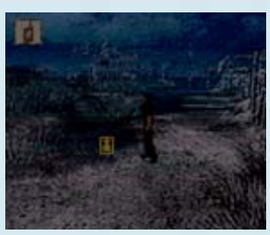
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,62**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (mit Schwächen)	4,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	zu wenig	5,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig	5,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.infogrames.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01905/10550 (1,21 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334222 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**6,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	1 Spielfigur, durchgehende Geschichte	4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,00**
Auf-/Abwertung		viel zu dunkle Spielgrafik	**+0,50**
TESTERGEBNIS		**ausreichend**	**3,50**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		60 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,50 x 60 = 210 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Mit dem Wasserflugzeug landet Privatdetektiv Edward Carnby auf der geheimnisvollen Insel.



2 Seine erste Aufgabe besteht darin, den Schlüssel für das Schloss des Geräteschuppens zu finden.



3 Das Brecheisen aus dem Geräteschuppen ist unerlässlich, um in die verfallene Villa zu gelangen.



4 Damit wäre das erste Puzzle gelöst, und Carnby macht sich auf die Suche nach weiteren Schlüsseln.



Eurofight Typh

er oon[1]

Flugsimulation für PC | **Auf Island, der schroffen, schönen Felseninsel im Nordatlantik, entscheidet sich im Kampf Ost gegen West das Schicksal der Welt. Und Sie entscheiden als Kampf-Pilot mit**

Spieletricks siehe Seite 122

INSTALLATION

Damit dieser Flugsimulator auch sicher auf der Festplatte aufsetzt, sollten sie zuerst die Seite 162 aufschlagen. Dort erklärt die Redaktion ausführlich, was Sie beachten sollten, um Bruchlandungen zu vermeiden. Da die Installation von „Eurofighter Typhoon“ nicht automatisch startet, sollten Anfänger auf jeden Fall nachlesen, wie es richtig geht.

INHALT

Da sich mit dem Kalten Krieg auch eine prima Hintergrundgeschichte für Computerspiele verabschiedet hat, müssen sich die Programmierer immer neue Szenarien ausdenken, die noch für handfeste Konflikte taugen.

Hier ist eins: Zu Beginn des 21. Jahrhunderts bricht wegen schwerer Unruhen in der ehemaligen Sowjetunion Krieg zwischen Ost und

[1] sprich: „Eurofeiter Teifuhn“

Eurofighter Typhoon FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Der Start. Ihre Aufgabe ist, russische MiG-27-Jagdbomber im Anflug auf Island abzufangen und in den Atlantik zu versenken.



2 Mit Ihren Raketen holen Sie die feindlichen Bomber ohne Probleme vom Himmel. Diese Gefahr ist erst einmal gebannt.



3 Runter kommen sie immer: Beim Aufsetzen ruckelt es ein wenig, aber das elektronische Landesystem hilft Ihnen sicher auf die Rollbahn.



4 Ihren Mut und die tolle Abschussquote quittiert der Geschwaderchef mit einem warmen Händedruck und einem schmalen Lächeln.



5 Wieder in der Luft. Irgendwie haben es die Russen doch geschafft, auf Island zu landen. Sie sollen die Bodentruppen attackieren.



6 In einer stillen Bucht liegen mehrere Wasserflugzeuge, die demnächst entladen werden sollen. Sie nehmen die Invasoren unter Feuer.



7 Treffer: Dieses Wasserflugzeug ist im Kugelhagel Ihrer Bordkanone in einem Feuerball explodiert. Aber noch gibt's jede Menge von den Dingern. Und die Russen haben auch an anderen Orten schon Brückenköpfe errichtet. Jetzt fängt die Schlacht um Island erst richtig an.



Im Hangar wartet ein Eurofighter auf den nächsten Einsatz (oben). Das Kampfflugzeug hat schlagkräftige Raketen an Bord (rechts).

West aus. Die Auseinandersetzung droht natürlich zum dritten Weltkrieg zu eskalieren, aber … Aber irgendwie hat es das Fähnlein Fieselschweif der Bundesluftwaffe mit ihren Eurofightern nach Island verschlagen, und die tapferen Piloten stellen sich dem Feind in den Weg und … den Rest können Sie sich ja denken.

Jedenfalls müssen Sie in die Haut eines Piloten schlüpfen. Eines? Nein – in gleich sechs Fliegerrollen absolvieren Sie Einsätze im Eurofighter-Cockpit. Ob es nun feindliche Spionageschiffe sind oder ein Haufen von Marschflugkörpern, die auf Island abgefeuert wurden, oder feindliche Flugzeuge: Sie sollten alles ausschalten, was versucht, sich der Vulkaninsel zu nähern.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- A: Autopilot an/aus
- B: Luftbremse
- X: Nächstes Ziel
- Y: Vorheriges Ziel
- U: Fahrwerk rein/raus
- P: Pause
- W: Nächster Wegpunkt
- Q: Vorheriger Wegpunkt
- ↵: Luft-Luft-Waffen durchschalten
- ←: Luft-Boden-Waffen durchschalten
- ␣: Radbremse betätigen oder Waffe abfeuern

Spielziel ist, den feindlichen Vormarsch zu stoppen und dadurch die Welt zu retten – mal was ganz anderes …

Zwei Feldzüge stehen zur Wahl. Der eine startet noch in Friedenszeiten, und Sie haben daher die Chance, Ihren Donnervogel richtig kennenzulernen, bevor der Krieg in seine heiße Phase tritt.

Teilweise laufen die Einsätze Ihrer Piloten parallel. Jeder dieser Helden der Lüfte hat andere Fähigkeiten und drückt damit jedem Luftkampf seinen persönlichen Stempel auf.

BEDIENUNG

Für eine Flugsimulation ist die Bedienung geradezu kinderleicht. Nur wenige Tasten sind doppelt belegt und – eine kleine Sensation für das Genre – manche sogar überhaupt nicht! Dennoch muss vor dem Abheben gepaukt werden. Dabei ist die Tastaturschablone, die der Hersteller mit ins Spiel gepackt hat, sehr hilfreich.

Aber: Wer im heimischen „Cockpit" keinen Steuerknüppel mit Schubregler hat, wird es sehr schwer haben, im Kampf gegen die „bösen Feinde aus dem Osten" zu bestehen.

URTEIL

Ein recht kurzweiliges Spiel mit wirklich gelungener Optik – wenn auch kein absoluter Überflieger. Eher mäßig gelungen sind allerdings die Übungsmis-



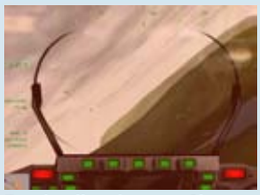


sionen, in denen die zu erlernenden Tastenkombinationen wie ein Trommelfeuer auf den Flugschüler einprasseln. Das geht alles entschieden zu schnell, da wird keiner mitkommen.

Flugzeuge, Cockpits und Gegner sehen gut aus, alle bewegen sich auch realistisch. Na ja, fast alle: In den Zwischensequenzen, die sich leider nicht ausblenden lassen, sind die Personen ziemlich grobkantig geraten und wackeln unfreiwillig komisch mit den Köpfen. Auch sind diese Filmchen, die so etwas wie eine Handlung erzeugen sollen, einfach zu lang und zu langweilig geworden. Da ist es gut, dass man die Spielgeschwindigkeit ein wenig heraufsetzen kann.

Ansonsten kommt aber bei den Einsätzen durchaus Spannung auf. Und zu schwer ist das Spiel, ganz im Gegensatz zu vielen anderen Flugsimulationen, auch nicht. Auch Anfänger haben schnell Erfolgserlebnisse, der Frustfaktor ist erfreulich gering. Da auch Musik und Geräusche stimmen, startet Eurofighter Typhoon zur Note „gut" durch.

SPIELDETAILS



Zu schnell nach unten: Sie sehen rot, weil Ihnen das Blut in die Augen schießt.



Zu enge Kurve: Ihnen wird schwarz vor Augen, denn das Blut sackt in die Beine.



Hier können Sie sehen, was Ihre Piloten gerade treiben: Villain und Assassin ruhen sich aus, Baldrick wird in eine Aufgabe eingewiesen.

Mit diesen Schaltflächen lässt sich das Spieltempo verändern.



GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Eurofighter Typhoon

Hersteller: Koch Media
Version: 1.0.4.4

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,23**
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%	noch akzeptabel		4,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Steuerknüppel (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent		2,00
SERVICE	**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	089/85795138 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.eurofighter-typhoon.net)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/85795181 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/85795241 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,85**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (508 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,5117 Megabyte		1,72
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%**			**3,44**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	unspielbar	unspielbar	5,00
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	unspielbar	3,00
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	unspielbar	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	unspielbar	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**1,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja				1,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja				1,00
SONSTIGES	**9%**					**2,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei Feldzüge, zehn Piloten				3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur				1,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch				4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,20**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,20**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	77 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,20 x 90 = 198 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

The Bouncer[1]

[1] sprich: „Se Baunzer"

Actionspiel für Playstation 2 | Drei Türsteher lassen ihre sechs Fäuste fliegen, um eine schöne junge Frau zu retten

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 162.

INHALT

Scion, Volt und Kou arbeiten als Türsteher und Rausschmeißer in der Fate-Bar – einer herunter gekommenen Absteige, in der es öfter der starken Hand der drei Burschen bedarf, um finsteres Gesindel hinauszubefördern. Die drei selbst geraten auch schon mal mit dem Gesetz in Konflikt. Und das Gesetz in dieser Stadt – das ist der mächtige, alles überwachende Mikado-Konzern.

Von der Konzern-Zentrale aus werden eines verregneten Abends finstere, ganz in Metall gehüllte Häscher losgeschickt: mitten ins düstere Stadtviertel, in dem die Fate-Bar liegt.

Die drei Türsteher haben gerade Besuch der jungen, schönen Dominique. Sie hat ein Auge auf Scion geworfen, und der wird deshalb von seinem hünenhaften Kumpel Volt und dem Schönling Kou aufgezogen.

Doch zum Scherzen bleibt keine Zeit. Denn die dunklen, vom Mikado-Konzern geschickten Gestalten tauchen wie aus dem Nichts auf und wollen Dominique offenbar entführen.

An dieser Stelle greifen Sie als Spieler ein – in der Rolle eines der drei Türsteher. Wer Sie sein wollen, können Sie sich aussuchen. Und dann legen Sie los: Mit harten Faustschlägen und derben Trittkombinationen fegen Sie die Angreifer aus der Bar. Doch dummerweise hat der Anführer der Gegner die süße Dominique in den Klammergriff genommen und sich mit ihr aus dem Staub gemacht.



SPIELVERLAUF



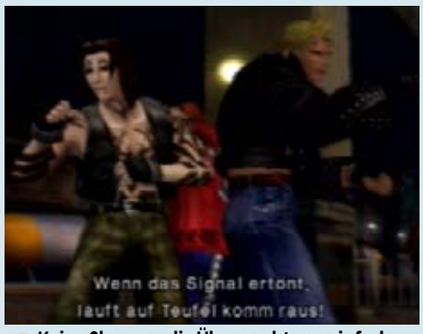
1 Die Türsteher Scion, Kou und Volt bekommen an ihrem Arbeitsplatz, der „Fate-Bar", Besuch von ihrer Freundin, der kleinen Dominique.



2 Entsetzen in den Gesichtern der vier Freunde: Das Oberlicht zerspringt klirrend, und ein paar böse Buben springen vom Dach in die Bar.



3 Mit dem Rausschmeißer Ihrer Wahl geht's nun ans Eingemachte: Mit harten Schlägen sowie gekonnten Würfen und Tritten setzen Sie die Störenfriede vor die Tür. Ihre Kollegen helfen mit aller Kraft dabei. Die üblen Jungs haben es offenbar auf die kleine, unschuldige Dominique abgesehen.



4 Keine Chance – die Übermacht war einfach zu groß, Dominique wurde von den Angreifern entführt. Also nichts wie hinterher!



5 Als Sie den Zug besteigen wollen, blockiert Bahnpersonal den Weg: Fahrkartenkontrolle. Doch statt Tickets sehen die Schaffner Fäuste.



6 Auf dem Weg ins Hauptquartier des Mikado-Konzerns begegnen Sie der extrem unfreundlichen Echidna. Die ist mit Vorsicht zu „genießen".



7 Im Team sind Sie stark. Mit Hilfe Ihrer Freunde haben Sie Echidna in die Knie gezwungen. Sie droht Ihnen zwar noch, aber was nützt ihr das?

The Bouncer

FORTSETZUNG

So unschuldig, wie Dominique aussieht – was kann der Mikado-Konzern nur mit ihr vorhaben? Warum wurde sie entführt? Volt, Scion und Kou verlieren keine Zeit und machen sich auf den Weg, um es herauszufinden. Doch schon auf dem Bahnhofsvorplatz warten neue, stärkere Gegner, die das Türsteher-Trio am Weiterkommen hindern wollen. Wieder können Sie sich einen aus dem Gespann heraussuchen und sich, mit einem markigen Spruch auf den Lippen, in den Kampf stürzen.

Haben Sie alle Gegner weggeputzt, erscheint eine kleine Fähigkeiten-Übersicht. Hier können Sie die im Gefecht gesammelten Punkte in neue Talente investieren: etwa eine Spezialattacke, die beim nächsten Handgemenge die Gegner reihenweise aus den Schuhen haut.

Haben Sie das Geheimnis um Dominiques Entführung gelöst, können Sie sich auch im Mehr-Spieler-Modus mit bis zu drei Freunden durch ein vorgegebenes Szenario prügeln. Oder Sie treten als Türsteher gegeneinander an, um in einer wüsten Schlägerei den besten zu bestimmen.

BEDIENUNG

Die drei Prügelknaben lassen sich mit dem Mini-Steuerknüppel zielgenau durch die verschiedenen Szenarien steuern. Stellen sich Angreifer in den Weg, machen Sie per ✕-Taste und gekonntem Fußtritt kurzen Prozess. Mit der ■-Taste teilen Sie einen harten Schlag aus, und mit der ▲-Taste lassen Sie die Fäuste in kurzen Abständen fliegen. Die ●-Taste leitet entweder einen Sprungangriff oder einen schmetternden Sprungtritt ein – je nachdem, welche Figur Sie steuern. Haben Sie im Kampf die Oberhand gewonnen, können Sie Ihre Gegner mit der **R2**-Taste verhöhnen. Sobald die dann auf Sie zustürmen, blocken Sie deren prasselnden Angriffe per **R1**-Taste einfach ab.



Schlägerei in der „Fate-Bar“: – wer zögert, hat schon verloren.

URTEIL

Die Grafik ist einzigartig. Fantasievoll gestaltete Spielfiguren, üppige Kostümierungen – da lässt die Playstation 2 ihre Muskeln spielen. Einige der vielen Zwischenfilme sind technisch so überzeugend, dass man einen Spielfilm vor Augen zu haben glaubt. Auch die spannende Geschichte mit ihren verschiedenen Handlungssträngen kann ordentlich Punkte sammeln. Es ist packend, wie der Spieler tiefer und tiefer in die dunklen Geheimnisse des Mikado-Konzerns eindringt.

Ernüchterung macht sich jedoch breit, wenn der Spieler selber Hand anlegen muss: Hinter der schönen Fassade verbirgt sich doch nur ein mittelprächtiges Prügelspiel mit kleinen Rollenspiel-Elementen. Nach ein paar Stunden haben Sie alles gesehen, alles durchlebt. Sie können zwar so genannte Bonusfiguren für neue Kämpfe gewinnen, doch letztlich sind es die gleichen Abenteuer und Gefechte. Richtig Leben in die Bude kommt aber, wenn Sie im Mehr-Spieler-Modus, also mit ein paar Freunden, zum Prügelturnier antreten. Dieser Spaß schlägt so voll durch, dass es noch knapp zur Gesamtnote „gut“ reicht.

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



The Bouncer

Hersteller: Sony

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,33**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/766977 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.sony.de)	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%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**3,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	3 verschiedene Spielfiguren, 2 Bonusfiguren	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital), Steuerknüppel	2,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,42**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	2,42
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		119 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,42 x 119 = 287,98 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

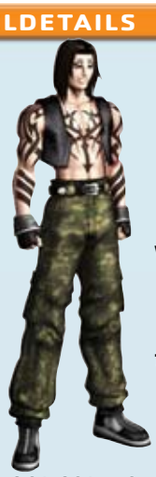
SPIELDETAILS



Die hinterhältige Echidna hat noch eine offene Rechnung mit Volt zu begleichen.



Scion ist erst seit einem Jahr bei den Rausschmeißern.



Kou sieht nicht nur hart aus, er schlägt auch hart zu.



Vermummt: der Anführer der Terrortruppe des Mikado-Konzerns.



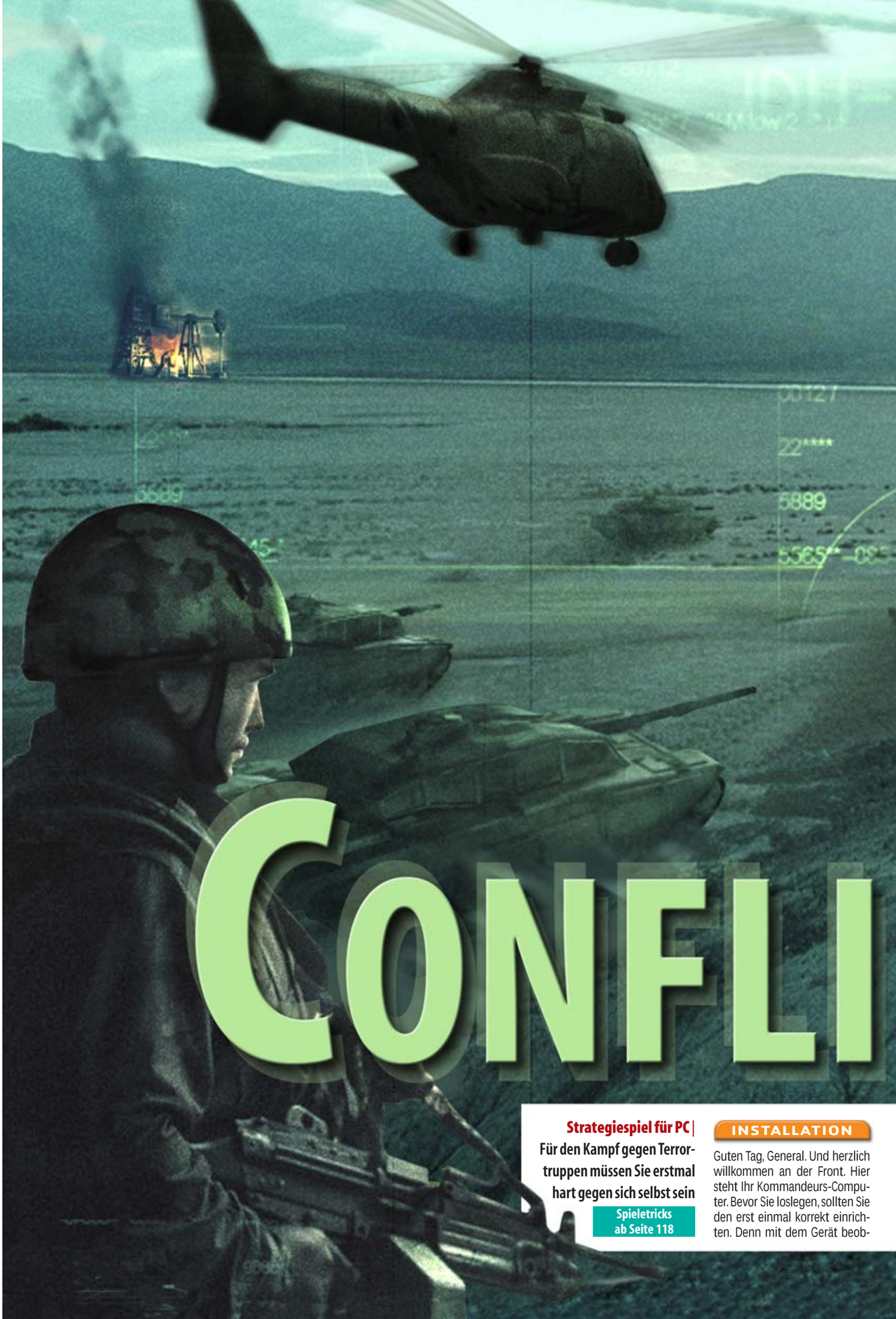
Volt sieht mit seinen Hörnern auf dem Kopf aus wie ein Teufel, aber er hat ein gutes Herz.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Fußtritt
▲: Faustschlag
R1: Blocken
R2: Gegner verhöhnen

Hier stand im Heft eine Anzeige.



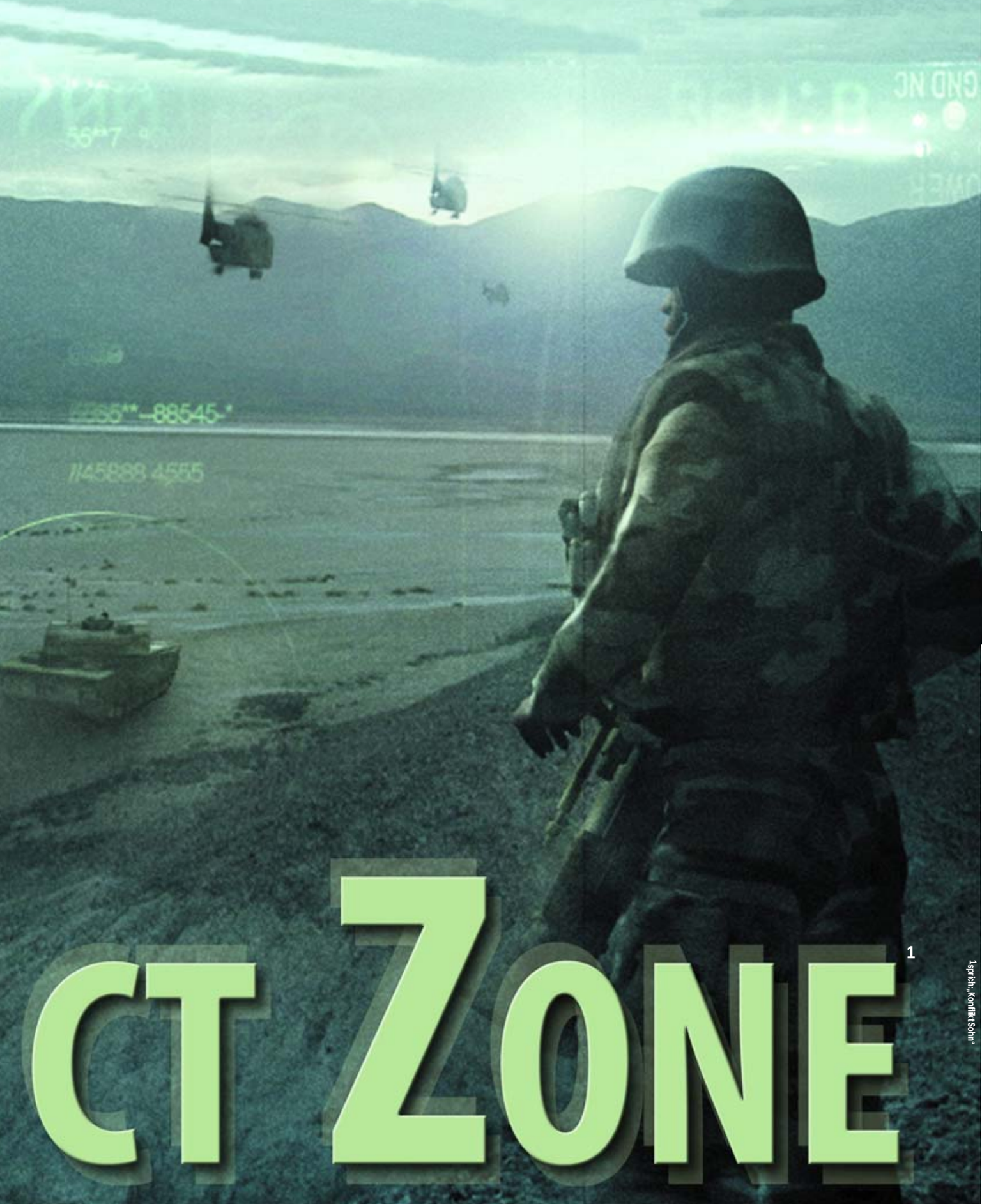
CONFLI

Strategiespiel für PC |
Für den Kampf gegen Terrortruppen müssen Sie erstmal hart gegen sich selbst sein

Spieletricks ab Seite 118

INSTALLATION

Guten Tag, General. Und herzlich willkommen an der Front. Hier steht Ihr Kommandeurs-Computer. Bevor Sie loslegen, sollten Sie den erst einmal korrekt einrichten. Denn mit dem Gerät beob-



CT Zone[1]

[1] sprich: „Konflikt Sohn"

achten Sie nicht nur alle Truppenbewegungen, sondern erteilen Ihren Einheiten auch alle Befehle am Einsatzort. Beachten Sie daher bitte die genauen Installationsanweisungen im Truppenhandbuch und auf Seite 162 dieses Heftes.

INHALT

Das Jahr 2010: eine ruhige Straße irgendwo in Europa. Nur wenige Zivilisten sind unterwegs. Plötzlich tauchen Panzer auf. Schüsse fallen, und Granaten schlagen ein, die Zivilisten fliehen in Panik. Wenige Minuten später ist alles wieder wie ausgestorben. Die Panzer sind weiter gerollt. Nur ein paar Scharfschützen sichern noch die Straße und ihre Umgebung: Kriegstruppen des Geheimbundes „Ghost" haben soeben einen strategisch wichtigen Landstreifen irgendwo in Europa besetzt.

Und wozu der Terrorakt? Nun, weil Terroristen eben gerne in friedliche Länder einfallen. Oder weil sie wohl gerade niemanden sonst hatten, den sie terrorisieren konnten.

Conflict Zone FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Einmarsch ins Krisengebiet: Zu Beginn eines jeden Auftrages ist erst einmal die Lage zu sondieren und eine Basis zu errichten.



2 In den Dörfern beziehen Sie Stellung, um gegnerische Angriffe abzuwehren und die Zivilbevölkerung zu beschützen.



3 Mit einem Rettungshubschrauber (Kreis) fliegen Sie das Krisengebiet an, um Flüchtlinge aufzunehmen und zur Basis zu bringen.



4 Unterdessen müssen Sie sich um den Ausbau des Hauptquartiers kümmern, insbesondere für effektive Verteidigungsstellungen sorgen.



5 Die große Schlacht steht unmittelbar bevor. Meist verschanzt sich der Gegner hinter einer schmalen Brücke oder auf einem Hügel. Beides macht einen schnellen Erstschlag so gut wie unmöglich. Da hilft nur noch, den Feind mit einer großen Zahl kampfstarker Panzer zu überrennen.



6 Vergessen Sie dabei nicht, sich weiterhin um Zivilisten und Verwundete zu kümmern – denn gute Medienberichte erleichtern die Arbeit.



7 Im späteren Spielverlauf wird das Siegen immer schwerer, trotz modernster Technik, etwa dieses Aufklärungsflugzeuges.

SPIELDETAILS



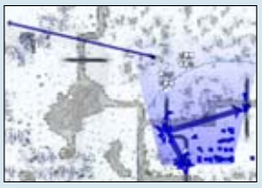
Witzige Filme mildern den brutalen Nachgeschmack.



Verwirrte Panzer stecken schon mal in Gebäuden fest.



Generäle nehmen Ihnen große Teile der Arbeit ab.



Truppenbewegungen verfolgen Sie auf der Taktik-Karte.

Die Handlung von „Conflict Zone“ ist, wie bei den meisten Strategiespielen, eher an den Haaren herbeigezogen.

Und so erkennen die hohen Tiere der Friedenstruppe „ICP“ auch schnell, dass eine diplomatische Lösung keinen Erfolg verspricht, sondern der Job für einen erfahrenen General ist. Für Sie. Ihre Aufgabe: Konfliktbereinigung mit Gewalt. Also machen Sie sich auf den Weg ins Krisengebiet, nehmen gleich ein paar Dutzend Infanteristen und Panzer mit und bemühen sich 16 Aufträge lang, den bösen Buben zu zeigen, wo der Hammer hängt. Mit geballter Feuerkraft.

Zurückhaltung ist allenfalls am Start einer jeden Mission geboten. Dann nämlich muss Zeit und Geld in die Errichtung einer Basis investiert werden. Kasernen sorgen für die Ausbildung von Rekruten, in Panzerfabriken und Heliports wird Kriegsgerät entwickelt.

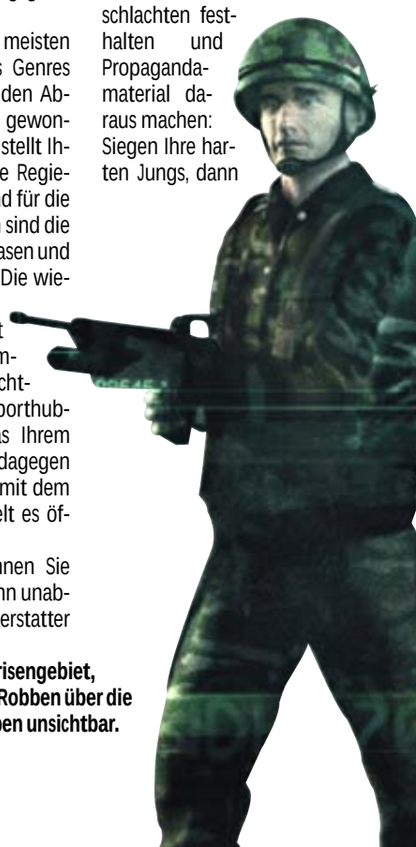
Im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen dieses Genres wird Bares nicht durch den Abbau von Bodenschätzen gewonnen. Alle nötigen Mittel stellt Ihnen in Conflict Zone die Regierung bereit. Entscheidend für die Höhe der Zuwendungen sind die Anzahl der errichteten Basen und Ihre eigene Popularität. Die wiederum ist stark davon abhängig, wie Sie mit der Zivilbevölkerung umgehen. Retten Sie Flüchtlinge mit einem Transporthubschrauber, so dient das Ihrem Ansehen. Fahren Sie dagegen harmlose Zeitgenossen mit dem Panzer platt, dann hagelt es öffentliche Kritik.

Im Verborgenen können Sie leider nicht arbeiten, denn unabhängige Kriegsberichterstatter verbreiten Informationen über jeden Ihrer Schritte.

Wenn Sie sich hohes Ansehen erwerben, klingelt, wie gesagt, die Kasse. Und Sie können viel leichter bauen, denn nur beliebte Armeen sind in der Lage, großkalibrige Panzer zu konstruieren und weitläufige Gebäudekomplexe zu errichten.

Wer die Ochsentour legaler Militäroperationen nicht schätzt, darf sich auf die dunkle Seite schlagen, also die Unheil stiftenden Ghost-Truppen steuern. Die Kluft zwischen Gut und Böse ist aber für den Spielverlauf kaum von Bedeutung. Wieder müssen Sie 16 Missionen erfolgreich überstehen, um den Konflikt schließlich als Sieger zu beenden. Und wieder zählt nur die Hau-drauf-Taktik.

Wesentlicher Unterschied: Den Ghost-Truppen stehen Kameraleute zur Verfügung, die den Ablauf der Straßenschlachten festhalten und Propagandamaterial daraus machen: Siegen Ihre harten Jungs, dann



Grünhelmsoldaten im Krisengebiet, perfekt angezogen fürs Robben über die Grasnarbe: Flecken bleiben unsichtbar.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Gewählte Einheit aktivieren
Rechte Maustaste: Zielpunkt für Einheit festlegen
←: Kamera nach links
→: Kamera nach rechts
↑: Kamera nach oben
↓: Kamera nach unten
F1: Hilfe aufrufen
F8: Spiel abspeichern
F9: Spiel laden
F: Einheit folgen
N: Normales Spieltempo
T: Maximales Spieltempo

steht das Volk hinter Ihnen. Nachrichten über schwere Verluste sollten Sie dagegen besser unterschlagen. Die radikale Lösung: Kameramänner, die den falschen Film drehen, werden kurzerhand ins Jenseits befördert.

Conflict Zone hat bereits im Vorfeld der Veröffentlichung für viel Aufsehen gesorgt. Angeblich, so war zu lesen, solle die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Truppen alles in Strategiespielen bisher Dagewesene in den Schatten stellen. Na ja, gar so spektakuläre Fortschritte gibt es dann doch nicht. Eher im Gegenteil: Wenn sich viele Panzer wenig Fläche teilen, wird's gelegentlich chaotisch. Die Kampfwagen rammen sich dann schon mal untereinander.

In zwei speziellen Spielvarianten können Sie Ihren Truppen das Mitdenken



erlauben und die Entscheidung überlassen, sich defensiv oder offensiv zu verhalten. Tun Sie's besser nicht – die Panzereinheiten fahren dann gerne auf eigenes Risiko in einen Hinterhalt oder verweilen planlos an Ort und Stelle, obwohl sie eigentlich angreifen sollten.

BEDIENUNG

Da haben sich die französischen Programmierer etwas ganz Besonderes einfallen lassen: Die komplett dreidimensionale Ansicht kann mit der Maus bis zur totalen Orientierungslosigkeit gekippt, geneigt und gedreht werden. Mit dem Mausrad (sofern vorhanden) wird der Bildausschnitt vergrößert oder verkleinert, mit den Pfeiltasten nach oben, unten, links und rechts bewegt. Hört sich kompliziert an? Ist es auch. Hat man sich aber erst einmal daran gewöhnt, dann ist die große Freiheit beim Betrachten des Szenarios sehr praktisch. Die Gewöhnungsphase dauert zwar sehr lang, aber der Einstieg wird immerhin durch einen Übungsauftrag erleichtert: Eine Frauenstimme erteilt Ihnen die nötigen Instruktionen zur komplizierten Bedienung.

Negativ fiel beim Testen auf, dass Ihre Luft- und Bodeneinheiten teilweise nicht immer gleich beim ersten Klick auf Kommandos reagieren. Dass die Soldaten an Schwerhörigkeit oder gar Gewissensbissen leiden, kann als Grund wohl ausgeschlossen werden.

URTEIL

Conflict Zone bleibt leider weit hinter den hoch gesteckten Erwartungen zurück. Die künstliche Intelligenz ist bei weitem nicht so fortgeschritten, wie angekündigt. Und die Steuerung bedarf an einigen Stellen erheblicher Modellpflege. Leider überschatten diese Mankos gelungene Spielaspekte, wie die freie Kameraführung und die ansehnliche Grafik. In späteren Missionen stehen Ihnen andere Generäle zur Seite, die dann etwa mit dem Aufbau einer Basis beauftragt werden können. Das spart Zeit und Nerven. Was der Handlung zu Gute kommt, ist die Anwesenheit der Bericht erstattenden Medien, wenngleich diesem Aspekt zu viel Bedeutung beigemessen wurde. Letzten Endes ist Conflict Zone nichts weiter als eine Nachahmung des Strategiespiel-Bestsellers „Command & Conquer“[1]. Allerdings eine durchaus „gute“.

[1]spricht: „Kommahnd and Konker“

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Conflict Zone

Hersteller: Ubi Soft
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Dreamcast**	ab 15. Juni 2001
Auch für **Gameboy**	nein
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,40**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
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%	fast realistisch		2,00
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%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig		3,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt		3,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/338000 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800151 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,38**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (536 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,1016 Megabyte		1,32
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%**			**2,67**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**1,00**
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%**					**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	32 Aufträge, 20 Gebäude, 32 Kampfeinheiten				2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,15**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS		gut ←				**2,15**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		100 Mark				
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		79 Mark (Media Markt, Straubing, Tel. 09421/7710)				
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,15 x 100 = 215 = ausreichend				

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Frisch aus dem Knast gekommen, muss sich Matt erst mal in seiner sehr veränderten Heimatstadt einleben. Da gibt's viele offene Fragen.



2 Ein ausgedehnter Spaziergang offenbart die Schönheit von Fortune Hills: überall lohnende Einbruchsziele und mögliche Kumpane.



3 Genug geschaut, jetzt wird geplant: Am Schreibtisch baldowert Matt seine genialen Einbrüche aus. Hier bestimmen Sie den Fluchtwagen, die Komplizen, die anzuwendenden Werkzeuge und natürlich auch jeden Schritt, den die eifrigen Gauner gehen sollen.



4 Am Anfang fällt das Schlösserknacken noch schwer. Doch mit der Zeit gehen die Kassen wie von selbst auf, denn Matt wird immer besser.



5 Nach jedem Bruch muss die Beute schnell zu Bargeld gemacht werden. Der Pfandleiher ist so freundlich und erledigt das für Matt.



6 Von der ergaunerten Kohle wird ein schöner neuer Fluchtwagen angeschafft. Schließlich wollen auch die Komplizen komfortabel sitzen.



7 Das wird der Hauptgewinn: Im Licht-Ministerium liegen nicht nur riesige Reichtümer, hier wartet auch Matts alter Kumpel auf seine Befreiung!



Simulation für PC | Einbrechen leicht gemacht – mit dem Raub-Simulator an fremder Leute Geld

Spieletricks siehe Seite 116

INSTALLATION

Sofern niemand Ihren PC geklaut hat, legen Sie die CD-ROM ins passende Laufwerk und lassen den Dingen ihren natürlichen Lauf. Läuft's nicht, rufen Sie die Polizei oder schlagen auf Seite 162 nach.

INHALT

Nach jahrelangem „Staatsurlaub" in schattiger Kellerhaft kommt der Held des Spiels, Matt, endlich wieder frei. In seiner Heimatstadt, Fortune Hills, hat sich vieles verändert. Sie ist mittlerweile die größte frei begehbare künstliche Stadt der Welt. Statt Zeppelinen fahren Taxis, und nachts herrscht Ausgangssperre. Doch eines ist immer noch wie gehabt: In Fortune Hills gibt es mehr Ganoven als ehrliche Bürger. So ist es auch kein Problem für Matt, gleich ein paar Kumpane zu finden, sich Werkzeug zu besorgen und den ersten Bruch zu planen.

Am Schreibtisch baldowert Matt die riskantesten Brüche aus. Lässt in seinen gedanklichen Planspielen Kumpane Schmiere stehen, legt Alarmanlagen flach, öffnet Tresore und transportiert mit fleißigen Helfern die Beute zum Fluchtfahrzeug. Schon während dieser Planung sieht er die Routen der Wachmänner und anderer störender Personen. Nur wenn am Schreibtisch alles optimal durchgeprobt wird, kann der Plan auch in der Realität funktionieren.

Haben Sie alle von Matt erdachten Aktionen mit einem „Videorecorder" aufgezeichnet, dann können Sie den Plan ausführen. Mit etwas Glück sind Sie danach deutlich reicher, mit etwas Pech deutlich vorbestrafter.

In der wirklich großen Stadt warten nicht nur 20 lohnende Brüche, sondern noch 70 weitere Gebäude, die sich zum Teil ebenfalls knacken lassen. Noch interessanter ist der Faktor Mensch: 60 verschiedene Charaktere, viele davon mit ähnlich „ausgeprägtem" Unrechtsbewusstsein, wie Sie es haben …

Für die Einbrüche stehen Ihnen etliche Werkzeuge und Hilfsmittel zur Verfügung. Einen Dietrich etwa gibt's für ein Taschengeld, für den Schweißbrenner brauchen Sie schon deutlich mehr Kies. Und richtig teuer werden die Fluchtautos.

Je nachdem, wie leistungsfähig Ihr Computer und seine Grafikkarte sind, ist die Stadt entweder „nur" nett anzuschauen oder gar eine wahre Augenweide. Die liebevoll gezeichneten Häuser unterscheiden sich durch individuelle Stile voneinander.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.





Die Personen, die Ihren Weg kreuzen, sind skurril und witzig – wie übrigens das ganze Spiel.

BEDIENUNG

Zur optimalen Steuerung benötigen Sie eine Maus mit Rollrad. Denn mit dessen Drehvermögen können Sie die „Kamera" von der Szene weg- oder ganz dicht an den Helden heranfahren. Bei gedrückter rechter Maustaste lässt sich das Bild mit dem Rad kippen und drehen. Auf Linksklick läuft Matt sofort zur angeklickten Stelle. Und bleibt die linke Maustaste gedrückt, benutzt er Gegenstände, spricht mit anderen Leuten oder schaut sich seine Beute ganz genau an.

Da Matt immer wieder hinter Mauerecken oder unter Brücken verschwindet, müssen Sie den Blickwinkel häufig nachstellen. Es sei denn, Sie nutzen die automatische Kamera. Die sucht selbsttätig einen guten Standpunkt, ist aber auch ständig in Bewegung.

URTEIL

Zu Beginn ist „Der Clou! 2" recht verwirrend. Erst wenn Sie die Grundsteuerung gelernt und Ihren ersten Bruch hinter sich haben, wird das Spiel richtig interessant. Ein dicker Minuspunkt sind die unglaublich langen Ladezeiten. Vorm Bildschirm eines langsamen Computers müssen Sie schon mal eine halbe Stunde warten, ehe Matt sich rührt.

Dennoch: Die lustige Optik und der recht große Spielumfang trösten über einige Schwachstellen hinweg. Sollten Sie tief im Hinterkopf die Lust auf einen Banküberfall verspüren, dann spielen Sie lieber Der Clou! 2. Davon werden Sie zwar nicht reich, kommen aber auch nicht in den Knast. Insgesamt ist die Einbruchsimulation ordentlich geraten und verpasst nur wegen der genannten Schwächen ein besseres Urteil. Im Namen des Volkes: „befriedigend". ■

SPIELDETAILS



Man hält diesen Passanten für einen Clown. Warum nur?



Jedes Werkzeug hat besondere Vor- und Nachteile.



Die Polizei, dein Freund und Helfer: Angesichts dieser Gurkentruppe darf man sich nicht über steigende Kriminalität wundern.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Der Clou! 2
Die Einbruchsimulation
Hersteller: Infogrames
Version: 1.0d

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter 10 Seite 188

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%**			**2,69**
Spieleinstieg	6%	schwer		4,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik	2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	realistisch		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen		6,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich		1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel		3,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar		4,00
SERVICE	**3%**			**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.derclou2.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01905/10550 (1,21 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334222 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,30**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (97 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**2,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich		2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**3,00**
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%**					**3,43**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein				3,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein				6,00
SONSTIGES	**9%**					**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	20 Einbrüche, 70 Gebäude, 50 Fahrzeuge				3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen				3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,62**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	befriedigend ←	2,62
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	76 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,62 x 90 = 235,80 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Die Marines sitzen im Flugzeug und besprechen ihren bevorstehenden Einsatz: eine Rettungsaktion in der Nähe des Polarkreises.



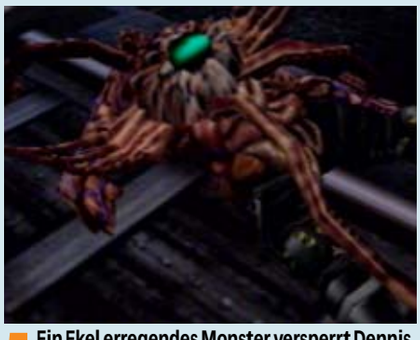
2 Kurz vor dem Ziel verabschiedet sich eines der vier Triebwerke, und die Soldaten müssen mit dem Fallschirm ins Ungewisse springen.



3 Dennis Riley bahnt sich seinen Weg durch die eisige Umgebung. Heftiger Schneesturm nimmt ihm die Sicht. Da – in der Ferne sieht er die Außenbeleuchtung der Forschungsstation. Jetzt muss er nur noch einen Eingang finden, um den eingeschlossenen Wissenschaftlern beistehen zu können.



4 Weit und breit kein Mensch im Innern der Station. Im Schein seiner Taschenlampe sucht der Soldat die gespenstische Umgebung ab.



5 Ein Ekel erregendes Monster versperrt Dennis den Weg. Da hilft erst mal nur eins: ungeordneter Rückzug, also nichts wie weg hier!



6 Doch das Heil liegt nicht in der Flucht: Schon im nächsten Lagerraum wird der Marine von kleinen, wurmartigen Wesen angegriffen.



7 Auf Dennis' Spießrutenlauf durch die Station begegnet ihm tatsächlich eine geheimnisvolle menschliche Gestalt. Gibt's doch Überlebende?

Extern

"sprich: „Ixtörminäschen"

Actionspiel für Playstation 2 | Surren und Zirpen in der Luft – für die Jahreszeit normal. Aber hier haben Sie es mit der schlimmsten Ungeziefer-plage aller Zeiten zu tun

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 162.

INHALT

Eigentlich reine Routine: Ein Team der US-Marines soll seltsame Vorkommnisse in einer Forschungsstation am Polarkreis untersuchen. Kurz vorm Ziel zwingt ein Triebwerksschaden die Transportmaschine der harten Jungs zur Notlandung. Zum Glück nicht all zu weit von der Forschungsstation entfernt. Doch die Anlage wirkt wie ausgestorben – das gesamte Institut scheint menschenleer zu sein.

Sie übernehmen die Rolle des mutigen Rekruten Dennis Riley. Zusammen mit einem Teamkollegen suchen Sie zunächst den Eingang zur Basis. Durch einen Lüftungsschacht dringen Sie ins Innere der Station vor. Und umgehend wird Ihr Partner von einem Haufen unappetitlicher Blutegel angefallen. Sie versuchen noch, ihn zu retten, doch schon im nächsten Moment brauchen Sie selber Hilfe: Der Kollege ist in Sekunden zum aggressiven Monster mutiert und macht nun Jagd auf Sie. Da taucht aus dem Dunkel eine Gestalt auf, die das Ungetüm zur Strecke bringt und sofort verschwindet. Gibt es etwa doch Überlebende auf der Forschungsstation?

Die meisten Räume sind mit ekelhaftem rot-schwarzen Schleim überzogen, es wimmelt nur so von den kleinen Würmern und anderem hässlichen Getier, das Ihnen Lebensenergie abziehen will. Das geht so: Jede Feindberührung hat eine Virusinfektion zur Folge. Die Krankheit frisst sich dann unaufhaltsam durch Ihren Körper – es sei denn, Sie spritzen sich rechtzeitig den passenden Impfstoff, um den Schwund der Lebenskräfte zu stoppen.

Bei Spielbeginn halten Sie Feinde mit dem schlichten Sturmgewehr auf Distanz. Für kleinere Viecher reicht das Ding aus, und wenn später etwas üppigere Mutanten angreifen, rüsten Sie es einfach schrittweise auf. Teile dazu finden Sie in entlegenen Ecken der Forschungsstation. Etwa einen Lampenaufsatz, ein Zielfernrohr oder Munition von durchschlagender Wirkung.

Schritt für Schritt kommen Sie hinter das schreckliche, infektiöse Geheimnis dieser kalten, entvölkerten Forschungsstation.

BEDIENUNG

Mit dem Mini-Steuerknüppel lässt sich Dennis Riley mehr oder weniger präzise durch die von Monstern verseuchte Umgebung dirigieren. Leider bewegt er sich etwas hölzern und damit unfreiwillig komisch. Immerhin beherrscht er mehrere Gangarten: Läuft er etwa auf einen Abgrund zu, und Sie betätigen im richtigen Moment die ✕-Taste, springt er. Auf Befehl mit der ✕-Taste hebt der Mann auch Gegenstände auf. Per Druck auf



Nur Fliegen sind schöner: Es ist doch noch Leben in der scheinbar verlassenen Forschungsstation. Und was für welches!

ination



R1 legt er an und zielt auf den nächsten sichtbaren Feind. Mit **R2** schalten Sie auf Ich-Perspektive um, sehen die düstere Spielwelt also mit Dennis' Augen.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Extermination

Hersteller: Sony

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,23**
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%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig	4,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/766977 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.sony.de)	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%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	eine Spielfigur, ein Handlungsstrang	4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,63**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,63**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		119 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		109 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,63 x 119 = 312,97 = ungenügend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

URTEIL

Wäre „Extermination" kein Spiel für die neue Playstation 2, sondern eins für alte Konsolen oder den PC, dann bekäme wohl niemand Lust auf die etwas andere Polarexpedition. Doch mit Sonys aktuellem Gerät sind technische Spielereien möglich, die so mancher teure Computer nicht packen würde. Da kommt Schneegestöber so realistisch, dass Sie vor dem Bildschirm frieren, und perfekt eingesetzte Unschärfen schaffen den Eindruck in Computerspielen bislang unmöglicher räumlicher Tiefe – leider meist nur in Zwischensequenzen. Die „guten", alten Playstation-Probleme sind geblieben: Eine unübersichtliche Gegenstandsliste gibt mehr Rätsel auf als die Handlung, die eckigen Bewegungen der Akteure erinnern an frühe Tage des Kinos.

Und die Behauptung des Herstellers, Extermination sei ein „Panik-Spiel", blieb unbewiesen. Wenn die Spielfigur in dunklen Gängen alle zwei Meter stehen bleiben muss, um die Taschenlampe einzuschalten, reagieren Sie nicht panisch, sondern verärgert. Eine allzu durchsichtige Geschichte ohne überraschende Wendungen gibt diesem Titel den Rest. Nicht gerade lähmend wie ein Insektenspray, aber auch nicht lebhaft wie eine Tüte Mücken. Nur „befriedigend".

SPIELDETAILS



Kleine Medizineinheiten helfen Blessuren heilen.



Solche Behälter bergen nützliche Hinweise für den Einsatz.



An kleinen Computern speichern Sie den Spielstand.



An diesem Gerät wird der Batterienvorrat aufgefüllt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1: Waffe anlegen
R2: Ich-Perspektive
✕: Aktion einleiten
●: Karte aufrufen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Im Dschungel versperrt ein Krokodil (Kreis) Cream den Weg. Chestnut muss es an die Leine nehmen, damit seine Freundin passieren kann.



2 Chestnut (links) durchquert den Fluss auf einem Mühlrad balancierend. Cream dagegen nimmt die sichere Route über den Steg.



3 Wie soll Chestnut (Kreis) nur an dem schnappenden Totenkopf vorbeikommen? Glücklicherweise hilft Cream ihm weiter. Sie rammt dem knöchernen Schädel einfach einen Balken zwischen die Knabberleisten, so dass ihr Freund ohne Bissverletzungen durchkommt.



4 In der Musikwelt geht voll die Mucke ab. Instrumente haben sich selbstständig gemacht und toben wild in der Gegend herum.



5 In Gummiboot und Rettungsring treten die beiden Hasen gegen einen riesigen Fisch an. Der ist nur mit Wasserbomben aufzuhalten.



6 Ein kniffliges Rätsel: Durch das Eislabyrinth muss eine Plattform in den Fluss geschoben werden, damit der überquert werden kann.



7 Auch ein ausgewachsener Yeti kann die abenteuerlustigen Hasen nicht stoppen – sie schleudern Felsen auf das Ungetüm.



Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 |
Gemeinsam sind sie stark: zwei Hasen auf der Suche nach dem verschwundenen Mond

INSTALLATION

Ein Playstation-2-Spiel zu installieren, ist nicht schwer. Im Notfall schlagen Sie auf Seite 162 nach.

INHALT

Unter den Hasen herrscht großer Aufruhr: Am Abend vor dem alljährlichen Mondfest ist der Himmel stockfinster. Die Feierlichkeiten drohen ins Wasser zu fallen. Das ist natürlich gar nicht nach dem Geschmack des abenteuerlustigen Hasen Chestnut. Er und die resolute Häsin Cream werden vom Mondwächter auf die Suche nach dem verschwundenen Himmelskörper geschickt. Den beiden Helden steht eine abenteuerliche Reise bevor.



Ein seriöser Hase trägt Zylinder.

Ihr Weg ist mit vielen Hindernissen gespickt, die sie nur mit vereinten Kräften überwinden können. Dabei nimmt zwar jeder seinen eigenen Weg, kann dem anderen aber in verzwickten Situationen weiterhelfen. Wird Creams Weiterkommen etwa durch einen breiten Fluss behindert, dreht Chestnut auf seiner Route einfach an einem Rad und lässt damit für seine Kollegin eine Klappbrücke herab. Kommt Chestnut mal an einem riesigen Greifvogel nicht vorbei, schleudert Cream per Katapult einen Felsen auf das Tier, das sich daraufhin aus dem Staub macht. Es gibt aber auch noch deutlich kniffligere Aufgaben zu lösen: Beispielsweise, wenn Chestnut die Weichen vor der in einer Lore heran rollenden Cream richtig umstellen muss.

Kurz: Eine Hand wäscht die andere. Anders geht's auch nicht, denn beide Helden müs-



sen das Ziel jeder Spielstufe zusammen erreichen. Und sich dabei auch noch gegen Heerscharen aggressiver Gegner wehren, versteckte Schätze einsammeln – ohne das vorgegebene Zeitlimit zu überschreiten. Jeweils nach drei Spielstufen einer Spielwelt (zum Beispiel Wüsten-, Wasser- oder Musikwelt) bekommen sie es mit einem riesigen Endgegner zu tun, der sich nur mit einer speziellen Taktik besiegen lässt.

Außer der „Mondsuche“ steht noch eine Spielvariante zur Wahl, in der die beiden unerschrockenen Hasen nicht mit-, sondern gegeneinander antreten und versuchen, sich beim Einsammeln der Extras gegenseitig zu behindern, um als Erster ins Ziel zu gelangen.

BEDIENUNG

Wenn Sie diesen verrückten Geschicklichkeitstest alleine spielen, werden Sie sich bald die Haare raufen. Dann müssen Sie nämlich die beiden Heldenfiguren gleichzeitig steuern. Mit dem Steuerknüppel und den **L**-Tasten der Spieletastatur kontrollieren Sie Chestnut, mit den **R**-Tasten Cream. Das ist unglaublich schwierig. Sobald aber ein zweiter Mitspieler vor dem Fernseher sitzt und die Steuerung der anderen Figur übernimmt, ist alles viel einfacher und macht fünf Mal so viel Spaß. Dann haben Sie Ihr Häschen mit nur zwei Tasten plus Steuerknüppel voll im Griff. Wegen der kleinteiligen Grafik lassen sich Details bisweilen schlecht erkennen. Dann hilft eine Lupenfunktion, die das Spielgeschehen aus geringerer Distanz zeigt, kleine Schalter und Knöpfe zu finden.

URTEIL

Lassen Sie sich nicht von der knallbunten Grafik und der nervtötenden Musik abschrecken. Dieser schräge Hindernislauf ist eine prall gefüllte Wundertüte voller Spaß und Überraschungen. Ständig stehen Sie vor neuen Rätseln, die unter Zeitdruck geschickt zu lösen sind. Das geht tierisch gut ab, wenn zwei Augenpaare nach Lösungshinweisen suchen und vier Hände bemüht sind zu bestimmen, wie der Hase läuft. Wer dagegen solo spielt, wird schnell zum Hasenfuß, denn im Alleingang wird das konfuse Spielprinzip frustrierend schwierig. Ansonsten gilt: Dieses Spiel ist alles andere als ein falscher Hase – „guter“ Zeitvertreib.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Kuri Kuri Mix

Hersteller: Empire Interactive

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 10 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene und Profis

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,69**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	nervend	5,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	unsinnig	6,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß	1,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/585795 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.kurikurimix.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01801/185795 (0,08 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/85795160 (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%**	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%**		**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	50 Spielstufen, zehn Spielfiguren	1,50
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%	vier/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,57**
Aufwertung		Rüttelfunktion möglich	-0,10
		Gute Mehr-Spieler-Unterstützung	-0,50
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,97**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		119 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		100 Mark (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274/700366)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,97 x 119 = 234,43 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

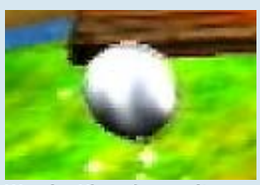
SPIELDETAILS



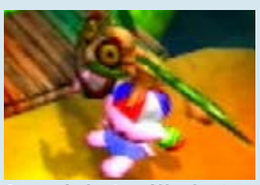
Der Hahn hilft mit Tipps, wenn Sie mal nicht weiter wissen.



In jeder Spielstufe sind diverse Puzzle-Teile versteckt.



Wer eine Uhr aufsammelt, schiebt das Zeitlimit etwas auf.



Gegnerische Angriffen kosten wertvolle Sekunden.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1, R1 : Springen

L2 : Aktion ausführen (etwa Schalter benutzen)

■ : Perspektive ändern

Star Trek Elite

Actionspiel für PC | **Wenn Sie wieder mal ins Weltall aufbrechen, warten neue Gefahren auf Sie. Aber wie groß sind die wirklich?**

INSTALLATION

Für die Sightseeing-Tour auf der Voyager benötigen Sie zwingend das Original-Spiel „Star Trek Voyager Elite Force". Erst nach der Installation des Spiels können Sie das neue „Expansion Pack" installieren und nutzen. Wie Sie das machen, lesen Sie auf Seite 162.

INHALT

Wenn die Besatzung der Voyager fremde Besucher zulässt, dann endet das oft in Begegnungen der unheimlichen, manchmal tödlichen Art. So etwas erwarten Sie sicher auch von diesem neuen Expansion Pack zum Spiel. Doch: Sie haben zwar praktisch den Schlüssel zum Raumschiff in der Hand, können das Ding allerdings nicht fliegen. Ein paar Knöpfe drücken, die Eigenarten des Schiffs mit dem Tricorder studieren und ein paar simulierte Schlachten im Holodeck erleben – viel mehr ist nicht.

Der Reihe nach: Die zehn nachgebildeten Decks der Voyager erreichen Sie bequem per Turbolift. Was Sie in der Fernsehserie sehen, können Sie hier besuchen. Interessant ist vor allem das Holodeck. Auf Knopfdruck aktivieren Sie dort eine von vier Schlachtsimulationen, mit jeweils einstellbarem Schwierigkeitsgrad. Im Garten der Entspannungszone ist beispielsweise der Teufel los. Ein Fehler im Programm schleust ständig eklige Monster ein. Mit Lasergewehr spielen Sie dort den Kammerjäger. Oder wagen Sie sich in der Rolle des Captain Proton in die Welt des verrückten Dr. Chaotica. In der ganz in Schwarz/Weiß gehaltenen Umgebung schalten Sie einen Gegner nach dem anderen aus, drücken einige Knöpfe – und das war's. Raus aus dem Programm, rein ins nächste. Dort wartet ein Kampf mit Klingonen auf Sie. Jeder dunkle Gang hält neue Gefahren für Sie bereit. Jeder Sprung kann mit einem Sturz ins Verderben enden. Und die zahlreichen Klingonen-Horden erledigen Sie besser möglichst schnell, ohne unnötig viel Munition zu verbrauchen.

Haben Sie selbst mal den Laserstrahl über den Skalp gekriegt, geht die eigene Gesundheit den Bach runter. Dann müssen Sie entweder neue Energie an einem Lebens-Terminal tanken oder aber Deck Fünf aufsuchen. Ein Bordarzt kümmert sich dort um Sie. Völlig genesen statten Sie vielleicht noch dem Casino einen Besuch ab, wo Sie auf andere Besatzungsmitglieder treffen. Aber versuchen Sie

SPIELVERLAUF



1 Mit dem Tricorder in der Hand geht es an Bord der Voyager auf die Suche nach dem Holodeck. Alles kann untersucht werden.



2 Im Simulationsraum des Holodecks läuft das erste Programm. Als Captain Proton ist in der Schwarz-Weiß-Welt Dr. Chaotica zu jagen.



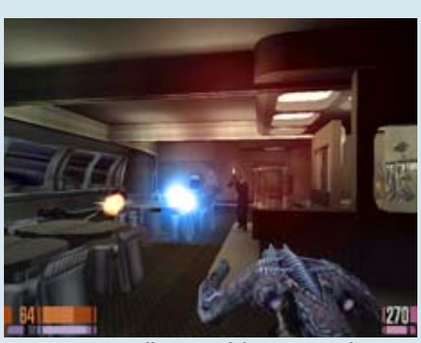
3 Dr. Chaotica ist schnell besiegt. Das nächste Programm wird gestartet. In einer klingonischen Raumstation sind kleinere Aufträge zu erledigen. Der Kampf gegen Klingonen entpuppt sich als schwierig. Die sind nämlich bis an die Zähne bewaffnet und schießen auch zurück.



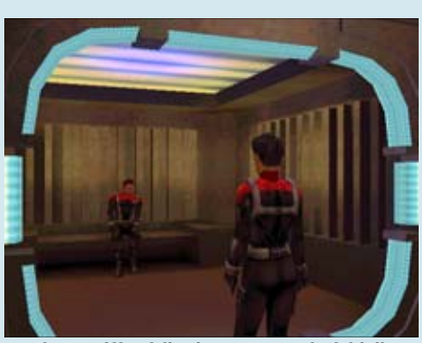
4 Verletzt geht es nach erledigter Arbeit zum Arzt der Voyager. Der legt kurz Hand an, und schon kann die Reise genesen weitergehen.



5 Auch die Brücke bleibt nicht versperrt. Allerdings haben die befehlshabenden Offiziere überhaupt keine Lust auf lange Unterhaltungen.



6 Der Langeweile an Bord der Voyager überdrüssig, wird im Casino ein bisschen geschossen. Doch die Besatzung setzt sich zur Wehr.



7 Ihr Angriff auf die eigene Mannschaft bleibt nicht unbestraft. Eine Offizierin buchtet den Unruhestifter ein. Auch im All gibt es Gesetze.

SPIELDETAILS



Daten aus Logbüchern informieren Sie über die Crew.



Im Holodeck starten Sie die simulierten Kämpfe.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Schießen

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

Voyager Force Expansion Pack[1]

[1]sprich: „Star Treck Weuedscher Elfht Fohnß Ekspänschen Päck"

gar nicht erst ein Schwätzchen. Ihre Kollegen haben nämlich immer was zu tun und keine Zeit für Sie. Vielleicht entdecken Sie auf den anderen Decks der Voyager doch noch was Spannenderes. Aber nur vielleicht.

BEDIENUNG

Am besten eignet sich die Kombination von Maus und Tastatur. Per Mausbewegung visieren Sie Gegner an, mit der linken Maustaste schießen Sie. Springen, ducken, laufen und drehen geht parallel gut mit der Tastatur über die Bühne.

URTEIL

Grafisch ist alles beim Alten geblieben: Star Trek Voyager Elite Force gehört optisch sicherlich zu den besseren Actionspielen. In der Hinsicht gibt's auch beim neuen Expansion Pack keine Abzüge. Schön und detailgetreu dargestellt sind zudem die Bereiche der Voyager. Fans der Serie geraten sicherlich bei den Erkundungszügen ins Schwärmen. Aber auch nur die. Das Spiel – wenn man es denn so nennen mag – langweilt spätestens dann, wenn die vier unspektakulären Holodeck-Aufgaben gelöst sind. Dann sind im Raumschiff nur noch kleinere Aufgaben zu bewältigen, irgendwelche doofen Figürchen zu finden und Logbücher Ihrer Kollegen zu lesen. Da holt auch das Erkundungsgerät namens Tricorder nicht mehr viel raus. Klicken Sie damit einen Gegenstand an, gibt's höchstens ein paar langweilige Zusatzinformationen auf den Schirm. Etwa welche Maße ein Waschbecken in der Voyager hat. Der Spiel-Zusatz ist nicht aufregend wie ein Raumschiff, sondern behäbig wie ein Bummelzug mit Wurmloch-Fraß für alt gewordene Trekkies. Deshalb auch nur ein „befriedigend" in der Endnote.



