9/2001
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Dreamcast, Nintendo 64, Gameboy

Das preisgünstigste Spielemagazin mit CD-ROM

4,80 MARK mit CD-ROM

Schweiz CHF 5,90 • Österreich öS 45

439507 2204804 09

NUR 4,80 MARK mit CD-ROM



Spiel des Monats: Emperor – Schlacht um Dune

Herrscher der Wüste

Deutsche Version ausführlich getestet
PLUS: 4 Seiten Tricks

SPIELETESTS



Myst 3: Exile
Abenteuer

Flucht von der Rätsel-Insel

Lokführer der schönsten Züge
Simulation Train Simulator

Retter mit magischem Schwert
Action-Abenteuer Onimusha – Warlords

MAGAZIN



Goldener Computer: Preise für 500 000 Mark zu gewinnen

SPIELETRICKS



Abenteuer Digimon World
Kampf-Training in den Ferien

Füchse, Fische, Farmerleben
Simulation Harvest Moon – Back to Nature

CD-ROM im Heft mit 7 Spielen

PLUS: 10 Seiten Tricks



Spiel 1
Pizza Syndicate
Simulation
Schwarzes Geld mit Mafia-Torten



Spiel 2
Bike Flyter
Geschicklichkeit
Rette sich, wer kann



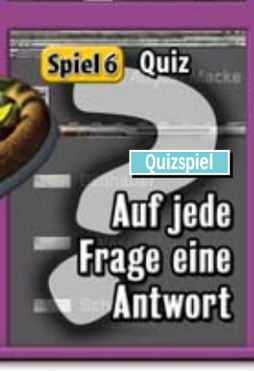
Spiel 3 Jumping Jokers
Geschicklichkeit
Am Fallschirm vom Hochhaus



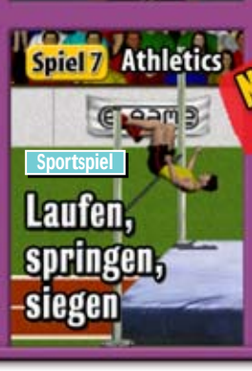
Spiel 4 Action
Wespenjagd 2
Schießen, bevor sie stechen



Spiel 5 Platt!
Brettspiel
Mensch, ärgere dich nicht!



Spiel 6 Quiz
Quizspiel
Auf jede Frage eine Antwort



Spiel 7 Athletics
Sportspiel
Laufen, springen, siegen



Nur für die Leser von Computer Spiele
Die Siedler 4: 5 neue Aufträge

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele INFORMIERT



Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs

● Fernsehsender und Zeitungen beklagen gern ein „Sommerloch“, wenn nicht viel los ist und sie nicht recht wissen, was sie Zuschauern und Lesern bieten können. COMPUTERBILD-SPIELE kennt kein „Sommerloch“, im Gegenteil: Es geht auch in den heißen Monaten richtig rund. Auf der Heft-CD-ROM finden Sie diesmal 7 (in Worten: sieben) Spiele. Ob Action, Simulation, Brettspiel, Quiz, Geschicklichkeits- oder Sportspiel – da ist wohl für jeden was dabei. Viel Spaß also!

● Das Allensbacher Institut hat neueste Zahlen zur Bedeutung von Zeitschriften in Deutschland vorgelegt. COMPUTERBILD-SPIELE ist bei den Spiele-Magazinen einsame Spitze: Im Durchschnitt hat jedes Heft 1,88 Millionen Leser. Die Redaktion ist den Lesern verpflichtet und hört auf sie. Deshalb können Sie auch dieses Jahr bestimmen, welches Spiel mit dem „Goldenen Computer“ ausgezeichnet werden soll. Gewinnen können Sie auch – Preise für über 500 000 Mark (ab Seite 120). Vielen Dank und viel Glück!

Computer Bild Spiele INTERN



Foto: Bernd Kammeier

Identische Bewegungen: Die Spielfigur oben im Hintergrund ahmt Detlev Neumann nach.

● Wie lassen sich eigentlich Bewegungen von Lebewesen auf Kunstfiguren in Computerspielen übertragen? Redakteur Detlev Neumann (39) hat's bei der 3D-Animationsfirma „Metric Minds“ in Frankfurt/M. am eigenen Leib vorgemacht. „Mir wurde quasi ein Kostüm mit lauter Lichtpunkten übergezogen. Der Computer maß diese Lichtpunkte, während ich Arme und Beine ausstreckte oder herumtanzte.“ Spielfiguren, ob Möhre, Schwertkämpferin oder Gecko, vollzogen so dieselben (oft komischen) Bewegungen wie Neumann. Siehe Seite 128.



Rat auf gut Deutsch: Giovanni Trapattoni mit Marco Häntsch.

● Voll in Bewegung zeigte sich auch Redakteur Marco Häntsch (28), als ihm auf dem Trainingsgelände der französischen Nationalmannschaft das Playstation-2-Spiel „FIFA 2002“ präsentiert wurde. Auch Fußball-Legende Lothar Matthäus, Real Madrids Torhüter Iker Casillas und Italiens Nationaltrainer Giovanni Trapattoni waren nach Clairefontaine bei Paris gekommen. „Trap“ gab dem Mann von COMPUTERBILD-SPIELE wertvolle Tipps für Kopfball-Tore: „Laufen nicht zu schnell an, besser langsam, dann mit starke Kraft springen ab und drucken Ball in Tor.“ Mehr Eindrücke von Spiel und Spiel auf Seite 20.

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

Neue Spiele 4
Hardware 8
Bunt gemischt 10
Warum kosten so viele Spiele 89 oder 90 Mark? 11
Hitliste 12
Voraussichtliche Erscheinungstermine 14
Vorserientests
PC **Arcanum** Rollenspiel (ab Ende August 2001) 18
PC **Battle Realms** Strategie (ab Oktober 2001) 21
PS 2 **FIFA 2002** Sport (ab Oktober 2001) 20
PC **IL-2-Sturmovik** Flugsimulation (ab November 2001) 18
PC **Team Telekom Euro Tour Cycling** Sport (ab Sommer 2001) 19

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 22
Die Testtabelle verständlich erklärt 23
PC **Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal** Rollenspiel (im Handel) 70
DC **Crazy Taxi 2** Rennspiel (im Handel) 52
PS **Digimon** Abenteuer (im Handel) 38
PC **Emperor – Schlacht um Dune** Strategie (im Handel) ..... TITELTHEMA 26
PS **Harvest Moon – Back to Nature** Simulation (im Handel) 46
GBC **Harvest Moon 2** Simulation (im Handel) 48
PC **Jekyll and Hyde** Action-Abenteuer (im Handel) 58
PC **King of the Road** Simulation (im Handel) 32
N 64 **Kirby 64** Geschicklichkeit (im Handel) 50
PC **Microsoft Train Simulator** Simulation (im Handel) ..... TITELTHEMA 66
PC **Myst 3: Exile** Abenteuer (ab September 2001) .. TITELTHEMA 34
PS 2 **Onimusha – Warlords** Action-Abenteuer (im Handel) ..... TITELTHEMA 42
GBA **Pinobee** Geschicklichkeit (im Handel) 72
PC **Rim** Strategie (im Handel) 62
PC **Schizm** Abenteuer (im Handel) 64
PC **Summoner** Rollenspiel (im Handel) 54
GBA **Tony Hawk´s Pro Skater 2** Sportspiel (im Handel) 73

GÜNSTIGE SPIELE

PC **Shanghai Dynasty** Denkspiel (im Handel) 76
PC **Tom Clancy's Rainbow Six** Action (im Handel) 78

SPIELETRICKS

PC **Athletics** ..... TITELTHEMA 92
PC **Bike Flyter** ..... TITELTHEMA 92
PC **Die Völker 2** 100
PS **Digimon** ..... TITELTHEMA 108
PC **Emperor – Schlacht um Dune** ..... TITELTHEMA 94
PS **Harvest Moon – Back to Nature** ..... TITELTHEMA 98
PC **Jumping Jokers** ..... TITELTHEMA 93
PC **Myst 3: Exile** 112
PS 2 **Onimusha – Warlords** 104
PC **Pizza Syndicate** ..... TITELTHEMA 84
PC **Platt!** ..... TITELTHEMA 93
PC **Quiz** ..... TITELTHEMA 93
PC **Wespenjagd 2** ..... TITELTHEMA 92
Geheime Tricks (Cheats) 116

MAGAZIN

Leser-Wahl: Goldener Computer 2001 ..... TITELTHEMA 120
Wie Spiele-Figuren zu richtigen Bewegungen kommen 128
Final Fantasy: Der Kinofilm 132
Gewinnspiel 134
Comic 136

HARDWARE

Vergleichstest: 14 Headsets 138
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 139
Testergebnisse im Detail 140
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 144

PROFI-ECKE

Neue Spielstufen aus dem Internet laden 146

RATGEBER

Festplatte aufräumen: Neuer Platz für Spiele 150
So installieren Sie ein Spiel 154

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 156
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 158
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 160
Aktuelle Verbesserungs- und Steuerungsprogramme (Patches und Treiber) 162
Spielebücher-Kritiken 164
Briefe an die Redaktion 165
Marktübersicht 166
Fachbegriffe einfach erklärt 174
Firmen-Telefonnummern und -Internet-Adressen 176
Inserentenverzeichnis 177

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 178
Impressum 178

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

CD-ROM IM HEFT

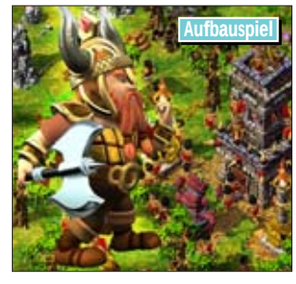
Komplette Spiele: **„Pizza Syndicate“** TITELTHEMA, **„Athletics“** TITELTHEMA, **„Bike Flyter“** TITELTHEMA, **„Wespenjagd 2“** TITELTHEMA, **„Jumping Jokers“** TITELTHEMA, **„Platt!“** TITELTHEMA, **„Quiz“** TITELTHEMA.

Sonstiges: **„Die Siedler 4“: 5 neue Aufträge**, **Acrobat Reader 4.0** (Anzeigeprogramm), **Direct-X 8.0 A** (Steuerungsprogramm).

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten ..... 44 - 45
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten ..... 136 - 137
Tipps zur Installation der Spiele von der CD-ROM 80



Pizza Syndicate mit Zusatz-Missionen
Zusätzlich zum normalen Spiel gibt's Zusatz-Missionen von der Missions-CD, zum Beispiel den Aufbau von Pizzerien in neuen Städten wie Timbuktu und Bombay.



Die Siedler 4: 5 neue Aufträge
Eigens für die Leser von COMPUTERBILD-SPIELE wurden neue Aufträge für „Die Siedler 4“ entworfen. Wichtig: Das Originalspiel muss auf Ihrem PC installiert sein.

Meldungen

Heißt Infogrames bald Atari?

Beim Spiele-Produzenten Infogrames bahnt sich eine Namensänderung an. Ab Oktober will die Firma Top-Titel unter dem Atari-Logo vermarkten. Die Rechte daran hatte Infogrames im Zuge der Hasbro-Übernahme erworben. Laut Bruno Bonnell, Chef von Infogrames, will man vorerst die Atari-Marke für Titel wie „Stuntman“[1] benutzen. Nicht ausschließen will Bonnell, dass Infogrames langfristig komplett in Atari umbenannt wird. Unabhängig vom Namen: 400 der 2000 Mitarbeiter werden demnächst gehen müssen. Laut Bonnell wird ein großer Teil von ihnen eigene Unternehmen gründen und so nicht auf der Straße sitzen.

Egmont schließt

Groß war die Spieleabteilung von Egmont Interactive Deutschland nie. Aber die fünf deutschen Mitarbeiter werden noch dieses Jahr auf Jobsuche gehen müssen. Ein Firmensprecher: Die Entscheidung zur Schließung der deutschen Büros in Berlin sei eine taktische Maß-



nahme, um die europäische Spieleabteilung zu zentralisieren. Ein Standort für die „Europazentrale“ sei noch nicht gefunden. Generell wolle man den Spielesektor (Titel u. a. „Girl's Camp“[2], Foto) deutlich zurückfahren und sich mehr auf das wichtigste Standbein des Verlages, den Printbereich (Zeitungen und Comics), konzentrieren.

Sega-Spiele im Sack

Der ehemalige Konsolen-Gigant Sega ist eine strategische Partnerschaft mit Infogrames eingegangen. Demnach wird Infogrames 13 Sega-Spiele exklusiv in Europa vertreiben. Vorerst sind Titel für den Gameboy Advance, den Gamecube und die Xbox geplant. Weitere Spiele sollen, so Infogrames, im Laufe des Jahres folgen.

1 sprich: „Stantmän“ 2 sprich: „Görls Kämp“ 3 sprich: „Operäischen Fläschpeunt – Appgräid Päcks“ 4 sprich: „Zoo Teikuhn“



Casanova zieht mit dem Degen durch Venedig.

Casanova

Verführerisch

Action-Abenteuer für PC | Die Damen lieben ihn, die Herren beneiden ihn: Giacomo Casanova. Schon bald können Sie in seine Haut schlüpfen, um im Venedig des 18. Jahrhunderts Abenteuer zu erleben. Laut Hersteller ist die „Stadt der Liebenden“ sehr realistisch nachgebildet. Dort haben Sie nicht nur Degenkämpfe zu bestehen, sondern müssen auch mit List und Tücke ans Werk gehen, um Ihre Widersacher auszuschalten.

Insgesamt tummeln sich im Spiel 80 verschiedene Spielfiguren, darunter zahlreiche weibliche Schönheiten. Und die dürfen Sie nach allen Regeln der Kunst verführen.

Angekündigt für: Ende August 2001, Preis laut Hersteller: 80 Mark
Infos bei: Modern Games Handelsagentur GmbH, Pascalstr. 17, 52076 Aachen, Tel. 02408/959209
27 S. 176



Logisch: Knallt das Buschwerk in der Nacht, hat sich ein Soldat drin breit gemacht.

Operation Flashpoint – Upgrade Packs[3]

Nachschub für die Front

Actionspiel-Zusatz für PC | Das hochgelobte Actionspiel „Operation Flashpoint“ soll in den nächsten drei Monaten Nachschub aus dem Internet bekommen. Jeweils im Juli, August und September will Hersteller Codemasters kostenlose Zusatzaufträge zum Herunterladen bereitstellen. Das erste Paket ist entsprechend seit Juli zu haben. Neben zwei neuen Flugzeugen (je ein amerikanischer und ein russischer Hubschrauber) und einer neuen Waffe (doppelläufiges Jagdgewehr) gibt es zwei Einzelspieleraufträge und fünf Mehrspieler-Landkarten. Der Hersteller hofft durch diese kostenlosen Verbesserungen das Spiel für eine noch größere Fangemeinde interessant zu machen. Natürlich wird Operation Flashpoint damit auch im Bereich Langzeitmotivation ordentlich Pluspunkte sammeln.

Schlechte Nachrichten gibt es derweil für Raubkopierer. Codemasters hat angekündigt, beim Spielen im Internet von Operation Flashpoint zu prüfen, ob eine Kaufversion des Spiels vorliegt. Damit sollen Raubkopierer ausfindig gemacht werden.

Infos bei: Codemasters, Rosenheimerstr. 139, 81671 München, Tel. 01908/7326861
2 S. 176



Guck mal, was da kommt! Geländetauglicher Zweisitzer mit Schiebedach und Schneeketten.

F1 2001

Stopp beim Boxenluder

Rennspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Faszination Formel 1: Wenn Schumacher und Konsorten ihre Runden drehen, ist Spannung pur angesagt. Wer selbst mal mit über 300 Sachen über die Kurse donnern will, hat bald mit „F1 2001“ Gelegenheit dazu. Fast ein Muss für echte F1-Fans, denn: Der Hersteller hat die offizielle Lizenz der Formel 1 und somit alle Fahrer, Strecken und Teams der Saison 2001 ins Spiel eingebaut.

Auch sonst soll's zugehen wie bei den echten Vorbildern. Kurz vor dem Rennen werden Sie am Startplatz von Mechanikern, Ingenieuren und natürlich Boxenludern umringt. Während des Rennens werden Sie über Funk auf dem Laufenden gehalten. Und wenn Regenwolken am Himmel aufziehen, ist Reifenwechsel in der Boxengasse angesagt. Denn wer will schon mit 300 Sachen auf nasser Fahrbahn in einen Reifenstapel krachen?



Wer so über die Fahrbahnbegrenzung brettert, muss sich über Gummischwund nicht wundern.

Angekündigt für: 27. September 2001 (PC, PS 2), der Termin für die X-Box ist noch unbekannt
Preis laut Hersteller: 90 Mark (PC), 120 Mark (PS 2), X-Box noch unbekannt
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Pascalstr. 6, 52076 Aachen, Tel. 02408/9400
22 S. 176

Zoo Tycoon[4]

Im Reich der Tiere

Simulation für PC | „Ich werde Zoodirektor!“ Mit „Zoo Tycoon“ lässt sich dieser Kindertraum verwirklichen. Eisbären, Giraffen oder Elefanten – Sie entscheiden, welche Attraktionen es in Ihrem Zoo gibt. 40 exotische Tiere stehen zur Auswahl. Und die müssen artgerecht untergebracht werden. Deshalb stehen 60 Landschaftstypen und 40 unterschiedliche Baumaterialien zur Verfügung. Pfleger einstellen, Futter besorgen, sanitäre Anlagen für die Besucher bauen und die Eintrittspreise bestimmen – all das gehört zu Ihren Aufgaben. Schludrigkeiten sollten Sie vermeiden, denn: Wo ein Löwe ausbricht, wird auch sicher bald ein Zoobesucher gefressen ...

Angekündigt für: November 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85713 Unterschleißheim, Tel. 089/3176
31 S. 176



Großalarm im Raubtiergehege – die Löwen gehen auswärts essen.



Spieglein, Spieglein mitten überm See: Wer macht hier wohl den meisten Wind – juchhe.

Comanche[5] 4

Filmreifer Wirbelwind

Flugsimulation für PC | Seit Novalogic im Jahr 1992 den ersten Teil der Hubschraubersimulation „Comanche" auf den Markt gebracht hat, überraschte die Firma immer wieder mit sehenswerten und spannenden Spielen wie dem Action-Abenteuer „Outcast". Jetzt will Novalogic mit Comanche 4 erneut ein Glanzstück präsentieren. Erste Bilder aus dem Spiel sprechen dafür. Schwebt der Hubschrauber über einer Wasseroberfläche oder einem Waldstück, reagiert die Natur extrem realistisch auf die Wirbelwinde der Rotorblätter. Dabei scheinen die Entwickler auch gleich einen neuen Rekord aufstellen zu wollen, was die Details am Boden angeht. Jeder Baum und jedes Gebäude scheinen in der Spielwelt, die über sechs Feldzüge geht, einzigartig zu sein. Bedeckt halten sich die Entwickler jedoch bei den voraussichtlichen Hardware-Anforderungen. Angesichts der Fülle an Details kann man jedoch davon ausgehen, dass der volle Spielspaß nur mit einem PC neuester Bauart erreicht wird.

Angekündigt für: Herbst 2001
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen, Tel. 02408/9400 22 S. 176

The Italian Job[6]

Der goldene Coup

Actionspiel für Playstation | Vier Millionen Mark in Gold – das ist ´ne Menge Zaster! Und vor über 30 Jahren war so viel Geld noch mehr wert. Zu dieser Zeit wurde der Film „The Italian Job" gedreht, der dann in Deutschland unter dem Titel „Charlie staubt Millionen ab" über die Bildschirme flimmerte. Gut drei Jahrzehnte später kommt der Actionstreifen zu neuen Ehren. Als Spieler übernehmen Sie die Rolle des Gentleman-Gangsters Charlie Croker. Dem stehen gleich 13 Autos wie Austin Mini und Jaguar, aber auch Busse zur Verfügung, um mit der wertvollen Ladung das Weite zu suchen.

In Zeit- und Hindernisrennen wird vor dem großen Coup trainiert. Am Tag X heißt es dann, in London und Turin die besten Fluchtwege ausfindig zu machen. Natürlich alles mit Vollgas, denn Ihnen ist nicht nur die Polizei, sondern auch die Mafia auf den Fersen.



Auf der Flucht: Kleine Karre mit großer Goldladung. Und der Londoner Big Ben schaut zu.



Achtung! Blaulicht von links bedeutet ganz klar: mit Vollgas geradeaus.

Angekündigt für: September 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Codemasters GmbH, Rosenheimerstr. 139, 81671 München, Tel. 01908/7326861 2 S. 176

Hitchcock – The Final Cut[7]

Gruseln wie beim Altmeister

Abenteuerspiel für PC | Regisseur Alfred Hitchcock war immer ein Garant für Gänsehaut. Mit „Psycho" oder „Die Vögel" lieferte er brillante Gruselschocker ab. Im PC-Spiel „The Final Cut" dürfen Sie selbst Hand anlegen, sich als Detektiv beweisen.

Die Story: Während der Drehar-beiten zu einem neuen Hitchcock-Thriller ist das Filmteam auf unheimliche Weise verschwunden. Wer, wenn nicht Sie, könnte die Crew ausfindig machen? Nix wie los also und am Drehort nach Indizien suchen. Dabei setzen Sie vor allem auf Ihre Fähigkeiten als hellseherisches Medium. Zum Beispiel löst ein Notizzettel bei Ihnen Visionen aus. Das sind im Spiel dann blitzartige Einspielungen aus Filmen des Altmeisters. Und die bringen Sie auf die Spur des Teams. Laut Hersteller wird ein spezielles Programm beigelegt, mit dem sich unabhängig vom Spiel Ausschnitte aus Hitchcocks Filmklassikern betrachten lassen.

Angekündigt für: November 2001
Preis laut Hersteller: 80 Mark
Infos bei: Modern Games Handelsagentur GmbH, Pascalstr. 17, 52076 Aachen, Tel. 02408/959209 27 S. 176



Oben: Düster war's, der Mond schien helle, als ein Mann in Blitzesschnelle langsam um die Ecke bog. Links: Alicia und Robert – sind sie das Grauen? Unten: Und dann wollen wir doch mal schauen, was sich im Schreibtisch vom Chef so alles findet.



Kurz vorgestellt

LARAbische Abenteuer

Ein bisschen erinnert „Arabian Nights"[8] (80 Mark) von Modern Games an die ersten Lara-Croft-Abenteuer. Rätsel, Gestaltung der Spielabschnitte, Spielperspektive – deutlich wie in „Tomb Raider". Nur ist der Held ein turbantragender und schwertschwingender Jüngling, der die Töchter des Sultans retten muss. Mit Magie und Kampfkunst hangelt sich der Spieler von einem Abschnitt zum nächsten. Seinen Helden sieht er dabei wie bei „Tomb Raider" von hinten. Es ist nicht so perfekt wie bei den Abenteuern von Lara Croft, aber wer auf diese Art Spiele steht, sollte einen Blick riskieren. Infos bei: Modern Games GmbH, Tel. 02408/9590 27 S. 176

Spielplatz im Netz

Ob „Schiffeversenken", „Billard", „Minigolf" oder „Bomberman"[9] – auf der Internetseite „Jippii" unter der Rubrik „Pasiwelt" finden Sie reale Mitspieler. Die Spiele werden direkt im Internet gespielt und sind kostenlos. Über ein Textfenster können Sie mit anderen Kontakt aufnehmen oder während der Spiele nett plaudern. Wer's ausprobieren will, findet den Internet-Spielplatz unter: 34 S. 176. Infos bei: Jippii GmbH, Tel. 069/170840

Rasieren umsonst

„Razors Gumpfs: Summertime"[10] heißt der neueste Streich der Moorhuhnmacher. Das Geschicklichkeitsspiel kann kostenlos sowohl direkt im Internet gespielt, als auch auf den eigenen PC herunter geladen werden. Diesmal sollen keine Moorhühner abgeschossen, sondern sogenannte „Gumpfs" rasiert werden. Dafür müssen Sie die pelzigen Gesellen aber erst einmal erwischen. Das nette Spielchen für die „kleine Pause" finden Sie unter: 33 S. 176. Infos bei: Phenomedia AG, Tel. 02327/9970



[5]sprich: „Kommanschie" [6]sprich: „Se Italien Dschob" [7]sprich: „Hitschkock – Se Feinel Kart" [8]sprich: „Äräbijen Nehts" [9]sprich: „Bomberman" [10]sprich: „Räisors Gampfs: Sammertein"

Kurz vorgestellt

Kugelschubsen

Bowling-Fans müssen in Zukunft nicht mehr auf die Bahn, denn mit „Bowling Mania“[1] kann die Kugel auch zu Hause geschoben werden. Na ja, eine echte Simulation ist es nicht gerade. Aber für eine kleine vergnügliche Partie in der Mittagspause reicht's. Die niedliche Aufmachung von acht wählbaren Spielfiguren und zehn unterschiedlichen Bowling-Bahnen bietet gewaltlosen Spaß. Preis: 30 Mark. Infos bei: Rondomedia GmbH, Tel. 02166/618660 32 S.176

Balla-balla

Die Spielidee zu „Boorp's Balls“[2] ist ein Klassiker – siehe den Spielhallen-Oldie „Puzzle Bobble“[3]. Ein Fiesling schmeißt ganze Ladungen von Bällen über Boorps Kopf ab. Der Spieler in der Rolle von Boorp muss durch Hinzuschießen weiterer Bälle Ketten aus gleichfarbigen Kugeln bilden. Hat er eine solche Kette zusammen, platzt sie und schafft neuen Platz. Die 50 kniffligen Spielabschnitte werden oft ganz schön hektisch, denn nur sicheres Jonglieren und gute Planung führen zum Erfolg. Das PC-Familien-Vergnügen gibt's für 30 Mark. Infos bei: Rondomedia GmbH, Tel. 02166/618660 32 S.176

Monster gefrieren

Sie besitzen einen Gameboy Advance? Dann können Sie sich als „Men in Black“[4] an die schwierige Aufgabe machen, die Welt vor einer außerirdischen Invasion zu retten. Erspähen Sie in einer der sechs Spiele-Umgebungen eins der Weltraummonster, heißt es: Schnell die Waffe zücken. Und schon gefrieren die Bösewichte zu Eis oder werden verbrannt. Wer sich dann noch in der Schwerelosigkeit, in Windkanälen oder auf spiegelglattem Eis bewährt, ist nah dran, die Welt zu retten. Für 110 Mark soll „Men in Black” Anfang September in den Läden sein. Infos bei: Ubi Soft GmbH, Tel. 0211/338000 36 S.176

1 spricht: „Bohling Mänja“ 2 spricht: „Boorps Bohls“ 3 spricht: „Passel Bobbel“ 4 spricht: „Män in Bläck“ 5 spricht: „Hieros off Meit änd Mäschick“ 6 spricht: „Enn-Ätsch-Ell“ 7 spricht: „Monopolie Teikuhn“

Heroes of Might & Magic[5] 4

Helden mit neuem Pfiff

Strategiespiel für PC | Ein besonderer Leckerbissen wartet auf die Fans der Spiele-Serie „Heroes of Might & Magic“. Der vierte Teil nimmt nämlich neue Formen an. Das Spielgeschehen bekommt ein plastisches Äußeres. Da macht es noch mehr Spaß, im Fantasy-Reich Land zu erobern. Beliebte Spiel-Elemente, ob Helden anheuern, Kampftruppen zusammenstellen, Städte errichten oder Rohstoffe abbauen, bleiben erhalten.

Die Helden sind mit neuen Eigenschaften (insgesamt neun) versehen, zeigen Erfahrung in Angriff und Verteidigung und können nun auch direkt in Kämpfe eingreifen.

Mehr als 60 neue Kreaturen lassen sich für die Truppen anheuern. Es sollen auch weitaus mehr als die bisherigen 14 Truppen in die Schlacht ziehen können. Und die sind dann mit noch mächtigeren Zaubersprüchen ausgestattet.

Angekündigt für: November 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich, Tel. 01905/10550
30 S.176



So sieht sie aus, die neue plastische Spielewelt von „Heroes of Might & Magic“. Vor Bildern wie diesen wird mancher ganze Nächte verbringen.



Stadt auf grauem Land und ohne Fluss. Hier können Spieler Helden anheuern, Truppen kaufen und auf dem Markt Rohstoffe tauschen.

NHL[6] 2002

Noch glatter übers Eis



Jawoll! Der Puck ist drin. Da ist der Torwart wohl nicht tief genug in die Knie gegangen.

Sportspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Eishockey begeistert die Massen. Harte Kämpfe um den Puck können bald mit der jüngsten Version der NHL-Serie ausgetragen werden. Wie in jedem Jahr legt Hersteller Electronic Arts eine neue verbesserte Version vor.

Die offizielle Lizenz macht's möglich, dass alle 30 amerikanischen sowie 20 internationale Teams in das Spiel integriert werden. Auch an den Bewegungsabläufen der Spieler wurde gearbeitet. So soll es möglich sein, den Puck noch präziser übers Eis Richtung Tor zu jagen. Wer das Match mal mit den Augen eines Spielers verfolgen will, soll auch dazu Gelegenheit haben. Und schließlich können Sie sich Ihren eigenen Spieler zusammenbasteln. Ob's nun ein Bart, die Frisur oder gar die Augenfarbe sein soll – Sie haben die Wahl.

Angekündigt für: Herbst 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark (PC), 120 Mark (Playstation 2), Xbox noch unbekannt
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Pascalstr. 6, 52076 Aachen, Tel. 02408/9400 22 S.176

Monopoly Tycoon[7]

Fluch und Schlossallee

Simulation für PC | Monopoly mal anders: Vom guten alten Brettspiel bleibt bei „Monopoly Tycoon” nicht allzu viel übrig. Sie herrschen über eine komplette Stadt, die aussieht wie im richtigen Leben. Und dort sollen Sie sich um regen Geschäftsbetrieb kümmern: Supermärkte bauen, Kneipen errichten, für ausreichend Grünanlagen sorgen. Beim Bauen von Mietshäusern müssen Sie aufpassen: In die Schlossallee gehören nur noble Villen, in die Badstraße dagegen günstige Mietwohnungen.





Oben: Skyline von Monopoly-City. Links: Oma gönnt sich nachmittags gern ein Tässchen Kaffee in ihrer Bar.

Überraschend sind die Ereigniskarten: Mal bricht eine Seuche aus, dann wieder dürfen Sie einen Ihrer fünf Gegenspieler mit einem Fluch belegen. Der sorgt dann einen Monat lang für schlechte Geschäfte. Wer Anteile an einem Bahnhof besitzt, ist gut dran – 25 Prozent des Umsatzes springen raus. Und je nach dem, wie beliebt Ihre Stadt ist, kommen immer mehr Besucher, und Ihre Gewinne steigen.

Angekündigt für: Ende September
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich, Tel. 01905/10550
30 S.176



Das rüsselt: Bruno Bommel auf sdem Skateboard. Hoffentlich geht das nicht in die Windel.

Ottifanten

Elefantös

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Color | Liebe Kinder und solche, die es geblieben sind – aufgepasst! Otto Waalkes macht wieder Späße für Euch. Am 27. September kommt sein Ottifanten-Film „Kommando Störtebeker“ in die Kinos. Fast zeitgleich erscheint ein passendes Spiel für den Gameboy. Und in dem steuern Sie die knuffigen Ottifanten durch vier Welten mit jeweils sechs Spielstufen. Mal müssen die lustigen Rüsseltiere ihr Können auf dem Skateboard beweisen, dann wieder heißt es im Wohnzimmer: „Volle Deckung, die Spielzeugflugzeuge kommen!“.

Angekündigt für:
Anfang September
Preis laut Hersteller: 70 Mark
Infos bei: Jowood Production Software AG, Bernardstraße 112, 63067 Offenbach, Tel. 069/8237660 23 S.176



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kurz vorgestellt

Gegen's Rutschen

Eine neuartige Unterlage für die Computer-Maus (Mauspad) soll Ihnen das Spielen am Computer erleichtern.



Keine glatte Oberfläche hat das „Ripper-Mauspad".

Das „Ripper-Mauspad"[1] wird aus einem hochfesten Kunststoff hergestellt und soll sich sehr leicht reinigen lassen. Die Oberfläche des Mauspads ist nicht glatt, sondern mit feinen Rippen versehen. So soll die Computer-Maus Bewegungen besser registrieren können. Das Ripper-Mauspad ist ab sofort im Handel. Es kostet 38 Mark.

Infos bei: Monkey House GmbH, Uhlandstr. 21, 71638 Ludwigsburg, Tel. 07141/688960 16 S. 176

Schnurlos

Völlig ohne Anschlusskabel kommt die neue Spieletastatur (Gamepad) der Firma Pearl daher. Das „Funk Gamepad[2] PE-2911" überträgt die Signale kabellos. Möglich macht dies ein Sender, der direkt in die Spieletastatur eingebaut ist. Der Empfänger wird einfach an den **USB-Anschluss** S.174 des Computers angeschlossen und dann auf dem Schreibtisch platziert. Zur Ausstattung gehören weiterhin sechs Bedientasten, ein **Steuerkreuz** S.174 und ein **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.174. Die zwei notwendigen Batterien gehören ebenfalls zum Lieferumfang.



Schnurlos: „Funk Gamepad PE-2911".

Das Funk Gamepad PE-2911 ist ab sofort für 79 Mark im Handel.

Infos bei: Pearl Agency GmbH, Pearl Str. 1, 79426 Buggingen, Tel. 07631/360200 17 S. ???

[1]sprich: „Rippper Maus-Pädd" [2]sprich: „Funk Gäim-Pädd" [3]sprich: „Hasbro Pox-Händ-Häld" [4]sprich: „Kriätiv Läbs Ssaund-Works FPS 1600" [5]sprich: „Nintendo Gäimbeu Advanz" [6]sprich: „Händspring Wijsor Prism"

Hasbro Pox-Handheld[3]

Gameboy-Konkurrenz

Der Gameboy Advance wird in naher Zukunft Konkurrenz bekommen. Aus dem Hause Hasbro soll nämlich ab Mitte 2002 der „Pox-Handheld" nach Deutschland kommen. Anders als bei Nintendos neuestem Produkt soll hier das Spielen gegeneinander ohne Verbindungskabel möglich sein. Die Datenübertragung erfolgt schnurlos per Funk. Das kleine Spielgerät wird es voraussichtlich in drei verschiedenen Modellen geben: den „Spino", den „Cycro" und den „Plasmo". Alle unterscheiden sich nur in der Gehäusefarbe. Verkaufspreis und technische Daten für den „Pox-Handheld" liegen noch nicht vor.

Infos bei: Hasbro GmbH, Max-Planck-Straße 10, 63128 Dietzenbach 18 S176



Soll dem Gameboy die Marktvorherrschaft streitig machen: der „Pox-Handheld".

Creative Labs Sound Works FPS1600[4]

Hören, was um Sie herum so abgeht

Das neue Lautsprechersystem „FPS 1600" von Creative Labs soll mit vier Hochton-Lautsprechern, verteilt in alle Ecken des Zimmers, für Raumklang sorgen. Ein **Subwoofer** S.174 soll zusätzlich für kräftigen Bass sorgen. Weiterhin im Lieferumfang: eine Kabelfernbedienung, mit der Sie die Boxen ein- und ausschalten sowie die Lautstärke verringern und erhöhen können. Die FPS 1600 stehen ab September beim Händler. Verkaufspreis: 179 Mark.



Musik aus allen Ecken mit den „FPS 1600" von Creative Labs.

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring, Tel. 069/66982900 20 S.176

Nintendo Gameboy Advance[5]

Wenn die Bastelei ins Auge geht

Die sehr geringe Helligkeit stört viele stolze Gameboy-Advance-Besitzer. Einige Spieler glauben dafür eine Lösung gefunden zu haben. Mit einer kleinen Schraube auf der Rückseite des Gameboy Advance (GBA) lässt sich die Spannung erhöhen und damit auch der Kontrast des Mini-Bildschirms. Leider kann dies zur Folge haben, dass das kleine Spielgerät „durchbrennt" und seinen Geist aufgibt. Gleichzeitig erlischt dann auch jeglicher Garantie-Anspruch.

Also: Gewöhnen Sie sich lieber an die kleinen und großen Schwächen des GBA, bevor Sie 250 Mark zum Fenster rauswerfen.



Keine kleine „Elektronik-Baustelle"!

Infos bei: Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 0130/5806 19 S.176

Handspring Visor Prism[6]

Spiel-Mobil

Vorbei die Zeiten, als Mini-Computer für unterwegs nur zum Verwalten von Terminen und Adressen da waren. Die Firma Handspring stellte kürzlich ihren Minicomputer „Visor Prism" vor, mit dem auch das Spielen möglich sein soll. Dazu wird das Spiele-Modul in den auf der Rückseite befindlichen Schacht gesteckt. Laut Handspring entwickeln derzeit über 100 Firmen Spiele für nahezu alle Sparten.

Die Verkaufspreise für die Spiele-Module liegen zwischen 80 und 130 Mark. Doch das Gameboy-Advance-große Gerät kann noch viel mehr: Über Zusatzgeräte sollen das Telefonieren, der Zugang zum Internet, das Versenden elektronischer Post und das Erstellen von digitalen Fotos möglich sein. Empfohlener Verkaufspreis des „Visor Prism": 999 Mark. Der Computer ist ab sofort im Handel.



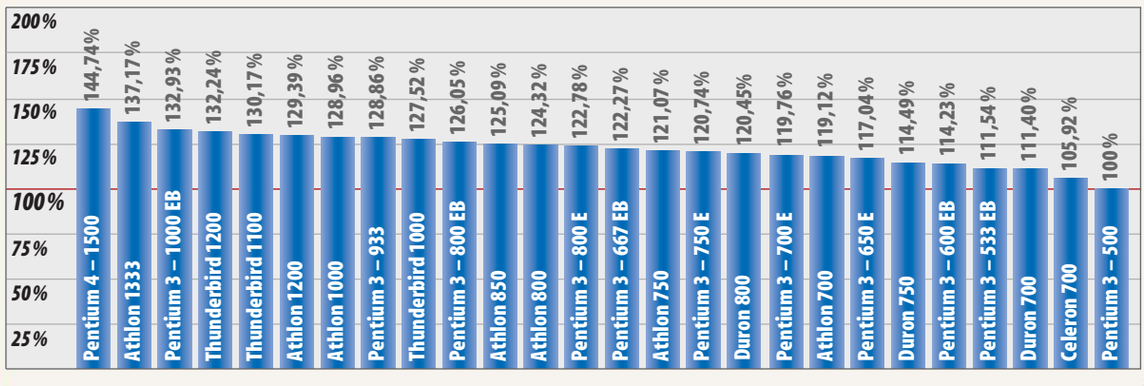
Mehr als ein Mini-Computer? Der „Visor Prism".

Infos bei: Handspring, Humboldtstr. 12, 85609 Dornach, Tel. 069/95307386 21 S.176

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.174 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

Gameboy Advance

Der Gameboy Advance geht weg wie warme Semmeln. Allein in den USA verkaufte sich Nintendos neue Mobil-Konsole in der ersten Woche 500 000 Mal. In Japan hatte Nintendo fünf Wochen nach Verkaufsstart bereits 1,6 Millionen Stück abgesetzt. In Deutschland, wo der Verkauf am 22. Juni startete, lief der Absatz bestens an. 50 000 gingen in den ersten beiden Tagen über die Verkaufstische, Mitte Juli waren es schon über 100 000. Nintendo rechnet damit, dass bis zum März 2002 weltweit mindestens 23 Millionen Gameboy Advance verkauft werden.

Verlierer

Nintendo 64

Eine echte Spieleflut gab's für N 64 noch nie, aber jetzt steht wohl das endgültige Aus bevor. Der Dolchstoß kommt von Nintendo selbst. Denn zur jährlichen Nintendo-Hausmesse „Space World" vom 21. bis 25. August 2001 in Japan hat der Hersteller kein einziges eigenes N 64-Spiel in der offiziellen Neuerscheinungsliste. Dafür gibt es jede Menge Gameboy-Advance- und Gamecube-Ankündigungen. Damit erweckt Nintendo den Eindruck, als würde man N 64 wie eine heiße Kartoffel fallen lassen, sobald der Gamecube im September 2001 in Japan in die Läden kommt.

IN

- Dem Bildschirm des Gameboy Advance mit Antireflex-Folie (5 Mark im Fachhandel) das Spiegeln abgewöhnen
- Mit Freunden über die Flatrate (Internet-Pauschalzugang) eigene Online-Netzwerkspiele starten – erspart die Computer-Schlepperei zum Freund
- Bei Kerzenlicht Grusel-Abenteuer spielen – Gänsehaut garantiert

OUT

- PC-Rennspiele ohne Lenkrad spielen – so knackt man nie den Streckenrekord
- Unprofessionelle Übersetzungen in Spielen aus den USA und Japan – da wird jedes noch so ernste Thema zur Lachnummer
- Spiele, die mehr als 100 Mark kosten

GZSZ-Fiesling mag Computerspiele

Miese Intrigen und zwielichtige Geschäfte: So kennen Fans der Seifenoper „Gute Zeiten, schlechte Zeiten" (GZSZ) den Besitzer des Nobelrestaurants „Fasan", Dr. Jo Gerner. Im richtigen Leben trägt er den Namen Wolfgang Bahro, lebt mit Frau und Sohn in Berlin. Hobbys hat er einige: Karikaturen zeichnen, Comic-Figuren sammeln und Marionetten bauen. Besonders angetan haben es ihm die Computerspiele. In Drehpausen vertreibt er sich die Zeit mit dem Aufbauspiel „Black & White[1]". Aber auch Zuhause verbringt der 40-jährige viele Stunden vor dem PC oder am Gameboy: „Viel zu viele, findet meine Frau, viel zu wenig, finde ich." Am liebsten hat er Strategiespiele, „weil die den Geist doch etwas mehr fordern als reine Egoshooter oder Jump'n-Run-Games". Verschmitzt lächelnd sagt er, dass er in „Tomb Raider[2]" gerne den Partner von Lara Croft spielen würde. Und eine Bitte hat er auch noch: „Liebe Leser, Ihr dürft den ganzen Tag vorm Computer oder hinter der COMPUTERBILD-SPIELE verbringen. Aber wenn ‚Gute Zeiten, schlechte Zeiten' kommt, dann müsst Ihr natürlich den Fernseher anschalten – danach könnt Ihr ja wieder COMPUTERBILD-SPIELE lesen oder das Gelesene auf dem Computer anwenden. Auf alle Fälle – liebe Grüße von Eurem, Jo Gerner' Wolfgang Bahro!"



Foto: Spiekerman

Rauft sich gern mal die Haare beim Spielen: Jo Gerner alias Wolfgang Bahro hier mit „Black & White".

[1] spricht: „Bläck änd Weit" [2] spricht: „Tuhmb Räider"

„Werner – 100 % Schwarzarbeit" infiziert

Der Alptraum eines jeden Spieleherstellers: Auf der Spiele-CD-ROM „Werner – 100 % Schwarzarbeit" hat sich ein Virus S.174 eingeschlichen. Wer das Zusatzprogramm „C64-Emulator"" installiert, dessen PC wird automatisch infiziert. Hersteller Infogrames warnt jetzt auf seiner Internetseite vor der Aktivierung des Programms. Insgesamt seien rund 10 000 infizierte „Schwarzarbeit"-CD-ROMs in den Handel gekommen, so eine Sprecherin des Entwickler-Teams. Der Wurm hat den Namen „w95hybrid.gen", auch bekannt unter „w32hybrid.gen". Er zerstört zwar nichts im **Betriebssystem** S.174, durchforstet aber das E-Mail-Programm „Outlook" und verschickt an die erfassten Adressen eigene Mails mit Überschriften wie „hahaha@sexyfun.net" oder „Snow White and the Seven dwarves". Es soll aber auch Varianten dieser Überschriften geben. Empfänger solcher Mails sollten auf keinen Fall die angehängten **Dateien** S.174 öffnen. Wer seinen Rechner bereits infiziert hat, kann sich auf S.176 einen kostenlosen Virenscanner aus dem Internet herunterladen.

Infos bei: Infogrames Deutschland, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich, Tel. 01907/71883



Beinhart: Werner klaut Adressen.

Lara auf den Hund gekommen

Geliebt, verehrt, verspielt: Seit „Tomb Raider" kürzlich in die Kinos kam, ist Lara Croft wieder in aller Munde. In dem Actionstreifen wird die kurvenreiche Brünette von der 25-jährigen Amerikanerin Angelina Jolie gespielt. Und die gibt's nun auch als 15 Zentimeter hohe Plastikfigur. Zum Drum und Dran gehören Pistolen genauso wie schwere Wummen. Leinwand-Star Angelina Jolie: „Ich mag diese Puppen nicht und habe sie gleich meinem Hund zum Spielen gegeben. Aber der hat eine Menge Spaß damit." Wer ebenfalls seinen Hund oder sich selbst mit dem Püppchen verwöhnen will, findet es für rund 35 Mark im Spielwarenhandel.



Prall ausgestattet: die Lara-Puppe. Vorbild ist Angelina Jolie.

Moorhuhnspaß, bis der Arzt kommt

Die Sonne lacht – wie wär's mit einem Ausflug in den Freizeitpark? Für eingefleischte Computerspieler hat das „Ravensburger Spieleland" in Süddeutschland drei besondere Attraktionen parat. Wer mutig ist, kann sich im Moorhuhn-Rodeo versuchen. Gleich sechs kalbsgroße Hühner warten dort auf ihre Rittmeister. Feuchtfröhlich wird es in der Dunkelheit einiger Holzverschläge. Dort haben sich Exemplare des schottischen Federviehs versteckt. Werden Sie mit der Taschenlampe entdeckt, gackern sie fröhlich oder bespritzen die Abenteurer mit Wasser. Und schließlich steht den Besuchern auch die klassische Moorhuhn-Variante zur Wahl: Auf Gameboys oder auf einem 113 Zentimeter großen Bildschirm kann das Computerspiel gespielt werden, bis der Arzt kommt.

Infos bei: Ravensburger Spieleland AG, Liebenau, Am Hangenwald 1, 88074 Meckenbeuren, Tel. 07542/4000
14 S.176



Beritten statt abgeschossen: Moorhühner.

80 Prozent aller Spiele fehlerhaft

Ein schlechtes Zeugnis spricht die Verbraucher-Zentrale Nordrhein-Westfalen den Spieleherstellern aus. In ihrer aktuellen Infopost-Ausgabe „Verbraucher aktuell" wird berichtet, dass rund 80 Prozent aller PC-Spiele so fehlerhaft ausgeliefert wurden, dass Spielverbesserungsprogramme – so genannte Patches – in vielen Fällen unumgänglich seien. Es sei gängige Praxis, den Endkunden als Tester zu missbrauchen – also eine nicht fehlerbereinigte Version in den Handel bringen. Schließlich würden die Hersteller durch die Käufer per E-Mail und Telefon sehr detaillierte Fehlermeldungen bekommen. Der Vorteil liegt auf der Hand: Statt kostenintensiver Tests im eigenen Haus geben die Entwickler fehlerhafte Versionen für den Verkauf frei. Dann warten Sie auf die Problem-Anrufe der Käufer und liefern darauf einen Patch nach, der die Fehler behebt. Die Hersteller berufen sich auf die immer größer werdende Liste von PC-Komponenten, die nicht in allen Kombinationen geprüft werden könnten. Rechtlich gesehen sitzt der Endkunde am kürzeren Hebel, da er nachweisen muss, dass die Ware defekt ist. Das dürfte gerade PC-Laien schwer fallen.



Fehler im Spiel, aber telefonisch kann der Hersteller nicht helfen.

Preisvergleich

Warum kosten die meisten Computer-Spiele eigentlich 89 oder 90 Mark?

„Alone in the Dark[1]“, „Black & White[2]“ und „No one lives forever[3]“ sind drei Computerspiele mit unterschiedlichen Spielhandlungen und auch in der Grafik ganz anders angelegt. Diese Spiele stehen häufig noch nicht einmal nebeneinander im Verkaufsregal. Und doch haben sie eines gemeinsam: den Preis. Alle drei gehen für jeweils rund 90 Mark über den Ladentisch.

Denn beim Preis sind sich die Hersteller von Computerspielen überraschend einig. 89 oder 90 Mark ist der Standard, wenn ein Spiel in den Handel kommt. Selten gibt's Abweichungen, und dann meist nur um ein paar Mark, mal weniger, mal mehr.

Wie aber ist es möglich, dass ein aufwendiges Action-Abenteuer, eine kniffige Simulation und der dritte Aufguss eines Erfolgstitels gleich viel kosten? „Der Markt hat für Computerspiele einen Preis von etwa 90 Mark akzeptiert, also werden die Preise auch so angesetzt“, erklärt Hermann Achilles, Geschäftsführer des Verbandes für Unterhaltungssoftware (VUD) in Paderborn. „Das läuft mit Spielen auch nicht anders als mit Kaffee, Brot oder Butter.“

Wirklich? Bei Kaffee oder Butter weiß der Käufer genau, was ihn erwartet, und kann das Preis-Leistungsverhältnis abschätzen. Geht ein PC-Spiel über den Ladentisch, sind zwar auch immer eine kleine Silberscheibe und manchmal ein mehr oder weniger nützliches Handbuch im Karton – was auf die CD-ROM gepresst ist, kann aber unterschiedlicher kaum sein. Das einheitliche Preisniveau liegt vielmehr am Musketier-Prinzip: einer für alle, alle für einen. Denn es gibt Verkaufsrenner und Ladenhüter, und die starken Titel müssen den schwachen unter die Arme greifen. „Der Preis ist durchaus realistisch“, meint Felix Krause vom Spiele-Hersteller Infogrames und gibt die stets gestiegenen Entwicklungskosten zu bedenken. „‚Alone in the Dark' hat einen zweistelligen Millionenbetrag verschlungen.“

Frank Hermann von Electronic Arts sieht das ähnlich: „Die Kunden werden immer anspruchsvoller, und die Firmen müssen mehr Zeit und Geld in die Entwicklung stecken.“ Teams von bis zu 30 Programmierern brauchten mehrere Jahre, um Spielehits wie „Die Siedler“ oder „Black & White“ auf den Schirm zu zaubern.

Weiterer Kostenfaktor: Lizenzen. Wer heute ein Bundesliga-, Formel-1- oder Disney-Spiel auf den Markt bringt, muss hohe Gebühren an die Rechte-Vermarkter zahlen. „Mit einem Disney-Spiel lässt sich heute kaum Gewinn machen, da geht es nur noch um den Umsatz“, so Jochen Färber von Take 2 Interactive.

Und auch für den Kopierschutz gegen Raubkopien müssen die Spiele-Hersteller Lizenzgebühren entrichten, die nach ihren Auskünften im einstelligen Prozentbereich des Verkaufspreises liegen. Zu den durch die Öffentlichkeit geisternden Zahlen von bis zu 30 Prozent des Spiele-Preises meint Achim Kaspers von Activision: „Wir hätten den Schutz doch nicht, wenn es sich nicht rechnen würde. Wäre Kopierschutz wirklich so teuer, würden wir ihn weglassen und die Preise senken, um so mehr Spiele zu verkaufen.“





Ob bei Karstadt oder Saturn: Computerspiele, hier „Startopia“ und „Wizzards & Warriors[7]“, werden für Preise um die 90 Mark verkauft.

Wie alle Wirtschaftsunternehmen müssen eben auch die Spiele-Verlage knallhart kalkulieren. Da sich die einheitlichen 90 Mark für gute wie für weniger gute Spiele eingependelt haben, müssen von besonders aufwendig und damit teuer entwickelten Spielen mindestens 100 000 Stück verkauft werden. Sonst ist gar kein Gewinn mehr drin.

Ein riskantes Geschäft. Denn der Erfolg lässt sich kaum planen. „Computerspiele sind nicht wie CDs oder Bücher, bei denen man zumindest mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit abschätzen kann, ob sie ein Erfolg werden oder nicht“, betont VUD-Geschäftsführer Achilles. Außerdem seien Spiele sehr abhängig von kurzlebigen Trends, die sich bisweilen sehr schnell ändern können. „Wir versuchen schon, uns an aktuellen Strömungen zu orientieren“, sagt Jochen Färber von Take 2 Interactive, „aber wird sind einfach nicht in der Lage, in kurzer Zeit ein hochwertiges Spiel zu machen. Das verschlingt eben zwei Jahre Entwicklungszeit.“



Frank Hermann, Electronic-Arts-Pressemanager.

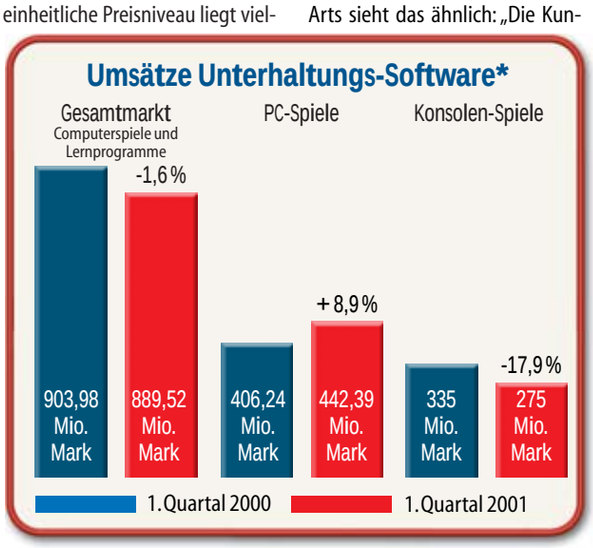
Viele Spiele haben allerdings auch über Jahre satte Gewinne eingespielt, heißen sie nun „Myst[4]“, „Tomb Raider[5]“ oder „Command & Conquer[6]“. Aber jetzt klingelt die Kasse der Hersteller nicht mehr so laut. Die Umsätze mit Unterhaltungssoftware sind in Deutschland im ersten Quartal 2001 im Vergleich zum vergangenen Jahr um 1,6 Prozent auf knapp 890 Millionen Mark gesunken (nur PC-Spiele konnten noch zulegen). Branchenriese Electronic Arts freute sich 2000 zwar immer noch über eine Gewinnspanne von fast zehn Prozent. Eidos macht aber nur noch 6,6 Prozent Gewinn statt acht Prozent im Jahr zuvor, und Ubi Soft nur noch karge 2,4 Prozent. Infogrames schrieb rote Zahlen.

„Die Branche gerät derzeit heftig in Bewegung“, analysiert Frank Hermann von Electronic Arts die Lage. „Viele Spiele-Verlage können die Kosten für teure Neuentwicklungen nicht mehr aufbringen und suchen sich jetzt starke Partner.“



Hermann Achilles, Geschäftsführer vom VUD.

Jüngstes Beispiel: Blue Byte, der deutsche Hersteller der „Siedler“-Reihe, hat sich trotz seiner Erfolge im In- und Ausland mit der weltweit agierenden Ubi Soft zusammengetan. Um Neuentwicklungen international durchsetzen zu können, benötigt Blue Byte Erfahrung und Finanzkraft des großen Partners. Positiv an der ganzen Situation: Wenn auch weniger Spiele entwickelt werden – was an neuen Titeln auf den Markt kommt, ist qualitativ immer besser und verspricht viel Spielspaß. Am Preis aber wird sich kaum etwas ändern: 90 Mark plus minus ein bisschen.



* in Deutschland

[1] sprich: „Älohn in se Dark“ [2] sprich: „Black änd Weit“ [3] sprich: „No wonn liffs forever“ [4] sprich: „Müst“ [5] sprich: „Tumb Räider“ [6] sprich: „Kommand änd Konker“ [7] sprich: „Wissard änd Worrior“

Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

COMPUTER

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	 Operation Flashpoint	Action	gut	Codemasters	16 Jahren
2	 Emperor – Schlacht um Dune	Aufbauspiel	gut	Electronic Arts	16 Jahren
3	 Black & White	Aufbauspiel	gut	Electronic Arts	12 Jahren
4	Tropico	Aufbauspiel	gut	Take 2 Interactive	6 Jahren
5	Desperados – Wanted Dead or Alive	Strategie	sehr gut	Infogrames	12 Jahren
6	Die Sims	Aufbauspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
7	Wer wird Millionär?	Quiz	gut	Eidos Interactive	3 Jahren
8	Bundesliga Manager X	Simulation	befriedigend	Software 2000	6 Jahren
9	Die Siedler 4	Aufbauspiel	gut	Ubi Soft	12 Jahren
10	Cossacks – European Wars	Strategie	gut	CDV	12 Jahren
11	F1 Racing Championship	Rennspiel	sehr gut	Ubi Soft	3 Jahren
12	Alone in the Dark – The new Nightmare	Action-Abenteuer	gut	Infogrames	12 Jahren
13	Gothic	Action-Rollenspiel	gut	Shoebox	12 Jahren
14	Anstoß 3	Sport	gut	Infogrames	3 Jahren
15	Die Völker 2	Aufbauspiel	gut	Infogrames	6 Jahren
16	Startopia	Aufbauspiel	gut	Eidos Interactive	12 Jahren
17	Sudden Strike	Strategie	gut	CDV	16 Jahren
18	Age of Empires 2	Strategie	sehr gut	Microsoft	12 Jahren
19	Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	gut	Koch Media	12 Jahren
20	FIFA 2001	Sport	gut	Electronic Arts	3 Jahren
21	Schizm	Abenteuer	befriedigend	Infogrames	3 Jahren
22	Anstoß Action	Sport	befriedigend	Ascaron	6 Jahren
23	America – No Peace beyond the Line	Strategie	gut	Data Becker	12 Jahren
24	Gangsters 2	Simulation	befriedigend	Eidos Interactive	12 Jahren
25	Tribes 2	Aufbauspiel	–	Vivendi Universal	12 Jahren
26	Star Trek Voyager – Elite Force	Action	gut	Activision	16 Jahren
27	Patrizier 2 – Geld und Macht	Simulation	gut	Infogrames	3 Jahren
28	Fallout Tactics	Strategie	befriedigend	Virgin Interactive	16 Jahren
29	Rollercoaster Tycoon	Aufbauspiel	–	Infogrames	6 Jahren
30	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Formel 1 2001	Rennspiel	gut	Sony	6 Jahren
2	Alone In The Dark – The new Nightmare	Abenteuer	gut	Infogrames	16 Jahren
3	Wer wird Millionär?	Quiz	–	Eidos Interactive	3 Jahren
4	Rainbow Six – Rogue Spear	Action	–	Ubi Soft	16 Jahren
5	Final Fantasy 9	Rollenspiel	gut	Square Soft	6 Jahren
6	FIFA 2001	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
7	Harvest Moon – Back to Nature	Simulation	gut	Ubi Soft	3 Jahren
8	BDFL Manager 2001	Simulation	–	Codemasters	3 Jahren
9	Evil Dead: Hail to King	Sport	–	THQ	16 Jahren
10	Matt Hoffman's Pro BMX	Sport	gut	Activision	3 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
2	Formel Eins 2001	Rennspiel	gut	Sony	3 Jahren
3	Extermination	Action	befriedigend	Sony	12 Jahren
4	Crazy Taxi	Rennspiel	–	Acclaim	12 Jahren
5	Die 24 Stunden von Le Mans	Rennspiel	–	Infogrames	3 Jahren
6	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
7	Summoner	Rollenspiel	–	THQ	12 Jahren
8	Tekken Tag Tournament	Prügelspiel	gut	Sony	16 Jahren
9	Ring of Red	Strategie	gut	Konami	16 Jahren
10	FIFA 2001	Sport	–	Electronic Arts	6 Jahren

NINTENDO 64

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Banjo-Tooie	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Pokémon Snap	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
3	The Legend of Zelda – Majora's Mask	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
4	Pokémon Stadium	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
5	Mario Party 2	Brettspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
6	Super Smash Brothers	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
7	Hybrid Heaven	Abenteuer	befriedigend	Konami	8 Jahren
8	Mario Kart Players Choice	Rennspiel	–	Nintendo	6 Jahren
9	Star Wars – Episode 1: Battle for Naboo	Action	gut	THQ	12 Jahren
10	Excitebike 64	Rennspiel	gut	Nintendo	6 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	Super Mario Advance (Advance)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
4	Rayman (Advance)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Ubi Soft	3 Jahren
5	F-Zero: Maximum Velocity (Advance)	Rennspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
6	Pokémon – Trading Card Game (Color)	Kartenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
7	Tony Hawk's Pro Skater 2 (Advance)	Sport	gut	Activision	3 Jahren
8	Castlevania (Advance)	Abenteuer	gut	Konami	3 Jahren
9	Pokémon – Pinball (Color)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
10	GT Advance Championship Racing (Advance)	Rennspiel	–	THQ	3 Jahren

DREAMCAST

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Ferrari 355	Rennspiel	–	Acclaim	3 Jahren
2	Shen Mue	Action-Abenteuer	sehr gut	Sega	12 Jahren
3	Skies of Arcadia	Rollenspiel	–	Sega	6 Jahren
4	Tomb Raider 4	Action-Abenteuer	–	Acclaim	12 Jahren
5	Vanishing Point	Rennspiel	befriedigend	Acclaim	3 Jahren
6	Fighting Force 2	Prügelspiel	–	Eidos Interactive	16 Jahren
7	Tom Clancy's Rainbow Six – Rogue Squadron	Action	–	Swing Entertainment	16 Jahren
8	UEFA Striker	Sport	gut	Infogrames	3 Jahren
9	Alone in the Dark – The new Nightmare	Action-Abenteuer	–	Infogrames	12 Jahren
10	Millenium Soldier – Expendable	Action	–	Infogrames	16 Jahren

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel
ABENTEUERSPIELE		
Alone in the Dark: The new Nightmare	PS 2	12. September 2001
Alfred Hitchchock, The final Cut	PC	3. Quartal 2001
Atlantis – The Lost Empire	PS	Oktober 2001
Castlevania Chronicles	PS	September 2001
Die Maus 2	GBC	26. September 2001
Dragon's Lair 3D	PC	September 2001
Frank Herbert's Dune	PC PS 2	September 2001
Egypt Kids	PC	September 2001
Evil Twin	PC PS 2 DC	September 2001
Flipper & Lopaka – Das Geheimnis der Tiefe	PC GBC	September 2001
Goofy's Fun House	PS	September 2001
Heart of Darkness	GBA	Oktober 2001
Hype – The Time Quest	PS 2	September 2001
Mickey auf Ganovenjagd	PC	6. September 2001
Myst 3: Exile	PC	September 2001
Necronomicon	PC (DVD) PS	3. Quartal 2001
Portal Runner	PS 2	September 2001
Project Eden	PC PS 2	3. Quartal 2001
Shadow Man 2	PS 2	September 2001
Silent Hill 2	PS 2	Oktober 2001
Soul Reaver 2	PC PS 2	3. Quartal 2001
Spy Fox in „Alarm im Weltall"	PC	Ende September 2001
Tiny Toon Adventures: Busters Bad Dream	GBA	Ende September 2001
Töff Töff geht zum Zirkus	PC	Ende September 2001
Versailles 2	PC PS 2	September 2001
ACTIONSPIELE		
Aquanox	PC	September 2001
Destroyer Command	PC	Oktober 2001
Endgame	PS 2	Oktober 2001
Giants	PS 2	September 2001
Grand Theft Auto 2	PS 2	Oktober 2001
Half Life (deutsche Version)	PS 2	September 2001
Head Hunter	DC	3. Quartal 2001
James Bond: Die Welt ist nicht genug	GBC	20. September 2001
Jet Set Radio Future	DC	3. Quartal 2001
K-Project	DC	3. Quartal 2001
New Space Channel 5	DC	3. Quartal 2001
Red Faction	PC	Oktober 2001
Spiderman	PC GBA	September 2001
Spiderman 2	PS	September 2001
Thunderhawk	PS 2	3. Quartal 2001
Time Crisis 2	PS 2	Oktober 2001
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear – Black Thorn	PC	September 2001
Twisted Metal Black	PS 2	September 2001
Men in Black	GBA	September 2001
AUFBAUSPIELE		
Golem	PC	Mitte September 2001
BRETTSPIELE		
Fritz 7	PC	3. Quartal 2001
FLUGSIMULATIONEN		
Echelon	PC	September 2001
Propeller Arena	DC	3. Quartal 2001
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Ein Königreich für ein Lama – Action Game	PC	3. September 2001
Ein Königreich für ein Lama – Junior Game	PC	3. September 2001
Lucky Luke 2001	PS	30. Oktober 2001
Lucky Luke – Wanted	GBA	Oktober 2001
Odin	PC PS	September 2001
Pyjama Sam: Süßigkeiten kriegen Saures	PS	Ende September 2001
Sheep Dog'n Wolf	PC PS	7. September 2001
Stuart Little	GBC	September 2001
PRÜGELSPIELE		
Final Fight One	GBA	September 2001
X-Men: Mutant Academy 2	PS	September 2001
X-Men Sequel: Reign of Apocalypse	GBA	September 2001
PUZZELSPIELE		
Keep the Balance	GBC	September 2001
RENNSPIELE		
4 Wheel Racing	PC	3. Quartal
18 Wheeler	PS 2	Oktober 2001
Carrera Grand Prix	GBC PC	September 2001
Hot Wheels Extreme Racing	PC	Mitte September 2001
Hot Wheels Jetz	PC	Mitte September 2001
Lotus Challenge	PS 2	September 2001
Mario Kart Advance	GBA	Mitte September 2001
Megarace 3	PC PS 2	September 2001
MSX	PS 2	17. Oktober 2001
MX2002 featuring Ricky Charmichael	PS 2	Ende September 2001
Sega GT	PC	28. September 2001
Supercar Street Challenge	PC PS 2	September 2001
The Italian Job	PS	September 2001
Test Drive Off-Road	PS 2	September 2001
Wipeout Fusion	PS 2	Oktober 2001
World Rally Championship	PS 2	September 2001
ROLLENSPIELE		
Arcanum	PC	September 2001
Arx Fatalis	PC	Oktober 2001
Paper Mario	N 64	Ende September 2001
The Legend of Zelda – Oracle of Ages	GBC	Ende September 2001
The Legend of Zelda – Oracle of Seasons	GBC	Ende September 2001
SIMULATIONSSPIELE		
Bass Fishing	PC	21. September 2001
Bass Fishing (mit Angel)	PC	21. September 2001
Creatures	GBA	Ende September 2001
Die Gilde	PC	Oktober 2001
DSF Fußballmanager 2001	PC PS 2	September 2001
EA Sports Fußballmanager 2001	PC	Oktober 2001
Sub Command	PC	6. September 2001
SPORTSPIELE		
90 Minutes	DC	3. Quartal 2001
Backyard Soccer MLS Edition	PS	Ende September 2001
Fila Decathlon	GBA	September 2001
Pool	GBC	22. September 2001
TIF 2002	PS 2	September 2001
Tony Hawk's Pro Skater 2	N 64	September 2001
Victorious Boxers	PS 2	7. September 2001
Virtua Golf	DC	3. Quartal 2001
Virtua Tennis 2	DC	3. Quartal 2001
World Championship Snooker 2001	PS 2	September 2001
STRATEGIESPIELE		
Art of Magic	PC	September 2001
Commandos 2 – Men of Courage	PC	3. Quartal 2001
Conquest: Frontier Wars	PC	Oktober 2001
Heroes of Might & Magic 3	DC	September 2001
Etherlords	PC	Oktober 2001
Kohan	PC	September 2001
Monopoly Tycoon	PC	September 2001
S.W.I.N.E	PC	Oktober 2001
Wiggles	PC	September 2001
World War 3	PC	September 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.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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".

Arcanum

Rollenspiel für PC | Helden erschaffen für Fortgeschrittene: Decken Sie in einer Welt aus Magie und Technik ein Geheimnis auf

INHALT

Eben flogen Sie noch ganz gemütlich in einem Luftschiff über die Wolken, im nächsten Moment wird Ihr Transportmittel auch schon von Orks in Doppeldeckern angegriffen. Und kaum haben Sie glücklich lebend festen Boden unter den Füßen, da geraten Sie auch schon mitten hinein in eine handfeste Verschwörung: Ein kleiner Junge ist verschwunden, und Sie werden um Hilfe gebeten. Und das hat Folgen. Für eine sehr lange Spielzeit ...



Riesig bewaffneter Zwerg.

Schon beim Erschaffen Ihrer Heldenfigur sollten Sie Zeit mitbringen. Was „Arcanum" Ihnen hier an Möglichkeiten bietet, ist beeindruckend. Dabei geht es nicht nur um körperliche Fähigkeiten und Wissen, Sie können fast den kompletten, bisherigen Lebenslauf Ihres „zweiten Ichs" festlegen. Wenn der angehende Held dann endlich das Licht der Spielwelt erblickt, stehen Ihnen wochenlange Abenteuer bevor. Und auch Rollenspiel-Veteranen haben Einiges zu tun: Denn die Mischung aus klassischen Fantasy-Gestalten wie Zwergen, Orks und Riesen und einer Technik, die an die Romane des Franzosen Jules Verne erinnert, werden auch erfahrene Spieler so noch nicht erlebt haben. Einen Kritikpunkt gibt's aber: Während die Spielidee auf dem neuesten Stand ist, wirkt die Grafik wie von vorgestern.

BEDIENUNG

Wie die meisten Rollenspiele lässt sich Arcanum am besten mit der Maus steuern. Damit schicken Sie Ihre Helden durch die Gegend und geben Befehle, wie sich Ihre Truppe in Kämpfen, Diskussionen oder beim Erforschen von Gebieten verhalten soll.

URTEIL

Gelegenheits-Rollenspieler sollten von diesem Spiel die Finger lassen oder sich einen Monat frei nehmen. Arcanum ist etwas für die alten Haudegen in fremden Welten. Nur mit Erfahrung und Lust auf zeitintensives Spiel kommt hier Spaß auf – dann aber richtig! Da stört auch die Optik nicht mehr. Die vielen Möglichkeiten und die Geschichte des Spiels machen jedenfalls einen „guten" ersten Eindruck.



Zahlreiche Kämpfe mit Waffen und Magie stehen dem tapferen Rollenspieler bevor, ehe er das Geheimnis lösen kann.

Arcanum

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Vivendi Universal
Telefon	01805/0774353
Im Handel ab	ab Ende August
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	noch unbekannt
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 266/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Profis
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

IL-2-Sturmovik

Flugsimulation für PC | Als russischer Kampfpilot in verwegenen Luftkämpfen mit dem „Sturmvogel"

INHALT

Wenn Sie bislang in Spielen immer historische deutsche, britische oder amerikanische Flugzeuge gesteuert haben, wartet jetzt der Pilotensitz eines bekannten russischen Flugzeuges auf Sie. Natürlich spielt das Ganze im Krieg, genauer gesagt im 2. Weltkrieg.

Im Westen war der Luftkrieg zwischen Deutschen und Alliierten schon früh zugunsten der Alliierten entschieden.

Im Osten kam es hingegen zu vielen erbitterten Luftgefechten Pilot gegen Pilot, Flugzeug gegen Flugzeug. Dabei spielte der schwere Jäger Iljuschin-2-Sturmovik, auf Deutsch „Sturmvogel", eine wichtige Rolle.

Der Name ist merkwürdig, denn das Flugzeug war weder elegant, noch wendig, noch schnell. Aber es war sehr solide gebaut und gut gepanzert, so dass es auch unter schwerem Beschuss und mit großen Beschädigungen weiterkämpfen konnte.

Die Russen nannten die schwere Maschine daher auch „fliegender Panzer".

Sie als Spieler können hinter der Steuersäule eines dieser fliegenden Panzer Platz nehmen und zahlreiche Einsätze mitfliegen. Da geht es um Aufgaben wie den Angriff auf Bodenziele, den Geleitschutz oder die Jagd auf angreifende Bomber. Am Boden müssen Panzer, Gebäude und Flugplätze angegriffen werden, in der Luft bekommen Sie es beispielsweise mit Ju-52-Transportflugzeugen, der guten, alten „Tante Ju", und Heinkel-He111-Bombern zu tun.

Neben den vorgegebenen Einsätzen können aber auch Szenarien komplett selbst gestaltet werden. Dabei wählen Sie Flugzeugtypen und Anzahl selber aus. Möchten Sie ein anderes Flugzeug probieren? Auch kein Problem. Insgesamt 17 verschiedene Flugzeug-Modelle sind im Spiel enthalten.

BEDIENUNG

Mit dem Steuerknüppel kein Problem. Die Flugzeuge fliegen sich realistisch, aber 100 Knöpfe wie bei einer Profi-Simulation müssen vor dem Start nicht gedrückt werden.

URTEIL

Die Herstellerfirma Ubisoft nennt „IL-2-Sturmovik" actiongeladen – na ja ... Die Redaktion findet die Simulation eher „ziemlich realistisch". Der Spieler sollte schon über einige Steuerkünste verfügen, und als „leichte Ziele" lassen sich die Feinde auch nicht gerade bezeichnen. Alles Anzeichen für eine Flugsimulation, die denen Spaß machen wird, die auf historische Korrektheit Wert legen.

Die Actionlastigkeit des Flugsimulators soll sich zwar einstellen lassen, aber zu einem reinrassigen Actionspiel wird IL-2-Sturmovik wohl kaum werden. Dennoch hebt der Sturmvogel schon jetzt mächtig ab, und die Redaktion meint daher: „Start frei!"



Anflug auf Berlin. Auch über dem Brandenburger Tor und dem Reichstag haben Sie Missionen zu erfüllen.

IL-2-Sturmovik

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ubisoft
Telefon	0211/338000
Im Handel ab	ab November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/max. 32
Altersempfehlung	noch unbekannt
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 300/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	noch unbekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger/Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Team Telekom
Euro Tour Cycling[1]

[1]sprich: „Tiehm Telekom Juroh Tuhr Ssekling"

Sportspiel für PC |
Millionen Zuschauer bei der Tour de France. Übernehmen Sie das Kommando beim Team Telekom



Hier geht es rund: Auch bei „Team Telekom Euro Tour Cycling" kommt es zum Duell zwischen Deutscher Telekom mit Jan Ullrich und US Postal, dem Team von Lance Armstrong. Leider sind jedoch die Namen im Spiel etwas verfremdet.

INHALT

Ausnahmesportler wie Jan Ullrich oder Erik Zabel haben das Radfahren in den letzten Jahren auch in Deutschland populär gemacht. Computerspiele zum Kräfte fressenden Sport waren aber bislang Mangelware. Jetzt können die Fans der Spitzenpedaleure bei „Team Telekom Euro Tour Cycling" als Teamchefs eigene Rad-Mannschaften dirigieren und zu einer erfolgreichen Saison führen.

Dabei steht alles auf dem Programm, was auch Walter Godefroot, oberster Boss des Teams Telekom, im Terminkalender hat: Mannschaften zu Rennen melden, die entsprechenden Teams zusammenstellen, Reisen planen, und auch das Training organisieren. An jedem Wochentag müssen die Fahrer entweder Sprints üben, das Zeitfahren oder die Abfahrt.

Und vor jedem Rennen müssen Sie Ihre Strategie festlegen. Das heißt: Wer fährt für die Gesamtwertung, wer soll sprinten, und welcher Fahrer muss sich in die Rolle des Wasserträgers fügen?

Auch Finanzen und die Verträge mit Fahrern gehören natürlich zu Ihrem Aufgabenbereich als Teammanager.

Im Spiel enthalten ist aber nicht nur die Tour de France, sondern alle wichtigen Rad-Rennen. In erster Linie die großen Rundfahrten in Italien, Frankreich und Spanien. Aber auch die Frühjahrsklassiker wie Paris – Roubaix oder Lüttich – Bastogne – Lüttich können „erstrampelt" werden. Im Herbst kann dann eine Mannschaft für Paris – Tours gemeldet werden.

Während die Ergebnisse der kleinen Rennen aber nur im Hintergrund berechnet werden, können die großen Rundfahrten in Frankreich, Italien und Spanien wie im Fernsehen verfolgt werden. Und Sie können natürlich per Funk wie ein richtiger sportlicher Leiter Ihren Leuten Anweisungen geben, dass attackiert werden soll oder dass eine Führungsposition zu verteidigen ist.

BEDIENUNG

Die Menüs machen einen sehr übersichtlichen und aufgeräumten Eindruck. Das Dirigieren der Mannschaft per Mausklick ist unproblematisch. In den Action-Szenen erleichtern Symbole die schnelle Bedienung.

URTEIL

Das Spiel macht auf den ersten Blick einen sehr guten Eindruck. Das Leiten eines Teams ist nicht zu kompliziert, sieht aber realistisch aus. Alle wichtigen und großen Mannschaften sind mit Originalnamen enthalten, allerdings fehlen leider viele der echten Fahrernamen. Das Rennfieber kommt auf den Etappen gut rüber. Für Fans ein interessantes Spiel.



Auch solche Tabellen müssen sein: Sie entscheiden, welcher Fahrer zur Frankreich-Rundfahrt mitgenommen wird.

Team Telekom Euro Tour Cycling

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Dinamic Multimedia
Telefon	040/35538726
Im Handel ab	Sommer 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/1
Altersempfehlung	keine Altersbegenzung
System	PC Win 95/98
Prozessor	P2 200/32 MB
Wahrscheinlicher Preis	70 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORSERIENTESTS FORTSETZUNG

FIFA 2002

Sportspiel für Playstation 2 | Auf zur Fußball-Weltmeisterschaft in Japan und Korea!

INHALT

Der Countdown zur Weltmeisterschaft 2002 läuft. Nur die besten Mannschaften der Welt werden in Asien um die begehrte Trophäe spielen. Spielen Sie doch einfach mit. In „FIFA 2002" laufen 75 National-Teams in ihren aktuellen Original-Besetzungen auf. Alle Stars von Amoroso bis Zidane sind dabei und lassen sich sehr genau an ihrem Aussehen und ihren Fähigkeiten unterscheiden. Genau wie ihre lebenden Vorbilder kann ihre Leistung durch Verletzung und Erschöpfung eingeschränkt werden.

Neben der WM-Qualifikation stehen noch zahlreiche andere Spielvarianten auf dem Programm. So können etwa in 16 verschiedenen Ligen nationale Meisterschaften ausgetragen werden. Darunter befinden sich die deutsche Bundesliga, die englische Premier League und die spanische Primera Division. Für jeden gewonnenen Titel wird dem Trophäenschrank ein neuer Pokal zugefügt.



Nakata macht es vor: Die Stürmer heben den Arm, wenn sie den Ball zugespielt haben wollen.

BEDIENUNG

FIFA 2002 hat entscheidende Neuerungen in der Steuerung zu allen Vorgängern aufzuweisen. Erstmals kann die Funktionsbelegung der Tasten nach eigenen Wünschen verändert werden. Neu ist auch das Pass-Spiel, das über eine einzige Taste kontrolliert wird. Einzig Schussstärke und Richtung entscheiden, ob der Ball erfolgreich beim eigenen Feldspieler landet oder dem Gegner vor die Füße rollt. Einen Automatismus gibt es nicht mehr, so dass viel Fingerspitzengefühl nötig ist, um die neu gewonnene Spielfreiheit ausnutzen zu können. Zur besseren Übersicht werden die Laufwege freier Mitspieler per eingeblendeter Hilfslinie angezeigt.

URTEIL

Im Vergleich zu FIFA 2001 (Test in Ausgabe 1/2001) hat die Fortsetzung kaum grafische Verbesserungen zu bieten. Natürlich sind die Spielernamen und Statistiken alle auf dem neuesten Stand. Spielerisch gibt es um so mehr Neuerungen. Das überarbeitete Pass-System eröffnet viele neue Möglichkeiten, ist aber eine große Umstellung für eingefleischte FIFA-Fans. Sie müssen das Spiel quasi neu erlernen. Nach einigen Einstiegsproblemen hinterlässt das Spiel jedoch einen guten Eindruck.



Die gepunkteten weißen Linien zeigen die Laufwege der anspielbereiten Offensiv-Spieler an. Dies erleichtert einen Pass in die Spitze.

FIFA 2002

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	02408/9400
Im Handel ab	Oktober 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	vier/keine
Altersempfehlung	ohne
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	120 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	PC, Playstation, Gamecube

Prognose:



gut

So wurde FIFA 2002 vorgestellt

Stars in der Manege

Es ist Sommerpause. Die nationalen Meisterschaften sind entschieden, die WM-Qualifikation geht erst in ein paar Wochen weiter. Alle Spieler sind im wohlverdienten Urlaub. Trotzdem herrscht reges Treiben auf dem Trainingsgelände der französischen Nationalmannschaft bei Paris. Unter brennender Sonne haben sich Fußball-Stars aus aller Welt eingefunden.

Pylonen unterteilen das Spielfeld in einen Trainingszirkel mit zehn Einheiten. Doch nicht Profi-Fußballer sollen heute das Leder treten. Der Parcours wurde für Spiele-Journalisten aufgebaut, die aus vielen Ländern angereist sind, um einen ersten Blick auf das Computerspiel „FIFA 2002" zu werfen. Unter ihnen auch Marco Häntsch (28), Redaktuer bei COMPUTERBILD-SPIELE, dem größten Spielemagazin Europas. Doch vor dem Spiel am Computer steht für die Reporter erst einmal harte „Feld"arbeit.

Die praktische Trainingseinheit soll auf das Spiel am Bildschirm einstimmen. Kein geringerer als Weltmeister Lothar Matthäus zeigt, wie man den Ball mit Gefühl über ein umgekipptes Tor lupft. „Schneller, schneller" lauten die knappen Anweisungen des fränkischen Kraftpakets. Die Spiele-Journalisten geben ihr Bestes. Beim Elfmeter-Schießen steht Real-Madrid-Keeper Iker Casillas im Kasten und beweist seine Weltklasse. Kaum einem der Computerspiel-Experten gelingt es, den spanischen National-Torhüter zu bezwingen.

Beim Kopfball-Training ist das Tor glücklicherweise leer. Tipps gibt es vom italienischen Nationaltrainer Giovanni Trapattoni, der die Bemühungen der angereisten Journalisten belustigt verfolgt. Auch die Liverpooler Torjäger-Legende Ian Rush hat viel zu lachen, als die Journalisten versuchen, Hütchen von der Torlinie zu schießen.

Nach vier Stunden, in denen Bälle angeschnitten, Hindernisstrecken abgelaufen und Jubelposen trainiert werden, ist der Respekt der Journalisten vor den professionellen Balltretern ins Unermessliche gestiegen. Die nächste Trainings-Einheit ist weniger schweißtreibend. Noch einmal können die Journalisten zum Spiel antreten. Diesmal allerdings am Bildschirm. Die Fußball-Profis hatten bei der Entwicklung von FIFA 2002 ein Wörtchen mitzureden. Matthäus regte etwa an, dass Meinungsverschiedenheiten mit dem Schiedsrichter leidenschaftlicher vorkommen. Schließlich ist er selbst bekannt für seinen „hitzigen" Diskutierstil.

Auch weitere Tricks á la Zinedine Zidane wurden auf Wunsch des Rekord-Nationalspielers eingebaut. Die Bewegungsabläufe dafür wurden per „Motion Capturing" (siehe Bericht auf Seite 120) von Stars wie Thierry Henry und Edgar Davids übernommen. Angesichts dieses Aufwandes kann man Matthäus' Kommentar nur zustimmen: „Computerspiele nähern sich immer weiter der Realität an."



Von links: Lothar Matthäus, Iker Casillas, Nawaf El Temyat (Asiens Spieler des Jahres), Tomasz Radzinski (Stürmer RSC Anderlecht), Alan Ball (Weltmeister 1966), Mark Lawrenson (fünfmaliger Meister mit FC Liverpool).



Lothar Matthäus (vorn im weißen Hemd) zeigt den Journalisten, wie man mit dem Ball richtig umgeht.

Battle Realms[1]

[1]sprich: „Badl Realms"

Strategiespiel für PC |
Im fernen Osten geht es aufs Schlachtfeld: mit Ringern, Säbelkämpfern, Raketen-Werfern und Feuer-Katapulten



INHALT

Vier Clans (Lotus, Wolf, Drache und Schlange) kämpfen bei diesem Strategiespiel um Ländereien im fernen Osten. Als Spieler ergreifen Sie Partei für eine Seite, rekrutieren Bauern für Ihre Armee, senden sie zur Ausbildung und blasen zum Angriff. Statt anonymer Armeen stehen sich bei „Battle Realms" zahlreiche unterschiedliche Kämpfer mit ganz individuellen Persönlichkeiten gegenüber.

Es macht viel Spaß, die hervorragend animierten Soldaten aus der Nähe zu beobachten: Wenn sie ringen oder mit Säbeln kämpfen, sieht das fast so gut aus wie in besseren Hong-Kong-Filmen. Und wehe, wenn im weiteren Spielverlauf spektakulär aussehende Feuer-Katapulte, Kriegs-Hämmer, Raketen-Werfer und magische Fertigkeiten zum Einsatz kommen!

BEDIENUNG

Mit Maus und Cursortasten werden Soldaten angewählt, Gruppen gebildet und über das Schlachtfeld bewegt. Anders als etwa bei typischen Brettspielen ziehen Spieler und Computergegner immer gleichzeitig, so oft und wohin sie wollen.

„Battle Realms" stellt das taktische Verständnis und – aufgrund des hohen Tempos – auch die Reaktionszeit des Spielers auf die Probe. Kenner finden sich hier sofort zurecht. Einsteigern hilft der eingebaute Lehrgang. Im Unterschied zu anderen Strategiespielen mit 3D-Grafik bleibt die Kameraperspektive fast immer unverändert. Eine Zoom-Funktion hilft allerdings, die gute Übersicht über das Gelände weiter zu verbessern.

URTEIL

Das Spiel verfügt über vielversprechende Ansätze. An erster Stelle zu nennen sind die überzeugende Rahmenhandlung, die hohe Intelligenz der Computer-Armeen und die wunderschöne Grafik. Zusätzlich motivieren gute Ideen wie die Kämpfe gegen extragroße Oberbosse oder Geisha-Damen, die Verwundete heilen. Interessante Momente entstehen durch die realistische Simulation von Umwelt und Wetter: Wenn beispielsweise mit Feuerpfeilen geschossen wird, ziehen Funken möglicherweise eigene Gebäude in Mitleidenschaft. Vielleicht wirkt aber auch einsetzender Regen der Feuersbrunst entgegen. Wenn Sie siegen wollen, müssen Sie auch die Gesetze der Natur berücksichtigen!

Gewässer, Wälder und Höhenunterschiede im 3D-Gelände beeinflussen die Kampfkraft der Soldaten sehr stark.



Keine Massen-Szenen: Battle Realms setzt auf taktisch geprägte Scharmützel.

Battle Realms

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ubi Soft
Telefon	0211/3380050
Im Handel ab	Oktober 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/8
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	PC/Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 400/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	100 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So testet COMPUTERBILD-SPIELE

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

Test-Computer

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

Die Redaktion testet alle PC-Spiele in einem eigenen Labor mit 25 unterschiedlichen Computern. Fünf Mitarbeiter überprüfen an Computern mit verschiedenen Prozessoren S. 220, 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.

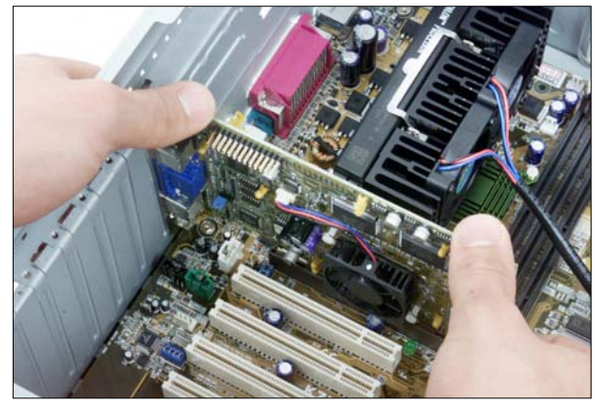
Funktionsprüfung Ton

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. 220 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. 220 bei einer Farbtiefe S. 220 von 32 Bit S. 220. 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.


Em

Emperor
Schlacht um Dune

Strategiespiel für PC | Die Wüstenschlacht hat begonnen. So treten Sie das Amt des Imperators auf Arrakis an

Spieletricks siehe Seite 94

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 154.

INHALT

Die Wüste lebt – jetzt auch auf Ihrem PC. Mit „Emperor – Schlacht um Dune" holen Sie sich die mehrfach verfilmte Saga „Der Wüstenplanet" nach dem Roman der Science-Fiction-Legende Frank Herbert auf Ihren PC-Bildschirm. Spielziel: die Herrschaft über den Wüstenplaneten Arrakis[1] und damit über die wichtigste Substanz des Dune-Universums – das sogenannte Spice. Mit dieser nach Zimt schmeckenden Droge steht und fällt die Wüstenwelt, denn sie ermöglicht es, in die Zukunft zu sehen. Unerlässlich beispielsweise für die Raumschiffnavigatoren, die ohne Spice die Kurse der mit Lichtgeschwindigkeit fliegenden Schiffe[2] nicht berechnen können. Sie kommandieren als Wüstenfuchs Ihre Einheiten im Kampf um

[1] spricht „Emmperer"; [2] „Djuhn"

Spice, Macht und Territorien auf Arrakis.

Ihre wohl bedeutendste Entscheidung treffen Sie gleich zu Beginn des Spiels, wenn es um die Frage geht, für welches der drei Herrschaftshäuser Sie spielen möchten. Fällt Ihre Entscheidung auf das Haus Atreides, spielen Sie die Guten. Dem gegenüber stehen die Harkonnen. Die machtsüchtigen Fieslinge sind so finster drauf, dass auch schon mal ohne äußere Einflüsse Blut in deren eigenen Reihen fließt. Oder sie entscheiden sich für die gefühllosen Ordos. Dune-Fans wissen natürlich: Die Ordos-Familie stammt nicht aus der Feder des Wüstenplanet-Erfinders Herbert, Ordos tauchen in seinen Büchern nicht auf. Sie sind eine Erfindung des Spieleherstellers Electronic Arts.

Die Wahl des Hauses hat Auswirkungen auf Ihre taktischen Möglichkeiten und die Art der Kriegsführung. Denn jede Gruppe hat ihre eigenen Waffensysteme. Zu Beginn rudern alle aber praktisch noch im gleichen Boot. Denn bevor es zu größeren Auseinandersetzungen kommt, muss die Rohstoffförderung gesichert sein. Und die ersten Bauten für die Spice-Förderung unterscheiden sich höchstens in Form und Farbe.

Damit der Wirtschaftskreislauf in Gang kommt, bauen Sie also zunächst Windanlagen und Spice-Raffinerien. Denn für neue Einheiten brauchen Sie Geld. Und das gibt's für abgebautes Spice.

Je nach Aufgabenstellung sind nun erste Entscheidungen zu treffen. Wollen Sie einen Blitzangriff auf feindliche Stellungen starten, verzichten Sie besser auf eigene Schutzwälle und abwehrende Geschütztürme. Die wären später nur im Weg. Stattdessen sollten Sie Kasernen für die Infanterie bauen.

Nach und nach schlüpfen nun auf Mausklick Ihre kleinen Kriegshelden aus ihrem Unterschlupf. Die mit Gewehren, Raketenwerfern oder Flammenwerfern ausgestatteten Soldaten machen kurzen Prozess mit Widersachern. Unterschätzen Sie die Pionier-Soldaten nicht. Sie können sich auch in gegnerische Gebäude einschleichen und diese von innen heraus einnehmen.

Die Finanzlage bestimmt die Weiterentwicklung von Technologie und Bauten. Rollt dank Ihrer Spice-Raffinerien richtig der Rubel, liefern Ihre Fabriken schon bald Panzer und Luftfahrzeuge. Schlagen Sie sich wacker, gibt's im Spielverlauf zusätzlich Waffen oder Gebäude dazu.

SPIELVERLAUF



1 Kämpfen Sie Seite an Seite mit den bösartigen Harkonnen. Ein Auftrag führt Sie mit Ihren Mannen in ein besetztes Gebiet von Ordos-Einheiten. Zerstören Sie alle Fregatten auf dem Schlachtfeld.



2 Ihre Soldaten fackeln nicht lange, ballern mit Flammen- und Raketenwerfern. Einige gezielte Schüsse auf explosive Fässer erledigen Ihre Gegner und sprengen lautstark deren Fregatten.



3 Der Rat der Harkonnen ist von Ihren Fähigkeiten als Einsatzleiter begeistert. Informationen zufolge verfolgen auf dem Wüstenplaneten Arrakis Ordos-Einheiten fliehende Sardaukar-Einheiten. Nutzen Sie die Gelegenheit, indem Sie den Sardaukar helfen und sie zu Ihren Verbündeten machen. Aber trauen Sie nicht jedem über den Weg. In den eigenen Reihen der Harkonnen ist jeder scharf auf das Amt des Imperators.



4 Zur Belohnung gibt's vom Rat der Harkonnen ein explosives Überraschungsei. Mit dem neuen schweren Raketenpanzer jagen Sie spielerisch gegnerische Stellungen in die Luft.



5 Auf Arrakis angekommen, müssen Sie sich sputen. Bevor die Sardaukar von Ordos-Truppen angegriffen werden, sollten Sie Ihre anfänglich schwache Basis ausweiten und Soldaten anheuern.



6 Per Mausklick stampfen Sie Panzerfabriken und Kasernen aus dem Boden. Die Spice-Felder in unmittelbarer Nähe der Basis versorgen Sie mit Ressourcen und damit mit finanziellen Mitteln.



7 Eine erste Wüstenschlacht entbrennt. In einem engen Gebirgspass stoßen Ihre Erkundungstrupps auf Ordos-Einheiten. Zum Glück sind Ihre Einheiten in der Überzahl und tapfer.



8 Das Kampfgetümmel lockt einen Sandwurm an. Gerade noch rechtzeitig schaffen Sie es, Ihre Truppen in Sicherheit zu bringen. Pech für die Ordos: Die armen übrig gebliebenen gegnerischen Panzer und Soldaten landen im blutroten Schlund des Monsters und werden eins mit der Natur des tödlichen Wüstenplaneten.



9 Während die Ordos ihre Verluste beklagen, schalten Sie die letzten verbliebenen Feinde aus, bevor Ihnen ein Tornado auf die Pelle rückt. Das war knapp!



10 Jetzt aber ab zum Stützpunkt der Ordos. Die haben an Verteidigung nicht gedacht und können ihrer Niederlage nicht entgegen wirken.



11 Auftrag erledigt, doch der nächste folgt sogleich. Auf einer Karte bestimmen Sie das Territorium, das Ihre Einheiten als nächstes infiltrieren sollen.



12 Ein paar Zivilisten sind aufrührerisch und müssen gewaltsam ruhig gestellt werden. Als böser Harkonne meistern Sie Ihre Aufgabe mit Bravour.



13 Inzwischen bestimmen im Lager der Harkonnen Intrigen das Geschehen. Der Imperator wird vom eigenen Sohn (links) umgebracht – für die Thronfolge.



14 Des Imperators zweiter Sohn will sich das bösartige Spiel nicht gefallen lassen. Ein Familienkrieg zwingt Sie zum Handeln. Beschützen Sie den Palast (Kreis)?



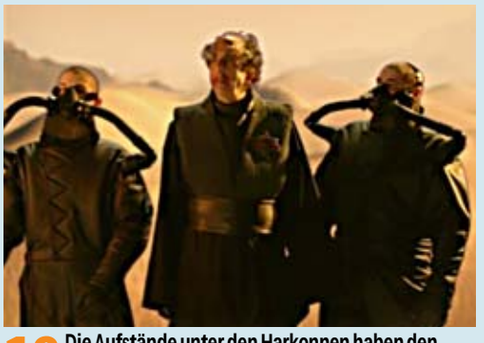
15 Sie entscheiden sich, für welche Seite Sie Partei ergreifen. Dann darf wieder gebaut werden. Schnell wachsen Ihre Industrie und Truppenstärke.



16 Ihre Entwicklungen gehen so weit, dass Sie die ultimative Waffe „Todeshand" einsetzen. Mit einem Mausklick sprengen Sie damit gegnerische Gebäude.



17 Mit gesammelter Kraft stürmen Sie in einer Art Brückenschlacht das feindliche Gebiet. Ihre Entscheidungen haben wieder einmal den Sieg zur Folge.



18 Die Aufstände unter den Harkonnen haben den Ordos Zeit verschafft, um neue Kräfte zu sammeln. Die nächste Schlacht in der Wüste wird um einiges heftiger.