Auch die Waffen der Frauen sehen im All anders aus.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Trek Voyager Elite Force: Expansion Pack

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 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,94**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	sehr gering	5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	zu dünn	5,00
Spannung	3%	zu wenig	5,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig	5,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
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%**		**2,23**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (650 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0078 Megabyte	1,09
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

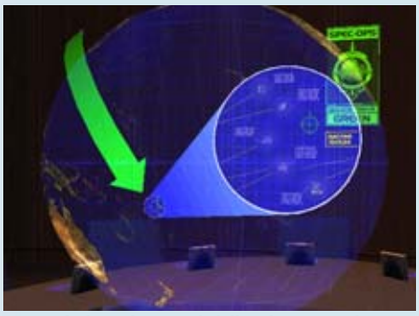
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**2,94**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	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	unspielbar	4,00
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%**		**1,00**
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%	10 Raumschiff-Decks, 4 Holodeck-Aufgaben	5,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,51**
Abwertung		geringer Spielumfang	**+0,25**

TESTERGEBNIS	befriedigend	**2,76**
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	50 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	43 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,76 x 50 = 138 = befriedigend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Vor jedem Einsatz wird die Hintergrundgeschichte in aufwendigen Videozwischensequenzen fortgetragen. Hier erfahren Sie gerade, wo sich der Feind aufhält.



2 Dann geht's auch schon direkt zur ersten Einsatzbesprechung im Bauch der Antheus. Die Karte lässt sich frei schwenken, damit Sie den Einsatz optimal planen können.



3 Zunächst müssen Sie Ihren Sammler mithilfe des Transporthubschraubers vom Schiff auf die Insel befördern. Flugs das Fahrzeug anvisiert und an den Haken genommen.



4 Und schon geht's auf zur verlassenen Insel. Nach kurzem Flug erreichen Sie den Strand, wo Sie Ihre wertvolle Fracht (Kreis), den Schrottsammler, vorsichtig absetzen.



5 Sobald Sie den Sammler abgesetzt haben, steigen Sie um und steuern nun das Kettenfahrzeug. Die Insel ist übersät mit metallenen Schrottteilen. Ihre Aufgabe besteht nun darin, Energie aus diesen Objekten zu absorbieren. Dazu fahren Sie dicht an das Objekt heran und beschießen es mit einem Laserstrahl. Daraufhin wird die Energie nach und nach aufgesogen (Kreis).



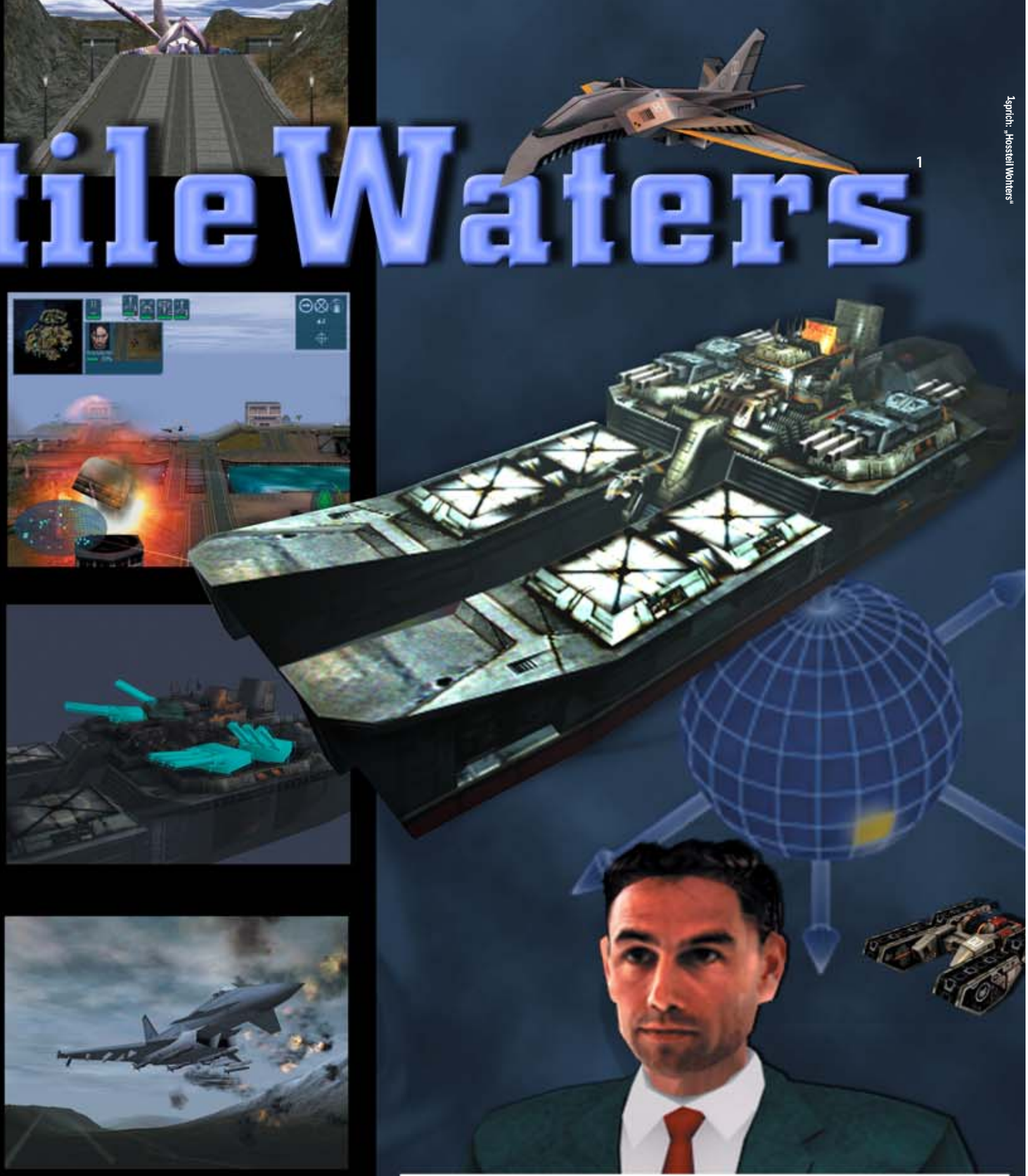
6 Der Laserstrahl kann mitunter auch sehr zerstörerisch wirken. Hier zerlegen Sie einen Öltank. In einer fulminanten Explosion entzündet sich der Brennstoff.



7 Im weiteren Spielverlauf entwickeln Sie neue Einheiten wie diesen Kampfhubschrauber. Gegnerische Abwehrstellungen haben da schnell das Nachsehen.

tileWaters[1]

[1]sprich: „Hosstell Wohters“



Strategiespiel für PC | Jede Menge Action: Hier steuern Sie Ihre Einheiten höchstpersönlich durch feindliche Gewässer

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 162.

INHALT

Haben Sie schon mal etwas vom „Soulcatcher“-Projekt (auf Deutsch „Seelenfänger“) gehört? Mit der Entwicklung und Herstellung immer leistungsfähigerer Computersysteme und Speichermedien soll es in Zukunft möglich sein, die gesamten Fähigkeiten, das gesamte Wissen, ja sogar das komplette Bewusstsein eines Menschen in einen Prozessor einzuspielen und so für alle Zeiten zu erhalten. Gruselige Vorstellung? Sicherlich! Doch gar nicht mal so abwegig. Diese Vision bildet die Grundlage für die faszinierende Hintergrundgeschichte dieses Spiels. Die Menschheit lebt zum ersten Mal in Frieden und allgemeinem Wohlstand. Kriege sind in Vergessenheit geraten. Doch dieser wunderbare Zustand passt einem Haufen niederträchtiger Despoten und kriegslüsterner Militärs nicht ins Konzept. Das Paradies auf Erden hat sie arbeitslos gemacht. Kurzerhand gründen die Ewiggestrigen eine Terrororganisation, die von entlegenen Pazifikinseln aus den Weltfrieden bedroht. Was kann man dagegen tun, wenn alle Waffen längst auf dem Schrott sind?

Alle? Nein – im Ozean, ganz tief auf dem Meeresgrund, schlummert die

Hostile Waters FORTSETZUNG

„Antheus“, eine Mischung aus Schlachtkreuzer, Flugzeugträger und Fabrikschiff. Das Ungetüm wird reaktiviert, und Sie schlüpfen in die Rolle des Kapitäns.

Zunächst sammeln Sie fleißig Energie und Rohstoffe zur Herstellung neuer Waffen und Fahrzeuge. Glücklicherweise verfügen Sie gleich über einen Transporthubschrauber und einen „Schrottsammler“, den Sie mithilfe des Fluggeräts auf einer verlassenen Insel absetzen. Dort absorbiert er aus herumliegenden Trümmern Energie zur Produktion weiterer Einheiten.

Da stellt sich nur noch die Frage, wer in dieser pazifistischen Ära die neuen Fahrzeuge und Waffen bedienen soll. Das ist die Stunde der Soulcatcher-Prozessoren: Die Fähigkeiten der besten Soldaten wurden vor langer Zeit auf solche Chips überspielt, und nun stehen die elektronischen „Kollegen“ Gewehr bei Fuß.

In 25 Einsätzen sind nun Technologien zu erbeuten und zu entwickeln, damit die Feinde des Friedens endgültig zurückgeschlagen werden. Schon früh gibt es den ersten Feindkontakt, und man lernt schnell zu schätzen, dass die Spielhandlung pausiert, sobald von einer Kampfszene in die Kommandozentrale der Antheus umgeschaltet wird. Hier teilen Sie den Kampftruppen Aufgaben zu, koordinieren Angriffe oder produzieren neue Einheiten. Doch müssen auch Sie als Kommandant immer wieder mal in den Fahrersitz oder die Kanzel eines Ihrer Fahrzeuge, um dem Feind tüchtig einzuheizen.

BEDIENUNG

Die Befehlsausgabe auf dem Reißbrett verläuft nach klassischem Muster: Mit der Maus wählen Sie eine oder mehrere Einheiten an und weisen ihnen auf der Karte Ziele und Aufgaben zu. Sie können Einheiten zu Gruppen zusammenfassen und die dann per Zifferntasten direkt anwählen. Wichtige Aufgaben nehmen Sie jedoch besser selbst in die Hand. Per Mausklick übernehmen Sie die Kontrolle. Die Steuerung der Luft-, Wasser- und Bodeneinheiten mittels Maus und Tastatur geht leicht von der Hand, so dass auch eingefleischte Strategen keine Probleme mit den actiongeladenen Selbsteinsätzen bekommen werden.

URTEIL

Nicht zum ersten Mal versucht ein Hersteller, das „Beste aus den beiden (Spiele-) Welten“ Strategie und Action zu verbinden. Doch ein solcher Spagat ist immer eine gewagte Angelegenheit. Der Stratege mag das Spiel als zu actionlastig bewerten, der Actionfreund beurteilt es mitunter als zu tiefgründig. Kann man es Beiden überhaupt recht machen? Man sollte es zumindest immer wieder probieren – “Hostile Waters“ ist ein gelungener Versuch. Taktische Überlegungen sind von ebenso großer Bedeutung wie Reaktionsschnelligkeit und Zielgenauigkeit. Einsteiger finden dank Übungseinsätzen schnell ins Spiel, es ist also für jeden was dabei.

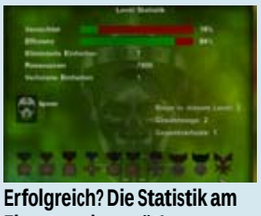
Tag-/Nachtwechsel und eine interessante Hintergrundgeschichte mit zahlreichen Zwischensequenzen schaffen Atmosphäre und rechtfertigen die Note „gut“ trotz fehlender Mehr-Spieler-Option.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Einheit bewegen:

- W : Vorwärts
- S : Rückwärts
- A : Rechts
- D : Links

SPIELDETAILS



Erfolgreich? Die Statistik am Einsatzende verrät's.



Bei nächtlichen Gefechten hilft Ihnen der Restlichtverstärker.



Der Produktion von Einheiten kommt große Bedeutung zu.



Gelungen: Tag-/Nachtwechsel. Gerade geht die Sonne unter.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Hostile Waters

Hersteller: Koch Media
Version: 1.0.0.1

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter CD Seite 188

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	Einsteiger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,29**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	fast realistisch		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	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%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	089/85795138 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.hostile-waters.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/85795181 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/85795241 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,02**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (463 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,5000 Megabyte		1,71
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,67**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**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%**					**1,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	25 Einsätze, Tag-/Nachtwechsel				2,00
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/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,13**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS					gut ←	**2,13**
PREIS/LEISTUNG					**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)					90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)					kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)					2,13 x 90 = 191,70 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ANSTO

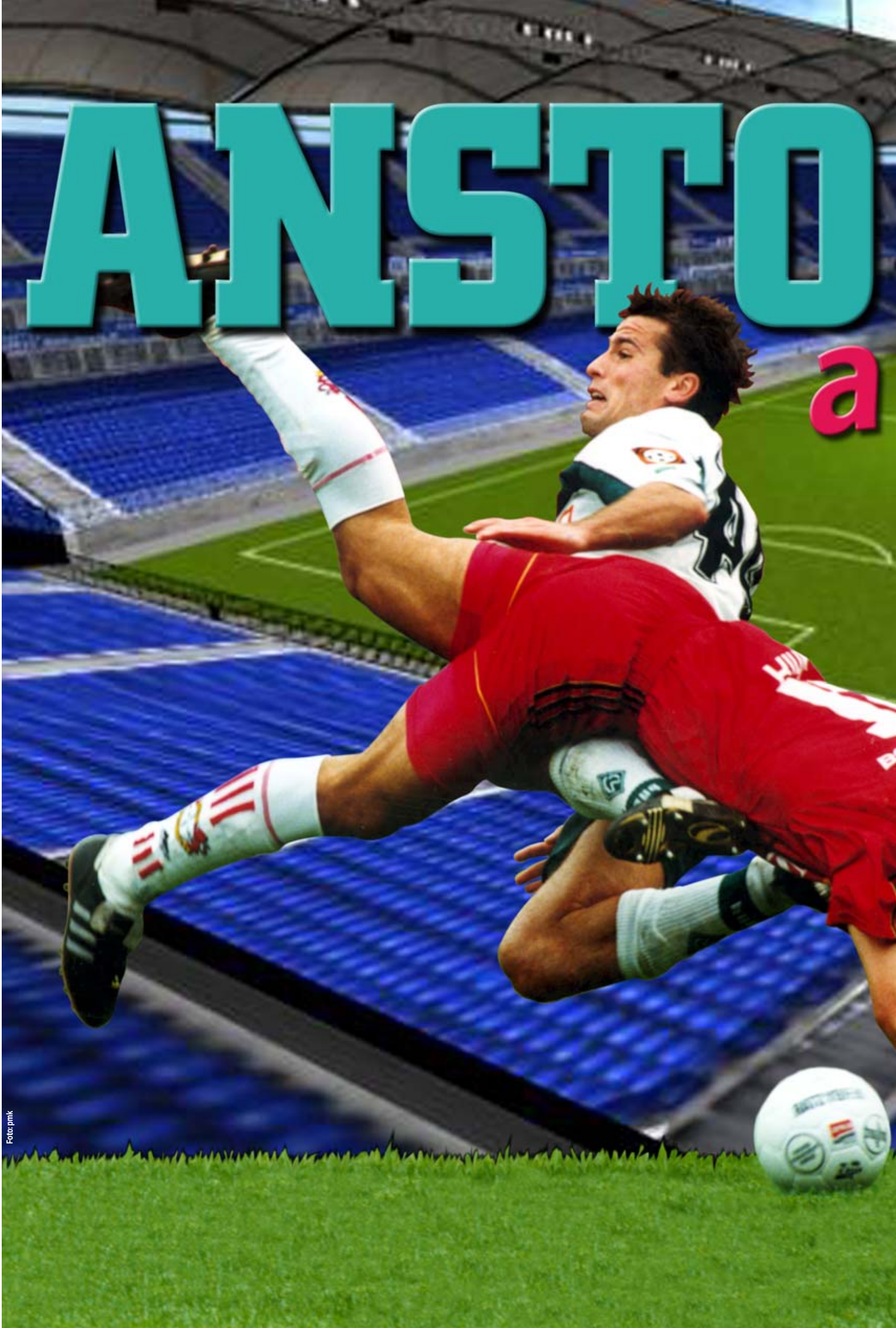


Foto: pmk

SSction

Sportspiel für PC | Schnelle Dribblings, Traumpässe, Wahnsinnsflanken – oder greifen Sie doch lieber zu Hausmannskost und der bewährten Blutgrätsche?

INSTALLATION

Schnell geraten Anfänger beim Installieren ins Abseits. Damit Ihr Computer Sie nicht zurückpfeift, lesen Sie auf Seite162,wie Sie ein Spiel richtig installieren.

INHALT

Millionen Fußballfans vor den Mattscheiben träumen davon, einmal selber ins Geschehen auf dem Platz eingreifen zu können. Natürlich sind es keine lebendigen Spieler, die Sie in „Anstoß Action“ über den grünen Rasen scheuchen, aber das Eingreifen ist hier sogar Pflicht.

Getreu dem Motto „selber rennen macht nur atemlos“ können Sie jeden Spieler Ihrer Elf bis zur Atemlosigkeit sprinten lassen, friedfertige Gesellen zu den übelsten Blutgrätschen verführen oder brave Verteidiger ein Solo-Dribbling von der Mittellinie vortanzen lassen. Wie Sie wollen.

Vor jeder Begegnung bestimmen Sie, wer aufmarschieren darf und wer auf Bank oder Tribüne muss. Am Anfang der Saison hat Ihr Verein Ihnen zudem ein nettes Sümmchen zur Verfügung gestellt, mit dem Sie neue Spieler einkaufen können. Verkaufen geht natürlich auch, Sie dürfen sogar den Club bestimmen, der den Spieler nehmen muss. Das ist viel einfacher als im rauen Leben.

In den Begegnungen auf dem Platz steuern Sie immer nur einen Spieler, können aber beliebig und sehr schnell zum nächsten wechseln. Sie können Pässe spielen, Flanken schlagen, dribbeln, grätschen. Auch Freistöße und Ecken

SPIELVERLAUF



1 Nach sieben Spieltagen dümpelt Ihr Club im unteren Teil der Tabelle. Der elfte Platz ist nicht das Ziel Ihrer Träume.



2 Verschärftes Training ist angesagt, denn miese Tricks kann Ihre Elf gar nicht, und mit der Technik sieht es auch nicht viel besser aus.



3 Das entscheidende Spiel. Durch eifriges Trainieren sind Ihre Jungs viel besser geworden und stehen am letzten Spieltag knapp vorne. Aber Preußen Dortmund ist ein starker Gegner, und in Ihrem Strafraum herrscht regelmäßig dicke Luft. Dieser Schuss ging knapp übers Netz.



4 Dann ein Freistoß. Torentfernung 29 Meter, halbrechte Position. Sie bekommen den Ball an der Mauer vorbei, nicht aber am Torhüter.



5 Im Mittelfeld wird heiß um den Ballbesitz gekämpft. Langsam können Sie dort aber eine leichte Überlegenheit aufbauen.



6 Jetzt die entscheidende Szene: Ein schnelles Dribbling des Mittelstürmers, er zieht ab und trifft unhaltbar ins linke Eck.



7 Geschafft: Letztes Spiel gewonnen, Meisterschale gesichert. Jetzt haben Sie jede Menge Geld, um gute Spieler einzukaufen.

ANSTOSS action **FORTSETZUNG**

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Vorschlag der Redaktion für die Knopfbelegung der Spieletastatur (Gamepad)

gehören zum Repertoire. Ihre Jungs und den wichtigen Spielfeldausschnitt, in dem der Ball ist, sehen sie meist von schräg oben. Den Blickwinkel können Sie aber wechseln. Da der Hersteller des Spiels nicht über die entsprechende Lizenz verfügt, gibt es keine echten Spieler- und Vereinsnamen, sondern nur verfremdete oder erfundene.

BEDIENUNG

In der Bedienungsanleitung ist zwar erklärt, wie die Tastaturbelegung für das Spiel funktioniert. Aber mal im Ernst: Spielt man Fußball mit der PC-Tastatur? Eher nicht. Das „Handspiel" artet in Fingerakrobatik aus, und mit den so erzielten spielerischen Leistungen würde sich Ihre Elf in den Abstieg kicken.

Die Redaktion empfiehlt, unbedingt eine Spieletastatur zu verwenden. Damit ist die Steuerung wesentlich einfacher – allerdings auch nicht problemlos.

Besonders das Wechseln zum aktiven Spieler ist umständlich. Bevor Sie einen Spieler in Ballnähe voll im Griff haben, müssen Sie erst eine Taste drücken.

URTEIL

Für ein schnelles Spielchen ist Anstoß Action nicht schlecht. Probleme gibt's aber mit dem Langzeitspaß. Wegen der etwas komplizierten Steuerung kommt schwer ein echter Spielfluss zu Stande. Andererseits sind glatte Durchmärsche an der Tagesordnung. Einen Spieler mit dem Ball von der eigenen Strafraumgrenze bis vors gegnerische Tor traben zu lassen, ist eine leichte Übung. Er wird meist nur halbherzig angegriffen. Das sorgt nicht für Spannung, aber für ein gutes Klima auf dem Platz.

Überhaupt: das Wetter … Wer hat die Programmierer bloß auf die Idee gebracht, die Jungs offenbar in Südostasien zur Monsunzeit spielen zu lassen? Ständig regnet es Bindfäden, die Sicht ist flau. Kein Wunder, dass die Schiedsrichter oft danebengreifen. Liebe Spiele-Macher: So viele Fehlentscheidungen, wie Fouls ohne Konsequenzen, Abseitstore ohne Ende und rote Karten ohne Anlass müssen nicht sein, Dauerniederschlag schon gar nicht. Wetter und Schiedsrichter haben beide keinen guten Ruf – aber so miserabel sind sie sonst wirklich nicht.

Optisch verdient das Spiel keinen vorderen, aber auch keinen hinteren Tabellenplatz. Erfreulich fand die Redaktion, dass auch Computer-Anfänger aus der Juniorenmannschaft klarkommen – vorausgesetzt, sie greifen zur Spieletastatur. Insgesamt verlief die Begegnung „befriedigend".

SPIELDETAILS



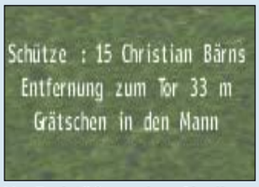
Der schwarz-grüne Balken (Kreis) zeigt die Kondition.



Die verfremdeten Spieler-Namen werden eingeblendet.



Ein Pfeil signalisiert die Flugrichtung des Balls.



Vor Freistößen sehen Sie die Torentfernung des Schützen.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Anstoß Action

Hersteller: Ascaron
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%**			**2,77**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik	2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	durchschnittlich		3,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel		4,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel		3,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	nicht nötig		1,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt		3,00
SERVICE	**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	05241/96690 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.ascaron.com)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	05241/96660 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	05241/966610 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,55**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (405 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	1,8125 Megabyte		2,35
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%**			**3,14**
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%	Grafikfehler[1]	ruckelfrei	3,50
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%**					**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	62 Nationen, mehrere hundert Vereine, über 17 000 Spieler				1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen				3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Spieletastatur				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/acht				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,39**
Auf-/Abwertung		keine echten Spielernamen				**+0,50**

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,89
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)	69 Mark (Medienexpress Elsdorf, Tel. 02274/700366)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,89 x 90 = 260,10 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Spieler und Ball verschwinden während des Spiels häufig, daher kein sinnvolles Spielen möglich .

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Cowboy Woody liefert Porzellinchen (links) eine Verfolgungsjagd durchs Kinderzimmer. An der Teppichkante überschlägt er sich fast.



2 Fünf kleine Clown-Figuren (Kreis) sind in dieser Spielarena versteckt und müssen innerhalb eines Zeitlimits eingesammelt werden.



3 Das Rennen geht nun quer durch Nachbars Garten – der Wachhund verfolgt es mit Argwohn. Die kleinen Spielzeug-Piloten kümmern sich aber nicht um den knurrenden Vierbeiner. Sie sind viel zu schnell für ihn und tragen verbissen ihre Positionskämpfe aus.



4 Ohne Werbung geht im Rennsport heutzutage gar nichts mehr. Riesige Pappkameraden mit Reklame dienen als Streckenabsperrung.



5 Porzellinchen hat sich eine schwarze Billardkugel geschnappt und versucht nun, damit den vor ihr flüchtenden Rex abzuschießen.



6 Auf einer Tankstelle machen die Rennfahrer Jagd aufeinander. Vorsicht vor dem Schaf! Es explodiert bei Berührung wie eine Mine.



7 Kurz vor der Ziellinie erwischt Turbo den führenden Slinky Dog (rechts) mit einem Elektroschock und gewinnt so das Rennen.



Rennspiel für Playstation |
Mit Vollgas durch Wohnzimmer und Vorgarten

INSTALLATION

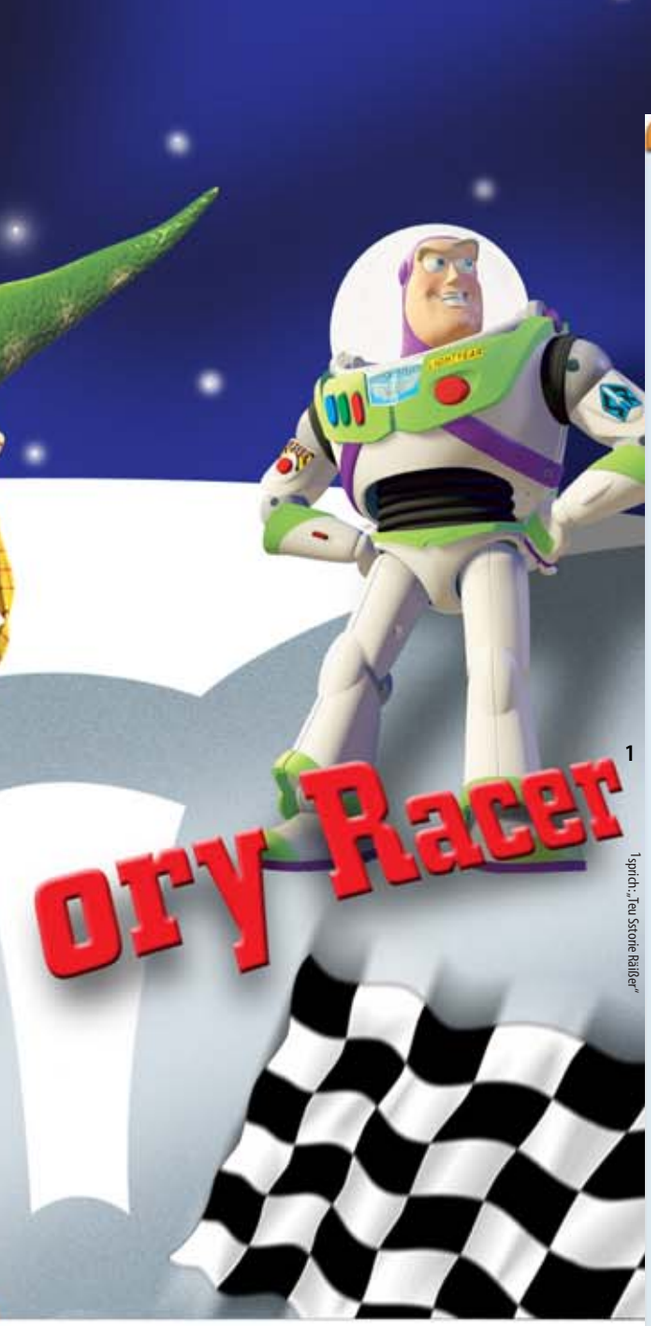
Wie man ein Spiel auf Playstation installiert, lesen Sie auf Seite 162.

INHALT

Was machen Spielzeugfiguren, wenn ihnen mal langweilig ist? Nichts anderes als die verwöhnten Söhne reicher Eltern auch: Sie veranstalten Wettrennen mit ihren fahrbaren Untersätzen. Spielzeugautos gibt es genug in einem Kinderzimmer, und so kann die Jagd sofort beginnen. All die beliebten Helden aus Disney's Kinofilm „Toy Story" gehen an den Start, darunter der furchtlose Astronaut Buzz Lightyear[2], der tollpatschige Saurier Rex und natürlich Woody[3], der Cowboy. Als Rennstrecken müssen etwa der Garten, ein Parkhaus und eine Bowling[4]-Bahn herhalten. Die Kurse sind äußerst großzügig, mit vielen Abkürzungsmöglichkeiten angelegt. Wer die Augen offen hält und keine Angst vor gewagten Schleudermanövern hat, kann auf jeder Strecke wertvolle Sekunden gewinnen. Dann geht es eben mal mit einem spektakulären Sprung über einen Tisch oder durch ein schmales Lüftungsrohr.

Verspielt, wie die kleinen Gesellen nun mal sind, geht es ihnen nicht einzig und allein um perfekte Rundenzeiten. Also gibt es außer den Rennen um den ersten Platz auch Wettbewerbe, in denen man seine Gegner abschießen muss. Mit auf der Strecke verstreuten Waffen, etwa Raketen, Billardkugeln oder Gummibällen wird den anderen Plastikhelden kräftig eingeheizt. In weiteren Rennen müssen kleine Clown-Figuren eingesammelt werden, die auf der Fahrbahn stehen, oder innerhalb eines Zeitlimits versteckte Zielscheiben getroffen werden. Auch „Rauswurfrennen", in denen nach jeder Runde der letzte Fah-

[2]sprich: „Bass Leitjihr" [3]sprich: „Wuddi" [4]sprich: „Bohling"



1 spricht: Tej Storie Räißer"

rer beim Überqueren der Ziellinie disqualifiziert wird, stehen auf dem Programm. Diese Spielvariante ist dann besonders spannend, wenn das Fahrerfeld dicht zusammen liegt und Bruchteile einer Sekunde über Ausscheiden und Weiterkommen entscheiden. An Abwechslung mangelt es also nicht. 18 Wettrenn-Varianten stehen zur Wahl. Natürlich ist es auch möglich, am waagerecht geteilten Bildschirm gegen einen Freund anzutreten.

BEDIENUNG

Die ferngesteuerten Spielzeugautos sind unglaublich wendig. Selbst enge Kurven nehmen sie ohne Probleme. Kleine Fahrfehler verzeihen sie. Beim Einsammeln der Extras und beim Überfahren der Beschleunigungsfelder ist keine absolute Genauigkeit nötig. Es reicht völlig aus, in unmittelbarer Nähe daran vorbeizurasen. Wesentlich mehr Geschick erfordert der gekonnte Einsatz der verschiedenen Waffen. Einen Gegner aus voller Fahrt mit einem wild hüpfenden Gummiball zu treffen, ist schon eine Kunst für sich.

URTEIL

Kein Rennen wie viele andere: Die vielen unterschiedlichen Aufgaben stellen den Spieler stets vor neue Herausforderungen. Abwechselnd geht es um Bestzeiten, um die Jagd auf Gegner oder ums Einsammeln versteckter Gegenstände.

Die Strecken bieten eine Menge. Überall gibt es Abkürzungen und sehenswerte Dekorationen am Rande. Die knallbunte Grafik ist dem bekannten Kinofilm nachempfunden, macht allerdings einen etwas detailarmen und grobschlächtigen Eindruck. Die fröhlich vor sich hin klimpernde Begleitmusik ist für Kinderohren komponiert und wird ältere Toy-Story-Fans schon sehr bald nerven. Trotz dieser Einschränkungen ein rundum spaßiges Spielerlebnis, bei dem es viel zu entdecken und staunen gibt. Testurteil: „gut".

GETESTET MIT

Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Toy Story Racer

Hersteller: Activision

Auch für **PC mit Win 95/98**	nein
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation 2**	Playstation-Version verwendbar
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	ja
Altersempfehlung	ab 4 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,38**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/225155 (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%**		**2,26**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	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%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	200 Spielstufen	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,39**
Aufwertung		Rüttelfunktion möglich	-0,10
TESTERGEBNIS		gut	**2,29**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		68 Mark (Planet Media, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,29 x 90 = 206,10 =ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Sobald der grüne Affe leuchtet, startet das Rennen.



In den bunten Kisten sind die Extras und Waffen versteckt.



Beim Berühren der Batterie wird das Vehikel beschleunigt.



Abgeschossene Fahrer stehen als „Schatten" auf der Strecke.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Gas geben
▲: Waffe benutzen
■: Bremsen und rückwärts fahren



Fallout Tactics[1]

Die stählerne Bruderschaft

Strategiespiel für PC | Harte Zeiten für Strahlemänner – hier kämpfen Sie an vorderster Front in radioaktiver Umgebung

Spieletricks siehe Seite 126

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 162.

INHALT

Bittere Zukunft: Atomare Kriege haben die Erdoberfläche in eine öde Wüstenlandschaft verwandelt. Wohin man auch sieht: radioaktiver Müll, Trümmer und Sand, in dem sich höchstens mutierte Skorpione wohl fühlen können.

Sie stecken mittendrin im Schlamassel. Bewaffnet bis an die Zähne müssen Sie sich mit Ihrem Trupp in Bandenkriegen behaupten. Aber gehen Sie mit Grips und Taktik vor. Jeder Schritt will gut überlegt sein – vorausgesetzt, Sie wollen überhaupt überleben.

Das Leben als Mitglied der „stählernen Bruderschaft“ ist kein Zuckerschlecken. Das macht sich schon im ersten Einsatz bemerkbar: Befreien Sie mit zwei Kameraden Geiseln aus einem gegnerischen Lager. Mit viel Widerstand ist zu rechnen. Machen Sie bei der Rettungsaktion alle Widersacher gnadenlos fertig, egal ob mit Messern, Schrotflinten, Granaten oder Maschinengewehren. Geiseln sollten dabei selbstverständlich nicht zu Schaden kommen. Nach dem Motto „erst schießen, dann fragen“ kommen Sie weit. Aber längst nicht durch. Dafür müssen Sie nämlich taktisch vorgehen.



[1] sprich: „FohlautTacktickts“

SPIELVERLAUF



1 Zerknirschte Gesichter bei der Einsatzbesprechung: Eine gegnerische Bande hält in ihrem Lager Zivilisten als Geiseln gefangen.



2 Erste Begegnungen im Einsatzgebiet. Ein paar versprengte Zivilisten erzählen von den gnadenlosen Überfällen Ihrer Gegenspieler.



3 Die ersten Gegner, ein Wachmann mit seinem Hund, überfallen Sie und Ihr Trio aus dem Hinterhalt. Hinter Trümmern und Ruinen verstecken!



4 Auf leisen Sohlen geht's voran. Die Umrisse am Zeltdach deuten auf Feindkontakt hin. Ihr Trupp geht mit geladenen Waffen in Stellung.



5 Also: mit viel Getöse per Sturmangriff ins Zelt. Und alle „Insassen" werden sofort unter Beschuss genommen. Leider falsch – in diesem Zelt sind nämlich die Geiseln zusammengepfercht. Nur der Wachposten hätte ausgeschaltet werden dürfen. Gewalt allein bringt's eben nicht immer.



6 Für die Panne muss natürlich der Anführer der Geiselnehmer büßen. Vor dessen Hauptquartier geht Ihr Trupp erneut in Stellung.



7 Mit den Gangstern machen Sie kurzen Prozess. Auch der Anführer (Kreis) erliegt seinen schweren Verletzungen. Einsatz beendet.

Fallout Tactics

FORTSETZUNG

Die stählerne Bruderschaft

Also immer schön die Köpfe unten halten, jedes Autowrack und jeden Strauch für das Versteckspiel nutzen. Und die Fähigkeiten der Kameraden sinnvoll einsetzen. Einer versteht vielleicht sein Handwerk als Feldarzt. Aber wenn er den Raketenwerfer wie ein Skalpell in die Hand nimmt, ist Vorsicht geboten. Da lassen Sie dann besser jemanden ran, der sich damit auskennt. Bevor Sie aber anfangen, in den Gelben Seiten zu blättern, vertrauen Sie besser Ihren Überzeugungskünsten. So manches Gespräch, so mancher Handel in der Wildnis kann Ihnen nämlich einen neuen Begleiter einbringen. Schlagen Sie sich tapfer, so gibt's nach einem erfüllten Auftrag Erfahrungspunkte. Die machen Ihre Söldner stärker und geschickter für zukünftige Einsätze.

BEDIENUNG

Per Mausklicks geben Sie Ihren Kriegshelden Kommandos. Ein Linksklick auf die Landkarte befiehlt der Spielfigur, an eben diese Stelle zu laufen, zu schleichen oder zu kriechen. Per Rechtsklick werfen Sie etwa Granaten oder nehmen die angeklickte Stelle aus allen Rohren unter Beschuss. In Untermenüs werden Gegenstände für den Einsatz bereit gemacht oder zwischen nahe beieinander stehenden Kameraden getauscht. Waffen lassen sich per Mausklick auf Schaltflächen nachladen. Je nach Wunsch laufen die Kämpfe rundenbasiert, das heißt Zug um Zug, oder in „Echtzeit", also ohne Unterbrechungen ab. Letzteres kann aber in Auseinandersetzungen mit mehreren Gegnern ganz schön stressig sein.

URTEIL

Ganz nett gemacht, was uns der Spielehersteller Virgin prophezeit. Die post-apokalyptische Zukunft kommt ziemlich glaubwürdig rüber. Sich aber in der neuen Umgebung zurechtzufinden, bedarf schon einigen Überlebenstrainings. Den Umgang mit verschiedenen Waffengattungen zu erlernen und deren Zerstörungskraft richtig einzuschätzen, erfordert viel Spürsinn und Geduld. Die wird aber manchmal auch überstrapaziert. Beispielsweise dann, wenn Ihr Trupp am Ende eines anstrengenden und zumeist sehr langwierigen Auftrags doch noch im Wüstenstaub endet. Also am besten den Spielstand speichern, wo es nur geht. Wenn sich dann Ihre Söldner aber auch noch extrem dumm anstellen, kommt Frust auf. Oft bleiben die Figuren zum Beispiel an offenen Türen hängen. Dann muss der Spieler die Figur per Mausklick von Hand um das Hindernis herum leiten.

Von diesen Mängeln und der unspektakulären Grafik abgesehen, ist „Fallout Tactics" ein gefundenes Fressen für Strategen. Die spielerischen Möglichkeiten sind nämlich breit gefächert. Deshalb hat das Spiel um die Zeit nach dem großem Knall ein „befriedigend" verdient.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Auf der Landkarte geht's mit Trupps zu den Handlungsorten.



Das Inventarfenster informiert über die Ausrüstung.



Jede Spielfigur hat ihre individuellen Fähigkeiten.



Nach dem ersten Einsatz rekrutieren Sie neue Söldner.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Fallout Tactics
Die stählerne Bruderschaft

Hersteller: Virgin Interactive
Version: 1.15g

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%**			**2,94**
Spieleinstieg	6%	schwer		4,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering		4,00
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%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (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%	zu wenig		5,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar		4,00
SERVICE	**3%**			**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71887 (2,42 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.staehlernebruderschaft.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/391010 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/39101112 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,74**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1218,56 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**3,00**
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%**			**3,00**
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[1]	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]	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]	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]	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%	20 Spielstufen, 9 Spielfiguren		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/18		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,51**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		befriedigend ausreichend		**2,51**
PREIS/LEISTUNG				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		77 Mark (Media Markt, Straubing, Tel. 09421/7710)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,51 x 90 = 225,90 = ausreichend		

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1]Nur mit 65 000 Farben spielbar

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 In den Straßen von Theed tummeln sich bereits viele feindliche Truppen. Hier müssen Sie erst einmal mit heiler Haut herauskommen.



2 Schwer bewaffnete Kampfroboter der Föderation greifen eine Farm an. Und Ihre Aufgabe ist, die dort lebenden Zivilisten zu schützen.



3 Auch der Schmuggler Borvo bekommt es mit der gewaltigen Feuerkraft der Handelsföderation zu tun. Sein Schiff wird beim Durchqueren einer engen Schlucht von Panzern attackiert. Stehen Sie dem Ganoven bei, dann haben Sie schon bald einen verlässlichen Verbündeten an Ihrer Seite.



4 Borvo schließt sich Ihrer Widerstandsbewegung an. Also eskortieren Sie sein Schiff auf dem weiteren Weg zum versteckten Außenposten.



5 Bevor ein entscheidender Schlag gegen die Föderation möglich ist, muss deren Satelliten-Kommunikationsnetz lahm gelegt werden.



6 Ist der Satellit zerstört, kann die feindliche Basis mit dem Überraschungsmoment auf Ihrer Seite angegriffen und ausgeschaltet werden.



7 Die Föderation hält Gefangene in Arbeitslagern fest. Von der Wasserseite aus nähern Sie sich unauffällig und befreien die armen Teufel.



Sprich: „Sstar Wohrs Epißohd wann – Bättl für Näbbuh"

Actionspiel für Nintendo 64 | Freiheit für Naboo! Jagen Sie die Unterdrücker zum Teufel

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Nintendo 64 installieren, lesen Sie auf Seite 162.

INHALT

Die machtbesessene Handelsföderation kontrolliert den Planeten Naboo. Nur vereinzelt leisten noch Rebellen Widerstand. Als junger Pilot der königlichen Truppen spielen Sie dabei eine tragende Rolle. Zusammen mit einer Handvoll unerschrockener Aufständischer sagen Sie der gewaltigen Übermacht den Kampf an. Und der bricht unmittelbar nach einer halsbrecherischen Flucht aus der Hauptstadt los. Die Einheiten der Föderation haben den Planeten in eine Chaos-Kugel verwandelt, brennen die Farmen friedlicher Siedler nieder, bombardieren Nachschubwege und nehmen harmlose Zivilisten gefangen. Dieses Treiben müssen Sie schnellstens stoppen, bevor Naboo vollends unterdrückt ist.

Im Cockpit eines Bodengleiters vom Typ „Flash Speeder" jagen Sie pfeilschnell über schweres Gelände, den Gegner immer im Visier des Bordlasers. Das wendige Schwebegefährt ist ideal für den Einsatz gegen schwerfällige Roboter und Panzer der Invasoren. Luftschlachten dagegen bestreiten Sie besser im Polizeikreuzer. Oder im Starfighter, mit dem Sie auch Ziele im Weltraum, etwa Satelliten, attackieren können. Und die unendlichen Sümpfe Naboos durchqueren Sie sicher mit einem gekaperten Kanonenboot der Föderation, etwa, um ein Gefängnis von der Wasserseite aus zu erreichen. 15 solcher Einsätze in den Brennpunkten des Kriegsgeschehens müs-





Episode 1 Wars for NABOO

1

sen Sie meistern, um die Föderation zurückzudrängen und Naboo wieder Hoffnung zu geben.

BEDIENUNG

Für die Steuerung der diversen Gleiter, Raumschiffe und Boote müssen Sie sich kaum umstellen. Alle werden mit denselben Tasten bedient, Lenk- und Beschleunigungsverhalten sind recht ähnlich. Und alle haben eine Laserkanone an Bord, deren zielgenauer Einsatz ein sehr ruhiges Händchen erfordert. Flink ausweichende Gegner mit dem gebündelten Lichtstrahl zu erwischen, erinnert bisweilen an den Versuch, mit Pfeil und Bogen auf Spatzen zu schießen. Feuergefechte verlangen also höchste Präzision und gutes Reaktionsvermögen.

URTEIL

Auf diesem Schlachtfeld der fernen Zukunft geht es hoch her. Zwei ungleiche Gegner stehen einander gegenüber, und es hängt einzig von Ihrem Geschick ab, ob die Gerechtigkeit siegt. Dabei müssen Sie sich blitzschnell in die verschiedensten Kampfsituationen versetzen, entschlossen und schnell reagieren. Die stärksten Gegner müssen zuerst beseitigt, die schwächsten Verbündeten ständig unterstützt werden. Und da Sie nicht überall gleichzeitig sein können, heißt es: kühlen Kopf bewahren und das nächste Ziel mit Bedacht wählen. Im Rahmen der vorgegebenen Einsatzbefehle bleibt Ihnen ausreichend Freiraum für taktische Überlegungen.

Zeit zum Verschnaufen haben Sie dagegen nie. Es wird zu Lande, zu Wasser, in der Luft und im Weltraum gekämpft. Entsprechend spannend und abwechslungsreich sind die verschiedenen Aufgaben. Geradezu herausragend ist die Geräuschkulisse mit orchestraler Musik, eindrucksvoll krachenden Explosionen und stimmigem Funkverkehr – leider auf Englisch. Dennoch: Dieses Star-Wars-Spiel geht „gut" ab.



GETESTET MIT

Nintendo 64

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Wars Episode 1 – Battle for Naboo

Hersteller: THQ

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,33**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
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%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**2,97**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/605511 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.lucasarts.com/products/naboo)	5,00
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%**		**2,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**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, 7 Fahrzeuge	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%		
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,45**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,35**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		140 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		109 Mark (Media Markt, Straubing, Tel. 09421/7710)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,35 x 140 = 329 = ungenügend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Für manche Aufträge stehen mehrere Fahrzeuge zur Wahl.



Im Hangar können Sie das Vehikel wechseln.

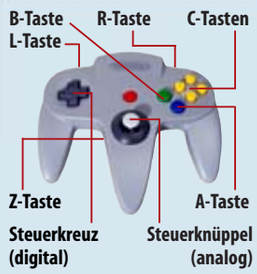


Der Lichtpunkt in der Bildmitte spendet Ihnen ein Extraleben.



Nach erfolgreichen Einsätzen gibt's eine Auszeichnung.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



B: Laserkanone abfeuern

linke C-Taste: Sekundärwaffe abfeuern

A: Beschleunigen

Z: Abbremsen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Ein Manager braucht Geld. Deshalb müssen Sie mit Werbekunden verhandeln und die Reklameflächen im Stadion gut verkaufen.



2 Damit die Mannschaft gut in Schuss kommt, stellen Sie einen ausgefeilten Trainingsplan auf. Jeder Tag wird minutiös eingeteilt.



3 Die Spieltaktik: drei Spitzen, mit einer Viererkette, Raumdeckung oder Libero? Jetzt müssen Sie entscheiden, welches Konzept am besten zu den Spielern passt, die Ihnen zur Verfügung stehen. Und Sie müssen die Spielweise einstellen. Entweder defensiv oder mit hohem Einsatz voll auf Angriff.



4 Erst unmittelbar vor dem Spiel wird die Aufstellung festgelegt. Jetzt entscheiden Sie, wer im Sturm, wer in der Verteidigung aufläuft.



5 Tor! Ihre Elf kommt gut ins Spiel, das taktische Konzept geht voll auf. Der Gegner hat keine Chance, denn Ihre Stürmer treffen schnell.



6 Um noch besser zu werden, sehen Sie sich auf dem Transfermarkt um. Da werden Spitzenspieler angeboten, die aber auch viel kosten.



7 Aber Geld ist kein Problem. Ihr Club steht auf dem dritten Tabellenplatz, und die Werbeeinnahmen fließen. Und es geht weiter aufwärts …

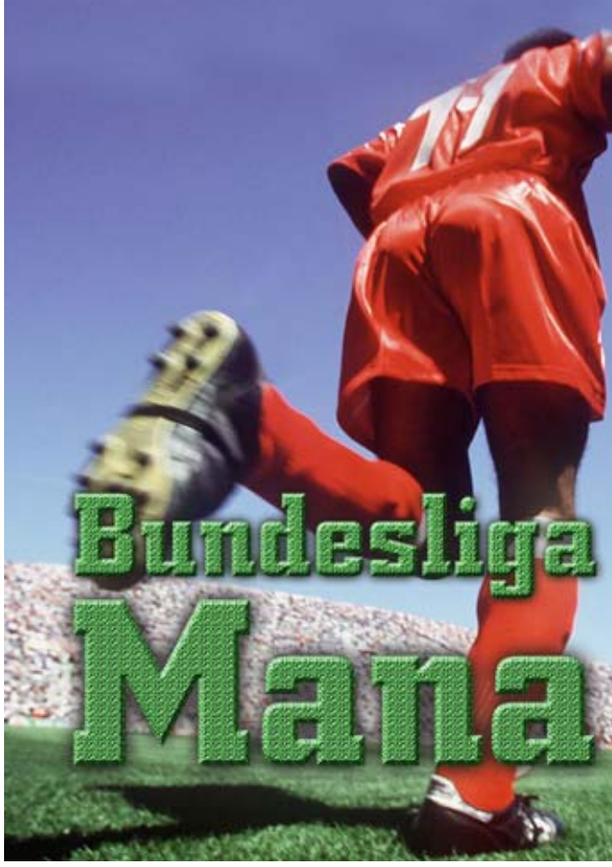


Foto: Bongarts

Sportspiel für PC | Alleinherrscher über einen Fußballclub – das sind Sie in diesem Spiel, denn Sie treffen alle Entscheidungen

INSTALLATION

Damit die Installation des Spiels auf Ihrem Computer ein Volltreffer wird, erklärt Ihnen die Redaktion auf Seite 162, wie Sie alles richtig managen.

INHALT

„Tooor!" – Das Stadion kocht, die Spieler rennen auf den Meistermacher zu, die Fotografen feuern ein Blitzlichtgewitter ab. Sie sind der Mann des Jahres, Sie haben es geschafft: Der Titel ist Ihrer Mannschaft nicht mehr zu nehmen.

Es war ein hartes Stück Arbeit – besonders am Anfang der Saison. Da sah es gar nicht gut für Sie aus. Die ersten drei Spiele gingen verloren, Ihr Team fand sich auf dem letzten Platz wieder. Das Geld wurde knapp, und Ihnen drohte der Rausschmiss.

Aber dann haben Sie das Heft in die Hand genommen, neue Spieler verpflichtet, die Taktik umgekrempelt und den Trainingsplan überarbeitet. Folge: Ihre Jungs haben wieder an sich geglaubt, legten an Fitness zu und hatten die besseren Spieltricks auf Lager.

Nebenbei haben Sie sich noch um den Ausbau des Stadions und um die Werbeverträge gekümmert, damit wieder Geld in die Vereinskasse fluten konnte.

Die Einnahmen haben Sie allerdings auch schnell wieder ausgegeben. Für Trainingslager, für Mannschaftsprämien, Jugendarbeit, Talentsuche und die Sicherheit des Stadions. Und natürlich wollen auch die Profis auf dem Platz Gehalt sehen. Aber weil der Zuschauerschnitt stimmte, gerieten Sie, vom flauen Saisonauftakt abgesehen, nie in Finanznöte.

Die Begegnungen können Sie in diesem Spiel verfolgen wie am Fernsehschirm. Als „räumliche" Darstellung mit „richtigen" Spielern und mehreren Kameraperspektiven oder aus der Vogelperspektive. Angelaufene Spiele lassen sich nicht unterbrechen und dauern immer vier Minuten.

Überflüssig erscheinen der Redaktion die eingeblendeten „Orientierungshilfen", etwa der Pfeil, der bei jedem Schuss die Flugbahn des Balles anzeigt, denn Sie können nicht ins Spielgeschehen eingreifen. Wenn Ihnen das Zuschauen nicht spannend genug ist, müssen Sie die Spielsequenzen abschalten. Der Computer zeigt dann nur die Ergebnisse.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Auswählen, aktivieren, anordnen

Während des Spiels:

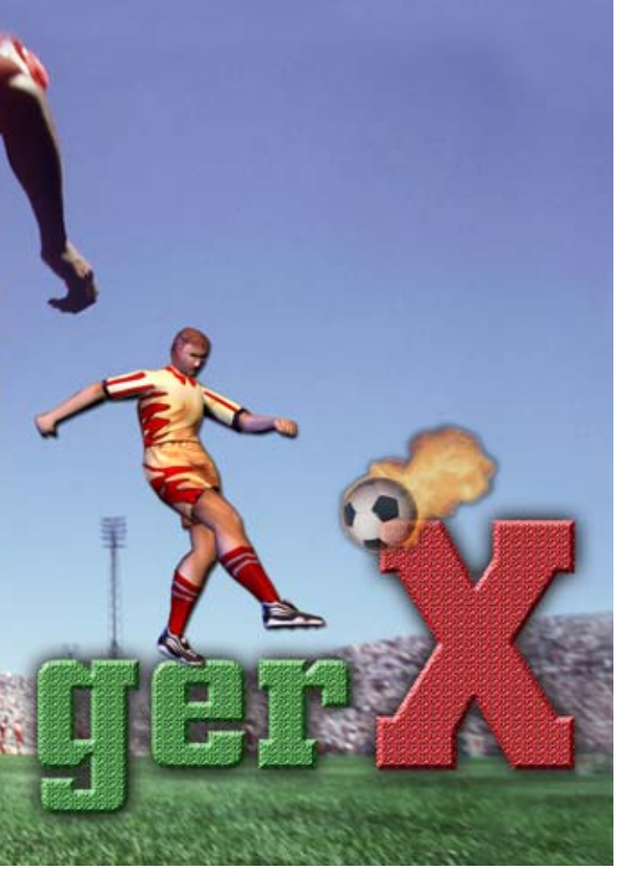
F1: Aufstellung ändern

F2: Taktik ändern

F3: Schützen auswählen

BEDIENUNG

Das Spiel wird fast ausschließlich per Mausklick gesteuert. Die Menüs sind für einen Fußballmana-

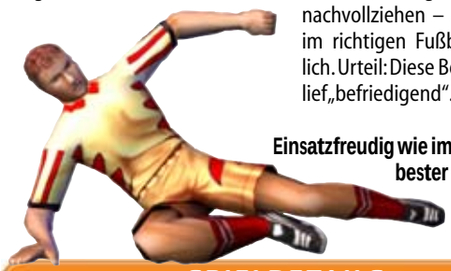


ger sehr übersichtlich. Wenn es in einem Bereich Probleme gibt, erscheint das zugehörige Symbol rot. So erkennt der Vereinschef am Bildschirm sofort, wo Not am Mann, also schnelles Eingreifen gefragt ist. Für praktisch jeden Bereich lässt sich eine Automatik aktivieren. Dann trifft der Computer die Entscheidungen.

URTEIL

Mit Fußball haben die Spielszenen nicht sehr viel zu tun. Die Kicker bewegen sich steif und eckig, Schüsse aufs Tor sehen aus wie die einer Robotermannschaft, Abwehrspieler kommen meist auf eher wundersame Weise an den Ball, und die Kommentare von Jörg Wontorra sind zwar nett, passen aber allzu oft nicht zum Spielgeschehen. Es stört auch, dass sich die Spielszenen nicht abbrechen lassen und die Spieler nur Fantasienamen tragen. Da wird schon mal aus Deisler ein Herr „Deidler".

Im übrigen stehen dem Hoby-Manager viele Einstell- und damit Einflussmöglichkeiten zu Gebote. Allerdings lassen sich die Auswirkungen nicht immer nachvollziehen – aber das ist ja im richtigen Fußballleben ähnlich. Urteil: Diese Begegnung verlief „befriedigend". ■



Einsatzfreudig wie immer: Ihr bester Mittelstürmer kniet sich voll rein …

SPIELDETAILS



Der Ball führende Spieler ist stets grün-gelb markiert.



So sieht die Anzeige von Spielstand und -zeit aus.



Schiedsrichter-Entscheidungen werden eingeblendet.



Entwicklung Ihrer Elf (blaue Kurve) und des Gegners.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Bundesliga Manager X

Hersteller: **Software 2000**
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

					Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**		**2,54**
Spieleinstieg			6%	geht so	3,00
Langzeitspaß			6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe			3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik			2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche			3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare			2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel			2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination			5%	Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt					
Wirklichkeitsnähe			3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte			4%	nicht nötig	1,00
Spannung			3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum			3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner			6%	überlegt	3,00
SERVICE			**3%**		5,66
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)			2%	01905/72000 (1,21 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)			1%	keine (www.bundesligamanager.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	04521/80040 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	04521/800488 (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 (722 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)			0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)			1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)			1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG			**2%**		**2,50**
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%**		**3,33**
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%**		**1,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache			1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)			1%	ja/nein	3,00
Musik regelbar (überprüft)			1%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)			1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)			3%	ja	1,00
SONSTIGES			**9%**		1,56
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	640 Vereine, acht Nationen	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)			3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE			**100%**		**2,38**
Abwertung				keine echten Spielernamen vier Minuten lange Spielszenen lassen sich nicht unterbrechen	+0,50 +0,10
TESTERGEBNIS				**befriedigend**	**2,98**
PREIS/LEISTUNG				**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)				100 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)				79 Mark (Media Markt Straubing, Tel. 09421/7710)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)				2,98 x 100 = 298 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

RAYMAN Advance



1 sprich: „Reymenn ätwahns"

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Der Held ohne Arme und Beine ist zurück und macht den neuen Gameboy unsicher

INSTALLATION

Reinstecken, einschalten, wohlfühlen. Oder auf Seite 162 nachschlagen.

INHALT

Rayman, der Held ohne Gliedmaßen, bekannt von etlichen Konsolen und aus dem PC, muss mal wieder sein Heimattal retten. Der böse Zauberer Mr. Dark hat einfach den Protoon, ein mächtiges „Energiedings", entführt, und nun geht alles drunter und drüber. Sogar die kleinen Elektroons sind überall verstreut und eingesperrt. Wie sich das für einen ordentlich Hüpf- und Springspielhelden gehört, macht sich Rayman sogleich auf den Weg. Vor farbenprächtigen und detaillierten Hintergründen läuft, springt und klettert unser Held, als ob er Geld dafür bekäme. Rücksetzpunkte, Speicherpunkte, und freundliche Helfer warten an den verschiedensten Stellen. Fiese Gegner laufen auch fast überall herum. Gegen die kann sich Rayman mit seiner Faust wehren. Da er keine Arme hat, schießt er dem Gegner einfach seine Faust entgegen.

Dabei bewegt sich alles schön flüssig ohne großes Ruckeln.

BEDIENUNG

Wie bei den meisten Spielen wird der Held mit dem Steuerkreuz bewegt, während **A** ihn springen und **B** kämpfen lässt. Sie können Rayman sogar mit **R** eine Grimasse ziehen lassen und so manche Feinde verjagen.

Die Bedienung an sich ist sehr direkt. Rayman führt alle Befehle fix aus und ist dabei gut zu kontrollieren.

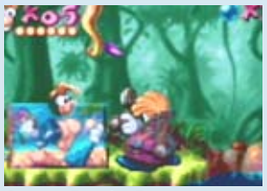
URTEIL

„Rayman Advance" nutzt die Möglichkeiten des neuen Gameboy Advance gut aus. Die Grafik ist erstaunlich bunt und feinkörnig. Auch die Bewegungen der Figuren können sich sehen lassen. Grafik und Geschichte sprechen zwar eher Jüngere an, aber auch Erwachsene haben hier Spaß. Wenn Sie also auf niedliche, bunte Geschicklichkeitsspiele stehen, haben Sie hier einen kurzweiligen, „guten" Kandidaten gefunden.

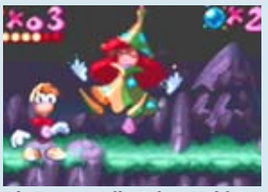


Hm, warum fällt Rayman jetzt nicht auseinander?

SPIELDETAILS



Gag am Rande: Rayman posiert für ein Spaßfoto.



Die Fee spendiert dem Helden wertvolle Zusatzkräfte.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Rayman Advance

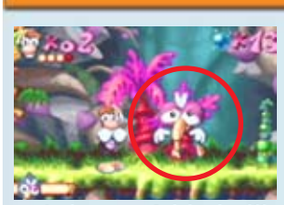
Hersteller: Ubi Soft

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

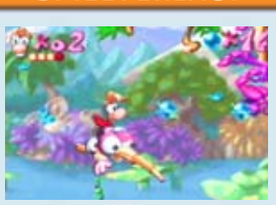
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,54**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.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%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	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 (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%	62 Spielstufen, sechs Spielwelten	3,00
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%**		**2,29**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut** ←	**2,29**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		100 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,29 x 100 = 229 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



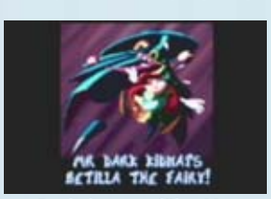
1 In der ersten Spielwelt trifft Rayman diese Figur (Kreis).



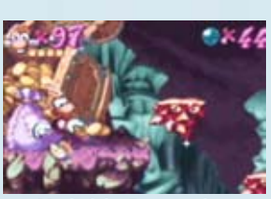
2 Der Kerl hilft Rayman, entlegene Stellen zu erreichen.



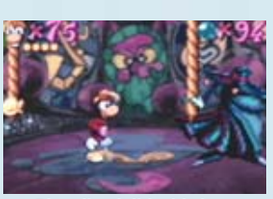
3 Am Ende der Spielstufe vollführt Rayman ein Tänzchen.



4 Doch dann entführt Mr. Dark die gute Fee Betilla.

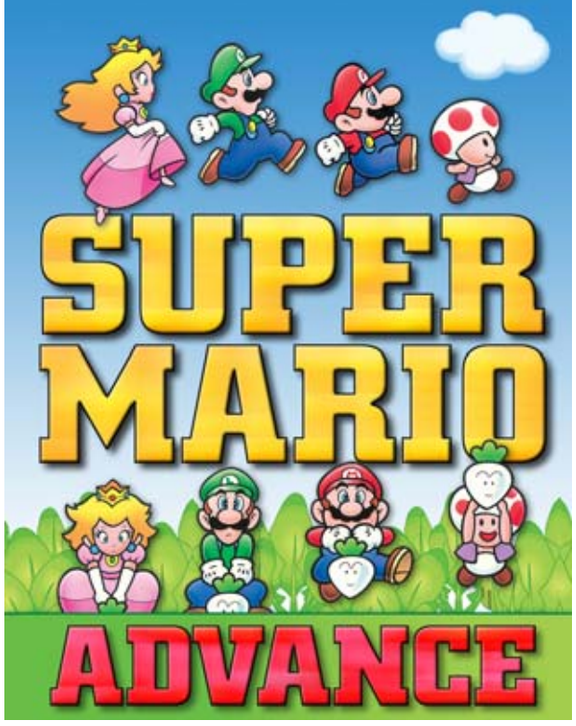


5 Mutig folgt Rayman dem Fiesling in seine dunkle Welt.



6 Bis er ihm leibhaftig begegnet. Wird Rayman siegen?

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Neues Gerät, bekannter Held. Klempner Mario tritt mit zwei seiner beliebtesten Spiele an

INSTALLATION

So einfach wie immer. Reinstecken, anschalten, losspielen oder auf Seite 162 nachschlagen.

INHALT

„Super Mario. Kenn ich doch," wird der eine oder andere jetzt sagen. Aber „Super Mario Advance" ist anders, ist neuer und mehr – ist zwei Spiele in einem, und das alles mit brillanterem Anblick.

Zum einen können Sie das geniale, ehemalige Automatenspiel „Mario Bros." spielen. Dabei springen Sie allein oder bis zu viert von unten gegen Abflussrohre, um die darauf befindlichen Schädlinge abzuräumen. Das Spielprinzip ist simpel, aber unterhaltsam.

Das zweite Spiel im Modul ist „Super Mario 2", eigentlich kein klassisches Mario-Spiel. Als bei Hersteller Nintendo Ende der 80-er Jahre durch den Erfolg des ersten Super-Mario-Spiels die Kasse klingelte, wurde kurzerhand ein anderes, gerade fertiges Spiel namens „Doki Doki Panic" umfrisiert. Es wurden die typischen Mario-Charaktere hineingestopft – und das Spiel konnte als „Super Mario 2" verkauft werden. Deswegen können die Figuren auf ihren Gegnern stehen. Für den Gameboy Advance (GBA) wurden beide Spiele gründlich überarbeitet. Die Grafik ist nun viel feiner als 1988 auf dem Nintendo-Entertainment-System.

BEDIENUNG

Simpel wie eh und je. Während das Steuerkreuz Ihren Helden flink in alle vier Richtungen steuert, können Sie mit A springen und mit B Gegenstände aufnehmen bzw. werfen.

URTEIL

Genial! Wenn Sie ein Freund von lustigen Hüpf- und Springspielen im Allgemeinen und von Mario im Besonderen sind, dann ist Super Mario Advance genau richtig für Sie. Spiel-Veteranen bekommen den Glanz der Nostalgie in die Augen, wenn Sie die alten „Kamellen" im neuen Gewand sehen. Und Nachwuchs-Spieler können sich über ein gut gemachtes, unterhaltsames und kurzweiliges Mario-Spiel freuen. Die Klassiker-Zugabe „Mario Bros." ist außerdem ideal als kleines Zwischenspiel und funktioniert auch mit nur einem Modul und vier GBAs.