Emperor FORTSETZUNG

Harkonnen-Armeen beispielsweise können sich ganz erheblich entwickeln. Gefährlich wird es, wenn sie über ihre Inkvine-Katapulte verfügen. Die mit Gift gefüllten Geschosse fressen sich gnadenlos durch gegnerische Stellungen und verseuchen ganze Landabschnitte.

Geschickt operieren die Staubkundschafter der Ordos. Wie Maulwürfe können sie sich im Sand des Wüstenbodens eingraben und dann überraschend aus dem Hinterhalt angreifen.

Das Haus Atreides wiederum nutzt einen Schallpanzer, um mit dessen Wellen allen gegnerischen Einheiten in der Nähe Schäden zuzufügen.

Doch es müssen nicht immer kriegerische Maßnahmen sein, die Ihnen zu Spice und Macht verhelfen. Manchmal ist die richtige Politik zielgenauer als die beste Waffe. Auf Ihrem Feldzug auf Arrakis begegnen Ihnen nämlich noch andere, unabhängige Gruppierungen, wie etwa die kampfstarken Sardaukar oder die Ureinwohner des Wüstenplaneten, die Fremen. Verhalten Sie sich denen gegenüber diplomatisch und vielleicht hilfreich, schließen sich deren Einheiten Ihrer Truppe an.

Doch bei allen Angriffen oder beim Aussenden von Spähtrupps ist stets an den größten Feind überhaupt zu denken: den Sandwurm.

Fühlt sich dieser etwa durch Tritt- oder Explosionsgeräusche auf dem Wüstenboden gestört, taucht er urplötzlich an der Planetenoberfläche auf und macht mit seinem riesigen Maul Jagd auf die Störenfriede. Nur auf steinernem Grund und Boden, dort, wo auch Gebäude platziert werden können, wurmt der Wurm Ihre Einheiten nicht.

Doch lässt er sich bestimmt nicht an die Leine nehmen und ist mit seiner dicken Lederhaut gegen Angriffe und Waffen jeglicher Art immun. Eine wirksame Wurmkur gibt es also nicht.

Doch man kann ihn vertreiben. Im Gegensatz zum zerstörerischen Wüsten-Wirbelsturm. Diese entfesselte Naturgewalt fegt über Sand und Fels, reißt Ihre Einheiten in den Tod und macht aus Ihren Gebäuden Kleinholz. Leben und Sterben in der Wüste.

Also: Ob Sie nun Gut oder Böse spielen, seien Sie hart und nie, wirklich nie herzlich und erhalten Sie sich Ihren Jagdinstinkt.



Mobile Baufahrzeuge graben sich tief in den Wüstenboden ein und bilden die erste Bauplattform.

BEDIENUNG

Emperor lässt sich komplett und trotz des Spielumfangs komfortabel mit der Maus bedienen. Bunte Symbole zum Anklicken auf der rechten Seite des Bildschirms dienen dem Truppen- und Gebäude-Aufbau. Auch Befehle zu Reparaturen oder das Aufrüsten von Bauwerken geht per Mausklick. Sehr praktisch: Das Kommando-Menü bleibt immer im Bild, auch dann, wenn Sie mit Ihren Truppen fernab von der Basis im Einsatz stecken. So bilden Sie ohne große Umwege neue Soldaten aus oder geben selbst im heißesten Gefecht Kommandos zum Gebäudebau.

Angriffsziele bestimmen Sie ebenfalls durch Anklicken von Punkten auf dem Radarfeld oder direkt auf dem Schlachtfeld. Mit dem Mausrad richten Sie Ihren Blick näher auf das Geschehen oder entfernen sich zwecks besserer Übersicht da-

SPIELDETAILS



Praktisch: Bei gedrückter linker Maustaste können Sie Quadrate ziehen. Sämtliche in der Auswahl befindlichen Einheiten werden aktiviert und einsatzbereit gemacht.



Geben Sie Ihren Einheiten Befehle zum Marsch, zeigen grüne Linien die Laufrichtung an. Wege für Patrouillenrouten oder Angriffe sind mit roten Linien angedeutet.



Mancherorts machen explosive Fässer Angriffe leichter. Dieser Geschützturm mehrt bei Beschuss der Fässer den Wüstenstaub. Selbst schuld!



Auf Spice-Feldern erntet ein Fahrzeug das Spice. Ein fliegender Schlepper trägt den Sammler zur Raffinerie, sobald der sich den Bauch vollgeschlagen hat.



Beklemmend: Hier wurden so viele Kampfflugzeuge produziert und nicht abgeholt, dass sie im Hangar stecken bleiben. Ein Programmfehler, der nicht sein muss.



Auf der rechten Bildschirmseite produzieren Sie durch Anklicken der Symbole Einheiten und Gebäude. Das Radarfenster (Kreis) hält Sie immer auf dem Laufenden.



von. Beim Bewegen mehrerer Einheiten in Formationen ist das Drücken und Festhalten der J-Taste nützlich, um Ihre Truppen beisammen zu halten.

URTEIL

Mit Emperor – Schlacht um Dune zaubern Sie eine wahre Grafikpracht auf Ihren Bildschirm. Selten gab es in einem Strategiespiel solch bunte, detaillierte Spielfiguren und aufwendig gestaltete Landschaften zu sehen. Hinzu kommen beeindruckende Schatten- und Lichteffekte, die Ihre Augen zum Leuchten bringen werden. Auch die Darstellung eines Wurmangriffs könnte kaum gelungener sein. Der füllt in seiner Höhe fast einen ganzen Bildschirm aus und wirkt bedrohlicher als der Eisberg vor der Titanic. Zwischen den Einsätzen erfreuen erstklassige Kurzfilme mit echten Schauspielern jeden Dune-Fan. Die Kulissen lehnen sich sehr stark an die Buch- und Filmvorlage an.

Aber: Wer so viel Schönes sehen will, muss leiden. Emperor hält Ihren PC beim Berechnen der Bilder ganz schön auf Trab. Da gerät das Spiel bei größeren Schlachten schon mal ins Ruckeln.

An der Geräuschkulisse gibt's nichts auszusetzen. Doch beim Ausbilden und Entsenden von Einheiten ist der (Ohr-)Wurm drin. Die ständig gesprochenen Befehlsbestätigungen und deren Wiederholungen nerven. Spielerisch gibt es aber keine nennenswerten Schwächen, deshalb bekommt das PC-gefräßige Spiel des Monats die Note „gut".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste:
Einheiten markieren, Gebäude platzieren, Angriffsziele festlegen

Rechte Maustaste:
Auswahl aufheben, Karte verschieben

H : Blick auf Heimatbasis
F : Einheit verfolgen
N : Blick auf die nächste Einheit richten
T : Einmal drücken: Alle Einheiten eines Typs im Blickbereich auswählen/Zweimal drücken: Alle Einheiten eines Typs auf der Karte auswählen
P : Einmal drücken: Alle bewaffneten Einheiten im Blickbereich auswählen/Zweimal drücken: Alle bewaffneten Einheiten auf der Karte auswählen
Pos1 : Blickwinkel auf Ursprungszustand zurücksetzen
Esc : Optionsmenü öffnen
␣ : Zu wichtigen Schauplätzen springen

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Emperor – Schlacht um Dune

Hersteller: Electronic Arts
Version: 1.04

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter Seite XXX

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**1,83**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
Langzeitspaß	6%	enorm		1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß		1,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt		1,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	erstklassig		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend		1,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt		3,00
SERVICE	**3%**			**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (2,42 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.duneemperor.com)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/9400 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/940111 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,74**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (561 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**3,72**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	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%	ruckelt	ruckelfrei[1]	2,00
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%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei[2]	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei[1]	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%**			**1,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	3 spielbare Parteien, 150 Einzelspieler-Aufgaben, 36 Gebäude		1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**1,91**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut ←	1,91
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	75 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,91 x 90 = 171,90 = befriedigend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Farbfehler im Spiel [2] läuft nur mit Steuerungsprogramm (Treiber) 4.12.01.0666 vom 10. November 2000

SPIELVERLAUF



1 Ihre Karriere als Brummifahrer beginnt. Wählen Sie ein Konterfei und ein Firmensymbol das Ihnen zusagt, und ab geht es auf die Straße.



2 In ihrem Heimatort „Southgate" steuern Sie gleich das nächst gelegene Depot an. Dort lassen Sie Ihren Lkw mit Schmerzmitteln beladen.



3 Zur besseren Orientierung blenden Sie während der Fahrt die Karte ein (links). Ihre Position wird durch einen Pfeil (roter Kreis) angezeigt. Der Zielort wird blinkend hervorgehoben (weißer Kreis). Ihre „Platzierung" im Wettlauf um die Prämie entnehmen Sie der Anzeige oben links im Bild. Beeilung!



4 Ihre vier Konkurrenten legen sich mächtig ins Zeug, klar, dass auch Sie nun kräftig Gas geben müssen. Das Resultat: Sie werden geblitzt.



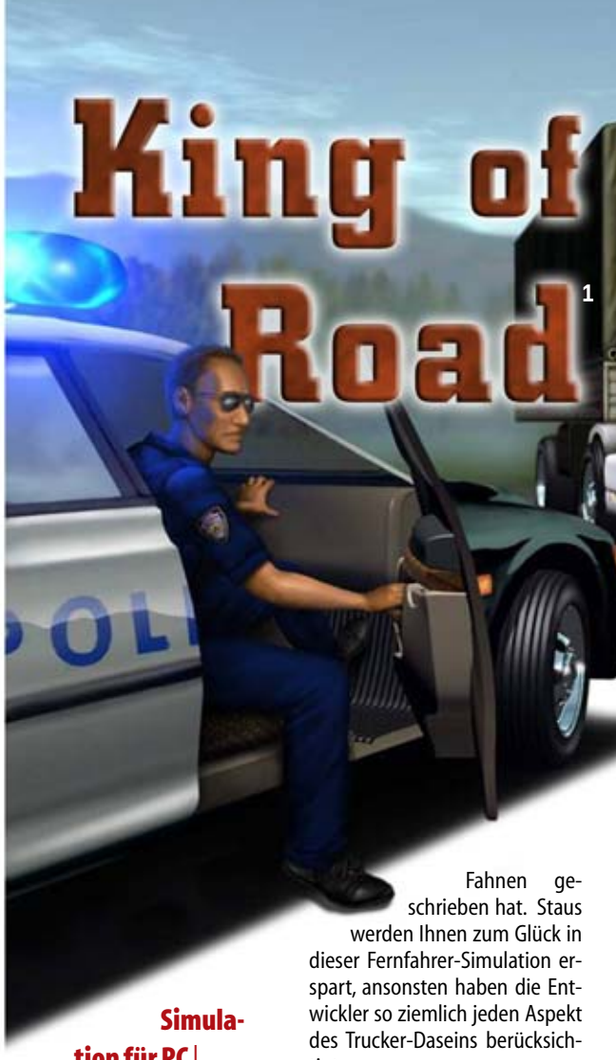
5 Der ersten Polizeistreife konnten Sie noch entwischen, dann erreicht Sie der lange Arm des Gesetzes doch noch. Das wird teuer!



6 Der ganze Spaß kostet Sie satte 1000 Euro. Was soll´s? Punkte gibt es hier nicht und, das ist halt der Preis des Sieges. Dafür sind Sie Erster!



7 Mit dem Sieg erhalten Sie die volle Prämie und eine Lizenz, die Sie berechtigt, Fahrer einzustellen. Der erste Schritt zur eigenen Firma ist getan.



1sprich: „King off se rohd"

Simulation für PC |

Als König der Landstraße sind Sie immer auf Achse. Haltezeiten gibt es nicht

INSTALLATION

Die Installation dieses Brummi-Simulators sollte problemlos ablaufen. Bei einer Panne hilft Ihnen der Notdienst auf Seite 154 weiter.

INHALT

Die Landstraße: unendliche Weiten. Einsam brausen Sie in Ihrem 18-Tonner der Abendsonne entgegen. Freiheit, Unabhängigkeit ... eingeschlafen: Unfall! Die harte Realität im Leben eines Fernfahrers heißt: Termindruck, Konkurrenzdruck und kilometerlange Staus. In diesem Job geht es knallhart zur Sache, besonders dann, wenn man sich den Titel „König der (Land)straße" auf die Fahnen geschrieben hat. Staus werden Ihnen zum Glück in dieser Fernfahrer-Simulation erspart, ansonsten haben die Entwickler so ziemlich jeden Aspekt des Trucker-Daseins berücksichtigt.

Nachdem Sie sich für die einsteigerfreundliche Arcade- oder die realistischere Simulations-Variante entschieden haben, beginnen Sie Ihre Karriere wahlweise mit einem Kombi oder einem kleinen Lkw. Genug Geld für einen richtig großen Laster steht Ihnen zu Beginn noch nicht zur Verfügung. Im Arcade-Modus wird Ihr Fahrzeug beim Durchfahren von Tankstellen automatisch betankt, und Reparaturen werden ebenso im „Fluge" erledigt. Da hier auch Unfälle glimpflicher verlaufen, sollten Anfänger diese Einstellung wählen, denn der Schwierigkeitsgrad fällt ohnehin recht knackig aus.

Den angehenden PC-Trucker erwartet eine riesige Spielwelt mit 150 Kilometern Straßennetz und 50 Kilometern Schleichwegen. Gegenverkehr und eine Polizei, die sich redlich darum bemüht, die Einhaltung der Verkehrsregeln zu erzwingen, lassen jedoch zunächst keine Langeweile aufkommen.

Also rauf auf den „Bock" und auf zum örtlichen Waren-Depot! Vier Aufträge mit unterschiedlichen Zielorten und Prämiengeldern stehen zur Auswahl. Sobald Sie sich für eine Tour entschieden haben, müssen Sie



Mehr als 20 Lkw verschiedener Hersteller lassen sich steuern.



auch schon feststellen, dass die Konkurrenz nicht schläft. Sechs „Mitbewerber" sind ebenfalls mit dem gleichen Ziel aufgebrochen, und nur wer zuerst ankommt, kassiert die Höchstprämie! Das Rennen beginnt.

BEDIENUNG

Die Fahrzeuge lassen sich mit der Tastatur recht gut steuern. Ideal ist jedoch der Einsatz eines Lenkrades oder eines Steuerknüppels. Die Lenkbewegungen fallen dann weicher und fließender aus. Dennoch werden Sie auf die Tastatur nicht ganz verzichten können, denn vom Scheibenwischer über das Fernlicht bis zum CB-Funk lässt sich alles, was im Lkw wichtig ist, per Knopfdruck aktivieren. Positiv: Die vorgegebenen Tastenkombinationen können Sie nach Belieben verändern.

URTEIL

Je mehr Prämiengelder Sie kassieren, desto umfangreichere „Spezialteile" können Sie Ihrem Lkw spendieren. Das Sortiment beinhaltet unter anderem hochgerüstete Motoren, Zusatztanks und Radarwarner. Später können Sie sich auch PS-starke Sattelschlepper und eigene Angestellte leisten, das alles motiviert ungemein. Doch bis dahin ist es ein langer Weg, und wenn Sie die wichtigsten Abkürzungen nicht kennen, ist die Strecke zum Prämiensieg hart und mitunter etwas eintönig. Damit Sie dabei nicht am Steuer einschlafen, können Sie hin und wieder an einer eigens angelegten Rennstrecke um Preisgelder fahren. Doch selbst wenn Sie bei diesen Rennen absahnen, dauert es einige Zeit, bis Sie auf den berühmten „grünen Zweig" kommen. Radarfallen, teure Abschleppdienste und geldgierige Polizisten schmälern ständig Ihre Gewinne. Da kommt schon mal Frust auf. Glücklicherweise kann der Spielstand so oft Sie möchten gesichert werden, sonst hätten wohl nur Berufsfahrer eine Chance. Eine ansprechende Optik, eine gelungene Wettersimulation und Tag/Nachtwechsel sowie eine abwechslungsreiche Spielwelt werden aber jeden begeistern, der immer schon mal einen Lkw-Führerschein machen wollte. Ein „gutes" Spiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Idealerweise verwenden Sie zum Spielen ein Lenkrad.

SPIELDETAILS



Die „Vogelperspektive" eignet sich zum Fahren nicht so gut.



In der Werkstatt kann der Lkw repariert und verbessert werden.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



King of the Road

Hersteller: Infogrames Deutschland
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungsprogramm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,42**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Lenkrad (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (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%**		**1,83**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (462 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**3,72**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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%**		**1,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	27 Fahrzeuge, 200 Kilometer Strecke	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,30**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,30**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	70 Mark (Planet Media, München, Tel.: 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,30 x 90 = 207 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern


Myst 3
Exile

Abenteuerspiel für PC | Scheinbar menschenleere Welten, seltsame Apparaturen und Rätsel, die es so richtig in sich haben – willkommen im Kosmos von Myst!

Spieletricks siehe Seite 112

INSTALLATION

Die Installation des Spiels gestaltet sich einfacher als jedes im Spiel vorkommende Rätsel. Gibt's dennoch Probleme, schlagen Sie einfach auf Seite 154 nach.

INHALT

Der alte und weise Schriftsteller Altrus schreibt nicht nur Bücher. Mit jedem Buch, das er zu Papier bringt, schafft er eine wunderschöne und völlig neue und einzigartige Welt. Und jede dieser Welten ist echt – mit Menschen, Tieren und Pflanzen.

Um in Altrus' Welten zu gelangen, muss man lediglich mit der Handfläche seine Bücher berühren.

Doch Altrus' Söhne Sirrus und Acknar haben zwei der Welten, die ihr Vater einst erschuf, aus Habgier und Boshaftigkeit zerstört und das dort lebende Volk vertrieben. Nun hat Atrus ein neues Buch geschrieben. Mit „Releeshan" will er seinem vertriebenen Volk eine neue Heimat geben.

Doch das Buch wird von einem unbekannten Bösewicht (wird im Spiel von dem bekannten Hollywood-Schauspieler Brad Dourif verkörpert) gestohlen. Aus Verbundenheit und Freundschaft zu Atrus machen Sie sich gleich auf die Suche nach dem Dieb.

Doch als Sie dessen Labor hoch über einer Insel erreichen, teilt Atrus Ihnen per Videoübertragung frech mit, dass Sie ohne die „drei magischen Symbole" keine Chance haben „Releeshan" wiederzubekommen.

Ihre Hatz nach dem Buch und den drei magischen Symbolen führt Sie nun über vier verschiedene Inseln, welche alle ein bestimmtes Thema haben: Die erste Insel, „J'nanin", dient sozusagen als „Lerninsel". Hier finden Sie viele Hinweise auf Rätsel, die später im Spiel gelöst werden müssen. Des Weiteren ist J'nanin der zentrale Punkt im Universum vom Myst. Sie kehren immer wieder auf diese Insel zurück, sobald Sie eines der drei magischen Symbole gefunden haben, die auf den anderen Inseln verstreut sind. Die zweite Insel „Amateria" sieht aus wie eine riesige Knickerbahn. Hier müssen Sie mit Hilfe geheimnisvoller Mechanismen perfekte Rollbahnen für Kugeln schaffen, die dann um die Insel kugeln. Klingt kompliziert? Ist es auch!

Auch die Inseln „Edanna", wo Sie es vornehmlich mit biologischen Rätseln zu tun bekommen, und „Voltaic" (ein

➔

Myst 3 Exile

FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn Ihrer mystischen Reise finden Sie sich auf der Insel J'nanin wieder. Hier erwartet Sie der Wissenschaftler Atrus, um Ihnen seine neue Erfindung zu zeigen.



2 Zufrieden erzählt Ihnen Atrus von dem Buch „Releeshan". Er hat damit eine neue fremde Welt geschaffen.



3 Doch schon im nächsten Moment taucht ein Dieb auf. Er stiehlt das Buch und verschwindet aus dem Labor.



4 Sie jagen den Dieb, werden jedoch von zahlreichen Rätseln aufgehalten.



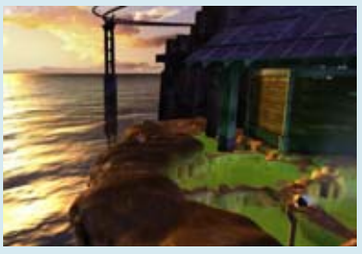
5 Eine Spur führt zu diesem geheimnisvollen Buch. Berühren Sie es!



6 Auf Amateria müssen Sie das erste der magischen Symbole finden, mit denen Sie den Dieb dingfest machen können.



7 Auf Ihrer Erkundungstour um die Insel müssen Sie wieder einige knifflige Rätsel wie das der Zauberräder lösen.



8 Nach den Zauberrädern warten noch drei weitere ähnlich schwere Rätsel auf Sie. Aber nicht aufgeben!



9 Für jedes gelöste Rätsel erhalten Sie einen Code. Diese Zahlencodes werden Sie später für die Rollbahn benötigen.



10 Der durchgedrehte Dieb hat inzwischen eine Zeichnung an die Wand geschmiert. Ist das etwa ein Hinweis?



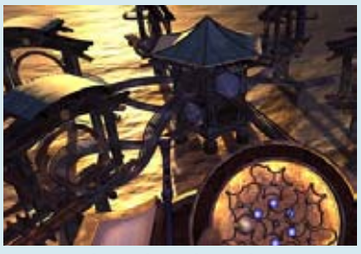
11 Stimmungsvoll: Die Insel empfängt Sie mit seltsamer Architektur in menschenleerer Umgebung.



14 Auf der Rollbahn gehen Sie eine Strecke entlang, über die Sie später eine Kugel herabrollen lassen. An jedem Tor, das die Kugel dabei passieren wird, müssen Sie einen Ihrer vier Zahlencodes eingeben – sonst wird die Kugel dort zerbröselt.



12 In einer Pagode entdecken Sie schließlich eine geheimnisvolle Treppe. Ist das etwa ein neues Rätsel?



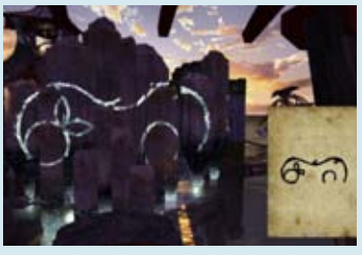
13 Weiter geht's. Diese seltsame Maschine müssen Sie korrekt bedienen. Aber zuerst runter auf die „Rollbahn".



15 Haben Sie diese Aufgabe erfüllt, werden Sie selbst zur Flipperkugel und rollen einmal um die ganze Insel.



16 Auch der Dieb hat Wind von Ihren Erfolgen bekommen. Er lacht Sie über einen Videoschirm hämisch aus.



17 Ihnen ist's egal: Sie haben das erste der drei magischen Symbole gefunden. Und zeichnen es sogleich auf.



18 Nun geht's wieder zurück nach J'nanin. Von hier aus erreichen Sie die nächste Insel: Edanna. Viel Spaß noch!

SPIELDETAILS



Berühren Sie das Buch, und reisen Sie in eine neue Welt.



Diese Kugel ist nicht ganz aus Holz. Sehen Sie genau hin!



Mit dem Lupensymbol sehen Sie sich Dinge aus der Nähe an.



Ab und zu finden Sie erklärende Tagebuchseiten.

Fest für alle Physiker mit Doktortitel) haben es wirklich in sich. Wie in den „Myst-3"-Vorgänger-Spielen „Myst" und „Riven" sehen Sie die Landschaft aus der Ich-Perspektive. Sie bewegen sich dabei auf fest vorgegebenen Wegen, die Sie teilweise erst entdecken müssen, über die Inseln. Nur an bestimmten Punkten können Sie stehen bleiben und sich umsehen. Eine 3D-Welt, in der Sie sich frei umher bewegen können, gibt es also auch bei diesem dritten Teil der Myst-Reihe (noch) nicht. Dazu sind die Grafiklandschaften einfach zu aufwendig gezeichnet – vielfach nahezu fotorealistisch.

Neu ist aber die Möglichkeit, sich an jedem Standpunkt komplett um die eigene Achse zu drehen und den Rundumblick zu genießen. So entgeht Ihnen garantiert nichts von der einfallsreichen und aufwendigen Gestaltung der Spielwelten.

BEDIENUNG

Sie steuern das gesamte Spiel bequem mit der Maus. Klicken Sie einfach auf einen nahe gelegenen Punkt in der Szenerie, und Sie machen einen Schritt in diese Richtung. Verändert sich der Mauszeiger zu einer Lupe, können Sie mit einem Druck auf die rechte Maustaste näher heranzoomen. Das ist auch oft wahrlich nötig, um sich so ein genaueres Bild von den vielen komplizierten Apparaturen und Rätseln im Spiel zu machen. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie, welche Gegenstände Sie mit sich führen. Wollen Sie einen Gegenstand untersuchen, halten Sie einfach die ⇧-Taste gedrückt (um den Mauszeiger aus dem Sichtbereich heraus bewegen zu können) und klicken mit der linken Maustaste darauf.

URTEIL

„Myst" ist eines der meistverkauften Spiele aller Zeiten. Dem Nachfolger „Riven" war ein ähnlicher Erfolg vergönnt – wegen der enorm schwierigen Rätsel gelang es 80 Prozent der Käufer jedoch nicht, das Spiel durchzuspielen. Auch viele Aufgaben in Myst 3 sind auf den ersten Blick schier unlösbar. Mit viel Grips und Überlegung kommen Sie der Lösung jedoch meistens auf die Spur. Wenn Sie ein Abenteuerspiele-Profi sind, dann sind Sie hier genau richtig.

Die vier Inseln unterscheiden sich grafisch komplett voneinander und sind teilweise atemberaubend schön gestaltet: So stehen Sie beispielsweise im Abendrot bei aufziehendem Gewitter auf einem Turm und blicken auf den schimmernden Ozean hinaus – das hat schon was. Leider wird das Gewitter niemals ankommen, und auch das Kräuseln der Wellen wiederholt sich bei genauerem Hinsehen ständig in exakt der selben Reihenfolge.

Trotzdem kann Myst 3 auf dem Stimmungssektor – nicht zuletzt wegen der passenden Musik – eindeutig punkten. Die Geschichte ist komplex, nimmt aber leider sehr oft Bezug auf die Handlung der Vorgängerspiele. So entsteht für den Myst-Neueinsteiger ein undurchdringliches Geschichts-Wirr-Warr, das er nicht so recht versteht. Aber keine Angst, einige Fragen werden während des Spielverlaufs beantwortet – leider bei weitem nicht alle.

Schade: Bis auf die 360-Grad-Rundumsicht gibt es gegenüber den Vorgängern keinerlei Neuerungen in der Spielgestaltung. Da reicht's nur für die Note „befriedigend". ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Myst 3: Exile

Hersteller: Ubi Soft
Version: 1.1.0

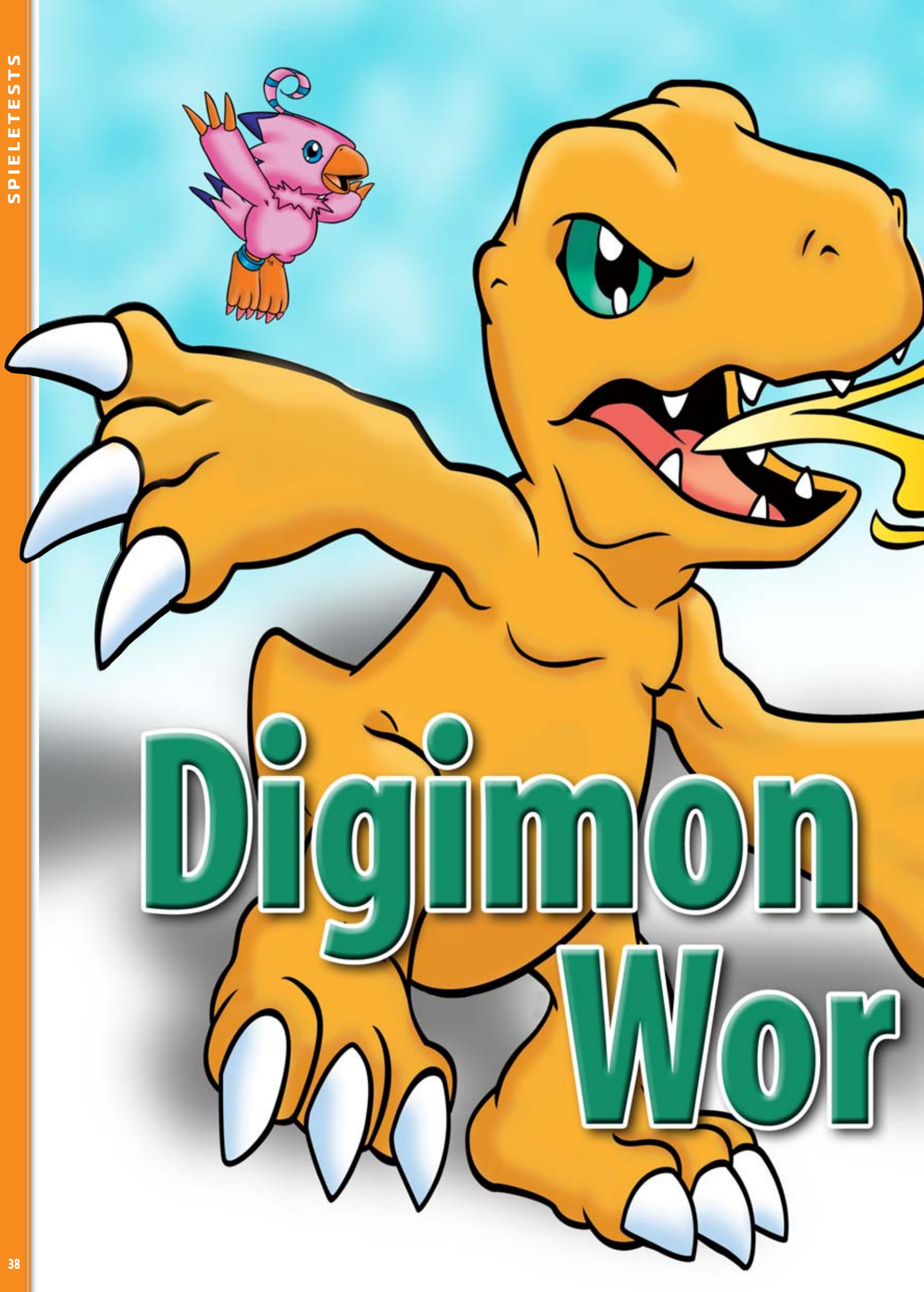
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,67**
Spieleinstieg	6%	schwer		4,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß		1,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen		4,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel		4,00
Texte/Untertitel	2%	fehlen		6,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig		4,00
Spannung	3%	mäßig		4,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig		1,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/338000 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800151 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,74**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (227 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%**			**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp		3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,14**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	35 bestanden, 1 nicht bestanden[1]		1,14
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,17**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**4,57**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein				6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	nein				6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein				6,00
SONSTIGES	**9%**					**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Inselreiche, 12 Spielstunden				2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Maus				4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,48**
Auf-/Abwertung		zu hoher Schwierigkeitsgrad				+0,30
TESTERGEBNIS		**befriedigend**				**2,78**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark				
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)		kein günstigerer Preis bekannt				
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,78 x 90 = 250,20 = mangelhaft				

* ermittelt bei über 120 Händlern

[1] nicht bestanden: Aztech Galaxy Pro PCI


Digimon
Wor





Abenteuerspiel für Playstation | Frage: Was ist Digimon? Antwort: Eine Mischung aus Tamagotchi und Pokémon!

INSTALLATION

Füttern Sie Ihre Playstation (1 oder 2) mit der Digimon-World-CD und einer Speicherkarte. Bei weiteren Fragen sehen Sie bitte auf Seite 150 nach.

INHALT

Neben unserer bekannten, langweiligen Welt zwischen Hamburger Schmuddelwetter und Hitzeschock in allen Gassen gibt es noch ein digitales Paradies – die Digiwelt. In dieser elektronischen Realität leben die putzigen Digimon. Deren Name setzt sich aus „DIGItale MONster" zusammen.

Eines Tages wird der Held des Spiels, also Sie, aus seiner bekannten Umgebung in die Digiwelt verschlagen. Durch ein so genanntes Digivice werden Sie digitalisiert und nach Digiworld gebracht.

Dort angekommen, begrüßt Sie Jijimon, ein weises altes Digimon, und spannt Sie auch gleich in seine Pläne ein. Denn: in der Stadt, in der früher alle Digimon friedlich zusammen lebten, herrscht nun gähnende Leere. Aus unbekannten Gründen haben

SPIELVERLAUF



1 Kaum zu Hause angekommen, werden Sie auf spektakuläre Weise von Ihrem Digivice in die Welt der Digimon gezogen.



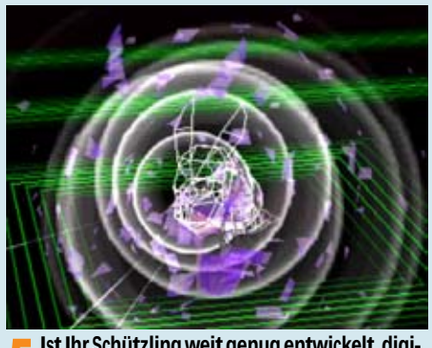
2 Dort angekommen, kümmern Sie sich um Ihr persönliches Digimon (Kreis). Hier geht es gerade aufs stille Örtchen, damit es nicht krank wird.



3 Treffen Sie außerhalb der Stadt auf andere Digimon, kommt es zum Kampf. Über die Symbole links oben (Kreis) können Sie Ihrem Monster Befehle geben. Zu Beginn sind es nur zwei Befehle. Später sind dieSteuerungsmöglichkeiten, abhängig von der Intelligenz des Digimon, sehr viel größer.



4 Nach einem Kampf verbessern sich die Werte Ihres Monsters. Außerdem erhalten Sie Geld und manchmal auch nützliche Gegenstände.



5 Ist Ihr Schützling weit genug entwickelt, digitiert er. Dabei verwandelt er sich in ein neues Monster – je nach Art der Erziehung.



6 Nun ist Ihr kämpfender Freund schon stärker und kann es mit zwei Gegnern aufnehmen. Er beherrscht auch schon mehr Befehle (Kreis).



7 Vor bestimmten Digimon kann man nicht weglaufen. Diese müssen Sie dann bis zum bitteren Ende bekämpfen und sie in die Stadt schicken.

Digimon World FORTSETZUNG

sich nämlich die ansässigen Monster über ganz Digiwelt verteilt und dabei teilweise sogar ihre Intelligenz verloren. Ihre Aufgabe besteht nun darin, mit Ihrem eigenen, persönlichen Monster durch das Land zu laufen und andere Digimon davon zu überzeugen, in die Stadt zurückzukehren. Doch die verstreute Monsterfraktion will nicht freiwillig in die Stadt zurück. Zuerst wollen sie im Kampf besiegt werden. Und das geschieht mit Ihrem persönlichen kleinen Monster. Diesen frechen Racker hetzen Sie ab jetzt auf fremde Digimon, um diese niederzuringen.

Wie beim bekannten Pokémon lernt Ihr Monster im Laufe der Zeit immer neue Tricks und verbessert seine Statuswerte, wenn Sie es vernünftig erziehen und immer gut pflegen. Zu gegebener Zeit kann es sich sogar in komplett andere Monster mit ganz neuen Fähigkeiten weiterentwickeln.

Während Sie über die Digiwelt laufen, folgt Ihr Monster Ihnen auf dem Fuß. Sobald Sie ein anderes Monster berühren, geht der Kampf zwischen den beiden digitalen Ungeheuern los.

Dabei können Sie aber nicht direkt eingreifen. Ihnen bleibt lediglich die Möglichkeit, Ihrem Monster Befehle und einige Extras zuzuwerfen. Je Intelligenter es ist, desto differenzierter können Sie es dirigieren. So kann Ihr Monster am Anfang lediglich normal kämpfen oder zur Flucht verleitet werden. Später lassen Sie es einzelne Attacken ausführen, einen Sicherheitsabstand zum Gegner einhalten oder einen sogenannten Powerangriff starten. Das sind spezielle Attacken Ihres Digimon, die sogar verstärkt werden können und jedem Gegner zu schaffen machen.

Nach dem Kampf erhalten Sie Geld, Punkte und manchmal sogar ein Extra, wie etwa Lebensenergie, Intelligenzverstärker oder einfach was zu futtern. Aber Ihr Digimon ist nicht nur für Sie da, Sie müssen sich auch um das Viech kümmern. Sprechblasen über seinem Kopf zeigen die Bedürfnisse des Kleinen. Ein braunes Häuflein deutet an, dass es mal muss, eine Schweinshaxe weist auf Hunger hin und Schweißperlen zeugen von Erschöpfung. Sie laufen deswegen also mit Ihrem Zögling zum Klo, geben ihm Essen oder lassen ihn schlafen.

Mit Lob und Tadel steuern Sie außerdem die beiden Energiebalken für Freude und Disziplin: Pokémon trifft Tamagotchi. Und geben Sie sich bloß Mühe bei der Erziehung, davon hängt nämlich die Weiterentwicklung Ihres Digimons ab!

Die Programmierer waren bei der grafischen Aufbereitung offensichtlich um Abwechslung bemüht. So gibt es nicht nur die Spielabschnitte wie Stadt, Wald, Fabrik und Schnee, sondern auch Bereiche, in denen Sie Ihre Figuren von der Seite sehen oder die Kamera ganz weit wegfährt. Durch diesen Kniff wird die nicht besonders fein gezeichnete Grafik nicht so schnell langweilig.

Die verschiedenen Monster sehen teilweise wirklich witzig aus. Fliegende Fellbälle, hüpfende Schleimhaufen oder vorwitzige Würmer reizen die Lachmuskeln. Andere, stärkere Monster wirken aber auch ernsthafter und sind teilweise richtig furchteinflößend.

BEDIENUNG

Während Sie in Digiwelt herumlaufen, brauchen Sie nicht viele Knöpfe. Wichtig ist eigentlich nur der **X**-Knopf, mit dem Sie andere Digimon ansprechen können, und der ●-Knopf, mit dem Sie das Menü aufrufen. Von diesem Menü aus gelangen Sie zu Ihrem Rucksack und zu den Statistiken. Sie können Ihr Monster loben, tadeln, und Sie können es von hier aus schlafen schicken und dabei gleichzeitig abspeichern.

Im Kampf sind da schon ein paar Tasten mehr belegt. Mit ● gelangen Sie wieder zu dem wichtigen Rucksack. Von dort können Sie etwa neue Lebensenergie zu Ihrem Liebling schicken, wenn der zu verlieren droht. Außerdem dürfen Sie Kampfbefehle wählen und mit **X** bestätigen. Und schließlich sogar spezielle Kampftaktiken mit ■ anwenden. Diese werden durch Drücken der **L1**- und **R1**-Tasten weiter aufgeladen.

URTEIL

Lang hat´s gedauert, bis Digimon World endlich für den deutschen Markt fertiggestellt war. Fehlerfrei ist es zwar nicht – so steht im Spiel „Bounus“, wenn „wieder“ gemeint ist – aber das lässt sich verschmerzen. Wenn Sie Freude am Erziehen von Monstern haben und auch gerne putzige Unholde sammeln, dann haben Sie wahrscheinlich schon ein Pokémon-Spiel. Doch Playstation-Besitzer mussten bisher auf den Gameboy ausweichen. Das ändert sich mit Digimon. Sie müssen zwar in erster Linie wie beim mittlerweile vergessenen Tamagotchi erzieherisch tätig sein und erst an zweiter Stelle Monster sammeln, aber das tut dem Spaß bei dieser Mischung keinen Abbruch. Wer leichte Schwächen der Grafik verschmerzen kann, erhält mit Digimon ein „befriedigendes“ Spiel mit Suchtpotenzial, vorausgesetzt, der Sammeltrieb ist durch Pokémon und Konsorten noch nicht verloren gegangen.

GETESTET MIT

Nintendo 64 — **TESTERGEBNISSE IM DETAIL**



Digimon World

Hersteller: Infogrames

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Gameboy Color**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	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%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	nicht überzeugend	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	noch akzeptabel	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht vorhanden	6,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/77057 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.infogrames.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/89703440 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	keins	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	breite schwarze Balken	**5,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**6,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	nein	6,00
Geräusche regelbar	1%	nein	6,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	über 200 digitale Monster	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,10**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	3,10
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	79 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,10 x 90 = 279 = mangelhaft	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



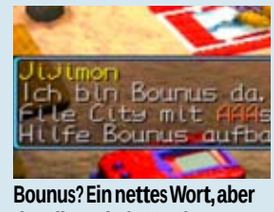
Training und Glücksspiel! Wenn Sie treffen, lohnt es sich.



Ihr Digimon hat ein eigenes Menü mit allen Werten.

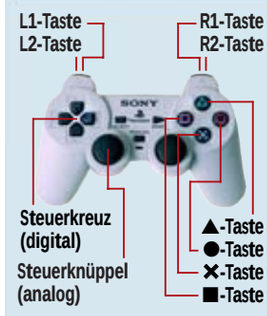


Hier und da sind Extras versteckt. Etwa in diesem PC.



Bounus? Ein nettes Wort, aber da sollte „wieder“ stehen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Befehl ausführen
■ : Spezialangriff ausführen
● : Menü aufrufen
▲ : Abbrechen

Hier stand im Heft eine Anzeige.



1

Actionspiel für Playstation 2 | Fiese Dämonen, magische Schwerter, ein tapferer Held und eine süße Prinzessin im Japan des 16. Jahrhunderts

Spieletricks siehe Seite 104

INSTALLATION

Die Installation gestaltet sich so einfach, wie ein warmes Messer durch Butter gleitet. Doch haben Sie Ihre Klingen nicht ausreichend geschärft, schlagen Sie einfach auf Seite 150 nach.

INHALT

Es läuft was schief im alten Japan: Der Kriegsherr Nobunaga wurde bei einem seiner unerbittlichen Feldzüge tödlich verwundet. Doch anstatt sich unter die Erde zu begeben, geht er einen Pakt mit den Dämonen ein: Er darf seine Herrschaft des Schreckens weiterführen, muss aber dafür regelmäßig Menschen an die Dämonen opfern. Auch die schöne Prinzessin Aki des Saito Clans wird zu diesem Zweck entführt. Doch die Dämonen haben ihre Rechnung ohne deren Cousin gemacht: den furchtlosen Samurai-Krieger Samanosuke.

Sie übernehmen die Rolle des Kämpfers in

SPIELVERLAUF



1 Prinzessin Aki wird von einem Dämonen entführt. Der tapfere Krieger Samanosuke kann sie jedoch kurzzeitig aus dessen Klauen befreien.



2 Ein Beben erfüllt die Luft, und plötzlich taucht dieser riesige Oger auf. Hilflos muss Samanosuke zusehen, wie der die Prinzessin verschleppt.



3 Nur mit einem magischen Schwert ausgestattet, bahnt sich Samanosuke einen Weg durch die Monsterhorden. Liegt ein Gegner regungslos vor ihm auf dem Boden, kann Samanosuke zum Gnadenstoß ansetzen. Der dämonische Bursche steht nach dieser Aktion garantiert nicht mehr auf.



4 An verzauberten Brunnen können Sie Ihre magischen Kräfte auffüllen. Saugen Sie die blauen Lichtkugeln in den magischen Handschuh ein.



5 Und schon können Sie mit dem Schwert Ihrer Wahl eine vernichtende Zauberattacke loslassen. Das Feuer heizt den Dämonen so richtig ein.



6 In kurzen Zwischenfilmen bespricht Samanosuke mit Kampfgefährtin Kaede das weitere Vorgehen. Kaede dürfen Sie ab und zu auch steuern.



7 Auf dem Dach des Tempels kommt es zum Showdown mit einem Oberdämonen. Kann Samanosuke den Kampf für sich entscheiden?

Onimusha Warlords

FORTSETZUNG

glänzender Rüstung und setzen alles daran, die Prinzessin zu befreien und der Schreckensherrschaft Nobunagas ein Ende zu setzen. Zu Beginn des Spiel stellen Sie schnell fest, dass Sie mit Ihrem herkömmlichen Samurai-Schwert nicht den Hauch einer Chance gegen die übermächtigen Dämonen haben. Doch schon sehr bald erhalten Sie einen magischen Handschuh. Dieser ermöglicht Ihnen den Einsatz von Magie im Kampf gegen die Unholde. Gleißende Blitze, züngelnde Flammen oder ein mächtiger Tornado begleiten von nun an auf Wunsch jeden Ihrer Schläge.

Allerdings bietet auch Nobunaga allerlei Magie auf, um Sie an der Befreiung der Prinzessin zu hindern. So bekommen Sie es im Lauf des Spiels mit recht vielen unterschiedlichen dämonischen Gegnern zu tun: klapprigen Samurai-Skeletten, schleimigen Tentakelwesen oder hünenhaften Orks, die ihre Keule schwingen. Sie alle werden im Spielverlauf Ihren kalten Stahl spüren. Liegen die Gegner flach, saugen Sie deren herum fliegende Seelen mit Ihrem Handschuh auf, um neue Kraft zu tanken und Ihre Waffen zu verstärken.

Auf dem Weg durch zerstörte Tempel und neblige Verliese finden Sie allerlei nützliche Gegenstände: Pflanzen dienen Ihrer Heilung, an magischen Brunnen füllen Sie Ihre Zauberkräfte wieder auf.

BEDIENUNG

Sie steuern die Spielfigur mit dem Steuerkreuz durch die Spielszenen. Tauchen Gegner auf, schwingen Sie mit der ■-Taste Ihr Schwert. Ihre Spielfigur greift dann automatisch den nächst stehenden Gegner an, so dass Sie sich ganz aufs Kämpfen konzentrieren können. Mit der ▲ -Taste leiten Sie einen magischen Angriff ein, und per ●-Taste saugen Sie nach dem Kampf die Seele Ihres Gegners auf.

URTEIL

Das an Entwicklungskosten bisher teuerste Spiel des Entwicklers Capcom entführt Sie mitten in ein mittelalterliches Japan der Sagen und Mythen. Nach einem atemberaubenden Einführungsfilm erfreuen den Spieler beeindruckende grafische Spielereien wie realistisch aussehender Nebel, Feuer und famose Lichteffekte beim Schwertkampf. Nicht zuletzt die Musik der 200 Mann starken „Neuen japanischen Philharmonie“ lässt eine sehr gelungene und dichte Atmosphäre aufkommen. Durch den Einsatz des Samurai-Schwertes ist die Angelegenheit allerdings sehr blutig geraten. Die Altersempfehlung sollte deshalb unbedingt beachtet werden! Darüberhinaus gestaltet sich das Öffnen von Türen und das Aufnehmen von Gegenständen etwas umständlich und schwierig. Sie müssen die Spielfigur stets ganz exakt vor einem der Gegenstände positionieren, um ihn aufnehmen zu können – da kommt leicht Frust auf im Dämonenland.

Viele der im Spiel verstreuten Rätsel sind sehr einfallsreich. Mal müssen Sie kleine versteckte Hebel finden und bedienen, wie sie typisch für das alte Japan sind, dann wieder haben Sie innerhalb einer bestimmten Zeit ein so genanntes Schieberätsel zu lösen. Der spielerische Ausflug nach Japan ist gelungen. Note: „gut“. ■



Die tapfere Ninja-Kämpferin Kaede steht ihrem Freund im Kampf gegen die Dämonen bei.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Onimusha – Warlords

Hersteller: Electronic Arts

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,63**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend	1,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ea.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/9400 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/940111 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**
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%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	10 Spielstunden, 2 Spielfiguren	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital), Steuerknüppel	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,89**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,89**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		119 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)		99 Mark (Planet Media, 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,89 x 119 = 224,91 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Dieses Schieberätsel müssen Sie unter Zeitdruck lösen.



Magische Kugeln werten Ihre Kampfkraft ordentlich auf.



Einige zwielichtige Gestalten begegnen Ihnen auf der Reise.



In der Ausrüstungsübersicht wählen Sie neue Schwerter.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



■ : Schlagen
✕ : Aktionen
▲ : Waffen einsetzen
L1 : Blocken

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Nur wenn Sie Unkraut, Steine und Stöcke von Ihrem Feld entfernen, kann dort etwas wachsen. Also: frisch ans Werk, ohne Fleiss kein Preis!



2 Beim Kaufmann bekommen Sie viele nützliche Dinge, wie einen Rucksack, der mehr tragen kann oder Saatgut oder Kochutensilien.



3 Nach dem Jäten müssen Sie noch pflügen, säen und schließlich gießen. Nur bei Regen fällt diese lästige Pflicht mit Gießkanne weg.



4 Ist das Tagwerk vollbracht, sollten Sie sich in der Gegend umschauen. Überall gibt es hübsche Flecken, an denen man Mädchen treffen kann.



5 Als „neuer Junge in der Stadt" sind Sie natürlich Thema Nummer Eins unter den Mädchen. Wo immer Sie Frauen treffen, können Sie mit Ihnen ins Gespräch kommen. Ein farbiges Herz in der Dialogbox (Kreis) zeigt an, wie stark die Gefühle der holden Dame sind. Je roter, desto besser!



6 Läuft der Hof erst einmal vernünftig, können Sie sich auch Kühe, Schafe und Hühner leisten. Die liefern Milch, Wolle und Eier so viel Sie wollen.



7 Und auch auf den Feldern wachsen viele verschiedene Früchte und Gemüse. Die Holzpflöcke schützen Ihre Saat vor Unkraut.



Simulation für Playstation | Morgenstund hat Gold im Mund. Darum raus aufs Feld: jäten, hacken, säen, gießen, ernten und dann auch noch verkaufen

Spieletricks siehe Seite 98

INSTALLATION

Pflanzen Sie die Spiel-CD ins frisch geöffnete CD-Laufwerk. Vergessen Sie dann auf jeden Fall das Gießen, aber nicht das Schließen. Für weitere Fragen: Seite 154.

INHALT

In unserer modernen, von täglicher Hetze, Lärm und Abgasen geprägten Welt gibt es nur noch wenige unberührte Fleckchen Natur. Eines davon ist Ihr neues Zuhause. Idyllisch gelegen, zwischen Berg und See liegt das Dorf „Mineralstadt". Und direkt daneben Ihre neue Farm!

Nachdem Großvater gestorben ist, haben Sie die einmalige Möglichkeit seinen Bauernhof zu übernehmen und den maroden Betrieb in drei Jahren wieder flott zu machen. Solange werden Ihnen die Dorfbewohner helfen, um alles wieder aufzubauen, sich im Dorf einzuleben und eine nette Frau zu finden.

Ihr Tag beginnt pünktlich um sechs. Wenn es jetzt nicht regnet, müssen Sie als erstes Ihre Feldfrüchte gießen. Dann geht´s mit Früchte sammeln am Berg weiter – hier kann man vormittags auch prima mit zwei Mädchen flirten! Der Lieferjunge holt um 17:00 Uhr alle geernteten Waren ab – und zahlt auch gleich dafür. Schauen Sie auf jeden Fall im Supermarkt vorbei. Vielleicht gibt es schon neues Saatgut. Oder Sie kaufen hier ein hübsches Geschenk für die Kaufmannstochter. Die ist nämlich extrem süß!

Neben so wichtigen Einrichtungen wie der Schmiede, dem Krankenhaus, der Kirche und (natürlich) der Dorfschänke gibt es auch einen großen Festplatz. Dort finden alle paar Wochen riesige Feiern statt, auf denen man gut mit den anwesenden Frauen reden und tanzen kann.

Sobald Sie genügend Geld mit Ihren Feldfrüchten verdient haben, können Sie investieren. Kühe und Hühner erhöhen Ihren Gewinn immens, allerdings auch den Arbeitsaufwand. Eine weitere mögliche Verbesserung ist ein Hausausbau. Der Zimmermann vergrößert Ihre Junggesellenbude auf familientaugliche 100qm mit Balkon, Tiefgarage und Satellitenfernsehen. Nun traut sich vielleicht auch eine Frau auf Ihren Hof. Dieses Ziel sollten Sie immer vor Augen haben. Denn nach drei Jahren mit je vier Jahreszeiten á 30 Tagen – also nach 360 Spieltagen – ist „Harvest Moon" vorbei und die Dorfbewohner



1 sprich: „Harwest Muhn – Beck tu ney-tscha"

entscheiden, wie gut Sie sich eingelebt haben. Nur wenn Sie dann einen florierenden Hof und eine liebende Ehefrau vorweisen können, haben Sie bestanden.

Da Sie Ihren Fortschritt jeden Abend vor dem Zubettgehen speichern dürfen, können Sie bei einem Fehler den letzten Tag erneut laden und so noch einmal spielen – und alles besser machen!

Zu jeder Jahreszeit können Sie andere Feldfrüchte anbauen. Und durch Fische, Hühner, Kühe und Pferde gibt es reichlich Abwechslung. So kommt übers Jahr gesehen keine Langeweile auf. Allerdings kommt es vor, das Sie zum Beispiel eine ganze Woche lang immer das Gleiche machen. Da muß man sich dann halt mal durchbeißen.

Grafisch kann Harvest Moon keinen Blumentopf mehr gewinnen, da es sich um ein schlichtes Playstation-Spiel handelt. Niedliche, kleine Spielfiguren laufen zwar durch liebevoll gezeichnete aber eher detailarme Hintergründe. Trotzdem kann die eher schlichte Grafik kaum den wirklich gelungenen Spielspaß trüben.

BEDIENUNG

Sie tragen einen Rucksack, in dem Sie zwei wichtige Gegenstände transportieren können. Durch Tastendruck auf ▲ können Sie sich den Inhalt des Rucksacks ansehen und beliebige Teile des Inhalts in die Hand nehmen. So schalten Sie beispielsweise zwischen Hacke (zum Umgraben), Saatbeutel (zum Säen) und Gießkanne (zum Wässern) um.

Die jeweiligen, ausgewählten Gerätschaften werden dann mit ■ benutzt.

Mit ✕ sprechen Sie mit Leuten, sammeln Früchte oder werfen weg, was Sie in der Hand halten. ● läßt Sie laufen, wenn Sie diese Taste drücken.

Außerdem können Sie nach Ihrem Hund und Pferd pfeifen. Um sie zu streicheln oder ins Trockene zu holen.

URTEIL

Harvest Moon verbindet die Idylle des Landlebens mit der Monotonie des Landwirts. Wie im echten Leben rackern Sie sich ab, nur damit ein bißchen Grünzeug wächst. Und den kargen Gewinn müssen Sie auch noch in die Brautwerbung stecken, denn freiwillig wird natürlich keine verwöhnte Tochter Ehefrau und Landwirtin. Was eigentlich eher langweilig klingt, entwickelt sich im Spiel zu einem spannenden Rennen gegen die Zeit. Schaffen Sie es in drei Jahren ein beliebter Einwohner zu werden? Finden Sie all die versteckten Kleinigkeiten? Und vor allem: Haben Sie das Zeug zum Landwirt? Harvest Moon wird es zeigen. Und das ist „gut" so!

GETESTET MIT

Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Harvest Moon – Back to Nature

Hersteller: Ubi Soft

Auch für **Nintendo 64**	ja (Teil 1)
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Playstation 2**	ja (Teil 3)
Auch für **Gameboy Color**	ja
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98**	nein
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,25**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig	1,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/338000 (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 Installationsanweisungen (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%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**6,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	nein	6,00
Geräusche regelbar	1%	nein	6,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 Feldfrüchte, 12 Werkzeuge, viele andere Personen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,43**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	2,43
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		100 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)		60 Mark (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274/700366)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,43 x 100 = 243 = mangelhaft	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Jaja. Übersetzen ist nicht einfach. Wundern Sie sich nicht!



Solche Holzpflock-Zäune hindern Hühner am Ausbrechen.



Abends immer Wetterbericht anschauen! Das hilft!



Viele Statistiken halten Sie auf dem Laufenden.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



▲: Rucksack ansehen
■: Werkzeug benutzen
●: laufen
✕: sprechen, greifen
L1: Nach dem Hund pfeifen



Simulation für Gameboy und Gameboy Color | Sie wollen Landwirt werden? Dann üben Sie doch mal mit diesem Bauernhof im Taschenformat …

INSTALLATION

Modul ins Gerät, Gerät an, und los geht's. Oder Seite 154 studieren.

INHALT

Wie beim großen Bruder auf Playstation (siehe vorangegangene Doppelseite) schlüpfen Sie in die Rolle eines jungen Landwirtes oder – und das gibt es nur auf dem Gameboy – einer jungen Landwirtin.

Auch in dieser Version gilt es, drei Jahre lang einen Bauernhof erfolgreich zu bewirtschaften und einen Lebenspartner zu finden. Sie bereiten Ihr Feld vor, ziehen die Furchen, bringen das Saatgut aus und gießen alles sorgfältig.

Nach ein paar Tagen können Sie dann die erste Ernte einfahren. Mit dem verdienten Geld bauen Sie den Hof aus, kaufen Kühe, Schafe und Hühner oder legen sich besseres Werkzeug zu.

Außerdem sind Sie ständig auf der Suche nach dem richtigen Partner. Häufiges Flirten und viele Geschenke verbessern die Hochzeits-Chancen.

BEDIENUNG

Die vier Knöpfe des Gameboys werden alle genutzt. Mit den **A**- und **B**-Knöpfen erledigen Sie die Arbeit: Werkzeuge einsetzen, reden, Sachen aufheben. Mit **Start** schalten Sie zwischen den mitgeführten Werkzeugen um, per **Select** erreichen Sie nützliche Informationsmenüs.

Die Tauschfunktion über Link-Kabel stiftet neue Kontakte. Denn Sie können mit anderen Spielern der Titel „Harvest Moon 2" und „Legend of the River King"[1] Gegenstände tauschen. Etwa Fische, Blumen oder Insekten.

URTEIL

Eine gelungene Fortsetzung des beliebten Harvest Moon: Jetzt gibt es noch mehr Gemüse und Früchte, weitere Tiere, und Sie können sogar Gegenstände tauschen. Außerdem haben Sie die Wahl zwischen der Jungen- und der Mädchenrolle, das ist sogar mehr als bei den anderen Umsetzungen. Ein „gutes" Spiel.

1 sprich: „Leddschend off se Riwwer King"

SPIELDETAILS



Auf Knopfdruck erscheint eine Karte, damit Sie immer wissen, wo Sie gerade herumlaufen.



Je nach Jahreszeit gibt es im Wald unterschiedliche Früchte zu finden – hier eine Ananas.

GETESTET MIT **Gameboy**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Harvest Moon 2

Hersteller: Ubi Soft

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,31**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	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%	herausragend	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig	1,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/3380050 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800151 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**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%**		**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	2 Spielfiguren, Tauschmöglichkeit per Link-Kabel	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,24**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,24**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		70 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)		68 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,24 x 70 = 156,80 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



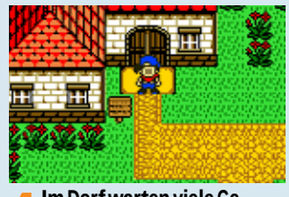
1 Kein Erfolg ohne Einsatz: Hier wird kräftig gerodet.



2 Dann sind Pflügen, Säen und Gießen dran. Anstrengend!



3 In der heißen Quelle können Sie gut entspannen.



4 Im Dorf warten viele Geschäfte auf Ihren Besuch.



5 Und zahlreiche Leute wollen sich mit Ihnen unterhalten.



6 Nach einem anstrengenden Tag geht es früh ins Bett.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Im Hintergrund ist gut zu sehen, wie die schwarze Materie den Heimatplaneten der Kristall-Feen angreift, um den Kristall zu klauen.



2 Nun liegt es an Kirby, die Splitter des zerstörten Kristalls zu sammeln. Mit dem Flammenschwert kann er sich die Gegner vom Leib halten.



3 Für diese lustige Attacke, bei der Kirby (Kreis) mit allem zusticht, was spitz ist, brauchen Sie zwei Stachel-Extras. Die sind in den beiden weißen Feldern auf der rechten Seite zu sehen. Die gelben Kreise in der Mitte zeigen die Lebensenergie, und ganz links steht die Anzahl der verbliebenen Leben.



4 Hier hat Kirby gerade eine Eis-Attacke in den Händen, um sie auf das Feuermonster (Kreis) zu werfen. Das gibt dann brennendes Eis!



5 Mit Blitzen kann man auch gut Gegner abwehren. Oben am Bildrand (Kreis) sehen Sie einen Stern. 30 davon ergeben ein Extraleben.



6 Mit dem Feuer- und dem Stein-Extra wird Kirby zum Vulkan. Da fliegt so einiges in die Luft. Um die Attacke loszuwerden, einfach **R** drücken.



7 Hinter dieser Wand liegt eine der begehrten Kristallscherben (Kreis). Diesmal steuern Sie nicht Kirby, sondern einen seiner Freunde. Lustig!



Geschicklichkeitsspiel für Nintendo 64 | Der wohl am stärksten unterschätzte Held der Nintendo Truppe saugt wie ein Staubsauger Gegener an

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Nintendo 64 installieren, lesen Sie auf Seite 150

INHALT

Kennen Sie Kirby? Wahrscheinlich nicht ... Der kleine rosa Held, der aussieht wie das zu klein geratene Pokémon Pummeluf, ist einer der mächtigsten Helden des Nintendo-Universums.

In seiner normalen Form kann er zwar nur laufen, springen und schweben. Doch zusätzlich kann Kirby sich verwandeln.

Und das geht so: Zuerst saugt er wie ein Staubsauger die Luft in seiner Umgebung an, einschließlich aller Feinde in seiner Nähe. Unter den 81 verschiedenen Gegnertypen haben nämlich etliche besondere Fähigkeiten. Sie können zum Beispiel Bomben werfen, Feuer spucken, Blitze werfen oder Stacheln ausbilden. Wann immer Kirby nun so einen Gegner einsaugt„erlernt" er dessen spezielle Fähigkeit. Und er kann sogar zwei Fähigkeiten zu einer Superattacke verbinden. So wird aus der kleinen rosa Wolke ein Feuerschwert schwingender Weltenbefreier.

Ausgestattet mit solch genialen Kräften fehlt nur noch eine sinnvolle Aufgabe für Kirby.

Da trifft sich es sich hervorragend, dass die böse dunkle Materie ihre nicht vorhandenen Finger zum mächtigen Power-Kristall ausstreckt. Bei diesem versuchten Diebstahl zerbricht der wertvolle Edelstein allerdings in unzählige Teile. Trara, da ist auch schon die Aufgabe für Kirby: Laufen Sie durch alle Spielstufen und finden Sie die Kristall-Bruchstücke!

Zwar sieht „Kirby 64" aus, als ob es sich um ein reines Kinderspiel handelt, aber auch Erwachsene kommen hier voll auf ihre Kosten. Die zahlreichen möglichen Kombinationen sorgen für Abwechslung. Und häufig sind gute Fähigkeiten im Laufen und Springen gefragt.

Abwechslung erwartet Sie auch im musikalischen Bereich. Jede Spielstufe hat eigene Melodien, von denen einige flotter sind als andere. Sollten Sie mit mehreren Spielern um den Fern-



[1] sprich: „Körbi – Sse Krisstell schaads"

seher sitzen, sorgen drei Mehrspieler-Spiele für Kurzweil.

BEDIENUNG

Da Kirby zwar dreidimensional gestaltet ist, aber auf einem festgelegten Weg läuft, ist die Steuerung sehr simpel. Sie können sich nicht in den Untiefen des Raumes verirren und springen immer dahin, wo Kirby auch hin soll.

Insgesamt reichen drei Knöpfe für die Kontrolle des rosa Dingsbums´.

URTEIL

Die Grafikist so kleinkind-mäßig, als hätte der Sohn von Nintendo-Chefentwickler Miyamoto das Spiel entworfen, bietet aber auch Älteren tollen Spielspaß. Viel Abwechslung, putzige Gegner und ein paar Mehrspieler-Spiele sorgen für ausreichend Kurzweil. Allerdings ist das Spiel relativ schnell durchgezockt. Erwarten Sie also keine Beschäftigung über die ganzen Sommerferien.

Für Kinder ist Kirby 64 geradezu ideal. Erwachsene sollten bei diesem „guten" Titel erst mal prüfen, ob sie die kindliche Optik mögen.



König Nickerchen, der größte Faulpelz unter Kirbys Sonne …

GETESTET MIT

Nintendo 64

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Kirby 64 – The Crystal Shards

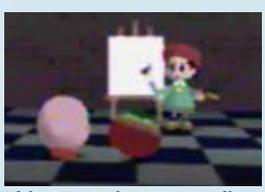
Hersteller: Nintendo

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,48**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	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%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (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 Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**6,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	nein	6,00
Geräusche regelbar	1%	nein	6,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		3,78
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	81 Gegner, 7 kombinierbare Extras	2,00
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%	vier/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,47**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,47**
PREIS/LEISTUNG		ungenügend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		130 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)		110 Mark (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274/700366)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,47 x 130 = 321,10 = ungenügend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

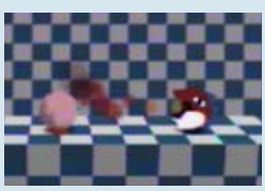
SPIELDETAILS



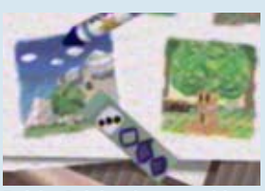
Kirbys Freunde versorgen ihn mit frischer Lebensenergie.



Eines der Mehrspieler-Spiele. Schießen Sie die anderen ab.

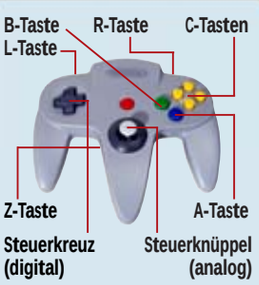


Das Spiel zeigt auf Wunsch, wie Sie Kirby richtig steuern.



Bei der Spielstufenauswahl sehen Sie, wo Diamanten fehlen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A: Springen und Schweben

B: Saugen und Attacke

R: Extra ablegen

Steuerkreuz: Kirby bewegen

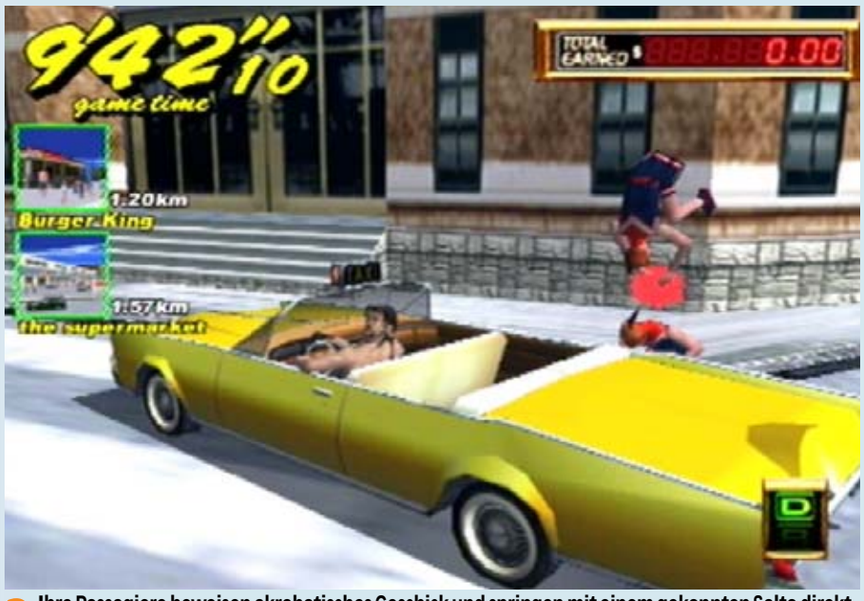
SPIELVERLAUF



1 Ein neuer Arbeitstag beginnt: Gemütlich kutschieren Sie durch den dichten Großstadtverkehr auf der Suche nach Fahrgästen.



2 Zwei Cheerleader machen mit wildem Gewinke auf sich aufmerksam. Sie lassen Ihr Taxi lässig vor den jungen Damen ausrollen.



3 Ihre Passagiere beweisen akrobatisches Geschick und springen mit einem gekonnten Salto direkt auf die Rückbank des Wagens. Eine der Damen möchte zum nächsten Burger King, die andere zum Supermarkt kutschiert werden. Ab jetzt läuft das Taxameter. Sie treten das Gaspedal durch.



4 Der kürzeste Weg führt über eine viel befahrene Hauptstraße. Anderen Wagen weichen Sie einfach mit Luftsprüngen aus.



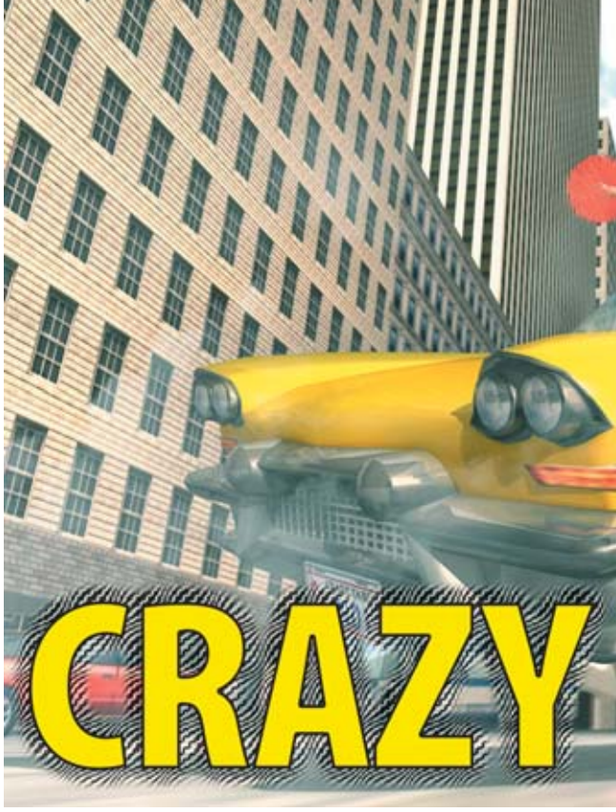
5 Mit qualmenden Reifen geht es nahezu ohne Geschwindigkeitsverlust durch die Kurve. Ihre Fahrgäste geben die Richtung vor.



6 Die Frikadellen-Braterei ist erreicht. Die erste Cheerleaderin verlässt mit einem Sprung das Taxi. Nun geht es weiter zum Supermarkt.



7 Mit einer Vollbremsung kommen Sie direkt vor dem Supermarkt an. Hier endet diese Tour, und Sie können den Fahrpreis abkassieren.



Actionspiel für Dreamcast | Mit eingebauter Vorfahrt durch den Großstadt-Dschungel

INSTALLATION

Wie Sie zu Ihrer Taxi-Lizenz kommen, lesen Sie auf Seite 154.

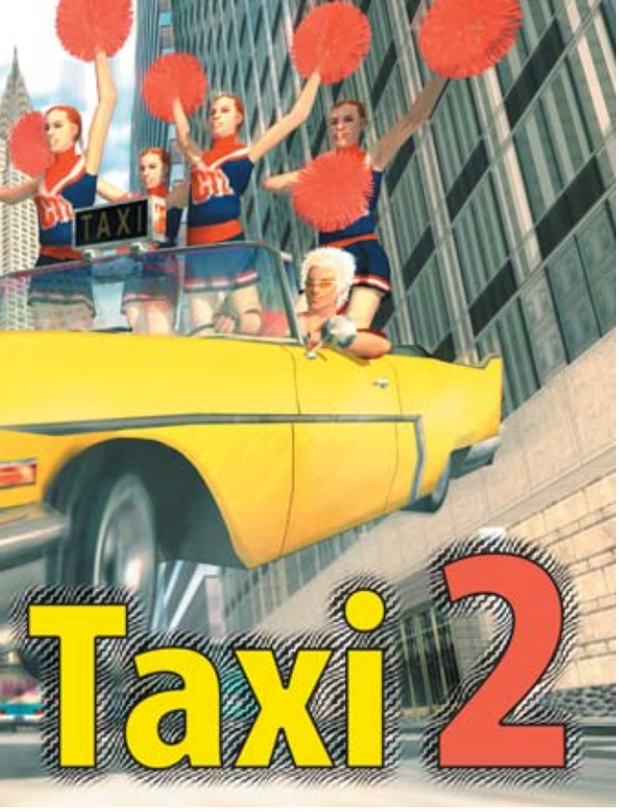
INHALT

Im Taxi auf der rechten Spur, die Fußgänger stets im Auge. Ein winkender Arm ist das Zeichen, auf das Sie gewartet haben. Mit quietschenden Reifen kommen Sie vor einer jungen Frau zum Stehen. Leichtfüßig hüpft sie in das offene Cabrio und gibt das Fahrtziel vor. Mit Karacho geht es zum Bahnhof. Denn Ihr Fahrgast hat es eilig. Verspätungen sind schlecht fürs Trinkgeld, und falls Sie sich verfahren, verlässt Ihr Passagier möglicherweise wutentbrannt das Taxi. Also wird das Gaspedal bis zum Anschlag durchgetreten. Jede Sekunde zählt, die Verkehrsregeln haben keine Bedeutung mehr. Egal, ob Gegenfahrbahn, Fußweg oder Parkanlage. Jede Abkürzung ist bares Geld wert. Anderen Autos weichen Sie mit gewagten Fahrmanövern und sogar Sprüngen aus. Für besonders spektakuläres Überholen gibt es ein paar Extra-Scheine. Ist die Dame dann rechtzeitig am Bahnhof abgesetzt, klingelt es dafür umso kräftiger in Ihrer Kasse.

Wer sich in der großen Stadt auskennt, die frappierend an New York erinnert, hat natürlich bessere Karten. Schleichfahrten durch verwinkelte Hinterhöfe und riskante Sprünge über Brückenbrüstungen und auf Hausdächer zeichnen den Taxi-Profi aus. Das ist besonders dann von Vorteil, wenn ganze Gruppen mit verschiedenen Fahrtzielen befördert werden wollen. So kann es schon mal sein, dass drei Cheerleader oder ein Pantomimen-Quartett ins Taxi hüpfen, die Stopps bei Burger King, der Universität und dem Football-Stadion machen wollen.

Nach Feierabend können Sie sich dort an den Mini-Spielen versuchen, die zusätzlich Ab-





wechslung ins Spielgeschehen bringen. Dann darf etwa ein überdimensionaler Golfball mit der Stoßstange über den Platz geschossen werden. Oder im „Dreisprung“ muss mit dem Taxi eine passable Weite erreicht werden.

BEDIENUNG

Trotz seiner Masse ist das Taxi äußerst schnell und wendig, wenn man erst einmal damit umgehen kann. Durch schnelles Wechseln zwischen Rückwärts- und Vorwärts-Gang sind Kavalierstarts und das Wenden auf der Stelle möglich. Wer diese einfachen Tricks beherrscht, kann sehr viel Zeit sparen. Die ungewöhnliche Möglichkeit, mit dem Taxi zu springen, eröffnet viele spielerische Freiheiten. Sie können Hindernissen mit einfachem Knopfdruck ausweichen und sogar über Häuserdächer abkürzen. Ein überdimensionaler Pfeil zeigt zwar immer den Weg zum Ziel, allerdings nicht zuverlässig den kürzesten. Auf ihn können Sie sich somit nicht blind verlassen.

URTEIL

Traumjob Taxifahrer: Bei dieser geballten Ladung Action kommt keine Langeweile auf. Die Wettrennen durch den Großstadt-Verkehr bergen stets neue Überraschungen. Soviel zu entdecken, wie im ersten Teil von „Crazy Taxi“ (siehe Test in Ausgabe 4/2000) gibt es jedoch nicht. Die Spielstufen sind deutlich einfacher aufgebaut. Bevor Sie allerdings die Stadtkarten auswendig kennen, müssen Sie schon viele schweißtreibende Stunden hinter dem Lenkrad verbringen.

Von den originellen Mini-Spielen hätte man sich mehr als nur 15 gewünscht. Sie stellen besonders hohe Ansprüche an das fahrerische Können.

Die knallbunte Comic-Grafik ist nicht ganz fehlerfrei. Immer wieder sieht man Fußgänger durch Autokarosserien oder Häuserwände laufen. Doch Realismus wird hier sowieso nicht groß geschrieben. Es geht um den Fahrspaß, und der ist, auch dank der satten Punk-Rock-Klänge, garantiert. Testurteil: „gut“.



GETESTET MIT

Dreamcast

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Crazy Taxi 2

Hersteller: Sega

Auch für **Nintendo 64**	**nein**
Auch für **Playstation**	**nein**
Auch für **Playstation 2**	**nein**
Auch für **Gameboy**	**nein**
Auch für **Gameboy Advance**	**nein**
Auch für **PC mit Win 95/98**	**nein**
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Anfänger und Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,31**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	noch akzeptabel	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig	1,00
SERVICE	**3%**		**3,15**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01803/000410 (0,18 DM/Min.)	1,72
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.sega-europe.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/563450 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/56345100 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**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%**		**3,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	2 riesige Spielstufen, 4 Fahrer, 15 Mini-Spiele	4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,48**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	-0,10
		60-Hertz-Bilddarstellung möglich	-0,10
TESTERGEBNIS		gut	**2,28**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)		79 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,28 x 90 = 205,20 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



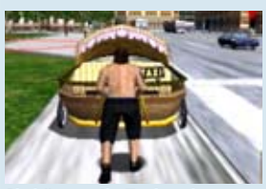
Eine Mini-Aufgabe: Schlagen Sie den Golfball übers Feld.



Sportliche Spieler befördern ihre Gäste mit Muskelkraft.

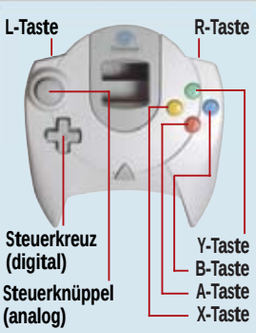


Ungewöhnliche Disziplin für ein Taxi: der Hürdenlauf.



Sie können Ihr Taxi auch gegen einen Kinderwagen tauschen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L: Bremsen
R: Gas Geben
Y: Springen
A+B: Gang wechseln

SUMMON

Rollenspiel für PC | Als Dämonenbeschwörer im tödlichen Kampf gegen Thronräuber Murod

INSTALLATION

Wenn dämonische Kräfte auch in Ihrem Computer herrschen, könnte die Installation des Spiels ein teuflisches Unterfangen werden. Die richtigen Zaubersprüche, um „Summoner" auf Ihre Festplatte zu bannen, verrät Ihnen die Redaktion auf Seite 154.

INHALT

Wir schreiben das Jahr 596 nach der Eroberung des Königreichs Medeva durch die Runari-Prinzen. Joseph ist ein junger Bauer, der im Dorf Masad lebt. Aber Joseph ist noch viel mehr: ein „Summoner". Er ist mit der Fähigkeit ausgestattet, uralte, unheimliche und sehr mächtige Wesen heraufzubeschwören, wenn er im Besitz eines Beschwörungsrings ist. Sichtbares Zeichen für seine Macht ist ein Muttermal an der linken Hand.

Aber die Gabe ist nicht nur ein Segen, sondern auch ein Fluch: Ist ein Summoner noch jung und unreif, hat er keine Kontrolle über die beschworenen Kreaturen, und schnell passiert es, dass diese sich gegen ihn wenden. So waren Josephs Monster dafür verantwortlich, dass sein Dorf vor einigen Jahren zerstört wurde, als Joseph seine Familie gegen Angreifer schützen wollte. Aber inzwischen ist Joseph erwachsen und hat seine Gabe unter Kontrolle.

Da überfällt plötzlich das benachbarte Königreich Orenia, das von dem Thronräuber Murod grausam beherrscht wird, das friedliche Medeva und Josephs Heimatdorf Masad. Soldaten brandschatzen und plündern.

Joseph flüchtet kämpfend in die Hauptstadt Lenele, um herauszufinden, was hinter dem gemeinen Überfall steckt, und um seinen alten Freund Yago zu

➔



ER[1]

[1]sprich: „Ssammoner“

SPIELVERLAUF



1 Im Kloster auf der Insel Iona stößt die Novizin Rosalind zu der Abenteurergruppe. Die heilige Frau hat starke Zauber- und Heilkräfte.



2 Joseph beschwört im Labyrinth unter der Krypta der Klosterkapelle einen Feuergeist, der seiner Gruppe helfen soll.



3 Mit Gegnern wird per Feuerball nicht lange gefackelt. Joseph hat nämlich auch ein Talent, Feinde im Feuersturm auszuschalten.



4 Dem Labyrinth entronnen, muss dieser Eisengolem besiegt werden. Das erledigen die beiden Kämpen Joseph und Jekhar im Handstreich.



5 Uuupps ... Beim Kampf gegen einen Feuersalamanka ist einer der Helden kurzzeitig ins Jenseits abgedriftet, sprich: gestorben. Aber Rosalind hat den richtigen Spruch auf Lager und kann für eine rasche Wiederbelebung des unersetzbaren Gefährten sorgen.



6 Etliche Gegner lauern im Wald. Aber mit einigen Kraftzaubern und dem Scherbenschwert, das Joseph hat, ist alles schnell vorbei.



7 Der Palast des Ikeamos ist im Sumpf versunken. Hier müssen Sie die hässlichen und bissigen Baziten bekämpfen.

SUMMONER FORTSETZUNG

suchen, von dem er Hilfe erwartet. Das ist auch der Moment, in dem der Spieler eingreift und zunächst Joseph durch Medeva steuert.

In Lenele angekommen, lernt Joseph viele Menschen kennen, die ihm kleine Aufträge geben. Er soll verlorene oder gestohlene Waffen und Stoffe finden und zurückbringen, bunte Scherben sammeln oder Botschaften überbringen. Dabei macht er Bekanntschaft mit der jungen Diebin Flece, die sich ihm anschließt, weil sie sich einen Vorteil erhofft. Flece kann, wie es sich für eine Diebin gehört, gut schleichen und Schlösser knacken.

Es gelingt dem ungleichen Paar, zu Yago vorzustoßen, der zum Berater des medevanischen Königs Bellias geworden ist. Und Yago gibt Joseph den ersten, verschollen geglaubten Beschwörerring.

Im Lauf des Spiels sind viele Kämpfe zu überstehen, die Gruppe muss Waffen, Edelsteine, Gold und andere Kostbarkeiten wie Zaubersprüche oder Heiltränke sammeln. In Lenele und an anderen Orten kann dann mit den Schätzen Handel getrieben werden. Gekämpft wird nicht nur mit Waffen wie Schwertern, Äxten oder der Armbrust, sondern auch mit Zauberkraft. Per Feuerzauber werden den Feinden donnernd glühende Bälle entgegengeschleudert. Oder knisternde Blitze vernichten die Gegner. Der Spieler muss nicht nur entscheiden, welcher Zauber und welche Waffe für die einzelnen Mitglieder den größten Erfolg im Kampf gegen das Böse versprechen. Er muss seine Schützlinge, die sich in einer von allen Seiten zu betrachtenden räumlich dargestellten Welt bewegen, nach und nach mit den besten Fähigkeiten ausstatten. Dabei sind für einen Summoner natürlich andere Dinge wichtig als für eine Diebin.

BEDIENUNG

Die Bedienung ist simpel. Es wird jeweils ein Mitglied der Gruppe mit einigen Mausklicks dirigiert. Über eine Porträtleiste am unteren Bildschirmrand können die Gruppenmitglieder angewählt werden. Manchmal hakelt die Steuerung etwas, aber selbst bei den Kämpfen sind die Teammitglieder gut dirigierbar.

URTEIL

Summoner ist ein Spiel mit einem heftigen Suchtfaktor. Die gut ausgewogene langsame Steigerung des Schwierigkeitsgrades lässt den Spieler die Abenteuer seiner Figuren miterleben. Im Spielverlauf wird es ganz langsam kniffliger, die Kämpfe werden härter, die eigene Gruppe legt an Fähigkeiten zu. Minuspunkte: Die Dialoge der Spielfiguren sind bis auf die wenigen Zwischenszenen nicht gesprochen, sondern müssen abgelesen werden. Die Zufallsbegegnungen auf dem Weg zwischen den Städten wiederholen sich doch sehr, und mancher Weg von einem Ort zum anderen hätte kürzer ausfallen dürfen. Zauberhaft gelungen sind aber die Effekte, und auch die Musik strahlt viel Magie aus. Fazit: Besonders Rollenspiel-Neulinge werden hier ihre Freude haben. Note: „gut“.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste:
Figuren bewegen
Rechte Maustaste:
Kettenangriffe ausführen

- **A : Aufgabenliste**
- **S : Statusmenü**
- **I : Inventar**
- **Z : Zauberspruchmenü**
- **T : Talentmenü**
- **H : Solomodus**

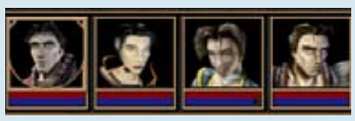
SPIELDETAILS



Maximal sechs Sprüche oder Talente werden dargestellt.



Hier lassen sich Aufgaben oder Eigenschaften aufrufen.



Auf einer Leiste am unteren Bildschirmrand sind die Gesichter der Helden dargestellt. Dort lassen sich die einzelnen Charaktere auswählen.



Ausrufezeichen: Diese Figur will etwas mitteilen.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Summoner

Hersteller: THQ
Version: 1.30

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter AG *Seite XXX*

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,19**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	fast realistisch		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt		3,00
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%**			**2,20**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**3,67**
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%	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%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
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%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**3,43**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein				3,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein				6,00
SONSTIGES	**9%**					**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	30 Zaubersprüche, 15 Beschwörungswesen				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/vier				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,29**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	gut	**2,29**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	76 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,29 x 90 = 206,10 =ausreichend	

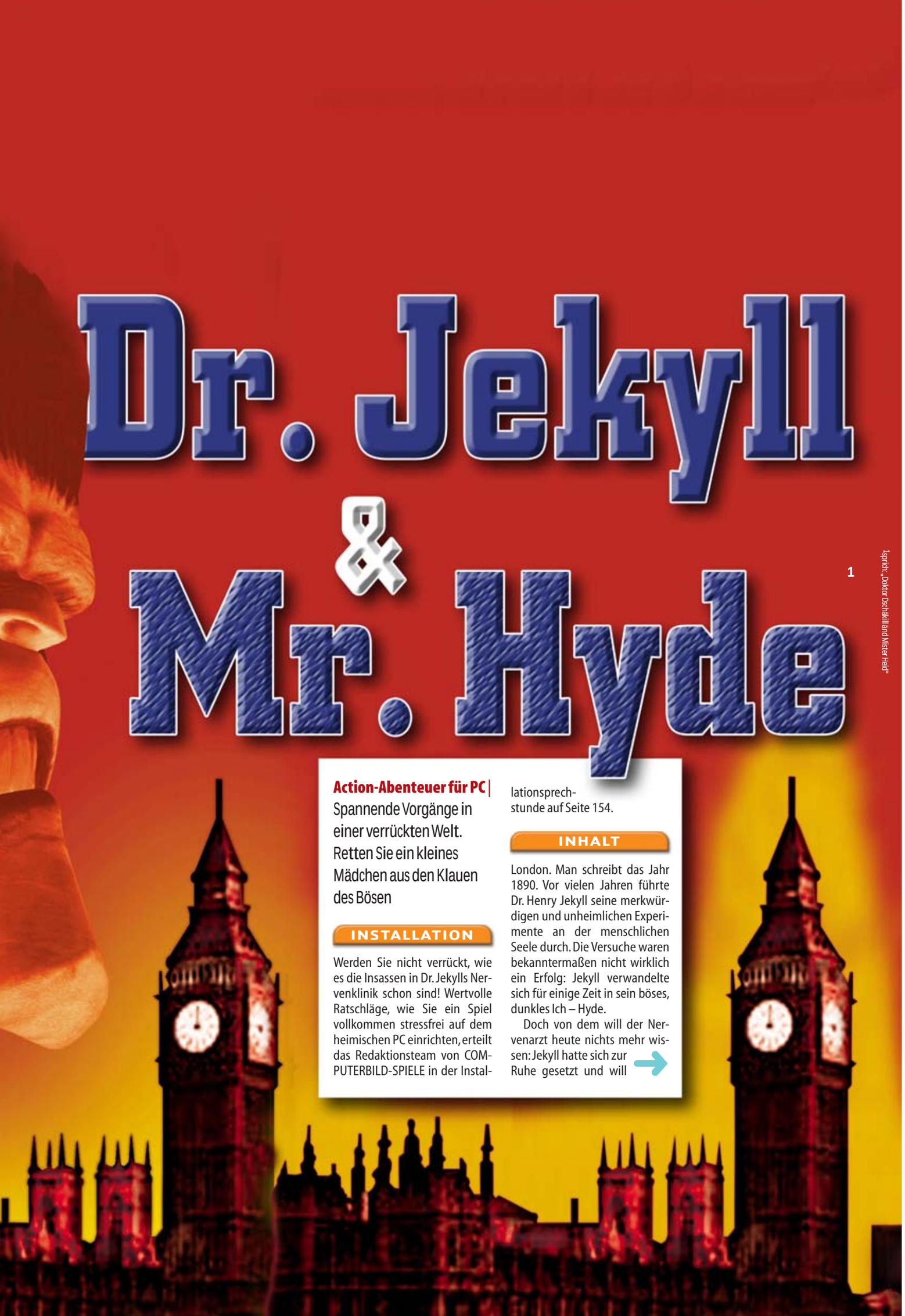
* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Dr. Jekyll & Mr. Hyde

[1] sprich: „Doktor Dschikill and Mister Heid"



Action-Abenteuer für PC | Spannende Vorgänge in einer verrückten Welt. Retten Sie ein kleines Mädchen aus den Klauen des Bösen

INSTALLATION

Werden Sie nicht verrückt, wie es die Insassen in Dr. Jekylls Nervenklinik schon sind! Wertvolle Ratschläge, wie Sie ein Spiel vollkommen stressfrei auf dem heimischen PC einrichten, erteilt das Redaktionsteam von COMPUTERBILD-SPIELE in der Installationsprechstunde auf Seite 154.

INHALT

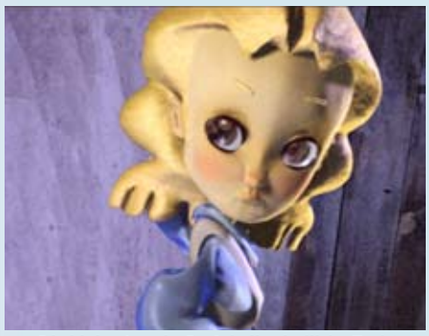
London. Man schreibt das Jahr 1890. Vor vielen Jahren führte Dr. Henry Jekyll seine merkwürdigen und unheimlichen Experimente an der menschlichen Seele durch. Die Versuche waren bekanntermaßen nicht wirklich ein Erfolg: Jekyll verwandelte sich für einige Zeit in sein böses, dunkles Ich – Hyde.

Doch von dem will der Nervenarzt heute nichts mehr wissen: Jekyll hatte sich zur Ruhe gesetzt und will

Dr. Jekyll & Mr. Hyde

FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Die kleine Laurie, Dr. Jekylls niedliche Tochter. Sie wird vom bösen Burnwell entführt, weil der den Doktor erpressen will.



2 In der Nervenklinik gibt Jekyll seine Tochter in die Obhut einer Krankenschwester. Das ist aber ein großer Leichtsinn, wie sich zeigen wird.



3 In seinem Arbeitszimmer hört Dr. Jekyll aus der Klinik plötzlich lauten Lärm. Schreie, schlagende Türen, rennende Menschen. Was ist passiert? Die Krankenschwester berichtet ihm, dass Geisteskranke ausgebrochen sind und seine Tochter entführt haben. Er macht sich auf die Suche.



4 Auf dem Gang begegnet ihm eine offenbar auch wahnsinnig gewordene Krankenschwester, die ihn angreift. Er muss sie niederschlagen.



5 Im Hörsaal des Hauses warten einige ausgerastete Pfleger, die dem Doktor ebenfalls ans Leder wollen. Auch hier muss sich Jekyll wehren.



6 Durch den Behandlungsraum führt der Weg nur über die breite Trennwand. Vorbei an gefährlichen, mit Tellern werfenden Kranken.



7 Im Krankenhausturm schließlich hört er seine Tochter schreien. Unten ist wieder ein Mann zu besiegen. Und wo ist bloß die Tochter gefangen?



nach dem Tod seiner Frau das Leben mit seiner kleinen Tochter Laurie genießen. Richtig idyllisch.

Doch dass daraus zumindest im Computerspiel nichts wird, dafür sorgen fiese Entführer, die die kleine Laurie gekidnappt haben. Damit er seine Tochter wiederbekommt, muss Jekyll für eine geheime Organisation magische Gegenstände beschaffen.

Da der brave Doktor das natürlich nicht alleine packt, muss er den kraftstrotzenden Hyde wieder reaktivieren und sich regelmäßig in ihn verwandeln, der dann als „Mann fürs Grobe" so manches ernste Problem aus der Welt schafft: zum Beispiel Vampire, wahnsinnige Wachen und monströse Leibwächter, die Hyde/Jekyll ans Leder wollen.

Immer wenn es richtig brenzlig wird, schlägt Hydes Stunde, der allerdings im Gegensatz zu Jekyll keine Leuchte ist. Jekyll hat dann eher Rätsel zu lösen: Wie kann Feuer gelöscht werden, wo ist der richtige Weg, wie sind Wachen auszutricksen?

So muss der Spieler nicht nur in eine Haut schlüpfen, sondern gleich in zwei: Er hat mit dem klugen Jekyll Rätsel zu lösen und muss sich mit dem kräftigen Hyde im wahrsten Sinne des Wortes durchschlagen.

Der Spieler steuert die beiden Hauptdarsteller aus einem Blickwinkel hinter der Figur, wobei die Kameraperspektive meistens eingestellt werden kann. Allerdings bleibt die Kamera hier und da an Gegenständen hängen, wie auch die Figur selber.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ↑ : Vorwärts bewegen
- ↓ : Rückwärts bewegen
- → : Nach rechts drehen
- ← : Nach links drehen
- Alt : Springen
- Strg : Angreifen
- I : Inventar
- Q : Kamera nach links
- S : Kamera nach rechts
- F3 : Schnelles Speichern
- F4 : Schnelles Laden
- P : Pause
- Esc : Menü

BEDIENUNG

Brrrrr .... schaudernd wenden sich die Tester ab. Viel gruseliger als das Spiel selber ist die Kameraführung, die jedem Spieler Schauer über den Rücken jagen dürfte. Teilweise ist es sehr schwer, der Spielfigur zu folgen. Kämpfe beginnen, ohne dass die Gegner zu sehen sind. Manchmal hängt die Kamera in einem Raum, während die Figur in ei-



Hyde in der Kirche? Merkwürdige Orte müssen während des Spiels durchwandert werden. Überall warten Abenteuer.

nem anderen herumturnt. Stellenweise ist der Hauptdarsteller selber auch etwas schwer zu dirigieren. Auch dass die Menüs nicht mit der Maus, sondern nur per Tastatur zu steuern sind, stellt eine völlig unnötige künstliche Hürde dar.

URTEIL

Fast hätte Der Hersteller mit Dr. Jekyll & Mr. Hyde ein rundum nettes Spiel abgeliefert. Die viel zu hakelige nervige Steuerung und die stellenweise völlig absurde Kameraführung verhageln den Gesamteindruck aber mächtig. Die Rätsel sind alle lösbar, und die sehr eigenwillige, passend düstere Optik mit ihrer feinen musikalische Untermalung ist prima gelungen. Die Geschichte wirkt zudem stimmig, und genug Spannung ist auch mit im Spiel.

Die Kämpfe allerdings sind zu simpel gestrickt, es wird nur mit dem Stock oder den Armen rumgeprügelt. Da allein wegen der vertrackten Steuerung viele Aktionen des Spielers in die Hose gehen, wirkt das Spiel dadurch außerdem reichlich zerhackt und hat keinen richtigen Fluss. Dafür kann die Redaktion insgesamt nur die Note „befriedigend" vergeben.

SPIELDETAILS



Hier und da findet Dr. Jekyll Medizin, die Wunden heilt.



Oben links auf dem Bildschirm wird die Lebenskraft von Jekyll/Hyde angezeigt.



Mit einem Schlüssel können Türen geöffnet werden.