Insgesamt legt der rotmützige Klempner einen „guten" Start auf seiner neuen Konsole hin.

SPIELDETAILS



Bild links: Wenn Mario den POW-Block wirft, sind alle Feinde besiegt.

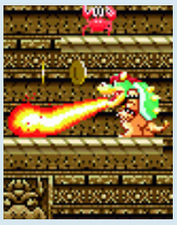


Bild rechts: Bowser, Marios Erzfeind, bläst zum Angriff mit Napalm.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Super Mario Advance
Hersteller: Nintendo

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,44**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06026/950308 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	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%**		**4,57**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**3,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	2 Spiele, 4 Charaktere, 7 Welten, 20 Spielstufen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,30**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,30**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		100 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,30 x 100 = 230 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Wer soll's sein? Vier Charaktere stehen zur Auswahl.



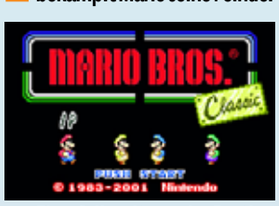
2 Mit frisch geernteten Rüben bekämpft Mario seine Feinde.



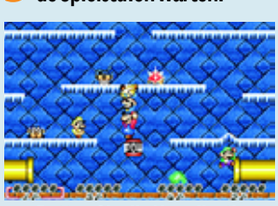
3 Immer wieder neue, packende Spielstufen warten.



4 Durch solche Türen verlässt und betritt Mario die Welten.

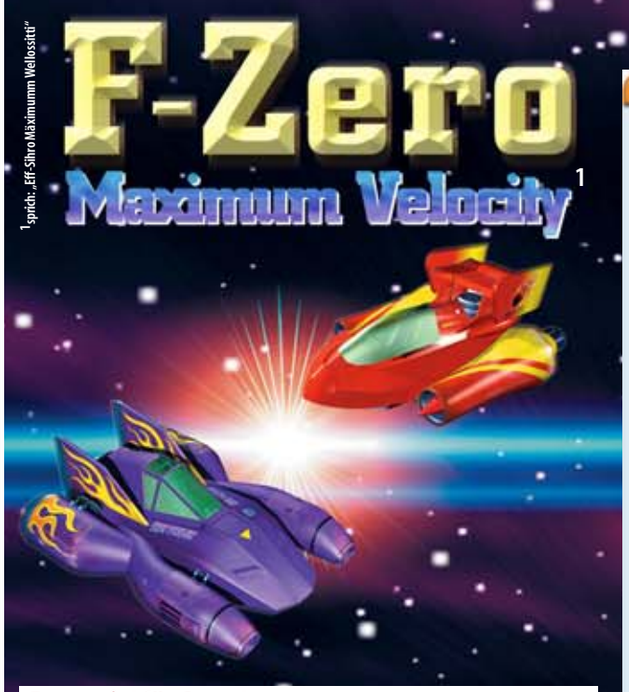


5 Ebenfalls mit von der Partie: Mario Bros., das Kultspiel!



6 Retten Sie die Kanalisation vor Horden von Ungeziefer.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



1 sprich: „Eff-Sihro Maximumm Wellossitt"

Rennspiel für Gameboy Advance | Schweben Sie los – mit 600 Sachen geht's in die Zukunft

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Advance installieren, lesen Sie auf Seite 162.

INHALT

Jetzt kriegt der neue Gameboy Advance so richtig was zu tun: Mit „F-Zero – Maximum Velocity" muss der Mini-Computer nämlich ordentlich auf die Tube drücken. In einer erfundenen, futuristischen Umgebung jagen Sie mit bunten Gleitern über noch buntere Rennstrecken.

Geschwindigkeit ist dabei alles. Und der steht nichts im Weg. Schlichte Grafiken. So gut wie keine Objekte auf der Bahn. Nur Sie mit dem Gleiter, Ihre Kontrahenten und die bunt leuchtende Strecke. Ab der zweiten Runde eines jeden Rennens der drei Leistungsklassen können Sie jeweils für kurze Zeit einen von drei Nachbrennern zünden.

Die Idee ist aber spätestens dann nicht mehr zündend, wenn Sie in einer 180-Grad-Kurve in die Begrenzung knallen, weil Sie mit Nachbrenner kaum noch lenken können. Neigt sich der Energiebalken beim Begrenzungs-Crash dem Ende zu, macht's erst an der Bande „puff", dann verabschiedet sich der Gleiter mit „peng". Bestimmte Felder auf der Rennstrecke können den Gleiter beim Darüberheizen beschleunigen, ins Schleudern bringen, springen lassen oder gar beschädigen. Dann müssen Sie schnell zum Boxenstopp. Ein Energiefeld bessert beim Darübergleiten automatisch Schäden aus.

BEDIENUNG

Sie drücken auf eine Taste und damit auf die Tube. Oder bremsen den Gleiter genauso ab. In engen Kurven ist es ratsam, das Gefährt per **L**- und **R**-Tasten in Schräglage zu bringen. Den Nachbrenner aktivieren Sie, indem Sie die **L**- und **R**-Tasten gleichzeitig drücken. Vorsicht – ein so befeuerter Gleiter ist schwer zu lenken.

URTEIL

Ob die Rennen auch mit üppigerer Grafik noch so zackig wären? Hohes Tempo ist ja drin, aber grafisch ist F-Zero – Maximum Velocity ein ziemlicher Missgriff. Immerhin wird's so auf dem kleinen Bildschirm des Gameboy Advance nicht zu unübersichtlich. Das bunte Rennspektakel gleitet jedenfalls „gut" durch die Wertung.

SPIELDETAILS



Die Auflistung der Bestzeiten ist für Punktejäger wichtig.



Über Tastenfunktionen können Sie selbst entscheiden.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



F-Zero – Maximum Velocity

Hersteller: Nintendo

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,58**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr gering	5,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
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%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig	5,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06026/950308 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**5,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**4,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	20 Rennstrecken, 10 Renngleiter	3,00
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%	einer/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,49**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,49**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		100 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,49 x 100 = 249 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Der Pilot des blauen Gleiters ist dem Vordermann dicht auf den Fersen.



2 Unter Einsatz des Nachbrenners zieht der blaue Gleiter am Kontrahenten vorbei.



3 In der nächsten Rennklasse gibt's ein neues Vehikel. Das soll noch schneller sein.



4 Zu schnell, wie sich herausstellt. Der Gleiter knallt an die Begrenzung und bleibt dritter.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Color |
Max Mutigs aufregender Weg zur Vulkan-Grotte

INSTALLATION

Wie man ein Spiel auf Gameboy Color installiert, lesen Sie auf Seite 162.

INHALT

Sie denken, die schokoladigen Nilpferde seien nur zum Naschen da? Weit gefehlt! Ab sofort können Sie mit den putzigen Kerlen auf dem Gameboy Color spannende Abenteuer erleben. Den Anfang macht Max Mutig. Bei dem kleinen Racker ist der Name Programm. Ihm kommt die gefährliche Aufgabe zu, herauszufinden, warum der eigentlich längst erloschene Vulkan auf der Happy Hippo-Insel wieder Feuer speit und seine Freunde bedroht. Doch bevor Max dem Geheimnis auf den Grund gehen kann, muss er sechs unterschiedliche Spielwelten durchqueren. Auf seinem Weg zur Vulkan-Grotte begegnet Max allerlei Gegnern, wie Mini-Sauriern, Käfern oder Krokodilen. Zudem stürzen immer wieder Lavabrocken vom Himmel, die den Boden entzünden. Max muss dann das Feuer löschen, indem er kurzerhand kräftig darauf spuckt.

Im weiteren Spielverlauf lernt Max dazu, etwa Kokosnuss-Werfen oder Tauchen. Diese Fähigkeiten können in besonderen „Minispielen" trainiert werden.



Rucksack und Hut steh'n ihm gut, Max hat frohen Mut.

BEDIENUNG

So wie Max durch die Spielwelten hüpft und springt, möchte man annehmen, er sei ein Känguru und kein Nilpferd. Die Steuerung des kleinen Helden mittels Steuerkreuz und den beiden Spielknöpfen geht gut von der Hand. Einige Sprünge sind jedoch recht knifflig, da muss der exakte Zeitpunkt zum Absprung abgepasst werden. Doch keine Angst: Max ist nicht nur mutig, sondern auch unsterblich. Sollte er mal abrutschen, startet er zu einem neuen Anlauf am Anfang der aktuellen Spielstufe.

URTEIL

Wir basteln uns ein Spiel für Kinder … Hauptzutat: die Lizenz einer aus dem Süßwarenregal bekannten Fantasiefigur. Man nehme dann eine Prise „bunt", mische etwas „putzig" dazu und garniere alles mit einem Schuss „gewaltfrei". Ja, so einfach ist das Spiel gestrickt. Deshalb ist es nur etwas für eingefleischte Hippo-Fans oder Einsteiger. Fortgeschrittene dürften nicht lange etwas von dem Spiel haben, sie meistern es in einigen Stunden. Gesamtnote: „befriedigend". ■

GETESTET MIT
Gameboy Color

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Das Geheimnis der Happy Hippo-Insel

Hersteller: Infogrames 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 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,02**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
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%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
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%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.infogrames.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01905/10550 (1,21 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334222 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**3,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	sechs Spielwelten	5,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	mit Passwort	4,00
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%**		**2,64**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend ausreichend**	**2,64**
PREIS/LEISTUNG			
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		80 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,64 x 80 = 211,20 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



In Minispielen kann Max seine Fähigkeiten trainieren.



Am Ende jeder Spielwelt gibt es ein Passwort.

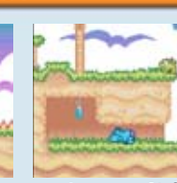
SPIELVERLAUF



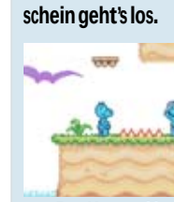
1 Nach dem Plausch mit Susi Sonnenschein geht's los.



2 Zuerst werden Wasserflaschen (Kreis) gesammelt.



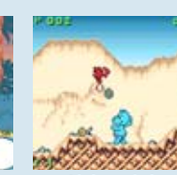
3 An engen Stellen muss sich Max auch mal ducken.



4 Der Kumpel benötigt Hilfe: flugs Feuer löschen.



5 Zur Belohnung erlernt Max eine neue Fähigkeit.



6 Ab jetzt kriegen Gegner Kokosnüsse an die Glocke.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Ein Transporter der Invasoren lädt Truppen im Einsatzgebiet ab. Doch den Weltraum-Schweinen geht's schon bald an die Schwarte.



2 Duke, der Rächer der entrechteten Frauen, stürzt sich in die Schlacht. Schon hat er den ersten Eindringling im Visier des Lasergewehrs.



3 Ein Strommast steht im Weg. Duke bringt eine Sprengladung am Sockel an. Jetzt noch den Zünder aktivieren und dann nichts wie weg.



4 Flammendes Inferno: Duke hat sich den Weg frei gesprengt. Auf die Stromversorgung kann er dabei leider keine Rücksicht nehmen.



5 Zeit für Verschnaufpausen bleibt kaum. Aber als Duke dieses hübsche Babe in einer ruhigen Ecke entdeckt, lässt er sich doch auf ein Schwätzchen ein. Der Plausch lohnt sich: Aus ihrer Tasche holt die fremde Schönheit einen Schlüssel. Der öffnet Duke den Weg zu einer Geschützstellung.



6 Ein Raumschiff der Außerirdischen greift an. In letzter Sekunde springt Duke zur Seite, um dem tödlichen Laserstrahl auszuweichen.



7 Geschafft! Duke erreicht das mächtige Spezialgeschütz und holt damit das gegnerische Raumschiff vom Himmel. Auftrag erfüllt.



Actionspiel für Playstation | Scharfe Kurven und volles Rohr – beschützen Sie Frauen vor Schweinen aus dem Weltall

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation installieren, lesen Sie auf Seite 162.

INHALT

Actionheld „Duke Nukem" kann im „Land of the Babes" was erleben. Eine machtsüchtige Gruppe von Außerirdischen lässt in ferner Zukunft nur noch Frauen am Leben – alle Männer werden getötet. Der Erhalt der Weiblichkeit ist Mittel zum Zweck für die Bildung einer neuen Mischrasse. Doch nicht alle Mädels sind diesen Schweinereien zugeneigt. Ein paar wenige Frauen können fliehen und gründen die „United Babe Resistance" (frei übersetzt: „Vereinigter Weiber-Widerstand"). Wagen Sie eine Zeitreise in die Zukunft, und retten Sie, was noch zu retten ist – mit viel Waffengewalt, versteht sich.

Um die außerirdischen Übeltäter mit tödlichen Argumenten zu versorgen, brauchen Sie etwas Spürsinn. Denn nicht alle Waffen stehen Ihnen von Anfang an zur Verfügung. Also Augen auf, herumstehende Kisten mit der Pistole zerschießen und Raketenwerfer, Lasergewehre oder Granaten mitnehmen. Die Munition nie vergessen. Kleinere Gegner erledigen Sie schnell mit der automatischen Zielvorrichtung. Auf Tastendruck visiert Duke den Gegner an und ballert drauf los.

Um nicht ganz schutzlos dazustehen, kann Duke in Gefechten seitwärts ausweichen. Ähnlich wie Lara Croft in „Tomb Raider"[2] rennt, klettert, springt und schwimmt er durch die 14 Spielstufen. Grips benötigen Sie für dieses Spiel kaum. Die wenigen Rätsel lassen sich entweder mit purer Gewalt lösen, oder Sie müssen einfach nur den richtigen Schalter erwischen oder bestimmte Objekte finden. Manchmal helfen Ihnen dabei die Babes auf die Sprünge. Kleine Zwischensequenzen informieren über die Umge-

[2] sprich: „Tuhm Raider"





[1] sprich: „Djuhk Njukem Länd off se Bäbs"

bung, oder erteilen dem Spieler konkrete Aufträge. Bis zum finalen Kampf mit dem Endgegner müssen Sie für jeden Tipp und für jede Waffe dankbar sein. Aber auch für Verbandskästen, falls Ihnen mal die Nase blutet.

BEDIENUNG

Die gewöhnungsbedürftige Steuerung von Duke Nukem weckt Erinnerungen an Tomb Raider. Viele Möglichkeiten erfordern konzentrierten Umgang mit der Spielfigur. Und da jede Taste der Spieletastatur mit einer Funktion belegt ist, kommen Sie in so manchem Gefecht auch schon mal ins Schwitzen. Schießen, springen, ausweichen, Waffe wechseln, Gegner anvisieren – und das alles auf einmal?

Doch, es geht. Am besten üben Sie das aber erst einmal im eigens dafür vorgesehen Trainingsgebiet des Spiels.

URTEIL

Dukes Babes sind unerwartet unscharf. Die lieblos gestalteten Grafiken kommen bei aller Schlichtheit auch noch in Bauklötzchenform auf den Schirm. Und zwar so, als seien sie mit der Axt zu Häppchen geschlagen worden, die auch für die ältere Playstation verdaulich sind. Sind sie aber ganz offensichtlich nicht, denn es ruckelt gelegentlich ganz furchtbar. Nämlich immer, wenn viele Gegner gleichzeitig oder gewaltige Explosionen das Bild ausfüllen.

Wenn's wenigstens spielerisch etwas Abwechslung gäbe. Aber selbst in dieser Hinsicht hat Duke kein Ass im Ärmel. Das Spielprinzip ist schwer abgenudelt. Das hat der Hersteller Take 2 immerhin rechtzeitig erkannt und deshalb diese Neuveröffentlichung gleich für nur 30 Mark in die Regale gestellt. Das Spiel ist nicht halb so üppig wie seine weiblichen Figuren und kriegt mit „befriedigend" gerade noch so die Kurve. ■



Duke Nukem weiß, was Frauen wünschen.

GETESTET MIT **Playstation**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Duke Nukem Land of the Babes

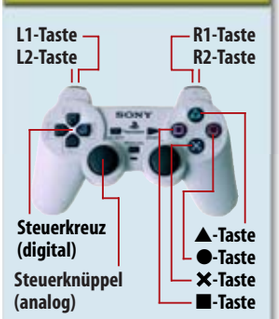
Hersteller: Take 2 Interactive

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,52**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr gering	5,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	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%	01805/217316 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.take2.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/278220 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/27822111 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,26**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
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 (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	14 Spielstufen, 4 Trainingsarenen, 20 Gegner	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte (welche)	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,88**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,78**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		30 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Mai fand*)		25 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,78 x 30 = 83,40 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 : Gegner anvisieren
R1 : Zielpunkt einblenden
✕ : Schießen
■ : Springen, tauchen

SPIELDETAILS



Teleporter-Felder befördern Duke an andere Orte.



In Kisten liegen nützliche Gegenstände oder Waffen.



Auch unter Wasser lässt sich Duke nicht unterkriegen.



Den größten Bumms macht der riesige Raketenwerfer.

SPIELVERLAUF



1 Das Startsignal in Form des roten Lichtstrahls muss erlöschen. Erst dann dürfen die Gleiter-Piloten auf die Tube drücken.



2 Aber dann geht die Post ab. Dichtes Gedränge gleich zu Beginn. Das läuft auch in fernen Galaxien nicht anders als hier und jetzt auf der Erde.



3 Die Jagd nach dem ersten Platz wurde diesem Fahrer zum Verhängnis. Mit einem Knall zerschellt der Gleiter am Eisberg. Trümmer fliegen durch die Luft. Bis der Bruchpilot mit einem neuen Gleiter wieder auf die Strecke darf, sind die Kontrahenten über alle Berge. Aber versuchen kann man's ja!



4 Aufholjagd in halsbrecherischem Tempo über einen Eis-See. Trotz großer Bodenfreiheit gerät das Geschoss schwer ins Schlingern.



5 Der Tacho zeigt 457 Meilen (also 736 Kilometer) pro Stunde – und der Nachbrenner ist noch gar nicht eingeschaltet.



6 Mit Volldampf geht's an allen vorbei über die eisige Strecke, bis nur noch der führende Gegner vor der Ziellinie zu sehen ist.



7 Das war knapp! Nach drei anstrengenden Runden schafft es der blau-weiße Bomber doch noch auf den ersten Platz.



Star War Episode 1

Rennspiel für PC |
Völlig losgelöst rasen Sie mit 950 Sachen über Planeten ferner Galaxien

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 162.

INHALT

Ich denk', ich bin im Kino: Die so genannten Pod-Rennen mit Schwebegleitern aus dem Kinohit „Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung" starten mit „Star Wars Episode 1 Racer" auf dem PC-Bildschirm. Wer hier gewinnen will, muss zuerst sein Verständnis für Geschwindigkeit überarbeiten.

Dann schnell noch den Nachbrenner verbessern und die Bremsklappen justieren, und ab geht's mit Karacho durch den Wüstenstaub. Der intergalaktische Rat hat zum alljährlichen Pod-Rennen eingeladen. Also endlich mal etwas Friedliches aus dem fernen Zeitalter der Sternenkriege? Nicht wirklich. So mancher Vertreter merkwürdiger außerirdischer Rassen hat eigene Vorstellungen von fairem Rennsport. Sebulba zum Beispiel. Er rammt seine Kontrahenten lieber von der Strecke, als sie sportlich zu überholen. Wetten, dass er auch Sie aus der Bahn kegeln will?



Sebulba kennt im Rennen keine Gnade. Er gilt als heißester Anwärter auf den Meistertitel.

Deshalb ist es besser, gleich vom Start weg vorneweg zu fahren und die Meute zu distanzieren. Mag die Strecke noch so kurvenreich, vereist oder mit Hindernissen übersät sein – Vorsicht ist ein schlechter Ratgeber. Nur der Sieg zählt, Tempo ist alles. Geht's mal zu schnell in einen engen Tunnel, dann ist vielleicht die vertikale Seitenlage am besten geeignet, um heil durchzukommen. Schubst Sie doch mal ein Gegner oder ein unglücklich im Weg stehender Felsen aus der Ideallinie, dann muss der Reparatur-Roboter her. So einen Helfer können Sie vor jedem Rennen kaufen. Auf Tastendruck



[1] sprich: „Star Wohrs Eppiffohd wann Rääßer"

repariert er bei laufendem Rennen, was an Ihrem Racer noch zu retten ist. Wenn das Geschoss in seine Einzelteile zerfiele und Sie auf einen neuen Racer umsteigen müssten, wäre der Zeitverlust viel zu groß und die Konkurrenz blitzartig an Ihnen vorbei. Das wäre fatal – bei dieser wilden Fahrt steht der Gejagte besser da als der Jäger.

Nach jedem Sieg gibt's Geld. Das können Sie in neue, bessere Teile für Ihren Gleiter stecken. Dann wird der schneller oder kommt besser durch Kurven oder bremst zuverlässiger.

BEDIENUNG

Mit der Tastatur steuern Sie Ihren Gleiter, regeln Schub und Bremse. Per Tastendruck aktivieren Sie auch den Nachbrenner, der aber mit Vorsicht einzusetzen ist: Heizen Sie die Turbinen zu lange auf, könnte das Vehikel in Flammen aufgehen. Dann nützt Ihnen auch der Reparatur-Roboter nicht mehr viel, der ebenfalls auf Tastendruck aktiv wird.

URTEIL

Atemberaubend schnell flitzen die Gleiter in Star Wars Racer über die bunten Planetenoberflächen. Wollen Sie da mithalten, dann müssen Sie konzentriert und verbissen fahren. Der Umgang mit den schnellen Gefährten und ihrer Steuerung erfordert zwar zunächst etwas Übung, geht dann aber locker von der Hand. Und sind Sie erst einmal Profi, dann können Sie auch bei Höllentempo noch die Umgebungsgrafik der Planeten genießen. Die ist nämlich schön abwechslungsreich gestaltet. Enge Tunnelröhren sind genauso dabei wie Eis-Seen, Lavaströme und Baustellen mit riesigen Fahrzeugen. Das wird nicht nur Liebhabern des futuristischen Märchens „gut" gefallen.

SPIELDETAILS



Vor dem Rennen wählen Sie Ihren Lieblingsgleiter aus.



Für den Sieg muss man schon mal durchs Feuer fahren.



Reparatur-Roboter sind zuverlässige Helfer in der Not.



In der Werkstatt können Sie Ihren Gleiter aufrüsten.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Wars Episode 1 Racer

Hersteller: THQ Deutschland
Version: 1.0.0.1

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,54**
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%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Lenkrad (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**2,97**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/605511 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.lucasarts.com)	5,00
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%**		**2,11**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (196 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja, aber fehlerhaft	5,00
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%**		**1,14**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	Golden Melody PCI Sound nicht bestanden, 35 Soundkarten bestanden	1,14
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**		**1,33**
Pentium 133/32 MB: ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium 133/32 MB: Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium 133/32 MB: Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB: ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium 233 MMX/32 MB: Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium 233 MMX/32 MB: Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB: ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB: Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB: Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB: ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB: Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB: Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB: ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB: Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB: Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB: ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB: Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB: Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,43**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	20 Strecken auf acht verschiedenen Planeten	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Lenkrad	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,34**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ← sehr gut	2,34
PREIS/LEISTUNG			
Preis (unverbindliche Preisempfehlung)		20 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		90 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,34 x 20 = 46,80 = sehr gut	

SPIELVERLAUF



1 Manny Calavera versucht bei der Sekretärin seines Chefs das „O.K." für einen neuen Auftrag zu bekommen.



2 Aber der Vorzimmerdrachen steckt sich erstmal eine Zigarette an und vertröstet den genervten Sensenmann.



3 Schließlich steckt der Boss den Kopf zur Tür heraus und verpasst Manny einen kräftigen Anpfiff. „Du taugst zu nichts, du bringst nichts außer Ärger, beim nächsten Mal fliegst du!" Das verbessert Mannys Stimmung nicht gerade. Um an einem neuen Auftrag zu arbeiten, geht er in die Tiefgarage.



4 Dort trifft er Glottis den Dämon, seinen Mechaniker, der in der Zwischenzeit ein langweiliges Auto kräftig aufgemotzt hat.



5 In Mannys Büro wartet derweil geduldig die attraktive Meche, der er eine schöne letzte Reise für ihre Seele aufschwatzen will.



6 Vor den Toren der Stadt entdecken Glottis und Manny eine merkwürdige Fabrik, die das Baumaterial für Häuser im Totenreich herstellt.



7 Auf Ihrem Weg begegnen die beiden auch gefährlichen Feuerbibern, die erst gelöscht werden müssen, damit es weitergehen kann.

Grim Fa



Abenteuerspiel für PC |
Der arme Manuel „Manny" Calavera ist tot, muss aber weiter ackern … und verlorenen Seelen blödsinnige Reisen verticken

INSTALLATION

Wie Sie dieses mörderische Spiel auf Ihrem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 162.

INHALT

Als ob das Leben nicht schon hart genug wäre. Auch als Toter und ohne ein Gramm Fleisch auf den bleichen Rippen muss Manny Calavera noch Klinken putzen. Weil er als Lebender nicht genug geleistet hat, hat er als Toter weiter zu arbeiten, um für seine Seele die Passage zur ewigen Ruhestätte zu verdienen. Als Angestellter der „Dienststelle Organisierter Diplomsenser" (DOD) muss er anderen Toten Seelen-Reisen aufschwatzen. Weil ihm aber sein unausstehlicher Chef immer nur die miesesten Aufträge zuschustert, arbeitet Calavera entnervt auf eigene Faust und „kümmert" sich um den Fall eines Kollegen. Dadurch bekommt er aber nur noch mehr Ärger und wird schließlich sogar eingesperrt.

Infolge der vielen mysteriösen Begleitumstände seines Jobs schöpft Manny Verdacht und kommt einer riesigen, kriminellen Verschwörung im Reich der Toten auf die Spur.

Der Spieler schlüpft in Mannys Knochengerippe – soweit das eben geht – und muss unzählige, knackige Rätsel lösen. Geht es am Anfang noch darum, den Computer des Chefs umzuprogrammieren, so müssen Sie später Tauben von ihren Eiern weg locken oder brennende Feuerbiber löschen. Das Spiel ist mit Rätseln unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade nur so gespickt.

Sie sehen Manny Calavera aus verschiedenen Perspektiven in einer räumlich gestalteten Spielwelt, teils aus großer Entfernung, teils aus nächster Nähe.

BEDIENUNG

„Grim Fandango" lässt sich sowohl mit der Tastatur als auch mit dem Steuerknüppel bedienen. Beide Möglichkeiten sind indes nicht das Gelbe vom Ei. Mit dem Knüppel muss der Spieler ziemlich rudern, um die Figur halbwegs exakt durchs Spielgeschehen zu bewegen. Und die Tastatursteuerung ist zwar schnell erlernt, aber an kniffligen Stellen im Spiel brauchen Sie mehrere Anläufe, um Manny an seinen Bestimmungsort zu lotsen. Das stört den Spielfluss bisweilen deutlich.

URTEIL

Grim Fandango lebt von seiner witzigen, makabren Geschichte und den passenden Sprüchen.



Soll Manny, das Gerippe, etwa einen Knochen aufheben, so bemerkt er trocken: „Einer als Reserve kann nie schaden." Und dass im Keller der DOD die Freiheitskämpfer in ihren Castro-Uniformen sitzen, während oben die Mafia alle Drähte zieht, ist wunderbar skurril ausgesponnen.

Die Rätsel sind teilweise recht schwer, der Spieler muss Zeit, Geduld und Grips mitbringen. Natürlich ist die Grafik des rund drei Jahre alten Spiels nicht mehr ganz zeitgemäß, wirkt aber auch noch nicht verstaubt. Unangenehm aufgefallen ist nur die Steuerung. Aber nicht zuletzt wegen des günstigen Preises ist Grim Fandango mehr als ein abgenagter Knochen im Reich der Noten und hat ein „gut" redlich verdient. ■



Ein echter Dickkopf: der Mechaniker-Dämon Glottis.

SPIELDETAILS



Nützliche Sachen, etwa dieses Buch, finden im Mantel Platz.



Der gezielte Blick bedeutet meist: Eine Aktion ist möglich.



Unangenehm und breitschultrig: Mannys Kollege Domino.



Hochhausfassaden sind kein Problem für den Sensenmann.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Grim Fandango

Hersteller: THQ Deutschland
Version: 1.0

Spielverbesserungs-Programm (Patch) auf der CD enthalten.

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,21**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich		1,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (mit Schwächen)		4,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig		1,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/605511 (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%	02131/607111 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,11**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (37 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja, aber fehlerhaft		5,00
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%**			**1,33**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein				6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein				6,00
SONSTIGES	**9%**					**1,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	100 Schauplätze, 50 Charaktere				2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,14**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	gut ←	2,14
PREIS/LEISTUNG	sehr gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	10 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	80 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,14 x 10 = 21,40 = sehr gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

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 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, treffen Sie Ihre Auswahl.

2 Startet die **Installation** S.186 nicht von selbst, so klicken Sie doppelt auf



.

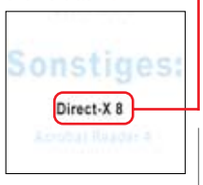
3 Im dann geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf das Symbol der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM.



Die startet dann sofort.

Direct-X 8.0

1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 8.0“ installieren möchten, klicken Sie auf.



Dieses Programm beschleunigt die Grafik vieler Spiele.

2 Klicken Sie im folgenden Fenster auf.

3 Klicken Sie danach zwei Mal auf Ja.

4 Anschließend sehen Sie das „Direct-X-Setup“-Fenster. Klicken Sie auf das Feld OK, um die Installation abzuschließen.



Acrobat Reader 4.0

1 Um das Programm zu installieren, klicken Sie auf Acrobat Reader 4.

Wichtig: Sollte sich noch eine alte Version des „Acrobat Reader“ auf Ihrem Computer befinden, so entfernen Sie die vorher. Klicken Sie dazu erst auf das Start-Symbol am linken unteren Bildrand. Bewegen Sie den Mauszeiger anschließend auf den Eintrag Programme, dann auf Adobe. Ziehen Sie den Mauszeiger danach weiter auf Adobe Acrobat, und klicken Sie anschließend auf Uninstall Acrobat Reader, um das Programm von Ihrem Computer zu entfernen.

2 Um die Installation von „Acrobat Reader 4.0“ zu starten, klicken Sie auf die Schaltfläche Überspielen.

3 Klicken Sie danach mit der linken Maustaste zwei Mal auf Weiter.

4 Sollte während der Installation das Fenster zu sehen sein, so klicken Sie darin auf die Schaltfläche Ja.



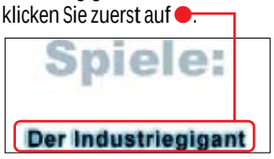
5 Klicken Sie danach auf das Feld OK, um die Installation des Programms abzuschließen. Der „Acrobat Reader 4.0“ ist damit installiert.

Der Industriegigant installieren

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 90 MHz
- 8 **Megabyte** S.186 **Arbeitsspeicher** S.186
- 40 Megabyte freier Platz auf der **Festplatte** S.186
- Zweifach-**CD-ROM-Laufwerk** S.186
- Windows 95/98
- **Direct-X** S.186 Version 4.0

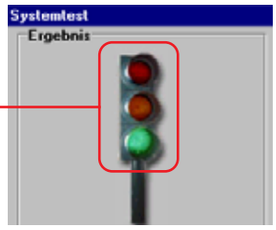
1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „Der Industriegigant“ vorzubereiten, klicken Sie zuerst auf.



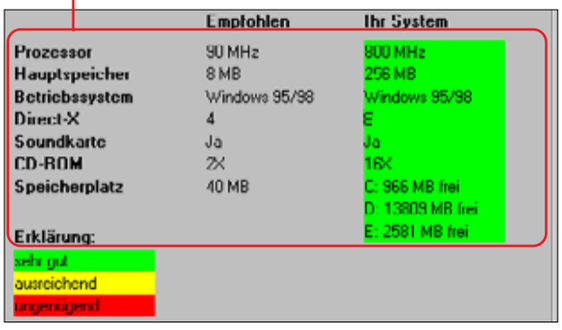
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

3 Kurz darauf ist eine Ampel auf dem Bildschirm zu sehen. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung.

Im Beispiel ist also alles perfekt. „Der Industriegigant“ kann ohne Probleme installiert und danach auch gespielt werden. Neben dem Ampelsymbol lesen Sie Einzelheiten über die Prüfung. Sie sehen das komplette Testergebnis.



Das Programm prüft die wichtigsten technischen Bauteile Ihres Computers. Auf der linken Seite sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten die Werte Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, 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 „Der Industriegigant“ wahrscheinlich nicht. Sollten solche Probleme auftreten, lesen Sie auf der nächsten Seite unter „Hilfe bei Problemen mit der Heft-CD-ROM“ weiter.



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

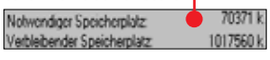
5 Bereiten Sie die Installation des Spiels „Der Industriegigant“ mit einem Klick auf Überspielen vor.

6 Klicken Sie auf Weiter, um mit der Installation des Spiels zu beginnen.

7 Im nächsten Fenster wird das Zielverzeichnis angegeben, in dem das Spiel installiert wird: C:\Gigant. Klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter, um mit der Installation fortzufahren.

8 Dann können Sie die Installationsgröße wählen. Voreingestellt ist die Option Normal-Installation. Wenn Sie diese Installationsart auswählen wollen, klicken Sie einfach auf Weiter, und fahren Sie mit Schritt 9 fort. Wenn Sie dagegen genügend Festplatten-Speicher zur Verfügung haben, klicken Sie besser in den Kreis vor der Zeile Voll-Installation (empfohlen).

Das Spiel läuft dann flüssiger. Wie viel Festplattenspeicher vorhanden ist, sehen Sie im unteren Teil des Fensters.

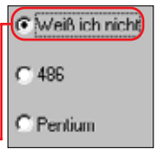


9 Entfernen Sie jetzt noch den Haken im Kästchen vor der Zeile Install DirectX-Soundrivers, indem Sie es anklicken. Eine

Der Industriegigant installieren | Fortsetzung

wesentlich aktuellere Version von Direct-X ist auf der CD-ROM enthalten. Wie Sie die installieren, steht im Kasten „Direct-X 8.0“ auf der vorangegangenen Seite. Klicken Sie anschließend auf Weiter.

10 Im nächsten Installationsschritt wird nach dem Typ des **Prozessors** S. 186 in Ihrem PC gefragt. Belassen Sie es bei der Voreinstellung.



Klicken Sie danach wieder auf Weiter, um mit den Installationsvorbeitungen fortzufahren.

11 Anschließend wird die neue Programmgruppe JoWooD angezeigt, die bei der Installation erzeugt wird. Klicken Sie wiederum auf Weiter, um mit der Installation fortzufahren.

12 Klicken Sie auch in den nächsten beiden Fenstern jeweils auf Weiter. Dann hat das Installationsprogramm alle Informationen zusammen, und das Spiel wird installiert. Ein Balken zeigt den Fortschritt des Vorgangs.



13 Sobald die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie noch auf Beenden.

14 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf OK. Der Computer wird neu gestartet. Wie Sie das Spiel beginnen, lesen Sie rechts im Kasten „Der Industriegigant starten“.

Der Industriegigant – Anleitung lesen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



2 Klicken Sie zunächst auf Akzeptieren und dann auf Datei am linken oberen Bildrand. Klicken Sie dann auf Öffnen..., danach auf ▼. Daraufhin wird eine Liste mit diversen Einträgen geöffnet. Klicken Sie darin auf gigant (F:).

3 Klicken Sie doppelt auf Manual, dann doppelt auf Igmanual. Danach können Sie das Bild mit →, ←, ↑ und ↓ oder den Text per Klicks auf ▲ und ▼ bewegen.

4 Wenn Sie das Handbuch ausdrucken möchten, benötigen Sie einen Drucker, der nach den Vorgaben des Drucker-Handbuchs installiert sein muss.

5 Klicken Sie dann auf. Per Klick auf OK geben Sie den Druckauftrag frei.

Der Industriegigant starten

1 Um „Der Industriegigant“ zu starten, blenden Sie die Oberfläche der CD-ROM mit einem Klick auf Beenden aus.

2 Öffnen Sie das Startmenü per Klick auf Start.

3 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme und anschließend auf den Eintrag JoWooD.

4 Klicken Sie dann auf Der IndustrieGigant. Unmittelbar danach startet das Spiel. Weitere Erklärungen zu Steuerung und Spielverlauf finden Sie drei Seiten weiter in den Spieletricks zu „Der Industriegigant“.

Der Industriegigant entfernen

1 Sollten Sie das Spiel von der Festplatte entfernen wollen, klicken Sie erst auf das Start-Symbol am linken unteren Rand der Windows-Oberfläche.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme. Weiter rechts davon finden Sie die Zeile JoWooD. Ziehen Sie den Mauszeiger darauf, und klicken Sie auf Deinstallieren Der IndustrieGigant, um das Spiel von Ihrem Computer zu entfernen.

3 Im neuen Fenster, das Sie daraufhin sehen, belassen Sie es bei der Voreinstellung Automatic. Klicken Sie also lediglich auf Next >.

4 Klicken Sie auf Finish. Warten Sie, bis der Laufbalken den rechten Anschlag erreicht hat.



Anschließend ist das Spiel von der Festplatte entfernt.

Siege of Avalon installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Siege of Avalon und anschließend auf Überspielen.

2 Klicken Sie in den nächsten drei Installationsschritten jeweils auf Weiter. Danach zeigt Ihnen ein blauer Laufbalken den Fortschritt der Installation an.



3 Anschließend geht es mit einem Klick auf die Schaltfläche Weiter zum nächsten Schritt.

4 Hier genügt ein Klick auf die Zeile Fertigstellen.

5 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet.



6 Klicken Sie darin auf. Wie Sie das Spiel starten, lesen Sie rechts.

Siege of Avalon starten

1 Um „Siege of Avalon“ zu starten, klicken Sie zunächst auf Start.

2 Öffnen Sie danach das Startmenü per Klick auf Start.

3 Ziehen Sie den Mauszeiger zunächst auf Programme, dann auf Digital Tome und schließlich noch auf Siege of Avalon.

4 Klicken Sie dann auf Digital Tome Game Loader.

5 Mit einem Mausklick auf Siege spielen starten Sie das Spiel. Tipps und Tricks für optimalen Spielspaß hält die Redaktion in der Rubrik Spieletricks neun Seiten weiter bereit.

Siege of Avalon entfernen

1 Klicken Sie auf die Schaltfläche Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, dann auf Digital Tome und schließlich auf Siege of Avalon.

3 Klicken Sie dann auf Uninstall Siege.

4 Belassen Sie es bei der Einstellung Automatisch, und klicken Sie lediglich auf die Schaltfläche Weiter >, um mit dem Löschen fortzufahren.

5 Klicken Sie zum Schluss noch auf die Schaltfläche Ende. Dann wird das Spiel „Siege of Avalon“ von Ihrem Computer entfernt.

Zosso Bowling installieren

Klicken Sie zunächst auf Zosso Bowling und danach auf Überspielen. Das Spiel wird dann direkt von der CD-ROM gestartet.

Hilfe bei Problemen mit der Heft-CD-ROM

Die Systemprüfung auf der Heft-CD-ROM testet Ihren Computer auf Spieletauglichkeit. Bei Problemen wird der jeweilige Prüfpunkt in roter Farbe dargestellt.

1 Der **Prozessor** S. 186 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, wie etwa Windows NT oder 2000, funktionieren sie oft nicht richtig.

4 Die richtige Direct-X-Version ist sehr wichtig, wenn Sie problemlos spielen wollen. Installieren Sie die neueste Version des Programms Direct-X einfach von der Heft-CD-ROM. Wie das geht, ist auf der vorhergehenden Seite im Kasten „Direct-X 8.0“ beschrieben.

5 Sie brauchen eine Soundkarte, denn sonst können Sie beim Spielen weder Geräusche noch Musik hören.

6 Das CD-ROM-Laufwerk ist zu langsam. Damit diese Spiele laufen, müssen Sie es gegen ein schnelleres austauschen.

	Empfohlen	Ihr System
Prozessor	200 MHz	166 MHz (1)
Hauptspeicher	16 MB	8 MB (2)
Betriebssystem	Windows 95/98	Windows NT
Direct-X	6.1	5 (4)
Soundkarte	Ja	Nein (5)
CD-ROM	4X	2X (6)
Speicherplatz	344 MB	C: 110 MB frei (7) 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 anschließend den Systemtest erneut.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Der INDUSTRIE GIGANT

Simulation für PC | Hundert Jahre Zeit, um aus einer winzigen Firma ein gigantisches Unternehmen zu machen – da müssen Sie als aufstrebender Manager schon einiges auf dem Kasten haben. COMPUTERBILD-SPIELE gibt Tipps zum guten Start in die Wirtschaftswelt

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

Ihr Ziel im Spiel ist, vom jungen, ehrgeizigen Manager zum Firmenchef aufzusteigen. Dazu brauchen Sie möglichst viele der insgesamt 100 Vorstandsstimmen. Und die gibt es nur, wenn Sie ordentlich Gewinn einfahren. Den erzielen Sie, wenn Sie in der Nähe von Rohstoff-Herstellern, wie Sägewerken oder Chemieanlagen, Fabriken bauen, die Rohstoffe dorthin transportieren und zu möglichst Gewinn bringenden Waren verarbeiten lassen. Die bringen Sie dann in eine Stadt, in der Sie die Produkte in eigenen Läden an die Bevölkerung verkaufen. Sie starten mit einigen wenigen Erzeugnissen im Jahre 1960, bekommen aber alle paar Jahre neue Artikel hinzu, die Sie dann herstellen und verkaufen können. Sie sind nicht nur für die Auswahl der Produkte verantwortlich, sondern auch für möglichst optimale Transportwege und ideale Standorte Ihrer Läden.

Eine Menge Verantwortung für einen Manager, aber mithilfe dieser Tipps werden Sie es schon schaffen. Sie können außer einem normalen Spiel auch einzelne Szenarien oder Karriere-Missionen spielen, am Grundprinzip ändert sich aber dadurch nichts.

Übersicht



Den besten Überblick haben Sie bei der 1:16-Ansicht. Die bunten Punkte stehen für verschiedene Rohstofflieferanten, die grauen Flächen für Stadtgebiete. In dieser Darstellung können Sie gut Ihr Startgebiet finden.



Die 1:4-Perspektive: Hier haben Sie weitere Möglichkeiten an einem Standort gut im Blick, wenn Sie sich bereits für eine Startstadt entschieden haben. Schauen Sie sich in Ruhe an, was für Fabriken noch in der Nähe liegen.



Aus der 1:2-Sicht können Sie besonders gut ablesen, ob eventuelle Höhenunterschiede in der Landschaft Sie von dem einen oder anderen Bauvorhaben abhalten sollten oder nicht. Zu steile Straßen oder Schienen taugen nichts.



Das 1:1-Bild sollte die meistgenutzte Perspektive im laufenden Spiel sein. Hier erkennen Sie, ob Ihre Waren dorthin gelangen, wo sie hin sollen, und vieles andere auf einen Blick. Wie Sie die Sicht umschalten, lesen Sie rechts.

Gelände



Schöner ist das Spiel auf jeden Fall ohne Linien in der Landschaft. So stehen Städte einfach natürlich aus. Dennoch sollten Sie nur dann ohne Linien spielen, wenn Sie gerade keinerlei Bauvorhaben planen.

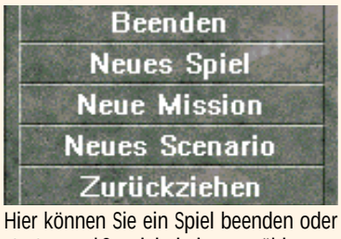


Das feine, schwarze Gitternetz weist auf mögliche Probleme beim Bauen von Straßen oder Gebäuden auf. Wo beispielsweise die Ecke eines Quadrates abkippt, können Sie nicht bauen. Manchmal hilft dann aber Heben oder Senken.

Befehlssymbole



1 Hauptmenü:



Hier können Sie ein Spiel beenden oder starten und Spezialmissionen wählen.

2 Fortschritt sichern:



Unter diesem Symbol finden Sie die Schaltflächen zum Abspeichern oder Laden Ihres Spiels.

3 Optionen:



Hier lassen sich viele grafische und akustische Effekte ein- oder ausschalten und das Tempo der Bewegung (des „Scrollens“) über die Landkarte einstellen.

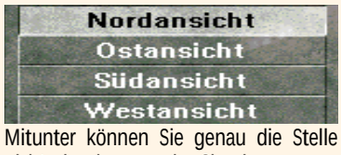
4 Grafikdetails:



Optische Hilfen, wie das Gitternetz, aber auch Bäume oder Stadtgebäude, lassen sich ausblenden. So können Sie manchmal besser planen.

5 Produkthilfe:
Per Klick auf dieses Symbol rufen Sie einen Bildschirm auf, der nützliche Informationen über die verschiedenen Produkte im Spiel bereit hält.

6 Karte drehen:



Mitunter können Sie genau die Stelle nicht einsehen, an der Sie einen neuen Laden oder eine neue Fabrik planen. In diesem Fall ist es möglichm, mit dieser Schalttafel die gesamte Karte zu drehen.

7 Ansehen und Geld:



Unter diesem Punkt fragen Sie bereits eroberte Stimmen und den Gewinn ab.

8 Kosten und Gewinne:



In der Jahresbilanz können Sie jederzeit überprüfen, in welchem Verhältnis Ihre Ausgaben und Einnahmen stehen. Außerdem dürfen Sie kurzfristig 50 000 Mark Kredit aufnehmen, um Gebäude oder Straßen bauen zu können.

9 Neuigkeiten:



In regelmäßigen Abständen sind die Erfinder tätig und bescheren Ihnen neue Produkte oder Fahrzeuge. Über deren Vor- und Nachteile finden Sie hier weitere Informationen. Außerdem bekommen Sie eine Meldung, falls bestimmte Produkte besonders gefragt sind.

10 Informationen:
Wenn Sie diesen Knopf drücken, können Sie danach auf der Karte Gebäude anklicken, um Informationen darüber zu bekommen, egal ob es sich um eine Fabrik oder ein Stadtwohnhaus handelt.

11 Übersicht:
Dieser Knopf ist bereits im Kasten „Übersicht“ auf der vorigen Seite erklärt. Sie ändern hier den Maßstab der Karte.

12 Bauen:
Ein Klick darauf öffnet das Baumenü und damit die Möglichkeit, diverse Bauaufträge zu erteilen. Für sämtliche Gebäude, die Sie überhaupt bauen können, sowie Lkw-Terminals und Bahnhöfe. Aber auch für Läden, Fabriken und Stadtausbauten, um die Attraktivität der Siedlung zu erhöhen.

13 Verkehrswege bauen:



Mit diesem Knopf öffnen Sie das Menü, mit dessen Hilfe Straßen und Schienen gebaut werden. Dazu können Sie auch Tunnel oder Brücken sowie weitere Bahnsteige für bereits vorhandene Bahnhöfe in Auftrag geben. Die Ausführung erfolgt umgehend, der jeweilige Bau steht Ihnen ohne Zeitverlust zur Verfügung.

14 Abreißen/Land ändern:



Mit diesem Knopf lassen sich bestehende, störende Gebäude einfach abreißen. Allerdings stehen Sie für die Kosten gerade. Darüber hinaus haben Sie hier die Möglichkeit, die Landmasse anzuheben oder abzusenken. Das kann beim Bau einer Fabrik oder Straße sehr wichtig sein.

15 Befehle:
Indem Sie auf die Hand klicken, schalten Sie den Befehlsmodus ein. Anschließend können Sie Ihre Fabriken und Läden anwählen und dort Änderungen anweisen, zum Beispiel die Produktion von Puppen auf Plastikautos umzustellen, oder neue Lkw-Fahrpläne ausarbeiten.

Rohstoff-Produzenten



Die Chemiefabrik liefert bestimmte Mengen Plastik, die Sie dort abholen und dann in Ihren Fabriken zu Endprodukten weiterverarbeiten lassen können. Plastik ist ein sehr wichtiger Rohstoff.



Das Stahlwerk bietet mit Stahl, Kupfer und Aluminium gleich drei potenziell nutzbare Rohstoffe. Anfangs ist wohl der Stahl am wichtigsten, aber später wird auch Kupfer sehr interessant.



Im Sägewerk gibt es Holz – sonst nichts. Allerdings lässt sich mit Holzprodukten auch im gesamten Spiel gutes Geld verdienen. Möbel und Snowboards kommen nämlich nie aus der Mode.



Bergwerke fördern Edles: Gold, Silber oder Edelsteine. Daraus können Sie äußerst gewinnträchtige Produkte herstellen, wenn Sie in der Nähe einer solchen (leider sehr seltenen) Anlage siedeln.

DER INDUSTRIE GIGANT

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT | FORTSETZUNG

Produktionsketten



Sie haben ein Chemiewerk (Kreis) in der Nähe einer größeren Stadt entdeckt. Der erste Teil einer Produktionskette ist damit bereits vorhanden. Damit der Standortvorteil genutzt wird, muss das im Chemiewerk hergestellte Plastik weiterverarbeitet werden. Entscheiden Sie sich also für ein Produkt, das Sie herstellen möchten.



Plastikpuppen wären eine Möglichkeit. Dazu ist als nächstes eine Spielwarenfabrik zu bauen, und zwar möglichst dicht neben das Chemiewerk. Wie Sie das Plastik am besten in die Spielwarenfabrik schaffen, steht auf dieser Seite weiter unten. Sie stellen nun Puppen her, aber die müssen natürlich auch verkauft werden.



Dazu suchen Sie sich in der Stadt ein Grundstück und bauen dort einen Spielzeugladen. Wiederum benötigen Sie natürlich Transportmittel, um die Puppen von der Fabrik in den Laden zu bringen. Damit wäre eine komplette Produktionskette errichtet. Jetzt können Sie erste Gewinne einfahren.

Gebäude und Strecken bauen



Wenn Sie sich für einen Startpunkt und ein Startprodukt entschieden haben, geht's los. Im Baumenü wählen Sie beispielsweise eine Spielzeugfabrik aus. Der Mauszeiger nimmt die Gestalt einer Fläche aus weißen oder roten Quadraten an. Weiß bedeutet: Hier können Sie bauen. Rot signalisiert: kein Bauen möglich. Klicken Sie die Stelle Ihrer Wahl an, und die Fabrik steht.



Nun müssen Sie Transportwege bauen. Dazu den Lkw-Terminal im Baumenü auswählen. Wieder verwandelt sich der Mauszeiger in ein Quadratgitter, diesmal gelb oder rot. Bei Gelb dürfen Sie bauen. Die Quadrate stecken das Einzugsgebiet des Terminals ab. Jedes Gebäude, das von mindestens einem Quadrat überlappt wird, kann als Lieferant oder Empfänger von Waren dienen.



Wenn Sie zwei Terminals gebaut haben – eines bei der Chemiefabrik, das andere bei der Spielzeugfabrik –, rufen Sie den Auswahlmodus auf und klicken die Spielzeugfabrik an. Jetzt ist dem Personal mitzuteilen, welches Produkt hergestellt werden soll. Ein Mausklick auf die Puppe reicht. So verfahren Sie auch mit dem Spielzeugladen in der Stadt, sobald der gebaut ist.



Wenn Sie zwei Terminals zwischen Chemie- und Spielzeugfabrik sowie weitere zwei zwischen Spielzeugfabrik und Laden gebaut haben, müssen Sie die Terminals jeweils mit Straßen verbinden. Dazu das Straßenbaumenü aktivieren, auf „Straße" klicken, dann auf einen Terminal. Die Maustaste gedrückt halten und die Straße zum anderen Terminal ziehen. Taste loslassen – fertig!



Startpunkt ist auf dem Fahrplan dort, wo Sie den Laster kaufen, in diesem Fall der Terminal an der Chemiefabrik. Der Lkw soll Plastik (Kreis) einladen (per Mausklick auswählen) und dann zum Terminal an der Spielzeugfabrik fahren, wo er die Fracht ablädt. Dazu klicken Sie auf die zweite Spalte des Fahrplans und wählen auf der gelben Karte per Mausklick den Bestimmungsort aus.



Befehlen Sie dem Lkw, leer zurückzufahren, so lädt er automatisch Plastik aus, und die Fabrik macht Puppen daraus. Schicken Sie nun vom Terminal in Richtung Stadt einen Lkw mit Puppen zum Terminal am Laden, und lassen Sie den Laster leer zurückfahren. Nun sollte alles laufen: Die Lkw liefern Plastik, daraus entstehen Puppen, die im Laden verkauft werden. Der Rubel rollt!

Produkte



Holzzüge
benötigen 1 Holz, stehen beim Spielstart zur Verfügung, bringen 1572 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **mäßig**



Dreiräder
benötigen 1 Stahl, stehen beim Spielstart zur Verfügung, bringen 1700 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **gut**



Puppen
benötigen 1 Plastik, stehen beim Spielstart zur Verfügung, bringen 1648 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **gut**



Plastikautos
benötigen 1 Plastik, stehen ab 1962 zur Verfügung, bringen 2130 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **sehr gut**



Metallautos
benötigen 1 Stahl, stehen ab 1967 zur Verfügung, bringen 1982 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **gut**



Autorennbahnen
benötigen 1 Kupfer und 1 Stahl, stehen ab 1972 zur Verfügung, bringen 2150 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **nicht gut**



Spielzeugroboter
benötigen 1 Plastik, stehen ab 1978 zur Verfügung, bringen 2278 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **sehr gut**



Modellflieger
benötigen 1 Aluminium, 1 Kupfer und 1 Plastik, ab 1983 im Spiel, bringen 3967 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **gut**



Videospiele
benötigen 1 elektronisches Bauteil und 1 Plastik, ab 1992 im Spiel, bringen 4454 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **nicht gut**



Skier
benötigen 1 Holz, stehen beim Spielstart zur Verfügung, bringen 1625 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **gut**



Fahrräder
benötigen 1 Stahl, stehen beim Spielstart zur Verfügung, bringen 1800 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **gut**



Fitnessgeräte
benötigen 1 Stahl, stehen ab 1965 zur Verfügung, bringen 2243 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **gut**



Tennisschläger
benötigen 1 Aluminium, stehen ab 1968 zur Verfügung, bringen 1882 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **nicht gut**



Schlauchboote
benötigen 1 Plastik, stehen ab 1974 zur Verfügung, bringen 2467 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **sehr gut**



Mountainbikes
benötigen 1 Stahl und 1 Plastik, stehen ab 1982 zur Verfügung, bringen 3300 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **mäßig**



Snowboards
benötigen 1 Holz, stehen ab 1992 zur Verfügung, bringen 4497 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **sehr gut**



Inlineskates
benötigen 1 Plastik und 1 Stahl, stehen ab 1994 zur Verfügung, bringen 3502 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **gut**



Schlitten
benötigen 1 Holz und 1 Stahl, stehen ab 1994 zur Verfügung, bringen 4600 Mark Gewinn pro EInheit, Einschätzung: **gut**



Möbel
benötigen 2 Holz und 1 Stahl, stehen beim Spielstart zur Verfügung, bringen 2997 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **gut**



Bilderrahmen
benötigen 1 Holz, stehen beim Spielstart zur Verfügung, bringen 1207 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **nicht gut**



Gartenhäuser
benötigen 2 Holz, stehen ab 1970 zur Verfügung, bringen 2575 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **mäßig**



Goldschmuck
benötigt 1 Gold, steht beim Spielstart zur Verfügung, bringt 4593 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **sehr gut**



Silberschmuck
benötigt 1 Silber, steht beim Spielstart zur Verfügung, bringt 3515 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **gut**



Brillantringe
benötigen 1 Brillanten und 1 Gold, stehen beim Spielstart zur Verfügung, bringen 6280 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **sehr gut**



Pkw Modell 1980
benötigen 1 Kupfer, 2 Plastik und 2 Stahl, ab 1980 im Spiel, bringen 13 067 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **mäßig**



Pkw Modell 1990
benötigen 1 elektronisches Bauteil, 2 Plastik und 2 Stahl, ab 1990 im Spiel, bringen 15 717 Mark Gewinn, Einschätzung: **gut**



Pkw Modell 2010
benötigen 2 Alu, 2 Elektr. Bauteile und 2 Plastik, ab 2010 im Spiel, bringen 18 750 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **sehr gut**



Fernsehgeräte
benötigen 1 Kupfer, 1 Plastik und 1 Stahl, stehen ab 1971 zur Verfügung, bringen 4108 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **sehr gut**



Hifi-Anlagen
benötigen 1 Kupfer und 1 Plastik, stehen ab 1977 zur Verfügung, bringen 3670 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **sehr gut**



Sat-Empfänger
benötigen 1 Kupfer, 1 Plastik und 1 Stahl, ab 1981 im Spiel, bringen 4463 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **mäßig**



Elektronische Bauteile
benötigen 1 Kupfer und 1 Plastik, ab 1985 im Spiel, bringen keinen Gewinn, nötig für andere Produkte, Einschätzung: **sehr gut**



Computer
benötigen 1 elektr. Bauteil, 1 Plastik und 1 Stahl, ab 1987 im Spiel, bringen 7607 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **mäßig**



Mobiltelefone
benötigen 1 elektr. Bauteil und 1 Plastik, ab 1996 im Spiel, bringen 6847 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **sehr gut**



Multimedia-Center
benötigen 1 Alu, 2 elektr. Bauteile und 1 Plastik, ab 2015 im Spiel, bringen 8780 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **mäßig**



Bildtelefone
benötigen 1 elektr. Bauteil und 1 Plastik, ab 2020 im Spiel, bringen 7335 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **sehr gut**



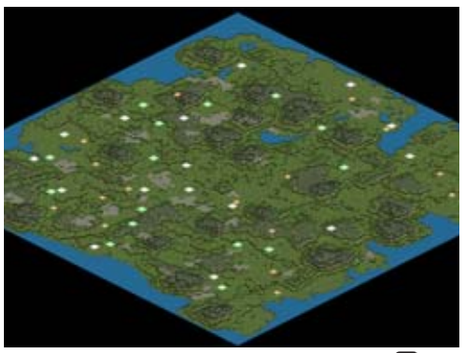
Videobilder
benötigen 1 elektr. Bauteil und 1 Plastik, ab 2030 im Spiel, bringen 8815 Mark Gewinn pro Einheit, Einschätzung: **sehr gut**

DER INDUSTRIE GIGANT

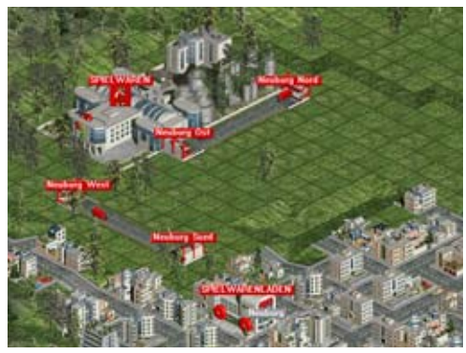
SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT | FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

So starten Sie richtig



1 Zu Beginn eines Spiels sollten Sie zuerst mit P Pause einstellen und sich dann in aller Ruhe die gesamte Karte ansehen. Wo gibt es große Städte mit vielen potenziellen Kunden? Wo liegen viele Zulieferbetriebe?



2 In Neuburg lohnt sich eine Spielzeugfabrik, die Plastik aus dem nahegelegenen Chemiewerk in Puppen umwandelt. Der Laden sollte möglichst viele Kunden erreichen. Beim Bauen also auf die Kundenanzeige achten.



3 Viel mehr können Sie im ersten Jahr nicht tun, dafür reicht das Geld nicht. Kurze Wege helfen Kosten sparen. Tipp: Sie sollten auf gar keinen Fall mehr als 100 000 Miese einfahren.



4 Im zweiten Jahr erscheint meist die erste Geschäftsnachricht. Reagieren Sie unbedingt auf eine solche Meldung. Auf diese Art lassen sich märchenhafte Gewinne einstreichen – gerade zu Beginn sehr wichtig!



5 Wintersportartikel sollen es sein. Also entsteht in der Nähe einer Stadt und eines Sägewerks eine Sportartikelfabrik. Der Laden sollte wieder viele Kunden erreichen. Zur Not störende Gebäude abreißen.



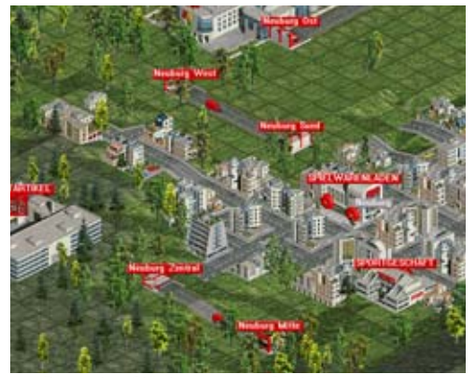
6 Mehr als 5000 Mark Gewinn (Kreis) für das Produkt – da lacht das Unternehmerherz. Zwar brummt das Geschäft nur ein gutes Jahr, aber in dieser Zeit verdienen Sie Kapital für weitere, große Expansionen.



7 In der Tat hat sich die Jahresbilanz von Miesen zu stattlichen, sechsstelligen Gewinnsummen gemausert. Beste Voraussetzung, um im kommenden Jahr kräftig zuzulegen. Bauen Sie weitere Industriezweige auf.



8 Die goldenen Zeiten sind vorerst vorbei. Skier bringen nur noch normalen Gewinn. Aber Sie werden immer wieder solche Meldungen bekommen. Wer richtig darauf reagiert, scheffelt Millionengewinne.



9 Die ersten Städte, in denen Sie tätig wurden, wachsen aufgrund Ihrer Bemühungen langsam an. Verkaufen Sie den Kunden nicht nur eine Ware – mit mehr Produkten ist der Bürger glücklicher.



10 Jede Investition in der Stadt bringt der Gemeinde höheres Ansehen und somit mehr Attraktivität. Leute ziehen dorthin. Also verzetteln Sie sich nicht unnötig, bilden Sie mit Ihrer Industrie Schwerpunkte.



11 Hier haben Sie schon zwei Geschäfte in einer Stadt und verkaufen Fahrräder und Plastikautos. Die vierrädrigen Renner haben die Puppenproduktion ersetzt und erwirtschaften mehr Gewinn.



12 Nach vier Jahren kann sich Ihre Bilanz schon sehen lassen. Wenn Sie nur vier bis fünf Felder lange Straßen brauchen, ist das bares Geld wert, spart Sprit und auch Lkw. Unbedingt beachten!

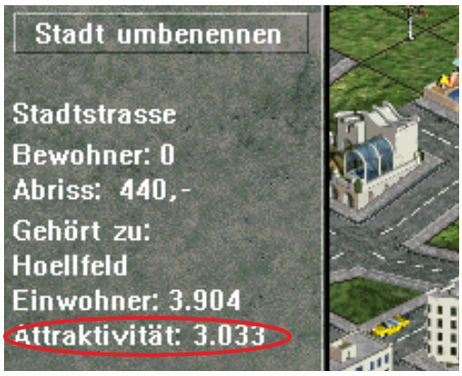
So starten Sie richtig



13 Wenn Sie zwei oder mehr Kaufhäuser in einer Stadt an guten Stellen errichtet haben, sollten Sie massiv die Attraktivität der Stadt erhöhen. Dazu Stadtgebäude bauen, die den Bürgern gefallen.



14 Sie sollten dabei nicht kleckern, sondern klotzen. Ein Tennisplatz, eine Kartbahn, ein Kulturhaus, und ganz schnell ist die Stadt ungemein attraktiv für alle Bürger auf der Karte.