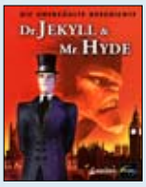


Hier lässt sich die Lautstärke der Musik einstellen.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Dr. Jekyll & Mr.Hyde

Hersteller: Cryo
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
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,73**
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%	passend		2,00
Geräusche	3%	durchschnittlich		3,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (problematisch)		5,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent		2,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	02408/959209 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.modern-games.com)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/9590 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/959135 (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 (92 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%**			**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%**			**3,50**
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	Spiel startet nicht	4,50
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	Spiel startet nicht	3,50
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	Spiel startet nicht	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	Spiel startet nicht	3,50
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**3,14**
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%**					**1,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei spielbare Figuren, 41 Spielstufen				2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur				2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,55**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS		**befriedigend**				**2,55**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**				

Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	80 Mark
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	75 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,55 x 80 = 204 = ausreichend

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Die menschliche Rasse der Rey ist in zuvor unentdeckte Bereiche des Universums vorgestoßen. Hier gibt's eine Menge Neues zu erkunden.



2 Alles auf den Planeten müssen Sie erforschen. Wenn Sie ein Fahrzeug anklicken, sehen Sie, wohin es überall fahrern kann (graue Felder).



3 Sobald Sie auf Feinde treffen, wird es interessant. Dann müssen Sie einerseits Abstand von den gefährlichen Gegnern halten, andererseits aber selber auf Schussweite herankommen. Hier gelingt das mit drei Distanzwaffen (Kreis). Die blaue Linie zeigt deren möglichen Schussradius.



4 Kleine Zwischensequenzen runden das Spiel unterhaltsam ab. Wie Sie sehen, sind die Rey auch nur ganz normale Menschen …



5 Wenn Sie den Mauszeiger auf einen Gegner ziehen, wird auch dessen Schussfeld gezeigt. So können Sie sehr viel besser planen.



6 Sind alle Einheiten bewegt und die Ziele festgelegt, läuft der Kampf automatisch ab. Sie können dann nur noch zuschauen – oder beten.



7 Über den vielen Kämpfen sollten Sie allerdings nicht Ihre Ziele aus den Augen verlieren. Die können auch während der Mission wechseln.



Strategiespiel für PC | Geleiten Sie die Menschheit durch einen weiteren sinnlosen Krieg im Herzen der Milchstraße

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf den PC installieren, lesen Sie auf Seite 154.

INHALT

Die Menschheit hat es geschafft und ist endlich in die Unendlichkeit des Raumes vorgestoßen. Wie nicht anders zu erwarten, treffen die Nachfahren der heutigen Erdbevölkerung dort auf zahlreiche, feindlich gesonnene Lebewesen. Aber auch auf die Überreste einer uralten Zivilisation. Aufgabe des Spielers ist, in zahllosen, rundenweise ausgetragenen Kämpfen die außerirdischen Angreifer zu vernichten. Außerdem sammeln Sie Informationen über das so genannte „Alte Volk" und finden manchmal sogar wertvolle Artefakte.

Eine Kampfrunde läuft in drei Phasen ab: Zuerst werden die Einheiten bewegt. Beginnen Sie, so kann der Gegner auf Ihre Taktik reagieren. Oder Sie warten einfach, bis alle Feinde gezogen haben, und bewegen dann erst Ihre eigenen Einheiten. Danach legen Sie fest, wer auf wen schießt oder seinen Schutzschild einschaltet. In der dritten Phase schließlich werden die Angriffsbefehle ausgeführt. Vom Bildablauf her sind das die interessantesten Szenen, da der computergesteuerte Kameramann stets bemüht ist, den Kampf aus dem besten Blickwinkel abzufilmen. Insgesamt bekommen die Augen aber nur Durchschnittskost. Das Gehör wird besser bedient, denn die Funkdialoge zwischen Ihren Einheiten sind sehr unterhaltsam.

An Waffen steht Ihnen alles zur Verfügung, was der Hobby-Stratege so braucht und auch heutzutage schon schätzt: schnellen Aufklärer, Panzer, Artillerie, Bomber. Das Arsenal der Gegner ist allerdings auch nicht von Pappe – die bösen Buben verfügen sogar über Selbstmord-Fahrzeuge und Heiler.

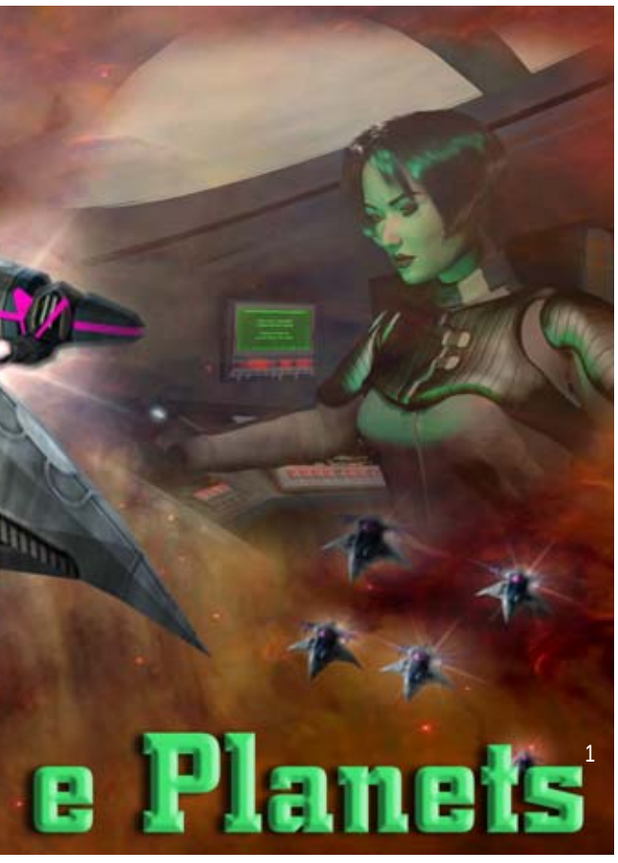
Um die Kämpfe zu gewinnen, sollten Sie nicht nur Geländevorteile nutzen, etwa indem Sie Ihre Artillerie auf Hügel stellen, sondern auch Extras sammeln, mit denen Sie Ihre Einheiten verbessern können.

Bis eine Einheit ganz vernichtet ist, verliert Sie im Kampf zunächst Teile ihres Energievorrats (angezeigt durch einen Laufbalken im Bild) und damit auch bestimmte Fähigkeiten. Mit reduzierter Energie kann sie weniger weit fahren, weniger weit schie-

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste:
Befehle geben
Rechte Maustaste:
Kamera einstellen

- Esc : **Hauptmenü**
- F5 : **Menü Bonusgegenstände**
- F12 : **Schnell speichern**
- N : **Nächste Einheit**



[1]sprich: „Rim Bättel Plannits"

ßen oder keinen Schutzschild mehr ausbreiten.

BEDIENUNG

Simpler könnte der Umgang mit Ihrer Truppe kaum sein. Im Prinzip reicht die Maus mit ihrer linken Taste zum Steuern aller Einheiten aus. Sie wählen einfach das gewünschte Fahrzeug aus, dann zeigt ein graues Feld die mit dem nächsten Spielzug auf der Landkarte erreichbaren Punkte an. Eine blaue Linie markiert die mögliche Schussweite. Haben Sie alle Einheiten bewegt, wechseln Sie in die Angriffsphase und legen per Mausklick Ihre nächsten Ziele fest. Dabei können Sie die Kameraperspektive drehen und kippen oder nah an die Szene heranfahren. Allerdings auf eine unkomfortable Weise, wie man sie selten erlebt. Mit den Funktionstasten lassen sich zusätzliche Informationen abrufen, etwa über die Stärke der Einheiten, Ihre Missionsziele oder Möglichkeiten zur Aufrüstung eines Fahrzeugs.

URTEIL

Bei „Rim" handelt es sich um ein interessantes, rundenbasiertes Strategiespiel aus der Science-Fiction-Ecke. Daraus hätte man Einiges machen können, doch leider ist es recht simpel gestrickt. So gibt es nur wenige Einheiten, die meist auch nur eine Angriffstaktik kennen. Das ist zwar schön für Einsteiger, langweilt Fortgeschrittene aber sehr bald. Außerdem ist die Grafik dieses Zukunftsspiels nun wirklich nicht von morgen. Noch nicht mal von heute, sondern spürbar gestrig. Alles in allem kein leuchtender Stern in der Galaxis, sondern nur „befriedigend".

SPIELDETAILS



Manche Waffen richten Schaden in weitem Umkreis an.



Auf Knopfdruck gibt's Informationen über die Einheiten.



Jedes Fahrzeug lässt sich für eine Mission aufwerten.



Eine von drei Kameraperspektiven, die zur Wahl stehen.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Rim Battle Planets

Hersteller: Fishtank Interactive
Version: 1.0

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter ab Seite XXX

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,69**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht		1,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe	3%	unglaubwürdig		5,00
Musik	2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	durchschnittlich		3,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel		3,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig		4,00
Spannung	3%	mäßig		4,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt		3,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0751/861944 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.rimthegame.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0751/861944 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0751/861472 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,92**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (645 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,1250 Megabyte		1,35
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%**			**3,00**
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%**			**3,86**
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%	nein		6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
SONSTIGES	**9%**			**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	über 60 Einheiten, 28 Missionen		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/acht		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,51**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,51**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	80 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	69 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,51 x 80 = 200,80 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

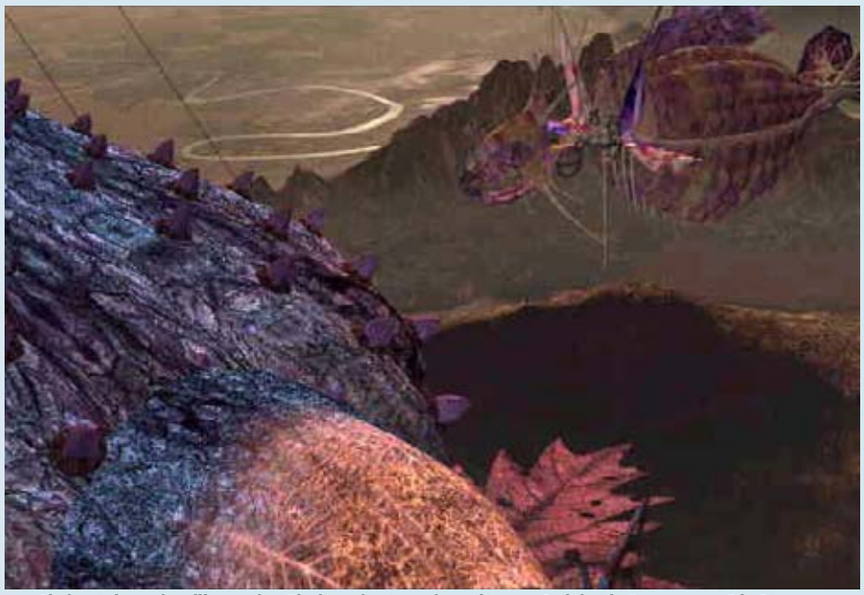
SPIELVERLAUF



1 Sie sind zunächst in der Rolle von Sam Argilus gestartet und finden sich auf einem Ballon 1000 Meter über dem Planeten wieder.



2 Nachdem Sie einen Gaskollektor in Betrieb genommen haben, wird ein Fisch aufgeblasen, den Sie als Transportmittel nutzen können.



3 Sie besteigen den fliegenden Fisch und setzen das seltsame Gefährt in Bewegung. Die Steuerung ist nicht ganz einfach, aber dann geht der Flug in Richtung Oberfläche des Planeten los. Denn da wollen Sie ja hin, um Ihre Kollegin Hannah zu treffen, die es woanders hin verschlagen hat.



4 Sie finden seltsame Gebetsmühlen in einer Tempelanlage. Die Geräte geben merkwürdige Geräusche von sich.



5 Auch die Pilotin Hannah Grant erlebt ungewöhnliche Dinge auf Argilus. So erscheint ihr ein Wissenschaftler, der eine Botschaft für sie hat.

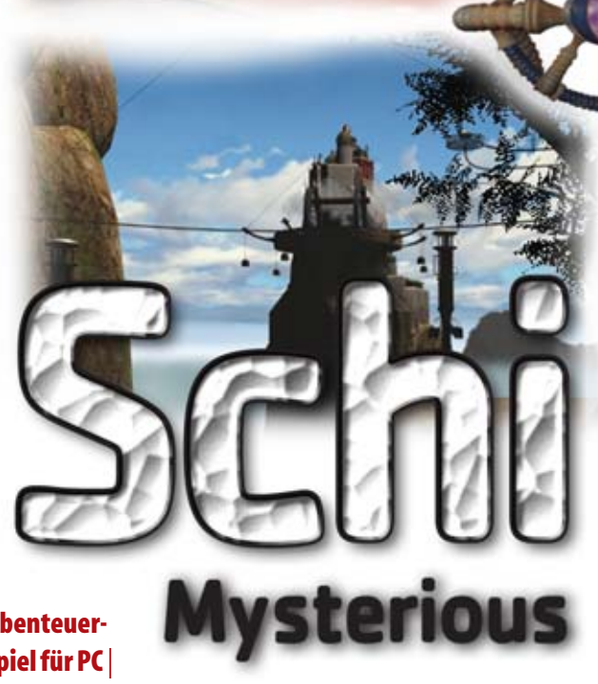


6 Spuckende Blumen helfen mit Navigationstafeln und Koordinaten weiter. Dahinter ist ein Schiff, das irgendwie zu leben scheint.



7 Hannah ist es gelungen, die Koordinaten einzugeben und das Schiff in Bewegung zu setzen. Wohin die Reise geht, ist unbekannt.





Abenteuerspiel für PC | Argilus, ein fremder Planet. Lebende Schiffe, steinerne Tempel, Siedlungen – aber alles menschenleer. Was ist geschehen?

INSTALLATION

Wenn Ihr Computer und die Installation von Spielen für Sie so rätselhaft sind wie der unheimliche Planet Argilus, schauen Sie auf Seite 154 nach. Dort hat die Redaktion zumindest das Geheimnis der Installation für Sie gelöst.

INHALT

Am 24. Juni 2083 landen die ersten Menschen auf dem Planeten Argilus. Sie finden Städte, Maschinen, eine faszinierende Technologie. Nichts ist zerstört, alles funktioniert, aber alles ist verlassen. Manchmal stehen noch die halb verspeisten Mahlzeiten auf dem Tisch. Die Wissenschaftler von der Erde stehen vor einem Rätsel.

Dann aber verschwinden auch nach und nach die Wissenschaftler. Unter den Verbliebenen macht sich langsam große Angst breit.

Die Rettung scheint von einem Versorgungsraumschiff von der Erde kommen zu können, mit den beiden Raumfahrern Sam Mainey und Hannah Grant an Bord. Damit dürfte klar sein, was jetzt kommt. Sie, der Spieler, müssen abwechselnd in die Rolle der beiden schlüpfen und die vielfältigen Rätselnüsse, die der Planet bietet, knacken. Und das ist nicht leicht. Symbole müssen entschlüsselt werden, Fisch-Luftschiffe sind mit geheimnisvollen Gasen aufzupumpen und gigantische Schiffe zu steuern. Fremde Zahlen, fremde Sprache, merkwürdige Funktionen – alles das kommt reichlich vor. Stift und Notizzettel dürften auf der Wanderschaft in Ozeanlandschaften und Tempeln zum unentbehrlichen Handwerkszeug des „Schizm"-Spielers werden.

Hier und da werden im Spiel Hinweise in kleinen Filmen gegeben, oder es gibt Lichterscheinungen, die anzeigen, dass irgendwo eine geheimnisvolle Macht wirkt.

BEDIENUNG

Eine Ausbildung zum Discjockey ist bei Schizm quasi eine menschliche „Systemvoraussetzung", die der Spieler selber mitbringen

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



muss. Denn schon in den ersten Spielabschnitten müssen häufig die CD-ROMs gewechselt werden. Ansonsten ist die Bedienung per Mausklick unproblematisch, auch die Menüs sind im Gegensatz zum Spiel rätselfrei.

URTEIL

Die „atemberaubende, extrem detailreiche und fotorealistische" Grafik des Spiels, die der Hersteller auf der Packung vollmundig anpreist, ist in der von COMPUTER-BILD-SPIELE getesteten **CD-ROM-Version** S.174 nur mit Einschränkungen zu genießen. Gegenüber der **DVD-ROM-Version** S.174 wurden ganze Spielszenen und aufwendige Grafikeffekte wie drehende Propeller einfach weggelassen. Unschön aber vor allem ist die starke **Komprimierung** S.174 der Spielszenen, die sich als „Bildstörung" bemerkbar macht. Teilweise lassen sich bestimmte Einzelheiten schwer erkennen und damit Rätsel schwer lösen. Die Redaktion empfiehlt daher Kaufwilligen, zur DVD-Variante zu greifen – vorausgesetzt, im Computer wirbelt ein **DVD-ROM-Laufwerk** S.174. Optisch und akustisch macht das Spiel insgesamt keinen schlechten Eindruck, die Rätsel sind aber sehr kompliziert und wirken oft aufgesetzt. Die Note daher „befriedigend". ■

[1] sprich: „Missthehius Dschörney"

SPIELDETAILS





Unterschied zwischen CD-ROM- (links) und DVD-ROM-Version. Die DVD-Variante zeigt wesentlich mehr Details.



Eine Schalttafel. Welcher Hebel ist der richtige?



Hier erhalten Sie blaue Kugeln, später wichtige Tauschobjekte.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Schizm – Mysterious Journey

Hersteller: Infogrames Deutschland
Version: 1.0 Build 744

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

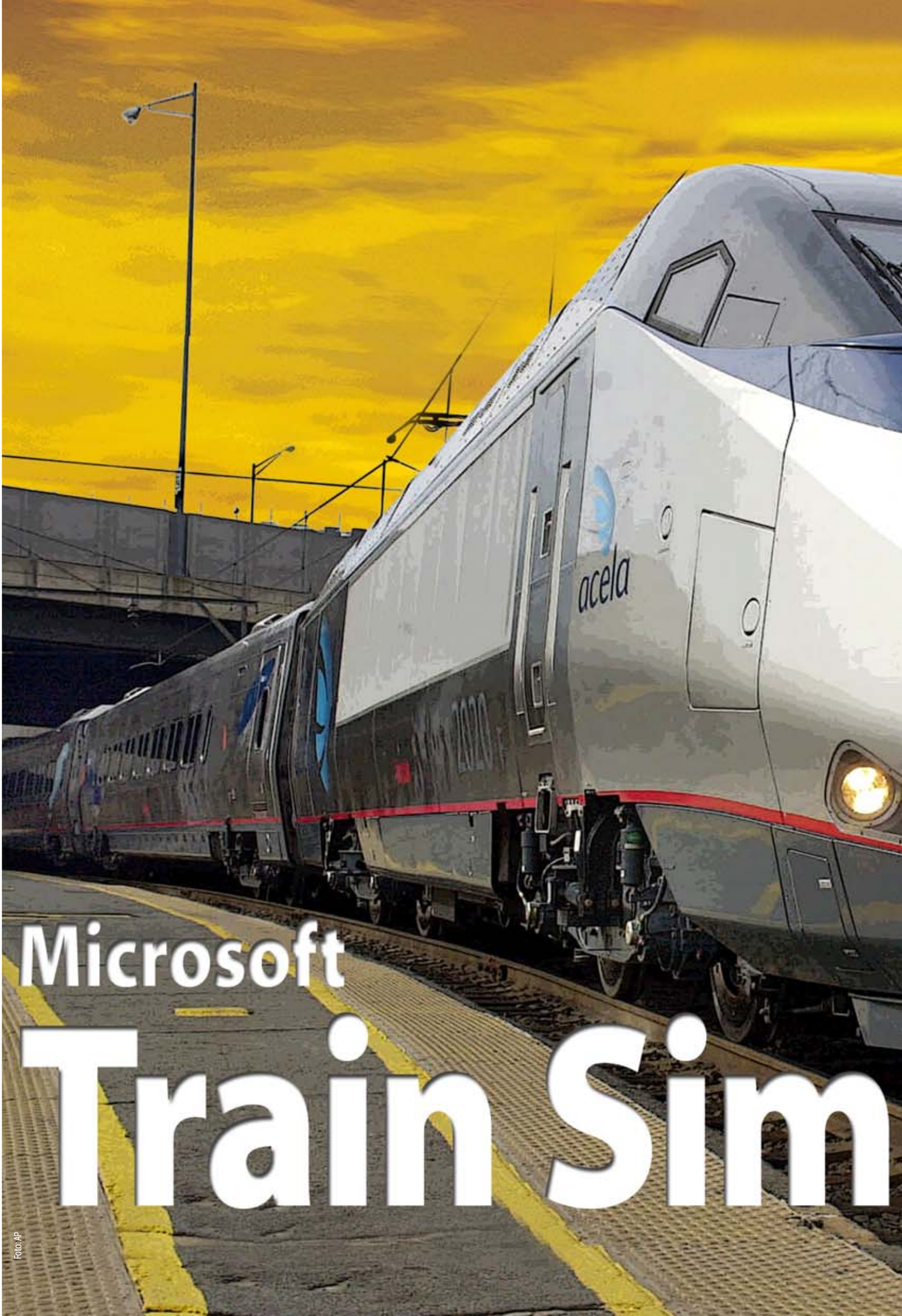
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,42**
Spieleinstieg	6%	schwer		4,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	fast realistisch		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig		3,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig		1,00
SERVICE	**3%**			**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.schizm.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%**			**2,20**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (213 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**4,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp		4,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,14**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	35 bestanden, 1 nicht bestanden[2]		1,14
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%**					**3,86**
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%**					**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei spielbare Figuren, zahlreiche räumliche Szenerien				2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Maus				4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,51**
Abwertung		häufiges Wechseln der CD-ROMs nötig				**+0,25**

TESTERGEBNIS	befriedigend	**2,76**
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	77 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,76 x 90 = 248,40 = mangelhaft	

* ermittelt bei über 120 Händlern

[2] nicht bestanden: Golden Melody PCI Sound



Microsoft Train Sim

Foto: AP



ulator

Simulation für PC | Bitte die Türen schließen und Vorsicht an der Schreibtischkante – jetzt wird Ihr Computer zum Orient-Express, oder zum Hochgeschwindigkeitszug, oder zur Güterlok: ganz, wie Sie wollen

INSTALLATION

Einfach ein paar Schaufeln Kohle beziehungsweise CD-ROMs in das Laufwerk des Computers einlegen – schon startet die Installation. Bei Problemen gibt es Hilfe auf Seite 154.

INHALT

Kleine graue Wölkchen steigen aus dem Schlot der Dampflok in den blauen Himmel. Fauchend steht das „Dampfross" auf dem Bahnsteig von Carlisle in Nordengland. Dann ertönt das Signal zur Abfahrt. Majestätisch setzt sich der Flying Scotsman, der „Fliegende Schotte", in Bewegung. Die riesigen Räder der Lokomotive drehen erst langsam, dann immer schneller, begleitet vom dumpfen Stampfen der Kolben und vom gellenden Klang der Lokpfeife, die der Lokführer zum Abschied noch einmal ertönen lässt. Mit einer riesigen Rauchwolke verabschiedet sich der Eilzug aus dem Bahnhof und macht sich auf große Fahrt.

Faszination Eisenbahn: Der „Train Simulator" ist genau das Spiel für alle, die schon immer davon geträumt haben, auf dem Führerstand einer Lokomotive Platz zu nehmen und einen riesigen Güterzug oder den eleganten Orient-Express pünktlich und sicher ans Ziel zu bringen.

Dank seiner einfachen Bedienung wendet sich das Spiel aber auch an all jene, die keinen Kohlenstaub im Blut haben und einfach nur mal erleben möchten, wie sich eine Lok so steu-

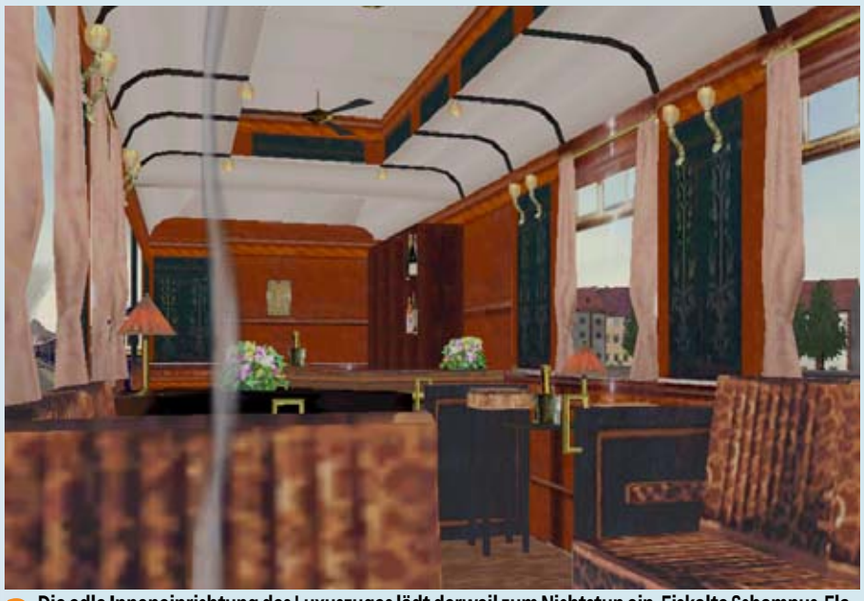
SPIELVERLAUF



1 Im Bahnhof von Innsbruck wartet der Orient-Express auf Fahrgäste. Der Heizer hat der Dampflok schon mal kräftig eingeheizt.



2 Instrumenten-Handlung: Vor dem Start überprüft der Lokführer alle Instrumente. Ist der Kesseldruck in Ordnung? Was zeigt das Bremsventil?



3 Die edle Inneneinrichtung des Luxuszuges lädt derweil zum Nichtstun ein. Eiskalte Schampus-Flaschen warten auf durstige Reisende. Da würde sich sogar ein „Mord im Orient-Express“ irgendwie gut machen. Doch tote oder lebende Fahrgäste sucht man bei diesem Spiel vergebens.



4 Stampfend setzt sich der schwere Zug in Bewegung. Weißer Rauch aus dem Schornsteig zeigt an: Der Heizer macht seine Arbeit gut.



5 Die Tiroler Berge verlangen Höchstleistung von Lokomotive und Personal. Doch das Alpen-Panorama entschädigt für die harte Arbeit.



6 Höher und höher kriecht der Zug die steile Bergstrecke hinauf. Entlang der Gleise ist bereits der erste Schnee des Jahres zu sehen.



7 Es fährt ein Zug nach Nirgendwo: Hinter diesem Tunnel ist die im Spiel enthaltene Strecke plötzlich zu Ende, und der Zug stürzt in ein Alpental.

ert. Eigens für Einsteiger gibt es Übungsfahrten, die mit der Bedienung der verschiedenen Loks vertraut machen.

Anschließend kann der Spieler entweder auf Entdeckungstour mit den im Spiel enthaltenen Zügen gehen oder verschiedene Aufträge erfüllen. Mal müssen möglichst viele Fahrgäste im Berufsverkehr befördert, mal wertvolle Güter unbeschadet ans Ziel gebracht werden. Dann wieder soll ein liegen gebliebener Zug abgeschleppt oder die Strecke nach einem Erdbeben vorsichtig erkundet werden. Je nach Witterung und Zeitplan sind die Aufgaben unterschiedlich schwer.

Insgesamt neun Lokomotiven und Triebwagen sowie sechs Strecken aus aller Welt sind im Spiel enthalten. Zur Auswahl stehen die beiden Dampflok-Personenzüge Flying Scotsman und Orient-Express. Wer es moderner mag, kann sich ans Steuer des US-Hochgeschwindigkeitszuges Acela oder einer Güterzug-Diesellok setzen. Für Nahverkehrs-Fans sind japanische Vorortzüge im Programm. Letztere verlangen allerdings eine gehörige Portion Fantasie vom Spieler. Denn – angeblich um die Grafikkarte des Computers nicht unnötig zu belasten – hat Microsoft bei allen Zügen im Spiel auf die Darstellung von Fahrgästen verzichtet.

Dafür sind entlang der Routen Bäume, Häuser und Brücken zu sehen. Hin und wieder verirrt sich ein Reh auf die Schienen, und vor den Bahnübergängen warten Autos. Mit der beweglichen Kamera kann der Spieler den Zug während der Fahrt aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten oder Lok und Zug von innen anschauen.

Wer will, kann Züge und Strecken fast nach Belieben mischen, etwa den Orient-Express durch Washington steuern.

Deutsche Eisenbahn-Freunde haben beim Train Simulator allerdings das Nachsehen. Zug-Klassiker wie den ICE, den Rheingold oder den Fliegenden Hamburger suchen sie im Spiel vergeblich. Nicht einmal eine deutsche Strecke wird mitgeliefert.

Zwar enthält der Train Simulator Entwurfsprogramme, sogenannte Editoren, mit denen Sie eigene Strecken, Spielaufgaben und Lok-Führerstände entwerfen können. Doch diese Editoren sind äußerst umständlich zu bedienen. Wer damit eine Strecke entwerfen will, muss leidensfähig sein – zumal Hersteller Microsoft auf eine gedruckte Bedienungsanleitung für die Editoren verzichtet hat.

Auch an anderer Stelle stößt der Eisenbahn-Fan schnell an die Grenzen des Train Simulators. Mitunter wortwörtlich: Wer mit seinem Zug über das Ende der mitgelieferten Strecken hinausbraust, landet unvermittelt im Nirgendwo. Mit einem lauten Knall entgleist der Zug und beendet die Simulation unsanft.

BEDIENUNG

Die Steuerung des Train Simulators stellt Hobby-Lokführer vor keine großen Probleme. Mit der Tastatur steuern Sie die Loks und Triebwagen, schalten durch die verschiedenen Außen- und Innenansichten der Züge oder öffnen Info-Fenster. Wer es besonders eilig hat, etwa bei einer Notbremsung, benutzt zusätzlich die Maus. Denn damit können Fahrtregler und Bremsen



Holz vor die Hütte(n): Mit dem Güterzug transportieren Sie Autos, Öl oder Brennholz durch die USA.

Foto: Stone

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- W / S : Fahrtrichtung vorwärts/rückwärts
- D / A : Motorleistung erhöhen/verringern
- + / U : Lokbremse anziehen/lösen
- 1 – 7 : Ansicht wechseln
- [ ] : Zugpfeife betätigen
- G : Weiche vor dem Zug umstellen
- F5 : Lok-Informationen anzeigen
- 0 : Kompass zeigen

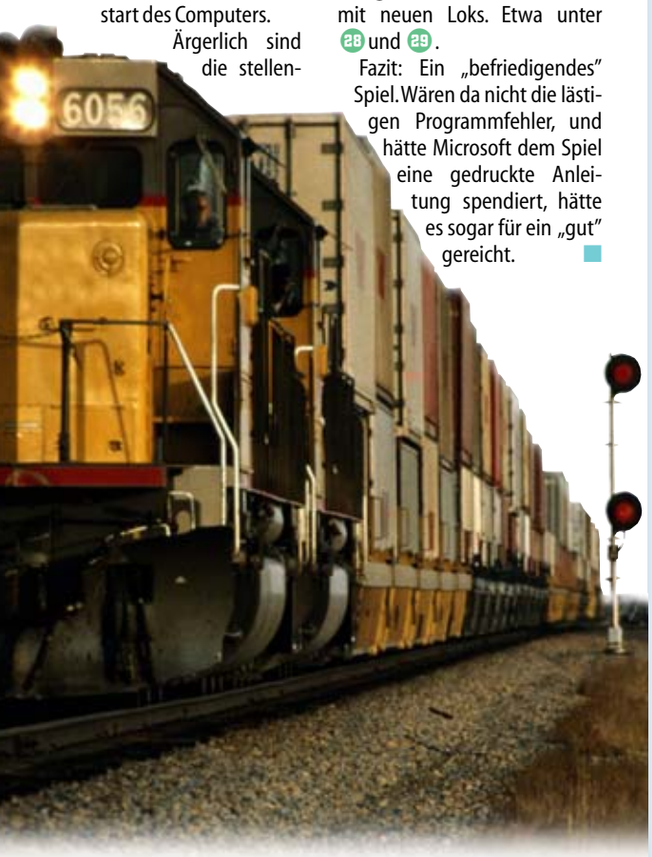
schneller verstellt werden als per Tastendruck – das geht aber leider nur in der Führerstandsansicht.

URTEIL

Ein Zug-Simulator für den Computer ist eine tolle Idee. Doch bei der Umsetzung hätte Microsoft noch „ein paar Briketts nachlegen" können. Neben den fehlenden Strecken für deutsche Fans fallen zahlreiche kleine und große Programmfehler unangenehm auf: Wichtige Begriffe wurden sinnentstellend oder gar nicht aus dem Englischen übersetzt. Manchmal nimmt sich das Programm das Entgleisen von Zügen besonders zu Herzen und stürzt gleich mit ab. Dann hilft nur noch ein Neustart des Computers. Ärgerlich sind die stellenweise schlecht lesbaren Zustands-Informationen der Lok und die mitunter in die Irre leitenden Fehler-Meldungen. Wer etwa im Bahnhof bei seinem stehenden Zug den Rückwärtsgang einlegt, wird schon mal mit dem blödsinnigen Hinweis, gerade ein Rot-Signal überfahren zu haben, von der aktuellen Spielaufgabe entbunden.

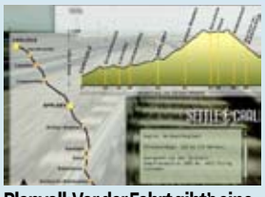
Trotzdem: Nicht nur für Eisenbahn-Fans ist das Spiel interessant. Langzeitspielspaß kommt aber erst mit zusätzlichen Zügen und Strecken auf. Die wird es sicher schon bald geben. Einige Spiele-Hersteller planen bereits Programm-Erweiterungen mit zusätzlichen Lok-Modellen, Waggons und Strecken für den Train Simulator. Auch im Internet gibt es bereits Fan-Seiten mit neuen Loks. Etwa unter 28 und 29.

Fazit: Ein „befriedigendes" Spiel. Wären da nicht die lästigen Programmfehler, und hätte Microsoft dem Spiel eine gedruckte Anleitung spendiert, hätte es sogar für ein „gut" gereicht.



SPIELDETAILS


Alle Wetter: Schnee und Regen behindern oft die Sicht.


Planvoll: Vor der Fahrt gibt's eine Übersichtskarte der Strecke.


Fensterln erlaubt: Mit Taste 5 wechseln Sie zur Fahrgast-Ansicht.


Chefsalat: Missachtet der Lokchef die Signale, gibt's Chaos.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Microsoft Train Simulator

Hersteller: Microsoft
Version: 1.0.0.0

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
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Altersempfehlung	Ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger und Fortgeschrittene

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,54**
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%	fehlt		6,00
Geräusche	3%	fast realistisch		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen		6,00
Texte/Untertitel	2%	noch akzeptabel		4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	nicht nötig		1,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig		1,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/672255 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.microsoft.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/31760 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/251191 (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 (1633 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%**			**6,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	fehlt (nur auf CD-ROM)		6,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,83**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	30 bestanden, 6 nicht bestanden[1]		1,83
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**3,06**
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%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	nein		6,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
SONSTIGES	**9%**			**2,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	6 Strecken, insgesamt 9 Loks und Triebwagen		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch		4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/einer		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,52**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	befriedigend ←	2,52
PREIS/LEISTUNG	ungenügend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	120 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)	103 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,52 x 120,00 = 302,40 = ungenügend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Nicht bestanden: Diamond Monstersound MX300, Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D, Terratec DMX Xfire 1024, Terratec XLerate PCI Sound Card PnP, Typhoon Golden 3D digital Audio PCI, Miss Melody MF-719 Wave Melody

SPIELVERLAUF



1 Mutterseelenallein finden Sie sich in einem Waldstück wieder. Wie sind Sie bloß hierher gekommen? Und warum?



2 Kaum sind Sie ein paar Schritte gewandert, werden Sie von einer Kopfgeldjägerin attackiert. Die tötet am liebsten Bhaalkinder.



3 Nach dem Sieg fallen Sie in Ohnmacht und erwachen in einer Art Höllendimension. Um so erstaunlicher, dass Sie ausgerechnet hier einem Engelswesen namens Solar begegnen. Der Engel beantwortet endlich Ihre Fragen. Allerdings nur in verworrenen Sätzen – schlauer werden Sie nicht.



4 Allerdings finden Sie endlich Ihre alten Kameraden wieder: Ein hilfreicher Geist schafft die Wunschkandidaten direkt zu Ihnen.



5 Nach einigen Prügeleien darf Ihre Gruppe den ungastlichen Ort verlassen – um sich in der belagerten Stadt Saradush wiederzufinden.



6 Auch hier ist Frieden ein Fremdwort: Sofort beschimpfen ein paar Wachen Ihre Gruppe als Verräter und greifen an. Sie müssen sich wehren.



7 Eine junge Frau bittet um Hilfe: Ein Bhaalkind belagert die Stadt, Sie sollen helfen. Zuerst reden Sie mit den Einwohnern. Wer weiß etwas?



Baldur´s Gate Thron

1 sprich: „Gäit"

Ergänzungs-CD-ROM zum Rollenspiel „Baldurs Gate 2" für PC | Das Ende naht: Was wird aus dem Kind eines bösen Gottes? Entscheiden Sie!

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 154. Bedenken Sie aber, dass Sie das Spiel „Baldur's Gate 2" bereits auf der Festplatte haben müssen. Andernfalls können Sie mit „Thron des Bhaal" nichts anfangen.

INHALT

Noch immer ist Ihr Schicksal unklar. Natürlich wissen Sie längst, dass Ihr Vater der böse Gott Bhaal war. Schließlich mussten Sie deshalb schon viele Kämpfe bestreiten. Zuerst war da Ihr Bruder Sarevok, der Sie töten wollte, bevor Sie das ganze Ausmaß Ihrer Macht erkennen (Teil eins). Danach wurden Sie vom abtrünnigen Elfenmagier Jon Irenicus entführt, der scharf auf Ihre Macht war (Teil zwei). Doch Sie haben alles überlebt. Und nun versammeln sich alle noch lebenden Bhaal-Kinder in der Stadt Saradush. Aber wozu? Die Antwort auf diese Frage führt Sie in die wohl härtesten Kämpfe Ihrer Heldenkarriere: gegen Dämonenritter, Vampire, Betrachter und Drachen, um nur ein paar zu nennen.

Dafür beginnen Sie bereits mit 2,5 Millionen Erfahrungspunkten und dementsprechend vielen Stufen als erfahrener Held. Ob Sie Ihre Figur aus Teil zwei übernehmen oder sich für das letzte Kapitel eine neue erschaffen, bleibt Ihnen überlassen. Ihre Mitstreiter aus alten Tagen, wie die Magierdiebin Imoen oder den Kämpfer und Hamstertrainer Minsc, können Sie jedenfalls schnell wieder um sich scharen. Und auf dem Weg zum Superhelden können Sie nun je nach Beruf sogar Spezialfähigkeiten, wie Todesschlag und andere wohlklingende Eigenschaften, erlernen. Also, liebe Experten: Schwerter gezogen, Magiesprüche ins Gedächtnis gebrannt, und los geht's auf eine Reise, die im belagerten Saradush beginnt und in den tiefsten Tiefen der Hölle ihr Ende findet. Dazwischen löschen sich die Bhaal-Kinder gegenseitig

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



fast vollständig aus, denn „es kann nur einen geben". Aber mehr soll an dieser Stelle auf gar keinen Fall verraten werden.

BEDIENUNG

Sie spielen das Spiel am besten mit der Maus. Menüs öffnen, Helden durch die Gegend schicken und Kampfbefehle geben – per Mausklick alles kein Problem.

URTEIL

Kennen Sie den Baseball-Film „Eine Klasse für sich"? Geena Davis sagt darin zu Tom Hanks: „Das Spiel ist so hart geworden." „Ja", sagt Tom Hanks. „Das ist das Wunderbare daran. Wenn es einfach wäre, könnte es ja jeder."

Besser kann man es kaum ausdrücken: Das Ende der Baldur's-Gate-Saga richtet sich ausschließlich an Rollenspiel-Veteranen. Und die bekommen mit den Abenteuern rund um den Thron des Bhaal einen absolut würdigen Abschluss der Reihe. Neue Zauber, neue Fähigkeiten und extrem mächtige Gegenstände bringen für die Spezialisten in der Welt der Bhaal-Kinder erst den letzten Kick. Und die Spieldauer von etwa 40 Stunden übertrifft locker so manches Vollpreis-Spiel.

Für begeisterte Baldur's-Gate-Fans dürfte dieser Test ohnehin so sein, als preise man einem Verdurstenden die Qualität von Mineralwasser an – sie nehmen es sowieso. Für den Rest gilt: Wer sich bislang nicht für das wohl beste Rollenspiel in der Welt der Dungeons und Dragons interessierte, wird nicht jetzt mit Thron des Bhaal anfangen. Trotzdem hier die objektive Gesamtnote: Dieses Ergänzungsspiel ist einfach „gut".

SPIELDETAILS



Sarevok trachtete Ihnen in Teil eins nach dem Leben – hier wird er zum Helfer.



Und seine Attribute können sich sehen lassen: ein knallharter Kämpfer für Ihr Team.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Baldur's Gate 2
Thron des Bhaal

Hersteller: Virgin Interactive
Version: 2.5.26461

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
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Profis

			Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**			**1,77**
Spieleinstieg			6%	geht so		3,00
Langzeitspaß			6%	enorm		1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe			3%	fast perfekt		2,00
Musik			2%	erstklassig		1,00
Geräusche			3%	erstklassig		1,00
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%	mitreißend		1,00
Spannung			3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum			3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner			6%	intelligent		2,00
SERVICE			**3%**			**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)			2%	01907/71887 (2,42 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)			1%	Deutsch (www.vid.de)		1,00
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%**			**1,92**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	ja (285 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)			0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)			1,4%	0,1172 Megabyte		1,34
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	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			**7%**			**1,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache			1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)			1%	ja/ja		1,00
Musik regelbar (überprüft)			1%	ja		1,00
Geräusche regelbar (überprüft)			1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)			3%	ja		1,00
SONSTIGES			**9%**			**1,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	drei neue Kapitel, mehr als 20 neue Spezialwaffen		1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)			3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	einer/sechs		
ZWISCHENNOTE			**100%**			**1,82**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS				gut		1,82
PREIS/LEISTUNG				gut		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)				50 Mark		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)				40 Mark (Planet Media, München , Tel. 089/35652170)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)				1,82 x 50 = 91 = gut		

*ermittelt bei über 120 Händlern



Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Eine kleine Roboterbiene ist springend und fliegend auf der Suche nach ihrem Herzen

[1]sprich: „Pinobii – Wingss off Atwentscher" [2]sprich: „dasch"

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Advance (GBA) installieren, können Sie auf Seite 154 nachlesen.

INHALT

Großvater Biene ist ein echter Tüftler. Ständig bastelt er in seiner Werkstatt an neuen Erfindungen. Sein jüngstes Werk ist die Roboterbiene Pinobee. Doch gerade als er seinem Schützling das Herz einbauen will, wird Großvater Biene entführt. Damit wäre die Aufgabe für den Spieler in „Pinobee – Wings of Adventure" erklärt: Großvater finden und sich das Herz einsetzen lassen. Doch das ist nicht so einfach. Die neun Spielabschnitte bestehen jeweils aus bis zu vier Unterabschnitten und bieten viel spielerische Abwechslung: Selbst wenn es darum geht, den Ausgang zum nächsten Abschnitt zu finden, ist das zwar einfach, aber immer wieder neu gestaltet.

Vor allem aber geht es darum, alle Geheimnisse des jeweiligen Abschnittes zu lüften. Versteckte Schalter, Höhlen und Extras gilt es zu entdecken. Dabei kann Pinobee laufen, springen und kurze Flüge unternehmen. Besonders diese Flüge, im Spiel „Dash"[2] genannt, sorgen für lang anhaltenden Spielspaß. Denn zu Beginn steht dem Spieler nur ein kurzer Dash zur Verfügung; später können bis zu sieben Dashes hintereinander angewendet werden, um so auch hochgelegene Plattformen zu erreichen. Mehr Lebensenergie, zusätzliche Dashes oder stärkere Attacken gegen die zahlreichen Roboter-Insekten sorgen dafür, dass der Schwierigkeitsgrad auf einem einfachen Niveau bleibt.

Durch das Einsammeln von Symbolen kann der Spieler Pinobees die Eigenschaften seiner noch herzlosen Biene verbessern. Dabei kommt es auf die geschickte Auswahl an. Denn nur maximal 30 von insgesamt 48 Symbolen passen in Pinobees Rucksack. Der Spieler muss sich also entscheiden, welche Eigenschaften er bevorzugt verbessern möchte. Um Großvater Biene schließlich zu finden, muss der Spieler des Öfteren in bereits abgeschlossene Spielabschnitte zurückkehren. Denn so mancher Schalter öffnet Türen in vorangegangene Abschnitte.

BEDIENUNG

Pinobee ist leicht zu erlernen und stellt auch Neulinge vor keine großen Hürden. Über das Steuerkreuz kann Pinobee in acht Richtungen gelenkt werden. Hinzu kommen die Sprungtaste und die Dashes für Höhenflüge zu entfernten Plattformen und Attacken auf die Gegner. Kurzum: eine klassische Steuerung für Geschicklichkeitsspiele.

URTEIL

Pinobee kann theoretisch an einem Nachmittag durchgespielt werden. Wer jedoch das eigentliche Spielziel, Großvater Biene zu befreien, erreichen will, muss schon alle Geheimnisse der Abschnitte entdecken. Mehrmaliges Durchspielen einzelner Etappen wird dann nämlich zur Pflicht. Das durchdachte System zur Verbesserung von Pinobees Eigenschaften bringt zusätzliche Strategie-Elemente ins Spiel. Grafisch bieten lediglich die lieblos in Szene gesetzten Gegner Grund zur Kritik. Ansonsten ist Pinobee ein solides Spiel der Gattung Geschicklichkeit. Die ordentliche Programmierung und das unterhaltsame Prinzip zur Verbesserung der Spielfigur sorgen für eine „gute" Bewertung.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Pinobee Wings of Adventure
Hersteller: Activision

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	52%		2,75
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
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%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	3%		1,64
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/225155 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.activision.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/96118850 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/96118848 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	5,4%		1,00
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der 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%		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%		3,22
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	9 Spielwelten mit Unterabschnitten	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	100%		2,47
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	2,47
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		100 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)		88 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,47 x 100 = 247 = mangelhaft	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS

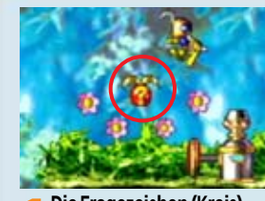


Kanonen schießen Pinobee in entfernte Regionen.

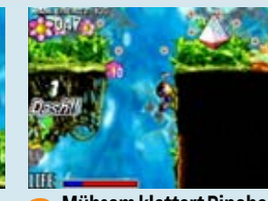


Pilze kann die Biene als Trampolin benutzen.

SPIELVERLAUF



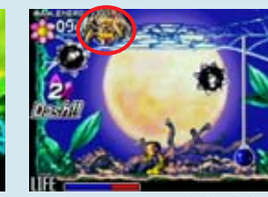
1 Die Fragezeichen (Kreis) verbergen hilfreiche Extras.



2 Mühsam klettert Pinobee zum Speicherpunkt.



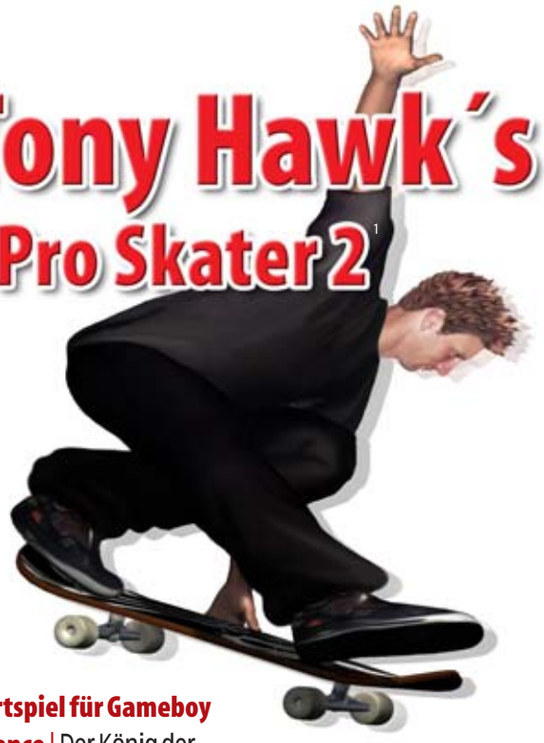
3 Die Biene fliegt einen Angriff auf eine Pflanze.



4 Jetzt muss noch die Spinne (Kreis) besiegt werden.

Tony Hawk´s Pro Skater 2[1]

1 sprich: „Toni Hohks Pro Skäiter"



Sportspiel für Gameboy Advance | Der König der Rollbrettfahrer bringt Ihnen tolle Tricks bei

INSTALLATION

Locker flockig das Modul in den Gameboy stecken, und ab geht´s. Auf Seite 150 steht mehr!

INHALT

Suchen Sie sich einen Skater aus, und zeigen Sie Ihr Können auf sechs ausgefeilten Kursen. Egal ob auf einem Schulhof, in den Straßen von New York oder in einer alten Lagerhalle – Halfpipes, Rampen und Geländer für die waghalsigsten Tricks gibt es überall!

Wie bei anderen Tony-Hawk-Spielen auch haben Sie die Wahl zwischen einem Dutzend Skatern. Da sind bekannte Namen wie Tony Hawk, Kareem Campbell und Elissa Steamer. Aber auch Exoten wie Spiderman lassen sich mit einem Trick (siehe Seite 116) nehmen.

Alle Sportler verfügen über unterschiedliche Leistungsdaten. Einige können hoch springen, andere sind beweglich in der Luft und wieder andere wirbeln ihr Brett in Höchstgeschwindigkeit herum.

Dank der fein gezeichneten Grafik erkennen Sie auch Details der Akrobaten und Strecken. So ist eine exakte Steuerung möglich.

Mit den durch Tricks verdienten Punkten können Sie die Werte Ihres Sportlers verbessern, neue Bretter mit besseren Eigenschaften kaufen und so ganz nebenbei auch neue Strecken öffnen. Die sehr gute, unterhaltsame Skater-Musik trägt zur Kurzweil bei und verleitet mitunter sogar zum Mitsummen.

BEDIENUNG

Wenn Sie Probleme in der Feinmotorik und der Handkoordination haben, dann wird es schwierig. Denn „Tony Hawk´s Pro Skater 2" nutzt die Tasten des Gameboy ausgiebig. Nachdem Sie mit **B** gesprungen sind, können Sie mit den **L**- und **R**-Tasten radikale Griffe und Tricks anbringen. Natürlich lassen sich diese Aktionen auch miteinander verbinden. Wenn Sie vernünftig landen können, erhalten Sie hohe Punktzahlen.

URTEIL

Tony Hawk Pro Skater 2 sieht nicht nur erstklassig aus und bietet Spitzenmucke, sondern lässt sich auch hervorragend spielen. Mit ein wenig Übung beherrschen Sie tolle Tricks und sind auf den Skate-Plätzen dieser Welt zuhause.

Wenn Sie schon ein Tony-Hawk-Spiel kennen und lieben, haben Sie mit dieser Variante das perfekte tragbare Skate-Spiel gefunden. Wenn Sie erst jetzt ins Rollbrett-Geschäft einsteigen: Probieren Sie es aus, denn dieses Spiel ist echt „gut"!

SPIELDETAILS



Bild links: Beim Grinden müssen Sie die Balance (Kreis) halten .

Bild rechts: Vor tiefen Stürzen warnt ein Schild. B zum Landen drücken.



GETESTET MIT

Gameboy-Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tony Hawk´s Pro Skater 2

Hersteller: Activision

Auch für **Nintendo 64**	ja
Auch für **Playstation**	ja
Auch für **Playstation 2**	ja (Tony Hawk´s Pro Skater 3)
Auch für **Dreamcast**	ja
Auch für **Gameboy Color**	ja
Auch für **PC mit Win 95/98**	ja
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,73**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
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%	herausragend	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß	1,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig	1,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/225155 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.activision.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/96118850 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/96118848 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**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%**		**3,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	13 Sportler, 6 Strecken, unzählige Tricks	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,86**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	1,86
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		100 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Juli fand*)		55 Mark (AS Play, Oldenburg, Tel. 0441/8859508)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,86 x 100 = 186 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



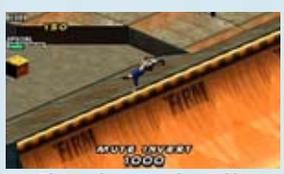
1 Am Anfang steht die Qual der Wahl. Welcher der taffen Skater soll für Sie starten?



2 Auf dem alten Flugfeld können Sie auf vielen Rampen zeigen, was in Ihnen steckt.



3 Gerade ausgeführte Tricks werden am unteren Bildschirmrand angezeigt.



4 Einarmiger Handstand in der Halfpipe. Da fließt Adrenalin – und Blut in den Kopf.



5 Geländer sind zum Grinden (Rutschen) da. Mit A springen Sie auf jede Kante in der Nähe.



6 Verpassen Sie am Ende des Tricks nicht die richtige Landung. Sonst kann es wehtun!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Eine Partie Shanghai gefällig? Dann kann's ja losgehen. Der Tisch wird mit den original-chinesischen Steinen gedeckt.



2 Paar für Paar werden die Steine, von Kennern auch „Ziegel" genannt, abgeräumt. Plötzlich die Meldung: „Kein Zug mehr möglich".



3 Also werden die Steine per Mausklick einfach neu gemischt. Der Computer lässt jetzt weitere Paarbildungen zu. Drei Möglichkeiten gibt es in dieser Situation. Eine fällt nicht sofort auf: Es sind die beiden Steine mit den Jahreszeiten (Kreise). Einfach beide anklicken, und schon verschwinden sie.



4 Der Tisch ist schon fast leergeräumt. Sechs Steine sind noch übrig, und die lassen sich alle ohne Probleme von der Platte fegen.



5 Weil's gerade so schön ist, wird der Tisch einfach noch einmal gedeckt. Diesmal haben die Steine ägyptische Motive.



6 Gar nicht so einfach: Zu viele Steine liegen übereinander. Zum Glück lassen sich die Klötzchen in Pattsituationen neu anordnen.



7 Das Rätsel mit der Pyramide ist gelöst. Die Sicht auf das Hintergrundbild ist frei, und ein weiser Spruch soll den Tag versüßen.



Shanghai



Denkspiel für PC | Steine abräumen – ein Jahrhunderte alter chinesischer Klassiker

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 154.

INHALT

Ihr Spieltisch (also der Bildschirm) wird mit „Shanghai Dynasty" wüst aussehen. Ganze Haufen aus kleinen, quadratischen Steinchen mit merkwürdigen Mustern sorgen für Unordnung. Vielleicht aber auch für Spielfreude bei großen und kleinen Spielern.

Ähnlich wie im Kinderspiel „Memory" müssen Sie jede Menge Pärchen bilden. Nämlich aus den Steinen, die vor Ihnen auf dem Tisch liegen. Mit geschärftem Sinn gehen Sie auf die Suche. Welche Muster passen zusammen? Sollte besser erst der Stein rechts außen entfernt werden, oder der, der oben auf dem Stapel liegt? Ganz so einfach wie ein Memory-Spiel ist es nämlich nicht. Steine können Sie nur dann vom Feld nehmen, wenn die sich nach links oder rechts vom Stapel schieben lassen. Zudem darf kein anderer Stein auf dem liegen, den Sie als nächsten bewegen wollen.

Und: Nicht immer scheinen Symbole auf Anhieb zusammen zu passen. Die beiden Symbole für Winter und Frühling beispielsweise bilden ein gutes Paar – zwei Jahreszeiten eben. Es gibt diverse wählbare Spielstein-Sets mit unterschiedlichen Symbolen. Der Standard-Satz besteht aus „gewöhnlichen" chinesischen Steinen, mit typisch asiatischen Symbolen und Schriftzeichen. Aber auch Steine mit ägyptischen Figuren oder Urtieren stehen zur Verfügung. Auch für Kinder gibt es Steine: solche mit mathematischen Aufgaben oder einfach strukturierten Bildern.

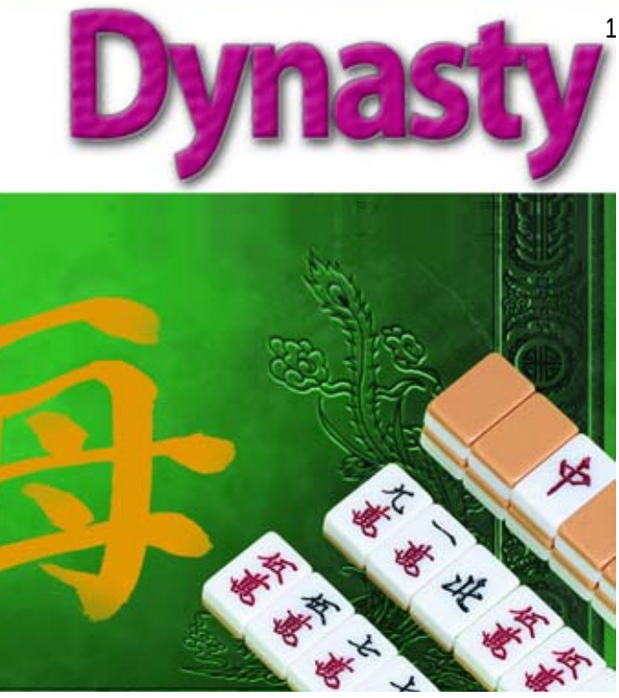
Eher schwer zu verstehen ist die klassische chinesische Mah-Jongg-Spielweise. Dabei treten Sie im Netzwerk S.174 gegen zwei bis drei weitere Mitspieler oder wahlweise gegen computergesteuerte Kontrahenten an. Im Uhrzeigersinn sind dabei Runde für Runde Paare und Trios zu

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird mit der Maus gespielt. Linke Maustaste: Steine auswählen.





1 Spruch: „Deinästi"

bilden. Dabei stehen jedem Spieler Steine zur Verfügung, die er nicht abräumt, sondern in Reihen auf das Spielfeld legt.

BEDIENUNG

Shanghai Dynasty wird komplett mit der Maus gespielt. Per Mausklicks wählen Sie die Steine zur Pärchenbildung aus. Haben Sie ein gültiges Paar gefunden, so verschwindet es vom Spieltisch.

URTEIL

Für Gelegenheitsspieler ist Shanghai Dynasty genau das Richtige. Mal eben die Steine aufs Feld schieben, um sie im nächsten Moment wieder verschwinden zu lassen. Wenn's denn klappt. Aber sollten Sie das Rätsel einmal nicht lösen, so gibt es eigentlich keinen wirklichen Anreiz, es erneut zu versuchen. Denn bei einem Sieg wird nur das Brett mit einem kleinen, lächerlichen Trickfilm gezeigt. Ein kleiner Spruch soll Lebenshilfe vermitteln, und das war's dann. Da macht das Spielen im Netzwerk unter Zeitdruck gegen mehrere Mitstreiter schon ein bisschen mehr Spaß. Immerhin: ein nettes Spiel zu einem sehr günstigen Preis, deshalb noch die Note „gut".

SPIELDETAILS



Im klassischen Mah-Jongg sind Reihen zu bilden.



Eher etwas für Kinder sind die Steine der „Kids"-Sätze.



Auch kleine mathematische Aufgaben sind zu lösen.



Fantasievoll geht's auf diesen Steinen für Kinder zu.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Shanghai Dynasty

Hersteller: Activision

Version: 1.0
Spielverbesserungs-Programm (Patch)
erhältlich unter TD *Seite XXX*

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,65**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr gering	5,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
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%	Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00
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.greenpepper.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%**		**2,76**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (91,2 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	teilweise Englisch	4,00
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%**			**1,00**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 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%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	sechs Spielsteinsätze, fünf Spielvarianten	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/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,23**
Abwertung		Spielen bei hohen Windows-Auflösungen nur im Fenster-Modus möglich	**+0,10**

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,33**
PREIS/LEISTUNG	**sehr gut**	
Preis (unverbindliche Preisempfehlung)	13 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	70 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,33 x 13 = 30,29 = sehr gut	

SPIELVERLAUF



1 „Operation Sonnenteufel". Wer denkt sich bloß solche Namen aus? Jedenfalls geht es darum, Geiseln im Amazonasgebiet zu befreien.



2 Wer eignet sich am besten für welchen Einsatz? Ihre Aufgabe, das schlagkräftigste Team für den Job im Dschungel zusammenzustellen.



3 Nun brüten Sie über einem Plan des Einsatzgebietes. Sie müssen festlegen, welches Team an welcher Stelle zuschlägt. Jede Gruppe bekommt einen festen Weg zugewiesen, auf dem sie das Gebäude stürmen wird. Das ist auch deshalb wichtig, damit sich Ihre Leute nicht gegenseitig abballern.



4 Der Ernstfall, Sie stürmen. Jetzt muss sich zeigen, ob die Planung stimmt und die Terroristen dort aufzufinden sind, wo Sie sie erwarten.



5 Treffer! Der erste Gangster ist ausgeschaltet. Ein kurzer, gezielter Feuerstoß aus Ihrer Waffe reicht aus. Immer dran denken: Munition sparen.



6 Auch dieser Terrorist ist schnell gestoppt. Und Ihre anderen Teams melden: „Kontakt am Boden". Sie haben es geschafft, die Geiseln sind frei.



7 Ihr Einsatz war ein Erfolg. Sie konnten zwölf Terroristen stoppen, aber drei Kameraden kamen ums Leben. Der nächste Einsatz wartet schon.

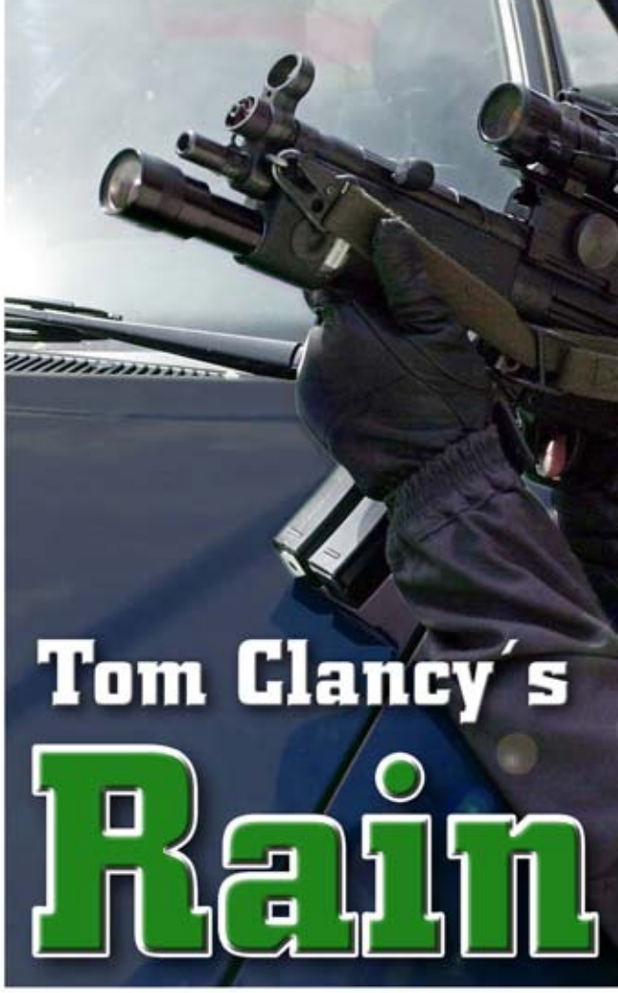


Foto: dpa, Montage: COMPUTERBILD SPIELE

Actionspiel für PC | Knallharte Einsätze gegen finstere Terroristen. Das beste Team rettet die Welt

INSTALLATION

Eine Installation muss ebenso gründlich geplant werden wie der Einsatz eines Anti-Terror-Teams. Wie Sie dabei alles richtig machen, so dass auch der Installationseinsatz ein Erfolg wird, verrät Ihnen die Redaktion auf Seite 154.

INHALT

Wir schreiben das Jahr 1999. Der Kalte Krieg ist endgültig eingefroren, vor einem Atomkrieg zittert niemand mehr. Statt dessen versetzt der internationale Terrorismus die Bürger in Angst und Schrecken. Überall auf der Welt dringen top ausgerüstete und gut ausgebildete Gangsterbanden in Botschaften, Bohrinseln oder Forschungsstationen ein und nehmen Wissenschaftler und Politiker als Geiseln, um entweder Lösegeld oder abstruse politische Forderungen durchzusetzen.

Die jeweiligen Staaten sind deren Intelligenz und Brutalität hilflos ausgeliefert und – ähnlich wie heute – untereinander uneins. Damit schlägt die Stunde von Rainbow, einer internationalen Spezial-Polizeitruppe, die sich auf die Bekämpfung von Terror jeder Art spezialisiert hat.

Sie sind nun Einsatzplaner und Mitglied dieser GSG9-ähnlichen Truppe, die Geiseln befreit, Bomben entschärft und Terroristen ausschaltet.

Vor jedem Einsatz muss natürlich erst einmal alles gründlich geplant werden. Sie entscheiden, welche Teammitglieder in die Einsatzgruppe kommen. Jeder Rainbow-Soldat hat andere Stärken und Schwächen. Einer ist ein besserer Kämpfer, der andere ist perfekt im Knacken von Schlössern, ein Dritter kann jede Bombe entschärfen. Dann müssen Sie noch die jeweiligen Waffen und Ausrüstungen den einzelnen Team-Mitgliedern zuweisen.

Schließlich brauchen Ihre Anti-Terror-Kämpfer noch eine Wegbeschreibung und ihre Startkommandos.

Im Einsatz selber können Sie dann zwischen der Ich-Perspektive und einer Ansicht im Rücken der Spielfigur wählen. Sollte ein Anti-Terror-Kämpfer tödlich verwundet werden, können Sie mit einem aus der Gruppe oder einem anderen Gruppenführer weiterspielen.

BEDIENUNG

Mit den Standardeinstellungen ist es etwas kompliziert. Wenn die vorgegebene Tastaturbelegung entsprechend abgewandelt wird, ist das Spiel mit Maus und Tastatur aber ganz einfach zu steuern. Allerdings sind die Planungsmenüs etwas unüber-



[1]sprich: „Räinboh-ssix"

Six[1]

sichtlich, was durch das fehlende gedruckte Handbuch auch nicht einfacher wird. Denn nicht jeder Spiele-Freak hat einen Drucker, um sich die Handbuch-Datei auf der CD-ROM auszudrucken.

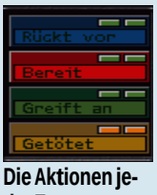
URTEIL

Ein spannendes Spiel, 1998 entwickelt. Vor allem optisch ist es allerdings nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Kahle, leere Räume, unzerstörbare Glas-Scheiben hart wie Stahl, keinerlei Spiegelungseffekte – das gehört heute in die Action-Mottenkiste. Es gibt keine Schrittgeräusche, und die Computer-Gegner reagieren auch nicht merklich auf von Ihren Figuren verursachte Töne. Die Planung der Einsätze ist auch nicht so einfach. Und im Ernstfall kommen Sie jedoch häufig auch in Rambo-Manier zum tödlichen Erfolg. Das ist zwar gut gegen den Frust, aber entspricht nicht ganz dem strategischen Sinn dieses Spiels. Dennoch: Die Spannung knistert, die Stimmung steckt an. Also: „befriedigend". ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Schießen
Rechte Maustaste: Rennen
W : Vorwärts gehen
S : Rückwärts gehen
A : Nach links gehen
D : Nach rechts gehen
E : Benutzen
R : Nachladen
↹ : Fernglas
Strg : Ducken
(Vorschlag der Redaktion, Standardbelegung ist anders.)

SPIELDETAILS



Die Aktionen jedes Teams werden gezeigt.



Hier sehen Sie die gerade aktive Waffe und wieviel Munition sie geladen hat.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tom Clancy's Rainbow Six
Hersteller: Ubisoft
Version: 1.03a.000

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

					Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**		**2,96**
Spieleinstieg			6%	geht so	3,00
Langzeitspaß			6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	sehr gering	5,00
Bewegungsabläufe			3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik			2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche			3%	nicht überzeugend	4,00
Stimmen/Kommentare			2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel			2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination			5%	Tastatur/Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt					
Wirklichkeitsnähe			3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte			4%	überzeugend	2,00
Spannung			3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum			3%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner			6%	berechenbar	4,00
SERVICE			**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)			2%	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%**		**2,24**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	ja (315 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)			0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)			1,4%	0,0156 Megabyte	1,13
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%	35 bestanden, 1 nicht bestanden[1]	1,14
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**		**4,00**
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			**7%**		**1,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache			1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)			1%	ja/nein	3,00
Musik regelbar (überprüft)			1%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)			1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)			3%	ja	1,00
SONSTIGES			**9%**		**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	17 Aufgaben, Mehr-Spieler-Modus	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)			3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE			**100%**		**2,72**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,72
PREIS/LEISTUNG	sehr gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	20 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	80 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,72 x 20 = 54,40 = sehr gut	

[1]nicht bestanden: EWS 64 XL

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Los geht´s



Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie die Spiele, die neuen Aufträge für „Die Siedler 4“ und andere Programme richtig installieren, die Sie auf der CD-ROM in diesem Heft finden

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. 174 nicht von selbst, so klicken Sie doppelt auf



.

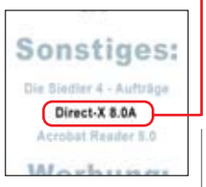
3 Im dann geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf das Symbol der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM ●.



Die CD-ROM startet sofort.

Direct-X 8.0

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



Dieses Programm beschleunigt die Grafik vieler Spiele.

2 Klicken Sie im folgenden Fenster auf ●.

3 Klicken Sie danach zwei Mal auf Ja.

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



Acrobat Reader 5.0

1 Wichtig: Sollte sich noch eine alte Version des „Acrobat Reader“ auf Ihrem Computer befinden, so entfernen Sie die vorher. Klicken Sie dazu erst auf Beenden, und klicken Sie dann auf Start. 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. Starten Sie danach die CD-ROM neu, wie im Kasten „So starten Sie“ beschrieben, und klicken Sie dann auf Acrobat Reader 5.0.

2 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Überspielen, um die Installation zu starten.

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 5.0“ ist damit installiert.

Pizza Syndicate installieren

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 166 MHz
- 32 **Megabyte** S.174 **Arbeitsspeicher** S.174
- 220 Megabyte freier Platz auf der **Festplatte** S.174
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98
- **Direct-X** S.174 Version 7.0

1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „Pizza Syndicate“ vorzubereiten, klicken Sie zunächst auf ●.



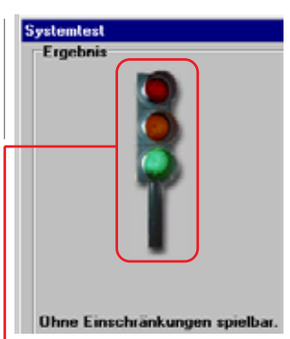
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

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. Pizza Syndicate 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 Pizza Syndicate wahrscheinlich nicht. Sollten solche Probleme auftreten, lesen Sie auf der nächsten Seite unter „Hilfe bei Problemen mit der Heft-CD-ROM“ weiter.

	Empfohlen	Ihr System
Prozessor	166 MHz	800 MHz
Hauptspeicher	32 MB	256 MB
Betriebssystem	Windows 95/98	Windows 95/98
Direct-X	7	8
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	4X	15X
Speicherplatz	220 MB	C: 2981 MB frei D: 13373 MB frei E: 2618 MB frei

Erklärung:
sehr gut
ausreichend
ungenügend

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

5 Bereiten Sie die Installation von Pizza Syndicate mit einem Klick auf Überspielen vor.

6 Klicken Sie anschließend auf INSTALL. Danach erscheint der Installationsbildschirm von Pizza Syndicate ●.



Eine Bemerkung hierzu: Auch wenn an dieser Stelle nichts von der Erweiterung für Pizza Syndicate, der „Mission CD“, zu lesen ist, so wird diese nachfolgend mit installiert. Eine separate Installation der Mission-CD ist daher nicht erforderlich. Klicken Sie auf das Zeichen ●, um mit der Installation des Spiels fortzufahren.



7 Anschließend können Sie festlegen, in welchem Um-

Pizza Syndicate installieren | Fortsetzung

fang das Spiel auf der Festplatte installiert wird. Mindestens installiert werden müssen 220 Megabyte S. 174. Wenn Sie



über mehr freien Speicherplatz verfügen – dieser wird Ihnen in Schritt 3 angezeigt –, dann können Sie auch noch die Videos installieren. Klicken Sie dazu vor 110 MB Videosequenzen auf das abgebildete Kreuz. Positiver Effekt:



Das Spiel läuft dann flüssiger. Klicken Sie anschließend auf, um fortzufahren.



8 Daraufhin wird Ihnen das Installationsverzeichnis angezeigt. Lassen Sie es unverändert, und klicken Sie zur Bestätigung auf.





9 Dann werden die erforderlichen Dateien kopiert. Nach Abschluss des Installationsvorgangs klicken Sie noch zwei Mal auf. Damit ist die Installation beendet.



Pizza Syndicate starten

1 Schließen Sie die Oberfläche der CD-ROM mit einem Klick auf Beenden. Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



2 Klicken Sie danach auf PLAY, um das Spiel zu starten. Viel Spaß!

Pizza Syndicate – Anleitung lesen

1 Klicken Sie auf der Oberfläche der CD-ROM auf Pizza Syndicate und dann auf Anleitung.

2 Anschließend lädt der Acrobat Reader die Anleitung. Diese können Sie dann mit Druck auf →, ←, ↑ und ↓ oder per Klicks auf ▲ und ▼ bewegen.

3 Wenn Sie das Handbuch ausdrucken möchten, benötigen Sie einen Drucker, der nach den Vorgaben des Drucker-Handbuchs installiert sein muss. Klicken Sie dann in der Menüleiste auf. Ein neues Fenster öffnet sich. Klicken Sie hier auf die Schaltfläche OK, um den Druckauftrag freizugeben.

Pizza Syndicate entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf das Symbol



2 Klicken Sie in dem neuen Fenster auf



3 Sie werden dann gefragt, ob Sie das Spiel wirklich entfernen möchten. Bestätigen Sie mit Klick auf.



4 Nun können Sie wählen, ob Sie Ihre alten Spielstände und Spielfiguren behalten möchten oder ob diese mit entfernt werden sollen. Klicken Sie erneut auf, um diese Dateien zu löschen. Sollen sie Ihnen dagegen beim Entfernen des Programms erhalten bleiben, klicken Sie auf das Symbol daneben.





5 Klicken Sie zum Abschluss auf die Schaltfläche OK.

Athletics installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Athletics und dann auf Überspielen.

2 Klicken Sie im nächsten Bildschirm auf die Schaltfläche Weiter>>.

2 Dann wird Ihnen das Zielverzeichnis angegeben. Klicken Sie hier einfach auf Weiter>>.



3 Klicken Sie in den nächsten zwei Installationsschritten auf Weiter>>.

4 Entfernen Sie den Haken bei Athletics per Klick, und klicken Sie auf Fertig.

Athletics starten

Beenden Sie die Oberfläche der CD-ROM mit Klick auf Beenden, und klicken Sie dann doppelt auf



Athletics entfernen

Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme und Athletics. Klicken Sie dann noch auf Uninstall. In dem neuen Fenster klicken Sie auf Ja, Start und auf Schließen.

Bike Flyter installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Bike Flyter und dann auf Überspielen.

2 Tätigen Sie dann einen Mausklick auf die Schaltfläche Weiter>>.

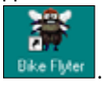
2 In dieses Verzeichnis wird Bike Flyter installiert. Klicken Sie hier einfach auf Weiter>>.



3 Mit zwei weiteren Klicks auf Weiter>> beginnt der eigentliche Installationsvorgang. Entfernen Sie danach den Haken bei Bike Flyter per Mausklick. Klicken Sie dann auf Fertig.

Bike Flyter starten

Klicken Sie zunächst auf Beenden. Auf der Windows-Oberfläche klicken Sie dann doppelt auf



Bike Flyter entfernen

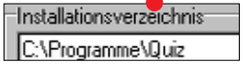
Klicken Sie auf Start, Programme und Bike Flyter. Klicken Sie dann auf Uninstall. In dem neuen Fenster klicken Sie auf Ja. Mit Klick auf Start und Schließen sind Sie fertig.

Quiz installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Quiz und dann rechts auf Überspielen.

2 Klicken Sie im nächsten Bildschirm auf die Schaltfläche Weiter>>.

2 Hier sehen Sie das Zielverzeichnis. Klicken Sie auf Weiter>>, um fortzufahren.



3 Wechseln Sie zu den nächsten zwei Schritten mit Klicks auf Weiter>>.

4 Entfernen Sie per Klick den Haken bei Quiz, und klicken Sie auf Fertig.

Quiz starten

Beenden Sie die Oberfläche der CD-ROM mit Klick auf Beenden, und klicken Sie dann doppelt auf



Quiz entfernen

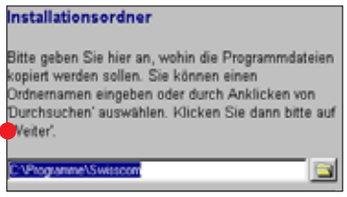
Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme und Quiz. Klicken Sie dort auf Uninstall. In dem neuen Fenster klicken Sie erst auf Ja, dann auf Start und auf Schließen.

Jumping Jokers installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Jumping Jokers und dann rechts auf Überspielen.

2 Dann wird Ihnen das Installationsverzeichnis angezeigt. Die Auswahl, die dort bereits getroffen wurde, können Sie beibehalten. Klicken Sie daher auf Weiter >, um fortzufahren.

3 Anschließend wird die Installation gestartet. Klicken Sie nach Abschluss der Installation noch in das Feld bei Programm starten, um den Haken zu entfernen.



4 Mit einem Klick auf die Schaltfläche Fertig stellen beenden Sie die Installation. Wie Sie das Spiel starten, lesen Sie im Kasten „Jumping Jokers starten“ rechts auf dieser Seite.

Jumping Jokers starten

1 Beenden Sie zunächst die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM, indem Sie auf Beenden klicken.

2 Klicken Sie anschließend auf Start, und ziehen Sie danach den Mauszeiger nach oben auf Swisscom Jumping Jokers. Klicken Sie diesen Eintrag an, um das Spiel zu starten. Dann geht es auch schon los.



Wespenjagd 2 installieren

1 Klicken Sie erst auf **Wespenjagd 2**, und klicken Sie dann rechts auf **Überspielen**. Damit leiten Sie den Installationsvorgang ein.

2 Anschließend öffnet sich ein neues Fenster. Tätigen Sie hier einen Mausklick auf Next >, um im Installationsprozess weiterzumachen.

3 Danach wird das Zielverzeichnis angegeben, in welches das Installations-Programm die Dateien auf die Festplatte kopiert.



Klicken Sie auf Next >, um das vorgegebene Verzeichnis zu bestätigen und um im Installationsvorgang fortzufahren.

4 Anschließend öffnet sich ein neues Fenster. Schließen Sie es mit einem Klick auf Ja.

5 Klicken Sie dann auf Start, um mit der Installation zu beginnen.

6 Mit einem Klick auf Next und auf Exit beenden Sie die Installation.

Wespenjagd 2 starten

1 Um in den Genuss des Spiels zu kommen, müssen Sie zunächst Folgendes tun. Beenden Sie die CD-ROM-Oberfläche. Dies geschieht durch einen Mausklick auf **Beenden**.

2 Klicken Sie anschließend auf der Windows-Oberfläche auf die Schaltfläche Start.

3 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf den Eintrag Programme und danach auf den Eintrag Wespenjagd 2.

4 Mit einem Mausklick auf Wespenjagd 2 starten Sie das Spiel. COMPUTERBILD-SPIELE wünscht Ihnen viel Spaß bei der Jagd auf die schwirrenden Biester.

Wespenjagd 2 entfernen

1 Um die Plagegeister wieder von der Festplatte zu entfernen, müssen Sie zunächst auf Start klicken.

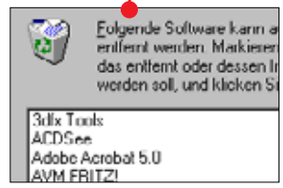
2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf den Eintrag Einstellungen, und klicken Sie auf Systemsteuerung.

3 Klicken Sie hier doppelt auf das Symbol



.

4 Anschließend öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie eine Übersicht über die in Windows installierten Programme erhalten. Klicken Sie dort



so lange auf ▼, bis Sie den Eintrag Wespenjagd 2 sehen. Klicken Sie ihn an, damit er blau markiert ist, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Hinzufügen/Entfernen....

5 Dann öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie einfach auf die Schaltfläche OK klicken. Dann wird das Spiel „Wespenjagd 2“ von Ihrer Festplatte entfernt.

6 Zum Schluss erscheint die Bestätigung, dass das Spiel erfolgreich gelöscht wurde. Klicken Sie dann zweimal auf OK.

Platt! installieren

1 Um das Spiel „Platt!“ zu installieren, müssen Sie erst auf Platt! klicken. Klicken Sie danach auf **Überspielen**.

2 Jetzt öffnet sich automatisch ein neues Fenster. Um mit der Installation fortzufahren, klicken Sie auf Weiter >.



3 Nehmen Sie danach die Lizenzbestimmungen mit einem Klick auf die Schaltfläche Akzeptiert an.

4 Im darauf folgenden Schritt zeigt Ihnen das Installationsprogramm das Zielverzeichnis von Platt! auf



der Festplatte. Klicken Sie hier auf Weiter >.

5 Danach öffnet sich ein neues Fenster, das Sie mit einem Klick auf Ja wieder schliessen. Nach einem Klick auf Start beginnt die Installation des Spiels.



6 Klicken Sie zum Schluss auf Ende. Mit einem Klick auf OK verlassen Sie das Installationsprogramm von Platt! wieder.

Platt! starten

1 Um in den Genuss des Spiels zu kommen, müssen Sie zunächst die COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM beenden. Klicken Sie dazu auf **Beenden**.

2 Klicken Sie anschließend auf der Windows-Oberfläche auf die Schaltfläche Start.

3 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf den Eintrag Programme, und bewegen Sie den Mauszeiger anschließend bis zu dem Eintrag Platt!.

4 Jetzt fehlt nur noch ein Mausklick auf den Eintrag Platt! spielen, um das Spiel zu beginnen. Da dieses Spiel erst mit vier Spielern so richtig Spaß macht, sollten Sie spätestens jetzt genügend Mitspieler beisammen haben. COMPUTERBILD-SPIELE wünscht jedenfalls viel Vergnügen bei Platt!.

Platt! entfernen

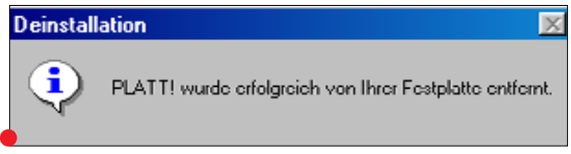
1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche zunächst auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger anschließend auf Programme und danach auf den Eintrag Platt!.

3 Klicken Sie dann auf Platt! deinstallieren. Danach öffnet sich ein neues Fenster. Klicken Sie auf die Schaltfläche OK, um mit dem Entfernen des Programms zu beginnen.



4 Nach dem erfolgreichen Entfernen des Programms Platt! öffnet sich erneut ein Hinweis-Fenster. Klicken Sie wieder auf OK, um dieses Fenster zu schließen. Damit ist das Programm Platt! von der Festplatte gelöscht.

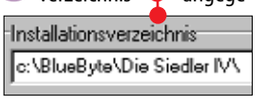


Die Sieder 4 – Aufträge installieren

1 Bitte beachten Sie zunächst, dass Sie die zusätzlichen Aufträge für „Die Siedler 4“ nur nutzen können, wenn Sie die Vollversion des Spiels besitzen. Um die Karten zu installieren, klicken Sie zunächst auf **Siedler 4 - Aufträge** und dann auf **Überspielen**.

2 Klicken Sie im neuen Fenster auf Weiter>>, um zum nächsten Installationsschritt zu gelangen.

3 Dann wird Ihnen das Zielverzeichnis angegeben. In diesem Verzeichnis ist standardmäßig auch das Spiel installiert. Klicken Sie hier einfach zwei Mal auf Weiter>>.



4 Mit einem Mausklick auf die Schaltfläche Fertig schließen Sie die Installation der Karten ab.

Die Siedler 4 – Karten starten

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, Blue Byte und schließlich auf Die Siedler IV. Klicken Sie auf Die Siedler IV, um das Spiel zu starten.

2 Klicken Sie im Startbildschirm von „Die Siedler 4“ auf Einzelspieler.

3 Tätigen Sie im nächsten Menü einen Mausklick auf dieses Symbol.



4 Jetzt müssen Sie nur noch einen der neuen Aufträge auswählen. Klicken Sie beispielsweise auf, und nehmen Sie dann Ihre gewohnten



Einstellungen vor. Wenn Sie direkt in das Spiel einsteigen möchten, klicken Sie einfach dreimal hintereinander auf dieses Symbol. Viel Spaß bei den neuen Aufträgen!



Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

PIZZA Syndicate plus Missions-CD



Simulationsspiel für PC | Pizzabäcker ist ein viel spannenderer Beruf als allgemein angenommen. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie Ihre Pizzeria zum Laufen bringen und die lästige Konkurrenz ausstechen.

Damit Sie noch mehr machen können, enthält die CD-ROM zusätzlich zum normalen Spiel weitere Missionen



DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Der Spielstart

1 Kampagne neu beginnen: Diese Spielvariante ist nur etwas für Profis. Ihnen werden besonders knifflige Aufgaben gestellt wie etwa die Eroberung eines heiß umkämpften Marktes oder das Mitmischen im Geldwäschegeschäft. Automatik-Funktionen können in dieser Spielvariante nicht genutzt werden. Sie müssen sich um alle Belange Ihres Geschäfts selbst kümmern. Daran sollten Sie sich erst wagen, nachdem Sie sich mit den Feinheiten des Spielprinzips vertraut gemacht haben.

2 Eigene Mission beginnen: Wählen Sie unbedingt diese Spielvariante, wenn Sie Pizza Syndicate das erste Mal spielen. Es gibt keine vorgegebenen Spielziele. Sie haben alle Freiheiten und können Teilbereiche des Spielablaufs von Automatikfunktionen (siehe Spielregeln auf Seite 83) übernehmen lassen. Trotzdem können Sie jederzeit in alle Bereiche des Spielgeschehens eingreifen. Alle hier aufgeführten Tipps beziehen sich auf diese Spielvariante.

3 Tutorial starten: Hier wird Ihnen das Spielprinzip von Pizza Syndicate Schritt für Schritt erklärt. Dies ist ideal zur Vorbereitung auf das erste Spiel.





4 Spielstände laden: Während eines laufenden Spiels wird das Geschehen automatisch in regelmäßigen Abständen gesichert. Mit einem Mausklick auf diesen Menüpunkt können Sie das unterbrochene Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen.

5 Der Pizzabäcker-Olymp: Hier werden die Leistungen der besten Spieler angezeigt.

6 Hilfe: Falls Sie mal nicht wissen, was ein Symbol bedeutet, brauchen Sie nur den Mauszeiger 7 darauf zu bewegen. Daraufhin erscheint in einem Textfeld eine Erklärung.

8 Credits anschauen: Hier finden Sie Bilder der Programmierer.

9 Spieleinstellungen ändern: In diesem Menü können Sie die Lautstärke der Geräusche 10 und die Geschwindigkeit der Lauftexte 11 bestimmen. Außerdem ist es möglich, den Zeitabstand zwischen zwei Spielstandssicherungen zu verändern.



12 Spiel beenden: Per Mausklick auf dieses Symol beenden Sie das Spiel. Während des Spiels können Sie über dieses Symbol jederzeit geöffnete Menüs schließen.

Wahl der Spielfigur



Nobbi Normal
ist ein Mensch mit ausgeglichenen Stärken und Schwächen. Eine gute Wahl.



Kurt Kohle
hat zwar viel Geld auf der hohen Kante, ist aber sehr alt und kein guter Geschäftsmann.



Götz Geschäft
besitzt einen exzellenten Geschäftssinn, allerdings kaum flüssige Mittel.



Kalle Knast
ist mutig, charismatisch und reich. Geschäftssinn hat er jedoch nicht.



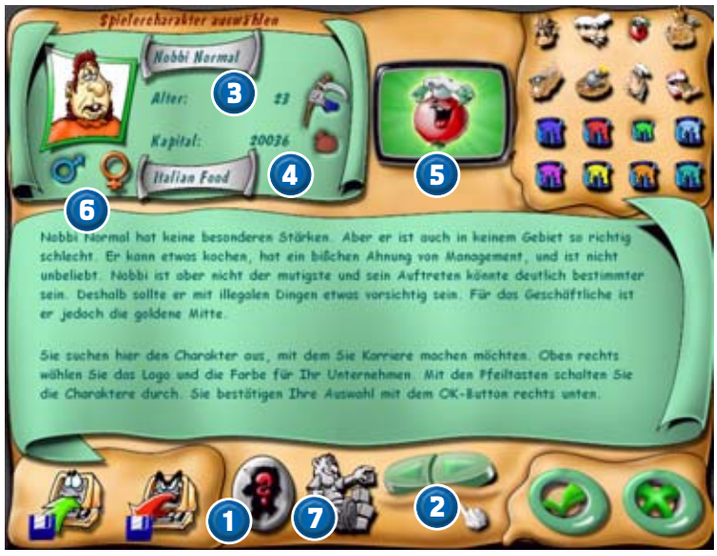
Gerd Genial
überzeugt mit Talent. Was ihm fehlt, sind Kapital, Ausbildung und Erfahrung.



Paul Perfekt
besticht mit Intelligenz und jugendlichem Elan. Eine gute Spielfigur.



Dirk Drakula
hat gesundheitliche Probleme. Ihn führt aber keiner an der Nase herum.





Spielfigur wählen: Ihnen stehen sieben vorgegebene Spielfiguren (siehe oben) zur Auswahl. Um die Stärken und Schwächen jedes Charakters anzeigen zu lassen, auf das Fragezeichen 1 klicken. Mit den Pfeilen 2 können Sie zwischen den einzelnen Figuren wechseln. Achten Sie darauf, dass der von Ihnen gewählte Charakter nicht zu alt 3 und nicht zu arm 4 ist. Die Wahl des Firmen-Logos 5 hat genau wie das Geschlecht der Spielfigur 6 keinerlei Auswirkungen auf den Spielverlauf. Es empfiehlt sich aber, eine eigene Spielfigur zu erschaffen. Klicken Sie dafür auf die Bauklötze 7.

Spielfigur erschaffen: In diesem Menü können Sie die Fähigkeiten der selbst erstellten Spielfigur Ihren Wünschen anpassen. Mit Hilfe der Regler 8 lassen sich die verschiedenen Charakter-Werte verändern. Bedenken Sie, dass durch die Verbesserung eines Wertes entweder der Charakter altert oder man Vermögen einbüßt. Die Fähigkeiten Ihrer Spielfigur können zudem in Lehrgängen 9 gesteigert werden. Jeder Lehrgang wirkt sich positiv auf die Motivation Ihrer Mitarbeiter aus, lässt aber auch Ihre Spiel-Figur altern. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, klicken Sie auf den grünen Haken 10.

Spielregeln



Bevor es richtig losgeht, können Sie noch die Spielregeln bestimmen. Zu Anfang sollten Sie sich nicht mit mehr als drei Konkurrenten 1 anlegen. Spielen Sie ruhig mit sechs Städten. Dann können Sie in Ihren Filialen auch genug Touristen willkommen heißen. Damit es nicht in allen Städten gleichzeitig Nacht ist, sollten die Städte gleichmäßig über die Breite der Karte verteilt werden. Eine Landesflagge 2 zeigt an, dass eine Stadt im Spiel ist. Lassen Sie zu Spielbeginn alle Automaten 3 aktiviert. Sie können Sie später immer noch ausschalten.

Standort für Pizzeria wählen



Die Wahl des richtigen Standorts ist sehr wichtig für den Erfolg einer Pizzeria. Zu Spielbeginn sollten Sie sich für eine nicht zu teure Lage mit viel Laufkundschaft entscheiden. Bevorzugen Sie zentrale Orte auf der Karte. Einkaufszentren, Kneipen und Kinos in der Nachbarschaft sind Publikumsmagneten. Eröffnen Sie zuerst eine kleine Filiale 1. Diese kann später durch einen Anbau immer noch vergrößert werden. Das Einzugsgebiet Ihrer Pizzeria wird durch farbige Kreise 2 angezeigt. Beachten Sie auch die Einzugsgebiete der Konkurrenten.

PIZZA Syndicate plus Missions-CD — FORTSETZUNG

Bankverbindung wählen

Personal- und Mietkosten werden jedes Quartal fällig. Ohne die Unterstützung eines Bankinstituts werden Sie schnell zahlungsunfähig sein. Entscheiden Sie sich zu Spielbeginn für die Kredithai-Association 1. Diese bietet zwar nur minimale Guthabenzinsen, aber einen sehr großzügigen Kreditrahmen. Sie sollten erst zu einer anderen Bank wechseln, sobald Sie ein Guthaben von mindestens 100 000 Dollar aufgebaut haben. Dann ist die Sparer-Kasse 2 die beste Wahl.



Pizzeria einrichten

Klicken Sie auf das Möbel-Symbol 1, um Ihre Pizzeria einzurichten. Bei Ihrer ersten Filiale sollten Sie zu hohe Kosten vermeiden. Einfaches Mobiliar ist anfangs völlig ausreichend. In den Ofen sollten Sie dagegen etwas mehr Geld investieren. Entscheiden Sie sich für einen Ofen mit hohem Leistungsgrad, so dass Ihre Kunden nicht zu lange auf ihre Pizzas warten müssen. Achten Sie bei der Möblierung darauf, dass die Zugangswege zur Küche und zu jedem Sitzplatz nicht versperrt sind. Zur Kontrolle [ ] drücken. Dann werden alle begehbaren Felder grün 2 angezeigt. Neben Tischen und Stühlen sowie einem Ofen sind auch Heizkörper unverzichtbar. In eine kleine Filiale gehören mindestens drei Heizkörper.

Bedenken Sie, dass Sie bei Umbauten die Filiale einige Zeit schließen müssen, während die laufenden Kosten weiter anfallen. Eröffnen Sie Ihren Laden also erst, wenn er komplett nach Ihren Wünschen eingerichtet ist.



Personal einstellen

Ohne Personal läuft nichts. Für jede Filiale benötigen Sie mindestens einen Koch und eine Service-Kraft. Achten Sie bei der Einstellung auf ein hohes Leistungsvermögen 1. Vor allem Erfahrung, Geschwindigkeit, Gesundheit und Geschicklichkeit sind wichtig. Weniger wichtig ist der Ausbildungsstand Ihres Personals. Dieser kann durch Weiterbildung 2 jederzeit erhöht werden. Es empfiehlt sich zudem, einen Manager zu engagieren. Dieser erhöht die Arbeitsleistung des Personals und erlaubt es Ihnen, präziser in den Arbeitsablauf einzugreifen. So können Sie zu Spielbeginn etwa die Qualität der Getränke und des Geschirrs senken, um Kosten zu sparen. Auch ist es möglich, den Leistungsdruck zu erhöhen, um die Produktivität zu steigern – jedoch auf Kosten der Motivation der Mitarbeiter.





Personal verwalten

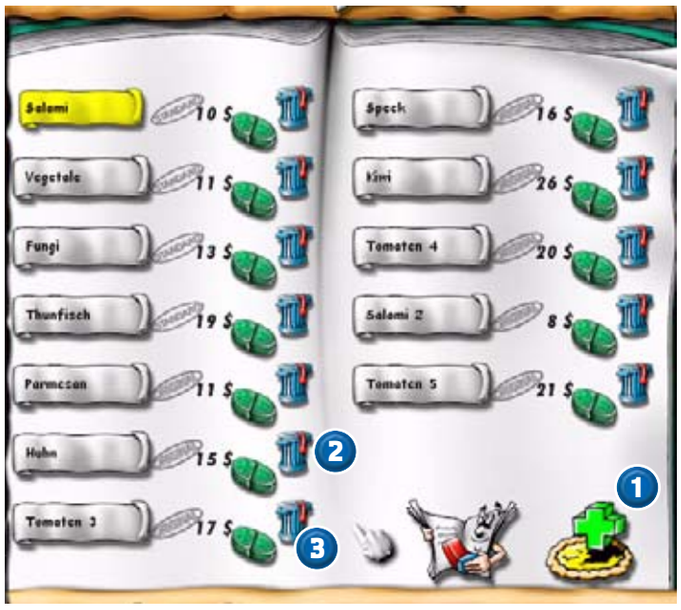


An guten Standorten empfiehlt es sich, die Filiale 24 Stunden am Tag geöffnet zu haben. Hierfür benötigen Sie in einer kleinen Zweigstelle mindestens zwei Vollzeit-Köche und zwei Service-Kräfte, die in abwechselnden Schichten 1 arbeiten. Beobachten Sie das Verhalten Ihrer Gäste, um die Personalsituation beurteilen zu können.