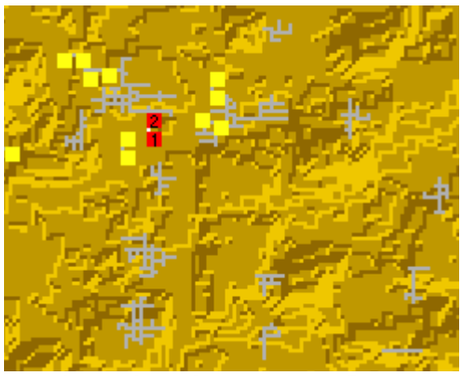
15 Sie können durch einen Klick auf ein Stadtgebäude im Infomodus die aktuelle Attraktivität ablesen (Kreis). Über 3000 ist ein Spitzenwert, der für maximales Wachstum sorgt. Mehr brauchen Sie nicht.



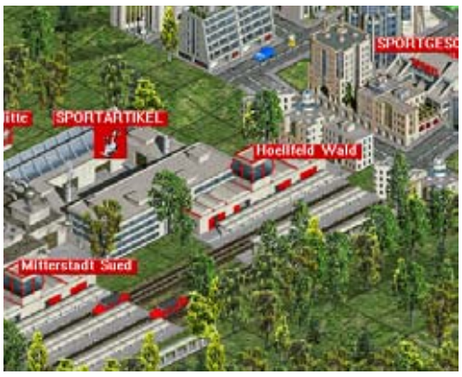
16 Neue, verbesserte Transportmittel sollten Sie sich immer genauer ansehen: Zwar sind sie meist nicht oder nicht viel schneller als die alten, aber günstiger in den anfallenden Fahrtkosten. Also austauschen!



17 Lkw fahren im Stadtgebiet automatisch langsamer. Planen Sie also Ihre Terminals so, dass die Fahrzeuge möglichst nicht auf Straßen mitten in der Stadt fahren. Das spart viel Zeit – und damit Geld.



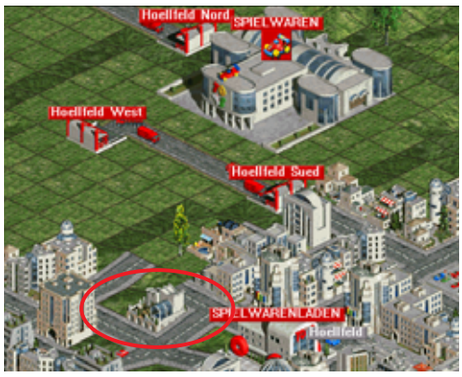
18 Solange Sie die Strategie von zwei Terminals pro Strecke einhalten, bleibt die Karte auch bei vielen Anlieferstrecken übersichtlich. Wenn Sie ein Terminal anklicken, darf nur ein anderes als Ziel aufleuchten.



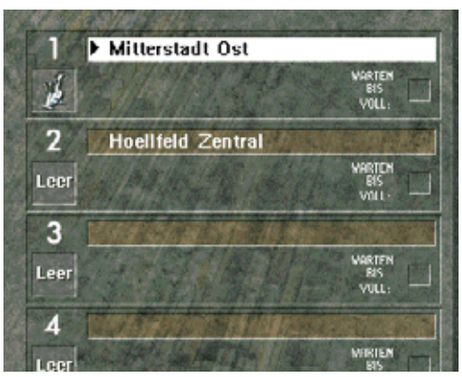
19 Wenn Sie die geforderte Stückzahl an Waren nicht mehr per Lkw zum Laden bringen können, weil die Kapazität nicht reicht, speichern Sie ab und probieren Bahnhöfe aus.



20 So einen Missstand wie hier (Kreis) sollten Sie vermeiden. Da sich hier viel mehr verkaufen ließe, als tatsächlich geliefert wird, erhöhen Sie unbedingt die Liefermenge durch Ausweitung der Produktion.



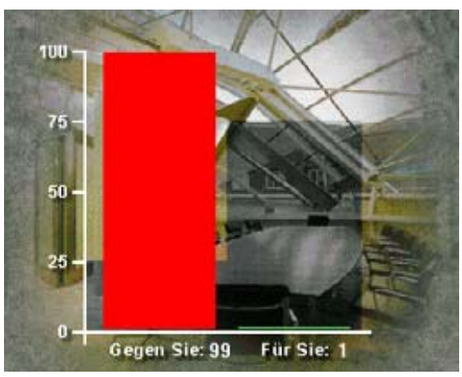
21 Manchmal müssen Sie wohl oder übel in den sauren Apfel beißen und Stadtgebäude (Kreis) abreißen. Hier können Sie sonst keinen Bahnhof in Reichweite des Spielwarenladens bauen.



22 Überprüfen Sie nach einer Warenumstellung außer Fabrik und Kaufhaus unbedingt auch die Ladung der Transportfahrzeuge. Wenn Sie die nicht umstellen, kommt kein neues Produkt im Laden an.



23 So soll es sein: Ihre Geschäfte sind von Wolkenkratzern umgeben, die auf engstem Raum viel Wohnfläche bieten. Hier haben Sie optimale Absatzmöglichkeiten für Ihre Produkte.



24 Ein erster Erfolg! Nach so viel Arbeit hat der erste von hundert Vorgesetzten Ihre Qualitäten erkannt und stimmt für Sie als neuen Chef. Doch zum Sieg brauchen Sie die Mehrheit der Stimmen.

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Siege of Avalon

Rollenspiel für PC | Auf der Heft-CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE ist der erste Teil von sechs abwechslungsreichen Rollenspielen. Um Ihnen den Einstieg ins Spiel zu erleichtern, hat die Redaktion einige Tipps gesammelt und für Sie Karten der ersten Bereiche gebaut. So finden Sie sich dort gleich zurecht

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemein

Siege of Avalon ist ein so genanntes Rollenspiel. Darum ist es wichtig, dass Sie sich mit allen Personen unterhalten, denn nur so erhalten Sie wichtige Informationen. Außerdem sollten Sie jede Kiste, jeden Schrank und ähnliches öffnen. Man weiß nie, was sich darin verbirgt.

Da Sie in den Kämpfen schnell sterben können, sollten Sie sich angewöhnen, häufig zu speichern. Sonst sind Stunden des Spielens verloren, wenn Sie den Löffel abgeben.

Bei den zahllosen Waffen und Kleidungsstücken können Sie viel kombinieren. Probieren Sie aus, was Ihrer Figur am Besten passt.

Bewegen



Mit dem gelben Mauszeiger bestimmen Sie, wohin Ihr Held läuft. Bewegen Sie den Zeiger in eine Richtung und drücken Sie die linke Maustaste, setzt sich Ihre Figur in Bewegung. Je weiter weg der Zeiger dabei von Ihrer Figur ist, desto schneller bewegt sie sich. Wenn Sie eine Person oder einen Gegenstand anklicken, läuft Ihr Held dorthin. Feinde greift er automatisch an.

Öffnen



Wann immer Sie mit dem Mauszeiger über einen zu benutzenden Gegenstand fahren, wird er violett umrandet. Sobald Sie darauf klicken, wendet Ihr Held ihn an. Eine Kiste etwa öffnet er, genau wie eine Tür.

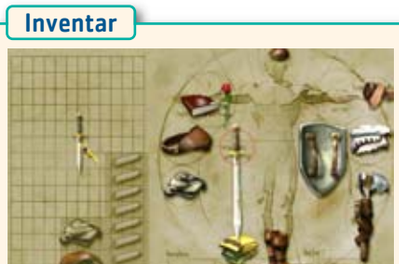
Auf die selbe Weise sprechen Sie auch mit anderen Personen.

Kämpfen



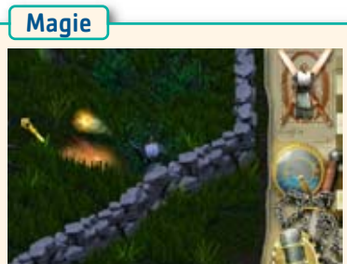
Um vernünftig kämpfen zu können, müssen Sie [ ] drücken. Dann schaltet das Spiel in den Kampfmodus. Dieser ist an den gekreuzten Schwertern in der rechten, oberen Ecke zu erkennen. Nun schlägt Ihr Held per Linksklick sein Schwert in die feindlichen Weichteile.

Inventar



Im Inventar können Sie Waffen, Kleidung und Gegenstände an- und ablegen. Links werden alle Dinge gezeigt, die Sie haben. Rechts sehen Sie, was der Held am Körper trägt. Immer wenn Sie etwas Neues finden, sollten Sie prüfen, ob der Gegenstand besser ist als das bisher getragene.

Magie



Mit einem Klick auf die *rechte* Maustaste lösen Sie den gewählten Zauber aus. Allerdings sollten Sie dabei mit dem Mauszeiger auf den Gegner zielen, sonst verschwenden Sie nur wertvolle Mana-Energie. Ihr Vorrat an Zauberkraft wird durch das blaue Gefäß auf der rechten Seite angezeigt.

Außenburg OG

1. Hier starten Sie. Außerdem finden Sie in der Kiste dieses Zimmers drei Westen, vier Hosen und vier Tunikas.
2. Hier ist eine Kiste mit einem abgenutztem Breitschwert und einem Tagebuch.
3. Kiste mit einem rostigem Dolch.
4. Kiste mit einem Liebesbrief von Madden und einer Rose.
5. Kiste mit einem Tagebuch.
6. Kiste mit einem Tagebuch.
7. Kiste mit einem Goldring, einem Buch und einem gesprungenem Stock.

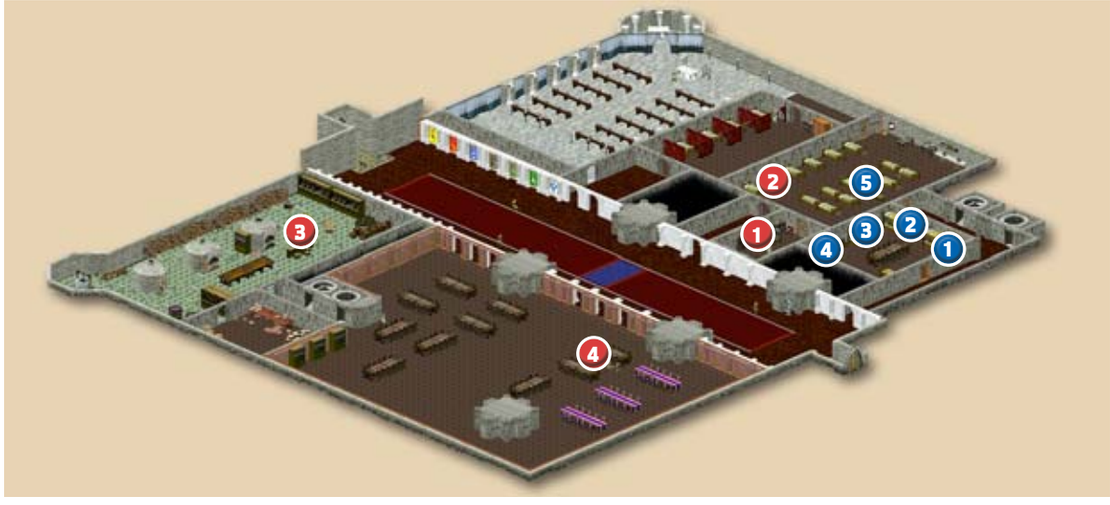
1. Hier ist Kundschafter Mudam. Er unterrichtet Sie als Kundschafter.
2. Hier treffen Sie Kent. Er hat den Liebesbrief von Madden entwendet.
3. Madden. Er braucht den Liebesbrief seiner Freundin zurück.
4. Elarath, Zauberer. Er unterrichtet in der Zauberkunst und schenkt Ihnen ein Buch.
5. Sir Roth. Er hat Infos über Ihren Bruder und gibt Ihnen ein Versetzungsschreiben.



Außenburg EG

1. Versteckte Kiste mit einem gesprungenen Rundschild.
2. Kiste mit zwei Mönchskutten und einem Tagebuch.
3. Kiste mit verrostetem Kettenhemd und einem Tagebuch.
4. Kiste mit einem Tagebuch.
5. Kiste mit einem Tagebuch.

1. Bei Bruder Croyby, dem Heiler, können Sie Ihre Lebensenergie wieder auffrischen.
2. Bruder Mo. Er gibt Ihnen den Auftrag, Heilfrüchte im Dorf zu sammeln.
3. Anora, die Köchin. Sie gibt Ihnen den Auftrag, im Keller „aufzuräumen".
4. Davet. Er soll im Keller das Loch zumauern.



Außenburg KG und Küchenkeller

1. Küchenkeller mit gefährlichen Käfern. Suchen Sie mit dem „Röntgenblick" auch in den Ecken nach den Viechern.
2. Schrank mit einer Überjacke. An die anderen beiden Schränke kommen Sie leider nicht dran.
3. Schrank mit Lederstiefeln und einer Überjacke.
4. Kiste mit einem gewöhnlichem Langschwert und einer bunten Hose.
5. Kiste mit einem Köcher für Pfeile und einer Tunika.
6. Versteckte Kiste mit einer Seemannsweste, einem Dolch und einer bunten Hose.
7. Kiste mit einem Rundschild.
8. Versteckte Kiste mit einem Lederkürass und einer Hose.

1. Ein Gefangener. Er ist nur mit einem Schlüssel für die Gittertür zu erreichen.



Siege of Avalon

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT | FORTSETZUNG

Außenhof

1. Tor in die Außenburg.
2. Tor zum Südtor
3. Tor zum Bauernhof.
1. Captain Avarous. Hier müssen Sie sich zum Waffentraining melden.
2. Hier treffen Sie Mulduc, Ihren Trainingspartner mit dem Schwert.
3. Penrith. Sie bekommen hier Infos über Ihren Bruder.
4. Wilfrid, Gerber. Hier können Sie Kleidung und Lederwaren kaufen und Ihre eigenen Sachen verkaufen.
5. Freeman, Schmied. Hier bekommen Sie erst einen Auftrag und später ein ordentliches Stahlschwert.
6. Olon, Informationshändler.
7. Gall, Händler. Ähnliches Angebot wie Wilfrid.



Südtor EG

1. Tor zum Außenhof.
2. Treppe ins Obergeschoss des Südtores.
3. Tor zum Dorf. Hier kommen Sie nur mit einem Befehl von Mudam, dem Kundschafter, durch.
1. Holt, Waffenhändler. Dieser Mann verkauft Ihnen, gegen gesalzene Preise, vernünftige Waffen und Rüstungen.
2. Kellerwachen. Unfreundliche Gesellen, die den Eingang bewachen. Dort unten passiert interessantes.
3. Lucan, Waffenmeister. Er gibt Ihnen ein Kampfschild und unterrichtet Sie in verschiedenen Waffentechniken.
4. Kane. Dieser Mann sucht dringend Tabak.



Südtor OG

1. Treppe ins Erdgeschoss des Südtores.
2. Hier finden Sie einen Schrank mit einem Rundschild.
1. Calum. Dieser Mann hat Informationen über Ihren Bruder, nachdem Penrith auf dem Außenhof mit Ihnen gesprochen hat.
2. Elazar. Dieser Mann hat Informationen über Ihren Bruder, nachdem Calum im Flur mit Ihnen darüber gesprochen hat.
3. Sir Phelot. Sehr verdächtiger Mann. Diesen Mann sollten Sie unbedingt weiter beobachten.
4. Wachen. Diese Männer bewachen den Weg ins zweite Obergeschoss.





SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Zosso Bowling

Geschicklichkeitsspiel | Normale Bowlingkegel haben weder Mund noch Augen oder Füße. Klar, dass sich „Zosso Bowling“ auch sonst vom richtigen Bowlingsport unterscheidet. Hier steht, wie's geht

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Spielstart und Bedienung



1 Kurz nach dem Spielstart ist eine Kurzanleitung mit allen wichtigen Tasten zu sehen.



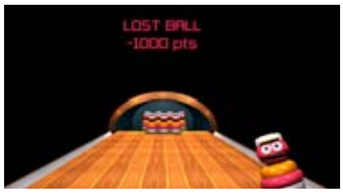
2 Bewegen Sie den Mauszeiger in die Mitte, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Kegel, um zu starten.



3 Drücken Sie [ ], um die Kugel zu werfen. Per Maus steuern Sie die Kugel auch jetzt noch nach links und rechts.



4 Die von hinten herannahenden Kegel unbedingt abschießen, bevor sie den Anfang der Bahn erreichen.



5 Während Sie auch die Kegel am Bahnende abräumen, darf keine Kugel ins Aus gehen. Das kostet Zeit und Punkte.



6 Besonders belohnt werden Abschüsse des fliegenden Zossos. Klicken Sie dazu mit der *rechten* Maustaste.



7 Erscheint der Schriftzug „Pin Booster“, können alle Kegel mit nur einem Schuss von der Bahn geräumt werden.



8 Ist dagegen „Rapid Fire“ zu lesen, rollen die Kugeln bei gedrückter Maustaste in schneller Abfolge. Viel Spaß!

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Action-Abenteuer | **Privatdetektiv Edward Carnby gerät bei seinen Nachforschungen auf der Insel der Schatten in etliche gefährliche Situationen. COMPUTERBILD-SPIELE gibt Tipps, mit deren Hilfe Sie den furchtlosen Helden gut ins Haus der Mortons bringen** Spielverlauf siehe Test Seite 28

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemein

Gute Nachrichten für Playstation-Besitzer: Der Lösungsweg für Edward Carnby ist für das PC-Spiel und die Konsolen-Variante genau der gleich. Daher gelten die Tipps auf den folgenden Seiten auch für die Playstation-Fassung.

Um nicht unnötig Verwirrung zu stiften, verzichtet COMPUTERBILD-SPIELE daher auf die Beschreibung der Tasten, die Sie drücken müssen, um diese oder jene Aktion auszulösen. Denn da gibt es zwischen den Versionen natürlich Unterschiede. Also werden Sie nicht lesen: „Drücken Sie jetzt Taste [I]“, sondern: „Öffnen Sie jetzt Ihr Inventar“. Das trifft dann auf beide Versionen zu.

Einige grundsätzliche Tipps: Gehen Sie immer mit einer Waffe in der Hand durchs Spiel. Rechnen Sie hinter jeder Tür mit Gegnern. Auch, wenn Sie schon einmal an der Stelle waren. Jederzeit können neue Kreaturen an vermeintlich erforschten Orten auftauchen. Nicht immer müssen Sie kämpfen – manchmal reicht bereits das Einschalten des Lichts zum Sieg aus. Ruhig mal ausprobieren!

Waffen laden



Wenn Ihr Held die Waffe zieht, sehen Sie unten links in der Ecke, wie viel Munition noch ohne Nachladen zur Verfügung steht (Kreis). Muss Carnby nachladen, dann dauert das seine Zeit. Deshalb sollten Sie nicht warten, sondern selber laden.



Dazu einfach das Inventar aufrufen, „Waffen“ auswählen und dann die Option „Nachladen“ nehmen. So wird die Waffe am schnellsten wieder einsatzfähig. Sie sehen hier auch mit einem Blick, wie viel Schuss Munition pro Waffe noch im Vorrat sind.

Gesundheit



Wenn ein blauer Farbbalken von links nach rechts durch den Kasten mit dem Porträt des Helden läuft, ist sein Zustand optimal: keine Wunde.



Grün bedeutet: Carnby hat bereits ein paar Kratzer abbekommen, kann sich aber noch recht sorglos in weitere Kämpfe stürzen – es geht ihm gut.



Orange: Jetzt sollten Sie Carnby bald durch den Einsatz eines „Erste-Hilfe-Koffers“ beistehen, sonst droht dem Detektiv im nächsten Kampf Gefahr.



Bei Rot müssen Sie Ihren Helden auf der Stelle heilen, am besten mit zwei Koffern. In seinem Zustand wäre jeder Monsterangriff auf der Stelle tödlich.

Carnbys Abenteuer



1 Los geht's: Edward Carnby landet im Garten des Anwesens. Schalten Sie die Taschenlampe an, dann nach rechts aus dem Bild gehen.



2 Im nächsten Bild geht's weiter in Richtung des Zauns. Der andere Weg führt zu einem Tor, das Sie momentan noch nicht öffnen können.



3 Sobald das Anwesen der Mortons in Sicht kommt, folgt eine Zwischensequenz, während der Sie nichts tun müssen. Einfach zusehen und zuhören!



4 Danach links halten und unter dem umgestürzten Baum hindurchlaufen. Hier müssen Sie noch keine Monsterattacken fürchten.



5 Dann durch den steinernen Torbogen gehen. Wenn Sie Ihren aktuellen Standort nicht genau kennen, schalten Sie die Übersichtskarte an und sehen dort nach.



6 Sie kommen an den Eingang einer Gruft, vor deren Treppenstufen Sie Blutspuren entdecken. Gehen Sie ins Innere des kleinen Gebäudes.



7 Sie treffen dort einen Matrosen, der übel zugerichtet wurde. Dem Mann ist leider nicht mehr zu helfen – er wird sterben. Machen Sie sich also keine Vorwürfe.



8 Wenn Sie die Gruft verlassen haben und einige Schritte gegangen sind, hören Sie seinen Schrei und zwei Schüsse. Sie sehen nach und finden einen Schlüssel.



9 Damit lässt sich das Gartentor aufschließen, das am Ende des Weges den Durchgang versperrt. Ab hier müssen Sie auch mit Angriffen rechnen.



10 Den weiteren Weg säumen die ersten Gegenstände, in diesem Fall eine Kiste mit Munition (Kreis). Zuerst gibt's aber einen kurzen Film zu sehen.



11 Noch nicht die Treppe hinaufgehen, sondern erst das Metallgitter öffnen. Dort liegen zwei Packungen Munition – und einen Film gibt's auch.



12 Am Ende der Sackgasse können Sie einen Erste-Hilfe-Koffer aufsammeln. Wenn der Schein der Taschenlampe einen Gegenstand trifft, blitzt der auf (Kreis).



13 Dann zurück zur Treppe. Steigen Sie nach oben. Im Laufschritt geht es ein wenig schneller. Halten Sie Ihren Revolver schussbereit.



14 Sofort greift ein Monsterhund an. Drei Treffer genügen, um ihn zu töten. Gehen Sie dann um die Kurve auf die Treppe zu. Zwei weitere Hunde attackieren.



15 Vorsicht beim Treppensteigen! Ein weiteres Tier greift an. Wenn Sie es mit drei Schüssen besiegt haben, können Sie in Ruhe weiter nach oben gehen.

Alone in the Dark FORTSETZUNG

Carnbys Abenteuer



16 Oben angekommen, sehen Sie auf der rechten Seite eine Treppe (Kreis). Dort oben wartet aber nur ein verschlossenes Tor – also ein unnötiger Weg.



17 Wenn Sie einfach geradeaus weitergehen, sehen Sie zum ersten Mal eines der üblen Monster. Das Biest flieht, nachdem es Sie bemerkt hat.



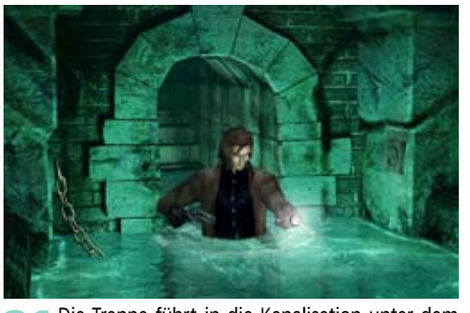
18 Hier müssen Sie die Treppe nach unten laufen und das Tor öffnen. Auf halbem Weg erscheint ein Monster. Schnell weglaufen, dann ist kein Kampf nötig.



19 Geschafft! Das Monster steht vor dem Gitter (Kreis). Links von Ihnen führt eine Treppe nach unten, die aber noch unter Wasser steht.



20 Auf der rechten Seite finden Sie dieses Ventil. Damit lassen Sie das Wasser auf der Treppe verschwinden. Ein Monster taucht auf. Schnell dran vorbei!



21 Die Treppe führt in die Kanalisation unter dem Anwesen der Mortons. Einfach den Gang entlang gehen, bis Sie in einen großen Raum kommen.



22 Hier werden Sie von einem Reptil attackiert, das Sie erledigen müssen. Es taucht immer hinter Ihnen auf. Zum Umdrehen bleibt aber immer genug Zeit.



23 Sobald das Biest nicht mehr auftaucht, geht es hinten rechts weiter. Gehen Sie auf den dunklen Durchgang zu. Der führt in einen weiteren Gang.



24 Kurze Zeit später finden Sie eine Leiter. Nach oben klettern und dem Gang bis zum Ende folgen. Die Gittertür dort ist verschlossen.



25 Klettern Sie hinten aus dem Gang. Dort liegt ein Speicheramulett auf dem Boden. Die Stahltür lässt sich problemlos öffnen. Gehen Sie hindurch.



26 Sie gelangen in einen großen, verwinkelten Raum. Rechts vom Eingang sehen Sie einen Sarg und eine Gittertür. Aber: erst nach links gehen.



27 Denn dort liegen Schrotflinte (roter Kreis), Erste-Hilfe-Koffer (weißer Kreis) und weiter hinten noch zwei Packungen Munition.



28 Der Sarg lässt sich öffnen, allerdings nur, wenn Sie genau an der richtigen Stelle stehen. Falls es nicht gleich klappt: ein wenig herumprobieren.



29 Nach einer furchtbaren Vision, in der Sie die tote Aline vor sich sehen, heben Sie den Schatz der Totenkiste: einen kleinen Schlüssel (Kreis).



30 Der Schlüssel öffnet die Gittertür, und Sie erreichen einen Gang, der vor einer Glasscheibe endet. Durchgehen! Tatsächlich ist es ein Spiegel.

Carnbys Abenteuer



31 Endlich ist das Innere des Hauses erreicht. Und kaum sind Sie drin, da ruft Aline auch schon über Funk um Hilfe. Sie steckt im ersten Stock fest.



32 Sie gehen ein paar Schritte auf die Treppe zu, da wird es plötzlich dunkel – bis auf den blassblauen Lichtwirbel, aus dem ein Monster kommt.



33 Nachdem Sie das Biest getötet haben, gehen Sie quer durch die Halle und schalten den Lichtschalter wieder ein. Jetzt sind Sie erstmal sicher.



34 Sie gehen die Treppe nach oben und sehen einen Schrank, der offenbar die Tür zu Alines Aufenthaltsort blockiert. Das Möbel zur Seite schieben.



35 Hinter der Tür steckt tatsächlich Aline und bittet Sie um Hilfe dabei, eine Falltür in der Decke zu erreichen. Das klappt, und Sie sind bald wieder allein.



36 In der Schreibtisch-Schublade finden Sie eine seltsam aussehende Statue aus Stein und ein Diktiergerät. Das Band enthält interessante Informationen.



37 Leuchten Sie im Raum hin und her, dann werden Sie schnell ein Tagebuch entdecken, das auf dem Nachttisch neben dem Bett liegt. Lesen Sie es.



38 Der Spiegel im Zimmer verbirgt eine Tür. Dahinter entdecken Sie einen sehr dunklen Gang und eine Treppe, die in die Tiefe führt. Gehen Sie hinunter.



39 Nach ein paar Kurven die nächste Tür. Davor liegt ein Speicheramulett. Die Tür lässt sich nicht öffnen, aber Sie können durch den Spion sehen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Alone in the Dark FORTSETZUNG

Carnbys Abenteuer



40 Gehen Sie nun wieder hinunter in die Eingangshalle, und suchen Sie dann nach der hellbraunen Doppeltür. Sie lässt sich öffnen.



41 Direkt dahinter treffen Sie auf den alten Indianer Edenshaw, der offensichtlich mehr über die Geschehnisse im Haus weiß.



42 Nachdem Edenshaw verschwunden ist, gehen Sie nach rechts durch den Flur, bis Sie den Lichtschalter sehen. Machen Sie dann Licht.



43 Gehen Sie jetzt nach links durch den Flur und öffnen Sie die erste Tür nach dem Eingang. Der Boden besteht dort aus hellem Holz.



44 Um die Ecke erwartet Sie ein Wesen, das wohl aus menschlichen und anderen Teilen zusammengebaut wurde. Drei Schüsse aus der Schrotflinte reichen.



45 Nehmen Sie nun die Tür, an der „H.M“ steht. Vorsicht: Hier werden Sie von fallenden Spinnenwesen attackiert. Auf dem Tisch liegt Munition (Kreis).



46 Der zerstörte Glaskasten ist einen Blick wert. Das Modell eines großen Schiffes steht neben einem goldenen Teller. Auf dem Teller fehlt anscheinend etwas.



47 Im Rest des Raumes finden Sie weitere nützliche Gegenstände: ein Speicheramulett (roter Kreis), ein Foto (weißer Kreis) und eine Statue (blauer Kreis).



48 Sehen Sie sich das Foto genau an. Sie entdecken dort, was auf den goldenen Teller gehört: eine Wasserflasche aus Metall (Kreis).



49 Gehen Sie wieder aus dem Raum und den Gang weiter. Zwar müssen Sie ein weiteres Monster töten, dafür finden Sie aber einen Verbandskasten (Kreis).



50 Zurück im Hauptflur kommen Ihnen weitere Monster entgegen. Leider sind diese lebenden Leichen nicht lichtempfindlich.



51 Nachdem Sie drei Monster besiegt haben, kommen Sie an eine hellbraune Tür. Dahinter lauern zwei weitere Monster im dunklen Flur.



52 Gehen Sie dann durch die Tür rechts von Ihnen. Sie kommen ins Arbeitszimmer von Obed Morton, dem Besitzer des Hauses.



53 Gleich geradeaus finden Sie ein Brecheisen (Kreis). Das ist zwar kein vielseitig verwendbarer Gegenstand wie in der Realität, aber später nützlich.



54 Sie finden in dem Raum insgesamt drei Schriftstücke: im Schreibtisch (roter Kreis), im Bücherregal (weißer Kreis) und in der Kommode (blauer Kreis).



55 Auch die Flasche, die Sie bereits auf dem Foto gesehen haben, steht hier auf einem Tisch herum. Nehmen Sie das gute Stück auf jeden Fall mit, um es bald im anderen Raum zu verwenden.



56 Plötzlich wird es dunkel, und Sie werden von zwei Kreaturen attackiert. Die überleben den Angriff auf Sie aber nicht. Schauen Sie in den Schrank, dort liegt ein Verbandskasten zur Mitnahme bereit.



57 Gehen Sie zurück zum Lichtschalter, und machen Sie Licht. Dann sehen Sie sich das graue Becken an. Es ist Wasser darin, mit dem Sie die Flasche füllen können und natürlich auch müssen.



58 Verlassen Sie den Raum durch die andere Tür, sie lässt sich nämlich nur von dieser Seite aus aufschließen. Werfen Sie auch einen Blick auf das Bild links neben der Tür. Bei Licht sieht es anders aus als im Dunkeln!



59 Durch die Tür kommen Sie erneut in die Eingangshalle. Gehen Sie nun wieder in den Raum mit dem Schiffsmodell und verwenden dort die Flasche. Die ersten Schritte im Morton-Haus sind geschafft!

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Der Clou! 2

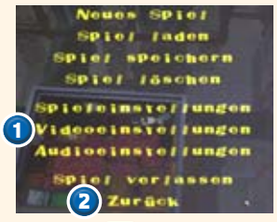
Die Einbruchsimulation

Simulation für PC | Damit Sie und Ihre Spielfigur nicht unnötig von Polizisten belästigt werden, hat die Redaktion hier einige Tipps zusammengetragen und den ersten Bruch protokolliert. Werden auch Sie ein großer Einbrecher – nur Mut!

Spielverlauf siehe Test Seite 50

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



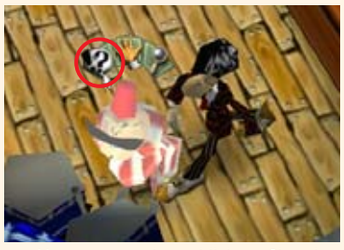
Wenn Sie Esc drücken, sehen Sie dieses Hauptmenü. Hier kann geladen, gespeichert und gelöscht werden. Außerdem lassen sich aus diesem Menü sämtliche Optionen ansteuern und verändern.

So haben Sie etwa unter Punkt 1 „Videoeinstellungen" die Möglichkeit, die Bildauflösung zu verändern oder die Blicktiefe zu regeln (siehe unten). Mit 2 „Zurück" schalten Sie wieder ins laufende Spiel.

Kamera-Steuerung:
Sie können die Entfernung der Kamera zur Spielfigur ändern, indem Sie beide Maustasten gedrückt halten und die Maus zur Seite bewegen, oder indem Sie das Rollrad Ihrer Maus benutzen (sofern eins vorhanden ist).

Zum Einstellen des Kamerawinkels halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen die Maus vor- und rückwärts. Um die Kamera zu drehen, bewegen Sie die Maus bei gedrückter rechter Maustaste nach links oder rechts.

Aktionsmenü



1 Um zu sprechen, klicken Sie eine Person an, halten die linke Maustaste gedrückt und wählen aus dem Menü das linke **!?**-Feld aus (Kreis).



2 Um etwas zu nehmen oder zu benutzen, klicken Sie es an, halten die linke Maustaste gedrückt und wählen aus dem Menü das mittlere **Hand**-Feld aus (Kreis).



3 Um einen Gegenstand zu betrachten, klicken Sie ihn an, halten die linke Maustaste gedrückt und wählen aus dem Menü das rechte **Lupe**-Feld aus (Kreis).

Stadtkarte





Im Spiel finden Sie links unten am Bildrand ein Kartensymbol. Wird es angeklickt, erscheint ein Stadtplan. Mit dem Schieberegler in der unteren Leiste des Plans legen Sie den Vergrößerungsfaktor fest (Regler bei gedrückter linker Maustaste mit der Maus verschieben). Ein roter Pfeil zeigt Ihren Standort. Klicken Sie eine Stelle des Plans an, so läuft die Spielfigur umgehend dorthin.

Rucksack





Rechts unten am Bildrand sehen Sie das Rucksack-Symbol. Nach einem Klick darauf wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie alle Ihre Habseligkeiten betrachten können – nämlich Ihr Einbruchswerkzeug und die gesamte bislang eingesackte Beute. Die können (und sollten) Sie beim Pfandleiher zu „sauberem" Geld machen. Ansonsten ist sie völlig wert- und nutzlos.

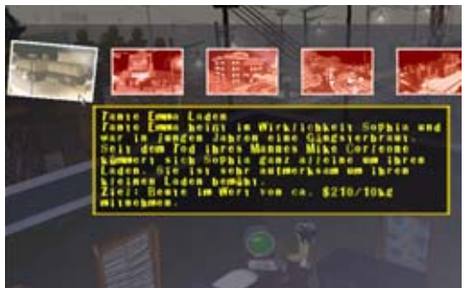
Der Tante-Emma-Laden



1 Hier an seinem Schreibtisch plant Matt seine Raubzüge. Klicken Sie den Tisch dazu mit der linken Maustaste an, und wählen Sie das mittlere **Hand**-Symbol.



2 Soll ein neuer Plan ausgeheckt werden, so sind zunächst einige grundsätzliche Entscheidungen gefragt. Etwa die, wo der Bruch stattfinden soll.



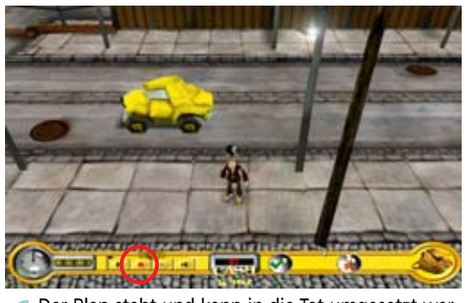
3 Der Tante-Emma-Laden scheint ein lohnendes Ziel zu sein. Alle anderen Objekte lassen sich so lange noch nicht berauben, wie deren Bilder rot gefärbt sind.



4 Anschließend muss ein brauchbarer Fluchtwagen her. Da Matt momentan nur über die hier gezeigte Rostlaube verfügt, muss die wohl oder übel ausreichen.



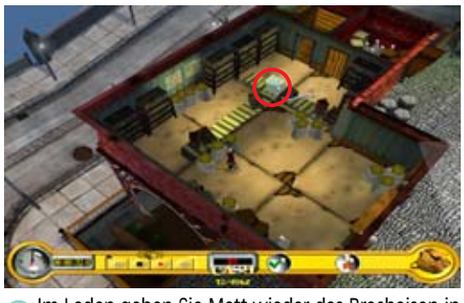
5 Zu guter Letzt müssen Sie jedem am „Zug durch die Gemeinde" beteiligten Verbrecher etwas Einbruchswerkzeug mitgeben, hier ein Brecheisen für Matt.



6 Der Plan steht und kann in die Tat umgesetzt werden. Matt steht vor dem Laden. Klicken Sie nun auf den roten Knopf (Kreis), damit die Aufnahme startet.



7 Die Kamera drehen und den Rucksack öffnen. Darin finden Sie das Brecheisen. Klicken Sie zum Einsteigen erst darauf und dann auf das linke Fenster (Kreis).



8 Im Laden geben Sie Matt wieder das Brecheisen in die Hand und klicken auf die Ladenkasse (Kreis). Achtung: Die Chefin sieht bald nach dem Rechten!



9 Also rechtzeitig (klappt auch in letzter Sekunde) in der kleinen Kammer verstecken. Sobald die Inhaberin vorbei ist, geht's die Treppe nach oben hoch.



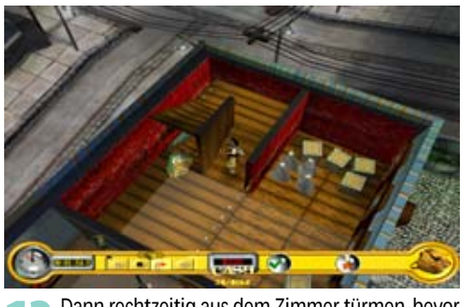
10 Oben wieder das Brecheisen anklicken, dann den linken Spind (Kreis). Matt läuft daraufhin sofort zu dem Schränkchen, um es aufzuhebeln.



11 200 Dollar liegen im Spind – deutlich zu sehen, wenn Sie diesen mit dem rechten **Lupen**-Symbol anschauen. Nicht vergessen, den Schrank zu schließen.



12 Es ist zwar richtig gemein, aber Matt kann mit dem Radio (Kreis) viel mehr anfangen als dessen rechtmäßige Besitzerin. Also: rein damit in den Rucksack.



13 Dann rechtzeitig aus dem Zimmer türmen, bevor „Tante Emma" wieder heraufkommt. Hier auf der Treppe kann sie Matt übrigens nicht sehen.



14 Ist sie vorbei, geht's zurück nach unten, und dann ist endlich die Ladenkasse fällig: öffnen, genau hineinschauen, Geld entnehmen und Kasse schließen.



15 Dann durchs Einstiegsfenster wieder aussteigen, den klapprigen Fluchtwagen besteigen und auf den Haken klicken (Kreis). Der erste Bruch ist gelungen.



Conflict Zone

Strategiespiel für PC | Als Kommandant tragen Sie eine Menge Verantwortung. COMPUTERBILD-SPIELE hilft Ihnen, mit dieser Last richtig umzugehen

Spielverlauf siehe Test Seite 46

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



Dieser Herr ist Ihr Kommandeur. Hören Sie auf ihn – er hat zu Beginn jedes Auftrags wertvolle Informationen und Tipps auf Lager. Ohne seine Anweisungen zu befolgen, werden Sie die Missionsziele nur schwer erreichen können.



Dieses Kauderwelsch ist nützlicher, als es auf den ersten Blick erscheint. Sobald Sie die F1-Taste drücken, erscheint eine Liste mit den wichtigsten Tastenkürzeln. Mit einem weiteren Druck auf dieselbe Taste blenden Sie die Liste wieder aus.

Ansicht



Die Satelliten-Ansicht wird mit der F2-Taste aufgerufen und erinnert an klassische Strategiespiele. Der Blickwinkel kann nicht verändert werden. Die Kamera bewegen Sie, indem Sie den Mauszeiger zum Kartenrand ziehen. Die Kamerahöhe ändern Sie mit BILD↑ und BILD↓.



Ähnlich verhält es sich mit der Kampf-Ansicht, die mit F3 eingeschaltet wird. Auch hier gibt es feste Blickwinkel, und der Bildausschnitt wird mit der Maus verschoben. Einziger Unterschied: Der Neigungswinkel kann bei Bedarf mit Strg+↑ oder Strg+↓ verändert werden.



Der Standard-Kameramodus ist weit weniger übersichtlich. Er wird mit F4 aktiviert. Die Kamera kann hier nur noch mit den Pfeiltasten auf der Tastatur verschoben werden. Wenn Sie mit dem Mauszeiger den Bildrand anfahren, verändern Sie Blick- und Neigungswinkel.

Auswahl

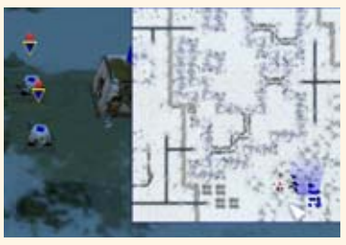


Einheiten wählen Sie aus, indem Sie die mit der linken Maustaste anklicken. Um mehrere Einheiten zusammenzufassen, ziehen Sie bei gedrückter Maustaste einen Rahmen um sie.

Bewegung



Um eine oder mehrere ausgewählte Einheiten zu einem bestimmten Punkt zu schicken, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das gewünschte Ziel.



Außerdem haben Sie die Möglichkeit, die Radarkarte zu nutzen, um Einheiten einen Zielpunkt zuzuweisen. Ein Klick auf den gewünschten Bereich genügt.

Taktische Karte



Im Normalfall ist jederzeit rechts oben im Bild eine kleine Radarkarte zu sehen. Sobald Sie die mit dem Mauszeiger berühren, verdoppelt sich ihre Größe. Details sind darauf allerdings trotzdem nicht zu erkennen.



Eine taktische Übersicht in voller Bildschirmgröße rufen Sie mit ⇄ auf. Dann sind geografische Feinheiten besser zu erkennen. Außerdem sehen Sie anhand blauer Pfeile, zu welchen Zielpunkten Ihre Soldaten momentan unterwegs sind.

Orte speichern



Wichtige Kartenbereiche müssen schnell zugänglich sein. Zum Beispiel das Hauptquartier, damit Ihre Leute bei Angriffen sofort an Ort und Stelle sind. Auch Flüchtlingsgebiete und Außenbasen sind strategisch brisante Gebiete. Um diese Bereiche in Sekundenbruchteilen zu erreichen, können Sie so genannte Speicherpunkte verwenden: Wählen Sie den gewünschten Ort an (zum Beispiel die Heimatbasis), und drücken Sie [4] auf dem Zifferblock (rechts auf der Tastatur). Der Abschnitt ist damit gespeichert und wird mit der Taste [1] wieder ins Blickfeld geholt. Ebenso verhält es sich mit den Tasten [5] und [2] sowie [6] und [3].

Einheiten speichern



Es ist nützlich, mehrere Panzer und Soldaten zu einer Gruppe zusammenzufassen. Ziehen Sie einen Rahmen um die gewünschten Einheiten, und drücken Sie anschließend die Tastenkombination [Strg]+[1]. Die gewählten Truppen sind damit gruppiert und können per Druck auf die Taste [1] wieder aufgerufen werden. Möglich ist das mit allen Zifferntasten von [1] bis [0]. Auch einzelne Einheiten können auf die Zifferntasten gelegt werden, zum Beispiel, um sie im Notfall schnell wiederzufinden. Sinnvoll ist diese Vorgehensweise bei den Rettungshubschraubern sowie bei den kleinen und unscheinbaren Spionen.

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

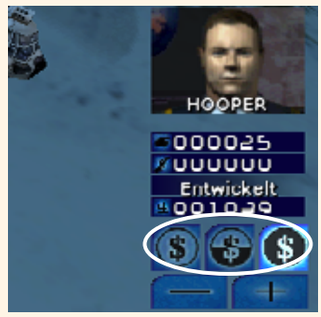
Conflict Zone FORTSETZUNG

Einheiten-Befehle



Diese Befehlsleiste steht immer dann zur Verfügung, wenn mindestens ein Panzer, Soldat oder Flugobjekt ausgewählt wurde. Geöffnet wird sie durch einen Klick auf das Ausrufezeichen. Hier können Sie den Einheiten Befehle erteilen. Am wichtigsten ist dabei der Befehl ganz oben (Kreis). Er ermöglicht es Ihnen, einen neuen Außenposten zu errichten.

Kommandeur



In den späteren Missionen stehen verschiedene Kommandeure zur Verfügung, die Ihnen einige Führungsaufgaben abnehmen. Es obliegt Ihrer Entscheidung, wie viel Geld Sie dem jeweiligen Kommandeur zur Verfügung stellen (Kreis): gar keine, volle oder eingeschränkte Mittel. Im letzteren Fall verändern Sie mit Minus- oder Plustaste den Betrag.



Legen Sie dann fest, welche Aufgaben der Kommandeur wahrnehmen soll. Vergessen Sie aber nicht, ihm Truppen zur Verfügung zu stellen. Das erledigen Sie mit den drei Truppenschaltflächen (Kreis). Die linke teilt ihm die zuvor gewählten Einheiten zu, die mittlere entzieht sie ihm. Mit der Schaltfläche rechts entziehen Sie dem Kommandeur alle Soldaten.



Achten Sie auf die linke untere Bildecke. Hier hält der Kommandeur Sie über aktuelle Ereignisse auf dem Laufenden. Die letzten Meldungen sind dort noch nachzulesen und je nach Dringlichkeit verschiedenfarbig hervorgehoben. Allerdings ist schon mit einem Blick in sein Gesicht zu erkennen, wie es gerade steht. Momentan scheint alles gut zu laufen.

Zivilisten retten



In Conflict Zone ist es sehr wichtig, sich um die Zivilbevölkerung zu kümmern. Mit einem Transporthubschrauber retten Sie Zivilisten aus angrenzenden Dörfern. Zuvor sollten Sie allerdings erst einmal mit einigen Truppen nach feindlichen Soldaten Ausschau halten. Gerettete Personen müssen schnellstmöglich zur Basis gebracht werden. Sonst geht der Treibstoff aus, und der Hubschrauber stürzt ab.

Intelligenz



Befehlen Sie Ihren Soldaten und Panzern ein defensives Vorgehen, dann werden die immer den Weg des geringsten Widerstandes gehen und sich von feindlichen Truppen fern halten. Sollte es dennoch zur Konfrontation kommen, so treten die Einheiten den Rückzug an, statt zu kämpfen. Der Preis der Vorsicht ist langsames Vorankommen.

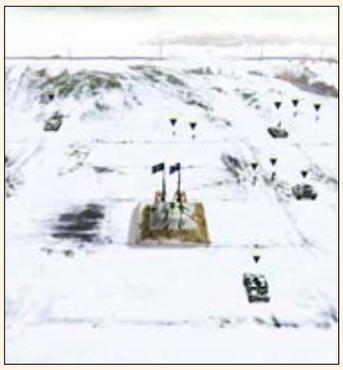


Strikte Verhaltensweise dagegen bedeutet, dass Ihre Truppen alle Befehle genau befolgen und nötigenfalls auch durch eine ganze Armee feindlicher Einheiten marschieren. Auf diese Weise wird der gewählte Zielpunkt schnellstmöglich erreicht. Allerdings erreicht manchmal nur ein Bruchteil der Soldaten das Ziel.



Die dritte Möglichkeit ist aggressiven Vorgehensweise. Wird ein Panzer beschossen, dann wehrt er sich nicht nur gegen den Angreifer, sondern ruft per Funk Kameraden zu Hilfe. Ist diese Einstellung gewählt, widersetzen sich Ihre Truppen oft direkten Befehlen und begeben sich eigenmächtig in nahe gelegene Krisengebiete.

Basis errichten



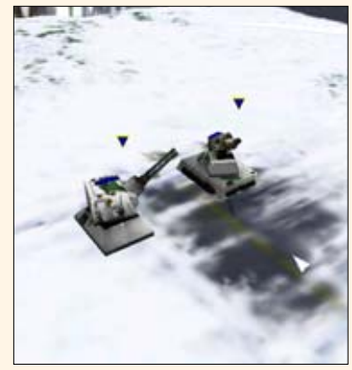
1 Ein kleines Hauptquartier und eine Handvoll Panzer: So sieht es meistens aus, wenn Sie einen neuen Auftrag in Angriff nehmen. Achten Sie zuerst auf das Radar, um Blitzangriffe schnell zu erkennen und abzuwenden. Schicken Sie außerdem einen kleinen und schnellen Panzer auf eine Route rund um die Basis, um die Lage zu erkunden.



2 Können Sie sich in Ihrer Basis gut verschanzen, dann nutzen Sie diese Möglichkeit in den ersten Minuten. Müssen Gegner einen kleinen Pass oder eine Brücke überqueren, so sichern Sie diese Abschnitte mit einer Handvoll Panzer ab. Betrauen Sie einen Kommandeur mit der Basiskonstruktion, dann leitet der solche Sicherheitsmaßnahmen selbstständig ein.



3 Es wird Zeit, sich auf den Basisausbau zu konzentrieren. Kraftwerke müssen errichtet werden, anschließend eine Kaserne und eine Panzerfabrik. Um Ihre Popularität zu steigern, sollten Sie schnellstmöglich auch ein Flüchtlingslager bauen. Dessen Gebäude sollten alle im Zentrum des Lagers stehen, und zwar möglichst dicht nebeneinander.



4 An den Außenenden des Hauptquartiers errichten Sie Luftabwehrstellungen. Außerdem sollten Sie, sofern es die finanzielle Lage zulässt, ein wenig Geld in Panzerabwehrgeschütze investieren. Artilleriestellungen sind zwar sehr kostspielige Anschaffungen, verwandeln aber binnen Sekunden große Panzer in Alteisen.

Der erste ICP-Auftrag



1 Machen Sie sich ein Bild vom Auftrag, indem Sie aufmerksam den Worten des Kommandanten lauschen.



2 Gruppieren Sie Einheiten mit Strg und einer beliebigen Zahlentaste, um sie später schneller anzuwählen.



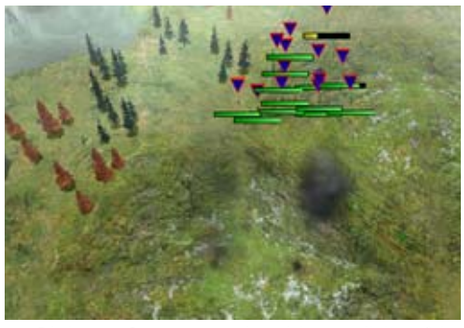
3 Weiter geht's nach Norden. Infanteristen (Kreis) beschießen Sie aus dem Hubschrauber.



4 Aber Vorsicht vor Luftabwehrstellungen. Die sollten mit Panzern angegriffen werden.



5 Halten Sie jetzt auf der Bergspitze Ausschau nach feindlichen Truppen in der Nähe des Dorfes .



6 Die letzten Gegner verstecken sich unten links auf der Karte. Besiegen Sie die, ist der Auftrag erledigt.

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Eurofighter Typhoon

Flugsimulation für PC | **Als Pilot über Island im Kampf um die Freiheit – ob das gut geht? Lesen Sie die Flieger-Tricks und die Beschreibung der ersten beiden Kriegseinsätze von COMPUTERBILD-SPIELE, und Sie haben das Zeug zum Helden der Lüfte** Spielverlauf siehe Test Seite 36

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

So steuern Sie den Eurofighter



Linkskurve: Den Steuerknüppel nach links drücken und dann leicht nach hinten ziehen.



Rechtskurve: Steuerknüppel nach rechts. Je weiter Sie ihn zu sich heranziehen, desto enger wird die Kurve.

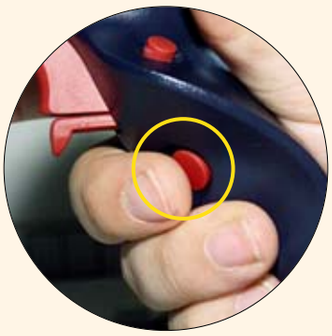


Steigflug: Steuerknüppel nach hinten. Für den Steigflug muss die Maschine natürlich schnell genug sein.



Sinkflug: Den Steuerknüppel nach vorne drücken, dann verliert das Flugzeug schnell an Höhe.





Rollen: Manchmal ist es nötig, mit dem Flieger eine Seitwärtsrolle hinzulegen, etwa um Raketen auszuweichen. Drücken Sie dazu den entsprechenden Knopf (Kreis), und bewegen Sie den Steuerknüppel nach links oder rechts. Das Flugzeug dreht sich.

Allgemeines

Spielart wählen: Beim Spielstart haben Sie die Möglichkeit, zwischen zwei Spielarten zu wählen: Dem Einsatz in Kriegszeiten und dem Einsatz in Friedenszeiten. Anfänger sollten

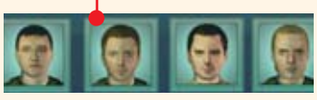


auf jeden Fall erst den Einsatz in Friedenszeiten absolvieren, da hier die wichtigsten Eigenschaften des Eurofighters erklärt werden.

Piloten auswählen: Zu Beginn jedes Spiels müssen Sie Ihre Fliegermannschaft zusammenstellen. Es stehen zehn Flugzeugführer zur Wahl, alle mit unterschiedlichen Eigenschaften. Welche das sind, wird in einem Text erklärt, der erscheint, sobald Sie den Mauszeiger auf einen Piloten ziehen. Die



Piloten, unter denen Sie wählen können, sehen Sie am oberen Bildrand. Ein Pilot wird per Mausklick ins Team aufgenommen, sein Foto taucht dann in der Leiste am unteren Bildrand auf.



Wird hier eines der Porträts angeklickt, so wird der Pilot wieder aus dem Einsatzteam gestrichen.

Das Cockpit

1 Der Kompass: Hier wird die Flugrichtung in Grad angezeigt. Der kleine grüne Pfeil zeigt immer in die Richtung des nächsten Wegpunktes.

2 Die Geschwindigkeit: Hier kann die Geschwindigkeit in Knoten (Kts) abgelesen werden. Abheben können Sie ab 140 Knoten, landen mit nicht mehr als 350 Knoten. Wenn dort statt „Kts“ ein „M“ zu lesen ist, fliegen Sie mit Schallgeschwindigkeit. 1.0 M entsprechen etwa 1200 Kilometern pro Stunde.

3 Triebwerksleistung und Andruckkraft: Die erste Zeile nennt die Triebwerksleistung in Prozent. Im Reiseflug sollten Sie die Leistung auf 70 Prozent drosseln. Die zweite Zeile steht für die Andruckkraft „g“, der Ihr Pilot ausgesetzt ist. Normal sind 1.0 g, ab etwa 5.0 g muss der Pilot schwer atmen, ab 8.0 g wird ihm schwarz vor Augen.

4 Wegpunktbeschreibung: Hier sind die Nummer des nächsten Wegpunktes, die zu erledigende Aufgabe und die dazugehörige Höhe angegeben. In diesem Fall soll Wegpunkt Nummer 4 in 17 000 Fuß passiert werden.



5 Die Karte: Auf dieser Karte können Sie Ihre Flugroute (blaue Linien) und die Wegpunkte (blaue Kreise) sehen. Ihr Flugzeug ist als grünes Quadrat eingezeichnet. Das Einsatzziel ist ein rotes Dreieck. Die übrigen Markierungen stehen für Fahrzeuge.

6 Die Treibstoffanzeige: In der Mitte des Cockpits lässt sich die Treibstoffanzeige einblenden. In der obersten Zeile können Sie die Treibstoffmenge ablesen. Wenn Sie Schub geben und wegnehmen, können Sie sehen, wie sich die maximale Restfluglänge verändert.

7 Die Flughöhe: Hier wird die Flughöhe in Fuß angezeigt. 3,3 Fuß entsprechen etwa einem Meter. Wenn Sie also 30 000 Fuß hoch fliegen, sind das ungefähr 9000 Meter.

8 Die Waffenart: Hier können Sie ablesen, welche Waffenart gerade aktiv ist. Mit [↵] lassen sich Luft-Luft-Waffen wechseln, mit [←] Luft-Boden-Waffen.

9 Das Radar: Auf dem Radar lassen sich verbündete und feindliche Flug- und Fahrzeuge erkennen. Feindliche Vehikel sind rot, die der Verbündeten grün dargestellt. Flugzeuge erscheinen als Quadrate, Land- und Wasserfahrzeuge als Kreuze.

10 Die Zielmarkierung: Haben Sie eine Waffe aktiviert, so erscheint in der Mitte des Cockpits eine Zielmarkierung. Je nach Waffenart sieht die etwas anders aus. Beim Bordgeschütz beispielsweise erscheinen eine Uhr und eine „Leitschlangenlinie“, die den Weg des Geschosses ins Ziel zeigt. Mit den Tasten [F11] und [F12] lässt sich die Anzeige des unter Beschuss genommenen Objektes vergrößern oder verkleinern.

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Eurofighter Typhoon FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

Aufgabe 1 (Kriegszeiten): Fischerboot ausspähen



1 Sie sollen ein verdächtiges Fischerboot vor der Küste Islands ausspähen und abfangen, falls nötig. Auf 140 Knoten beschleunigen und den Eurofighter hochziehen.



2 Mit U das Fahrwerk einfahren und eine scharfe Rechtskurve fliegen, auf den ersten Wegpunkt zu. Dabei am Pfeil oben (Kreis) orientieren.



3 Sobald Sie auf Kurs in Richtung Wegpunkt sind, der durch ein Kreuz markiert ist (Kreis), in einen leichten Steigflug bis auf etwa 10 000 Fuß gehen.



4 Ihr Ziel können Sie auf dem Radar rechts als rotes Kreuz erkennen (Kreis). Mit ← die Luft-Boden-Waffen einschalten und mit T das nächste Ziel auswählen.



5 Weiter und tiefer an die Boote heranfliegen und auf die Waffenreichweite (Kreis) achten. Wenn der kleine weiße Strich rechts bis zum Ziel reicht, sind Sie nah genug.



6 Mit ← die CRV-Raketen wählen und auf das erste Schiff abfeuern. Dann mit X das nächste Schiff anvisieren und ebenfalls unter Beschuss nehmen.



7 Eine scharfe Kurve fliegen, um nicht ins Geschützfeuer der Schiffe zu geraten. Auf den nächsten Angriff vorbereiten, nach und nach alle Schiffe ausschalten.



8 Nochmals langsam und möglichst tief an die Spionage-Fischkutter heranfliegen und Raketen abfeuern, wenn Sie nah genug sind.



9 Achtung: nicht zu tief sinken. Wenn Sie aufzuschlagen drohen, erscheint in der Mitte des Cockpits ein Pfeil mit der Warnung „Hochziehen" (Kreis).



10 Sobald die Raketen abgefeuert sind, scharf nach rechts oder links abdrehen. Auf dem Bildschirm links (Kreis) kontrollieren Sie, ob das Ziel getroffen wurde.



11 Dann mit einer engen Kurve wieder auf Kurs Richtung Heimatbasis. Jetzt können Sie sich wieder am nächsten Wegpunkt orientieren (Kreis).



12 Fliegen Sie jetzt einfach die restlichen Wegpunkte ab. Achten Sie dabei auf den Treibstoffverbrauch, geben Sie nicht zu viel Schub.



13 Sobald Sie die Basis sehen, nehmen Sie mit ⇄ Kontakt auf. 5, danach 3 drücken, dann erhalten Sie Landeerlaubnis, und die Landehilfe wird aktiviert.



14 Die Landehilfe erscheint als eine Reihe von Kästchen (Kreis). Dort durchfliegen, dann sind sie auf dem richtigen Weg. Mit B die Luftbremse einschalten.



15 Vor dem Landen das Fahrwerk ausfahren. Wenn es draußen ist, erscheint ein Symbol (Kreis). Mit ▭ auf der Rollbahn das Flugzeug abbremsen. Fertig.

Aufgabe 2 (Kriegszeiten): U-Boot angreifen



1 Diesmal ist ein U-Boot anzugreifen. Nach dem Start wieder den Wegpunkten folgen. Ihre Route können Sie auch auf der kleinen Karte links ablesen.



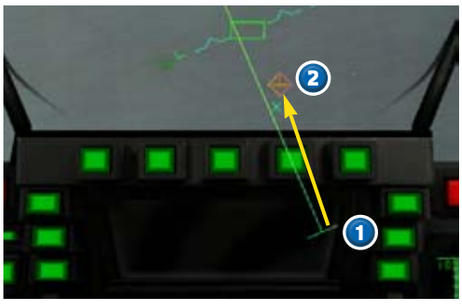
2 Eine scharfe Rechtskurve fliegen, um auf Kurs in Richtung des ersten Wegpunktes zu kommen. Immer das Radar rechts (Kreis) im Auge behalten.



3 Auf dem Weg zum Einsatzgebiet kann mit [A] der Autopilot aktiviert werden, der die richtigen Wegpunkte automatisch abfliegt.



4 Steigen Sie dann (ohne Autopilot) auf etwa 30 000 Fuß. Mit [Entf] können Sie das Infrarotbild (Kreis) aktivieren. Auf Sturzflug vorbereiten.



5 Wenn Sie ziemlich genau über dem Ziel sind, geht's im Sturzflug runter. Ist die Abwurfmarkierung 1 über der Zielmarkierung 2: Bomben abwerfen!



6 Danach sofort abdrehen und vollen Schub geben, denn das U-Boot antwortet mit Raketen – und mit Marschflugkörpern, denen Sie folgen sollten.



7 Dazu so nah wie möglich an den langsam fliegenden Marschflugkörper heranmanövrieren und ihn mit Luft-Luft-Raketen (Auswahl mit [↵]) erledigen.



8 Mit mehrmaligem Druck auf [X] können Sie die verschiedenen feindlichen Marschflugkörper als Ziele erfassen. Regel: erfassen, annähern, feuern.



9 Meist brauchen Sie zwei Raketen pro Marschflugkörper, denn die können auch ausweichen. Vorsicht, der Raketenvorrat ist natürlich begrenzt.



10 Sollten Ihnen die Raketen ausgegangen sein, müssen Sie die restlichen Flugkörper mit der Bordkanone ausschalten. Das erfordert eine ruhige Hand.



11 Von hinten langsam an die Marschflugkörper heranpirschen. Passen Sie dabei Ihre Geschwindigkeit möglichst derjenigen der Flugkörper an.



12 Wenn Sie nahe genug dran sind, feuern Sie mehrere Salven aus der Bordkanone. Das Fadenkreuz (Kreis) muss über der roten Zielmarkierung sein.



13 Volltreffer! Der letzte Marschflugkörper ist beseitigt, und fast hätte die Explosion noch Ihren Flieger erwischt. Jetzt sollten Sie auf Heimatkurs gehen.



14 Nachdem Sie mit [⇄], danach [5] und [3] die Landeerlaubnis bekommen haben, drücken Sie erneut [5] und [3], um den Landeanflug anzukündigen.



15 Fahrwerk mit [U] ausfahren, dann kurz vor dem Aufsetzen die Nase hoch. Mit [ ] auf der Rollbahn abbremsen. Fürs erste ist der Angriff gestoppt.



Strategiespiel für PC | Taktische Kriegsführung will gelernt sein. Wie Sie Ihre Kampfstiefel schnüren, verrät Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE Spielverlauf siehe Test Seite 70

Fallout Tactics

Die stählerne Bruderschaft

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Charakter-Bildschirm

Damit im Spiel nichts dem Zufall überlassen bleibt, agieren Sie praktisch als Gen-Doktor. Sie bestimmen, wie stark, intelligent oder charismatisch Ihr Soldat zu sein hat – aber nur anfangs im Spiel oder später, wenn Sie mehr Punkte bekommen, die Sie verteilen dürfen. Die Hauptattribute sehen sie bei 1. Mit den Plus- und Minus-Knöpfen (Kreis) setzen Sie einen Wert herauf oder herab. Klicken Sie das entsprechende Feld einfach mit der Maus an. Bei 2 sehen Sie, wie sich die Veränderungen der Attribute auf Ihre Figur auswirken. Ob Ihr Soldat im Nahkampf mehr Schaden anrichtet, hängt etwa direkt von seiner Stärke ab. Im Kasten Zusatzmerkmale 3 können Sie außerdem sehr spezielle Extrawünsche erfüllen. Klicken



Sie beispielsweise den Eintrag „Nachtmensch“ an, so hat die Spielfigur in der Dunkelheit bessere Wahrnehmungsfähigkeiten. Tagsüber sinken zum Ausgleich einige ihrer Werte. Die Auswirkungen können Sie bei 4 nachlesen. Sehr wichtig sind die Fähigkeiten unter 5. Die Prozentwerte bestimmen, wie geschickt sich Ihre Figur im Umgang mit bestimmten Waffen oder Gerätschaften anstellt. Auch wissenschaftliche Erfahrungen oder andere individuelle Fähigkeiten können Sie ablesen. Versuchen Sie möglichst immer Soldaten in Ihrem Trupp zu haben, die sich auf etwas spezialisiert haben. Es ist aber wenig sinnvoll, sechs Feldärzte in der Gruppe zu haben. Jedes Team-Mitglied sollte für die anderen von Nutzen sein.

Figurenauswahl



Sie können einzelne Gruppenmitglieder per Mausklick auswählen oder ganze Gruppen bilden. Ob eine Figur ausgewählt ist, erkennen Sie an den weißen Kreisen unter ihren Füßen. Mehrere Personen wählen Sie so aus: Klicken Sie einen Soldaten an und dann bei gedrückter Strg-Taste die weiteren Truppenmitglieder. Nach und nach wächst so die gewählte Gruppe.

Befinden sich alle Soldaten in Sichtweite, dann können Sie bei gedrückter linker Maustaste einen grünen Rahmen um die Figuren ziehen. Alle im Rahmen befindlichen Soldaten werden damit ausgewählt. Aber auch die Tastatur kann für schnelle Kommandos herhalten. Einfach die Tasten F1 bis F6 drücken, um die jeweiligen Truppenmitglieder auszuwählen.



Ausgewählte Spielfiguren sind an weißen Kreisen unter den Füßen zu erkennen. Diese Leute hören auf Ihr Kommando.

Umgang mit Waffen



Auf den richtigen Umgang mit Waffen kommt es in diesem Spiel besonders an. Per Klick mit der *rechten* Maustaste auf das Waffensymbol bestimmen Sie, ob die Waffe auf Dauer- oder Einzelfeuer gestellt ist. Im Kasten ist dann „Einzel“ oder „Salve“ zu lesen. Einige Waffen können nur mit Einzelfeuer betrieben werden. Unten links ist die Zahl der Aktionspunkte für den Einsatz der Waffe zu sehen. Je höher der Wert, desto länger dauert der Einsatz. Überlegen Sie sich gut, ob der Angriff besser mit Einzelschüssen oder mit Dauerfeuer erfolgen soll. Dauerfeuer erhöht selbstverständlich den Munitionsverbrauch. Am grünen Balken auf der rechten Seite des Waffensymbols erkennen Sie übrigens, in welchem Ladezustand sich die Waffe befindet. Mit einem Linksklick auf das Symbol wird nachgeladen.

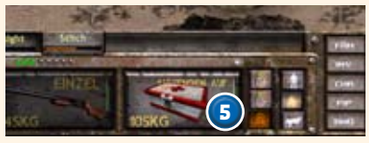
Personen bandagieren

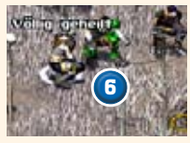
Manchmal kracht's, auch in Ihren eigenen Reihen. Und dann sind Ihre Helden zum Teil schwer verletzt. Das erkennen Sie, wenn die Gesundheitsanzeige rot ist und der Balken immer kleiner wird, wie hier bei 1 zu sehen. Dann muss der Feldarzt ran. Also die entsprechende Figur auf der Karte auswählen und unten rechts auf „Inv“ 2 (Abkürzend für „Inventar“) klicken. Auf der linken Seite des Bildschirms sehen Sie, was Ihre Figur im Gepäck hat. Hoffentlich noch einen großen Verbandskasten 3. Den klicken Sie an und ziehen ihn bei gedrückter Maustaste nach unten auf eines der beiden Felder (Pfeil). Nehmen Sie besser nicht das Symbolfeld Ihrer Hauptwaffe, denn die muss immer griffbereit sein. Klicken Sie dann auf Fertig 4. Jetzt ist Ihr Arzt für seinen Einsatz gerüstet. Aktivieren Sie mit einem Mausklick den Verbandskasten im Symbolfeld 5. Beachten Sie, dass der Arzt jetzt erst einmal ohne Waffe in der Hand dasteht. Bandagieren Sie deshalb die Soldaten in relativ sicherer Umgebung. Klicken Sie jetzt auf die verletzte Person im Spielfeld. Ihr Arzt läuft direkt zu ihr und tut sein Bestes. Manchmal klappt es nicht auf Anhieb mit dem Bandagieren – je nach Erfahrung Ihres Arztes oder Art der Verletzung. Hat alles geklappt, erscheint die Meldung „Völlig geheilt“. 6











Anschleichen und angreifen



1 Sich an den Gegner anzuschleichen ist das A und O. Lassen Sie Ihre ausgewählten Soldaten krabbeln, indem Sie zunächst auf das Symbol im Kreis klicken.



2 Jetzt müssen sich die Leute noch möglichst gut tarnen und ruhig vorangehen. Klicken Sie dazu erst auf „Fäh“ (Kreis). Das steht für „Fähigkeiten“.



3 Ein Menü mit den Fähigkeiten wird auf rechts im Bild geöffnet. Ganz oben finden Sie die Schaltfläche „Schleichen“ (Kreis). Klicken Sie die an.



4 Ihre Soldaten sind auf dem Spielfeld jetzt nur noch in einem leichten Grauton dargestellt, sofern sie nicht entdeckt werden, oder unfähig sind zu schleichen.



5 Per Klick mit der linken Maustaste auf das Spielfeld bestimmen Sie, wo die Gruppe hinkrabbeln soll. Möglichst immer hinter schützenden Objekten bleiben.



6 Hier liegt ein Gegner direkt vor den Soldaten im Feld (Kreis). Er bemerkt die Anschleicher allerdings noch nicht. Zeit für einen Überraschungsangriff.



7 Per Klick mit der *rechten* Maustaste auf den Feind greifen Sie den aus dem Hinterhalt an. Der Junge ist ziemlich überrascht und schreit panisch um Hilfe.



8 Zwar wurde der erste Feind besiegt, doch ein zweiter ist jetzt alarmiert. Befehlen Sie Ihren Kameraden nochmals, sich zur Tarnung in den Sand zu legen.



9 Sobald der Gegner ein wenig aus der Deckung kommt, greifen Ihre Soldaten umgehend an. Seine Unvorsichtigkeit bezahlt der arme Kerl mit dem Leben.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

Tropico für PC

Diktator zu sein ist nicht einfach. Geldmangel und mürrische Untertanen machen auch einem geduldigen Herrscher das Leben schwer. Die folgenden geheimen Tricks erleichtern Ihnen den Arbeitsalltag auf der Insel

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie dann im Hauptmenü auf den Eintrag



.

3 Um ein neues Spiel zu starten, klicken Sie auf dem Wandteppich die große Insel an. Natürlich können Sie stattdessen auch ein zuvor abgespeichertes Spiel laden. Klicken Sie dazu auf die Truhe.

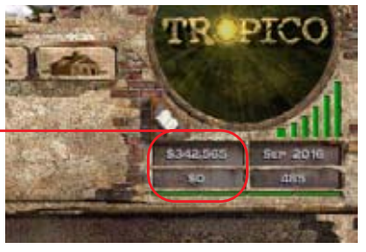


4 Sobald die Insel zu sehen ist, können Sie den Cheat anwenden. Halten Sie dazu Strg gedrückt.

5 Möchten Sie Ihre Beliebtheit beim Volk steigern, tippen Sie nun **contento** ein und lassen Strg danach wieder los. Die grünen Pfeile zeigen es anschließend deutlich: Die Inselbewohner lieben Sie.



6 Benötigen Sie mehr Geld, dann tippen Sie die Bezeichnung der soanischen Währung **pesos** ein und lassen Strg wieder los. In der Geld-Anzeige sehen Sie, dass Ihr Kontostand um beachtliche 20 000 Pesos steigt.



Star Trek – Away Team für PC

Sobald Ihr Außenteam auf dem Planeten abgesetzt ist, muss es sich ganz allein mit Romulanern und anderem unangenehmen Gesindel herumplagen. Stehen Sie Ihren Leuten bei – wenn es sein muss, auch mit den unehrlichen Methoden, die hier verraten werden

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie im Hauptmenü auf den Eintrag



und anschließend auf



.

Statt dessen können Sie natürlich auch einen abgespeicherten Spielstand laden. Dazu klicken Sie auf



.

3 Sobald Sie sich auf dem Planeten befinden, tippen Sie **cheater** ein. Daraufhin informiert eine Meldung darüber, dass die Tricks aktiviert wurden.



4 Möchten Sie die Mitglieder Ihrer Mannschaft von allen Leiden heilen, dann tippen Sie den Begriff **medic** ein.

5 Wollen Sie es sich ganz einfach machen und den zur Zeit bearbeiteten Auftrag sofort gewinnen, so tippen Sie die Buchstabenfolge **iwin** ein.

Dragon für PC

Drachen und andere Monster erwarten Sie in den dunklen Katakomben. Die Geschöpfe sind oft so stark, dass man mit einem kleinen Schwert nicht viel gegen sie ausrichten kann. Mit den Tricks von COMPUTER-BILD-SPIELE aber schon

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie im Hauptmenü auf den Eintrag



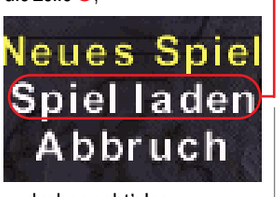
.

3 Klicken Sie anschließend auf die Zeile



.

Natürlich können Sie auch ein zuvor abgespeichertes Spiel fortsetzen. Dazu klicken Sie auf die Zeile



,

und schon geht's los.

4 Nach dem Spielstart können Sie die Cheats jederzeit anwenden. Dazu drücken Sie zunächst auf ↵. Daraufhin wird ein Eingabefenster geöffnet.

5 Tippen Sie hier einen der Trickbegriffe aus der Tabelle rechts ein.



6 Drücken Sie anschließend wieder ↵, um den Trick zu aktivieren. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, erscheint in der Bildmitte eine bestätigende Meldung.

Eingabetext	Wirkung
/restorelife	Lebensenergie wird wieder aufgefüllt.
/godmode	Sie werden unverwundbar.
/invisible	Sie werden unsichtbar.
/changelevel	Sie gewinnen diese Spielstufe sofort.
/gold 100	Sie erhalten 100 Goldstücke. Statt „100" kann jeder beliebige Betrag eingesetzt werden.
/level 07	Sie machen gleich mit der siebten und letzten Spielstufe weiter. Auch die Aufträge 01 bis 06 lassen sich auf diese Weise starten.
/grid	Eine Gitteranzeige wird aufgerufen, die den Bildschirm in verschiedene Bereiche aufteilt.
/repeat	Der letzte geheime Trick wird erneut ausgeführt.
/suicide	Sie begehen Selbstmord.

Buffy the Vampire Slayer für Gameboy Color

Gegen lichtscheue Blutsauger helfen außer Kreuzen und Knoblauch auch diese durchschlagenden Tricks

1 Starten Sie das Gameboy-Color-Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie den Menüpunkt LOAD GAME, und drücken Sie dann auf **A**.



Buffy bringt den blutrünstigen Vampiren erst einmal Manieren bei.

3 Im daraufhin geöffneten Menü lassen sich die unten aufgeführten Passwörter für die einzelnen Spielstufen eingeben. Danach **A** drücken.



Eingabetext	Spielstufe
9MD1WV	2
XTN4F7	3
5BVPL2	4
9D6F0S	5
TSCNB4	6
CSJTQZ	7
BNPXZ9	8
GH9MRY	Abspann

Star Wars Episode 1: Battle for Naboo für Nintendo 64

Wie wäre es mit etwas Unterstützung im Kampf gegen die mächtige Handelsföderation?

1 Starten Sie das Nintendo-64-Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie den Menüpunkt OPTIONS und anschließend PASSCODES.

3 Im darauf folgenden Menü lassen sich die rechts aufgeführten geheimen Tricks eingeben. Nach Abschluss der Eingabe den Menüpunkt ENTER PASSCODE wählen.





Mit einem rosafarbenen Kanonenboot hat man den Überraschungseffekt natürlich auf seiner Seite.

Eingabetext	Wirkung
PATHETIC	Unendlich viele Leben.
OVERLOAD	Schiff wird schneller.
EWERDEAD	Alle Einheiten können mit einem Schuss zerstört werden.
DROIKEKA	Stärkere Schilde.
ADEGAN	Stärkere Waffen.
NASTYMDE	Höherer Schwierigkeitsgrad.
LEC&FIVE	Geheime Spielstufen werden freigeschaltet.
KOOLSTUF	Bildmaterial wird gezeigt.
LOVEHUTT	Ein Foto der Programmierer wird gezeigt.
RUAGIRL?	Das Schiff wird rosa.
WAKEUP	Musik-Menüs sind verfügbar.
DRJEKYLL	Die Spiellandschaft bewegt sich.

Simpsons Wrestling für Playstation

Der Kampf der Comic-Giganten hat noch einige Überraschungen auf Lager



1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie im Titelbildschirm nacheinander folgende Tasten: ●,↑,↑,↓,↓,←,→,←,→.

3 Nun auf Start drücken und den Menüpunkt BONUS MATCH wählen. Dann können Sie die einzelnen Bonuskämpfe direkt anwählen.



Beim Kampf im Atomkraftwerk geht es heiß her. Das bekommt der gottesfürchtige Ned Flanders (rechts) gerade am eigenen Leib zu spüren.

102 Dalmatiner für Gameboy Color

Auch Dalmatiner müssen nicht wie Hunde leben. Helfen Sie den kleinen Fellknäueln doch bei ihrer Flucht auf die Sprünge

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie Password, und drücken Sie **A**.

3 Nun können Sie die folgenden Passwort-Symbole für die einzelnen Spielstufen auswählen. Nach der Eingabe **A** drücken.

Erdgeschoss



In der Maschine



Caféteria



Jasper und Horrace



Frachtraum



Garage



Dach



Maschinenraum



Generatorraum



Forschungsraum



Fabrikebene 2



Gefrierraum



Rettung der Eltern



Kanalisation



Büro



Cruella!



Bonusspiel 1



Bonusspiel 2



Desperados für PC

Der Wilde Westen erfordert Pioniergeist, einen nervösen Zeigefinger und reichlich Durchhaltevermögen. Wenn's mal klemmt – nicht den Kopf in den Wüstensand stecken, sondern die geheimen Tricks aus COMPUTERBILD-SPIELE anwenden

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie dann gleichzeitig die linke ⇧-Taste und F11.

3 Tippen Sie einen der unten stehenden Begriffe ein, dann ↵ drücken.

4 Drücken Sie erneut ↵, um den Eingabebildschirm wieder zu schließen.



Potzblitz! Ein Gegner wurde bequem beseitigt – mit „göttlicher Hilfe".

Eingabetext	Wirkung
MEDIC	Spieltipps werden gezeigt.
SHOW ME ALL	Alle Objekte werden auf dem Bildschirm gezeigt.
POWERMAN	Sie erhalten eine neue Waffe.
JACKAL	Sie erhalten Munition.
HOLLOW MAN	Ihre Spielfiguren sind für den Gegner unsichtbar.
CLINT	Die aktuelle Spielstufe wird erfolgreich abgeschlossen.
SUPERSONIC	Mit Kreisen wird gezeigt, bis wohin Gegner Schritte oder Explosionen wahrnehmen können.
ZEUS	Halten Sie Alt gedrückt und ziehen anschließend den Mauszeiger auf einen Gegner, dann wird der kurzerhand vom Blitz erschlagen.

Oil Tycoon für PC

„Dallas" war gestern. Heute kontrollieren Sie selbst ein mächtiges Ölimperium. COMPUTERBILD-SPIELE verschafft Ihnen das nötige Kleingeld

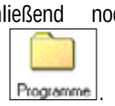
1 Um mehr Startkapital zu erhalten, klicken Sie zunächst doppelt auf



2 Klicken Sie danach doppelt auf



und anschließend noch einmal doppelt auf



3 Um das Verzeichnis aufzurufen, in dem das Spiel installiert ist, klicken Sie doppelt auf das Symbol



4 In diesem Verzeichnis suchen Sie die Datei



und öffnen sie per Doppelklick.

5 Klicken Sie dann auf Suchen und noch ein Mal auf Suchen...

6 Tippen Sie startkapital ein, und klicken Sie dann auf Weitersuchen.

7 Daraufhin findet der Computer drei Einträge,

```
startkapital(1)    = 6000000   ; einfach
startkapital(2)    = 4000000   ; mittel
startkapital(3)    = 2000000   ; schwer
```

von denen jeder für einen der drei Schwierigkeitsgrade im Spiel gilt.

8 Wenn Sie also beispielsweise in der leichtesten Spielstufe mit neun statt sechs Millionen Dollar starten wollen, dann ändern Sie einfach den neben `startkapital(1)` angegebenen Wert in `9000000` um.

9 Klicken Sie dann auf Datei und anschließend auf Speichern. Es folgt ein Klick auf ✕, mit dem Sie das Fenster wieder schließen.

10 Starten Sie dann das Spiel, wie gewohnt. Im Spiel wird am oberen Bildrand Ihre erheblich verbesserte Ausgangsposition eingeblendet:



GTA 2 für PC

Schützenhilfe für einen Mafioso: Mit den vielen versteckten Tricks macht „GTA 2" gleich noch mehr Laune

1 Starten Sie das Spiel auf die gewohnte Weise.

2 Tippen Sie dann im Hauptbildschirm von GTA 2 als Spielernamen GOURANGA ein, und drücken Sie danach ↵. Sie hören zur Bestätigung einen dumpferen Ton als den normalen.

3 Drücken Sie erneut ↵, und löschen Sie mit ← den Eintrag wieder.

4 Tippen Sie jetzt einen der unten stehenden Begriffe als Spielernamen ein, und drücken Sie wieder ↵. Erneut signalisiert Ihnen der dumpfe Ton, dass es geklappt hat.



Viva Las Vegas! Mit einem Trick verwandeln Sie alle Passanten in Elvis.

Eingabetext	Wirkung
LIVELONG	Pisolenkugeln können Ihnen nichts anhaben.
MUCHCASH	Sie bekommen 500 000 Dollar.
GODOFGTA	Sie erhalten alle Waffen.
EATSOUP	Einkäufe sind kostenlos.
COCKTART	Die Punktzahlen werden abgeschaltet.
NEKKID	Alle Passanten sind nackt.
CUTIE1	Sie erhalten 99 Leben.
IAMDAVEJ	Sie erhalten 999 999 Punkte.
BUCKFAST	Sie werden aggressiver.
ARSESTAR	Waffen bleiben nach dem Tod erhalten.
TUMYFROG	Alle Spielstufen werden freigeschaltet – auch die Zusatz-Spielstufen.
FISHFLAP	Auf den Straßen sind nur noch Mini-Autos unterwegs.
DANISGOD	Sie erhalten 200 000 Credits.
VOLTFEST	Die Elektro-Gun lässt sich unbegrenzt einsetzen.
LASVEGAS	Alle Passanten sehen aus wie Elvis.
FLAMEON	Der Flammenwerfer steht unbegrenzt zur Verfügung.
HUNSRUS	Sie werden unsichtbar.
SCHURULZ	Treffer richten doppelten Schaden an.
UKGAMER	Zugang zu allen Spielstufen (außer den Zusatz-Spielstufen).
JAILBAIT	Sie erhalten eine Gefängnisfreikarte.
MADEMAN	Die Unterwelt-Bosse zollen Ihnen höchsten Respekt.
RSJABBER	Sie sind unverwundbar.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BEI DEN DREHARBEITEN VON „RESIDENT EVIL“

Zombies in Adle



Die junge Rain (Michelle Rodriguez) inmitten der Untoten. Ob sie diese Begegnung überlebt?



Geheimnisvoll: Alice (Milla Jovovich) leidet an Gedächtnisschwund.

In Berlin wird ein Kinofilm gedreht, der auf den gruseligen Computerspielen der Reihe „Resident Evil“ beruht. Was macht den Stoff für Produzent, Regisseur und Hauptdarstellerinnen so unheimlich interessant?

Berlin-Adlershof: Die Kamera ist im Atelier, einer großen dunklen Halle, auf einen grauen Eisenbahnwaggon gerichtet. Regisseur Paul Anderson (36), ein Brite, ruft „Cut“. Er hat die Szene im Kasten. In dem Waggon geht es im Film in die Unterwelt – in das Reich von grauenhaften Zombies.

Erfolgsproduzent Bernd Eichinger (52, „Der Name der Rose“): „Ich wollte schon lange einen Horror-Action-Film machen, weil ich die persönlich sehr mag.“ Als Bekannte von ihm in Los Angeles „Resident Evil“ spielten, schaute auch er mal rein. „Und ich war sicher, dass es ein guter Filmstoff ist.“

Regisseur Anderson schrieb das Drehbuch selbst. „Ich habe alle Spiele der Serie gespielt“, sagt er, „wirklich alle. Die Spiele sind unheimlich und machen einem Angst. Genau das muss auch der Film bewirken.“

Aber dass die Computer-Abenteuer teilweise doch recht blutig sind …

„So können wir das im Film nicht zeigen,“ meint der Regisseur. „Im Spiel sind es nur Grafiken, im Film reale Menschen. Da hätten brutale Bilder eine viel größere Schockwirkung. Wir wollen Gänsehaut erzeugen, keine Übelkeit.“

Bluten muss der Produzent. Fast 50 Millionen Dollar wird „Resident Evil: Ground Zero“ kosten. Die hat Eichinger an der Kinokasse wieder hereinzuholen. „Mir schwebt ein Film vor, der ein wenig in die Richtung von ‚Aliens‘ geht, und der hatte ja schließlich großen Erfolg. Ich sehe das so: Brutalität raus, Horror rein. Aber einen Kinderfilm machen wir natürlich nicht. 16 Jahre alt werden die Zuschauer sicher sein müssen.“

Die kriegen äußerst interessante Frauen zu sehen: in den Hauptrollen Michelle Rodriguez (23) und Milla Jovovich (25). Und auch Deutschlands Ex-Girlie Nr. 1, Heike Makatsch (29), macht den Horror mit.



Szene aus dem Computerspiel: Die Polizistin Jill flieht vor ganzen Horden von Zombies.

rshof



Ein Teammitglied in höchster Not. Alice versucht, den Soldaten vor den hungrigen Zombies zu retten.



Nach dem ersten, blutigen Kontakt mit den Monstern in der Tiefe sind Alice und Rain sichtlich schockiert.







Fotos: Rolf Konov

Oben: Die Klappe fällt, gleich darf Michelle Rodriguez endlich mit großen Waffen hantieren.
Links: Bernd Eichinger mit seinem Star Milla Jovovich beim Außendreh nahe Berlin.
Rechts: Heike Makatsch bespricht mit Regisseur Paul Anderson letzte Details.

Drehpause für Miss Rodriguez. Sie sitzt im Flur vorm Studio. Eng anliegender schwarzer Kampfanzug, Zopf wie Lara Croft, hellwache braune Augen. Sie ist im Film Soldatin einer Spezialeinheit, „ein echt harter Knochen". Sie sagt: „Die Action-Szenen bringen Spaß – und natürlich die großen Knarren." Sie lacht laut und ein klein wenig dreckig.

Ob sie die Resident-Evil-Spiele kennt, will der COMPUTERBILD-SPIELE-Reporter wissen.

„Hey, Mann, sonst wäre ich nicht hier. Ich habe den ersten Teil gezockt, auch wenn ich ihn nicht komplett geschafft habe." Und dann fragt sie selbst: „Weißt du eigentlich, warum die Spiele so gruselig sind?" Sie beugt sich verschwörerisch vor: „Weil sie so still sind. Du hörst nichts außer deinen eigenen Schritten in dem riesigen Haus. Und dann plötzlich ein Schlurfen oder ein Knurren. Und du erschrickst dich richtig."

Was hält sie von ihrer Partnerin Milla Jovovich?

„Wir sind beide starke Frauen. Aber Millas Figur ist viel feminiener." Sagt's, steht auf und spielt mit ein paar Männern der Filmcrew Fußball auf dem Flur.

Milla Jovovich („Das fünfte Element") ist in der Tat sehr schlank, wirkt fast zerbrechlich, dazu ein wenig undurchschaubar. Ihre Stimme ist schön hell, aber auch ein bisschen traurig. „Ich mag gruselige Filme", gesteht sie. Und Regisseur Anderson hält sie für eine gute Wahl: „Er ist ein echter Fan der Spiele, und jeder am Set ist begeistert vom Drehbuch."

Auch sie kennt die Resident-Evil-Reihe. „Ich habe die immer mit meinem jüngeren Bruder gespielt. Ich mochte besonders die düstere Stimmung und die Spannung, was wohl hinter der nächsten Tür auf mich lauert."

Im Film ist sie die Hauptfigur Alice, ein Wesen, das zeitweilig das Gedächtnis verloren hatte. „Reizvoll ist, dass der Zuschauer nie so genau weiß, woran er bei ihr ist. Alice selbst weiß es ja auch nicht. Vielleicht ist sie Heldin, vielleicht ein Monster in Menschengestalt."

Man wird sehen. „Resident Evil: Ground Zero" soll Anfang 2002 in die deutschen Kinos kommen.

Will Erfolgsproduzent Eichinger eventuell weitere Spiele verfilmen? „Grundsätzlich ja. Ich spiele nämlich gern. Aber nicht jedes Spiel taugt zum großen Kinofilm."



Jill Valentine ist Cop und Star der Spiele-Reihe „Resident Evil".

GEWINNSPIEL

Preisfrage

Gewinnen Sie mit COMPUTERBILD-SPIELE und TerraTec Preise im Gesamtwert von 11 700 Mark. Viel Glück!

5 x 900 Mark



Der **TerraTec M3PO** ist nicht nur ein schicker CD-Player mit Fernbedienung für die heimische HiFi-Anlage. Das Gerät spielt auch CD-ROMs mit MP3-Dateien ab. Dank des großen Displays mit übersichtlicher Menüführung behalten Sie dabei immer den Überblick. Außerdem besitzt der M3PO einen IDE-Eingang zum Anschluss einer Computer-Festplatte mit MP3-Dateien.

2 x 600 Mark



TerraTec M3PO GO, der mobile MP3-CD-Player, spielt nicht nur normale Musik-CDs, sondern auch MP3-CD-ROMs mit bis zu 20 Stunden Musik. Dank Electronic Shock Protection setzt der M3PO GO auch beim Laufen über Stock und Stein nicht aus, sondern überbrückt bis zu 50 Sekunden. Ein HiFi-Kopfhörer ist auch dabei.

30 x 200 Mark



Die Sorround-Soundkarte **TerraTec SiXPack 5.1+** sorgt mit Tonwiedergabe über bis zu sechs Boxen für ein Rundum-Klangerlebnis am Computer, hat viele Anschluss-Möglichkeiten. Über die mitgelieferte DVD-Software können Sie auch Spielfilme am Computer wiedergeben.

So machen Sie mit

Zu welchen Themen möchten Sie in Zukunft mehr lesen?

1. Ich möchte gerne mehr Spieletests lesen.
2. Mich interessieren besonders Spielelösungen und Schummeltricks.
3. Ich möchte gerne mehr über Hardware lesen.
4. Ich würde gerne mehr Magazin-Geschichten lesen.
5. Die Gewichtung im Heft gefällt mir genau so, wie sie ist.

Teilen Sie uns mit, zu welchen Themen Sie mehr in COMPUTERBILD-SPIELE lesen möchten. Oder gefällt Ihnen das Heft, so wie es ist? 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 29. 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.

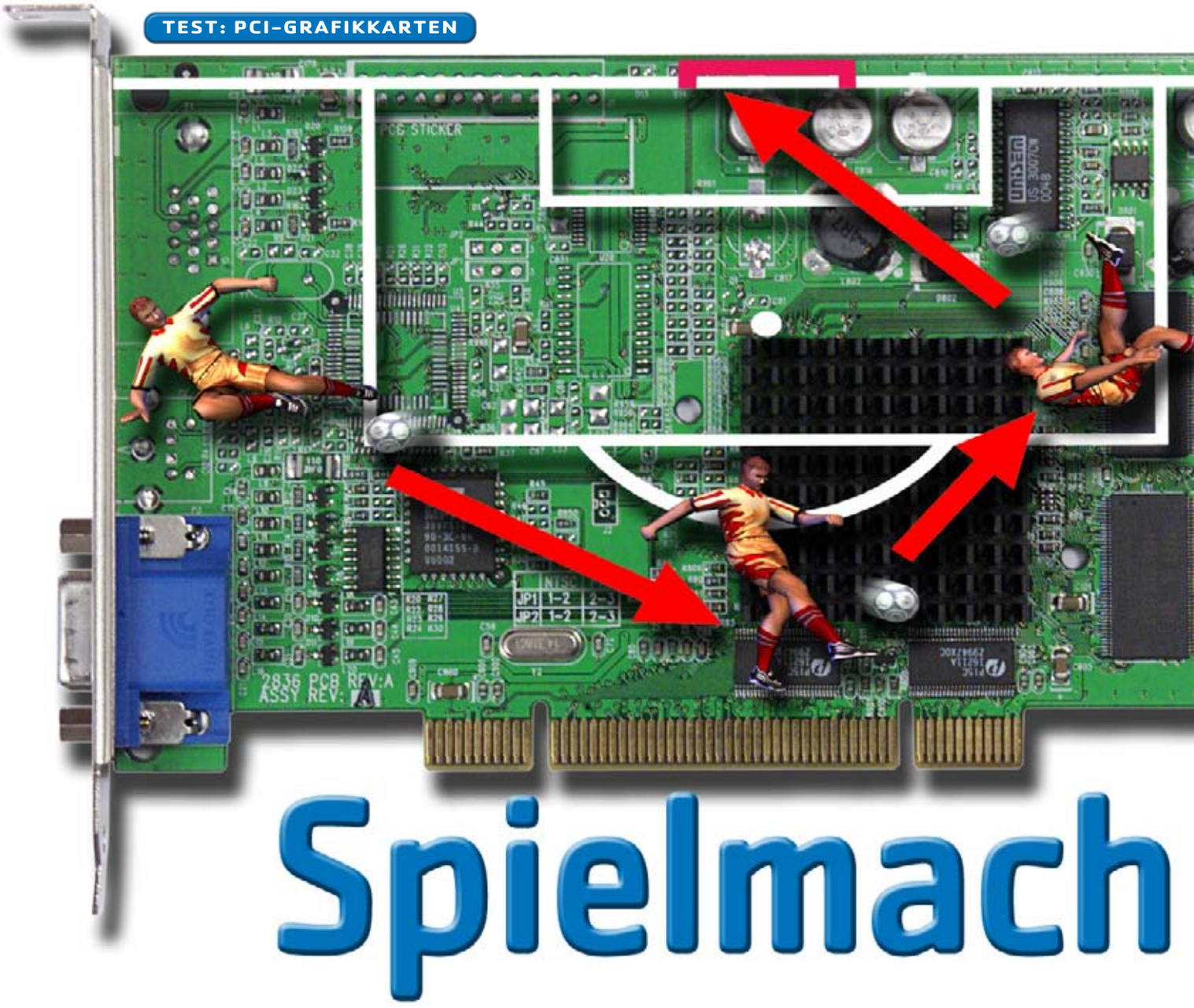
Computer Spiele & MAD präsentieren:

Comic des Monats



Scart © 2001 Dino entertainment AG & Ruthe. MAD © 2001 EC. Comics. All Rights Reserved.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Spielmach

Aktuelle Spiele an einem älteren Computer spielen? Mit einer neuen Grafikkarte mit PCI-Anschluss 186 könnte das gehen. COMPUTERBILD-SPIELE hat sieben Stück getestet

Neue Grafikkarten sind oft nur mit einem **AGP-Anschluss** S.186 ausgestattet und damit nicht für den Einsatz in älteren Computern geeignet. Die haben nämlich meist keinen **AGP-Steckplatz** S.186. Trotzdem müssen Sie nicht gleich einen kompletten Computer kaufen, wenn Sie eigentlich nur die Grafikkarte austauschen möchten. Von vielen Grafikkarten mit modernen **Grafikprozessoren** S.186 gibt es auch Versionen mit **PCI-Anschluss** S.186. Diese Modelle sollen aus müden Rechnern wieder schnelle Spielmaschinen machen. Ob das wirklich funktioniert, hat COMPUTERBILD-SPIELE genauestens untersucht.

Das eigene Testlabor überprüfte zunächst, wie üblich, ob sich die Grafikkarten leicht installieren lassen. Das Resultat: Bei allen Typen erledigt sich die Installation der notwendigen Steuerungsprogramme (Treiber) von selbst – sie läuft vollautomatisch ab. Sieben Mal „gut".

Wie es um die Bildqualität bestellt ist, fand das Testinstitut Innovationstechnik Bremen heraus, das die Bildschärfe buchstäblich „unter die Lupe" nahm. Und dabei feststellte, dass alle Karten Bilder von „hoher" und damit „guter" Schärfe auf den Schirm zauberten. Die Bildgüte beim Spielen ist indes ein anderes Kapitel. Aber auch bei dieser Prüfung ließen sechs der sieben Grafikkarten kaum Wünsche offen und schlugen sich „gut". Lediglich die „Jetway Wonder 5000 TNT" konnte nicht ganz mithalten, lieferte aber immerhin eine „befriedigende" Wiedergabe ab.

Einstimmigkeit dann wieder bei der Überprüfung der **Bildwiederholfrequenz** S.186. Sie lag durchweg jenseits der Grenze von 100 **Hertz** S.186 – Garantie für eine flimmerfreie Bilddarstellung, und das ist „sehr gut" für die Gesundheit Ihrer Augen. Ohne Ausnahme „sehr gut" präsentierten sich auch die Werte der **Bildauflösung** S.186. Es wurden zwischen 1,92 und 3,15 Millionen Bildpunkte dargestellt – ausnahmslos stolze Werte.

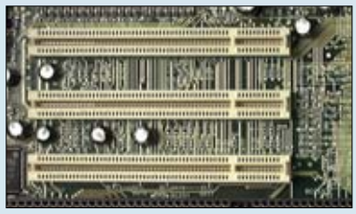
Aber Vorsicht: Bevor Sie eine hohe Bildauflösung und/oder -wiederholfrequenz einstellen, überprüfen Sie unbedingt die technischen Daten Ihres Computer-Bildschirms. Ältere Modelle können zu hohe Wiederholraten und Auflösungen durchaus schon Mal mit dem Totalausfall der Bildröhre quittieren!

Moderne Spiele verlangen auch Bestleitungen in Sachen Tempo. Wie viele Bilder pro Sekunde jagt die Grafikkarte über den PC-Bildschirm? Die Redaktion hat nachgemessen. Und zwar an Computern mit zwölf verschiedenen Prozessoren – vom langsamen „Intel Celeron 500" bis zum flinken „AMD Athlon 1000". Als Sieger eilte die „Voodoo 4 4500 PCI" durchs Ziel. Sie schaffte zwischen 32 und 48 Bilder pro Sekunde – ein „gutes" Ergebnis. Ganz anders die Wonder 5000 TNT: im Schnitt nur 20 Bilder pro Sekunde. Da war schon leichtes Ruckeln zu sehen – das ist leider nur „ausreichend".

Mittlerweile immer wichtiger: Können Sie mit den getesteten Grafikkarten Filme auf **DVD-Video** S.186 am Computer anschauen (sofern der ein **DVD-ROM-Laufwerk** S.186 hat)? Dafür ist ein spezielles Abspielprogramm notwendig. Und das fehlte den Kandidaten „Hercules 3D Prophet Geforce 2 MX", „Elsa Gladiac 511 PCI" und 3dfx Voodoo 4 4500 PCI: drei Mal Note „ungenügend".

WAS SIND PCI-GRAFIKKARTEN?

In Computern gibt es zur Datenübertragung zwischen Prozessor und Einsteckkarten ein Verbindungssystem, den so genannten (Daten-)Bus. Ein verbreiteter Bus-Typ ist PCI („Peripheral Components Interconnect"), ein moderner Industriestandard für 32-Bit-Zusatzkarten. In PCI-Steckplätze kommen Soundkarten, Fernsehkarten und in älteren Computern auch Grafikkarten. Bei moderneren Computern dagegen werden Grafikkarten über den schnellen, speziell dafür entwickelten AGP-Bus angeschlossen.



Meist befinden sich drei oder mehr PCI-Steckplätze im Innern des Computers.



er

Die vier anderen Geräte werden mit dem passenden Programm geliefert – „sehr gut“. Überraschendes in puncto Ausstattung: Kein anderer Testkandidat konnte der „ATI All In Wonder Radeon 32 MB PCI“ auch nur annähernd gefährlich werden. Mit Ein- und Ausgängen für **Composite** S.186 und **S-Video** S.186 sowie eingebautem **TV-Tuner** S.186 für Fernsehempfang am Computer glänzte die Karte mit überlegenem Serienstandard.

Fazit: Wer seinen alten PC zu guten Leistungen als Spielmacher ermuntern will, sollte diese Karte ziehen. Mit sehr guter Ausstattung, guter Bildqualität und hoher Geschwindigkeit beim Spielen sicherte sie sich locker den ersten Platz. Allerdings müssen Sie für diesen Joker tief in die Tasche greifen: 799 Mark stehen in der ATI-Preisliste. Nur rund ein Viertel kostet die Jetway Wonder 5000 TNT. Für 179 Mark und damit das beste Preis-/Leistungsverhältnis in diesem Test wird mancher sogar das etwas lahme Tempo in Kauf nehmen.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat sieben Grafikkarten mit PCI-Anschluss getestet. Die Prüfungen erfolgten sowohl im eigenen Testlabor als auch im unabhängigen Testinstitut der Firma Innovationstechnik Bremen. Der Leiter dieses Institutes ist öffentlich bestellter und vereidigter „Sachverständiger für Bilder aufnehmende und wiedergebende Geräte“, dem besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt wurden.



Abgerechnet wird zum Schluss: Messplatz zur Auswertung aller Einzelleistungen der Grafikkarten.

INSTALLATION

Die Installation der Grafikkarten und der zugehörigen Steuerungsprogramme (Treiber) sollte in der beiliegenden Bedienungsanleitung Schritt für Schritt beschrieben sein, so dass auch Anfänger keine Probleme damit haben.

Die Installation der Steuerungsprogramme sollte möglichst vollautomatisch ablaufen, ohne dass Sie komplizierte Einstellungen vornehmen müssen. Andernfalls gibt's hier Punktabzüge.

BILDQUALITÄT

Mit einer Spezialkamera untersucht das Testlabor die Schärfe der von den Grafikkarten erzeugten Bilder. Für COMPUTER-BILD-SPIELE wurden verschiedene Testbilder entwickelt. Die Messkamera „filmt“ diese Motive von einem äußerst hochwertigen Referenz-Bildschirm ab und vergleicht damit die Darstellungen der getesteten Grafikkarten auf demselben Bildschirm. Abweichungen führen zur Abwertung.



Scharf beobachtet: Die teure Messkamera bei der Arbeit.

FLIMMERN

Je höher die Bildwiederholfrequenz einer Grafikkarte ist, desto weniger Flimmern nehmen Sie wahr und desto geringer werden Ihre Augen belastet. Ein Wert von 100 Hertz, also 100 Bildern pro Sekunde, gilt als „sehr gut“.

GESCHWINDIGKEIT

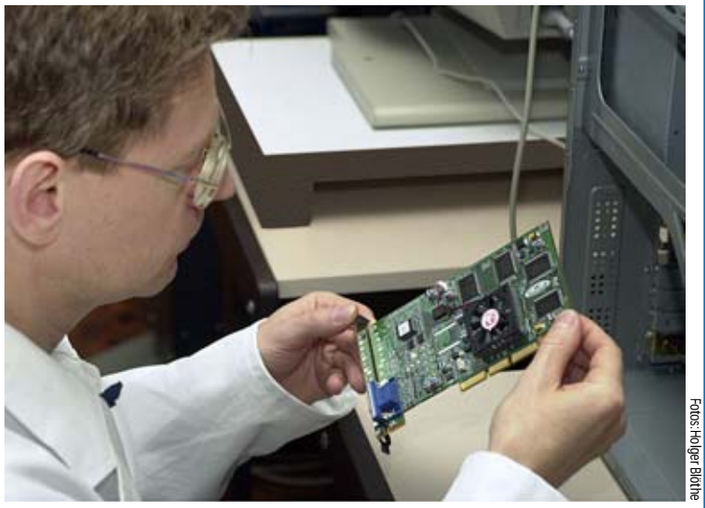
In diesem Test müssen die Grafikkarten zeigen, wie schnell sie die Daten vom **Prozessor** S.186 übernehmen und auf dem Bildschirm wiedergeben. Getestet wird sowohl mit Spielen als auch mit typischen Arbeitsprogrammen, zum Beispiel einer Textverarbeitung. Die Grafikkarten wurden mit den Spielen „Heavy Metal F.A.K.K. 2“, „Mercedes Benz Truck Racing“, „Evolva“ und „Expendable“ getestet. Dabei wird jede Grafikkarte in sieben verschiedene Computer eingebaut. Anschließend wird aus den 28 Teil-Ergebnissen (sieben Computer mit jeweils vier Spielen) ein Durchschnittswert errechnet. Verweigert eine Karte die Zusammenarbeit mit einem der Spiele, so ergibt sich hier ein Wert von null Bildern pro Sekunde. Ein solches Einzelergebnis drückt den Durchschnitt, was sich in einem schlechteren Zwischenergebnis niederschlägt.

Die Geschwindigkeit beim Arbeiten wird mit verschiedenen Windows-Programmen, wie Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen, ermittelt. Dabei müssen alle Karten vorher bestimmte typische Aufgaben nacheinander abarbeiten. Die dabei auf den unterschiedlichen Computern benötigten Zeiten werden addiert, aus dem Ergebnis ein Mittelwert errechnet und mit einem von COMPUTERBILD-SPIELE vorgegebenen Referenzwert verglichen.

PREIS/LEISTUNG

Zur Ermittlung des Preis-Leistungs-Index' wird das Testergebnis mit dem Verkaufspreis multipliziert. Beispiel: Eine Grafikkarte mit dem Testergebnis 2,0 kostet 600 Mark. Aus der Rechnung 2,0 mal 600 ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 1200. In der unten stehenden Tabelle können Sie die Preis-Leistungs-Noten und die ihnen zugeordneten Indexwerte ablesen. Im Beispiel wäre das Ergebnis „ausreichend“.

bis 500	sehr gut
500,01 bis 800	gut
800,01 bis 1100	befriedigend
1100,01 bis 1400	ausreichend
1400,01 bis 1700	mangelhaft
über 1700,01	ungenügend

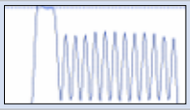
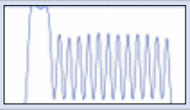


Fotos: Holger Blöthe

Installations-Handwerk: Sind Einbau und Inbetriebnahme der Karte problemlos?

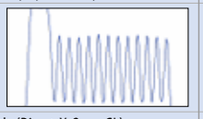
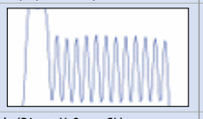
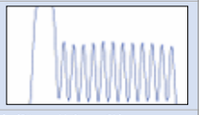
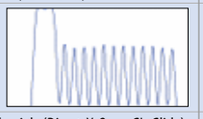
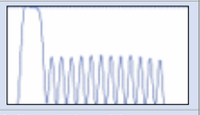
Testergebnisse im Detail

Test-Sieger

MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 1 ALL IN WONDER RADEON 32MB PCI ATI	NOTE	Platz 2 RADEON 32 MB TV OUT PCI ATI	NOTE
SERVICE	**7%**		**1,28**		**1,28**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	sehr lang (60 Monate)	1,00	sehr lang (60 Monate)	1,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	00353/1/8077826(0,24 DM/Min.)	1,96	00353/1/8077826 (0,24 DM/Min.)	1,96
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	2%	Deutsch (www.ati.de)	1,00	Deutsch (www.ati.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)		00353/1/8077826 (0,24 DM/Min.)		00353/1/8077826 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)		00353/1/8077846 (0,24 DM/Min)		00353/1/8077846 (0,24 DM/Min)	
INSTALLATION	**5,4%**		**3,46**		**3,46**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (62,2 Megabyte)	6,00	nein (57,2 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	21,4097 Megabyte	5,49	34,0049 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50	akzeptabel	2,50
BILDQUALITÄT	**30,6%**		**1,75**		**1,79**
Bildschärfe (unter Windows 98, gemessen)	17%	hoch (91 Prozent)	1,90	hoch (90,4 Prozent)	1,96
Die Abbildung zeigt den Helligkeitsverlauf bei dünnen schwarzen Linien als Messkurve: Je höher die Ausschläge, desto schärfer das Bild.					
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-X** S.186, **Open GL** S.186, **Glide** S.186, überprüft)	3,6%	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.186 bei 16,7 Millionen Farben (bei mindestens 75 Hz **Bildwiederholfrequenz** S.186, überprüft)	1%	sehr groß (2048 x 1536)	1,00	sehr groß (2048 x 1536)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz bei 1024 x 768 Bildpunkten (überprüft)	2%	Augen schonend (160 Hertz)	1,00	Augen schonend (160 Hertz)	1,00
Zusätzliche Bildschirmeinstellungen (Anzahl Bildpunkte unter Windows 98, überprüft)	3%	sehr viele (1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1152 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1152 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00
GESCHWINDIGKEIT	**45%**		**1,81**		**1,83**
Spielen mit AMD Duron 700 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	5%	hoch (37,13 Bilder pro Sekunde)	2,29	hoch (36,96 Bilder pro Sekunde)	2,30
Spielen mit AMD Athlon 500 MHz (Hauptplatine mit AMD-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	5%	hoch (43,29 Bilder pro Sekunde)	1,67	hoch (43,26 Bilder pro Sekunde)	1,63
Spielen mit AMD Athlon 800 MHz (Hauptplatine mit AMD-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	5%	sehr hoch (51,85 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (49,15 Bilder pro Sekunde)	1,09
Spielen mit AMD Athlon 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	5%	hoch (41,83 Bilder pro Sekunde)	1,82	hoch (41,75 Bilder pro Sekunde)	1,83
Spielen mit Intel Celeron 500 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	akzeptabel (28,60 Bilder pro Sekunde)	3,14	akzeptabel (27,27 Bilder pro Sekunde)	3,27
Spielen mit Intel Celeron 500 MHz (Hauptplatine mit BX-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	hoch (35,16 Bilder pro Sekunde)	2,48	akzeptabel (35,82 Bilder pro Sekunde)	2,42
Spielen mit Intel Pentium 3 500 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	akzeptabel (32,10 Bilder pro Sekunde)	2,79	akzeptabel (30,33 Bilder pro Sekunde)	2,97
Spielen mit Intel Pentium 3 500 MHz (Hauptplatine mit BX-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	hoch (38,55 Bilder pro Sekunde)	2,15	hoch (45,06 Bilder pro Sekunde)	1,49
Spielen mit Intel Pentium 3 800 MHz EB (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	hoch (38,19 Bilder pro Sekunde)	2,18	hoch (38,18 Bilder pro Sekunde)	2,18
Spielen mit Intel Pentium 3 800 MHz EB (Hauptplatine mit BX-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	hoch (43,79 Bilder pro Sekunde)	1,62	hoch (44,97 Bilder pro Sekunde)	1,50
Spielen mit Intel Pentium 3 1000 MHz EB (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	sehr hoch (48,61 Bilder pro Sekunde)	1,14	hoch (39,80 Bilder pro Sekunde)	2,02
Spielen mit Intel Pentium 3 1000 MHz EB (Hauptplatine mit BX-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2,5%	sehr hoch (45,08 Bilder pro Sekunde)	1,49	sehr hoch (45,87 Bilder pro Sekunde)	1,41
Arbeiten (Windows 98, gemessen)	5%	sehr hoch (118,15 Prozent)	1,00	sehr hoch (116,15 Prozent)	1,00
ANSCHLÜSSE	**6%**		**2,67**		**5,00**
Monitor-Anschluss (überprüft)	0%	1 x VGA		1 x VGA	
Composite S.186	2%	Ein- und Ausgang	1,00	nicht vorhanden	6,00
S-Video S.186 (überprüft)	2%	Ein- und Ausgang	1,00	Ausgang	3,00
DVI-Ausgang S.186 (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
SONSTIGES	**4%**		**1,00**		**1,00**
DVD-Video S.186 abspielbar mit **DVD-ROM-Laufwerk** S.186 (überprüft)	4%	ja (Abspielprogramm mitgeliefert)	1,00	ja (Abspielprogramm mitgeliefert)	1,00
Unterstützt zwei Bildschirme mit zusätzlicher **PCI-Grafikkarte** S.186 (überprüft)	0%	ja		ja	
Grafikprozessor S.186 (überprüft)	0%	ATI Radeon		ATI Radeon	
Grafikspeicher S.186 (überprüft)	0%	32 Megabyte		32 Megabyte	
Grafikspeicher erweiterbar (überprüft)	0%	nein		nein	
Mitgelieferte Steuerungsprogramme (Treiber, überprüft)	0%	für Windows 95, 98, ME und NT 4.0		für Windows 95, 98, ME und NT 4.0	
Mitgeliefertes Zubehör und Programme (überprüft)	0%	S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, Scart-Adapter, Anschlusskabel mit Composite-, S-Video- und analogem Tonausgang, Anschlusskabel mit Composite-, S-Video- und digitalem Tonausgang, Adapter von 3,5-mm-Klinke auf Chinch, ATI Video-CD-Player 7.0, ATI ATI Audio-CD-Player, ATI File-Player 7.0, ATI DVD 7.1, ATI TV 7.1, Medator 5, Ulead Video Studio 4.01, Ulead Cool 3D SE 2.5		S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, Adapterkabel S-Video auf Composite, ATI Video-CD-Player 7.0, ATI Audio-CD-Player, ATI-File-Player 7.0, ATI DVD 7.1	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,88**		**2,04**
AUFWERTUNG		TV-Tuner eingebaut	**-0,30**		
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,58**	**gut**	**2,04**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		799 Mark		359 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Mai fand*)		753 Mark, PC S-O-S, Kassel, Tel. 0561/2888874		219 Mark, Ba De Da, Elsdorf, Tel. 02274/930006	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,58 x 799 = 1262,42 = ausreichend		2,04 x 359 = 732,36 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 3		Platz 4		Platz 5		Platz 6		Platz 7	
3D PROPHET GEFORCE 2 MX PCI		**GLADIAC 511 PCI**		**WINFAST GEFORCE 2 MX PCI**		**VOODOO 44500 PCI**		**WONDER 5000 TNT**	
Hercules	NOTE	Elsa	NOTE	Leadtek	NOTE	3dfx	NOTE	Jetway	NOTE
	1,64		**1,28**		**1,71**		**4,50**		**4,50**
lang (36 Monate)	2,00	sehr lang (72 Monate)	1,00	lang (36 Monate)	2,00	kurz (6 Monate)	4,49	kurz (6 Monate)	4,49
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
01801/777775 (0,12 DM/Min.)	1,48	01805/005127 (0,24 Dm/Min.)	1,96	040/25170700 (0,24 DM/Min.)	1,96	keine	6,00	keine	6,00
Deutsch (www.guillemot.de)	1,00	Deutsch (www.elsa.de)	1,00	Deutsch (www.leadtek.de)	1,00	Englisch (www.3dfx.com)	5,00	Englisch (www.jetway.com.tw)	5,00
09122/8860 (0,24 DM/Min.)		01805/670004 (0,24 DM/Min.)		040/25170700 (0,24 DM/Min.)		keins		keins	
09122/886333 (0,24 DM/Min.)		keins		040/25170777 (0,24 DM/Min.)		keins		keins	
	2,30		**3,19**		**2,81**		**2,94**		**2,84**
einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
nein (18 Megabyte)	6,00	nein (16,5 Megabyte)	6,00	nein (8,4 Megabyte)	6,00	nein (15,2 Megabyte)	6,00	nein (8,9 Megabyte)	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
0 Megabyte	1,00	11,8047 Megabyte	4,44	3,9158 Megabyte	2,98	6,1276 Megabyte	3,48	4,3090 Megabyte	3,08
Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
	3,00		**3,00**		**2,50**		**6,00**		**3,50**
akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	2,50	nicht vorhanden	6,00	etwas knapp	3,50
	1,70		**1,70**		**1,70**		**1,58**		**2,05**
hoch (91,8 Prozent)	1,82	hoch (91,9 Prozent)	1,81	hoch (91,9 Prozent)	1,81	hoch (92 Prozent)	1,80	hoch (87,8 Prozent)	2,20
									
viele (Direct-X, Open GL)	2,00	viele (Direct-X, Open GL)	2,00	viele (Direct-X, Open GL)	2,00	sehr viele (Direct-X, Open GL, Glide)	1,00	viele (Direct-X, Open GL)	2,00
realistisch	2,00	realistisch	2,00	realistisch	2,00	realistisch	2,00	akzeptabel	3,00
sehr groß (1920 x 1440)	1,00	sehr groß (1920 x 1440)	1,00	sehr groß (1920 x 1440)	1,00	sehr groß (2048 x 1536)	1,00	sehr groß (1600 x 1200)	1,00
Augen schonend (150 Hertz)	1,00	Augen schonend (150 Hertz)	1,00	Augen schonend (150 Hertz)	1,00	Augen schonend (120 Hertz)	1,00	Augen schonend (150 Hertz)	1,00
sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1200, 1600 x 1200, 1600 x 900, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1200, 1600 x 1200, 1600 x 900, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1200, 1920 x1080, 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, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1152 x 864, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 900, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 720, 1152 x 864, 800x 600, 640 x 480)	1,00
	1,91		**2,23**		**2,70**		**1,80**		**3,72**
hoch (38,77 Bilder pro Sekunde)	2,12	akzeptabel (30,37 Bilder pro Sekunde)	2,96	akzeptabel (28,16 Bilder pro Sekunde)	3,18	hoch (39,60 Bilder pro Sekunde)	2,04	niedrig (16,35 Bilder pro Sekunde)	4,37
hoch (42,78 Bilder pro Sekunde)	1,72	sehr hoch (47,53 Bilder pro Sekunde)	1,25	akzeptabel (33,72 Bilder pro Sekunde)	2,63	hoch (41,54 Bilder pro Sekunde)	1,85	niedrig (22,13 Bilder pro Sekunde)	3,79
hoch (36,12 Bilder pro Sekunde)	2,39	sehr hoch (53,03 Bilder pro Sekunde)	1,00	hoch (37,45 Bilder pro Sekunde)	2,25	sehr hoch (48,25 Bilder pro Sekunde)	1,18	niedrig (23,48 Bilder pro Sekunde)	3,65
hoch (41,88 Bilder pro Sekunde)	1,81	akzeptabel (33,69 Bilder pro Sekunde)	2,63	akzeptabel (30,94 Bilder pro Sekunde)	2,91	hoch (44,59 Bilder pro Sekunde)	1,54	niedrig (16,46 Bilder pro Sekunde)	4,35
akzeptabel (29,73 Bilder pro Sekunde)	3,03	niedrig (22,84 Bilder pro Sekunde)	3,72	niedrig (22,68 Bilder pro Sekunde)	3,73	akzeptabel (31,85 Bilder pro Sekunde)	2,82	niedrig (19,76 Bilder pro Sekunde)	4,02
hoch (35,21 Bilder pro Sekunde)	2,48	akzeptabel (28,72 Bilder pro Sekunde)	3,13	akzeptabel (28,10 Bilder pro Sekunde)	3,19	akzeptabel (31,85 Bilder pro Sekunde)	2,82	niedrig (20,44 Bilder pro Sekunde)	3,96
hoch (36,27 Bilder pro Sekunde)	2,37	akzeptabel (26,79 Bilder pro Sekunde)	3,32	niedrig (24,38 Bilder pro Sekunde)	3,56	hoch (36,80 Bilder pro Sekunde)	2,32	niedrig (16,66 Bilder pro Sekunde)	4,33
hoch (44,11 Bilder pro Sekunde)	1,59	hoch (35,34 Bilder pro Sekunde)	2,47	akzeptabel (34,66 Bilder pro Sekunde)	2,53	hoch (41,27 Bilder pro Sekunde)	1,87	niedrig (19,95 Bilder pro Sekunde)	4,01
hoch (41,41 Bilder pro Sekunde)	1,86	akzeptabel (30,38 Bilder pro Sekunde)	2,96	akzeptabel (30,08 Bilder pro Sekunde)	2,99	hoch (40,08 Bilder pro Sekunde)	1,99	niedrig (16,67 Bilder pro Sekunde)	4,33
hoch (43,87 Bilder pro Sekunde)	1,61	sehr hoch (45,68 Bilder pro Sekunde)	1,43	akzeptabel (33,55 Bilder pro Sekunde)	2,64	sehr hoch (45,88 Bilder pro Sekunde)	1,41	niedrig (21,19 Bilder pro Sekunde)	3,88
hoch (40,93 Bilder pro Sekunde)	1,91	akzeptabel (30,31 Bilder pro Sekunde)	2,97	akzeptabel (30,37 Bilder pro Sekunde)	2,96	hoch (40,60 Bilder pro Sekunde)	1,94	niedrig (16,75 Bilder pro Sekunde)	4,33
hoch (44,94 Bilder pro Sekunde)	1,51	hoch (35,62 Bilder pro Sekunde)	2,44	akzeptabel (30,37 Bilder pro Sekunde)	2,96	hoch (40,52 Bilder pro Sekunde)	1,95	niedrig (21,54 Bilder pro Sekunde)	3,85
sehr hoch (117,80 Prozent)	1,00	sehr hoch (118,80 Prozent)	1,00	sehr hoch (113,15 Prozent)	1,00	sehr hoch (117,48 Prozent)	1,00	sehr hoch (115,05 Prozent)	1,00
	6,00		**5,00**		**6,00**		**6,00**		**4,00**
1 x VGA		2 x VGA		1 x VGA		1 x VGA		1 x VGA	
nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	Ausgang	3,00
nicht vorhanden	6,00	Ausgang	3,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	Ausgang	3,00
nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
	6,00		**6,00**		**1,00**		**6,00**		**1,00**
nein (Abspielprogramm nicht mitgeliefert)	6,00	nein (Abspielprogramm nicht mitgeliefert)	6,00	ja (Abspielprogramm mitgeliefert)	1,00	nein (Abspielprogramm nicht mitgeliefert)	6,00	ja (Abspielprogramm mitgeliefert)	1,00
ja		ja		ja		ja		ja	
Nvidia Geforce 2 MX		Nvidia Geforce 2 MX		Nvidia Geforce 2 MX		3dfx VSA 100		Nvidia Riva TNT 2 M64	
32 Megabyte		32 Megabyte		32 Megabyte		32 Megabyte		32 Megabyte	
nein		nein		nein		nein		nein	
für Windows 95, 98 und 2000		für Windows 95, 98, NT 4.0 und 2000		für Windows 95, 98 und 2000		für Windows 95, 98 und 2000		für Windows 95, 98, ME, NT 4.0 und 2000	
keins		Windows Media Player 7.0		Win Fast DVD 2.6, Win Fox 1.0, Cult 3D 5.0, True Internet Color, Colorific 99.20, 3 Deep 3.2		3 Deep 3.2, 3dfx Tools		S-Video-Anschlusskabel, Win DVD 2000	
	2,28		**2,38**		**2,45**		**2,48**		**3,12**
gut	**2,28**	**gut**	**2,38**	**gut**	**2,45**	**gut**	**2,48**	**befriedigend**	**3,12**
gut		**gut**		**gut**		**gut**		**gut**	
289 Mark		329 Mark		299 Mark		279 Mark		179 Mark	
215 Mark, Ba De Da, Elsdorf, Tel. 02274/930006		268 Mark, Weber Systems, Berlin, Tel. 030/212480		kein günstigeres Angebot gefunden		170 Mark, Mix Computer, Gießen, Tel. 06403/702880		kein günstigeres Angebot gefunden	
2,28 x 289 = 658,92 = gut		2,38 x 329 = 783,02 = gut		2,45 x 299 = 732,55 = gut		2,48 x 279 = 691,92 = gut		3,12 x 179 = 558,48 = gut	

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Für die Auswahl der Testgeräte waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Die Redaktion testete ausschließlich Grafikkarten mit **PCI-Anschluss** S.186 .
- Alle Modelle waren bisher noch nicht im Test bei COMPUTERBILD-SPIELE .
- Keines der getesteten Geräte durfte mehr als 800 Mark kosten.

Platz 1 ATI All In Wonder Radeon 32MB PCI — Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	799 Mark

- + Hohe Bildschärfe
- + Hohe Geschwindigkeit beim Spielen und Arbeiten
- + TV-Tuner eingebaut
- + Sehr lange Garantiezeit
- − Sehr teuer



Diese Karte hat einen eingebauten **TV-Tuner** S.186 . Verbinden Sie die Buchse im Bild links per Antennenkabel mit dem Fernsehanschluss, so können Sie am PC fernsehen.

Infos bei: ATI Technologies GmbH, Keltenring 13, 82041 Oberhaching

Platz 2 ATI Radeon 32 MB TV Out PCI



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	359 Mark

- + Hohe Bildschärfe
- + Hohe Geschwindigkeit beim Spielen und Arbeiten
- + Sehr lange Garantiezeit
- − Kein Composite-Ein- und Ausgang S.186



Um den Inhalt des Computer-Bildschirms auf einem Fernseher wiederzugeben, können Sie den so genannten S-Video-Ausgang (siehe Bild links) verwenden, an den das Fernsehgerät per Spezialkabel angeschlossen wird.

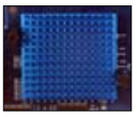
Infos bei: ATI Technologies GmbH, Keltenring 13, 82041 Oberhaching

Platz 3 Hercules 3D Prophet 2 Geforce MX PCI



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	289 Mark

- + Hohe Bildschärfe
- + Hohe Geschwindigkeit beim Spielen und Arbeiten
- + Lange Garantiezeit
- − Kein Composite-Ein- und Ausgang



Unter diesem Kühlkörper sitzt der **Grafikprozessor** S.186 . Läuft der auf Hochtouren, so wird er sehr heiß. Der Kühlkörper soll ein „Durchbrennen“ verhindern.

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Platz 4 Elsa Gladiac 511 PCI



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	329 Mark

- + Hohe Bildschärfe
- + Hohe Geschwindigkeit beim Spielen und Arbeiten
- + Sehr lange Garantiezeit
- − Kein Composite-Ein- und Ausgang



Für Profis: Dank der beiden blauen VGA-Anschlüsse (links und rechts) können Sie zwei Bildschirme an die Grafikkarte anschließen. So gewinnen Sie eine größere Arbeitsfläche, wichtig etwa für Grafikprogramme.

Infos bei: Elsa AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

Platz 5 Leadtek Winfast Geforce 2 MX PCI



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	299 Mark

- + Hohe Bildschärfe
- + Hohe Geschwindigkeit beim Spielen und Arbeiten
- + Lange Garantiezeit
- − Kein Composite-Ein- und Ausgang



Jeder der vier Bausteine des Grafikspeichers kann acht **Megabyte** S.186 an Daten fassen (insgesamt 32 Megabyte). Damit soll höchste Detailgenauigkeit in Spielen möglich sein.

Infos bei: Leadtek, Wendenstr. 309, 20537 Hamburg

Platz 6 3dfx Voodoo 4 4500 PCI



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	279 Mark

- + Hohe Bildschärfe
- + Hohe Geschwindigkeit beim Spielen und Arbeiten
- − Kurze Garantiezeit
- − Kein Hilfetelefon
- − Kein Composite-Ein- und Ausgang



Dieser Lüfter sorgt dafür, dass der darunter eingebaute Grafikprozessor „3dfx VSA 100“ auch bei sehr starker Beanspruchung nicht durchbrennen kann.