Falls Ihren Gästen die Wartezeiten zu lange werden, wird dies durch kleine Sanduhren 2 über ihren Köpfen dargestellt. In diesem Fall sollten Sie mehr Service-Kräfte einstellen. Sollten dagegen viele Gäste ohne Sanduhr-Symbol ungeduldig auf ihre Pizzas warten 3, brauchen Sie mehr Köche oder leistungsstärkere Öfen in Ihrer Filiale.

Speisekarte



Auf die Speisekarte gehören Standard-Pizzas, die jeder mag. Diese müssen den Vorstellungen der Kundschaft möglichst genau entsprechen. Ein Mausklick auf das Plus-Symbol 1 setzt eine Pizza auf die Speisekarte, ein Klick auf den Papierkorb 2 entfernt sie. Mit den grünen Tasten 3 wird der Preis festgelegt.

Tomatenbelag



Dieser Tomatenbelag ist die Grundlage für alle Standard-Pizzas. Mit der rechten Maustaste auf das Gemüse-Symbol 1 klicken und die Tomaten wählen.



Die Tomate einmal mit dem Häcksler 2 zerkleinern. Dann insgesamt acht Tomatenscheiben gleichmäßig in Ringform auf den Teig legen.



Platzieren Sie nun zwei weitere Tomatenscheiben horizontal in die Mitte der Pizza. Achten Sie stets auf eine symmetrische Anordnung der Beläge.



Daraufhin zwei Tomatenscheiben vertikal übereinander in die Mitte legen und darauf zentral eine weitere Scheibe. Fertig ist der Tomatenbelag.

Funghi



Zuerst einen ganzen Champignon in die Mitte, dann vier halbe sternförmig außen und acht geviertelte um die Mitte legen.



Dann den dreifach zerhäckselten Champignon auf die vier noch freien Tomatenscheiben außen (Kreise) streuen.



Edamer wählen, zerkleinern und in die Mitte legen. Noch einmal zerkleinern und auf die vier halben Champignons legen.



Edamer noch einmal zerkleinern und auf die acht Champignon-Viertel in der Mitte und die freien Tomatenscheiben streuen.

Mozzarella



Vier Oregano-Zweige sternförmig auf die äußeren Tomatenscheiben platzieren. Mit der *rechten* Maustaste die Zweige drehen.



Mozzarella einmal zerkleinern und in die Mitte legen. Noch einmal zerkleinern und vier Stücke auf die Oregano-Zweige legen.



Den Käse ein drittes Mal zerkleinern und vier Kreuze aus je fünf Portionen auf die freien Tomatenscheiben streuen.



Oregano zerkleinern und vier Blätter in die Mitte legen. Nochmal zerkleinern und je vier Portionen auf die freien Tomaten streuen.

Schinken



Zerkleinern Sie den Schinken zwei Mal mit dem Häcksler, und legen Sie mit vier Scheiben das abgebildete Muster.



Die Schinkenscheiben noch ein Mal zerkleinern und mit den Würfeln ein Kreuz auf die Pizza streuen (Kreise).



Zwei Scheiben Schinken kreuzförmig in die Mitte der Pizza und darauf einen Würfel einfach zerkleinerten Edamer legen.



Edamer weiter zerkleinern und acht Portionen als Kreis legen. Nochmal zerkleinern und acht Portionen in die Mitte streuen (Kreise).

Vorlieben in den verschiedenen Ländern

Neben den Standard-Pizzas sollten Sie in Ihren Filialen auch Eigenkreationen anbieten. Mit ihnen können Sie sich von der Konkurrenz absetzen. Bei der Zusammenstellung dieser Rezepte können Sie Ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Sie sollten allerdings beachten, dass die Geschmäcker in den einzelnen Ländern sehr unterschiedlich sind. Zutaten, die etwa in Deutschland gut ankommen, sind in China möglicherweise verpönt. Aber auch innerhalb eines Landes gibt es Unterschiede. Kunden in Hamburg bevorzugen etwas andere Pizzabeläge als die in München. Genauso verhält es sich mit den einzelnen Zielgruppen. Was Kinder mögen, muss ihren Eltern nicht unbedingt munden. Versuchen Sie, für jede Zielgruppe ein bis zwei speziell auf sie zugeschnittene Rezeptkreationen im Angebot zu haben. Dann ist Ihnen ein großer Kundenstamm sicher.



Ägypten Sparen Sie bei der Einrichtung. Heizkörper sind aufgrund des heißen Klimas nicht unbedingt notwendig. Die Preise müssen niedrig gehalten werden. Am Nil verkaufen sich Pizzas mit Tomate, Schwein, Hack, Wurst, Kirschen, Parmesan und Gouda sehr gut.



Australien Aussies warten geduldig auf ihre Bestellung. Sie brauchen also nicht so viel Personal einzustellen. Kurioserweise ist Känguru nicht besonders beliebt. Dann schon lieber Salami, Ameisen, Kiwi, Kirschen, Gorgonzola und viel Gemüse (mit Ausnahme von Tomaten).



Brasilien Die vornehmlich junge und zahlungsschwache Kundschaft lässt sich mit niedrigen Preisen und exotischen Zutaten ködern. Mobiliar und Service sind dagegen nicht so wichtig. Auf die Pizzas gehören Leckereien wie Schlange, Krake, Tunfisch und Kaviar.



China Im aufstrebenden Reich der Mitte sitzt das Geld locker. Zahlreiche Yuppies bevölkern die Straßen. Hohe Preise sind somit kein Problem, wenn Sie die Teigfladen mit Schwein, Schinken und Mais garnieren. Auf Käse und Tomaten sollten Sie lieber verzichten.



Deutschland Nur Pizzas mit hochwertigen Zutaten lassen sich zu recht hohen Preisen verkaufen. Fisch ist nicht besonders populär, Fleisch in allen Variationen dagegen sehr. Versuchen Sie es hierzulande mit Tomaten, Schwein, Hack, Wurst, Parmesan und Gouda als Belag.



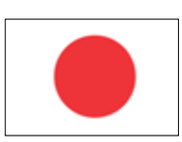
England Qualitativ hochwertige und etwas teurere Pizzas kommen bei den vielen englischen Yuppies gut an. Im Königreich wird gerne Fleisch verputzt. Besonders Tomaten, Zwiebeln, Schwein, Wurst, Mandarine, Zitrone, Gorgonzola und Salbei stehen hoch im Kurs.



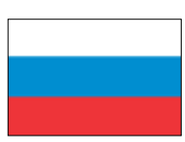
Frankreich Die vornehmlich jungen Gäste sind anspruchsvoll und bevorzugen hohe Qualität bei Ausstattung und Zutaten. Beliebte Zutaten sind Blumenkohl, Kaviar, Pflaumen, Avocado, Ricotta, Parmesan und Öl. Tomaten treffen weniger den landesüblichen Geschmack.



Italien Es ist kein Problem, wenn es mit dem Service mal etwas länger als üblich dauert. Die Kundschaft hat sehr viel Geduld. Besonders gut verkaufen sich „Mafia-Torten" mit Tomate, Hummer, Birne, Mandarine, Avocado, Mozzarella, Ingwer und Ricotta.



Japan Die Kundschaft mag schwere Pizzas, die auch satt machen. Belegen Sie reichlich, und nehmen Sie dafür entsprechend hohe Preise. Känguru kommt im Gegensatz zu Tomaten besonders gut an, aber auch Salami, Ameisen, Kiwi, Gorgonzola und Edamer sind populär.



Russland Halten Sie die Preise niedrig. Die Bevölkerung hat nicht viel Geld, mag aber exotische Gaumenfreuden wie etwa Känguru, Krake, Kaviar, Peperoni und Ricotta. Beim Personal können Sie Kosten einsparen. Ihre Kundschaft ist es gewohnt, etwas zu warten.



Spanien Die meist sehr junge Kundschaft steht auf Gemüse, Spinat, Schinken, Edamer, Känguru und Tunfisch. Tomaten sind nur bei den erwachsenen Pizza-Freunden beliebt. In die Einrichtung müssen Sie nicht sehr viel investieren. Die Ansprüche sind hier nicht so hoch.



Thailand Nicht bei der Produktqualität, sondern nur bei der Einrichtung sparen. Känguru und Schlange liegen voll im Trend. Weitere bevorzugte Beläge sind Gemüse, Schwein, Hack, Parmesan und Gouda. Auch in Thailand sollten Sie lieber die Finger von den Tomaten lassen.



USA Luxuriöse Einrichtungen sind im Land der unbegrenzten Möglichkeiten Pflicht, hohe Verkaufspreise kein Problem. Amerikaner mögen reich belegte Pizzas mit Zutaten wie Tomaten, Hack, Banane, Möhren, Tunfisch, Krake, Krabben, Avocado, Ricotta, Gouda, Curry.

Vorlieben der einzelnen Zielgruppen



Kids haben nicht viel Geld. Wenn Sie die Jüngsten in Ihre Pizzerias locken wollen, müssen Sie günstige Pizzas anbieten und Musikboxen mit Techno-Musik aufstellen.



Teenager sind eine lukrative Zielgruppe, weil sie meist in größeren Gruppen auftreten. Sie mögen großzügig belegte Pizzas und Rockmusik-Klänge.



Studenten bevorzugen vegetarische Pizza-Rezepte. Ihnen ist die gleichmäßige Verteilung des Belages sehr wichtig. Zum Essen hören sie gerne ruhige Klänge.



Prolls treiben sich vornehmlich in Nähe des Hafens herum. Die Einrichtung der Pizzeria ist ihnen egal. Sie mögen üppige Beläge und Volksmusik.



Yuppies ist die Einrichtung des Ladens fast wichtiger als das Essen. Sie mögen Luxus, Komfort und Exotik. Als Musik wird Jazz bevorzugt.



Bonzen sind nicht knausrig, wenn es um ihr leibliches Wohl geht. Sie mögen sorgfältig zubereitete Pizzas mit edlen Zutaten wie etwa Kaviar und Lachs.



Grufties bevorzugen Standard-Pizzas und haben mit exotischen Zutaten nichts am Hut. Halten Sie für die Rollstuhlfahrer dieser Fraktion breite Durchgänge frei.



Touristen setzen sich aus allen anderen Zielgruppen zusammen. Ihre Vorlieben sind uneinheitlich und kaum zu kalkulieren. Richten Sie das Geschäft nicht auf sie aus.

Syndikate



Es empfiehlt sich, einem Verbrecher-Syndikat beizutreten. Dadurch gewinnen Sie sehr viele Möglichkeiten, sich gegen die Konkurrenz durchzusetzen. Werden Sie in ein bestehendes Syndikat 1 aufgenommen, können Sie keine eigenen Mitglieder einstellen und keine Aufträge ablehnen. Alternativ können Sie auch ein eigenes Syndikat 2 aufbauen.



Falls Sie ein eigenes Syndikat gründen, müssen Sie sich auch um das Personal kümmern. Mitglieder können Sie im Personal-Menü 3 einstellen. Bedenken Sie, dass die eingestellten Kriminellen auch stets einen Anteil an der Beute wollen. Sollten diese Anteile nicht die gestellten Forderungen abdecken, müssen Sie am Ende des Jahres die Differenz begleichen.

Konkurrenten ärgern



Sie haben auch ohne Syndikat mehrere Möglichkeiten, Ihre Konkurrenten zu ärgern. Mischen Sie etwa gammeligen Käse 1 oder Abführmittel 2 unter die Zutaten, bleiben schnell die Gäste aus. Mit Ratten 3, pöbelnden Punkern 5 und Kakerlaken 6 kann die Stimmung jeder Pizzeria auf den Nullpunkt gebracht werden. Ausgesetzte Holzwürmer 4 zerstören das kostbare Mobiliar.



Sie können die Konkurrenz auch anschwärzen. Prüfungen durch das Finanzamt 1 setzen Geldwäschern zu. Vermuten Sie Billiglöhne, alarmieren Sie das Arbeitsamt 2. Meinen Sie, Ihr Mitbewerber spart zu sehr bei der Qualität der Zutaten, geben Sie dem Gesundheitsamt 3 einen Tipp. Haben Sie keinen konkreten Verdacht, wenden Sie sich an die Presse 4. Die findet schon etwas.

Marketing



Es gibt auch legale Wege, sich Vorteile gegenüber der Konkurenz zu verschaffen. Das Verteilen von Handzetteln 1 ist für den Anfang eine effektive Methode, den Einflusskreis Ihrer Filiale zu vergrößern. Dieser Effekt lässt sich vergrößern, indem Sie der Kampagne eine Aussage 2, wie etwa den guten Service, hinzufügen

Der Ruf der Filialen



Hier erfahren Sie den Ruf Ihrer Filiale bei den verschiedenen Zielgruppen. Bewertet werden der Service 1, die Einrichtung 2, die Qualität der Pizzas 3, das Preisniveau 4 sowie der Anklang Ihrer letzten Werbekampagne 5. Nutzen Sie diese Informationen für die Planung Ihrer nächsten Werbeschaltungen.

Filiale ausbauen

Werfen Ihre Filialen gute Gewinne ab, sollten Sie an einen Ausbau 1 denken. Oft lohnt es sich, eine gemietete Filiale zu kaufen, bevor Sie sie ausbauen. Denn durch den Ausbau steigt der spätere Kaufpreis erheblich.



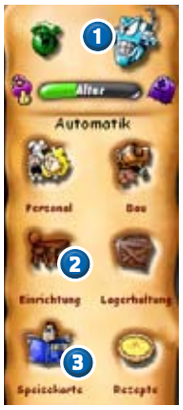
Zeitung lesen

Ein guter Geschäftsmann hält sich stets über das aktuelle Geschehen auf dem Laufenden. Klicken Sie auf den grünen Balken 1, um die Zeitung mit aktuellen Meldungen aufzuschlagen. Hier erfahren Sie auch, was die Konkurrenz so treibt.



Automatiken ausschalten

Haben Sie die Grundlagen des Spielprinzips verstanden, sollten Sie einige der Automatiken ausschalten. Damit erhalten Sie größere Kontrolle über das Spielgeschehen. Klicken Sie hierfür auf den kleinen Roboter 1. Als Erstes empfiehlt es sich, die Einrichtung der Pizzeria-Filialen 2 und die Zusammenstellung der Speisekarte 3 selbst zu übernehmen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



Action für PC | Diesmal geht's nicht gegens Federvieh, sondern fliegende „Ungeheuer" sind im Visier

Wespen jagen

1 Starten Sie das Spiel wie immer. Klicken Sie dann auf Spielen.

2 Geben Sie Ihren Namen ein, zum Beispiel billiball und drücken Sie ↵.

3 Jetzt geht die Ballerei los. Schießen Sie per Mausklick auf alles, was sich bewegt. Aber auch manches unbewegte Ziel bringt Punkte. Zum Nachladen einfach auf die *rechte* Maustaste drücken.





Action für PC | Überlebenstraining für eine Autobahnfliege

Flugschule

1 Haben Sie das Spiel gestartet, können Sie per Klick auf NEUES SPIEL loslegen.

2 Dann mit der Maus auf Los geht's klicken und der wilde Flug beginnt.

3 Drücken Sie nun die linke Maustaste und die Fliege beschleunigt. Wenn Sie die Maus nach rechts oder links bewegen, bewegt sich die Fliege dementsprechend. Sie müssen versuchen, den von vorne kommenden Motorrädern auszuweichen. Sie bekommen für jedes passierte Motorrad Punkte. Hier werden die acht Leben angezeigt, die Sie pro Spiel für Ihre Fliege haben. Das bedeutet, Sie dürfen achtmal mit einem entgegenkommenden Motorrad kollidieren, bevor das Spiel beendet ist.





Sportspiel für PC | Höher, schneller, weiter? Dann müssen Sie tippen wie ein Weltmeister

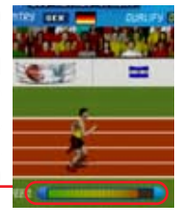
Wettkämpfe meistern

1 Starten Sie das Spiel. Jetzt können Sie mit den Pfeiltasten ↑ und ↓ zwischen einzelnen Wettkämpfen One Event oder einer Wettkampfserie All Events wählen. Wählen Sie die Wettkampfserie und drücken Sie ↵. Zum Beenden Esc drücken.

2 Jetzt können Sie die Nationalität Ihres Wettkämpfers auswählen. Bewegen Sie das Auswahlfeld mit den Pfeiltasten ← und → bis über die gewünschte Fahne und drücken Sie dann ↵.

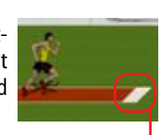


3 Dann wird der 100-Meter-Sprint gestartet. Wenn das Wort „GO" unten erscheint, müssen Sie lossprinten. Dazu so schnell wie möglich abwechselnd die Pfeiltasten ← und → drücken. Je schneller Sie sind, desto weiter wächst der Balken in den roten Bereich.

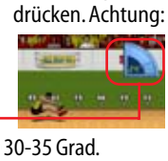


4 Wenn Sie die oben gezeigte Qualifikationszeit QUALIFY 00:12.50 geschafft haben, kommen Sie nach dem Wettbewerb immer mit zweimal ␣ weiter. Um erfolgreich zu sein brauchen Sie jeweils eine bestimmte Zeit oder Weite.

5 Dann der Weitsprung. Wieder mit den Pfeiltasten ← und → Tempo machen.



6 Möglichst genau auf dem Balken abspringen. Dazu mit dem Sprinten aufhören und ␣ drücken. Achtung: Die Dauer des Tastendrucks entscheidet über den Absprungwinkel. Ideal sind hier um die 30-35 Grad.

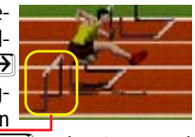


7 Nun folgt der Speerwurf. Auch hier wieder mit den Pfeiltasten ← und → sprinten.

8 Sobald die Abwurflinie sichtbar wird, möglichst genau davor stoppen und ␣ drücken. Auch hier entscheidet die Dauer über den Abwurfwinkel. Gut sind hier um die 45 Grad.



9 Ein schwierige Disziplin ist der Hürdenlauf. Wieder mit den Pfeiltasten ← und → Gas geben. Möglichst weit vor den Hürden mit ␣ abspringen und dann weiter sprinten.

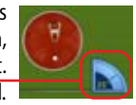


10 Dann geht's zum Hochsprung. Wieder mit den Pfeiltasten ← und → beim Anlauf Tempo machen.

11 An der Absprunglinie mit ␣ abspringen. Die Dauer des Tastendrucks entscheidet über den Absprungwinkel. Ideal: um die 60 Grad.



12 Letzte Disziplin: Hammerwurf. ␣ drücken. Der Sportler dreht sich. Nochmals ␣ drücken und festhalten. Wenn die Kugel weiss blinkt, Taste loslassen, wenn der Winkel passt. Ideal sind etwa 30-40 Grad.





Brettspiel für PC | Nicht ärgern, sondern würfeln, ist auch an diesem Brett im Bildschirm das Motto

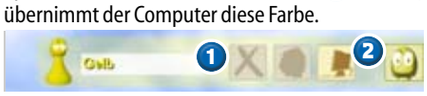
Mensch ärgere Dich nicht

1 Starten Sie das Spiel, und klicken Sie dann auf 

2 Tippen Sie dann Ihren Namen ein 

und drücken Sie ↵.

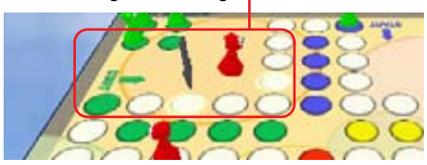
3 Jetzt können Sie wählen, ob und wie viele Mitspieler Sie haben und ob diese vom PC gesteuert werden. Klicken Sie hier 1, um eine Farbe vom Spiel auszuschließen. Wenn Sie hier 2 klicken, übernimmt der Computer diese Farbe.



4 Um das Spiel zu beginnen, klicken Sie danach auf 

5 Das Spiel startet mit dem Würfeln, Sie sind dran. Um den Würfel zu werfen, klicken Sie mit der linken Maustaste.

6 Klicken Sie dann mit der Maus auf die Figur, die Sie setzen wollen. Die Figur wird automatisch auf das richtige Feld bewegt.





Action für PC | Lebensmüde Clowns stürzen sich von Wolkenkratzern.

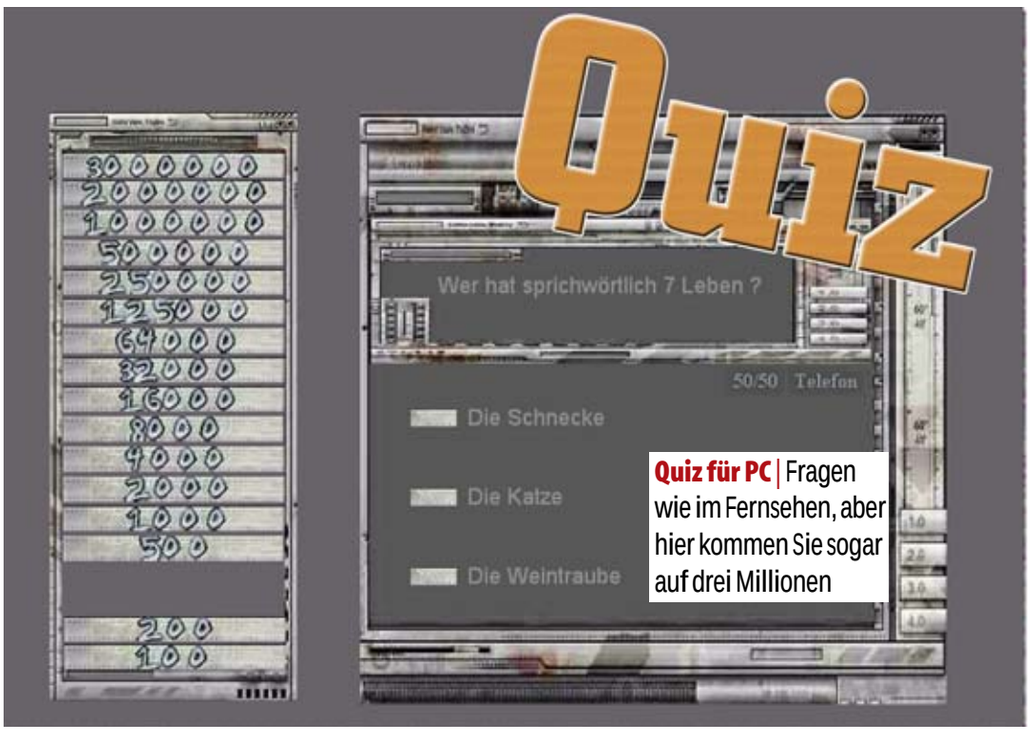
Retten Sie die Clowns

1 Starten Sie zunächst das Spiel wie immer. Nach einer kleinen Wartezeit beginnt das Spiel.

2 Die blau-roten Clowns springen ständig von verschiedenen Wolkenkratzern ab und stürzen runter. Um sie zu retten und Punkte zu kassieren einfach mit der Maus draufklicken. Dann bekommen die Clowns einen Fallschirm.



3 Mit Fallschirm landen die Clowns sicher, was Punkte gibt. Um den Fallschirmvorrat nachzuladen, einfach auf die rechte Maustaste drücken.



Quiz für PC | Fragen wie im Fernsehen, aber hier kommen Sie sogar auf drei Millionen

Wer weiß alles?

1 Starten sie das Spiel wie immer. Klicken Sie auf Start um den Fragemarathon zu beginnen.

2 Um die Fragen zu beantworten, klicken Sie auf das graue Rechteck links neben der richtigen Antwort. Falls Sie nicht weiterwissen, können Sie den 50/50-Joker 1 nutzen, bei dem eine falsche Antwort gestrichen wird. Oder Sie greifen zum Telefonjoker 2.



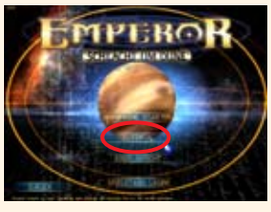


Emperor
Schlacht um Dune

Strategiespiel für PC | Stampfen Sie Raffinerien, Kasernen und Geschütztürme aus dem Boden und erwehren Sie sich der gegnerischen Truppen. COMPUTERBILD-SPIELE führt Sie durch die ersten Schlachten auf dem Wüstenplaneten und gibt wertvolle Tipps Spielverlauf siehe Test Seite 26

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



Unverzichtbar ist für Sie als Neuling auf dem Wüstenplaneten die Übung im „Tutorial" des Spiels. Es zeigt Ihnen den grundlegenden Umgang mit Befehlen in Emperor. Einfach im Hauptmenü „Tutorial" (Kreis) anklicken, und los geht's.

Spice-Felder



Laufen Sie mit Ihren Truppen nicht über diese Spice-Felder. Die aufsteigenden Gase sind schädlich für die Infanterie und bremsen Sie aus.

Das Bedienfeld

Die Leiste mit den Symbolen auf der rechten Seite des Bildschirms müssen Sie stets im Griff und im Auge haben. Bei 1 erkennen Sie an der Zahl, wie viele finanzielle Reserven Ihnen noch zur Verfügung stehen. Rutscht die Summe unter die Grenze von 1000 Geldeinheiten, wird's kritisch, und Sie sollten sich Gedanken über Ihre Spice-Ernte machen. Das Radarfeld bei 2 gibt Auskunft über bereits entdeckte Gebiete. Gegnerische Einheiten und Gebäude werden rot dargestellt, die eigenen haben blaue Punkte. Aktivitäten des Sandwurms zeigt das Radar mit einem gelben Rechteck (Kreis) an. Ihr buntes Treiben beim Bauen von Gebäuden könnte dann gestört werden, wenn bei 3 die farbige Skala unter das gelbe Dreieck rutscht. Dann sind Energiereserven zu knapp, und Sie müssen schnell Windanlagen bauen. Haben Sie ein beschädigtes Gebäude zu reparieren, klicken Sie auf die Zange bei 4 und dann auf die beschädigte Einheit. Durch Anklicken von 5 setzen Sie Ihre Truppen auf den Wach-Modus – sie achten dann verstärkt auf den Schutz Ihrer Gebäude. Mit 6 befehligen Sie den Rückzug, falls es Ihnen doch mal zu brenzlig werden sollte.

Kein Geld? Einfach auf 7 und auf ein Gebäude klicken, um es zu verkaufen. Aber dann auch besser ein Gebäude, das den Wirtschaftskreislauf nicht stört. Wegpunkte setzen Sie mit 8. Klicken Sie zuerst das Symbol an und dann auf die einzelnen Streckenpunkte auf der Karte, zu denen Ihre Truppen laufen sollen. Auf der nächsten Seite wird diese Funktion erläutert.

Oft sind Ihre Forscher fleißig und liefern Ihnen Baupläne für Gebäude-Erweiterungen. Die können Sie durch Anklicken von 9 umsetzen lassen. Sind Sie im Besitz eines Raumhafens, ist der Stern bei 10 wichtig. Über ihn gelangen Sie durch Anklicken in ein Kaufmenü. Dort können Sie neue Einheiten per Mausklick bestellen. Hinter 11 liegt das Truppen-Menü, wie bei 14 zu sehen. Dort rekrutieren Sie Infanteristen, Spähtrupps oder andere Einheiten. Über 12 gelangen Sie ins Menü für Luft- oder Bodenfahrzeuge. Und bei 13 bauen Sie Gebäude.



Gebäude platzieren



Regelmäßig müssen Sie Ihr kleines Imperium erweitern, um den Angriffen des Gegners stand zu halten oder selbst Angriffe vornehmen zu können. Über das Gebäude-Baumenü auf der rechten Bildschirmseite geben Sie Bauten durch Anklicken in Auftrag. Ist ein Bau fertig, steht auf dem Symbolfeld „Bereit". Klicken Sie dann einfach das Symbol (Kreis) an.



Bewegen Sie jetzt den Mauszeiger auf ein freies Feld auf festem Grund und Boden. Rote Kästchen zeigen an, dass für den Bau etwas im Weg steht. Gelbe zeigen die Laderampen für Fabriken oder Kasernen. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und bewegen Sie die Maus, um die Ausrichtung zu bestimmen. Durch einfaches Klicken platzieren Sie den Bau.

Truppen bewegen



Möchten Sie eine oder mehrere Einheiten auf dem Schlachtfeld bewegen, müssen Sie Truppenteile auswählen. Entweder einzeln durch Anklicken oder mit dem Rahmen. Tip: Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie einen Rahmen um die Einheiten. Das ist praktisch, wenn's mal schnell gehen soll.



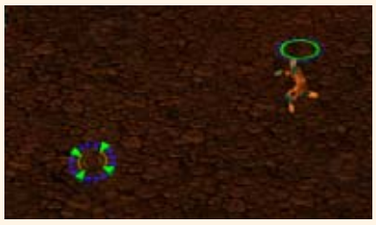
Jetzt können Sie Ihre Truppen in die Schlacht schicken. Einfach mit der linken Maustaste auf einen Punkt auf dem Spielfeld klicken. Werden dabei ein gegnerisches Gebäude oder feindliche Truppen berührt, ist das für Ihre Einheiten der Angriffsbefehl. Die Linien für die Anzeige der Marschrichtung sind nun nicht mehr grün, sondern rot dargestellt.

Kundschafter aussenden

Oft ist es gut, Informationen über gegnerische Stellungen einzuholen, bevor eigene Einheiten unnötig ins Verderben geschickt werden. Solange der Ziel-Mauszeiger mit weißen Dreiecken (Kreis) gefüllt ist, bleibt Ihr Kundschafter unbemerkt – auch im Feindgebiet.



Schritt für Schritt tasten Sie sich mit Ihrem Kundschafter auf leisen Sohlen in feindliches Gebiet. Das Anschleichen ist zwar mühsam, aber in brenzligen Situationen besonders effektiv. Rechts sehen Sie einen Kundschafter, dessen Tarnung sich aufgelöst hat.



Verteidigungsanlagen bauen

In einigen Situationen müssen Sie wichtige Gebäude vor den Angriffen Ihrer Widersacher schützen. Daher ist es ratsam, auch mal Verteidigungswälle zu bauen. Klicken Sie dazu im Gebäude-Baumenü das Symbol mit dem Schutzwall (Kreis) an.



Bewegen Sie den Mauszeiger über das Spielfeld, sehen Sie einen grünen Punkt. Klicken Sie den Punkt an, um mit dem Bau zu beginnen. Bewegen Sie die Maus, um einen längeren Schutzwall zu bauen. Auch hier gilt: Felder mit roten Quadraten sind nicht bebaubar.



Ein schmaler Durchgang zwischen zwei Mauern ist für die Aussendung eigener Truppen notwendig. Stellen Sie dahinter rechts und links Geschütztürme auf, haben die Angreifer noch weniger Aussichten auf eine Übernahme Ihres Territoriums. Diese Nuss ist schwer zu knacken.



Wegpunkte setzen

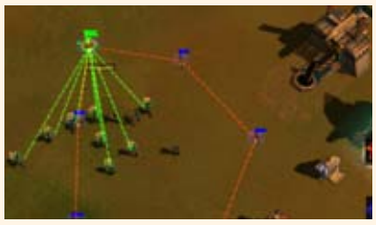
Sie können Truppen Wegpunkte ablaufen lassen. Das ist nützlich für Patrouillen beim Objektschutz oder für gezielte Angriffswege. Klicken Sie zunächst im Bedienfeld auf das Symbol für die Wegpunkt-Markierung (Kreis).



Auf dem Spielfeld markieren Sie jetzt, durch Klicken, die Wegpunkte mit einem blauen Fähnchen. Mit der Taste Entf können Sie fehlerhaft gesetzte Punkte entfernen. Achten Sie bei Patrouillen-Wegen darauf, dass sie nicht zu lang und damit uneffektiv werden.



Sobald sich der Kreis der Route schließt, erkennen Sie das an einem grünen Fähnchen. Setzen Sie den letzten Punkt, laufen die gewählten Einheiten dorthin, um den von Ihnen gewählten Weg abzuklappern. Sie können auch mehrere Routen für weitere Truppen festlegen.



Ausladepunkte festlegen



Sie können bestimmen, wohin frisch rekrutierte Soldaten gehen oder Ihre Boden- und Luftfahrzeuge nach Fertigstellung ausschwärmen sollen. Einfach die Fabrik oder Kaserne anklicken und dann mit einem weiteren Klick auf das Spielfeld den Punkt festlegen.

Kisten



Mancherorts stoßen Ihre Truppen auf Kisten, die niemandem zu gehören scheinen. Aber darin finden Sie oft Geld oder kampfstarke Soldaten, die Sie übernehmen können. Einfach über die Kisten laufen und sich über den Zuwachs freuen.

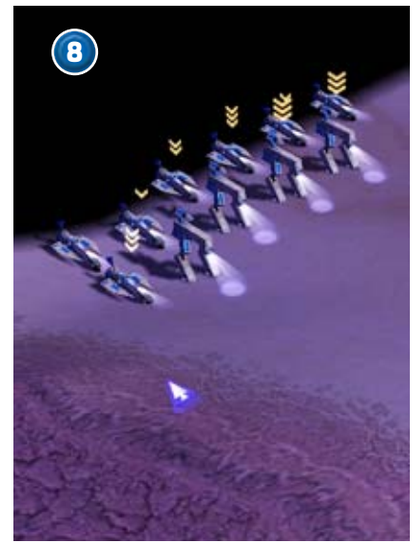
Der erste Atreides-Auftrag



In der ersten Aufgabe der Kampagne des Hauses Atreides brauchen Sie eine Niederlage kaum zu fürchten. Ihre Stellung bei 1 mitsamt Förderanlage steht, und bereits platzierte Verteidigungsanlagen bei 2 halten Ihnen erste Angreifer vom Hals. Trotzdem müssen Sie gleich zu Beginn eine Fahrzeug-Fabrik bauen, denn der Gegner schläft nicht. Die Fabrik kann beispielsweise bei 3 aufgebaut werden. Steht das Objekt, stellen Sie in der Fabrik einige so genannte Trikes her. Den Ausladepunkt setzen Sie am besten an den Rand Ihrer Basis (etwa bei 4), um eventuelle Angreifer zurückzuschlagen. Natürlich können die Trikes auch manuell platziert werden. Den ersten Angriff der Harkonnen bei 5 überstehen Sie so ohne große Verluste. Kurze Zeit später nähern sich aus nordöstlicher Richtung bei 6 feindliche Kreissägen. Also schnell noch einen Maschinengewehrposten bei 7 aufstellen und weiter fleißig Trikes bauen und eventuell noch einige Infanteristen ausbilden.

Mittlerweile sollte Verstärkung am nördlichen Rand Ihrer Basis bei 8 angekommen sein. Wählen Sie sämtliche Ihnen zur Verfügung stehenden Einheiten aus, und marschieren Sie los in Richtung Nordosten. Der Pfeil auf der Karte gibt Ihnen einen Anhaltspunkt, wie Ihre Truppen marschieren sollten.

Der kleine Trupp aus Angreifern, der sich von 9 nähert, braucht Sie übrigens nicht zu kümmern. Ein Sandwurm macht hier kurzen Prozess mit den unvorsichtigen Harkonnen. Bei 10 können Sie bei Bedarf Kleinholz aus der Harkonnen-Stellung machen. Nehmen Sie die Objekte unter Beschuss, heimsen Sie zusätzliche Punkte ein. Notwendig ist das für einen Sieg allerdings nicht. Erst wenn das Ziel bei 11 dem Wüstenboden gleich gemacht ist, haben Sie das Territorium erobert. Mit gesammelter Truppenstärke dürfte das kein Problem sein.



Schon nach dem ersten Harkonnen-Angriff erreichen erste Verstärkungs-Trupps bei 8 Ihre Basis. Sieben Trikes und vier kampfstarke Mungo-Kampfroboter stehen für Sie auf Kommando bereit für den Einsatz. Sammeln Sie die neuen Einheiten zuerst in Ihrer Heimatbasis, zusammen mit den anderen.

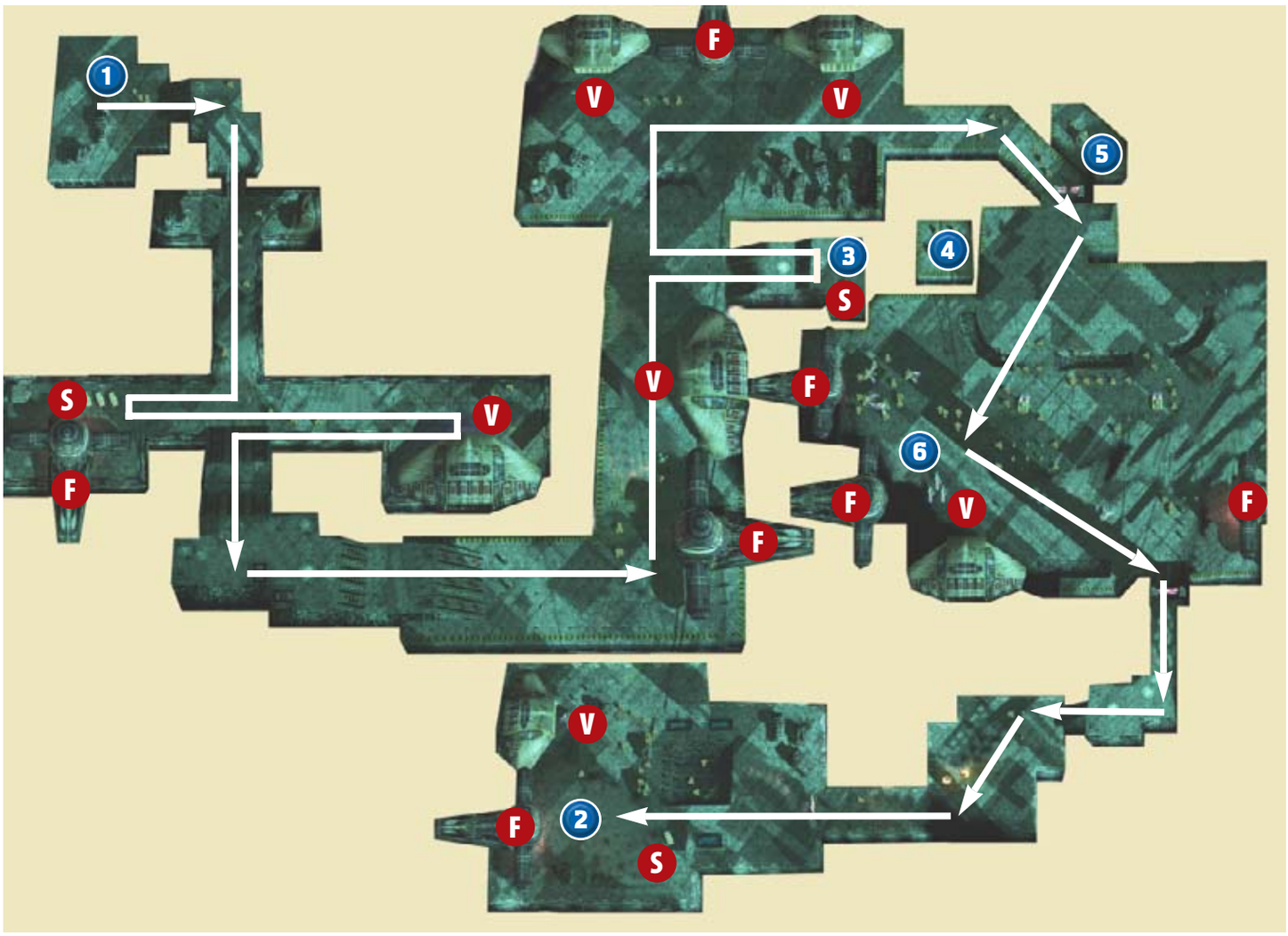


Die Harkonnen-Stellung bei 10 nehmen Sie auch mit einem kleinen Trupp auseinander. Zerschießen können Sie hier die beiden Scheinwerfer sowie einige der Gebäude. Laufen Sie über die grauen Kisten (Kreis), gibt es Bonuspunkte. Seien Sie mit schnellen Nahangreifern nicht zu voreilig: Geraten diese in die Explosionen von Fässern, nehmen Ihre eigenen Einheiten ebenfalls Schaden.

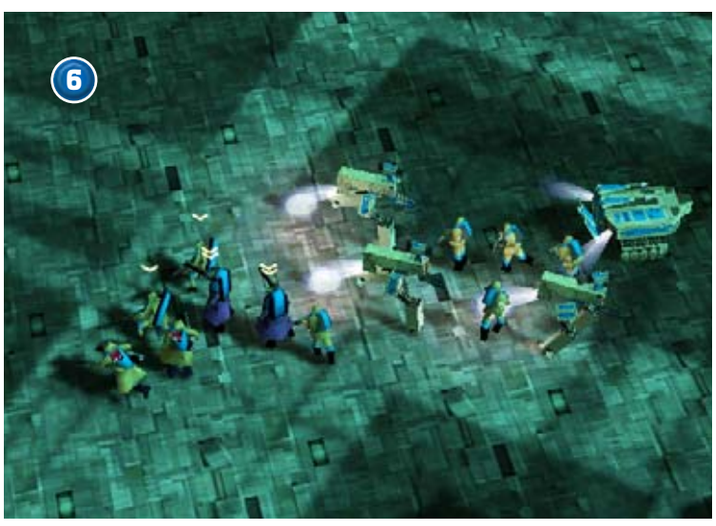


Bei 11 wartet die gegnerische Harkonnen-Basis auf Ihr Eintreffen. Der Feind ist nicht ganz unvorbereitet: Sind die dort wartenden Truppen schnell erledigt, bereiten die Geschütztürme schon eher Kopfschmerzen. Aber die Lösung des Problems schlägt dem Fass den Boden aus. Schießen Sie einfach auf die nahe der Objekte stehenden Fässer (Kreise), und sehen Sie dabei zu, wie diese Explosion die Arbeit für Sie erledigt.

Befreiung der Gefangenen



Ihr dritter oder vierter Auftrag (je nachdem, welchen Weg Sie nach der ersten Aufgabe einschlagen) wird auf jeden Fall dieser sein: Einheiten der Ordos und der Harkonnen haben Atreides-Händler verschleppt und auf einer Art Raumschiff gefangen genommen. Klar, dass Sie Ihre Leute da rausholen müssen. Da dieser Auftrag sehr ungewöhnlich ist, wird er hier beschrieben. Sie starten die Rettungsaktion bei 1. Schritt für Schritt tasten Sie sich dann in Pfeilrichtung mit Ihren Scharfschützen vor. Hauptaufgabe ist die Zerstörung der Harkonnen-Fregatten, die auf der Karte mit einem F eingezeichnet sind. Ihr Ziel ist der Stützpunkt bei 2. Bei den Punkten mit einem V gibt es Verstärkung. Des Weiteren sind auch Soldaten der Sardaukar recht nützlich. Die finden Sie in den Kisten bei den S -Punkten. Noch ein Tipp für die Vorgehensweise auf dieser Karte: Schießen Sie aus sicherem Abstand auf explosive Fässer, sobald diese in Sichtweite sind. Sie erledigen damit meistens gegnerische Truppen oder Panzer, die sich in der Nähe der Fässer aufhalten. Ein Besuch bei 3 lohnt sich auf jeden Fall. Denn von dieser erhöhten Plattform aus können Sie auf die Fässer beim Geschütz bei 4 feuern. Das ist sicherer, als das Geschütz aus unmittelbarer Nähe anzugreifen. Bei 5 ist dieser Angriff aus der Nähe unumgänglich. Feuern Sie möglichst schnell auf die Fässer.



Ihr Weg sollte unbedingt über Punkt 6 auf der Karte verlaufen. Dort wartet nämlich massive Verstärkung eigener Einheiten auf Sie. Sie stoßen dort nicht bloß auf gewöhnliche Infanteristen, sondern auch auf einen Panzer und Mungo-Roboter, die Ihren Mannen Schritt für Schritt folgen werden. Achten Sie darauf, dass Mungos deutlich langsamer als Ihre Soldaten marschieren. Lassen Sie vor Großangriffen immer aufschließen.



Die finale Schlacht erwartet Sie bei Punkt 2. Stoßen Sie bis dahin mit Ihren Truppen vor, haben Sie schon viel geschafft. Einzig ein gefährlicher Panzer mit aufmontiertem Raketenwerfer ist hier noch eine Bedrohung. Konzentrieren Sie Ihre ganze Feuerkraft auf den gepanzerten Widersacher. Vor allem Ihre Mungo-Roboter leisten hier gute Arbeit. Der Abschluss der Aufgabe stellt die Zerstörung der letzten Fregatte dar.



1 sprich: „Harwest Muhn – Bäck tu nätscher"

Simulation für Playstation | Wenn der Hahn kräht auf dem Mist, ändert sich das Wetter, oder es bleibt, wie es ist. Weitere Bauernweisheiten finden Sie auf den folgenden Seiten. Denn schließlich sollen Sie ein guter Landwirt werden – mit COMPUTERBILD-SPIELE Spielverlauf siehe Test Seite 46

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemein



Das Landleben ist nicht einfach. Darum hier einige nützliche Tipps fürs bäuerliche Glück:

In Gebäuden stoppt die Uhr. Also immer mit der Ruhe. Auf dem Feld dagegen läuft die Zeit – also nicht trödeln.

Merken Sie sich die Öffnungszeiten der einzelnen Geschäfte im Dorf, damit Sie nicht umsonst laufen müssen.

Immer den Wetterbericht anschauen, damit Ihr Pferd nachts nicht im Regen steht.

Denken Sie an die Feste auf dem Dorfplatz. Nur wenn Sie daran teilnehmen, kommen Sie den Mädchen näher.

Sammeln Sie Waldfrüchte für Extrageld. Aber alles bis 17 Uhr in die Tonne legen.

Die Tasten



Sprechen, aufheben, werfen
Mit ✕ sprechen Sie andere Personen an, die vor Ihnen stehen. Außerdem heben und werfen Sie mit ✕ Gegenstände.



Werkzeug benutzen
Mit ▲ oder **R1** das gewünschte Werkzeug auswählen. Per Druck auf ■ benutzen Sie das Utensil dann.



Laufen
Drücken Sie ●, um zu laufen, und lassen Sie ● wieder los, um zu stoppen. Eine Richtung müssen Sie nicht vorwählen.



Rucksack anschauen
Wählen Sie mit ▲ den Rucksack aus. Dann können Sie dort Gegenstände und Werkzeuge herausnehmen oder hineinpacken.



Werkzeuge wechseln/Rucksack benutzen
Mit **R1** wählen Sie unter den mitgeführten Werkzeugen ein beliebiges aus. Mit **R2** legen Sie einen Gegenstand aus der Hand in den Rucksack und umgekehrt.



Nach Hund und Pferd pfeifen
Damit Hund und Pferd sich wohlfühlen und später beim Rennen gewinnen, sollten Sie sich um beide kümmern. **L1** ruft den Hund herbei, **L2** das Pferd.

Der erste Tag



1 Nach der Begrüßung durch den Bürgermeister beginnt jeder Tag im Wohn-/Schlaf-/Esszimmer. Gehen Sie zuerst nach rechts an die große Kiste.



2 Der Kiste entnehmen Sie die Werkzeuge Axt, Hammer und Sichel. Im unteren Teil des Bildes wird erläutert, wie das genau funktioniert.



3 Dann geht's aufs Feld. Dessen nördlichen Bereich von Unrat säubern, damit Sie Ihr Gemüse auf kurzem Weg zur Lebensmitteltonne (Kreis) tragen können.



4 Weil es noch zu früh zum Einkaufen ist, sammeln Sie Blaugras und Bambussprossen. Damit verdienen Sie ein nettes Zubrot. Ein Blaugras wächst beim Holzfäller.