Infos bei: 3dfx Interactive, P.O.Box 790, Alviso, Kanada 95002-0790

Platz 7 Jetway Wonder 5000 TNT — Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	179 Mark

- + Sehr günstiger Preis
- + Hohe Bildschärfe
- − Kurze Garantiezeit
- − Kein Hilfetelefon
- − Geringes Spieletempo
- − Kein Composite-Eingang



Diese Grafikkarte hat einen Composite-Ausgang. Der ermöglicht es, per Spezialkabel den Inhalt des Computer-Bildschirms auf einem Fernseher wiederzugeben.

Infos bei: Fusitec GmbH, Unter den Ulmen 44, 47137 Duisburg

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Spielmobil

Endlich kann man mit der Spielekonsole „Sony PS One“ auch auf der Rücksitzbank im Auto spielen. Mit einem kleinen Bildschirm, der sich direkt an die Konsole anschließen lässt. COMPUTERBILD-SPIELE hat sich drei davon sehr genau angesehen

Ferienzeit – Reisezeit: Stoßstange an Stoßstange wälzen sich Blechlawinen zu den beliebtesten Urlaubszielen. Für Kinder im Auto ist der Endlos-Stau eine öde Veranstaltung. Da ist gut dran, wer eine „Sony Playstation One“ hat. Denn für dieses Gerät gibt's nun kleine Bildschirme, mit denen die Konsole unabhängig vom Fernseher wird. Die lieben Kleinen können sich auf der langweiligen Urlaubsfahrt ihren Lieblingsspielen widmen und sind beschäftigt. Das schont die Nerven – vor allem die der Eltern.

Die kleinen Monitore lassen sich einfach an der Konsole befestigen. Und per Adapterkabel wird die PS One nebst Bildschirm aus dem Zigarettenanzünder mit Strom versorgt. Am Urlaubsort können Sie das Gerät, wie üblich, mit Netzstrom betreiben.

Aber können die Mini-Schirme wirklich den Fernseher ersetzen? COMPUTERBILD-SPIELE hat genau hingesehen und die Geräte einem aufwendigen Prüfverfahren unterzogen.

Beispielsweise, um herauszufinden, ob sie sich einfach an die PS One montieren lassen. Das ist durchweg der Fall und damit „gut“ gelöst. Die beiliegenden Bedienungsanleitungen lieferten durchaus akzeptable Beschreibungen und gelten damit immerhin als „befriedigend“.

Die Untersuchung der Bildqualität erfolgte im Testinstitut Innovationstechnik Bremen und begann mit einer eher simplen Messung: Wie groß ist die Bildschirmdiagonale wirklich? Das größte Maß weist der „PS One 5,6“ TFT Flatscreen“ auf. Mit 14,1 Zentimetern ist er seinen Konkurrenten „Display One 5““ (12,5 Zentimeter) und „Thrustmaster XL Screenmate“ (12,6 Zentimeter) leicht überlegen. Nicht genug, um eine andere Note zu rechtfertigen. Die Redaktion fällte drei Mal das Urteil „mangelhaft“. Denn: Gemessen an den Bildschirmen moderner tragbarer Computer (Notebooks) sind diese Monitore winzig. Auch in Sachen Leistungsfähigkeit offenbarten die Kleinbildkameraden keine Größe: Im Schnitt stellten sie nur etwa 60 000 Bildpunkte dar. Das ist ebenso klar „mangelhaft“ wie die gemeinsame Neigung zu sehr starken Bildstörungen. Die meisten Fehler traten beim Display One 5“ auf: extreme Spiegelung, kräftige Störstreifen, leichte Verzerrungen und Helligkeitsschwankungen – das alles beeinträchtigt die Gesundheit der Augen erheblich.

Als häufig unleserlich entpuppte sich die Textwiedergabe auf dem PS One 5,6“ Flatscreen – noch ein „mangelhaft“. Auch die beiden anderen schnitten in diesem Punkt nicht so viel besser ab, dass eine erfreulichere Note drin gewesen wäre.

Einen kleinen Lichtblick förderte die Überprüfung der Helligkeit zu Tage: Der Thrustmaster XL Screenmate lieferte akzeptabel helle Bilder mit brauchbarem Kontrast – insgesamt eine „befriedigende“ Vorstellung, eine Nasenlänge vor der „ausreichenden“ Konkurrenz. Das Display One 5“ gab sich etwas dunkel, der PS One 5,6“ TFT Flatscreen bildete zu harte Kontraste ab. Grafik- und Szenenwiedergabe litten unter stark verfälscht und vergröbert, kurz: „mangelhaft“ dargestellten Objekten.

Was den Ohren geboten wird, ist leider nicht besser. Von den mickrigen eingebauten Lautsprechern ist allerdings auch kein Hörgenuss zu erwarten. Viel

WAS IST EIN TFT-DISPLAY ?



Flachmann für unterwegs: PS-One-Bildschirm.

TFT steht für „Thin-Film-Transistor“[1], übersetzt: „Dünnfilm-Transistor“. Dieses Verfahren arbeitet mit aktiven, selbst leuchtenden Flüssigkristallen, deren optische Eigenschaften durch elektrische Felder beeinflusst werden. TFT-Bildschirme stellen Farben brillant dar, sind aber recht teuer. Schon länger gibt es TFT-Bildschirme für den Computer. Vorteil: Die sparen Platz, sind nur etwa zehn Zentimeter tief. Nachteil: Sie kosten mehr als das Doppelte der Summe, die für einen herkömmlichen PC-Bildschirm fällig ist. TFT-Monitore kommen auch bei tragbaren Computern (Notebooks) zum Einsatz – und eben neuerdings als Wegbegleiter für die Spielekonsole „Sony Playstation One“.

[1] spricht: „Sinn Film Tränsister“



zu viele hohe und so gut wie gar keine tiefen Töne – das artet zur Nervenprobe aus.

Erfreulich dagegen die Ausstattung: „sehr gut“ für den PS One 5,6“ TFT Flatscreen mit Kopfhöreranschluss, Farb-, Kontrast- und Helligkeitsreglern, Umschalter von **PAL**- S.186 auf **NTSC** S.186 -Norm und Adapter für den Zigarettenanzünder im Auto. Am Display One 5“ fehlt ein Kontrastregler, am Thrustmaster XL Screenmate obendrein auch noch der Farbregler, dennoch reichte das Gebotene für die Teilnote„gut“.

Fazit: Als Sieger ging der PS One 5,6“ Flatscreen von Brooklyn aus diesem Test hervor, jedoch mit nur „befriedigender“ Gesamtleistung. Da ist noch viel Platz für Modellpflege. Übel: Alle drei Geräte sind viel zu teuer, wenn man bedenkt, dass Sie für dasselbe Geld fast eine zweite PS One bekommen. Für Zubehör ist das nicht akzeptabel. Deshalb gibt's drei Mal „ungenügend“ für das Preis-/Leistungsverhältnis und in dieser Wertung auch keinen Gewinner.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

Die Redaktion testete die drei neuesten **TFT-Bildschirme** S.186 für die Spielekonsole „Sony PS One“. Die Prüfungen erfolgten sowohl im eigenen Testlabor als auch im unabhängigen Testinstitut von Innovationstechnik Bremen. Der Leiter dieses Institutes ist ein öffentlich bestellter und vereidigter Sachverständiger für Bilder aufnehmender und wiedergebender Geräte. Ihm wurden besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt.



Verdunklungsgefahr? Hier wird die Helligkeit der Playstation-Bildschirme gemessen und ausgewertet.

INSTALLATION

COMPUTERBILD-SPIELE überprüft, ob sich die Bildschirme problemlos an der Spielekonsole„Sony PS One“ montieren und in Betrieb nehmen lassen. Die Beschreibung der Installation im Handbuch sollte so verständlich sein, dass auch Anfänger keine Probleme damit haben.

BILDQUALITÄT

Das Institut Innovationstechnik in Bremen, spezialisiert auf Messungen der Bildqualität, nimmt die Playstation-Bildschirme buchstäblich unter die Lupe.

Mehrere Experten überprüfen die Genauigkeit der Wiedergabe. Dabei werden Unschärfen oder Verzerrungen gnadenlos aufgedeckt. Eine teure Spezialkamera vergrößert die Bilder so stark, dass nichts unentdeckt bleibt. Die Beurteilung der Wiedergabequalität erfolgt für Texte, Grafiken und bewegte Szenen getrennt. Des weiteren wird überprüft, wie groß die Bildschirmdiagonale ist. Die Note „sehr gut“ gibt es nur,



Diese Kamera deckt jede Unschärfe gnadenlos auf.

wenn der Bildschirm eine Diagonale von mindestens 33,82 Zentimetern aufweist (Durchschnittswert für Bildschirme von tragbaren Computern).

Ferner wird überprüft, wie viele Bildpunkte die mobilen Bildschirme darstellen können. Hier gibt's die Note „sehr gut“ nur dann, wenn die Geräte eine Auflösung von 768 x 576 Bildpunkten (entsprechend der europäischen Fernsehnorm **PAL** S.186) schaffen.

TONQUALITÄT

COMPUTERBILD-SPIELE bewertet in diesem Test nur den subjektiven Höreindruck im **Stereo** S.186 -Betrieb. Experten mit geschulten Ohren stellen fest, ob die Lautsprecher zu viel Tiefton oder zu viel Hochton von sich geben. Nur für originalgetreue Wiedergabe gibt es die begehrte Note „sehr gut“.

AUSSTATTUNG

Farbe, Kontrast und Helligkeit des Bildschirms sollten mittels getrennter Regler verändert werden können. Ein Kopfhöreranschluss ist Pflicht. Denn: Welcher Autofahrer kann es sich leisten, auf Dauer das Quietschen und Schreien seltsamer Spiele-Monster von der Rückbank zu ertragen? Pluspunkte gibt es für einen Umschalter von der europäischen Fernsehnorm PAL auf das amerikanisch-/japanische System **NTSC** S.186 . Am wichtigsten ist ein Adapter für den Betrieb am Zigarettenanzünder im Auto. Andernfalls bliebe der Bildschirm auf der Fahrt dunkel und damit nutzlos.



Fotos: Sandra Bedefeld

Am Fernseher ist nicht nur das Bild um ein Vielfaches größer – sondern auch der Spielspaß.

PREIS/LEISTUNG

Der Preis-Leistungs-Index ergibt sich aus einer einfachen Berechnung: Der Gerätepreis wird mit dem Testergebnis multipliziert.

bis 200	sehr gut
200,01 bis 400	gut
400,01 bis 600	befriedigend
600,01 bis 800	ausreichend
800,01 bis 1000	mangelhaft
über 1000,00	ungenügend

Beispiel: Ein TFT-Bildschirm mit dem Testergebnis „gut“ (2,0) kostet 350 Mark. Daraus folgt ein Preis-Leistungs-Index von 700. In der oben stehenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-Leistungs-Noten, im Beispiel ein „ausreichend“, ablesen.

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 1: PS ONE 5,6" TFT FLATSCREEN[1] (Brooklyn)		Platz 2: DISPLAY ONE[2] 5" (Big Ben)		Platz 3: THRUSTMASTER XL SCREENMATE[3] (Guillemot)	
SERVICE	**7%**		**2,14**		**2,78**		**2,50**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	kurz (6 Monate)	4,49	kurz (12 Monate)	4,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	040/51484048 (0,24 DM/Min.)	1,96	02271/498590 (0,24 DM/Min.)	1,96	01801/777775 (0,12 DM/Min.)	1,48
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	2%	Deutsch (www.vidis.com)	1,00	Deutsch (www.bigben-interactive.de)	1,00	Deutsch (www.guillemot.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)		040/51484048 (0,24 DM/Min.)		02271/498590 (0,24 DM/Min.)		09122/8860 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)		040/51484040 (0,24 DM/Min.)		02271/4985999 (0,24 DM/Min.)		09122/886333 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,00**		**2,00**		**2,00**
Inbetriebnahme (überprüft)	5,4%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**		**3,00**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00
BILDQUALITÄT	**39%**		**4,82**		**4,80**		**4,65**
Bildschirmdiagonale (gemessen)	6%	sehr gering (14,1 Zentimeter)	5,49	sehr gering (12,5 Zentimeter)	5,49	sehr gering (12,6 Zentimeter)	5,49
Bildauflösung (überprüft)	6%	sehr gering (302 x 205 Bildpunkte)	4,71	sehr gering (306 x 200 Bildpunkte)	4,72	sehr gering (301 x 197 Bildpunkte)	4,74
Farbechtheit (Farbtreue/Helligkeitstreue/Helligkeitsverteilung, überprüft)	5%	verfälscht	4,00	verfälscht	4,00	verfälscht	4,00
Bildstörungen (Verzerrungen/Konvergenz, überprüft)	4%	sehr stark (sehr starke Verzerrungen, sehr starke Spiegelung)	5,49	sehr stark (leichte Verzerrungen, leichte Helligkeitsschwankungen, sehr starke Spiegelung, starke Störstreifen)	5,49	sehr stark (leichte Verzerrungen, leichte Helligkeitsschwankungen)	4,50
Helligkeit (maximale Helligkeit/Kontrast, überprüft)	4%	gering (zu harter Kontrast)	3,50	gering (etwas wenig Helligkeit)	3,50	normal (akzeptabler Kontrast und akzeptable Helligkeit)	3,00
Textwiedergabe (überprüft)	2%	stark verfälscht (häufig unleserlich)	5,49	stark verfälscht (teilweise unleserlich)	5,00	stark verfälscht (teilweise unleserlich)	5,00
Grafikwiedergabe (überprüft)	6%	stark verfälscht (Objekte werden sehr grob dargestellt)	5,00	stark verfälscht (Objekte werden sehr grob dargestellt)	5,00	stark verfälscht (Objekte werden sehr grob dargestellt)	5,00
Szenenwiedergabe (überprüft)	6%	stark verfälscht	5,00	stark verfälscht	5,00	stark verfälscht	5,00
TONQUALITÄT	**10,6%**		**5,49**		**5,49**		**5,49**
Klang (subjektiver Hörtest)	10,6%	sehr stark verfälscht (viel zu viel Hochton)	5,49	sehr stark verfälscht (viel zu viel Hochton)	5,49	sehr stark verfälscht (viel zu viel Hochton)	5,49
AUSSTATTUNG	**34%**		**1,00**		**1,59**		**2,18**
Lautsprecher eingebaut (überprüft)	4%	ja (2)	1,00	ja (2)	1,00	ja (2)	1,00
Kopfhöreranschluss (überprüft)	4%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Lautstärkeregler (überprüft)	3%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Helligkeitsregler (überprüft)	4%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Kontrastregler (überprüft)	4%	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Farbregler (überprüft)	4%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00
PAL/NTSC-Schalter (überprüft)	1%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Adapterkabel für Zigarettenanzünder (überprüft)	10%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
SONSTIGES	**2%**		**3,00**		**2,00**		**2,00**
Stromverbrauch (gemessen)	2%	normal (12,7 Watt)	3,00	gering (5,6 Watt)	2,00	gering (7,8 Watt)	2,00
Länge des Adapterkabels für den Zigarettenanzünder (gemessen)	0%	2,04 Meter		2,07 Meter		1,90 Meter	
Gewicht (gemessen)	0%	510 Gramm		460 Gramm		390 Gramm	
Lieferumfang (überprüft)	0%	Handbuch, Befestigungsschrauben, Adapter für Zigarettenanzünder		Handbuch, Befestigungsschrauben, Adapter für Zigarettenanzünder		Handbuch, Befestigungsschrauben, Adapter für Zigarettenanzünder	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,18**		**3,40**		**3,52**
AUF- / ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**3,18**	**befriedigend**	**3,40**	**ausreichend**	**3,52**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**	
Preis (laut Hersteller)		379 Mark		300 Mark		359 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Mai fand*)		kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		3,18 x 379 = 1205,22		3,40 x 300 = 1020		3,52 x 359 = 1263,68	

*ermittelt bei über 120 Händlern

1sprich: „Flättskrihn" 2sprich: „Displä Wann" 3sprich: „Srrastmaster Skrihmmärr"

DAS FIEL BEIM TEST AUF

Wenn Sie sich für einen „PS-One"-Bildschirm entscheiden, sollten Sie sich im klaren darüber sein, dass die Bildqualität keinesfalls mit der eines Fernsehgerätes zu vergleichen ist. Denn: Die Bildauflösung eines TV-Gerätes beträgt 768 mal 576 – die der getesteten Bildschirme im Schnitt jedoch nur 300 x 200 Bildpunkte. Dies führt zu erheblichen Einbußen bei der ohnehin schon schlechten Bildqualität der PS One. So wird es sehr schwierig, überhaupt noch Texte in Spielen lesen zu können. Hinzu kommt, dass Autos, Flugzeuge und andere Spielfiguren sehr grob dargestellt werden. Fazit: Für das kurzzeitige Spiel auf der Rückbank im Auto sind diese Geräte eine brauchbare Alternative zum Blick aus dem Fenster, der auf der Autobahn langweilt. Sollte die Reise jedoch einmal etwas länger dauern, so gehen diese Geräte mit der Zeit schwer auf die Augen (und die Nerven).

Fernsehbildschirm



Hier sehen Sie die Bildwiedergabe der „Sony PS One" auf einem Fernsehgerät …

Playstation-Bildschirm



… und hier das, was die mobilen Playstation-Bildschirme darzustellen versuchen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE prüfte die drei neuesten derzeit erhältlichen Bildschirme für die Spielekonsole „Sony PS One". Die Auswahl erfolgte nach folgenden Kriterien :

- Die Redaktion testete ausschließlich Modelle mit **TFT-Display** S.186 .
- Alle Geräte waren zuvor noch nicht im Test bei COMPUTERBILD-SPIELE.
- Keines der getesteten Geräte durfte mehr als 400 Mark kosten.
- 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 Bildschirme sollten nach Möglichkeit sowohl in Großmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle 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 sein werden.



Mit der Station unterwegs: Kleine Bildschirme machen die „Sony Playstation One" mobil.

Platz 1 Brooklyn PS One 5,6" TFT Flatscreen — Test-Sieger





Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	379 Mark

Pro
- Größter Bildschirm im Test
- Helligkeits-, Kontrast- und Farbregler vorhanden

Contra
- Sehr starke Bildstörungen
- Geringe Helligkeit
- Textwiedergabe häufig unleserlich
- Stark verfälschte Grafikwiedergabe
- Stark verfälschte Szenenwiedergabe
- Sehr stark verfälschte Tonqualität

Infos bei: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg

Sehr viele Einstellmöglichkeiten, aber: An den Rädchen dafür sind keine Beschriftungen zu finden. Wollen Sie zum Beispiel die Helligkeit des Bildschirms einstellen, so müssen Sie im ungünstigsten Fall an allen vier Reglern drehen, um zu testen, welcher was bewirkt. Der Hersteller hätte sich mit ein paar Hinweisen sicher nicht in Unkosten gestürzt.

Platz 2 Big Ben Display One 5"



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	300 Mark

Pro
- Helligkeits- und Farbregler vorhanden
- Geringer Stromverbrauch

Contra
- Sehr starke Bildstörungen
- Geringe Helligkeit
- Textwiedergabe teilweise unleserlich
- Stark verfälschte Grafikwiedergabe
- Stark verfälschte Szenenwiedergabe
- Sehr stark verfälschte Tonqualität

Infos bei: Big Ben GmbH, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim



Mit diesem Schalter können Sie das Farbfernsehsystem von der europäischen **PAL-** S.186 auf die amerikanische beziehungsweise japanische **NTSC-Norm** S.186 umschalten. Damit sollten auch importierte Spiele problemlos abspielbar sein.

Platz 3 Thrustmaster XL Screenmate



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	359 Mark

Pro
- Geringer Stromverbrauch
- Akzeptabler Kontrast, akzeptable Helligkeit

Contra
- Sehr starke Bildstörungen
- Textwiedergabe teilweise unleserlich
- Stark verfälschte Grafikwiedergabe
- Stark verfälschte Szenenwiedergabe
- Sehr stark verfälschte Tonqualität

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen



Schlecht: Am „Thrustmaster XL Screenmate" ist leider nur ein Regler zur Einstellung der Helligkeit zu finden. An Farbe und Kontrast können Sie nichts drehen, sondern müssen sich mit den ab Werk eingestellten Standardwerten begnügen.

Nicht getestet, weil ...

In den Regalen der Elektronikfachhändler steht noch ein vierter Bildschirm für die Spielekonsole „Sony Playstation One": das „Display One 4" von der Firma Big Ben. Das Gerät wurde nicht getestet, weil der Hersteller nicht zusichern konnte, dass dieses Modell nach Veröffentlichung des Tests noch zwei weitere Monate im Handel bleibt. Laut Big Ben ist die Produktion bereits gestoppt. Das Display One 4 hat zwei Lautsprecher, Regler für Kontrast und Helligkeit sowie einen Kopfhöreranschluss. Ein Adapter zum Betrieb des Bildschirms am Zigarettenanzünder des Autos ist natürlich auch im Lieferumfang. Die Bildschirmdiagonale beträgt rund 10 Zentimeter. Zu einem Verkaufspreis von 250 Mark steht dieses Gerät noch bis Ende Juni bei den Händlern.



Auslaufmodell: „Display One 4"" von der Firma Big Ben.

Infos bei: Big Ben, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim, Tel. 02271/498590

Hier stand im Heft eine Anzeige.

INTERNET-VERBINDUNGSFREIGABE



Einer für alle

Foto: Bulls Press; Fotomontage: COMPUTERBILD SPIELE

Mit mehreren Computern gleichzeitig ins Internet – und das mit nur einem Zugang. Geht das überhaupt? Ja. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie es gemacht wird

Diese Situation kennen Sie vielleicht: Die Arbeit am eigenen PC zu Hause wächst Ihnen über den Kopf, und die lieben Kleinen quengeln. Sie wollen nämlich unbedingt im Internet spielen. Das Problem: Der Computer der Kinder hat keinen eigenen Internet-Zugang – Ihrer aber schon. Und ist damit Objekt der Begierde für die Jüngsten. Auch Sie selbst spielen zwar gern mal eine Runde im weltweiten Datennetz, nutzen das Internet ansonsten aber nur zu beruflichen Zwecken. Dafür zeigt der Nachwuchs natürlich wenig Verständnis.

Nun – der Familienfrieden kann gerettet werden. Vorausgesetzt, die Computer sind zu einem **lokalen Netzwerk** (LAN) S.186 verbunden. Die Zauberformel heißt Internet-Verbindungsfreigabe, auf Englisch: „Internet Connection Sharing“[1], kurz: „ICS“). Das ist auch der Name eines kleinen Programms in Windows, das allen Computern in einem lokalen Netz ermöglicht, über den mit **Modem** S.186 oder **ISDN-** S.186 beziehungsweise **DSL-Karte** S.186 ausgerüsteten PC Kontakt mit dem weltweiten Datennetz aufzunehmen. Eine zweite Telefonleitung ist entbehrlich. Angenehmer Nebeneffekt: Die Neuanmeldung bei einem Internet-Anbieter können Sie sich ebenfalls sparen – alle Computer nutzen den bestehenden Vertrag.

Während Sie über Ihrem Tagewerk brüten, können die kleinen Plagegeister nebenan auf ihrem PC im Internet spielen, ohne dass Ihnen doppelte Telefonkosten entstehen. Wollen Sie zwischendurch auch mit dem eigenen PC ins Spiel einsteigen, so ist das kein Problem – die vorhandene **Bandbreite** S.186 wird zu exakt gleichen Teilen von allen angeschlossenen Computern genutzt.

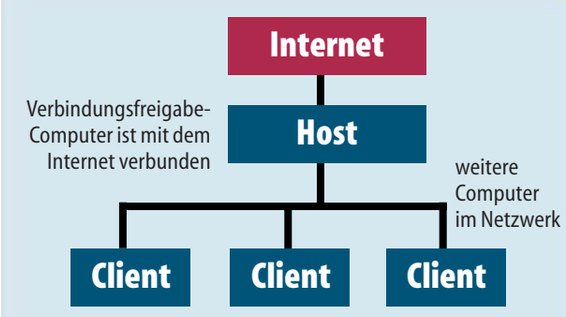
Probleme kann es allerdings mit einem herkömmlichen 56K-Modem geben. Bei zwei über einen Anschluss mit dem Internet verbundenen Computern halbiert sich nämlich die **Übertragungsrate** S.186, und Spiele laufen dann oft nur quälend langsam. Besser ist ein ISDN-Anschluss. Und mit DSL sind Sie sowieso auf der sicheren Seite.

Und so funktioniert das Prinzip: Der PC mit Internet-Zugang ist gewissermaßen das Tor (englisch: „Gate“[2]) zum Internet und stellt seine Dienste den anderen Computern zu Verfügung. Er wird daher auch oft als **Gateway**[3] S.186 oder **Host**[4] S.186 (wörtlich übersetzt: „Gastgeber“) bezeichnet. Die anderen Computer können seine Dienste nach Belieben in Anspruch nehmen, sich also selbstständig ins Internet einwählen. Solche Computer heißen **Clients**[5] S.186. Außer einem funktionierenden **DFÜ-Netzwerk** S.186 beim Host muss auf allen Computern das **TCP/IP-Protokoll** S.186 installiert sein, das für den Datenaustausch im Internet erforderlich ist. Fehlt es, dann klappt's nicht mit dem Datenstrom. Über ein kompliziertes Verfahren informiert ICS dann die anderen Computer darüber, mit welcher **IP-Adresse** S.186 der Host eine Internet-Verbindung aufgebaut hat, und merkt sich auch die Anfrage des Clients. Nimmt dann der Client mit einem **Spiel-Server**[6] S.186 im Internet Kontakt auf, so „weiß“ der Host, an welchen Client er Daten schicken muss, die aus dem Internet zurückkommen. Das geschieht vollautomatisch – ist das ICS einmal korrekt installiert, dann müssen Sie nichts weiter machen.

Was sich so einfach liest, kann aber in der Praxis recht problematisch sein. Gerade beim ICS gibt's in Windows nämlich einige Stolperfallen. COMPUTERBILD-SPIELE erklärt daher die Installation des ICS auf den nächsten Seiten ausführlich und hilft außerdem bei den häufigsten Problemen.

Achtung: Die folgende Anleitung gilt nur für Windows 98 2nd Edition (zweite Ausgabe) und Windows ME. Windows 95 und das ursprüngliche Windows 98 enthalten ICS nicht. Wer mit diesen Betriebssystemen einen Internet-Zugang „brüderlich“ unter mehreren Computern aufteilen möchte, muss auf andere Programme zurückgreifen. COMPUTERBILD-SPIELE stellt am Ende dieses Beitrags ein solches Programm vor.

AUFBAU IM LOKALEN NETZ



Gemeinsam statt einsam: Mit Hilfe der Internet-Verbindungsfreigabe können mehrere Computer gleichzeitig mit dem Internet Kontakt aufnehmen, obwohl nur ein Zugang vorhanden ist.

[1]sprich: „Internett Konnekdschen Scharing“ [2]sprich: „Gäit“ [3]sprich: „Gätwäi“ [4]sprich: „Hohst“ [5]sprich: „Kleients“ [6]sprich: „Ssörwer“

ICS auf dem Host installieren

Das Internet Connection Sharing (ICS) wird bei Windows 98 SE oder ME nicht automatisch mit installiert. Sie müssen es erst über das Windows-Setup auf Ihrem Computer einrichten. Halten Sie dazu Ihre Windows-CD-ROM und eine leere, formatierte Diskette bereit

1 Legen Sie zunächst die Windows-CD-ROM in den Computer ein, der Internet-Zugang hat. Sofern die CD-ROM automatisch startet, schließen Sie das Startfenster mit einem Klick auf [X].

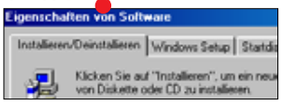
2 Klicken Sie danach auf Start, auf Einstellungen und auf Systemsteuerung.

3 Klicken Sie dann doppelt auf das Symbol



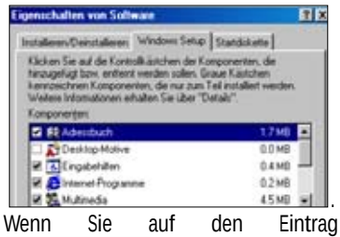
.

4 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet:



Wählen Sie darin per Mausklick den Karteireiter Windows Setup aus.

5 Nun sehen Sie die einzelnen Komponenten von Windows, die Sie installieren oder entfernen können:



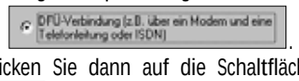
Wenn Sie auf den Eintrag Internet-Programme klicken, so wird dieser blau markiert. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Details....

6 Markieren Sie jetzt per Mausklick Internetverbindungsfreigabe, und setzen Sie dann per Klick einen Haken in das Feld ☑ Internetverbindungsfreigabe.

7 Klicken Sie zur Bestätigung auf OK und danach auf Übernehmen.

8 Nachdem die benötigten Dateien von der Windows-CD-ROM kopiert worden sind, wird ein neues Fenster geöffnet. Mithilfe des Assistenten für die Verbindungsfreigabe können Sie die letzten Installationsschritte vornehmen. Klicken Sie auf Weiter, um mit der Installation zu beginnen.

9 Stellen Sie anschließend sicher, dass folgende Option ausgewählt ist:



.

Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Weiter, um fortzufahren.

10 Beschriften Sie jetzt die leere Diskette mit einem eindeutigen Titel, beispielsweise „Clientdiskette für ICS“, und klicken Sie anschließend auf Weiter.

11 Legen Sie dann die Diskette ins Diskettenlaufwerk ein, und klicken Sie auf OK. Diese Diskette wird später für die anderen Computer benötigt, um auch dort die Voraussetzungen für den gemeinsamen Internet-Zugang zu schaffen.

12 Sobald alle Informationen auf der Diskette gespeichert sind, erhalten Sie die Meldung:



Nehmen Sie dann die Diskette wieder heraus, und beantworten Sie die Meldung mit einem Klick auf OK.

13 Die Installation ist abgeschlossen. Klicken Sie auf Fertig stellen, um den Assistenten zu beenden.

14 Dann ist noch ein Neustart des Computers erforderlich, damit das ICS endgültig auf Ihrem Computer eingerichtet wird. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche Ja.

15 Wenn Sie nach dem Neustart folgende Meldung erhalten:



dann besteht ein IP-Adressenkonflikt, und die Freigabe der Internet-Verbindung funktioniert nicht richtig. Lesen Sie dazu den Kasten „Tipps bei Problemen“ am Ende dieses Artikels, um herauszufinden, wie Sie das Problem beheben können. Bleibt die Meldung aus, so lesen Sie einfach weiter.

16 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Start und auf Einstellungen. Klicken Sie danach auf Systemsteuerung.

17 Klicken Sie dann doppelt auf das Symbol



.

18 Klicken Sie auf den Karteireiter Verbindungen.

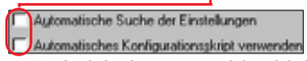
19 Im daraufhin geöffneten Fenster sehen Sie unter DFÜ-Einstellungen die auf dem Computer installierten Internet-Anbieter.

Wenn mehrere Anbieter installiert sind, dann muss derjenige, über den Sie die Internet-Verbindung herstellen, als Standard definiert sein. Wenn Sie also beispielsweise über „Freenet“ Kontakt mit dem Internet aufnehmen, dann muss hinter freenet in Klammern [Standard] stehen. Sollte das nicht der Fall sein, so wählen Sie per Mausklick freenet aus und klicken anschließend auf Als Standard.

20 Außerdem muss die Option ☉ Immer Standardverbindung wählen eingeschaltet sein. Andernfalls „weiß“ der Client nicht, über welchen Anbieter er Kontakt zum Internet aufnehmen soll. Aktivieren Sie diese Option also mit einem Mausklick.

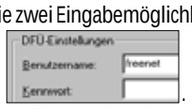
21 Klicken Sie anschließend auf Einstellungen.

22 In diesem Fenster muss sichergestellt sein, dass vor den folgenden Zeilen keine Haken stehen:



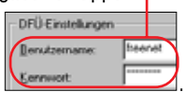
Das ICS funktioniert sonst nicht richtig. Entfernen Sie daher eventuell vorhandene Haken mit Mausklicks.

23 Im unteren Teil des Fensters sehen Sie zwei Eingabemöglichkeiten:



.

Da sich der Client später über den Host nur dann ins Internet einwählen kann, wenn Sie hier den Benutzernamen und das Kennwort abspeichern, müssen Sie diese Angaben eintippen:



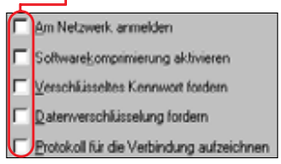
.

24 Klicken Sie dann auf Eigenschaften.

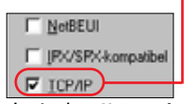
25 Interessant ist hier nur der Karteireiter Servertyper. Klicken Sie ihn an.

26 Als **DFÜ-Server** S.186 muss PPP: Internet, Windows NT Server, Windows 98 ausgewählt sein. Falls in dieser Zeile etwas anderes steht, wählen Sie diesen Typ per Klick auf ▼ aus.

27 Im Menüfeld Erweiterte Optionen darf kein Haken stehen. Entfernen Sie überflüssige Haken, bis alle Felder so aussehen:



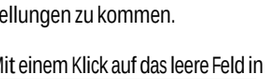
28 Unter Zulässige Netzwerkprotokolle darf lediglich



aktiviert sein. Andere **Netzwerkprotokolle** S.186 haben hier nichts zu suchen. Entfernen Sie auch hier überflüssige Haken, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK, um das Fenster zu schließen.

29 Klicken Sie anschließend auf Erweitert, um zu den erweiterten Einstellungen zu kommen.

30 Mit einem Klick auf das leere Feld in



können Sie festlegen, wie lange eine Internet-Verbindung zum Host bestehen soll, sofern keine Daten übertragen werden.

31 Hier können Sie einen anderen Wert eintragen. Entscheiden Sie sich beispielsweise für 5, indem Sie mehrmals auf ▼ klicken. In diesem Fall trennt der Host die Verbindung zum Internet nach fünf Minuten im Leerlauf. Ein kleinerer Wert als drei Minuten ist an dieser Stelle nicht möglich. Wie Sie dennoch eine erheblich feinere Einstellung erreichen können, lesen Sie im Kasten „Verbindungen schneller trennen“.

32 Aktivieren Sie jetzt noch die Option ☑ Verbindung trennen, wenn diese nicht mehr benötigt wird. Dann wird die Verbindung auf dem Host getrennt, sobald Sie dort beispielsweise ein Internet-Spiel beenden oder alle geöffneten Internet-Seiten schließen. Wichtig: Der Client kann grundsätzlich keine Trennung veranlassen, da er ja nie alleine die Verbindung zum Internet hält, sondern der Host gezwungenermaßen als Bindeglied zwischen Internet und Computer arbeitet. Da bleibt nur die zeitgesteuerte Trennung, wie in Schritt 31 oder im Kasten „Verbindungen schneller trennen“ auf den folgendenSeiten beschrieben.

33 Klicken Sie danach auf OK, dann erneut auf OK.

34 Klicken Sie jetzt auf die Schaltfläche Freigabe.... Hinter diesem neuen Eintrag verbirgt sich das eigentliche Menü für das ICS. Vergewissern Sie sich, dass unter Einstellungen: beide Optionen aktiviert sind:



.

Falls nicht, wählen Sie beide aus, indem Sie per Klicks Haken vor die Zeilen setzen.

35 Anschließend muss der DFÜ-Adapter neben dem Symbol



ausgewählt sein. Steht dort ein anderer Eintrag, so wählen Sie den **DFÜ-Adapter** S.186 per Klick auf ▼ aus.

36 Schließlich muss neben dem Symbol



die Typenbezeichnung Ihrer Netzwerkkarte zu sehen sein, etwa Intel 21143/2-basierter 10/100 mbps Ethernet Controller. Wählen Sie andernfalls per Klick auf ▼ die Karte aus, über die Sie das lokale Netzwerk betreiben. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK.

37 Bestätigen Sie die Eingaben, indem Sie auf Übernehmen und dann auf OK klicken. Ein Neustart des Computers ist nicht erforderlich.

Wenden Sie sich jetzt dem Client zu, um auch dort die Voraussetzungen für das ICS zu schaffen. Lesen Sie dazu bitte den Kasten „Einrichtung des Clients“ auf der nächsten Seite.

ICS auf dem Client installieren

Die Installation auf dem Client S.186 ist relativ problemlos. Sie benötigen dazu lediglich die Diskette, die Windows erstellt hat

1 Legen Sie die Diskette ins Diskettenlaufwerk ein, und klicken Sie anschließend doppelt auf das Symbol



2 Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol



3 Klicken Sie dann, wiederum doppelt, auf

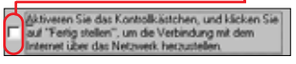


4 Daraufhin startet erneut ein Windows-Assistent



Hier müssen Sie nicht viel einstellen. Klicken Sie lediglich zwei Mal hintereinander auf die Schaltfläche Weiter, um mit der Installation fortzufahren.

5 Vergewissern Sie sich im letzten Fenster, dass kein Haken bei



gesetzt ist – es sei denn, Sie möchten mit diesem Computer jetzt sofort Verbindung zum Internet aufnehmen. Andernfalls entfernen Sie das Häkchen per Mausklick.

6 Klicken Sie auf die Schaltfläche Fertig stellen, um die Installation abzuschließen.

7 Kontrollieren Sie jetzt noch die Einstellungen auf diesem Computer. Ziehen Sie dazu den Mauszeiger wieder auf Start und Einstellungen, und klicken Sie auf Systemsteuerung.

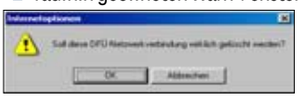
8 Es folgt ein Doppelklick auf das Symbol



9 Klicken Sie dann auf den Karteireiter Verbindungen.

10 Im Gegensatz zum **Host** S.186-Computer darf hier unter DFÜ-Einstellungen kein Eintrag stehen, das Feld muss leer sein. Sollte sich dort dennoch ein Eintrag befinden, so markieren Sie ihn und klicken dann auf Entfernen.

11 Beantworten Sie die Frage im daraufhin geöffneten Warn-Fenster



mit einem Klick auf OK. Klicken Sie dann erneut auf OK.

12 Wenden Sie sich jetzt wieder dem Host-Computer zu. Unten rechts in der Symbolleiste finden Sie einen neuen Eintrag: . Es handelt sich um das Symbol für das Internet Connection Sharing (ICS). Stellen Sie jetzt auf dem Client eine Verbindung zum Internet her, indem Sie Ihr **Internet-Zugangsprogramm** S.186 starten. Noch bevor auf dem Client die Internet-Seite geladen ist, können Sie auf dem Host per Doppelklick auf das ICS-Symbol feststellen, wie viele Computer die Internet-Verbindung gleichzeitig nutzen. Eine nüchterne Meldung informiert Sie über den Erfolg der Abfrage:



Schließen Sie das Fenster mit einem Klick auf OK. Damit haben Sie sich auf dem Client erfolgreich ins Internet eingewählt.

So starten Sie mit ICS ein Spiel auf dem Client

1 Starten Sie jetzt ein Spiel – beispielsweise „Serious Sam“ vom Hersteller Take 2. Klicken Sie auf Start, ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme und Serious Sam. Klicken Sie dann auf Serious Sam, um das Spiel zu starten.

2 Im Hauptmenü von Serious Sam klicken Sie zunächst auf OPTIONEN.

3 Wählen Sie dann mit einem Mausklick NETZWERK-VERBINDUNG aus.

4 Nun müssen Sie den Typ der Internet-Verbindung einstellen. Wenn Sie beispielsweise per **ISDN** S.186 ins Netz gehen, so klicken sie auf ISDN. Keinesfalls dürfen Sie LAN-Spiele auswählen. Diese Zeile bezieht sich ausschließlich auf Spiele, die im **lokalen Netzwerk** S.186 stattfinden, und hat nichts mit ICS zu tun.

5 Klicken Sie auf ZURÜCK, um wieder das vorherige Bild aufzurufen.

6 Wählen Sie mit einem Mausklick die Option NETZWERK aus.

7 Klicken Sie dann auf SPIEL BEITRETEN, um an einem Internet-Spiel teilzunehmen.

8 Klicken Sie anschließend auf INTERNETSUCHE, um nach **Spiel-Servern** S.186 im Internet zu suchen.

9 Sobald die Liste der verfügbaren Server vollständig geladen ist, klicken Sie doppelt auf einen Eintrag, um an diesem Spiel teilzunehmen.



10 Geben Sie erneut den Verbindungstyp an ISDN.

11 Zum entgültigen Spielstart klicken Sie nur noch auf BEGINNEN.

12 Warten Sie, bis die Karte vollständig geladen ist.



13 Nun steht der Monsterhatz nichts mehr im Wege,



und Sie können sich auf spannende Stunden im Internet freuen. Viel Spaß!

ICS entfernen

Wenn Sie das Internet Connection Sharing (ICS) wieder entfernen wollen, dann gehen Sie bitte nur exakt gemäß dieser Anleitung vor. Anders geartete Versuche enden meist damit, dass das Netzwerk S.186 anschließend nicht mehr funktioniert

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Einstellungen. Klicken Sie schließlich auf Systemsteuerung.

2 Klicken Sie dann doppelt auf

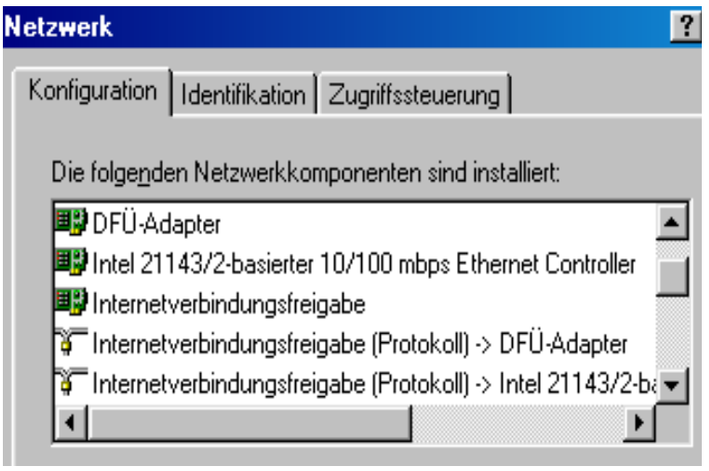


3 Es folgt ein Klick auf den Karteireiter Windows Setup. Wenn Sie auf den Eintrag Internet-Programme klicken, so wird der blau markiert Internet-Programme. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Details...

4 Markieren Sie anschließend mit einem Mausklick die Zeile Internetverbindungsfreigabe, und entfernen Sie per Klick den Haken davor.

5 Klicken Sie dann auf OK und danach auf Übernehmen.

6 Klicken Sie anschließend auf Ja, um den PC neu zu starten. Das ICS ist damit von Ihrem Computer entfernt – und das Netzwerk verrichtet immer noch klaglos seinen Dienst.



Entfernen Sie die Internet-Verbindungsfreigabe nicht innerhalb der Netzwerk-Einstellungen von Windows. Sie könnten sonst eine böse Überraschung erleben.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Verbindungen schneller trennen

Im Kasten „ICS auf dem Host installieren“ wurde bereits beschrieben, wie Sie das Modem S.186 so einstellen, dass es nach einer bestimmten Zeit auflegt. Ein kleinerer Wert als 3 Minuten ist dort allerdings nicht möglich. In der Windows-Registrierung können Sie allerdings eine noch kürzere Zeitspanne angeben. Die bezieht sich auf den Datenverkehr per Gateway S.186. Da Windows beide Einstellungen getrennt behandelt, gilt der jeweils kleinere der eingestellten Werte

1 Klicken Sie zunächst auf Start und dann auf Ausführen.

2 Tippen Sie dort Öffnen: regedit ein, und klicken Sie dann auf OK.

3 Damit haben Sie den Registrierungseditor von Windows aufgerufen:



Bedenken Sie, dass versehentliche oder unbedachte Änderungen im Editor schwer wiegende Folgen für das Betriebssystem haben können: Im schlimmsten Fall startet Windows nicht mehr. Seien Sie deshalb bei Änderungen immer vorsichtig. Das Beste ist, eine Sicherheitskopie Ihrer Windows-Registrierung anzulegen, bevor Sie Änderungen vornehmen. Klicken sie dazu auf Arbeitsplatz.

4 Klicken Sie dann auf Registrierung, und wählen Sie per Klick Registrationsdatei exportieren... aus.

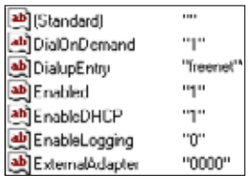
5 Im daraufhin geöffneten Fenster wird der Zielordner auf der Festplatte gezeigt: Speichern in: Eigene Dateien. Tippen Sie unter Dateiname: einen Namen für die Datei ein, zum Beispiel: Sicherung1.

6 Vergewissern Sie sich jetzt noch, dass unter Exportbereich die Option Alles ausgewählt ist, und klicken Sie dann auf Speichern.

7 Klicken Sie anschließend auf das ⊞-Zeichen vor HKEY_LOCAL_MACHINE und danach auf das ⊞-Zeichen vor System.

8 Klicken Sie jetzt in der angegebenen Reihenfolge auf die ⊞ - Zeichen vor CurrentControlSet, Services sowie ICSharing, Settings und dann auf den Ordner General...

9 Im rechten Teil des Fensters sehen Sie verschiedene Einstellungen:



10 Suchen Sie den Eintrag HangupTimer, und klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an. Wählen Sie dann Ändern aus.

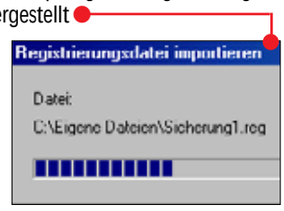
11 Eingestellt sind 300 Sekunden. Tragen Sie einen anderen Wert ein, beispielsweise 60. Dann wird, wenn innerhalb von 60 Sekunden kein Datenaustausch stattfindet, die Internet-Verbindung gekappt.



12 Klicken Sie auf ✕, um den Registrierungseditor wieder zu schließen. Sofern nach einem Neustart des Computers keine Probleme auftreten, sind Sie hier fertig.

13 Sollte Windows hingegen nicht mehr starten, müssen Sie den Computer im abgesicherten Modus starten. Dazu drücken Sie nach dem Start des Computers auf F8, wenn Sie Windows 98 SE installiert haben. Wählen Sie dann 3. Abgesicherter Modus aus, und drücken Sie anschließend die ↵-Taste. Wenn Sie mit Windows ME arbeiten, benötigen Sie die Startdiskette. Legen Sie die ins Diskettenlaufwerk ein, und starten Sie den Computer neu. Nach einiger Zeit erscheint ein Menü, in dem Sie den abgesicherten Modus auswählen können.

14 Windows arbeitet nun im so genannten abgesicherten Modus. Befolgen Sie zunächst die Schritte 1 bis 4 entsprechend, wählen Sie jetzt aber Registrationsdatei importieren... aus. Wählen Sie anschließend Ihre ursprüngliche Sicherung aus: Sicherung1, und klicken Sie danach auf Öffnen. Daraufhin wird Ihre ursprüngliche Registrierung wieder hergestellt



15 Anschließend erhalten Sie die Meldung, dass alle Informationen in die Registrierung eingetragen worden sind. Antworten Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche OK.

16 Schließen Sie den Registrierungseditor mit einem Klick auf ✕.

17 Sofern Sie Windows im abgesicherten Modus starten mussten, können Sie jetzt den Computer normal starten. Ihr Windows läuft dann wieder mit den ursprünglichen Einstellungen.

Tipps bei Problemen

Trotz einfacher Installation klappt es manchmal nicht auf Anhieb mit dem Internet-Zugang. Oftmals sind falsche Einstellungen im lokalen Netzwerk S.186 daran schuld. Im Folgenden sagt Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE, wie Sie Probleme mit dem Internet Connection Sharing S.186 (ICS) beheben und Gefahren vermeiden

ICS-Neuinstallation

Manchmal hilft es, das ICS zu entfernen und anschließend neu zu installieren. Bei Problemen sollten Sie daher zunächst diesen Weg gehen. Wie Sie das ICS wieder entfernen, lesen Sie im Kasten „ICS entfernen“ auf der vorhergehenden Seite. Gehen Sie dann wieder anhand der Anleitung im Kasten „ICS auf dem Host installieren“ vor.

Falsche Netzwerkeinstellungen korrigieren

Wenn nach Installation des ICS und Neustart des Computers gemeldet wird, dass ein Konflikt aufgetreten sei, dann liegt das wahrscheinlich an einer identischen **IP-Adresse** S.186 des **Clients** S.186. Die muss dann geändert werden.

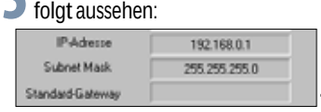
1 Bestätigen Sie die Fehlermeldung auf dem Host mit einem Klick auf OK.

2 Ein nützliches Programm in Windows, mit dem Sie schnell die wichtigen IP-Adressen nachlesen können, ist „IP-Konfiguration“. Um es zu starten, klicken Sie auf Start und dann auf Ausführen.

3 Tippen Sie in das Feld Öffnen: winipcfg ein, und klicken Sie dann auf OK.

4 Wählen Sie per Klick auf ▼ die Netzwerkkarte, zum Beispiel Intel DC21140 PCI Fast Ethernet Adapt, aus.

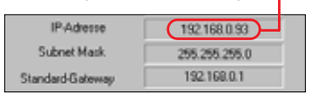
5 Die Adressenverteilung muss wie folgt aussehen:



Sollten andere Werte angegeben sein, müssen Sie das ICS neu installieren. Befolgen Sie dazu die Anweisungen in den Kästen „ICS entfernen“ und „ICS auf dem Host installieren“. Andernfalls lesen Sie weiter.

6 Fahren Sie am Client fort. Befolgen Sie auch hier die Schritte 1 bis 3.

7 Richten Sie Ihr Augenmerk zunächst auf den Standard-Gateway. Da der **Gateway** S.186 der Internet-Zugang für die Clients ist, muss die Gateway-Adresse die gleiche wie die IP-Adresse auf dem Host sein, also 192.168.0.1. Die IP-Adresse auf dem Client muss allerdings eine andere Ziffernfolge haben, zum Beispiel



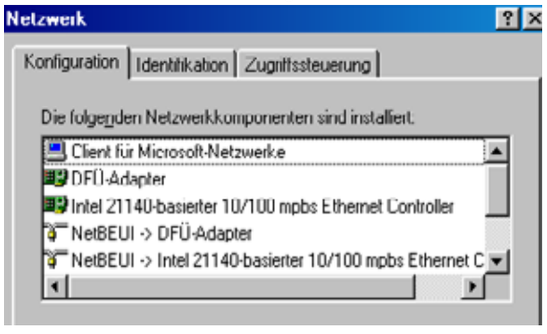
Liegt ein Konflikt vor, so ist auf dem Gateway gar keine Adresse eingetragen, da er in diesem Fall deaktiviert wird. Die IP-Adresse auf dem Client ist die gleiche wie auf dem Host, nämlich 192.168.0.1. Die Computer stehen daher beim Versuch, eine Internet-Verbindung aufzubauen, quasi vor verschlossenen Türen – sie blockieren sich gegenseitig. Klicken Sie auf OK, um die IP-Konfiguration wieder zu verlassen.

8 Jetzt müssen Sie einen Weg finden, die IP-Adresse auf dem Client zu ändern. Klicken Sie dazu auf Start, Einstellungen und Systemsteuerung.

9 Klicken Sie dann doppelt mit der linken Maustaste auf



10 Daraufhin sehen Sie die installierten Netzwerkkomponenten im unten abgebildeten Feld.



Wählen Sie mit einem Mausklick den Eintrag TCP/IP -> Intel 21140-basierter 10/100 mpbs Ethernet Co aus, und klicken Sie anschließend auf Eigenschaften, um in das Einstellungsmenü für die Netzwerkkarte zu gelangen.

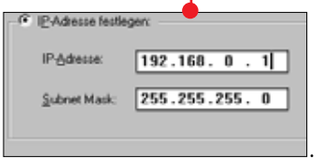
Hier stand im Heft eine Anzeige.

INTERNET-VERBINDUNGSFREIGABE FORTSETZUNG

Tipps bei Problemen

11 Es folgt ein Klick auf den Karteireiter IP-Adresse.

12 Im unteren Teil des Fensters sehen Sie daraufhin die IP-Adresse und die **Subnet-Mask** S.186



Die einfachste Lösung ist, die IP-Adresse automatisch beziehen zu lassen. Sie vermeiden so Konfigurationsfehler – und aufwendige Einstellungen. Wählen Sie daher die folgende Option IP-Adresse automatisch beziehen aus.

13 Damit anschließend alles funktioniert, muss auch die übrige Konfiguration stimmen. Klicken Sie auf den Karteireiter DNS-Konfiguration.

14 Vergewissern Sie sich, dass die Option DNS deaktivieren eingeschaltet ist. Falls nicht, setzen Sie per Klick einen Punkt vor die Zeile.

15 Klicken Sie anschließend auf den Karteireiter Gateway. Ein Gateway muss in diesem Fall nicht installiert sein – die Erkennung erfolgt automatisch. Das Feld



muss also leer sein. Ist doch ein Eintrag vorhanden, so markieren Sie ihn per Mausklick und klicken Sie dann auf Entfernen.

16 Eine weitere wichtige Einstellung verbirgt sich noch unter dem Karteireiter WINS-Konfiguration. Klicken Sie den an. Wählen Sie dann die Option DHCP für WINS-Auflösung verwenden aus. Damit wird sichergestellt, dass der Client beim Neustart jedesmal eine IP-Adresse zugewiesen bekommt.

17 Klicken Sie anschließend auf OK, um die vorgenommenen Änderungen zu übernehmen.

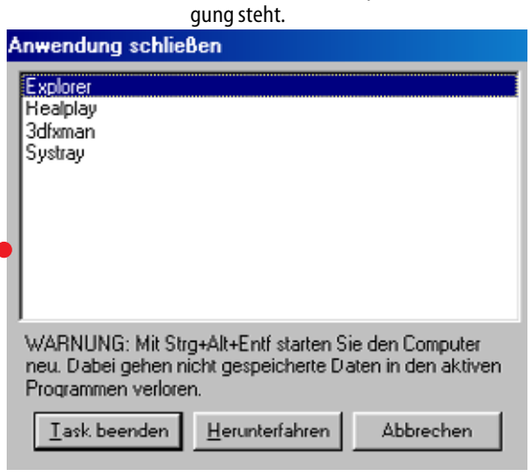
18 Klicken Sie erneut auf OK und dann auf Ja, um den Computer neu zu starten. Fertig.

Wenn die Verbindung nicht getrennt wird

Sie haben alle Einstellungen gemäß den Anleitungen „ICS auf dem Host installieren" auf Seite 151 und „Verbindungen schneller trennen" auf Seite 154 vorgenommen, und die Internet-Verbindung bleibt trotz Zeiteinstellung dauerhaft bestehen? Das ist sehr ärgerlich, weil teuer. Es liegt wahrscheinlich an einem fortlaufenden Datenstrom, wie er etwa durch bestimmte Hintergrundprogramme verursacht wird. So suchen manche Programme zum Beispiel, während eine Internet-Verbindung besteht, automatisch in regelmäßigen Abständen nach neueren Programmversionen und halten dadurch die Verbindung aufrecht. In diesem Fall beenden Sie am besten alle Hintergrundprogramme, die Sie zum Spielen im Internet nicht benötigen. So geht's:

1 Halten Sie die Tasten Strg und Alt gedrückt, und drücken Sie auf Entf.

2 Daraufhin sehen Sie das folgende Fenster



3 Wichtig sind nur die beiden Programme Explorer und Systray, die müssen weiter laufen. Alle anderen Programme können beendet werden. Klicken sie also beispielsweise auf Realplay und anschließend auf die Schaltfläche Task beenden.

4 Verfahren Sie dann, wie in Schritt 1 und 2 beschrieben, und schließen Sie die übrigen Programme. Verfahren Sie an dem anderen Computer genauso. Anschließend sollte auch die automatische Trennung ohne jedes Problem funktionieren.

Angenehmer Nebeneffekt: Auch die Spiele laufen oftmals flüssiger, weil mehr freier Arbeitsspeicher zur Verfügung steht.

Einrichtung unter Windows 95 und 98 1. Ausgabe

Unter Windows 95 und 98 1. Ausgabe benötigen Sie für die Internet-Verbindungsfreigabe ein spezielles Programm – beispielsweise „All Aboard" vom Hersteller InterNetShare. Sie bekommen eine kostenlose Testversion unter 1 S.188

1 Sobald Sie sich die Anwendung aus dem Internet auf Ihren Computer geladen haben, öffnen Sie sie auf dem **Host** S.186 mit einem Doppelklick auf



2 Klicken Sie im nachfolgenden Fenster auf Next.

3 Bestätigen Sie die Lizenzbestimmungen mit einem Klick auf Yes.

4 Wählen Sie für die Installation auf dem Host Base Computer aus, und klicken Sie auf Next und anschließend erneut auf Next.

5 Jetzt müssen Sie noch Ihre Netzwerkkarte angeben. In der Regel wird hier auch der **DFÜ-Adapter** S.186 mit angegeben. Diesen dürfen Sie aber auf keinen Fall auswählen. Klicken Sie daher auf PCI Fast Ethernet DEC 21143-basierter Adapter, und klicken Sie dann auf Next.

6 Jetzt können Sie noch den Installationstyp auswählen. Belassen Sie es bei Express Setup (Recommended), und klicken Sie danach auf Next.

7 Klicken Sie erneut auf Next, um die Dateien in das angegebene Verzeichnis C:\Programme\InterNetShare\All Aboard zu installieren.

8 Legen Sie jetzt Ihre Windows-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk und klicken Sie in dem Fenster auf OK.

9 Klicken Sie abschließend auf die Schaltfläche Nein.

10 Vergewissern Sie sich jetzt noch, dass folgende Option ausgewählt ist Yes, I want to restart my computer now, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Finish, um den Computer neu zu starten.

11 Anschließend sehen Sie folgendes Symbol in der Symbolleiste:

12 Klicken Sie jetzt auf Start, Programme, All Aboard Standard Edition und Server Settings. Bestätigen Sie dann mit Nein.

13 Klicken Sie dann auf den Karteireiter Internet Connection.

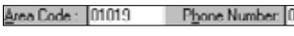
14 Vergewissern Sie sich, dass die Option Connect to Internet using a modem und ein Internet-Zugangsanbieter ausgewählt sind. Wenn dies nicht der Fall ist, dann klicken Sie daneben auf und wählen dann einen aus, beispielsweise freenet.

15 Geben Sie dann den Namen und das Passwort für den Internet-Dienstanbieter an



16 Die nachfolgende Option darf nicht angehakt sein Do not dial automatically, sonst ist der Client später nicht in der Lage, eigenständig eine Verbindung aufzubauen.

17 Außerdem wichtig: Tragen Sie Vorwahl und Rufnummer ein, mit der Sie sich in das Internet einwählen:



18 Damit die Verbindung nach einer festgelegten Dauer des Leerlaufs getrennt wird, sollte folgende Option in jedem Fall angehakt sein: Disconnect if idle for 10.

19 Wenn Ihnen 10 Minuten zu lang sind, stellen Sie per mehrfachem Klick auf einen kleineren Wert ein, beispielsweise Disconnect if idle for 3.

20 Klicken Sie anschließend auf OK, um die Einstellungen zu übernehmen.

21 Die Installation auf dem Host-Computer ist damit abgeschlossen. Wechseln Sie jetzt zu dem Client-Computer und starten auch dort mit einem Doppelklick auf

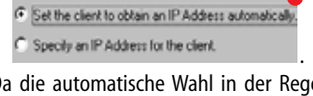


22 Verfahren Sie dann wie in den Schritten 2 und 3 beschrieben.

23 Wählen Sie im nächsten Fenster 2nd Computer (Client Computer) aus, und klicken Sie danach auf Next.

24 Nun wählen Sie wieder Ihre vorhandene Netzwerkkarte aus Intel 21140-basierter 10/100 mpbs Ethernet Controller und klicken auf die Schaltfläche Next.

25 Jetzt besteht die Auswahlmöglichkeit, wie der Client-Computer die **IP-Adresse** S.186 beziehen soll – automatisch oder als festgelegte Adresse.



Da die automatische Wahl in der Regel unproblematischer ist, belassen Sie es bei Set the client to obtain an IP Address automatically. Klicken Sie anschließend auf Next.

26 Klicken Sie dann auf Finish, um den Computer neu zu starten. Dann haben Sie die Installation geschafft. Wie Sie über den Client spielen, lesen Sie unter „So spielen Sie ein Spiel auf dem Client" auf Seite 152 im oberen Kasten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



So werden Sie Ihre Alte los

Ablösung für die „On-Board“[1]-Grafikkarte S.186 – den Grafikprozessor S.186 auf der Hauptplatine S.186. Eine neue Grafikkarte soll für mehr Spielspaß sorgen. Bevor die ihren Dienst aufnehmen kann, müssen Sie aber den alten Grafikchip abschalten. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie

Der Schnäppchen-PC aus dem Supermarkt, angepriesen als schneller Flitzer, entpuppt sich zu Hause oft als lahme Ente. Schuld daran ist häufig der fest auf die Hauptplatine (**Mainboard** S.186) gelötete Grafikprozessor. Aus Kostengründen haben neue Computer immer öfter keine Grafik- oder Soundkarten mehr, sondern überlassen deren Arbeit direkt auf die Hauptplatine gelöteten Chips – so genannte „On-Board“-Lösung.

Ein integrierter Grafikprozessor funktioniert grundsätzlich wie eine Grafikkarte zum Einstecken. Aber: Die Grafikchips auf der Hauptplatine haben oft eine geringere **Bandbreite** S.186 und, anders als Steckkarten, nicht unbedingt einen eigenen **Grafikspeicher** S.186. Stattdessen benutzen sie den Arbeitsspeicher des Computers mit. Dieses Verfahren heißt „shared memory“[2] (auf Deutsch: „geteilter Speicher“).

Bei der täglichen Arbeit fällt die Speicherteilung nicht weiter ins Gewicht. Anders sieht es beim Spielen aus: Hat ein grafisch anspruchsvolles Spiel besonders großen „Speicherhunger“, dann werden die Reserven sehr schnell knapp. Windows muss dann gewissermaßen zum Ausgleich ständig Dateien auf die Festplatte auslagern. Logische Konsequenz: Das Spiel ruckelt.

Wer deshalb mit einer neuen, leistungsfähigeren Grafikkarte liebäugelt, muss zwei Dinge beachten. Erstens: Weil außer der Steckkarte meist auch der **AGP-Anschluss** S.186 fehlt, kommt dann nur eine **PCI-Grafikkarte** S.186 in Frage. Eine **AGP-Grafikkarte** S.186 nutzt Ihnen nichts. Zweitens: Weil der vorhandene Grafikchip fest auf der Hauptplatine verlötet ist, können Sie ihn nicht ausbauen. Damit Ihr Computer trotzdem mit der nachträglich eingebauten Grafikkarte arbeitet, müssen Sie den On-Board-Grafikchip vorher im BIOS abschalten.

Das BIOS („Basic Input/Output System“[3], übersetzt etwa: „grundlegendes Ein- und Ausgabeprogramm“) ist die eigentliche Schaltzentrale im Computer. Sie versorgt den PC bei jedem Neustart mit Informationen darüber, welche Steckkarten und anderen Bauteile angeschlossen sind. Im BIOS wählen Sie beispielsweise die Festplatte aus, von der Ihr Computer beim Start des Betriebssystem lädt.

Bliebe nun nach dem Einbau einer neuen Grafikkarte der alte Chip aktiviert, so könnte es vorkommen, dass ein Spiel die Karte nicht „erkennt“ und folglich auch nicht nutzt, sondern vielmehr mit dem langsamen Chip zusammenarbeitet. Im schlimmsten Fall könnte das Spiel komplett abstürzen.

Außerdem kommt es beim Auswechseln auf die richtige Reihenfolge an, sonst blüht Ihnen beim nächsten Windows-Start gar die böse Überraschung des schwarzen Bildschirms.

Damit das nicht passiert, erklärt Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE die genaue Vorgehensweise beim Umbau – damit gelingt Ihnen der „fliegende Wechsel“ problemlos.

[1]sprich: „On-Bohrd“ [2]sprich: „Schärd-memmori“ [3]sprich: „Bäisßick input output Ssistem“

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
So schalten Sie Grafikkarten auf der Hauptplatine ab	**Heft**	**7/2001**
Das ist zu tun, wenn ein Spiel abstürzt	Heft	8/2001

Startdiskette erstellen

Für den geplanten Wechsel ist eine Startdiskette hilfreich. Eine einfache Startdiskette unter MS-DOS S.186 ist dafür völlig ausreichend

1 Starten Sie Ihren Computer, und drücken Sie zu Anfang mehrfach F8.

2 Wählen Sie anschließend per Druck auf die Taste 5 `5. Nur Eingabeaufforderung` aus.

3 Tippen Sie dann in die Befehlszeile `format a:/s` ein, und drücken Sie ↵.

4 Daraufhin sehen Sie die folgende Aufforderung: `Neue Diskette in Laufwerk A: einlegen`. Legen Sie also eine Diskette ins Diskettenlaufwerk ein, und drücken Sie ↵.

5 Die Diskette wird dann formatiert, eine Zeile informiert über den Fortschritt: `20 Prozent formatiert.` Warten Sie, bis der Vorgang abgeschlossen ist und alle Dateien kopiert sind. Drücken Sie danach wieder ↵.

6 Beantworten Sie die daraufhin gestellte Frage `Eine weitere Diskette formatieren (J/N)?` mit einem Druck auf N. Drücken Sie dann wieder ↵. Entfernen Sie die Diskette aus dem Laufwerk, und starten Sie den Computer neu, indem Sie Strg, Alt und Entf gleichzeitig drücken.

Standard-Grafikkarte einrichten

Damit Ihnen falsche Einstellungen unter Windows beim Einbau der neuen Grafikkarte keinen Strich durch die Rechnung machen, müssen Sie erst eine so genannte Standard-Grafikkarte einrichten. Das funktioniert so:

1 Klicken Sie auf Start, ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Einstellungen, und klicken Sie anschließend auf Systemsteuerung.

2 Klicken Sie doppelt auf das Symbol 

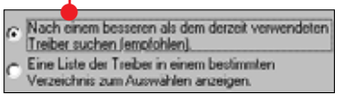
3 Wählen Sie mit einem Mausklick den Karteireiter Einstellungen aus.

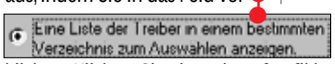
4 Klicken Sie anschließend auf Weitere Optionen...

5 Wählen Sie dann mit einem Mausklick den Karteireiter Grafikkarte aus.

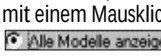
6 Klicken Sie anschließend auf Ändern...

7 Daraufhin startet der Assistent für Gerätetreiber Updates. Klicken Sie auf Weiter >, um mit der Installation fortzufahren.

8 Im nächsten Schritt haben Sie zwei Auswahlmöglichkeiten 

Wählen Sie die untere Option aus, indem Sie in das Feld vor 

klicken. Klicken Sie danach auf Weiter >.

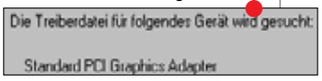
9 Wählen Sie wiederum die untere Option aus, und zwar mit einem Mausklick in das Feld 

10 Suchen Sie jetzt unter Hersteller den Eintrag Standardgrafikkartentype. Eventuell müssen Sie mehrmals auf ▲ klicken, bis Sie ihn sehen. Klicken Sie den Eintrag dann an: Standardgrafikkartentype.

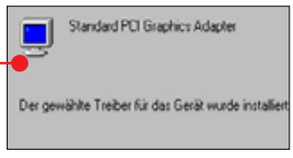
11 Wählen Sie rechts unter Modelle: mit einem Mausklick den Eintrag Standard PCI Graphics Adapter (VGA) aus. Klicken Sie danach auf Weiter >.

12 Daraufhin sehen Sie eine Warnmeldung 

. Antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

13 Nun kann Windows mit der Suche nach dem neuen Grafikkarten-Treiber beginnen 

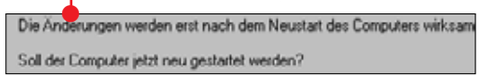
. Klicken Sie auf Weiter >, um fortzufahren.

14 Dann sehen Sie die Erfolgsmeldung 

. Zum Beenden klicken Sie jetzt auf Fertig stellen.

15 Klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen.

16 Mit einem Klick auf Schließen verabschieden Sie sich wieder von den Anzeige-Eigenschaften.

17 Danach öffnet sich ein neues Fenster, und Windows meldet, dass der Computer neu gestartet werden müsse 

. Klicken Sie zur Bestätigung einfach auf Ja.

18 Der Computer wird dann neu gestartet – diesmal mit dem Treiber für Standard-Grafikkarten. Allerdings entfernt Windows die alten Treiber nicht immer komplett. Um sicher zu gehen, klicken Sie wieder auf Start, Einstellungen und Systemsteuerung.

19 Wählen Sie dann mit einem Doppelklick das Symbol 

aus.

20 Im hier behandelten Beispielfall hat Windows folgende Anzeige-Eigenschaften nicht entfernt: NVIDIA Display Properties Extension. Klicken Sie den Eintrag an, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Hinzufügen/Entfernen...

21 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK, um das Fenster wieder zu schließen.

Lesen Sie jetzt unbedingt den nachfolgenden Kasten „Einbau der neuen PCI-Grafikkarte“, bevor Sie sich an die eigentlichen Änderungen heranwagen – die der Einstellungen im BIOS.

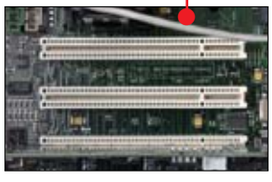
Einbau der neuen PCI-Grafikkarte

1 Ziehen Sie zunächst den Netzstecker ab 

.

2 Öffnen Sie das Computer-Gehäuse. Lösen Sie dazu mit einem Schraubenzieher die Schrauben an der Rückseite des Gehäuses 

.

3 Suchen Sie einen freien **PCI-Steckplatz** S.186 

.

4 Entfernen Sie die Schutzabdeckung neben dem freien PCI-Steckplatz mit dem Schraubenzieher 

.

5 Drücken Sie jetzt die **Grafikkarte** S.186 mit beiden Daumen in den Steckplatz, bis sie spürbar einrastet 

.

6 Befestigen Sie die Grafikkarte mit der Schraube von der Schutzabdeckung, oder verwenden Sie eine Schraube, die mit dem Gehäuse geliefert wurde 

.

7 Fertig. Befestigen Sie jetzt wieder das Gehäuse-Schutzblech, und schließen Sie das Netzkabel wieder an. Schließen Sie jedoch das Monitorkabel noch nicht an die neue Grafikkarte an 

.

In den folgenden Kästen geht es weiter – mit den verschiedenen **BIOS** S.186-Einstellungen. Es werden die drei gängigsten BIOS-Versionen vorgestellt. Wenn Sie trotz der Hinweise am Anfang jedes Kastens nicht sicher sind, welches BIOS auf Ihrem Computer installiert ist, lesen Sie am besten im Handbuch zum **Mainboard** S.186 nach, bevor Sie sich ans Werk machen.

Einstellungen im Phoenix-BIOS

1 Ist auf Ihrem Computer das Phoenix-**BIOS** S.186 installiert, so wird das direkt nach dem Einschalten des Computers oben links auf dem Bildschirm angezeigt 

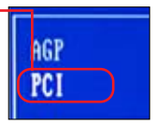
. Drücken Sie direkt nach dem Einschalten des Computers mehrfach die Taste F2. Sie rufen damit das Feld für die grundlegenden Einstellungen im BIOS auf 

.

2 Drücken Sie dann die Taste →, um in der Leiste des Hauptmenüs den Menüpunkt Advanced aufzurufen.

3 Drücken Sie dann so lange ↓, bis Sie schließlich bei dem Punkt Video Configuration sind. Drücken Sie anschließend ↵.

4 Schalten Sie zur Option Primary Video Adapter AGP, indem Sie fünf Mal auf ↓ drücken. Drücken Sie dann ↵.

5 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Wählen Sie aus, indem Sie erst ↓, dann ↵ drücken. Drücken Sie Esc, um dieses Menü zu verlassen. 

6 Drücken Sie dann drei Mal →, um zu dem Punkt Boot zu schalten.

7 Suchen Sie hier den Eintrag First Boot Device [ATAPI CDROM]. Sie erreichen ihn, indem Sie mehrmals auf ↓ drücken.

8 Drücken Sie dann ↵. Ein neues Fenster wird geöffnet. Hier können Sie das **Disket-**

INTEGRIERTE GRAFIKKARTE ABSCHALTEN FORTSETZUNG

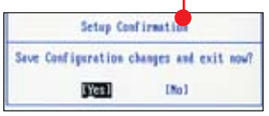
Einstellungen im Phoenix BIOS | Fortsetzung

tenlaufwerk S.186 auswählen. Wählen Sie daher mit Klicks auf ↑ die Option Floppy aus.

9 Legen Sie jetzt die Startdiskette ins Diskettenlaufwerk ein, die Sie gemäß der Anleitung auf der ersten Seite dieser Ratgeber-Folge im Kasten „Startdiskette erstellen“ angefertigt haben.

10 Drücken Sie dann F10, um die Änderungen im BIOS abzuspeichern.

11 Daraufhin öffnet sich ein neues Fenster. Quittieren Sie den folgenden Hinweis mit einem Druck auf ↵.



12 Der Computer wird dann neu gestartet – diesmal von der Diskette. Stören Sie sich nicht daran, dass der Bildschirm schwarz bleibt. Sein Bildsignal kommt nun von der neu eingebauten **Grafikkarte** S.186. Sobald das Diskettenlaufwerk aufhört zu arbeiten, schalten Sie den Computer aus.

13 Verbinden Sie jetzt das Monitorkabel mit dem Anschluss der Grafikkarte. Wichtig: Der Stecker passt nur in einer Richtung auf den entsprechenden Eingang am Gehäuse. Stellen Sie also sicher, dass das Monitorkabel richtig herum an den Anschluss gehalten wird.



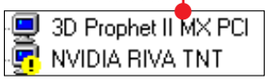
14 Entfernen Sie die Diskette aus dem Diskettenlaufwerk, und starten Sie den Computer neu – fertig.

15 Sobald Windows vollständig geladen ist, klicken Sie auf Start, Einstellungen, Systemsteuerung.

16 Klicken Sie doppelt auf das Symbol 

und klicken Sie anschließend den Karteireiter Geräte-Manager an.

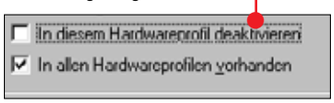
17 Klicken Sie auf das ⊞-Zeichen vor der Zeile Grafikkarten.

18 Überprüfen Sie, wie viele Einträge dort stehen. Sehen Sie nur 3D Prophet II MX PCI, dann ist alles in Ordnung. Klicken Sie dann auf OK, um das Fenster wieder zu schließen. Sie haben die Einstellungen damit erfolgreich geändert. Wenn Sie dort allerdings mindestens zwei Einträge sehen, etwa 

, dann lesen Sie bitte weiter.

19 Der untere Eintrag ist mit einem gelben Ausrufezeichen versehen. Die Zeile betrifft den **Grafikchip** S.186, der zusätzlich noch unter Windows deaktiviert werden muss. Klicken Sie daher den Eintrag NVIDIA RIVA TNT an. Es folgt ein Klick auf die Schaltfläche Eigenschaften.

20 Im unteren Teil dieses Fensters sehen Sie zwei Einstellungsmöglichkeiten:



Setzen Sie per Mausklick einen Haken vor die Zeile In diesem Hardwareprofil deaktivieren, und entfernen Sie den Haken vor In allen Hardwareprofilen vorhanden, indem Sie in das Feld klicken.

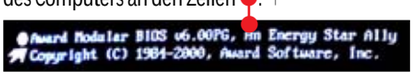
21 Klicken Sie auf OK, danach auf Schließen.

22 Starten Sie jetzt den Computer neu, indem Sie erst auf Start und dann auf Beenden... klicken. Wählen Sie mit einem Mausklick die Option Neu starten aus, und klicken Sie auf OK.

23 Installieren Sie jetzt noch die Treiber zu Ihrer Grafikkarte (werden mit der Karte geliefert) gemäß der Anleitung im Handbuch zur Grafikkarte. Oder halten Sie sich dazu an die Schritte in der Ratgeber-Folge „So installieren Sie Steuerungsprogramme“ in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2001 auf Seite 164.

Einstellungen im Award-BIOS

1 Wenn Ihr PC mit dem Award-**BIOS** S.186 arbeitet, sehen Sie das nach dem Einschalten des Computers an den Zeilen



Um ins BIOS zu kommen, drücken Sie mehrmals Entf, bis Sie dieses Fenster sehen.



2 Im BIOS drücken Sie zwei Mal ↓. Daraufhin ist die folgende Zeile markiert: Advanced Chipset Features. Drücken Sie danach ↵.

3 Drücken Sie dann neun Mal ↓. An dieser Stelle können Sie den eingebauten **Grafikchip** S.186 abschalten: On-Chip Video Enabled.

4 Drücken Sie ↵, um die Einstellungsmöglichkeiten aufzurufen. Drücken Sie ein Mal ↓, damit die Einstellung wie folgt aussieht.



Drücken Sie anschließend wieder ↵, um diese Einstellung zu übernehmen.

5 Drücken Sie danach ein Mal Esc und anschließend ein Mal ↑. Damit sind Sie bei diesem Menüpunkt angelangt: Advanced BIOS Features.

6 Drücken Sie jetzt fünf Mal ↓, danach ein Mal ↵. Wählen Sie dann Floppy aus, und drücken Sie wieder ↵. Dann ist bei First Boot Device Ihr Diskettenlaufwerk eingetragen, also Floppy.

7 Drücken Sie wieder Esc. Drücken Sie dann ein Mal → und danach drei Mal ↓. An dieser Stelle können Sie die Einstellungen endgültig abspeichern Save & Exit Setup. Drücken Sie dazu ↵, und legen Sie die Startdiskette ins Diskettenlaufwerk ein (siehe Kasten „Startdiskette erstellen“ am Anfang dieser Ratgeber-Folge).

8 Daraufhin wird im BIOS ein neues Fenster geöffnet.



Falls dort nicht Y steht, drücken Sie ein Mal Z und dann ↵, andernfalls gleich ↵.

9 Gehen Sie gemäß den Schritten **12** bis **23** im Kasten „Einstellungen im Phoenix-BIOS“ vor, um die Änderungen abzuschließen.

Einstellungen im AMI-BIOS

1 Das AMI-BIOS meldet sich direkt nach dem Einschalten des Computers wie folgt:



Drücken Sie daher gleich zu Beginn mehrmals die Taste Entf, um in das Einstellungsmenü für das AMI-BIOS zu gelangen.



2 Drücken Sie danach vier Mal ↓, um zum Menüpunkt PNP/PCI CONFIGURATION zu gelangen. Drücken Sie anschließend ↵. Daraufhin sehen Sie ein neues Untermenü.

3 Hier ist nur ein Eintrag von Bedeutung, und zwar: USB Boot from. Drücken Sie zwei Mal ↓, damit [AGP] rot markiert ist.

4 Drücken Sie dann ein Mal BILD↓, damit der Eintrag PCI gezeigt wird.

5 Drücken Sie anschließend Esc, um wieder ins Hauptmenü für die BIOS-Einstellungen zu kommen.

6 Drücken Sie drei Mal ↑, um sich bis zu dem Menüpunkt BIOS FEATURES SETUP vorzuarbeiten. Drücken Sie dann ↵, um das zugehörige Menü zu öffnen.

7 Damit nach Abschluss der Änderungen zunächst von der Windows-Startdiskette gestartet wird, drücken Sie bei 1st Boot Device :IDE-1 so oft die Taste BILD↓, bis dort 1st Boot Device :Floppy steht.

8 Drücken Sie anschließend ein Mal ↓. Als zweites Laufwerk muss hier jetzt noch die Festplatte angegeben werden. Drücken Sie also wieder so oft auf BILD↓, bis dort steht. Drücken Sie danach auf Esc.



9 Drücken Sie F10. Gehen Sie dann gemäß Schritt **8** im vorherigen Kasten „Einstellungen im Award-BIOS“ vor. Lesen Sie danach die Schritte **12** bis **23** im Kasten „Einstellungen im Phoenix-BIOS“, um alle vorgenommenen Änderungen endgültig abzuspeichern.

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

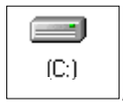
Installation von PC-Spielen

So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

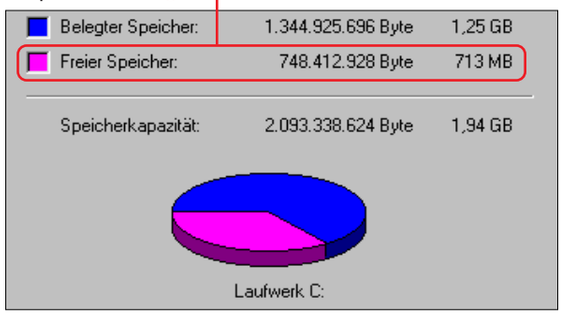
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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,

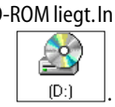


und die Installation startet automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

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

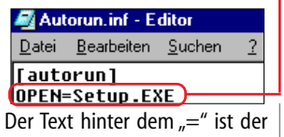


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

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.

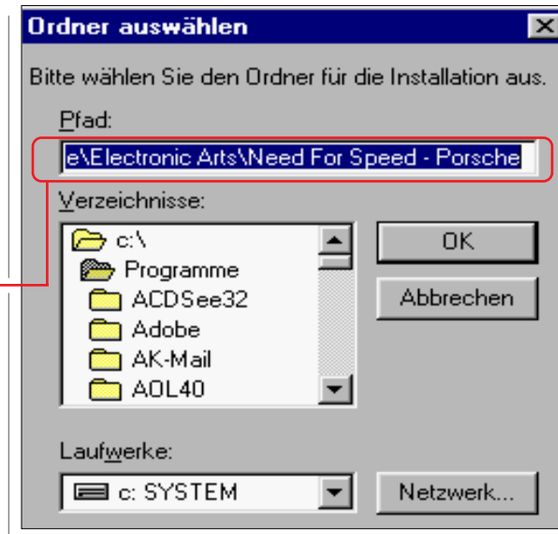


Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

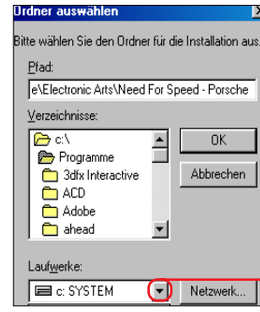
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ☒. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

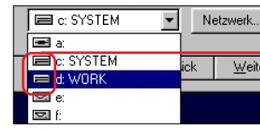
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.186 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf



wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie weitere Festplatten oder Festplattenpartitionen wählen können. Sie erkennen die an diesen Symbolen



Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter



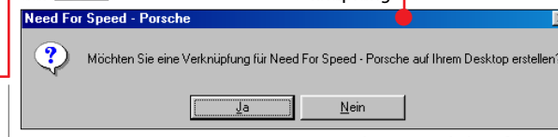
eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein.



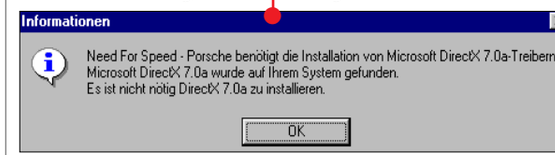
Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

10 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK. Sie werden gegebenenfalls gefragt, ob der gewünschte Programmordner erstellt werden soll. Klicken Sie auf Ja.



11 Die meisten Spiele schlagen Ihnen nach der Installation des eigentlichen Programms vor, auch die Windows-Erweiterung Direct-X zu überspielen.

Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so



oder sehr ähnlich aussieht.

In diesem Fall ist es nicht nötig, Direct-X zu installieren. Klicken Sie auf OK. Haben Sie dagegen eine ältere Direct-X-Version oder gar keine, dann installieren Sie die aktuelle Version. Die neueste Direct-X-Version finden Sie in jedem Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE.

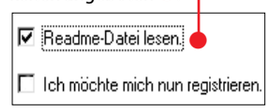
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

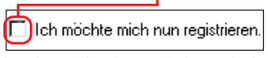
13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.



Installation von PC-Spielen

Durch einen Klick ins jeweilige Kästchen entscheiden Sie, ob Sie von diesen Optionen Gebrauch machen wollen oder nicht. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich dafür, die „Readme-Datei“ (Lies-mich-Datei) zu lesen. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige letzte Änderungen, die nicht mehr ins Handbuch aufgenommen wurden.

Eine Produktregistrierung ist nur dann sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten jedoch nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, auf eine Registrierung zu verzichten. Per Klick ins entsprechende Kästchen



löschen Sie das Häkchen darin und verzichten so auf eine Registrierung. Anschließend klicken Sie auf Fertigstellen.

So gehen Sie vor, wenn sich die Bedienungsanleitung lediglich als Datei auf der CD-ROM befindet

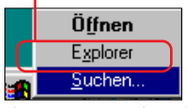
Leider liegt nicht allen Spielen ein gedrucktes Handbuch bei. In einem solchen Fall sollten Sie die Bedienungsanleitung für das Programm aber immerhin als so genannte „PDF-Datei“ im Verzeichnis der CD-ROM finden.

Um eine solche Datei lesen zu können, benötigen Sie allerdings das Programm „Acrobat Reader“.

COMPUTERBILD-SPIELE-Leser finden die jeweils neueste Version dieses Programms jeden Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen Ausgabe. Wie Sie den Acrobat Reader installieren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen und Anleitungen zur Heft-CD-ROM.

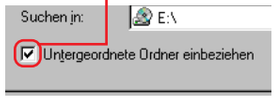
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

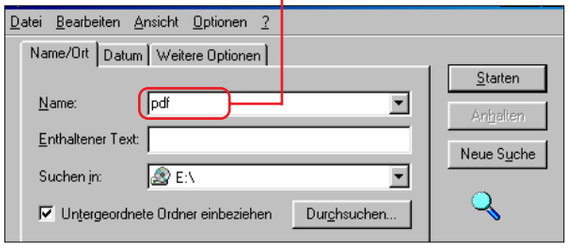
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

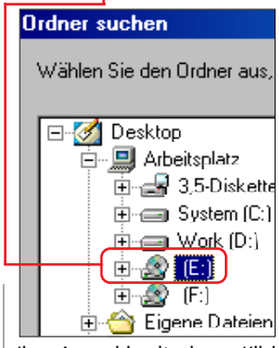
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





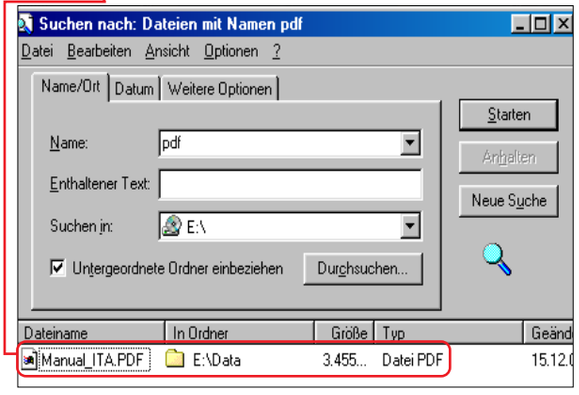
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

4 Sie sehen dann ein weiteres Bedienfeld. Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk nach den PDF-Dateien gesucht werden soll. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD-ROM befindet, und bestätigen Sie



Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Nach einem Klick auf Starten beginnt der Computer, die CD-ROM nach PDF-Dateien zu durchsuchen.

5 Bereits nach kurzer Zeit sehen Sie die entdeckte(n) PDF-Datei(en) im unteren Eingabefeld.



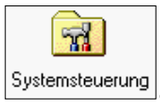
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

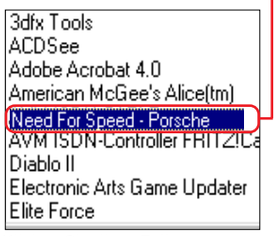


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



4 Es folgt ein Klick auf Installieren/Deinstallieren.

5 Sie sehen eine Liste sämtlicher Programme (also auch aller Spiele), die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel



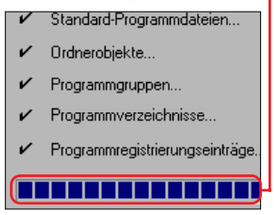
Klicken Sie diese Zeile an.

6 Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie einfach auf Hinzufügen/Entfernen.

7 Im nächsten Fenster werden Sie sicherheitshalber gefragt, ob Sie das Programm wirklich löschen möchten. Wenn Sie dessen tatsächlich sicher sind, antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

Achtung: Sobald Sie auf Ja geklickt haben, wird das Programm unwiderruflich von Ihrem Computer gelöscht!

8 Den Fortschritt des Löschvorgangs zeigt ein zunehmender blauer Balken an.



Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

Installation von Konsolenspielen

Playstation und Playstation 2

1 Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S.186 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.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pressespiegel

AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

TITEL	VERKAUF	ÄNDERUNG
COMPUTERBILD-SPIELE	624 695	-10,67
GAME STAR	302 939	+3,83
PC GAMES	235 808	-16,22
BRAVO SCREEN FUN	184 685	-42,50
OFFIZIELLES PLAYSTATION-MAGAZIN	101 539	-23,62
PC ACTION	99 711	-21,97
KIDS ZONE	98 047	–[1]
PC PLAYER[3]	88 717	-5,87
PLAY THE PLAYSTATION	72 440	-40,36
PLAY ZONE	62 038	-60,88
N ZONE	50 009	-44,18
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION 2-MAGAZIN	49 475	–[1]
PLAYSTATION CHEATS AND MORE	31 327	- 30,91
MANIAC	30 739	-25,10
PSG	26 595	-56,98
BIG N	–[2]	–[1]
players	–[2]	–[1]
GAME ON	–[2]	–[1]

Die durchschnittlichen Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele-Zeitschriften im 1. Quartal 2001 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.

[1]keine Vergleichszahlen verfügbar [2]nicht gemeldet. Stichtag 22. 5. 2001 [3]letzte Ausgabe erscheint im Juni





Ausgabe: 6/2001

Titelthema:
Max Payne: Die Baller- und Grafikorgie des Jahres

Tests:
25 kurze und ausführliche Tests von PC-Spielen, darunter: Conflict Zone, Tropico, Z2: Steel Soldiers

Weitere Themen:
Profi-Tipps zu Counter-Strike, Soldier of Fortune 2

CD-ROMs: 2
Preis: 9,99 Mark



Ausgabe: 6/2001

Titelthema:
Bruce Williams, FS 2002-Product-Planer, im Interview

Tests:
Flugsimulatoren-Tests auf 43 Seiten, darunter: Pilot's Piper PA 28, Caravelle 12-Panel, Rhein-Ruhr

Weitere Themen:
Erste Eindrücke Fly 2, PDMG 777 Teil 2

CD-ROM: keine
Preis: 9,90 Mark



Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
Dr. Mario:
Der beste Arzt der Welt

Tests:
Sieben ausführliche Tests von N 64-Spielen, darunter: Conker's Bad Fur Day, Banjo-Tooie

Weitere Themen:
Tony Hawk's Pro Skater 2, Animal Forest

CD-ROM: keine
Preis: 6,80 Mark



Ausgabe: 6/2001

Titelthema:
Gran Turismo 3:
Japan-Version durchgespielt

Tests:
21 kurze und ausführliche PS-/PS2-Tests darunter: Crazy Taxi, Formel Eins 2001, Panzer Front

Weitere Themen:
Hitlist PS2, Tricks zu C-12: Final Resistance

CD-ROM: keine
Preis: 3,99 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
Der Tekken-Film auf CD – Teil 2

Weitere Themen:
Tekken Tag Tournament: Die neuen Moves, Die Vorstellung der Kämpfer

Magazin-Themen:
Hinter den Kulissen von Tekken, Kampfsport aus aller Welt, Hongkong-Kino

CD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
C-12: Final Resistance

Lösungen:
Komplettlösungen zu vier Spielen, darunter: Final Fantasy 9, Techno Mage, Time Splitters

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu PS-Spielen, wie Dark Stone, WWF Smackdown 2

CD-ROM: 1
Preis: 12,90 Mark



Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
Special zu Commandos 2

Weitere Themen:
8500 Tipps und Tricks zu 650 PC-Spielen darunter: Baldur's Gate 2, Jagged Alliance 2, You Don't Know Jack 1 + 2, Heavy Metal F.A.K.K. 2

Zusätzliches Extra:
Zweiseitiges Farbposter von Commandos 2

CD-ROM: keine
Preis: 7,80 Mark



Ausgabe: 7/2001

Titelthema:
E-3 Special

Tests:
Crazy Taxi: Der erste PS-2-Titel von Sega sowie unter anderem: Extermination

Weitere Themen:
Vorschauen auf Gran Turismo 3, Final Fantasy 10, Reportage über die Tomb-Raider-Macher

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Mark



Ausgabe: 6-7/2001

Titelthema:
Komplettlösung Desperados lässt El Diablo keine Chance

Komplettlösungen:
Alle Kampagnen aus Die Siedler 4, Black & White: Alle fünf Welten gelöst

Weitere Themen:
50 Seiten Tipps zu PC-Spielen, darunter: Sudden Strike, Baldur's Gate 2

CD-ROM: 1
Preis: 9,90 Mark



Ausgabe: 6/2001

Titelthema:
Coole Tipps für heiße Tage: Game Boy Advance, Pokemon GS

Tests:
31 kurze und ausführliche Tests, darunter: Die Sims: Party ohne Ende, Gun Griffon World

Weitere Themen:
Tipps zu Banjo-Tooie

CD-ROM: keine
Preis: 4,20 Mark

GameStar

Ausgabe: 7/2001

Topthema:
E 3 in Los Angeles: Die weltweit größte PC-Spielemesse

Tests:
Duke Nukem Forever, Die Völker 2, Civilization 3, Emperor

Weitere Themen:
Anstoß Action

CD-ROMs: 2

Preis: 8,90 Mark

PC Games

Ausgabe: 7/2001

Topthemen:
Baldur's Gate 2 Add-on, E 3-Messebericht

Tests:
Bundesliga Manager X, Die Völker 2

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu Tropico und Black & White

CD-ROMs: 2

Preis: 9,90 Mark

PLAYZONE

Ausgabe: 7/2001

Topthemen
Silent Hill 2 für Playstation 2, Tony Hawk's Pro Skater 3 für Playstation 2

Tests:
Gran Turismo 3 A-spec, Ring of Red

Weitere Themen:
Project Eden

DVD: 1

Preis: 9,99 Mark

MANIAC

Ausgabe: 7/2001

Topthema:
E3 2001: Kampf der Giganten

Tests:
Ring of Red, Alone in the Dark: The New Nightmare, The Bouncer

Weitere Themen:
Commandos 2

CD-ROM: keine

Preis: 6,50 Mark

PC PLAYER

Ausgabe: 7/2001

Topthema:
E 3: Aktuell aus Los Angeles

Tests:
Bundesliga Manager X, Arcanum, Myst 3, Legends of Might & Magic

Weitere Themen:
Computerspiele als Comics, Mehr Speed für Prozessoren

CD-ROMs: 2

Preis: 9,90 Mark

PSM2 PLAYSTATION 2 MAGAZIN

Ausgabe: 7/2001

Topthema:
Mega-Preview: Gran Turismo 3 A-spec

Tests:
Crazy Taxi, Gauntlet: Dark Legacy, Star Wars Super Bombad Racing

Weitere Themen:
Messeberichte von der E 3

CD-ROM: keine

Preis: 7,90 Mark

play

Ausgabe: 6/2001

Topthema:
Gran Turismo 3 A-spec, Crazy Taxi

Tests:
Alone in the Dark: The New Nightmare, Red Faction, Extermination

Weitere Themen:
Fur Fighters Plus

CD-ROM: keine

Preis: 6,90 Mark

PlayStation

Ausgabe: 7/2001

Topthema:
Alone in the Dark: The New Nightmare

Tests:
Crazy Taxi, Ring of Red, Kessen 2, MTV Music Generator 2

Weitere Themen:
Fünf Videos auf CD

CD-ROM: 1

Preis: 12,80 Mark

FÜR SIE GELESEN

tec Channel.de

Das Internet-Magazin **TECCHANNEL** berichtet über die liebsten Zeitvertreibe der Kinder von heute:

„Der Computer ist für jedes sechste Kind die liebste Freizeitbeschäftigung. Am häufigsten wird der Computer zum Spielen verwendet, aber auch



Monstermäßig: Pokémon sind vieler Kinder liebstes Kind.

Lernprogramme kommen bei Kindern an. Dies ist das Ergebnis der Studie ‚KIM 2000 PC und Internet' des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (MpFS). Mit 18 Prozent der Nennungen ist das Moorhuhn das beliebteste Spiel bei Kindern, gefolgt von Autorennspielen, Pokémon, Tomb Raider und Die Siedler. Während bei sechs- bis siebenJährigen 34 Prozent Computernutzer sind, sind es bei zwölf- bis 13-jährigen bereits 80 Prozent. Den Computer als liebste Freizeitbeschäftigung nennen 16 Prozent der Kinder – fast doppelt so viele wie im Vorjahr. Unverändert stehen jedoch ‚Freunde treffen' (40 Prozent) und ‚Fernsehen' (35 Prozent) ganz oben auf der Hitliste."

Herald Tribune

Die **INTERNATIONAL HERALD TRIBUNE**, weltweit erscheinende und angesehene amerikanische Zeitung, schwärmt von der Hauptdarstellerin des „Final-Fantasy"-Films:

„Dr. Aki Ross, die junge Hauptdarstellerin von Final Fantasy, Columbia Pictures' neuem Science-Fiction-Epos, hat die kraftvolle Leistungsfähigkeit von Sigourney Weaver in Alien und die Kurven von Julia Roberts in Erin Brockovich. Das ist bemerkenswert, wenn man bedenkt, das Aki nicht mehr als eine Computer-Animation ist. Sie wirkt in einem Film mit, der für seine technischen Durchbrüche gelobt wird. Er schafft das für Menschen, was Spielberg für Dinosaurier erreicht hat. Aki ist die realistischste Vertreterin einer neuen Generation von computer-generierten Überraschungen, die in Filmen, Mode und Werbung vorkommen."



Foto: Columbia Tri Star 2000

Echt hübsch – dabei kommt Aki „nur" aus dem Computer.

Süddeutsche Zeitung

Vom elektronischen Hund und seinem Herrchen berichtet die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG** in ihrer Wissenschaftsbeilage Nummer 78/2001:

„Der beige-braune Highland-Terrier hebt das rechte Ohr und guckt aufmüpfig. Alle Schafe grasen geruhsam auf dem Feld, sein Job scheint getan. Doch Herrchen scheint nicht zufrieden. ‚Sitz!' befiehlt Bruce Blumberg, Professor am Media Labor des Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Cambridge bei Boston.



Foto: AP

Kluger Herr: Bruce Blumberg kam auf den virtuellen Hund.

Auf weitere ‚Streicheleinheiten' muss der Terrier verzichten, er könnte auch wenig damit anfangen. Duncan ist ein digitaler Hund, eine Illusion. Das besondere an dem Spiel ist, dass Duncan einen autonomen Charakter hat. Er reagiert eigenständig auf Geräusche, auf das Wetter oder seine Bedürfnisse mit über 50 verschiedenen Verhaltensweisen. Das mag banal klingen, für Wissenschaftler aber stellt selbst die authentische Simulation eines Dackels eine bislang unlösbare Aufgabe dar. Hinter Duncans ‚Wissen' steckt ein Ansatz, der die KI-Forschung vor 15 Jahren revolutionierte. Wissenschaftler entwickeln lernfähige Software-Systeme, die auf verschiedene Situationen individuell reagieren können."

DIE ZEIT

Laut der Wochenzeitung **DIE ZEIT** sind Computerspiele mit gewalttätigen Inhalten nicht gefährlich:

„Aus Norwegen kommt die Kunde von einer wissenschaftlichen Untersuchung mit überraschendem Ergebnis: Computerspiele mit gewalttätigen Inhalten stellen demnach keine ernsthafte Gefahr für Kinder und Jugendliche dar. Forscher der Universität Oslo haben anhand des Spiels … (COMPUTERBILD-SPIELE nennt Spiele nur für Erwachsene nicht) die



Kein „Vorbild": Wer so spielt, wird deshalb nicht Crash-Kid.

Reaktion von jungen Spielern analysiert. Sie stellten fest, dass sich die Testkandidaten nicht mit der handelnden Figur des unappetitlichen Spiels identifizierten, die möglichst viele Fußgänger und Tiere überfahren muss. Dies stehe im Gegensatz zu Filmen mit ähnlichem Gewaltniveau, bei denen sich die jungen Zuschauer in die Rolle des Film-‚Helden' versetzten."

Familie & Co

Das Monatsmagazin **FAMILIE & CO** stellt den Jungs ein ziemlich schlechtes Zeugnis aus – zumindest, was das Geldausgeben betrifft:

„Er ist ganz schön teuer. Im Vergleich zu Mädchen pflegen Jungs die kostspieligeren Hobbys. Familie & Co ermittelte: Jeder dritte 14-jährige hat einen CD-Player, einen Fernseher und einen Gameboy. Statt zu lesen, sitzen 30 Prozent von ihnen lieber vor teuren PC- und Videospielen."



Foto: Action Press

Spielernatur: Neben Fußball zählen PC-Spiele zu den Lieblingshobbys der Jungs.

Testspiegel – So bewerten die

ZEITSCHRIFTENTITEL		COMPUTERBILD-SPIELE	GAME STAR	PC GAMES	BRAVO SCREEN FUN	OFF. PLAYSTATION-MAGAZIN	PC ACTION
VERKAUFTE AUFLAGE 1. QUARTAL 2001 (IVW-GEPRÜFT)		**624 695**	**302 939**	**235 808**	**184 685**	**101 539**	**99 711**
ACTION/ABENTEUER							
Alone in the Dark: The new Nightmare	Action-Abenteuer	PC: 1,86 PS: 1,71 GBC: 3,50					
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 %
Extermination	Action-Abenteuer	PC: 2,50					
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			
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 Trek Voyager Elite Force: Expansion Pack	Action	PC: 2,76					
Star Wars Episode 1: Battle for Naboo	Action	N 64: 2,35	PC: 59 % Spielspaß		PC Note 3 N 64:Note 2		
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	PS: 75 % Spielspaß	PC: 71 %
The Bouncer	Action	PS2: 2,42					
Tomb Raider: Die Chronik	Action-Abenteuer	PC: 2,02	PC: 78 % Spielspaß	PC: 81 % Spielspaß	PS: Note 1	PS: 80 % Spielspaß	PC: 78 %
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		
AUFBAUSPIELE/SIMULATIONEN							
Black & White	Aufbauspiel	PC: 1,95	PC: 85 % Spielspaß	PC: 92 % Spielspaß	PC: Note 2		PC: 92 %
Bundesliga Manager X	Simulation	PC: 2,98					PC: 85 %
Der Clou 2	Simulation	PC: 2,62	PC: 64 % Spielspaß		PC: Note 2		PC: 78 %
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		
Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	PC: 2,20	PC: 87 % Spielspaß	PC: 87 % Spielspaß			PC: 66 %
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	PC: 87 % Spielspaß	PC: 84 % Spielspaß			PC: 85 %
STRATEGIE							
America	Strategie	PC: 1,87	PC: 67 % Spielspaß	PC: 68 % Spielspaß			PC: 68 %
Conflict Zone	Strategie	PC: 2,12					PC: 84 %
Desperados	Strategie	PC: 1,47	PC: 86 % Spielspaß	PC: 85 % Spielspaß	PC: Note 2		PC: 85 %
Fallout Tactics: Die stählerne Bruderschaft	Strategie	PC: 2,51	PC: 66 % Spielspaß	PC: 79 % Spielspaß	PC: Note 2		PC: 72 %
Hostile Waters	Strategie	PC: 2,13	PC: 79 % Spielspaß	PC: 67 % Spielspaß			PC: 72 %
Patrizier 2 – Geld und Macht	Wirtschaftssimulation	PC: 1,80	PC: 85 % Spielspaß	PC: 85 % Spielspaß	PC: Note 2		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							
Anstoß Action	Sportspiel	PC: 2,89					PC: 75 %
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		
Das Geheimnis der Happy Hippo-Insel	Geschicklichkeitsspiel	GB: 2,64					
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	PS 2: 83 %Spielspaß	PC: 92 %
F1 World Grand Prix	Rennspiel	PC: 2,51			PS: Note 2	PCs 69 % Spielspaß	
F-Zero: Maximum Velocity	Rennspiel	GBA: 2,49					
ISS Pro Evolution 2	Sportspiel	PC: 2,25			PS: Note 1	PS: 88 % Spielspaß	
Kuri Kuri Mix	Geschicklichkeitsspiel	PS 2: 1,97					
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 %
Rayman Advance	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,29					
Sonic Shuffle	Geschicklichkeitsspiel	DC: 2,95					
Super Mario Advance	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,30					
Toy Story Racer	Rennspiel	GBA: 2,29			PC: Note 2	PS: 81 % Spielspaß	
Vanishing Point	Rennspiel	DC: 2,51			DC: Note 1 PS: Note 1	PS: 76 % Spielspaß	
102 Dalmatiner	Geschicklichkeitsspiel	GBC: 2,46				PS: 62 % Spielspaß	

DC = Dreamcast, GB = Gameboy, GBA = Gameboy Advance, 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	MANIAC	PSG	BIG N	PSM2	PLAYERS
88 717	72 440	62 038	50 009	30 739	26 595	nicht gemeldet[1]	nicht gemeldet[1]	nicht gemeldet[1]
PC: 80 von 100								
	PS 2: 79 %						PS: 86 % Spielspaß	
PC: 69 von 100								
					PS 2: 80 % 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	PS 2: 68 %	PS: 67 %		PS: 66 % Spielspaß	PS 2: 65 % Spielspaß		PS 2: 70 % Spielspaß	PS 2: 66 % Spielspaß
			GBC: 94 %			N 64: 91 % Spielspaß		
PC: 61 von 100								
PC: 70 von 100								
	PS 2: 79 %	PS 2: 81 %		PS 2: 74 % Spielspaß			PS 2: 79 % Spielspaß	PS 2: 75 % Spielspaß
PC: 65 von 100			N 64: 85 %	N 64: 74 % Spielspaß				
	PS 2: 84 %	PS 2: 85 %		PS 2: 81 % Spielspaß	PS 2: 78 % Spielspaß	N 64: 87 % Spielspaß	PS 2: 82 % Spielspaß	PS 2: 78 % Spielspaß
PC: 81 von 100	PS: 74 %	PS: 71 %		PS: 74 % Spielspaß	PS: 85 % Spielspaß		PS: 70 % Spielspaß	PS: 74 % Spielspaß
					PS 2: 74 % Spielspaß			
PC: 74 von 100	PS: 88 %	PS: 85 %		DC: 86 % Spielspaß	PS: 75 % Spielspaß		PS: 80 % Spielspaß	PS: 86 % Spielspaß
	PS: 87 %	PS: 91 %		PS: 86 % Spielspaß				
	PS 2: 87 %	PS 2: 85 %			PS 2: 78 % Spielspaß		PS 2: 76 % Spielspaß	
	PS: 90 %	PS: 96 %		PC: 88 % Spielspaß	PS: 92 % Spielspaß		PS: 90 % Spielspaß	PS: 88 % Spielspaß
PC: 84 von 100								
PC: 85 von 100								
				PS: 88 % Spielspaß				
PC: 93 von 100								
PC: 71 von 100								
PC: 85 von 100								
PC: 78 von 100								
PC: 50 von 100								
PC: 78 von 100								
PC: 81 von 100								
PC: 75 von 100								
PC: 87 von 100								
PC: 83 von 100								
PC: 70 von 100								
PC: 76 von 100								
PC: 76 von 100								
PC: 78 von 100								
PC: 69 von 100								
			N 64 (US): 89 %	N 64: 91 % Spielspaß		N 64: 92 % Spielspaß		
			N 64: 89 %	N 64: 94 % Spielspaß		N 64: 96 % Spielspaß		
	PS: 79 %			PS: 72 % Spielspaß				
PC: 84 von 100	PS 2: 83 %	PS 2: 84 %		PS: 86 % Spielspaß	PS 2: 80 % Spielspaß		PS 2: 81 % Spielspaß	PS 2: 85 % Spielspaß
	PS: 88 %	PS: 95 %		PS: 86 % Spielspaß	PS: 92 % Spielspaß		PS: 93 % Spielspaß	
				PS 2: 73 % Spielspaß				
	PS 2: 85 %	PC: 84 % PS 2: 84 %		DC: 79 % Spielspaß		PS 2: 77 % Spielspaß	PS 2: 77 % Spielspaß	PS 2: 81 % Spielspaß
PC: 88 von 100	PS 2: 72 %				PS 2: 79 % Spielspaß			PS 2: 87 % Spielspaß
PC: 56 von 100								
	PS: 78 %	PS: 81 %		PS: 79„ Spielspaß				
				DC: 77 % Spielspaß			PS: 68 % Spielspaß	
PC: 62 von 100								

[1] Stichtag: 23.5.2001

ANTWORT AUF IHRE FRAGEN

Computer Bild Spiele hilft Lesern

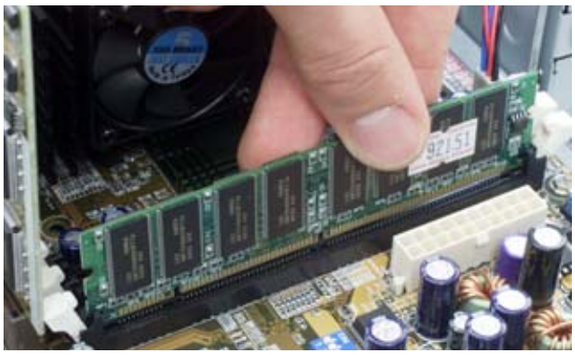
Kann ich den Arbeitsspeicher vergrößern?

Auf der CD-ROM zur Ausgabe 6/2001 steht, dass die empfohlene Größe des Arbeitsspeichers 64 Megabyte (MB) beträgt. Da mein Computer aber nur 63 Megabyte hat, geht das Spiel nicht. Wie kann ich meinen Hauptspeicher vergrößern, also zum Beispiel von 63 auf 128 MB?

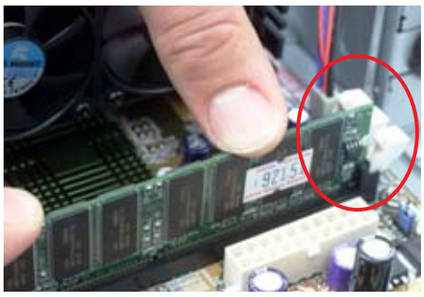
Kevin Winkler, per E-Mail

Höchstwahrscheinlich hat Ihr PC eine so genannte „On-Board"-Grafikkarte, die von den 64 MB Arbeitsspeicher des Computers 1 MB abzweigt. In diesem Fall ist es ratsam, den Arbeitsspeicher zu erweitern. 64 MB zusätzlicher Arbeitsspeicher kosten derzeit rund 60 Mark. Ihr Computer verfügt dann über 128 Megabyte Arbeitsspeicher. Diese Menge ist durchaus empfehlenswert, wenn Sie unter Windows 98 viel spielen. In Heft 7/2000 gab es eine ausführliche Einbauanleitung. Rechts sehen Sie die Tipps in Kurzform.

Die Redaktion



Schalten Sie den Computer aus, ziehen Sie den Netzstecker, und öffnen Sie das Gehäuse. Setzen Sie den Speicher anschließend ohne Druckanwendung auf seinen vorgesehenen Steckplatz.



Durch vorsichtiges Herunterdrücken des Bausteins rasten die hellen Befestigungen an den Seiten in den entsprechenden Aussparungen am Baustein ein (Kreis).

Einstellmöglichkeiten für Musik und Geräusche

Ich lese regelmäßig COMPUTER-BILD-SPIELE, hauptsächlich, um mich vor dem Erwerb von Computerspielen umfassend zu informieren. Da ich schwerhörig bin, lege ich großen Wert auf Untertitel. Bei den meisten Spielen sind alle Optionen, wie Text, Hintergrundmusik, Untertitel und Sprachausgabe, einstellbar, aber eben nicht bei allen. Auch mit Kopfhörer ist es für Schwerhörige nicht immer möglich, die Sprachausgabe zu verstehen, weil sie im wichtigsten Moment von einsetzender Musikuntermalung übertönt wird. Nun meine Bitte: Können Sie in Zukunft mit testen, ob sämtliche oben erwähnten Optionen einstellbar sind, und dies bei Ihren Tests mit berücksichtigen und bekanntgeben. Das würde nicht nur mir, sondern allen Leidensgenossen entgegen kommen.

Jürgen Rutz, Jühnsdorf

COMPUTERBILD-SPIELE möchte allen Lesern den größtmöglichen Informationsgehalt bieten. Daher enthalten sämtliche Testtabellen seit Ausgabe 1/2001 im Bereich „Spielspaß" Angaben dazu, ob Texte und Untertitel gut gelungen sind. Unter dem Punkt „Einstellmöglichkeiten" finden Sie zudem Angaben darüber, ob sich die Lautstärke von Musik und Geräuschen im Spiel regeln lässt. Zum besseren Verständnis sehen Sie unten die betreffenden Ausschnitte aus den Testtabellen.

Die Redaktion

Programm (Patch) erhältlich	Gewichtung	
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**	
Spieleinstieg	6%	schwer
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt
Musik	2%	durchschnittlich
Geräusche	3%	passend
Stimmen/Kommentare	2%	professionell
Texte/Untertitel	2%	professionell
Empfohlene Steuergeräte-Kombination	5%	Maus (problemlos)
Faszination der Spielwelt		

Sofern das Spiel Texte und Untertitel enthält, wird an dieser Stelle bewertet, ob die gelungen und lesbar ausgefallen sind.

Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	nachelfies	nachelfies
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			**7%**		
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunktezahl, in deutscher Sprache			1%	ja	
Bildpunktezahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)			1%	ja/ja	
Musik regelbar (überprüft)			1%	ja	
Geräusche regelbar (überprüft)			1%	ja	
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)			3%	ja	
SONSTIGES			**9%**		
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	20 Spielstufen, 9 Spielfigure	
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	nur an bestimmten Stellen	
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur, Maus	
Sprache (überprüft)			3%	Deutsch	

Jeder Tester prüft und kontrolliert, ob Musik und Geräusche regelbar sind. Ist das nicht der Fall, so führt dies zu einer Abwertung.

KORREKTUR

Niemand ist absolut perfekt. Das gilt auch für COMPUTER-BILD-SPIELE. Deshalb weist die Rekaktion hier auf Fehler hin und reicht Korrekturen nach.

In Heft 6/2001 hat sich in der Antwort auf den Leserbrief von Frau Walter zum Thema „Gameboy Advance"[1] ein Fehler eingeschlichen. Der Gameboy Advance lässt sich, anders als dort behauptet, durchaus per Linkkabel mit den Vorgängermodellen Gameboy und Gameboy Color verbinden. *Die Redaktion*

[1] spricht: „Gämbeu Ädwahnz"

Computer Bild Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 –16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 – 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908/83441
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 – 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, dann wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Wie beende ich „BSE-Bomber"?

Ich habe das Demo-Spiel BSE-Bomber aus Ihrem neuen Heft gespielt. Ich habe nur ein Problem. Wie kommt man aus dem Spiel wieder raus? Ich habe eigentlich alles versucht. Es blieb mir nur eins übrig: Ich musste den Computer ausschalten. Ich hoffe, Sie können mir bei meinem Problem behilflich sein.

Marcus, per E-Mail

Drücken Sie gleichzeitig die Tasten Alt und F4. So können Sie ein laufendes Programm beenden und in den meisten Fällen wieder den Windows-Bildschirm aufrufen. Mit BSE-Bomber funktioniert es auf jeden Fall.

Die Redaktion



Selbst aus dem lustigsten Spielchen möchte man irgendwann wieder raus.

ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger der Monats"
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

Preisgünstig, aber nicht preisverdächtig

Georg S.[2] aus Germersheim ist sauer. Sein „Half-Life Generation Pack" (deutsche Version) lief von Anfang an auf seinem Computer fehlerhaft. Deshalb wandte er sich an die mit 0,24 Mark pro Minute zwar recht günstige, aber eben doch kostenpflichtige Hilfe-Telefonnummer des Herstellers. Ohne Ergebnis! Nach mehreren erfolglosen Telefonaten schrieb er folgenden Brief an COMPUTERBILD-SPIELE:

„Vor ein paar Wochen habe ich mir das Half-Life Generation Pack V.2 (deutsche Version) gekauft. Als ich es dann installiert hatte und anfing zu spielen, wollte ich zur Sicherheit einmal speichern. Gesagt, getan – als ich gespeichert hatte, wollte ich zurück zum Spiel. Als ich zurück war, waren auf einmal zwei kleine Fenster da, in denen nur ein paar verschwommene Farben zu sehen waren. Als das noch ein weiteres Mal passierte, rief ich bei der Sierra-Hotline an und fragte nach, warum das so ist. Leider konnte man mir nicht weiterhelfen. Bei einem weiteren Spiel von Sierra, das ich habe, trat auch einmal ein Problem auf. Da habe ich auch bei Sierra angerufen und keine Hilfe bekommen. Die so genannte Hilfe-Hotline von Sierra ist voll der Reinfall. Das nervt mich jetzt echt."

COMPUTERBILD-SPIELE ging der Sache auf den Grund und fragte beim Hersteller nach. Der Leiter der Abteilung Kundendienst, Herr Wildenhof, versicherte, umgehend mit Georg S. in Verbindung zu treten. Der Anruf bei Georg S. brachte dann endlich die ersehnte Hilfe: Gemeinsam fanden Firma und Kunde den Fehler. Das Spielverbesserungs-Programm (Patch) zur Beseitigung des Problems soll Georg S. in den nächsten Tagen per Post zugehen.

COMPUTERBILD-SPIELE meint: Schön, dass es doch noch geklappt hat. Aber noch besser wäre es, wenn das vergleichsweise preisgünstige Hilfetelefon von Sierra auch preisverdächtigen Service böte.

[2] Name ist der Redaktion bekannt

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. **Black & White**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
2. **Wer wird Millionär?** · Version vom 14. Februar 2001 (0,6 MB)
   ftp://212.134.113.20/pub/de/wwm/Patches/wwmpatch.exe
3. **Die Siedler 4** · Version 1.06.815 vom 8. März (4,6 MB)
   ftp://ftp.bluebyte.com/pub/SIV_Patches/SIV_756_815.exe
4. **Desperados – Wanted Dead or Alive**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
5. **Die Sims** · Version vom 1.1 (2,8 MB)
   www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html
6. **F1 Racing Championship**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
7. **Gothic** · Version 1.08h vom 7. Mai 2001 (8 MB)
   www.gothic.de/html/products/gothic/html/content/download/download_patches.htm
8. **Tropico** · Version 1.01 vom 4. Mai 2001 (0,7 MB)
   www.take2.de/patches/tropico-v101.exe
9. **Cossacks – European Wars** · Version 1.15 vom 12. März 2001 (5,8 MB)
   www.cossacks.de/deutsch/cossacks/download.htm
10. **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
11. **Tribes 2** · Version 22337 vom 19. April 2001 (1,5 MB)
    ftp://www.sierra.de/tribes2/patches/21570-22337.exe
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. **Sudden Strike** · Version vom 11. April 2001 (0,7 MB)
    www.suddenstrike.de/demo.html#patches
14. **FIFA 2001**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
15. **Patrizier 2** · Version 1.20 vom 15. Februar 2001 (2,1 MB)
    ftp://ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/patrizier2/p2_120.exe
16. **Der Clou! 2**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
17. **Grand Prix 3** · Version 1.13 vom 26. Oktober 2000 (5 MB)
    ftp://internet.hasbrointeractive.com/anonftp/patches/grandprix3patchv1_13.exe
18. **Das Geheimnis der Druiden** · Version vom 25. April 2001 (0,6 MB)
    www.dasgeheimnisderdruiden.de/download.php3
19. **Star Trek: Away Team**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
20. **Rollercoaster Tycoon**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
21. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
22. **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** · Version 1.004 vom 13. Februar 2001 (2,4 MB)
    ftp://ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/RA21004DE.EXE
23. **Anstoß 3** · Version 1.40 vom 6. Februar 2001 (12,1 MB)
    ftp://ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/anstoss3/a3_140me.exe
24. **Tony Hawk's Pro Skater 2**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
25. **Clive Barker's Undying**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
26. **Mechwarrior 4 – Vengeance** · Version 1.5 vom 8. Mai 2001 (7,8 MB)
    download.microsoft.com/download/MechWarrior/Update/1.5/W982KMe/DE/MW4Patch15Ger.exe
27. **Diablo 2 – Limited Edition** · Version 1.06 vom 19. April 2001 (2,6 MB)
    http://www.fileplanet.com/index.asp?file=59163
28. **Nascar Racing 4** · Version vom 26. April 2001 (3,9 MB)
    ftp://sierra.de/nascarracing4.de/patches/n4.1.1.1.0_int.exe
29. **Three Kingdoms – Im Jahr des Drachens** · Version 1.03 vom 12. April 2001 (3,6 MB)
    ftp://212.134.113.20/pub/de/threekingdoms/patches/FateSp1.zip
30. **Project I.G.I.**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Spiele unter 55 Mark

1. **Serious Sam** · Version 100c vom 7. Mai 2001 (5,5 MB)
   www.take2.de/patches/SeriousSamPatch100c_Europe.exe
2. **Moorhuhn – Winter-Edition**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
3. **Die Siedler 3** · Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB)
   ftp://ftp.bluebyte.com/updates/s3old160.exe
4. **Age of Empires 1: Gold** · Version 1.0c vom 10. Januar 2000 (1 MB)
   download.microsoft.com/download/aoe/Patch/1.0c/W9X/EN-US/AOEPATCH.exe
5. **Sim City 3000 Classic**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
6. **Need for Speed – Brennender Asphalt** · Version 444 vom 16. Oktober 2000 (2,5 MB)
   ftp://ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/NFS4-V444.zip
7. **Theme Park World Classic** · Version vom 17. November 1999 (5 MB)
   http://publish.electronic-arts.de/sel/redirect.php3?url=ftp://ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/tppatchone991117.exe&dlid=38
8. **Moorhuhn 2 – Die Jagd geht weiter** · Version 1.1 vom 14. September 2000 (1,1 MB)
   www.moorhuhn.computerchannel.de/m2/cc_mh2v11up.exe
9. **Autobahn Raser** · Version vom 29. Januar 2000 (1,9 MB)
   www.davilex.com/de/allgemein/download/davservice/setup.exe
10. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
11. **Dark Project 2** · Version 1.18 vom 28. April 2000 (26 MB)
    http://wcarchive.cdrom.com/pub/games_patches/pc-patches/german-patches/thf2g118.zip
12. **Hugo 1 – Classic**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
13. **Siege of Avalon – Kapitel 1**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
14. **Delta Force 2 – Low Price** · Version 1.06.15 vom 22. August 2000 (9 MB)
    64.154.202.181/pub/patches/df2rev0/df2upd8.exe
15. **Command & Conquer 3: Tiberian Sun** · Version 2.03 vom 15. Juni 2000 (5,6 MB)
    ftp://ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXEc
16. **Der Verkehrsgigant – Best of Jowood** · Version 1.3 (0,8 MB)
    www.jowoodonline.de/vg_tg/de/update/vgpatch13.EXE
17. **Alarm für Cobra 11 – Director's Cut**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
18. **Hugo 6** · Version 1.11-2 (206 KB)
    www.ite.dk/support/111/111-2ger.zip
19. **Star Wars Episode 1 – Die dunkle Bedrohung** · Version 1.1 vom 12. Dezember 1999 (0,7 MB)
    ftp://ftp.lucasarts.com/patches/pc/tpmupd11.exe
20. **Might & Magic 8 – Best of Infogrames**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

1 **Hercules-3D-Prophet-Serie** · Version 7.52 vom 14. März 2001 (2,5 MB)
ftp://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 11.01 vom 7. Mai 2001 (4,6 MB)
ftp://ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V7100/9x1101.zip

4 **Winfast Geforce 2 MX** · Version 4.12.01.0648 vom 19. Januar 2001 (7,5MB)
ftp://ftp1.leadtek.com/graphics/geforce_2_mx/Win9x/mx_win9x_german.exe

5 **Diamond Viper V770** · Version 4.12.01.0368 vom 3. Februar 2000 (2,4 MB)
ftp://ftp.diamondmm.de/diamond/viper/viper770/files.htm

6 **Diamond Viper 2** · Version 4.12.01.9002-9.10.30 vom 24. April 2000
ftp://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 6.51.012 vom 10.April 2001 (3,6 MB)
ftp://ftp.matrox.com/pub/mga/archive/win_9x/2001/w9x_651.exe

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 **MSI Geforce 2 MX** · Version 6.88 vom März 2001 (2,3 MB)
www.msi-computer.de/download/treiber/nvd_688.zip

13 **El0ac Geforce 2 MX** · Version 4.12.01.0756 vom 7. März 2001 (2,5 MB)
ftp://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://62.189.242.188/pub/creative/drivers/3db/BC42805.exe

Soundkarten

1 **Terratec EWX 24/96** · Version vom 10. Januar 2001 (380 KB)
www.terratec.de/support/treiber/ewx_2496_treiber.htm

2 **Terratec EWS 64 L/XL** · Version 3.1 vom 10. Januar 2001 (485 KB)
ftp://ftp.terratec.de/treiber/EWS64/XL/ews64_w9x%20v3.1.exe

3 **Terratec DMX - Xfire 1024** · Version 4.06.00.2885 vom 13. November 2000 (13 MB)
ftp://ftp.terratec.de/treiber/xfire/xfire_w9x_full.exe

4 **Creative Labs Soundblaster Live Value** · Version 3.0 (28,8 MB)
www.soundblaster.com/registereddownload/welcome.asp?Prodname=4

5 **Creative Labs Soundblaster 16/32/AWE** · Version 16 vom 13. November 1998 (318 KB)
ftp://62.189.242.188/pub/creative/drivers/sb16awe/sbw9xup.exe

6 **Creative Labs Soundblaster PCI 128** · Version vom 5. Januar 2001 (2 MB)
ftp://62.189.242.188/pub/creative/drivers/sbpci/SBPCI128Setupus.exe

7 **Diamond Monster MX300** · Version 1.02 vom 17. Februar 1999 (8,8 MB)
ftp://ftp.diamondmm-europe.com/diamond/3daudio/msnd300/w9xmx3_1.exe

8 **Genius Soundmaker 64** · Version 4.06.1187 vom 21. Juni 1999 (2,7 MB)
www.kye.de/driver/MULTIMED/sm64.exe

9 **Genius Soundmaker 128XG** · Version 5.12.01.2228 vom 27. April 2001 (5,8 MB)
www.kye.de/driver/MULTIMED/128wdm.exe

10 **Video Logic SonicFury** · Version 4.12.01.4078-2918 8. März 2001 (27,3 MB)
ftp://ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SFury/Drivers/sfv4w9m.exe

11 **Hercules Game Theater XP** · Version 2.0 vom 12. Februar 2001 (14 MB)
ftp://ftp.hercules.com/sound/exe/GTXP/DFGTXP-9X-200.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

CD-ROM im Laufwerk explodiert



Ein Knall – und von der „Swing“-CD-ROM blieben nur noch Trümmer.

Ich kaufe mir jede COMPUTERBILD-SPIELE, und jetzt fehlt mir meine allerliebste CD-ROM in meiner Sammlung! Letzte Woche spielte ich, wie immer, „Swing“ mit meiner Mutti, ich war schon auf der Gewinnerstraße, und dann geschah es: Unser Laufwerk ging während des Spielens kaputt. Es machte „Knall“, und einige Teile der Swing-CD-ROM kamen aus dem Laufwerk rausgeschossen (siehe auch Foto und CD-ROM-Einzelteile). Jetzt kann ich nicht mehr Swing mit meinen Eltern spielen, denn wir haben nun keine Swing-CD-ROM mehr! Ihr seid meine letzte Hoffnung. Könntet ihr mir eine neue CD-ROM schicken? Bitte, bitte!

Kathrin Draeger, Birkenwerder

Die neue CD-ROM ist bereits unterwegs. Was da passiert ist, kommt extrem selten vor. Bei Laufwerken mit sehr hohen Drehzahlen (ab 50-facher Lesegeschwindigkeit) kann es unter ungünstigen Voraussetzungen passieren, dass sich fehlerhafte CD-ROMs mit einer geringen Unwucht im Laufwerk verkanten und anschließend zerlegen. Das ist aber zum Glück sehr, sehr selten.

Die Redaktion

Unspielbar oder nicht spielbar?

Ich möchte gern mal den Unterschied zwischen den Bewertungen „unspielbar“ und „nicht spielbar“ in Ihren Test-Tabellen wissen, weil mein Rechner bei den nicht spielbaren Werten für „Tropico“ liegt!

Mario, per E-Mail

Gibt ein Hersteller als Mindestvoraussetzung für ein Spiel beispielsweise einen Computer mit **350-Megahertz-Prozessor** S. 186 *an, so wird das Spiel als „nicht spielbar“ auf allen langsameren Computern eingestuft (Note 6). „Unspielbar“ (Note 5) ist ein Spiel, wenn der Test-PC zwar gemäß Herstellerangaben die nötigen Mindestvoraussetzungen erfüllt, das Spiel aber im Testlabor von COMPUTERBILD-SPIELE dennoch so stark ruckelte, dass normales Spielen unmöglich ist. Ihr PC unterschreitet also die Mindestvoraussetzungen des Herstellers.*

Die Redaktion

„Metal Gear Solid 2“ nur für PS 2?

Ich habe gehört, dass für die Playstation 2 „Metal Gear Solid 2“ erscheinen soll.

Wird es dieses Spiel auch für PC oder Dreamcast geben, oder wurde es nur für die Playstation 2 entwickelt?

Tim, per E-Mail

Zum Jahreswechsel soll der Nachfolger von Metal Gear Solid für die Playstation 2 in Deutschland erhältlich sein. Laut Auskunft von Konami wird das Spiel bislang jedoch nur für die Playstation 2 und für die X-Box von Microsoft entwickelt.

Die Redaktion

Thema: Emulatoren

Ich habe gehört, man kann Gameboy-Spiele irgendwie auf den Computer kopieren und sie dann mit einem Emulator spielen. Könnten Sie mir sagen, was ich dazu brauche, und wie das geht?

Michael, per E-Mail

So genannte Emulatoren für Gameboy-Spiele sind eine illegale Sache, die den betroffenen Herstellern großen Schaden zufügt. COMPUTERBILD-SPIELE empfiehlt dringend, die Finger davon zu lassen.

Die Redaktion

„Driver 2“ für PC?

Ich wollte fragen, ob es „Driver 2“ schon für den Computer gibt.

Wenn nicht, wisst ihr vielleicht, wann es herauskommt?

André, per E-Mail

Laut Hersteller Infogrames ist eine Umsetzung des Playstation-Titels für PC nicht geplant. Beim Vorgänger dauerte es auch über ein Jahr, bis die Computer-Version erschien.

Die Redaktion

Virus auf der Heft-CD-ROM?

Mein Sohn kauft seit geraumer Zeit Ihre Zeitschrift COMPUTERBILD-SPIELE.

Nun mussten wir leider schon zum zweiten Mal die leidige Erfahrung machen, dass sich auf der beigefügten CD-ROM ein Virus befindet. Die erste CD-ROM hieß „Elfmeterschießen“. Die zweite CD-ROM war in der letzten Ausgabe: „Thandor – die Invasion“. Können Sie uns informieren, warum es zu solchen Problemen kommen kann? Kommt dies öfter vor?

Andrea Wagner, Korntal

Die Heft-CD-ROMs von COMPUTERBILD-SPIELE sind grundsätzlich virenfrei. Sämtliche Daten auf der Heft-CD-ROM werden eingehenden Virenprüftests unterzogen. Möglicherweise haben Sie sich jedoch beim Stöbern im Internet einen Virus eingefangen. Manchmal melden auch ältere oder fehlerhafte Anti-Virenprogramme irrtümlich einen Virus auf der Heft-CD-ROM. In diesem Fall sollten Sie Ihr Anti-Virenprogramm aktualisieren oder so lange abschalten, wie Sie die Heft-CD-ROM benutzen.

Die Redaktion

Playstation zu farbintensiv für Projektionsbildschirm?

Ich bin Besitzer einer Playstation 2 und habe außerdem einen Rückprojektions-Fernseher.

Jetzt habe ich gehört, dass die Playstation 2 für mein Gerät nicht gut sei. Es heißt, es könnten am Fernseher Schäden entstehen, weil die Playstation 2 zu farbintensiv sei.

Können Sie meine Bedenken zerstreuen?

Rolf, per E-Mail

Ihre Bedenken sind berechtigt. Wegen der speziellen Rückprojektionstechnik Ihres Gerätes können sich Standbilder – etwa während einer Spielpause – bereits nach zehn Minuten teilweise auf dem Projektor „einbrennen“. Deshalb weisen Hersteller von Spielekonsolen und passenden Spielen in ihren Bedienungsanleitungen auch ausdrücklich auf diese Gefahr hin.

Die Redaktion

Danke für das Motorrad, das ich gewonnen habe

Im Gewinnspiel von COMPUTERBILD-SPIELE 4/2001 war eine Ducati 600 „Monster Dark“ im Wert von 13 500 Mark der Hauptpreis. Gewonnen hat der Sanitär-Installateur Sönke Bielenberg (40), Vater zweier Kinder, aus Kleve. Er hat seine Freude in Worte gefasst:

Liebe Redaktion! Als ich telefonisch über den Gewinn der tollen Ducati informiert wurde, glaubte ich erst an einen Scherz. Ich kann es immer noch nicht fassen, dass ich solch ein Glück hatte! Mein Traum wird endlich wahr! Seit meinem 15. Lebensjahr wünsche ich mir ein Motorrad, leider fehlte mir immer das nötige Kleingeld dafür, da immer andere Anschaffungen Vorrang hatten. Jetzt – mit 40 Jahren – hat sich mein Wunsch doch noch erfüllt! Die ganze Familie ist total aus dem Häuschen, da ich noch nie etwas bei einem Preisausschreiben gewonnen habe, außer kleineren Spielsachen für die Kinder. Ich möchte mich ganz, ganz herzlich bei euch und eurem Sponsor für dieses Super-Motorrad bedanken!

Sönke Bielenberg, Kleve



Sönke Bielenberg (links) mit seiner 54 PS starken Ducati 600 „Monster Dark“, dem Hauptpreis des Gewinnspiels aus Heft 4/2001. Rechts der Überbringer, Ducati-Händler Claus Carstens aus Hennstedt.

Lockmittel?

In COMPUTERBILD-SPIELE 11/2000 bieten Sie die Vollversion „Uprising 2“ an. Da mir inzwischen bekannt ist, dass solche Vollversionen Lockmittel für Adressenmaterial sind, musste ich feststellen, dass auch Sie keine Ausnahme sind. Wie sonst ist es zu erklären, dass eine für das Spiel erforderliche DLL-Datei (Glide 2X.dll) nicht vorhanden ist. Eine DLL-Datei ist zwar da, aber ohne Inhalt. Das Spiel ist für mich nicht so wichtig, aber die Feststellung, nachfragen zu müssen, hat mich doch geärgert.

Rudi Eggert, per E-Mail

COMPUTERBILD-SPIELE ist weder an Ihrer Adresse noch an anderen persönlichen Daten interessiert. Die genannte Datei ermöglicht vielmehr eine reibungslose Zusammenarbeit des Spiels mit Grafikkarten der Firma 3dfx. Das Ausspionieren von Adressdaten ist mit einer solchen Datei, die nur Befehle zum Steuern von Grafikkarten enthält, nicht möglich. Entfernen Sie das Spiel von Ihrem Computer, und wählen Sie bei der Neuinstallation den Punkt „Software“ aus. Dann können Sie Uprising 2 problemlos spielen.

Die Redaktion

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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 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	007 – Die Welt ist nicht genug	Electronic Arts	PS	2,20	79 Mark	3/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
12	Project I.G.I.	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	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
15	Star Wars Episode 1 – Battle for Naboo	THQ Deutschland	N 64	2,35	109 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
16	Dino Crisis 2	Virgin Interactive	PS	2,37	79 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
17	The Bouncer	Sony	PS 2	2,42	111 Mark	7/2001	Computer Universe	Bad Homburg	0700/86483773
18	Rainbow Six	Ubi Soft	GBC	2,44	70 Mark[1]	2/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/338000
19	Star Trek Invasion	Activision	PS	2,45	70 Mark	12/2000	Planet Media	München	089/35652170
20	Tekken Tag Tournament	Sony	PS 2	2,46	94 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
21	Driver 2	Infogrames Deutschland	PS	2,48	75 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
22	Tenchu 2 – Birth of the Stealth Assassins	Activision	PS	2,48	65 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
23	Gunman Chronicles	Vivendi	PC	2,53	69 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
24	Blade	Activision	PS	2,62	76 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
25	Oni	Take 2 Interactive	PC	2,68	69 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
26	Star Trek Voyager: Elite Force Expansion Pak	Activion	PC	2,76	50 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
27	C-12 Final Resistance	Sony	PS	2,79	90 Mark[1]	4/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
28	Moorhuhn 2: Die Jagd geht weiter	Ravensburger Interactive	GBC	2,95	70 Mark[1]	6/2001	Ravensburger Interactive	Ravensburg	0751/861047
29	Moorhuhn Winter-Edition	Phenomedia	PC	3,07	0 Mark[1]	5/2001	Phenomedia	Bochum	02327/9970
30	Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	GBC	3,19	59 Mark	2/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
31	Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	PC	3,23	23 Mark	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
32	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	Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames Deutschland	PS	1,71	79 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
3	Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames Deutschland	PC	1,86	90 Mark[1]	7/2001	Infogrames	Dreieich	01905/10550
4	Metal Gear Solid	Microsoft	PC	2,01	65 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
5	Heavy Metal F.A.K.K. 2	Take 2 Interactive	PC	2,02	60 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
6	Tomb Raider: Die Chronik	Eidos Interactive	PC	2,02	79 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
7	Star Trek: Deep Space 9 – The Fallen	Koch Media	PC	2,16	77 Mark	2/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Extermination	Sony	PS 2	2,63	109 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Fear Effect 2: Retro Helix	Eidos Interactive	PS	2,88	90 Mark[1]	6/2001	Eidos Interactive	Hamburg	040/30633400
10	Buffy the Vampire Slayer	THQ Deutschland	GBC	2,97	59 Mark	6/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
11	Freedom – First Resistance	Ubi Soft	PC	3,05	80 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames Deutschland	GBC	3,50	60 Mark[1]	7/2001	Infogrames	Dreieich	01905/10550

[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
FLUGSIMULATIONEN									
1	Eurofighter Typhoon	Koch Media	PC	2,20	77 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	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	Kuri Kuri Mix	Empire Interactive	PS 2	1,97	100 Mark	7/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
8	Rayman Advance	Ubi Soft	GBA	2,29	100 Mark[1]	7/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/338000
9	Super Mario Advance	Nintendo	GBA	2,30	100 Mark[1]	7/2001	Nintendo	Großostheim	01805/005806
10	Adventure Pinball Forgotten Island	Electronic Arts	PC	2,31	65 Mark	6/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
11	102 Dalmatiner	Activision	GBC	2,46	59 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	Donkey Kong Country	Nintendo	GBC	2,48	54 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
13	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	PS 2	2,51	109 Mark	2/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
14	Happy Hippo	Infogrames Deutschland	GBC	2,64	80 Mark	7/2001	Infogrames	Dreieich	01905/10550
15	Pac-Man: Adventures in Time	Hasbro Interactive	PC	2,66	39 Mark	3/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
16	Chicken Run	Eidos Interactive	PC	2,74	80 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
17	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	GBC	2,85	70 Mark[1]	1/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/338000
18	Breakout	Hasbro Interactive	PC	2,90	34 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
19	Ein Königreich für ein Lama	Ubi Soft	GBC	3,07	60 Mark	6/2001	Gameplay	Würzburg	0931/3545222
20	Gold und Ruhm – der Weg nach El Dorado	Ubi Soft	GBC	3,07	70 Mark[1]	12/2000	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/338000
21	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
9	Toy Story Racer	Activision	PS	2,29	76 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
10	F-Zero: Maximum Velocity	Nintendo	GBA	2,49	100 Mark[1]	7/2001	Nintendo	Großostheim	01805/005806
11	F1 World Grand Prix	Eidos Interactive	PC	2,51	89 Mark	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
12	Vanishing Point	Acclaim	DC	2,51	70 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
13	Offroad	Koch Media	PC	2,53	79 Mark	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
14	Moto GP	Sony	PS 2	2,66	94 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
15	Autobahn-Raser 3 – Die Polizei schlägt zurück	Koch Media	PC	2,87	60 Mark	3/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
16	Mercedes Benz Truck Racing	THQ Deutschland	PC	2,97	69 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
17	Alarm für Cobra 11	THQ Deutschland	PC	3,11	50 Mark	12/2000	Game It	bundesweit	01805/225300
18	Ridge Racer 5	Sony	PS 2	3,13	94 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
19	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	Der Clou 2	Infogrames Deutschland	PC	2,62	76 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Bundesliga Manager X	Software 2000	PC	2,98	79 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
7	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	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	Anstoß Action	Ascaron	PC	2,89	69 Mark	7/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
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	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	PC	2,00	45 Mark	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	Conflict Zone	Ubi Soft	PC	2,12	79 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
14	Hostile Waters	Koch Media	PC	2,13	90 Mark[1]	7/2001	Koch Media	Planegg	089/85795181
15	Battle Isle – Der Andosia Konflikt	Blue Byte Software	PC	2,15	90 Mark[1]	1/2001	Blue Byte Software	Mülheim/Ruhr	0208/450880
16	Jagged Alliance 2: Unfinished Business	Innonics	PC	2,21	55 Mark	3/2001	Planet Media	München	089/35652170
17	Star Trek – Away Team	Activision	PC	2,33	66 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
18	Imperium der Ameisen	Vivendi	PC	2,44	60 Mark	11/2000	Planet Media	München	089/35652170
19	Sudden Strike Forever	CDV	PC	2,51	50 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
20	Fallout Tactics: Die stählerne Bruderschaft	Virgin Interactive	PC	2,51	77 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
21	Kessen	Electronic Arts	PS 2	2,57	104 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
22	Star Trek New Worlds	Virgin Interactive	PC	2,75	69 Mark	12/2000	Planet Media	München	089/35652170
23	Königin des Nils – Kleopatra	Vivendi	PC	2,92	40 Mark	11/2000	Game It	bundesweit	01805/225300

[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[1]	CBS 3/2001	Elsa AG	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 Computer	3,98	103 Mark[1]	CBS 3/2001	Asus Computer	Ratingen	02102/95990
COMPUTER								
1	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 Deutschland	Stuttgart	089/74941550
4	Deskstar 40 GXP	IBM	2,51	560 Mark[1]	CBS 6/2001	IBM Deutschland	Stuttgart	089/74941550
5	ST340 824A Barracuda ATA 3	Seagate Technology	2,54	329 Mark	CBS 6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
6	ST340 82 3A Useries 5	Seagate Technology	2,64	279 Mark	CBS 6/2001	Computer Consult	Neuwied	02631/46370
7	SV 4084H	Samsung Electronics	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 Technology	2,76	289 Mark	CBS 6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
12	ST330 621 Useries 5	Seagate Technology	2,89	254 Mark	CBS 6/2001	Sperl	Greding	08463/606810
13	ST320 413A Useries 5	Seagate Technology	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
GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS								
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	Leadtek	Hamburg	040/25170704
6	Gladiac MX	Elsa	1,94	265 Mark	CBS 2/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
7	3D Blaster GeForce 2 Ultra	Creative Labs	1,96	1099 Mark	CBS 2/2001	Hoffmann & Ueberall	Augsburg	0821/740380
8	PA 256 DELUXE	Aashima	2,01	559 Mark[1]	CBS 2/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
9	3D Prophet 2 MX	Guillemot	2,13	289 Mark	CBS 2/2001	Licomp	Meppen	05931/85660
10	Hercules 3D Prophet 4500	Guillemot	2,22	339 Mark[1]	CBS 6/2001	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
11	Millenium G450	Matrox	2,40	389 Mark	CBS 2/2001	Ampak Computer	Mannheim	0621/3386700
GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS								
1	All In Wonder Radeon 32MB PCI	ATI Technologies	1,58	753 Mark	CBS 7/2001	PC S-O-S	Kassel	0561/2888874
2	Radeon 32 MB TV Out PCI	ATI Technologies	2,04	219 Mark	CBS 7/2001	Ba De Da Electronic	Elsdorf	02274/930006
3	3D Prophet Geforce 2 MX PCI	Hercules	2,28	215 Mark	CBS 7/2001	Ba De Da Electronic	Elsdorf	02274/930006
4	Gladiac 511 PCI	Elsa	2,38	268 Mark	CBS 7/2001	Weber System Service	Berlin	030/2124840
5	Winfast GeForce 2 MX PCI	Leadtek	2,45	299 Mark[1]	CBS 7/2001	Leadtek	Hamburg	040-25170704
6	Voodoo 4 4500 PCI	3dfx	2,48	170 Mark	CBS 7/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
7	Wonder 5000 TNT	Jetway	3,12	179 Mark[1]	CBS 7/2001	Jetway	Duisburg	
HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)								
1	Sidewinder Game Voice	Microsoft	2,48	109 Mark	CBS 3/2001	Alternate	Linden	06403/905010
2	HS 1	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

MARKTÜBERSICHT FORTSETZUNG

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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
20	C-316	Labtec	3,91	29 Mark	CBS 9/2000	Expert	Dresden	0351/867680

LAUTSPRECHER FÜR PC

1	Soundworks Digital	Creative Labs	3,65	139 Mark	CBS 10/2000	Neon Computer	Salzgitter	05341/848940
2	Trust Soundwave 240 3D Plus	Aashima	3,71	90 Mark[1]	CBS 10/2000	Aashima	Kleve	02821/58810
3	Soundworks FPS 1000	Creative Labs	3,76	109 Mark	CBS 10/2000	Neon Computer	Salzgitter	05341/848940
4	Soundworks SBS 52	Creative Labs	3,85	20 Mark	CBS 10/2000	Saturn	Berlin	030/247516
5	Acoustics 300 S	Primax	3,86	70 Mark[1]	CBS 10/2000	Primax	Moers	02841/967010
6	Sound Link SL-8110 Callisto	Interact	3,87	70 Mark[1]	CBS 10/2000	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

	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 (N 64)	Interact	2,04	140 Mark[1]	CBS 1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
2	Gamestar Steering Wheel	Vidis Electronic	2,21	120 Mark[1]	CBS 1/2001	Vidis Electronic	Hamburg	040/5148400
3	Speed Link Pace Racing Wheel	Interact	2,36	100 Mark[1]	CBS 1/2001	Interac	Weertzen	01805/125133
4	Top Drive Roadster (N 64)	Logic 3	3,39	140 Mark[1]	CBS 1/2001	Logic 3	Bönen	02383/690
5	Top Drive Plus (N 64)	Logic 3	3,41	170 Mark[1]	CBS 1/2001	Logic 3	Bönen	02383/690
6	Top Drive 3 (N 64)	Logic 3	4,18	79 Mark	CBS 1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
7	Shock 2 Racing Wheel (N 64)	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	Interact	Weertzen	01805/125133
2	V3 FX Racing Wheel	Interact	1,99	140 Mark[1]	CBS 1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
3	Top Drive Sprinter	Logic 3	2,29	84 Mark	CBS 1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
4	Speed Link Paceracing Wheel	Interact	2,36	100 Mark[1]	CBS 1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
5	Top Drive Racer	Logic 3	2,46	120 Mark[1]	CBS 1/2001	Logic 3	Bönen	02383/690
6	Top Drive 2	Logic 3	2,53	130 Mark[1]	CBS 1/2001	Logic 3	Bönen	02383/690
7	Hand Held Racing Wheel	Mad Catz	3,03	50 Mark	CBS 1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
8	Top Drive Reactor	Logic 3	3,17	65 Mark	CBS 1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
9	Top Drive Roadster	Logic 3	3,39	140 Mark[1]	CBS 1/2001	Logic 3	Bönen	02383/690
10	Top Drive Plus	Logic 3	3,41	170 Mark[1]	CBS 1/2001	Logic 3	Bönen	02383/690
11	Mc Laren Wheel	Sunflex	3,54	100 Mark[1]	CBS 1/2001	Sunflex GmbH	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 Drive 3	Logic 3	4,18	79 Mark	CBS 1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366

[1]Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
15	Shock 2 Racing Wheel	Guillemot	5,33	70 Mark	CBS 1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
16	Shock 2 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	MC 2 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
6	AMI Mouse optical	Aashima	1,87	49 Mark	CBS 4/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
7	Optical Mouse USB	Saitek	2,02	66 Mark	CBS 4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
8	Opto-Maus 3 Button	Poso	2,19	50 Mark[1]	CBS 4/2001	Poso	Lüdenscheid	02351/87140
8	Wheel Mouse optical	Hama	2,19	69 Mark[1]	CBS 4/2001	Hama	Monheim	09091/5020
10	Optical Mouse	Dexxa	2,22	44 Mark	CBS 4/2001	Appa Computer	Berlin	030/36282130
11	Optical Mouse	Vivanco	2,25	70 Mark[1]	CBS 4/2001	Vivanco	Ahrensburg	04102/231235
12	Optische Maus 5 Key USB	Pearl Agency	2,30	55 Mark	CBS 4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
13	Trackball optical	Microsoft	2,67	69 Mark	CBS 4/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
MODEMS (ANALOG)								
1	Modem 56 Surf	Acer Computer	2,60	109 Mark[1]	CBS 5/2001	Acer Computer	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
4	Trust 56k External Modem	Aashima	3,03	109 Mark[1]	CBS 5/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
5	Trust 56k USB Modem	Aashima	3,08	99 Mark	CBS 5/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
6	Zoltrix Blue Fighter V.90 Modem	Pearl Agency	3,18	156 Mark	CBS 5/2001	KJS	Pinneberg	04101/72938
7	Arowana Dual Mode Modem	Poso	3,24	129 Mark[1]	CBS 5/2001	Poso	Lüdenscheid	02351/87140
8	Askey Magic Xpress 56k	Pearl Agency	3,25	119 Mark[1]	CBS 5/2001	Pearl Agency	Buggingen	07631/360200
9	Arowana Modem V.90 Extern	Poso	3,40	99 Mark[1]	CBS 5/2001	Poso Electronic	Lüdenscheid	02351/87140
10	GM56USB	Genius	3,62	109 Mark	CBS 5/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
PLAYSTATION-BILDSCHIRME								
1	PS One 5,6" Flatscreen	Brooklyn	3,18	379 Mark[1]	CBS 7/2001	Vidis Electronic	Hamburg	040/5148400
2	Display One 5"	Big Ben Interactive	3,40	300 Mark[1]	CBS 7/2001	Big Ben Interactive	Bergheim	02271/498590
3	Thrustmaster XL Screenmate	Guillemot	3,52	359 Mark[1]	CBS 7/2001	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
SPIELEMÄUSE								
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
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
SPIELEPISTOLEN 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
SPIELEPISTOLEN 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	Blaze	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

MARKTÜBERSICHT FORTSETZUNG

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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 NINTENDO 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	Gamer's 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 Intruder Pad	Logic 3	2,83	30 Mark[1]	CBS 6/2000	Logic 3	Bönen	02383/690
9	PC Dash 2	Saitek	3,16	99 Mark[1]	CBS 4/2001	Saitek	München	089/5467570
10	P 750	Saitek	3,33	50 Mark	CBS 6/2000	Protype	Oberhausen	0208/875741
SPIELETASTATUREN (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	Gamer's 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
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

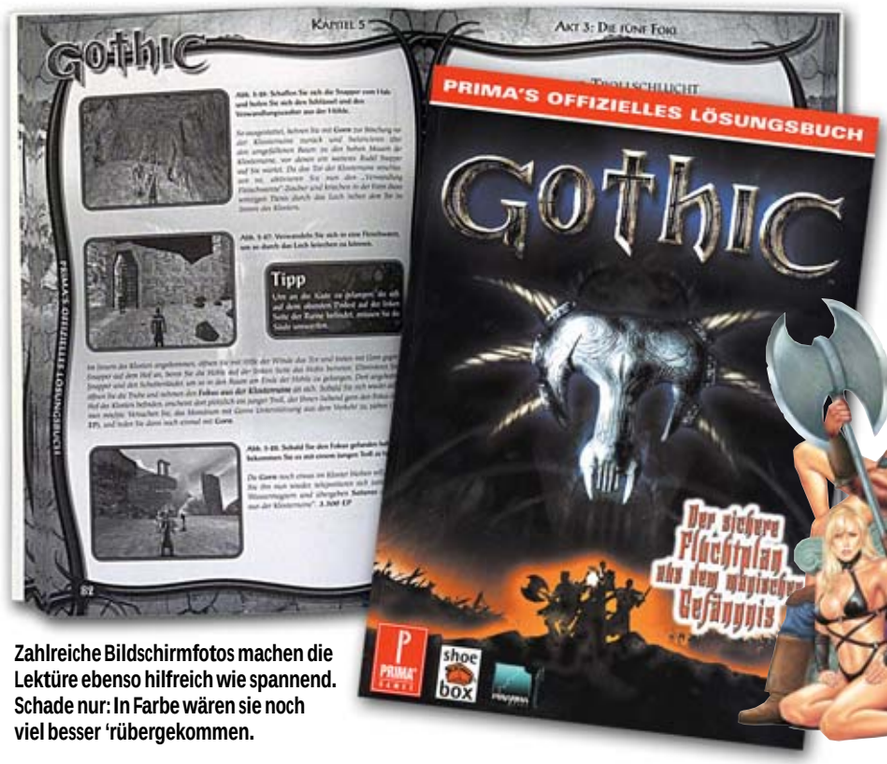
[1]Preis laut Hersteller

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gothic[1]

Das offizielle Lösungsbuch

Lösungsbuch | Den sicheren Fluchtplan aus dem magischen Gefängnis verspricht der Prima-Games-Verlag „Gothic"-Spielern



Zahlreiche Bildschirmfotos machen die Lektüre ebenso hilfreich wie spannend. Schade nur: In Farbe wären sie noch viel besser 'rübergekommen.

Ganz so leicht ist es ja nicht, sich in der düsteren Gothic-Welt zurechtzufinden. Nicht nur die etwas ungewöhnliche Steuerung fordert den ganzen Spieler – auf dem Weg vom blutigen Anfänger bis zum mächtigen Kämpfer oder Magier tun sich viele geheimnisvolle Fragen auf (siehe auch Test in Heft 5/2001). Das neue Buch kann sich wirklich sehen lassen: Es enthält Lösungswege zu allen wichtigen Aufgaben im Spiel.

Eine detaillierte Karte der Spiel-Welt verschafft Gothic-Fans den richtigen Überblick. Ausführliche Tabellen informieren über nötige Ausrüstungsgegenstände. Auf zehn Seiten beschreiben die Autoren alles von A wie Armbrust bis Z wie Zähne, eingeteilt in die aus dem Spiel bekannten Kategorien.

Natürlich fehlt auch die komplette Monsterliste nicht. Ob Beißer oder Bluthund, Goblin oder Golem, Waran oder Wolf – die Gothik-Spieler können schon mal Bekanntschaft mit den Kreaturen des Spiels machen.

Ebenso verzeichnet: Die Aufenthaltsorte der Lehrer und Trainer der Kolonie. Was bringt mir ein Jagdlehrer bei? Wie lerne ich einen Trainer kennen? Diese und andere Fragen klärt das Buch ebenfalls.

Schließlich gibt's noch haufenweise nützliche Tipps und Tricks zum Überleben im Freiluftgefängnis. In separaten Kästen sind die Hinweise deutlich herausgehoben und tragen genauso zur Übersichtlichkeit bei wie die klare Aufteilung in 13 Kapitel. Einziges Minus: Mit Ausnahme des Umschlags ist das Buch komplett in Schwarzweiß gehalten, was der Detailqualität der Abbildungen schadet. Dennoch: Gothic hat die vom Verlag gewohnte Qualität: prima!

Gothic, Prima Games, 162 Seiten, Preis 24,95 Mark, ISBN 3-934783-70-8

Empfehlenswert
Für Fortgeschrittene

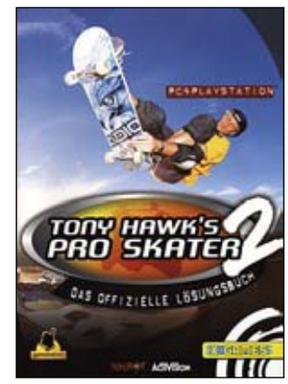
Tony Hawk's Pro Skater[2] 2

Lösungsbuch | So muss das sein. Ein Buch zu „Tony Hawk's Pro Skater 2" muss fetzen. Mit bananengelben Seiten und unterhaltsamer Aufmachung, viele bunte Bilder inklusive.

Das Buch zum Brett ist in acht Kapitel unterteilt. Nach einer kurzen Beschreibung des Spiels folgen grundlegende Dinge, wie Spielmodi oder Spielerwahl. Dann werden die Skater vorgestellt. Ob Tony Hawk persönlich, Bob Burnquist oder Steve Caballero, nach Lektüre des Lösungsbuches kennt man sie alle.

Es folgen Tricks mit wohlklingenden Namen, wie Ollies oder Lips. Damit sich die angehenden Skate-Profis überall zurechtfinden, sind auch die acht Kurse von Marseille bis New York ausführlich beschrieben.

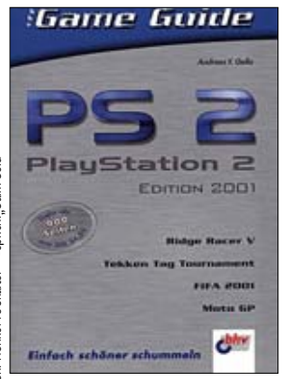
Mit dem Park-Editor kann man sich seinen eigenen Kurs basteln – auch hier hilft das Lösungsbuch. Außerdem wird erklärt, wie man sich durch perfekte Skate-Leistungen Extras verdient oder Schummeltricks erspielt. Und wem das alles noch nicht hilft, der kann sich diese Schummeltricks sowohl für PC als auch für Playstation im letzten Kapitel besorgen. Mit dieser Veröffentlichung haben Skater freie Fahrt.



Tony Hawk's Pro Skater 2: Das offizielle Lösungsbuch, X-Games, 98 Seiten, Preis 24,95 Mark, ISBN 3-8272-9095-3

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Game Guide[3] PS 2 Edition 2001



Game Guide PS 2 Edition 2001, bhv, 960 Seiten, Preis 24,80 Mark, ISBN 3-8287-4910-0

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Nachschlagewerk | Die neue Playstation geht in Betrieb. Doch was tun, wenn es schon nach einer halben Stunde hakt, und Sie nicht weiterkommen?

Da hilft der „Game Guide" für PS-One- und PS-2-Spiele. Geheimnisse zu mehr als 800 Titeln hat der Autor Andreas F. Golla mit seinem Team zusammengetragen. Schummeltricks, **Level-Codes** S.186, Passwörter, geheime Tipps, kaum etwas fehlt in dem 960 (!) Seiten starken Wälzer. Hier gibt's aber nicht nur (alphabetisch geordnete) Tipps zum Austricksen der Spiele. Vielmehr haben die Autoren ein dickes Info-Paket geschnürt: kurzer Abriss der Handlung, Herstellerfirma und Erscheinungsdatum sowie die Benotungen aus verschiedenen Fachzeitschriften gibt es zu jedem einzelnen Titel.

In der Einleitung finden Sie einen gelungenen Überblick zum Thema Zubehör – von der Standard-Spieletastatur bis zur Lichtpistole. Und im Anhang folgen die technischen Daten der beiden Konsolen, Erklärungen von Fachbegriffen sowie ein nach Spieltypen geordnetes Glossar.

Trotz nüchterner schwarzweißer Aufmachung ein wirklich nützliches Werk.

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Black & White	19,95 Mark
	Electronic Arts	
2	Die Sims: Das volle Leben/Party ohne Ende	24,95 Mark
	Electronic Arts	3-933841-83-6
3	Gothic	24,95 Mark
	Prima Games	3-934783-70-8
4	Die Siedler 4	24,95 Mark
	Prima Games	3-933841-83-6
5	Tomb Raider 5: Die Chronik	24,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-25-5
6	Die Siedler 4	19,95 Mark
	Sybex-Verlag	3-8155-5171-4
7	Tomb Raider 3	19.95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-05-0
8	Sudden Strike	19,95 Mark
	CDV Software	
9	Tomb Raider 4	19,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-18-2
10	Die Siedler 3	24,95 Mark
	Sybex-Verlag	3-815551-80-3

Die Spielebücher-Hitliste wurde ermittelt aus Verkaufszahlen von Computer-Büchern bei der Kaufhauskette Karstadt und der Internet-Buchhandlung Libri.

KARSTADT Libri.de

[1]sprich: „Gossick" [2]sprich: „Toni Hohks Pro Skäiter" [3]sprich: „Gäim Geid"

Game Solutions[4] Playstation 2 Vol.1



Game Solutions Playstation 2 Vol.1, Prima Games, 98 Seiten, Preis 24,95 Mark, ISBN 3-934783-69-4

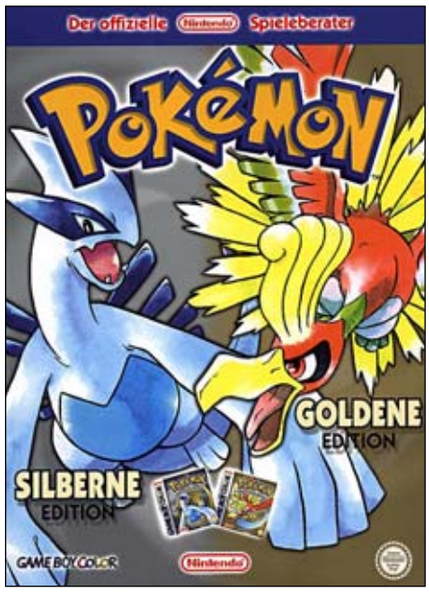
Geht so
Auch für Anfänger

Lösungsbuch | Nach dem Sammel-Lösungsbuch für PC-Spiele folgt nun die Ausgabe für die PS 2. Mit Tipps zu nicht weniger als 22 Spielen.

Das Autorenteam – Andreas Kasprzak, Olaf Pinnow und Claas Wolter – hat auch in dieser Veröffentlichung wieder jede Menge wissenswerter Fakten zusammengetragen. Unter den Spielen der neuen Generation sind absolute Knaller vertreten, wie „NHL 2001“, „Moto GP“ oder „Orphen“. Für PS-2-Fans ist das Buch sicherlich eine lohnende Anschaffung, denn auf 98 Seiten finden sie in kompakter Form Lösungsansätze zu ihren Spielen.

Allerdings: 22 Spiele auf 98 Seiten? Da kann es schon mal eng werden. Und so sind die Bildschirmfotos recht klein, was zu Lasten der Erkennbarkeit geht. Da die Seiten zudem in Schwarzweiß gehalten sind, geht bei der Wiedergabe einiges verloren. Geringe Buchstabengröße und lange Zeilen fördern zudem nicht die Lesbarkeit der Texte. Inhaltlich dagegen stimmt's weitgehend: Strategien für Anfänger und Tricks für Fortgeschrittene sind dabei. Komplette Schritt-für-Schritt-Lösungen sucht man aber vergeblich. Das Buch gibt gute allgemeine Tipps, speziellere Hilfe entfällt schon wegen des knappen Platzes. Insgesamt wären ein paar Spiele weniger, jedoch mit ausführlichen Lösungen der bessere Weg gewesen.

Pokémon[5] Goldene Edition/Silberne Edition



Lösungsbuch | Auf der neuen Reise durch die wunderbare Welt der Pokémon warten unzählige Abenteuer. Der offizielle Spieleberater hilft, sie zu überstehen

In der Goldenen und Silbernen Edition erforschen Sie nie gesehene Orte und Gegenden, kämpfen gegen unzählige Pokémon-Trainer. Mit diesem Buch können Sie noch leichter beweisen, dass Sie ein wahrer Meistertrainer sind. Dank kompletter Lösungswege finden Sie sich leicht zurecht. Informationen zu Routen, Orten, Höhlen, Inseln und Städten gibt's in Hülle und Fülle. Ob also in Neuborkia oder am Silberberg, Sie finden spielend Ihren Spaß.

Damit Sie auch wirklich alle Pokémon schnappen, verraten die Profis des Autorenteams, was Sie dazu wissen müssen. Auch neue Pokémon zu züchten dürfte dann kein Problem mehr sein. Auf Bäumen wird Ihre Suche dann mit Sicherheit ebenso erfolgreich sein wie unter Felsen.

Schließlich erfahren Sie, wie Sie am besten kämpfen. Welche Pokémon benötigen Sie? Wie sind die besten Teams zusammengestellt? Ein Beispiel für eine schlagkräftige Truppe: Mit Vulpix, Voltilamm, Endivie, Nebulak, Kleinstein und Taubsi sind Sie gut gerüstet.

Und dank der offiziellen Spielstufenkarten verlaufen Sie sich in der gigantischen Pokémon-Welt nicht mehr. Sie wissen immer, wo Sie sich befinden.

Das gilt übrigens auch für das Buch: Dank bunter, aber übersichtlicher Gestaltung und sinnvoller Gliederung finden Sie sich auch auf den 122 Seiten jederzeit zurecht. Damit hat diese Anleitung klar Gold- und Silber-Medaillen verdient.

Pokémon Goldene Edition/Silberne Edition: Der offizielle Spieleberater, Nintendo, 122 Seiten, Preis 24,99 Mark, (keine ISBN)

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

[4]sprich: „Gäim Soulutschns“ [5]sprich: „Pokehmonn“

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER-LEXIKON

Fachbegriffe einfach erklärt



Foto: Stone

In COMPUTERBILD-SPIELE müssen Sie nicht lange blättern, um zu erfahren, was Computer-Fachbegriffe bedeuten. Auf diesen Seite erklärt die Redaktion alle in diesem Heft verwendeten Fachwörter.

AGP-Grafikkarte
Viele jüngere Grafikkarten haben einen AGP-Anschluss („Accelerated Graphics Port“[1]), über den Grafikdaten besonders schnell übertragen werden.

AGP-Steckplatz/ Anschluss
Hauptplatinen mit einem AGP-Steckplatz transportieren die Daten zwischen Prozessor und Grafikkarte besonders schnell. Es wird zwischen AGP1X, AGP2X und AGP4X unterschieden. Je höher die Zahl im Namen, desto schneller die Datenübertragung.

Arbeitsspeicher
Außer dem **Prozessor** ist auch der Arbeitsspeicher (RAM) ein Kernstück des Computers. RAM heißt „Random Access Memory“[2] und bedeutet „flüchtiger Arbeitsspeicher“. Dieser Speicher behält seine Informationen nur so lange, wie der Computer mit Strom versorgt wird.

Auflösung
Unter Auflösung versteht man die Anzahl der Bildpunkte (Pixel, angegeben als Multiplikation waagerecht x senkrecht), aus denen sich ein digital erzeugtes Bild zusammensetzt. Grundsätzlich gilt: Je höher die Auflösung eines Bildes ist, desto feiner und detailreicher wird es dargestellt.

Bandbreite
Der Begriff Bandbreite steht in der Computer-Technik für die Datenmenge, die eine Datenverbindung innerhalb einer festgelegten Zeit übertragen kann. Je größer die Bandbreite, desto mehr Daten werden übertragen.

Betriebssystem
Das Betriebssystem ist das zentrale Programm eines Computers, das gleich nach dem Einschalten geladen wird. Es kümmert sich um die Ein- und Ausgabe sämtlicher Daten auf Bildschirmen, **Festplatten** und anderen Geräten. Bekannte und verbreitete Betriebssysteme sind zum Beispiel MS-DOS, Windows 95, Windows 98, Windows 2000, Linux oder MacOS.

Bildwiederholfrequenz
Die Bildwiederholfrequenz (Einheit **Hertz**, Abkürzung: Hz) gibt an, wie oft ein Bild pro Sekunde auf dem Monitor neu aufgebaut wird. Für Computer-Bildschirme gelten Werte ab 85 Hz als gut. Bei weniger als 70 Hz nehmen die meisten Menschen ein unangenehmes Flimmern wahr.

BIOS
BIOS ist die Abkürzung für „Basic Input Output System“[3], auf Deutsch: „grundlegendes Ein- und Ausgabe-Programm“. Es ist das Basisprogramm des Computers und in einem Baustein der **Hauptplatine** gespeichert. Es lädt nach dem Einschalten des Computers das **Betriebssystem** von der **Festplatte** oder einem anderen Datenträger.

Client[4]
Ein Client-Computer oder -Programm (auf Deutsch: „Kunde“) nimmt in einem **Netzwerk** die Dienste eines anderen Computers in Anspruch, zum Beispiel die eines **Spiele-Servers**, auf dem ein Spiel für alle daran angeschlossenen Teilnehmer läuft.

Composite[5]-Ausgang
Das Composite-Signal ist ein Videosignal mit einem gemeinsamen Kanal für Farb- und Bildinformation, Stärke und Synchronsignal. An einen solchen Ausgang lassen sich beispielsweise Fernseher und Videorecorder anschließen.

DFÜ-Adapter
DFÜ ist die Abkürzung für „Datenfernübertragung“. Jedes Erweiterungsgerät eines Windows-Computers, das zur Herstellung einer DFÜ-Verbindung dient, bezeichnet man als DFÜ-Adapter. Das kann eine Einbau-Steckkarte oder ein separates Modem sein, eine ISDN-Karte oder eine Netzwerkkarte, über die mehrere Computer auf den gemeinsamen Internet-Zugang eines **Netzwerkes** zugreifen.

DFÜ-Netzwerk
Ein Computer-**Netzwerk**, das über Telefon- oder Satellitenleitung hergestellt wird, bezeichnet man als DFÜ-Netzwerk. Auch die Verbindung per Telefonleitung zum Internet gilt als DFÜ, also Datenfernübertragung.

DFÜ-Server
So heißt ein Dienstprogramm, das einem Modem oder einer ISDN-Karte die Einwahl ins Internet ermöglicht.

Digitale Ein- und Ausgänge
Digitale Ein- und Ausgänge übertragen Informationen als exakt kopierbare Folge von Nullen und Einsen. Damit unterscheiden sie sich von analogen Ein- und Ausgängen, die Informationen als Pegel übertragen und oft Kopierverluste mit sich bringen.

Direct-X
Direct-X ist eine Windows-Erweiterung, die die Wiedergabe von grafischen 3D-Effekten und Klängen verbessert und beschleunigt. Viele Spiele setzen eine bestimmte Direct-X-Version auf dem Computer voraus. Deshalb finden Sie die jeweils aktuelle Direct-X-Version jeden Monat auf der Heft-CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE.

Diskettenlaufwerk
Ein Diskettenlaufwerk ist ein Abspielgerät für Disketten.

DSL
DSL ist die Abkürzung für „Digital Subscriber Line“[6]. DSL ermöglicht, Daten sehr schnell (für Fachleute: mit 1,5 Millionen Bit pro Sekunde) per Telefonleitung zu übertragen. Damit ist etwa die Verbreitung von Videos im Internet möglich.

DVD-ROM-Laufwerk
Abspielgerät für DVDs.

DVD-Video
DVD-Video ist eine digitale Speicherscheibe für Videofilme.

DVI-Ausgang
So heißt der Anschluss für ein **LCD** an der **Grafikkarte**.

Festplatte
Die Festplatte ist ein magnetischer Datenspeicher, der in der Regel fest in den Computer eingebaut ist. Dort finden die auf dem Computer installierten Programme sowie andere Daten, etwa Spielstände, Platz.

Gateway[7]
Ein Gateway verbindet mehrere **Netzwerke** miteinander, zum Beispiel ein lokales Netzwerk mit dem Internet.

Glide[8]
Manche Spiele benötigen die so genannte Glide-Programmsammlung, um 3dfx-Grafikkarten richtig auszunutzen.

Grafikchip
Der Grafikchip ist das „Zentralorgan“ der Grafikkarte. Er wird auch als **Grafikprozessor** bezeichnet.

Grafikkarte
Die Grafikkarte im PC erzeugt die Darstellung auf dem Bildschirm.

Grafikprozessor
Der Grafikprozessor auf der **Grafikkarte** oder auf der Hauptplatine (so genannter On-Board-Grafikprozessor) erzeugt das Bild und gibt es an den Bildschirm weiter. Moderne Grafikprozessoren sind für die Berechnung von 3D-Spielen optimiert.

Grafikspeicher
Je größer der Grafikspeicher der Grafikkarte ist, desto mehr Bildpunkte und Farben kann die gleichzeitig darstellen.

Hauptplatine
Die Hauptplatine beherbergt den Prozessor, den Hauptspeicher sowie die Steckplätze für verschiedene Erweiterungskarten (wie **Soundkarte** oder **Grafikkarte**). Außerdem sind dort auch die Anschlüsse für **Diskettenlaufwerk**, **Festplatte**, CD-ROM-Laufwerk, Drucker, Maus und Tastatur untergebracht.

Hertz
Hertz (Hz) ist die Maßeinheit für die Wiederholung eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

Host[9]
Hosts (wörtlich: „Gastgeber“) sind Groß-Computer, an die Arbeitsstationen oder kleinere Computer angeschlossen sind.

Installation
Beim Installieren („Setup“) eines Programms werden Daten von Disketten, CD-ROM oder DVD auf die Festplatte kopiert. Gleichzeitig erfolgen alle für das Programm notwendigen Einstellungen und werden auf der Festplatte gespeichert.

Internet-Connection-Sharing[10]
So heißt gemeinsame Nutzung eines Internet-Zugangs durch mehrere Computer.

Internet-Zugangsprogramm
Programm, das den Zugang zum Internet ermöglicht. Bekannte Zugangsprogramme sind beispielsweise „Microsoft Internet Explorer“ und „Netscape Navigator“.

IP-Adresse
Zur Datenübertragung wird im Internet ein weltweit standardisiertes Verfahren benutzt: das so genannte Internet-Protokoll (IP). Jeder Computer, der an das Internet angeschlossen ist, hat eine eigene IP-Adresse, über die er zu erreichen ist.

1 sprich: „Äckßelleräited Gräfficks Port“ 2 sprich: „Ränndem Äckßess Memmori“ 3 sprich: „Bäißsick Input Aufput Ssisstem“ 4 sprich: „Kleient“ 5 sprich: „Kommposit“ 6 sprich: „Diddschittel Ssabbskreiber Lein“ 7 sprich: „Gäitwäi“ 8 sprich: „Gleid“ 9 sprich: „Hohst“ 10 sprich: „Internet Konnecktschen Schäring“

ISDN
ISDN (Integrated Services Digital Network[11]) ist ein digitales Netz für alle (Kommunikations-) Dienste. Es hat dem herkömmlichen (analogen) Telefonnetz viel voraus, etwa die sehr viel schnellere Übertragung oder die Möglichkeit, gleichzeit zu faxen und zu telefonieren.

LCD
Ein LCD (Liquid Crystal Display[12]) ist ein Flachbildschirm. Ein LCD erzeugt das Bild durch flüssige Kristalle zwischen zwei Glasplatten. Jeder Bildpunkt wird per Stromimpuls lichtdurchlässig oder -undurchlässig gemacht. Eine zusätzliche Hintergrund-Beleuchtung sorgt dafür, dass die Bildpunkte sichtbar werden.

Level-Code[13]
Ein Level-Code ist ein Schummeltrick. Durch Eingabe eines Level-Codes in einem Spiel kann man bestimmte Spielstufen („Level“) direkt erreichen.

Lokales Netzwerk (LAN)
So bezeichnet man ein **Netzwerk** auf relativ kleinem Raum, zum Beispiel in einem Firmengebäude.

Mainboard[14]


Der Begriff Mainboard ist ein anderes Wort für **Hauptplatine** .

Megabyte
Die Größe des Arbeitsspeichers eines Computers wird in Byte[15] gemessen. Die nächst größeren Einheiten sind Kilobyte und Megabyte. 1 Kilobyte sind 1024 Byte, ein Megabyte wiederum 1024 Kilobyte oder 1 048 576 Byte.

Megahertz
Ein Megahertz sind eine Million **Hertz** .

Mini-Steuerknüppel


Der Mini-Steuerknüppel sitzt auf der Spieletastatur. Mit seiner Hilfe verändern Sie in einem Computer- oder Videospiel zum Beispiel den Blickwinkel Ihrer Spielfigur.

Modem
Ein Modem ist ein Telefon für den Computer. Damit kann sich der Computer in das Telefonnetz einwählen und so mit entfernt gelegenen Computern oder ganzen **Netzwerken** Daten austauschen. Digitale Daten aus dem Computer werden mit diesem Gerät in elektrische Signale „übersetzt“.

MS-DOS
Von Microsoft entwickeltes **Betriebssystem** für Computer, das in den 80er-Jahren weltweit verbreitet war und dann von Windows abgelöst wurde.

Netzwerk
Ein Netzwerk ist ein Verbund aus mehreren Computern, die untereinander Daten austauschen.

Netzwerkprotokoll
Als (Netzwerk-)Protokoll bezeichnet man die für alle angeschlossenen Computer geltenden Regeln zur Übertragung von Daten. Das Protokoll regelt beispielsweise die Übertragungsgeschwindigkeit.

NTSC-Norm
NTSC heißt die in den 50er-Jahren entwickelte US-Farbfernsehnorm, die auch von Japan übernommen wurde. Das NTSC-Signal ist ein so genanntes **Composite** -Signal.

Open GL
Open GL ist eine 3D-Software-Schnittstelle (ab Windows NT fester Bestandteil von Windows, für Windows 95 ist ein entsprechender Nachtrag verfügbar). Open GL verbessert die Darstellung räumlicher Effekte.

PAL-Norm
PAL heißt die deutsche Farbfernsehnorm.

Partition
Eine Festplatte lässt sich in mehrere Bereiche (Partitionen) aufteilen – etwa einen für Programme, einen anderen für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten und ordnet ihnen verschiedene Laufwerksbuchstaben (C, D und so weiter) zu.

PCI-Anschluss
In Computern gibt es zur Datenübertragung zwischen **Prozessor** und Steckkarten ein Leitungssystem, den so genannten Bus. Ein verbreiteter Bus-Standard ist PCI. Mit dem PCI-Anschluss lassen sich zum Beispiel **Soundkarten** , **ISDN** -Karten und bestimmte Typen von **Grafikkarten** verbinden.

PCI-Grafikkarte
Eine **Grafikkarte** mit PCI-Anschluss heißt PCI-Grafikkarte.

PCI-Steckplatz
Ein Steckplatz für eine PCI-Karte heißt PCI-Steckplatz.

Prozessor
Der Prozessor ist das zentrale Steuerorgan des Computers. Er ist in der Regel unter einem Kühlkörper oder Ventilator versteckt. Der Prozessor ist zuständig für alle Berechnungen und ausschlaggebend für die Leistungsfähigkeit des Computers.

Rütteleffekt
Rütteleffekt ist die Fähigkeit von Steuergeräten, durch Vibrationen einen realistischeren Spieleindruck zu vermitteln, etwa beim Fahren über holprige Pisten in Rennspielen. Damit der Spieler den Effekt spüren kann, muss ein Spiel dafür programmiert sein.

Soundkarte
Die Soundkarte ist eine Einsteckkarte, mit deren Hilfe der Computer Musik und Sprache wiedergeben kann. Ohne Soundkarte



könnten Sie die Töne, mit denen Spiele unterlegt sind, nur über den PC-Lautsprecher in sehr schlechter Qualität hören. Außen an der Karte finden Sie Anschlüsse für Zusatzgeräte, zum Beispiel für Lautsprecher oder Steuerknüppel.

Spiel-Server[16]
Häufig steht in einem Netzwerk ein Server, ein spezieller Computer für die Datenverwaltung, zur Verfügung, auf den alle anderen Computer Zugriff haben – zum Beispiel die Computer der Teilnehmer eines Netzwerk-Spiels.

Stereo
Stereo ist der Begriff für Schallübertragung aus zwei Kanälen, also zwei Lautsprechern. So ist räumliches Hören möglich.

Subnet-Mask[17]
Die Subnet-Mask legt fest, zu welchem **Netzwerk** ein Computer gehört. Computer mit gleicher Subnet-Mask können direkt miteinander Daten austauschen.

S-Video-Ausgang
1975 führte die japanische Firma JVC das Videosystem VHS ein. 1987 kam S-VHS auf den Markt, das eine deutlich bessere Bildqualität aufweist. Zur Weitergabe des S-Video-Signals an andere Geräte ist ein S-Video-Ausgang erforderlich.

Taktfrequenz
Die Taktfrequenz des Prozessors in Megahertz (Mhz) gibt an, mit welcher Geschwindigkeit der Prozessor arbeitet.

TCP/IP-Protokoll
Das TCP/IP-Protokoll ist eine Vereinbarung darüber, wie im Internet oder in einigen anderen Netzwerken Daten ausgetauscht werden können.

TFT-Bildschirm
Fast alle tragbaren Computer haben einen Farbbildschirm (TFT-Bildschirm). TFT steht für „Thin Film Transistor“[18], übersetzt: „Dünnfilm-Transistor“. Dieses neue Verfahren arbeitet mit aktiven selbstleuchtenden Flüssigkristallen, deren optische Eigenschaften durch elektrische Felder beeinflusst werden.

TV-Tuner
Der TV-Tuner ist das Empfangsteil eines Fernsehers oder einer Fernsehkarte, mit dem das Bildsignal empfangen und an die Bildröhre oder den Monitor weitergegeben wird.

Übertragungsrate
Die Übertragungsrate gibt den Datendurchsatz pro Zeiteinheit an. Bei Modems wird die Einheit BPS (Bit pro Sekunde) verwendet.

USB-Anschluss
Der „Universal Serial Bus“[19] (USB) kann Daten mit mit einer Geschwindigkeit von zwölf **Megabyte** pro Sekunde transportieren, rund 100 Mal schneller als herkömmliche Anschlüsse.

Windows 98 SE
Windows 98 ist das allgemein verbreitete **Betriebssystem** für Computer von Microsoft. „SE“ steht als Abkürzung für die verbesserte „Second Edition“, auf Deutsch also die „zweite Auflage“ von Windows 98.

[11] sprich: Intigrätitid Süwissis Didschitel Netwörk“ [12] sprich: „Likwid Kristel Displä“ [13] sprich: „Lewwelkohd“ [14] sprich: „Mäinbohrd“ [15] sprich: „Beit“ [16] sprich: „Söörver“ [17] sprich: „Sabbnett Mahsk“ [18] sprich: „Sinn Film Träsnister“ [19] sprich: „Junivörßel Siriel Bass“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HILFE BEI PROBLEMEN

Telefonnummern und Internet-Adressen



In den folgenden Tabellen finden Sie Internet-Adressen zu Artikeln in diesem Heft sowie Telefonnummern und Internet-Adressen, unter denen Sie Hilfe bei Problemen mit Computer oder Spielen bekommen. Die obere Liste steht auch im Internet bei COMPUTERBILD-ONLINE unter www.computerbild.de.
Sie können sich auch ans COMPUTERBILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden.
Im Kasten rechts sehen Sie die Telefonnummern nach Themengebieten geordnet.

Computer Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur 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.internetshare.com (englisch)
2. www.tourney4.de (deutsch)
3. www.mitsui.de (deutsch)
4. www.saitek.de (deutsch)
5. www.interact-europe.de (deutsch)
6. www.logitech.de (deutsch)
7. www.ullmanmouse.com (englisch)
8. www.guillemot.de (deutsch)
9. www.videologic.de (deutsch)
10. www.neo.at/neo_flash4_clou2_support-d.html (deutsch)
11. www.stopaids.ch (deutsch)
12. www.kochmedia.com (deutsch)
13. www.ubisoft.de (deutsch)
14. www.black-star.de (deutsch)
15. www.battle.net/toufaq.shtml (englisch)
16. www.tolkienonline.com/docs/2188.html (englisch)
17. www.madcatz.com (englisch)
18. www.vidis.com (deutsch)
19. www.interact-europe.com (deutsch)
20. www.hostile-waters.de (deutsch)

Hilfenummern der Spiele-Hersteller

Hersteller	PLZ	Ort	Telefon	Fax	Hilfe Technik	Hilfe Spiele	Zeit	Hotline-Fax	Internet
Acclaim	81677	München	089/412190	089/32940409	■ 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[1]	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

[1] S = Spiele-Hotline, T = Technik-Hotline

INSERENTENVERZEICHNIS

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort

Firma	Seite
AOL	73
Avitos AG	45
Bigben	149
BILD interactive	107, 175
COMPUTERBILD	183
COMPUTERBILD-SPIELE	171
daclogo.com	131
Data Becker	13
Dell Computer GmbH	17
Deutsche Expert	19
Eidos Interactive	11, 81, 147
Electronic Arts	40, 41
Family Telekom	189
Game it	173
Honda	21
Infogrames	9, 63, 85, 155
Inside SMS World	185
Karstadt AG	54, 55, 96, 97
Koch Media	191
Magix Entertainment	119, 121, 123
MCM Medien Vertrieb	113
Media Markt	26, 27
Messe Berlin GmbH	157
Modern Games	135, 137
Nokia Mobile Phones GmbH	15
pmm GmbH	23
Reemtsma	143
Saturn	108, 109
Selling points	115, 153, 192
SMS Online GmbH	161, 187
Sony	76, 77
Terre des Hommes	107
TOYS 'R' US GmbH	83
Virgin	2, 87
Winopoly	107

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 schicken wir Ihnen gern eine Kopie des gewünschten Artikels zu.

Die Adresse:
COMPUTERBILD-SPIELE,
Axel-Springer-Platz 1
Brieffach 1940, 20350 Hamburg

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

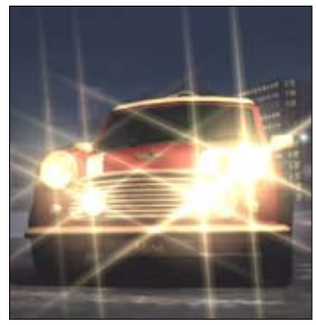
Ab 4. Juli 2001 im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Commandos 2

Mit einer Handvoll Soldaten allein gegen eine gigantische Übermacht, durch unwegsames Gelände schleichen und den wichtigen Stützpunkt der Gegner sabotieren – das ist die Welt der Commandos. COMPUTER-BILD-SPIELE testet den potenziellen Hit: Hat ein grüner Rekrut eine Chance? Oder kann nur ein Veteran gewinnen? Das steht im nächsten Heft.



Gran Turismo 3

Für Rennspiel-Fans ist der Name Gran Turismo der Heilige Gral: Den dritten Start legt das Spiel jetzt auf der Playstation 2 hin. Die Rennen mit den rasantesten Autos der Welt sollen noch besser und realistischer aussehen – aber stimmt das? COMPUTERBILD-SPIELE trat das Testpedal in Sachen Optik und Fahrspaß voll durch. Der Spiele-TÜV im nächsten Heft.



Jekyll & Hyde

Zusammen mit Frankensteins Monster und Graf Dracula gehört er sicher zu den berühmtesten Gestalten der Horror-Welt: der britische Arzt Dr. Jekyll. Im neuen Abenteuerspiel muss der Doktor seine Tochter retten – und braucht dazu auch die Hilfe seiner ungeliebten Zweitpersönlichkeit Mr. Hyde. Ob Sie ihm auch zur Seite stehen sollten, steht im nächsten Heft.

SPIELETRICKS



Dragonriders

Na, schon mal auf einem ausgewachsenen Drachen geritten? Die Redaktion hatte das Vergnügen und gibt Ihnen Tipps, wie Sie sich auf den schuppigen Flugmonstern halten, die lieben Tierchen pflegen und so ganz nebenbei die Welt von Pern vor dem Untergang bewahren. Denn nur die besten Krieger überstehen den Kampf gegen das Böse. Wie Sie dazugehören können, steht im nächsten Heft.

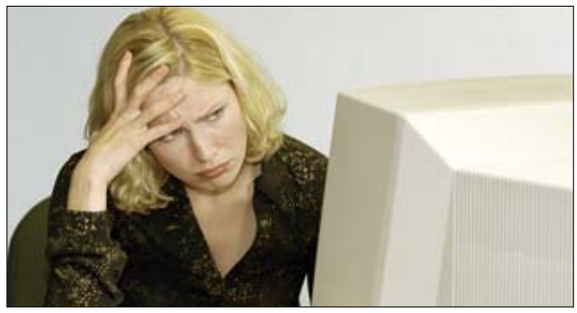
HARDWARE



Ohren auf!

Ohne eine gute Soundkarte macht heutzutage kaum ein Spiel Spaß: Wer will schon gern auf Toneffekte, Musik und Dialoge verzichten? COMPUTERBILD-SPIELE hat neun dieser Klang-Allrounder einem wie üblich knallharten Test unterzogen: Wie einfach ist die Installation? Und wie steht's mit der Klangtreue? Lesen Sie im nächsten Heft, welche Karte die Schallwellen am besten im Griff hat.

RATGEBER



Und Tschüs!

Egal, ob Ihr Computer noch eine Fehlermeldung macht oder gleich mit blauem oder schwarzem Bildschirm Ihre Fortschritte beim Spielen mit in die ewigen Daten-Jagdgründe nimmt – ein Absturz des PC kann ganz schön nerven. Dabei hat die große Wirkung oft nur kleine Ursachen. COMPUTERBILD-SPIELE sagt Ihnen im nächsten Heft, welche das sind und was man dagegen tun kann.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

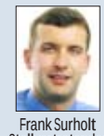
Computer Bild Spiele


Harald Kuppek
Chefredakteur

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbild.de

Lesertelefon: 0800/1007892
Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.

Bei Problemen mit der CD-ROM rufen Sie bitte Tel. 040/34729352 an.


Frank Surholt
Stellvertretender Chefredakteur

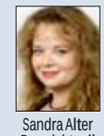

Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur

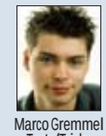

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Boris Connemann
Tests/Tricks


Maris Feldmann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks


Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


Thomas Richter
Tests/Tricks


Thomas Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


Klaus Bartsch
Testlabor


Stefan Mehmke
Service


Manfred Freye
Foto


Arne Bahruth
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz Leserservice

Freie Mitarbeiter: Cornelia Becker, Volker Clasing, Nicole Discher, Marcus Höfer, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Heinke Vogt, Natascha Voitel, 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:** Christian Nienhaus, Ulrike Fröhling (Stellv.), Holger Martens. **Verlagskoordination:** Christian Schöttler. **Gesamtanzeigenleitung:** Hannelore Dietzsch. **Anzeigenleitung:** Jörg Herms. **Anzeigenleitung Verkauf:** Telefon 040/34728518. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.2 vom 1.1.2001. **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.