5 Auf dem Weg nach Norden zur heißen Quelle können Sie außerdem ein Blümchen pflücken. So etwas kann man immer gebrauchen.



6 An der Quelle freuen sich vormittags gleich zwei Mädels auf einen Flirt. Schenken Sie einer der jungen Damen die Blume, und sammeln Sie noch ein Blaugras.



7 Zwischendurch das Gesammelte in dieser Tonne abladen. Dann geht's wieder zur Quelle, wo noch drei Bambussprossen zu finden sind.



8 Jetzt ist es spät genug, und Sie können beim Kaufmann Saatgut erwerben. Rüben und Kartoffeln sind billig, wachsen aber nur einmal. Gurken wachsen öfter.



9 Auf dem Rückweg im Haus Halt machen. Dort tauschen Sie Ihr Werkzeug gegen Hacke, Gießkanne und die (hierher gelieferten) Samen.



10 Legen Sie mit der Hacke quadratische Felder an. Ein kleines Feld am Rand freilassen, damit später alle Früchte erreichbar sind.



11 Nach dem Pflügen wird gesät. Dazu stellen Sie sich in die Mitte des Feldes, wählen den Samenbeutel und drücken ■. Kleine helle Punkte kennzeichnen die Saat.



12 Am nahe gelegenen Tümpel benutzen Sie die Gießkanne, um Wasser zu schöpfen. Damit geht es nun zum neu angelegten Feld zurück.



13 Nur bei regelmäßiger Wässerung können Ihre Pflanzen gedeihen. Am besten jeden Morgen alle Pflanzen gießen – es sei denn, es regnet.



14 Bevor der Abend anbricht und Sie ins Bett gehen, sollten Sie noch kurz mit Ihrem Hund spielen. Schließlich soll es dem kleinen Wauwau gut gehen.



15 Der Tag endet, sobald Sie ins Bett gehen. Sie können selbst entscheiden, ob Sie abspeichern wollen (Tagebucheintrag) oder lieber nicht.



Aufbauspiel für PC | Unser Dorf soll schöner werden! Damit Sie erfolgreich den Bürgermeisterjob bei den Völkern übernehmen können, gibt COMPUTERBILD-SPIELE Tipps zum guten Start Spielverlauf siehe Test Heft 8/2001

SPIELTIPPS

Bauen



Bevor Sie einen Bauauftrag für ein Gebäude erteilen, sollten Sie sich im Baumenü ansehen, welche Rohstoffe zur Fertigstellung benötigt werden. Ein Labor zum Beispiel braucht 20 x Holz und 10 x Stein (Kreis). Stellen Sie sicher, dass Sie über das Material verfügen, sonst wird das eine sehr lang andauernde Baustelle.



Am einfachsten überblicken Sie Ihr Baumaterial-Lager, indem Sie unten rechts auf den Bildschirm schauen: Hier sehen Sie von links nach rechts leerstehenden Wohnraum, in diesem Fall für einen weiteren Bürger, Ihren Vorrat an Holz, Stein, Brettern, Baustahl und die Goldmenge, die sich momentan in Ihrem Besitz befindet.



Die Farbe Rot signalisiert ja selten etwas Gutes. Das ist bei den Völkern nicht anders. Rot bedeutet: Bauen unmöglich. Und dabei ist es egal, ob viel oder wenig Rot zu sehen ist. Schon ein einziges kleines, rotes Eckchen verhindert den Bau. Also müssen Sie sich für das Gebäude einen anderen Platz aussuchen.



So besser auch nicht! Zwar zeigt der Bauplatz Grün an, also möglich, aber andere Faktoren sprechen gegen diese Baustelle. Sie würden nämlich nicht nur den Stein links vernichten, sondern auch die Palmen (Holzlieferanten) und die Bananenstauden (Nahrung).



Forschen – abreißen – neu bauen: Wenn Sie Vier-Familienhäuser (Kreis) entwickelt haben, dann reißen Sie einfach ein Zwei-Familienhaus ab und bauen Sie eins für vier Familien an die gleiche Stelle. Das spart Platz im Dorf ,und trotzdem steigt die Zahl der Wohnungen an.



Falls Sie über genug Steine verfügen, scheuen Sie sich nicht, Straßen anzulegen. Zwar kosten sie den oft knappen Rohstoff, dafür verkürzen sie aber die Transporte von Waren aus dem Lager zu einem beliebigen Gebäude oder Bauplatz erheblich. Und Zeit ist Geld!

Wachstum



Nur über den Bau von Wohnungen können Sie das Wachstum Ihres Dorfes regulieren. Je mehr Einheiten leer stehen, umso mehr Kinder kommen am nächsten Tag zur Welt. Sind alle Hütten belegt, wird sich das Wachstum auf ein Minimum beschränken, mehr als zwei Kinder werden dann pro Nacht nicht geboren.



Unterschätzen Sie nie, wie nützlich die Nahrungsmittel sind, die die Natur Ihnen bietet. Um Fleisch zu bekommen, brauchen Sie zwar einen Jäger, aber Früchte sammeln die Frauen (bei Amazonen die Männer) des Dorfes ohne besondere Ausbildung. Und ein Einwohner wird von Obst genauso satt wie von anderer Nahrung.



Wachstum wird gefährlich, wenn Ihr Dorf nicht mehr genug Gebäude zur Versorgung hat. Ein Wirtshaus versorgt 15 Familienväter oder -mütter. Also brauchen Sie für mehr Familien ein zweites Wirtshaus. Das gilt auch für Tempel und Marktplätze. Also lernen Sie beizeiten, das Wachstum zu kontrollieren, sonst meckert das Volk.



Wenn Sie sich entscheiden, einen Marktplatz zu bauen und in die zweite Entwicklungsstufe zu gehen, dann brauchen Sie auch die Waren, die Ihr Volk dort abholen möchte. Wenn SIe die nicht haben, gibt's schnell Probleme. Daher sollten Sie sich den Schritt gut überlegen und sicherheitshalber vorher den Spielstand sichern.

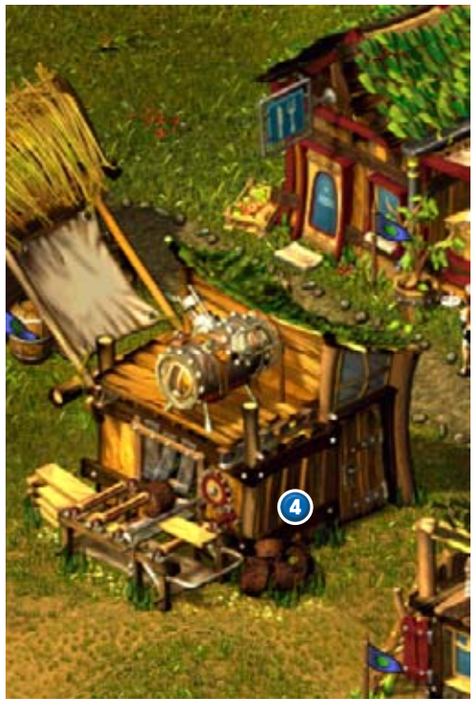
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Völker 2

FORTSETZUNG

Produktionsketten







Die längste Produktionskette zu Beginn eines Spiels ist der Bauernhof 1. Dort wird Korn angebaut und geerntet, das später in der Bäckerei 2 zu Brot oder nachher zu Gebäck verarbeitet wird. Das Gebäck muss dann möglichst reibungslos Ihre Bevölkerung erreichen. Dazu bringen Träger die Backwaren zum nahen Marktplatz 3, wo sich das Volk die Leckereien abholt. Wichtig bei Produktionsketten allgemein: räumliche Nähe. Es nutzt nichts, wenn der Bauernhof, vielleicht später noch unterstützt durch selbstproduzierten Dünger, viel Getreide abwirft, ein Träger aber ewig unterwegs ist, bis er eine Bäckerei oder ein Lagerhaus erreicht. Also planen Sie von Anfang an genau, wo Ihre Produktionsketten angesiedelt werden sollen.

Eine Tischlerei 4 ist beispielsweise nur dann richtig effektiv, wenn ein Lager in der Nähe ist. Von dort holen Träger nämlich Holz, und dorthin bringen sie auch die fertigen Bretter. Je weiter der Weg, desto langsamer die Produktion. Ein Lager 5 sollte ohnehin immer eine wichtige Rolle spielen. Wo immer Sie einen ordentlichen Teil Neubauten planen, sollten Sie vorher ein Lager errichten und Ihre Holzfäller und Steinmetze in die Nähe schicken. Wenn dann gebaut wird, sind die Materialien schnell vor Ort.

Forschen





Um nach neuen Gebäuden und Fähigkeiten forschen zu können, brauchen Sie zuerst ein Labor. In den meisten Aufgaben, die Sie bestehen müssen, werden Sie bereits zu Beginn eines vorfinden. Kurze Zeit später bewerben sich dann Wissenschaftler um den Job bei Ihnen (Bild oben). Sie sollten beim Gehalt weniger auf die einmalige, als vielmehr auf die tägliche Forderung des Forschers achten. Ein Goldstück pro Tag ist günstig, da sind drei zum Start nicht so schlimm. Sobald das Labor besetzt ist, haben Sie die Wahl, in Militär, Zivil oder Produktion zu forschen (Bild oben rechts). Welches Ergebnis dabei herauskommt, steht bereits fest und lässt sich im Handbuch nachschlagen. So können Sie – je nach Aufgabe – selber festlegen, wo Sie wann welche Fortschritte machen möchten. Wie weit die Forschung in einem bestimmten Bereich schon ist, können Sie an den gelben Strichen (Bild rechts) ablesen, die im Lauf des Spiels auf einem Balken nach rechts wandern. Ist der gesamte Balken gelb, ist eine Entdeckung gemacht, und Sie können einen neuen Forschungsauftrag geben. Wenn Sie alle Bereiche einer Stufe erforscht haben, können Sie auf die Münze mit der römischen „II" klicken, die dann sichtbar wird. Aber denken Sie daran: Wenn Sie auf die zweite Stufe wechseln, werden auch die Bedürfnisse Ihrer Bewohner wachsen! Stellen Sie sich also darauf ein, bevor Sie den Schritt machen. Abspeichern schadet da nicht.



Handel



Um zu handeln, wechseln Sie ins Handelsmenü. Hier können Sie ein Angebot abgeben. Klicken Sie dazu auf eine Ihrer Waren, von der Sie aber auch Einheiten besitzen müssen. Diese taucht jetzt im grünen Feld (Kreis) auf – allerdings die gesamte Menge, die Sie besitzen. Nun sollten Sie auf die Ware klicken, die Sie tauschen möchten. Die taucht im blauen Feld, rechts neben dem grünen, auf. Jetzt sehen Sie, wie viel Einheiten Sie momentan für die ausgewählte Menge Ihrer Angebotsware bekommen. Mit Mausklicks auf „+“ und „-“ können Sie nun Ihr Angebot anpassen, bis der Handel Ihnen zusagt.



Neben eigenen Angeboten können Sie auch durch Annehmen fremder Angebote Waren tauschen. Dazu lesen Sie sich alle aktuellen Angebote durch. Ist eines dabei, das Ihnen gefällt, klicken Sie einfach darauf. Nun färbt sich das Angebot gelb, und Sie können abwarten, ob Ihr möglicher Handelspartner den Deal mit Ihnen abschließt. Falls der unabhängige Händler nicht interessiert ist, steigen Ihre Chancen gewaltig. Meist werden Sie aber keine Zeit haben, auf passende Angebote zu warten. Ihre eigenen Handels-Deals mit unabhängigen Händlern sind meist die schnelleren Abschlüsse.

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.



[1] spricht: „Onimuscha Wohrlords"

Abenteuerspiel für PC | Sie sollen den König der Dämonen vernichten und die Prinzessin aus seinen schmierigen Klauen befreien. Das ist keine leichte Aufgabe. Die Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE dürften Ihnen die Reise in die Welt des Bösen erheblich erleichtern Spielverlauf siehe Test Seite 42

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Kämpfen



Immer, wenn Sie im Spiel auf Gegner treffen, müssen Sie die mit dem Schwert aus dem Weg räumen. Drücken Sie mehrmals hintereinander die ■-Taste, um einen Schwerthieb anzusetzen. Ihre Spielfigur wendet sich dann automatisch dem am nächsten stehenden Monster zu.



Wird zusätzlich die **R1**-Taste gedrückt und festgehalten, so kann die Figur auf Befehl per Spieletastatur nach links und rechts ausweichen. Auf diese Weise kann sie im Kreis um die Gegner herum laufen. Diese Taktik erleichtert besonders bei großen Gegnern die Orientierung.

Seelen saugen



Nach einem wilden Gefecht mit vielen Gegnern ist die Luft von kleinen, bunten Lichtern erfüllt. Die verschiedenen Farben zeigen Ihnen, welche Kugel welche Energie auffüllt: Gelbe Kugeln spenden Lebensenergie. Die roten Kugeln sollten Sie einsammeln und zum Aufwerten der Waffen nutzen.



Drücken Sie nun die ●-Taste auf der Spieletastatur, so werden alle bunten Lichter der Szenerie in Ihren magischen Handschuh gesogen. Sie können oben links unter dem Lebensbalken ablesen, wie viele rote Seelen Sie schon gesammelt haben.

Zaubern



Im laufenden Spiel finden Sie mächtige Zauberkugeln. Zuerst Donner-, dann Feuer- und zuletzt den Windzauber. Wählen Sie in der Gegenstandsübersicht einfach das Schwert aus, mit dem Sie im Kampf ein paar Zauber einsetzen können. Die ziehen dem Gegner viel mehr Energie ab.



Sind Sie mit dem Zauberschwert Ihrer Wahl bewaffnet, können Sie umgehend losschlagen. Drücken Sie während eines Angriffes einfach die ▲-Taste, und bekämpfen den Feind entweder mit Flammen, Donner oder einer Windhose–allein Ihr Geschmack entscheidet.

Spieleinstieg



1 Nachdem Sie Ihren Handschuh bekommen haben, treffen Sie an einer Brücke auf die ersten Gegner und verarbeiten die fachgerecht zu Kleinholz.



2 Im nächsten Raum warten noch ein paar dieser staubigen Brüder. Gar nicht lange überlegen, sondern ohne mit der Wimper zu zucken angreifen.



3 Die Bauern entschuldigen sich bei Ihnen dafür, Sie in der Hütte eingeschlossen zu haben. Aber wer könnte es den Landleuten verübeln? Dämonische Monster haben ihr Dorf überfallen. Nun schieben die armen Leute den ganzen Tag vor dem Stadttor Wache. Zur Wiedergutmachung zeigen sie Ihnen den weiteren Weg Richtung Tempel.



4 Endlich am Tempel angekommen, müssen Sie noch drei weitere Feinde besiegen. Bevor es in den Tempel geht, öffnen Sie die Kiste (Kreis).



5 Im Tempel zunächst rechts halten. Holen Sie sich das Buch am Ende des Gangs, und laufen Sie wieder zurück, vom Tempeleingang aus dann nach links.



6 Nach einer Weile sollten Sie vor dieser Holztür ankommen. Erst die noch übrigen Gegner erledigen, dann hindurchgehen.



7 Im nächsten Raum finden Sie den ersten magischen Gegenstand: die Donnerkugel. Sobald Sie die in Ihren Handschuh einsetzen, können Sie im Kampf den Blitz-Zauberspruch anwenden und Gegnern damit so richtig Feuer unterm Hintern machen. Setzen Sie den Blitz-Zauber vornehmlich gegen kleinere Gruppen von Angreifern ein.



8 Bevor Sie die Treppe nach oben nehmen, wenden Sie sich noch dieser Kiste zu. Unmittelbar davor stellen und die ✕-Taste drücken, um die Kiste zu untersuchen.



9 Ein mechanisches Rätsel will gelöst sein. Wählen Sie hier die Kombination links, rechts, links – und die Truhe öffnet sich wie von Geisterhand.

Onimusha Warlords FORTSETZUNG

Spieleinstieg



10 In der Truhe finden Sie einen nützlichen Gegenstand: eine Strickleiter. Nehmen Sie die auf jeden Fall mit auf die weitere Reise. Nun die Treppen hoch.



11 Die Stufen führen zum Wald. Bevor es weitergeht, finden Sie hinter dem Busch noch eine weitere Kiste (Kreis), die Sie untersuchen sollten.



12 Ein kleines Stück weiter wartet ein Speicherpunkt. Hier lässt sich der Spielstand speichern. Das Rätsel daneben (Kreis) können Sie erst viel später lösen.



13 Rüsten Sie sich mit dem Donnerschwert aus, und speichern Sie unbedingt den Spielstand ab. Dann kann's durch die Tür rechterhand gehen.



14 Die Tür ist mit einem Donnersiegel verschlossen. Doch mit dem Donnerschwert in der Hand kommen Sie ohne Probleme in den nächsten Spielabschnitt.



15 Da stehen auch schon die nächsten Gegner Schlange. Die Rollattacken der Echsenmänner per **R2**-Taste abblocken und den Jungs tüchtig einheizen.



16 Bevor Sie durch die nächste Tür treten – die glücklicherweise nicht mit einem Siegel verschlossen ist – ,wenden Sie sich noch der Kiste (Kreis) zu.



17 Gehen Sie im nächsten Abschnitt nach links und nach vorne. Jetzt versperrt ein wahrer Riese den Weg. Zeit für einen Angriff per Blitzattacke!



18 Hinter der nächsten Tür müssen Sie zuerst dem Soldaten (Kreis) im Kampf beistehen. Er belohnt Sie dafür mit einem Heilkraut – es liegt direkt vor ihm.



19 Gehen Sie ein Stück zurück, bis zu diesem Loch in der Mauer. Da kommen Sie auf normalem Wege nicht runter. Was ist also zu tun?



20 Wählen Sie aus der Gegenstandsübersicht einfach die Strickleiter, und hängen Sie das gute Stück an den Abhang. Damit geht's problemlos abwärts.



21 Unten angekommen, gehen Sie geradeaus und durch den kleinen Gang, aus dem etwas Licht herausschimmert.



22 Hier finden Sie zum Glück den nächsten Speicherpunkt. Sie sollten nicht nur abspeichern, sondern auch die Donnerkugel und das Schwert aufwerten.



23 Hinter der großen Holztür zur Rechten wartet der erste happige Endgegner – ein riesiger roter Troll mit einer gewaltigen Keule.



24 Halten Sie immer gebührenden Abstand zu dem roten Riesen. Sobald er mit der Keule geschlagen hat, können Sie zustechen.



25 Sobald Sie es geschafft haben, ihm ein paar Hiebe zu verpassen, verliert er ein paar Energielichter. Saugen Sie die sofort ein.



26 In einem günstigen Moment können Sie eine Zauberattacke auf den dicken Troll loslassen. Ein paar davon in Folge werden ihm nicht bekommen.



27 Wenn Sie den anstrengenden Kampf gegen das Ungetüm gewonnen haben, geht es durch den Gang rechts weiter.



28 Der Weg führt Sie direkt in diesen schummrigen Gang, an dessen Ende Sie eine schwere Metalltür „knacken" müssen. Viel Spass weiterhin!

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Abenteuerspiel für Playstation |
Hat es Sie in die künstlichen Landschaften der Digiwelt verschlagen? COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie dort locker überleben können Spielverlauf siehe Test Seite 38

Digimon World

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



Digimon sind wie kleine Kinder. Damit sie sich vernünftig entwickeln, ist auf ihre Bedürfnisse zu achten. Geben Sie ihnen zu essen, wenn sie Hunger haben. Führen Sie die Kleinen bei Bedarf aufs Klo, lassen Sie sie schlafen, wenn sie müde sind.

Damit Ihr Digimon weiß, was richtig und was falsch ist, sollten Sie es loben, wenn es etwas richtig macht, und ausschimpfen, wenn es Fehler begeht.

Viele Gegner sind recht stark. Flüchten Sie lieber rechtzeitig aus dem Kampf, bevor Sie ihn verlieren.

Regelmäßiges Training stärkt Ihr Digimon ungemein. Schauen Sie also häufiger auf dem Trainigsgelände vorbei, und lassen Sie Ihr kleines Monster etwas Sport treiben.

Tastenbefehle



Sie wollen mit einem Digimon sprechen? Direkt davor stellen und ✕ drücken. Schon entwickelt sich eine (mehr oder minder) spannende Unterhaltung mit dem Monster.



Per Druck auf ● öffnen Sie das Menü. Hier können Sie Ihr Digimon loben und tadeln, ihm etwas zu essen geben oder es zum Schlafen schicken. Außerdem finden Sie hier nützliche Tabellen.



Hat Ihr Digimon lange genug gekämpft, so erscheint das Wort „Finish“ in voller Größe. Dann kann die kleine Spielfigur eine Spezialattacke ausführen. Drücken Sie dazu auf ■.

Digimons Wünsche



Dieses Zeichen ist eines der wichtigsten in „Digimon World“. Wenn Ihr Monster an so ein Häufchen denkt, muss es sofort auf die nächste Toilette. Neben Jijimons Haus finden Sie eine.



Auch Hunger muss umgehend gestillt werden. Damit Ihr Digimon sich gut entwickelt, sollten Sie es immer füttern, wenn es essen will. Auf der Fleischfarm gibt es Fleisch. Im Wald finden Sie Pilze.



Nur, wenn Ihr Digimon müde ist, haben Sie die Möglichkeit zum Abspeichern. Wählen Sie das Menü aus, sobald Sie diese Sprechblase sehen, und dort den Punkt „ruhen“. Schon schläft Ihr Schützling.

Die ersten Tage



1 Mir nichts, dir nichts landen Sie in der Digiwelt. Nachdem Sie ein paar Fragen beantwortet haben, begrüßt Sie Jijimon (Kreis) und erklärt Ihre Aufgabe.



2 Zunächst geht's dann zurück in Jijimons Haus. Das weiße Digimon (Kreis) gibt Ihnen einige Gegenstände, die Sie gut gebrauchen können.



3 Nördlich von Jijimons Haus ist die Fleischfarm. Dort bekommen Sie jeden Tag frisches Futter für Ihr Digimon. Später gibt es hier auch mehr zu holen.



4 Ein weiteres Digimon südlich von Jijimons Haus erklärt Ihnen die Umgebung der Stadt. Nun wissen Sie, wo Sie überall hingehen können. Doch zuerst geht es …



5 … zum Training! Von Jijimons Haus gehen Sie nach Westen, dann nach Norden. Diese Trainingseinheit verbessert Angriff und Tempo Ihres Digimons.



6 Weiter geht es mit dem Handschuh. Hier lernt Ihr digitales Tier Abwehr und Intelligenz. Machen Sie die Übungen ruhig häufiger. Es kostet jeweils eine Stunde!



7 Hier am Felsen stärkt Ihr Monster seine Lebensenergie und die Angriffskräfte. Achten Sie auch auf die Bedürfnisse Ihres Schützlings.



8 Wenn der kleine Racker etwa aufs Klo muss, sollten Sie schnell hierher (neben Jijimons Haus) eilen. Sonst wird Ihr Digimon krank.



9 Der Wasserfall ist ein weiteres Trainingsgerät. Unter diesem Sturzbach werden die Magiepunkte und die Abwehr Ihres Digimons gestärkt.



10 Besonders wichtig ist der Hörsaal, da hier in erster Linie die Intelligenz gesteigert wird. Je intelligenter das Digimon ist, desto mehr Befehle führt es aus.



11 Schließlich trainieren Sie beim Rundlauf noch das Tempo und die Lebensenergie Ihres Begleiters. Damit ist das Trainingsprogramm abgeschlossen.



12 Nun kann Ihr Liebling seinen ersten ernsten Kampf bestreiten. Gehen Sie mit ihm vom Trainingsplatz nach Süden. Dort treffen Sie auf Agumon.



13 Ist Agumon besiegt, geht er in die Stadt und macht einen Laden auf. Dort können Sie kostenlos Gegenstände lagern, bis Sie die wieder brauchen.



14 Ein weiteres Digimon für die Stadt finden Sie ganz im Süden des Waldes. Allerdings müssen Sie ihm etwas zu essen mitbringen.



15 Auch diese Pflanze im Südosten des Waldes will in die Stadt zurück. Sprechen Sie sie mehrmals an, bis sie endlich kämpft. Viel Spaß mit den anderen Digimon.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Abenteuerspiel für PC |
Die Welt von Myst wartet mit zahlreichen, äußerst verzwickten Rätseln auf. Damit die Hauptschlagader auf Ihrer Stirn nicht platzt, gibts die Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE

Spielverlauf siehe Test Seite 34

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bewegen



Um sich in der Welt von Myst zu bewegen, benötigen Sie lediglich die Maus. Klicken Sie einfach auf einen Punkt in der Entfernung, dem Sie sich nähern möchten. Betätigen Sie nun die linke Maustaste, und Sie werden automatisch ein Stück in die von Ihnen ausgewählte Richtung geschickt. So können Sie Entfernungen leicht überwinden.



Ansehen



Sobald Ihr Mauszeiger sich zu einer Lupe verändert, können Sie sich ein Objekt genauer ansehen. Klicken Sie es dazu mit der linken Maustaste an. Im nächsten Moment sehen Sie das Objekt aus der Nähe. Um sich von dem Objekt wieder abzuwenden, drücken Sie auf die linke Maustaste, sobald das Minussymbol (Kreis) eingeblendet wird.



Benutzen



Verwandelt sich der Mauszeiger zu einer kleinen Hand, können Sie ein Objekt benutzen. Klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf den Knopf oder den Mechanismus, den Sie drücken möchten. Wenn Sie einen Gegenstand aus Ihrer Übersicht ansehen wollen, drücken Sie die ⇧-Taste, und wählen Sie den Gegenstand aus.



Spieleinstieg



1 Folgen Sie dem Bösewicht, bis in seinen Turm. Leider hat er abgeschlossen, und Sie kommen auf diesem Weg nicht hinein. Drehen Sie sich einfach mal um!



2 Und laufen Sie geradeaus bis zum Strand. Klicken Sie auf die Leiter, um hinabzusteigen. Sind Sie am Ufer angekommen, drehen Sie sich nach rechts.



3 Laufen Sie nun geradeaus weiter, bis es nicht mehr geht. Drehen Sie sich nun wieder nach rechts, und laufen Sie ein kleines Stück nach vorne.



4 Schon bald sehen Sie diese kaputte Apparatur. Laufen Sie daran vorbei. Dahinter befindet sich eine lange Treppe, die Sie in die Tiefen der Insel führt.



5 Gehen Sie die Treppe immer tiefer hinunter. Klicken Sie einfach immer ein Stückchen weiter, und Sie bewegen sich den schmalen Weg entlang.



6 Jetzt sehen Sie eine Art Gewächshaus. Laufen Sie darauf zu, und öffnen Sie per Klick auf die linke Maustaste die Tür zu der geheimnisvollen Bleibe.



7 Im Inneren des sonderbaren Hauses drücken Sie zuerst einmal den Hebel zu Ihrer Rechten. Ein Geräusch ertönt, und das Gitter zu Ihrer Linken öffnet sich.



8 Wenn Sie das Gitter durchschreiten, sehen Sie am Boden einen weiteren Knopf. Wenn Sie den drücken, öffnet sich hinter Ihnen die Tür zu einem Labor.



9 Im Inneren des Labors gehen Sie zuerst um den Schreibtisch zur Hängematte und nehmen das dort liegende Tagebuch in Ihren Besitz.



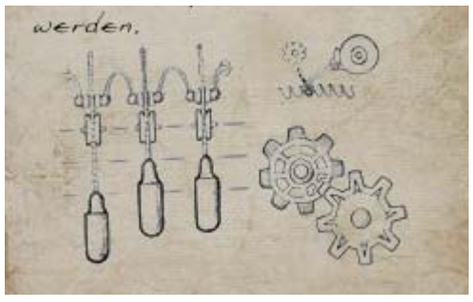
10 Experimentieren Sie nun ein bisschen mit den Gewichten aus Holz, Metall, Glas und Kristall herum. Ihr Wissen über die Gewichte benötigen Sie später.



11 Haben Sie genug davon, gehen Sie hinter den Aufzug am Ende des Raumes. Gehen Sie nicht hinein – drücken Sie nur den Hebel rechts vom Aufzug.



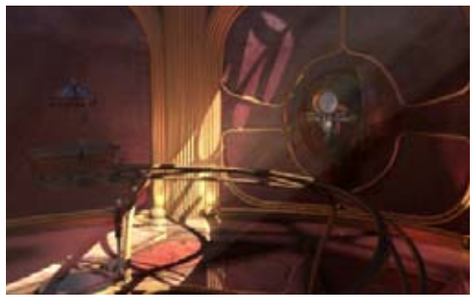
12 Der Aufzug fährt nach oben, und Sie können in den Schacht hinuntersteigen. Drei Apparaturen müssen hier von Ihnen richtig eingestellt werden.



13 Sehen Sie einfach in dem Buch nach, das Sie auf der Hängematte gefunden haben. Dort sehen Sie, wie Sie die Mechanismen einstellen müssen.



14 Stellen Sie nacheinander die richtigen Positionen ein, und besteigen den Aufzug, der Sie nach oben bringt. Nun sind Sie im Hauptlabor des Bösewichts.



15 Gehen Sie zu dem Teleskop hinten rechts an der Wand, und klicken Sie es mit der linke Maustaste an. Im nächsten Moment sehen Sie hindurch.

Myst 3 Exile — FORTSETZUNG

Spieleinstieg



16 Bringen Sie das Wasserzeichen auf der Linse mit dem gleichen Symbol auf der Insel zusammen. Notieren Sie sich die Positionen der kleinen Kugeln!



17 Gehen Sie nach unten und nach links. Wenn Sie nicht mehr weiterkommen, drücken Sie die Hebel.Hier so: links, rechts, links, um die Kugel zu bewegen.



18 Nun gehen Sie wieder nach oben und geradeaus auf die Öffnung zu. Gehen Sie dort nach unten, machen Sie die Tür auf, und gehen Sie wieder zurück.



19 Wieder an der Maschine angekommen, drücken Sie die Hebel so: links, links, rechts, rechts. Die Kugel rollt nun in die von Ihnen eben geöffnete Tür.



20 Gehen Sie wieder zu der Öffnung hinunter und durch die Tür. Stellen Sie die kleinen Kugeln wie im Bild ein, und drücken Sie den Knopf in der Mitte.



21 Von der Decke kommt nun ein Käfig mit einem Buch darin: Öffnen Sie das Buch, und berühren Sie das sich bewegende Bild im Inneren des Buches.



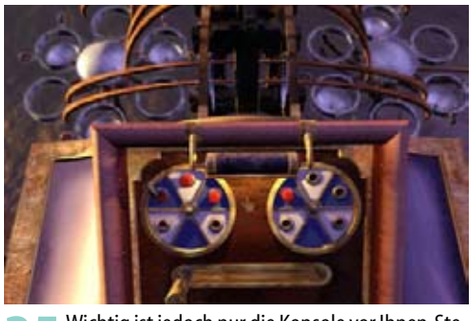
22 Nun landen Sie in „Amateria". Drehen Sie sich nach rechts, und laufen Sie die Leiter hinab zu den Stegen im leuchtenden Wasser.



23 Nach einigen Schritten sehen Sie zu Ihrer Rechten eine lackierte Tür. Gehen Sie hindurch, und nehmen Sie die Tagebuchseiten links von Ihnen an sich.



24 Klettern Sie nun auf die Maschine vor Ihnen, und ziehen Sie den Hebel zu Ihrer Linken. So fahren Sie nach oben und haben dort Ausblick auf die ganze Insel.



25 Wichtig ist jedoch nur die Konsole vor Ihnen. Stecken Sie die roten Zylinder in die Positionen, und ziehen Sie den Hebel darunter. Und nun: Staunen Sie!



26 Nachdem das Spektakel vorbei ist, sehen Sie ein Muster. Zeichnen Sie dieses Muster für spätere Verwendung am Besten auf einem Stück Papier auf.



27 Laufen Sie den ganzen Weg wieder zurück, an Ihrer Startposition vorbei. Gehen Sie in die Höhle, und nehmen Sie die Tagebuchseiten am Höhlengrund.



28 Gehen Sie an der ersten Kreuzung nach rechts, nehmen Sie den Aufzug, und Sie stehen an dieser Konsole. Ziehen Sie den Hebel, um sie in Gang zu setzen.



29 Doch dafür müssen Sie ein Gegengewicht bauen. Gehen Sie von der Maschine aus nach links in den kleinen Raum mit der Kugel an der Decke.



30 Setzen Sie zwei Holzstücke und ein Metallstück ein, um die Kugel fast zu vervollständigen. Nun wird die Maschine funktionieren. Viel Spaß weiterhin!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1]sprich: „Tschihts"

Star Wars-Starfighter für Playstation 2

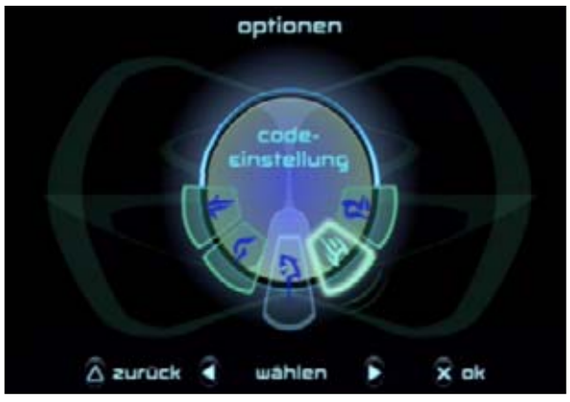
Die Schlacht um Naboo fordert einen kampferfahrenen Piloten – oder die Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE

1 Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt „Optionen".

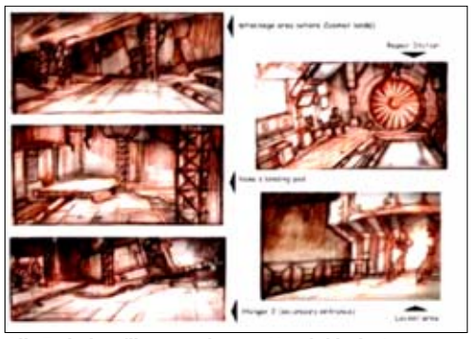
2 Wählen Sie im Optionsmenü den Menüpunkt „Codeinstellungen" aus, um die geheimen Tricks (rechts im Kasten) einzugeben.

3 Nun können Sie per Buchstabeneingabe verschiedene Überraschungen herbeizaubern. Zum Beispiel eine Übersicht der Raumschiffe. Oder Sie sehen sich Zeichnungen und kleine Skizzen aus der Entwicklung des Spiels an.

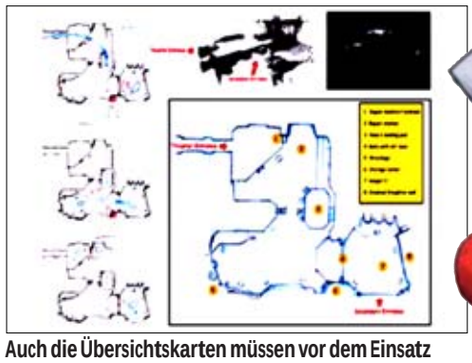








Alle Zwischenfilme werden per Hand skizziert.



Auch die Übersichtskarten müssen vor dem Einsatz im Spiel sorgfältig durchgeplant werden.

Eingabetext	Wirkung
MINIME	Unverwundbarkeit
NOHUD	keine Anzeigen
DIRECTOR	mehrere Ansichten
JARJAR	umgekehrte Steuerung
CREDITS	Entwicklernamen anzeigen
SHIPS	Raumschiffmodelle anzeigen
PLANETS	Bilder anzeigen
TEAM	Entwicklungsteam zeigen
WOZ	Bonus-Video anzeigen



Dieser schnittige, feuerrote Raumgleiter hat es leider nicht mehr ins fertige Spiel geschafft.

King of the Road für PC

Auf dem Highway ist die Hölle los. Damit Sie als Anfänger im Truckergeschäft nicht unter die Räder kommen, lesen Sie die Tricks vom COMPUTER-BILD - SPIELE, und die Sache läuft wie geschmiert

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Während der Fahrt drücken Sie die Pause -Taste auf der Tastatur. Danach geben Sie einfach Buchstabenfolgen (rechts) ein, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Nun sollte einer Trucker-Karriere nichts mehr im Weg stehen.



Auch Lastwagenfahrer können ab und zu mal in die Luft gehen.

Eingabetext	Wirkung
SLREPAIR	Wenn Sie nun die ← -Taste drücken, wird Ihr Fahrzeug repariert.
SLTURBINE	Wenn Sie nun Strg und die 3 drücken, macht das Fahrzeug einen Luftsprung.
SLRECOVER	Nun haben Sie per Tastendruck auf Strg und 5 einen kostenlosen Notruf zur Verfügung.
SLFILLUP	unendlich viel Benzin
SLMAP	Auf der Karte werden alle Geheimnisse aufgedeckt.
SLROADS	Alle Straßen werden sofort repariert.
SLLOTTERY	Sie bekommen 50000 Dollar und eine Lizenz, um einen Fahrer zu mieten.
SLALLCHEATS	Hiermit aktivieren Sie alle Tricks auf einmal.

Tony Hawk´s Pro Skater[1] 2 für Gameboy Advance



Sind die Aufgaben in Tony Hawk's Pro Skater 2 zu schwer? Mit diesen geheimen Tricks werden die schwierigsten Sprünge zum Kinderspiel

1 Stecken Sie das Modul in den Gameboy Advance, und starten Sie ein normales Spiel.

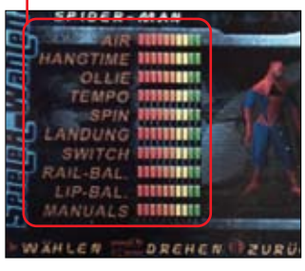
2 Die folgenden Tricks lassen sich in Spielpausen eingeben. Drücken Sie also im laufenden Spiel vor Eingabe der Cheats die **START**-Taste.

3 Jetzt können Sie eine der Tastenkombinationen eingeben. Wollen Sie zum Beispiel mit der im Spiel versteckten Figur Spiderman spielen, so halten Sie die **R**-Taste gedrückt und drücken dazu nacheinander ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Taste **B**, Taste **A** und **START**. Lassen Sie dann die **R**-Taste los, beenden Sie die Pause mit **START**, und verlassen Sie anschließend, wie gewohnt, das gerade aktive Spiel. Im Spielfiguren-Auswahlmenü können Sie sich nun für Spiderman entscheiden.

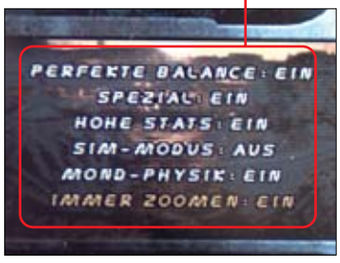




4 Möchten Sie mit prallem Geldbeutel und optimalen Werten der Spielfigur fahren? Dann geben Sie folgende Kombination ein: Halten Sie wiederum die **R**-Taste gedrückt, und drücken Sie dann **B**-Taste, **A**-Taste, ←, ↓, **B**-Taste, ←, ↑, **B**-Taste, ↑, ←, ←. Lassen Sie nun die **R**-Taste los, beenden Sie die Spielpause wie gewohnt, und fahren Sie mit optimalen Werten und jeder Menge Geld weiter.



5 Wenn Sie alle verfügbaren Cheats aus dem Cheatmenü gleich zu Spielbeginn aktivieren möchten, halten Sie die **R**-Taste gedrückt und drücken dann nacheinander **B**-Taste, **A**-Taste, ↓, **A**-Taste, **START**, **START**, **B**-Taste, **A**-Taste, →, **B**-Taste, →, **A**-Taste, ↑, ←. Beenden Sie die Pause, wählen Sie aus dem Hauptmenü „Optionen" und dort „Cheats". In diesem Menü können Sie die Cheats des Spiels aktivieren oder abschalten.



6 Der folgende Cheat ist eigentlich nur eine optische Spielerei, erhöht aber den Schwierigkeitsgrad immens. Um den „Disco-Zoom" zu aktivieren, halten Sie die **R**-Taste gedrückt und geben folgende Tastenkombination ein: ←, **A**-Taste, **START**, **A**-Taste, →, **START**, →, ↑, **START**. Beenden Sie nun die Pause wie gewohnt, und genießen Sie die neue Spieloptik, die bestimmt nicht für hohe Spielstände sorgt. Denn die Kamera fährt nun vollautomatisch im Wechsel nahe an die Spielfigur heran und wieder weg.

7 Wollten Sie schon immer mal einen Sprung für eine Million Punkte oder noch mehr riskieren? Mit diesem Cheat ist das kein Problem. Halten Sie die **R**-Taste gedrückt, und drücken Sie dann nacheinander ←, **A**-Taste, **START**, **A**-Taste, →, ↑, **START**. Beenden Sie die Pause, und spielen Sie weiter. Wenn Ihre Spielfigur nach einem Sprung an Höhe gewinnen soll, drücken Sie einfach die **B**-Taste zum Aufsteigen, und vollführen Sie in der Luft die gewohnten Tricks. Allerdings können Sie jetzt endlose Rotationen und Mega-Trick-Kombinationen hinlegen. Zur Landung lassen Sie einfach alle Tasten los. Wichtig dabei ist, dass die Landung sauber ausgeführt wird, sonst wird Ihre Mega-Kombination nicht gewertet. Übrigens können Sie die Flugrichtung Ihres Skateboarders während des Sprungs begrenzt mit den Tasten **L** und **R** steuern.



[1] sprich: „Toni Hohks Pro Skäiter"

Hostile Waters[2] Strategiespiel für PC

Hostile Waters fordert selbst eingefleischten Strategen ihr ganzes Wissen und Können ab. Mit den folgenden Tricks zwingen Sie die stärksten Gegner in die Knie

1 Um das geheime Cheat-Menü zu aktivieren, müssen Sie Hostile Waters etwas anders als gewohnt starten. Klicken Sie in der Windows-Leiste auf Start, und wählen Sie in diesem Menü den Punkt



an. Jetzt klicken Sie auf Durchsuchen und suchen die Datei „HostileWaters.exe". Diese Datei finden Sie bei einer Standardinstallation im Verzeichnis **C:\Programme\Rage Software\Hostile Waters**. Wählen Sie dort die entsprechende Datei an, und klicken Sie auf OK. Jetzt tippen Sie hinter dem letzten Anführungszeichen einen Leerschritt und dann -setusupthebomb ein. Jetzt sollte das Ende der Befehlszeile wie folgt aussehen:



Zum Abschuss klicken Sie darunter auf die Schaltfläche OK. Damit wird das Spiel gestartet.

2 Starten Sie nun ein Neues Spiel, oder laden Sie, wenn Ihnen das lieber ist, einen alten Spielstand, wie gewohnt.

3 Sobald das Spiel geladen beziehungsweise neu gestartet ist, drücken Sie F8. Am unteren Bildrand erscheint nun die Zeile „Hostile Waters Konsole". Tippen Sie dort einen der Cheats aus der nebenstehenden Tabelle ein. Beenden Sie die Eingabe mit einem Druck auf ↵, und drücken Sie abschließend erneut die Taste F8, um die Konsole wieder zu verlassen. Damit ist der jeweilige Schummelcode aktiviert.

4 Einige geheime Hostile-Waters-Tricks, wie zum Beispiel den für „Unverwundbarkeit" der eigenen Kampftruppen oder den für das komplette Aufdecken der jeweils aktuellen Inselkarte, können Sie genauso einfach wieder abschalten. Führen Sie dazu lediglich die gleichen Arbeitsschritte mit der Konsole aus, die Sie zur Aktivierung des spielvereinfachenden Cheats gebraucht haben (siehe Punkt **3**).



Der Trick „Filthylucre 1" verschafft Ihnen maximale Ressourcen. Die zusätzlichen Energie-Einheiten werden jedoch nicht sofort angezeigt.

Eingabetext	Wirkung
Filthylucre 1	999 999 Energie-Einheiten im Mutterschiff (Achtung: für Y die Taste Z drücken!).
Revealmap 1	Die komplette Karte der aktuellen Insel wird aufgedeckt.
Buildall	Alle Einheiten und Zusatzbewaffnungen können gebaut werden.
Nextlevel	Der aktuelle Spielabschnitt wird als gewonnen gewertet und die nächste Aufgabe geladen.
Invulnerable 1	Alle eigenen Truppen werden unverwundbar.
Enableallmovies 1	Alle Filmsequenzen aus dem Spiel lassen sich unter dem Punkt „Kino" im Hauptmenü anwählen.

[2] sprich: „Hostell Woters"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



COMPUTERBILD-SPIELE verleiht zum zweiten Mal den Goldenen Computer. Machen Sie mit bei der großen Leser-Wahl. Ihr Einsatz lohnt sich: Es sind Preise im Gesamtwert von über einer halben Million Mark zu gewinnen

Leser

Viele hätten ihn gern, doch nur der Beste hat die Chance, ihn zu gewinnen – den „Goldenen Computer" von COMPUTERBILD und COMPUTERBILD-SPIELE. Er ist die Auszeichnung für herausragende Leistungen im Bereich Computer- und Konsolenspiele. Sie, liebe Leser, entscheiden, welcher der zehn Kandidaten mit dem Preis bei der feierlichen Verleihung im Oktober in Berlin geehrt wird.

Um es Ihnen ein wenig leichter zu machen, hat die Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE eine Vorauswahl getroffen. Wie Sie bei der großen Leser-Wahl mitmachen, lesen Sie im Kasten „So spielen Sie mit" (unten links auf dieser Seite). Dann nur noch die Stimme abgeben und Namen und Adresse im Antwortbogen (Seite 119) eintragen. Einfach per Post oder Fax abschicken. Die Teilnahme per Internet ist ganz leicht auf dem Online-Fragebogen möglich.

1. Preis

VW Golf E-Generation

Dieser VW Golf ist das erste Auto Deutschlands mit Internet-Zugang. Und das Modell ist limitiert: Von diesem Golf werden nur 1000 Stück hergestellt! Mit Taschen-Computer und Handy kann der Fahrer Informationen über das Wetter, Verkehrsnachrichten oder Reiserouten abrufen. Der Motor des Fünftürers leistet satte 150 PS.

Wert: 48 000 Mark.



Der Taschen-Computer steckt in einer Halterung am Armaturenbrett.

So spielen Sie mit

Lesen Sie sich auf Seite 119 die Kategorie „Spiele" mit den zehn Kandidaten durch. Entscheiden Sie sich für ein Spiel, dem Sie den Goldenen Computer verleihen wollen. Kreuzen Sie nur einen Favoriten auf dem Fragebogen (Seite 119) an. Mehrfachnennungen sind nicht möglich. Tragen Sie Ihren Namen und Ihre Anschrift auf dem Bogen ein, und senden Sie ihn in einem ausreichend frankierten Briefumschlag an

COMPUTERBILD-SPIELE
Goldener Computer
20682 Hamburg

Oder schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte. Wenn Sie per Fax teilnehmen, müssen Sie den Fragebogen so ausschneiden, dass Ihre Adresse mit übertragen wird. Hier die Faxnummer:

040/34726206

Wenn Sie einen Internet-Zugang haben, können Sie auch online mitspielen. Dazu geben Sie in Ihrem Internet-Zugangsprogramm **www.computerbildspiele.de** ein. Drücken Sie auf ↵. Klicken Sie dann auf „COMPUTERBILD" und auf „Goldener Computer", dann auf das Logo von „COMPUTERBILD-SPIELE". Dort finden Sie den Fragebogen, den Sie ausfüllen und bequem elektronisch absenden können.

Einsendeschluss ist Freitag, der 21. September 2001.

Dieses Datum ist verbindlich für alle Wege der Teilnahme (Brief, Postkarte, Fax, Internet). Alle Teilnehmer erhalten Informationen zu COMPUTERBILD-SPIELE. Die drei Hauptgewinner werden zur feierlichen Verleihung der Goldenen Computer im Oktober nach Berlin eingeladen. Mitarbeiter des Axel Springer Verlages und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, eine Barauszahlung der Preise nicht möglich.

2. Preis

Thomson Entertainment Center

Mit diesem Preis wird Ihr Wohnzimmer zum Heimkino!

Das Fernsehgerät mit Rückprojektionstechnik und einer Bilddiagonale von 112 Zentimetern bietet TV-Vergnügen pur. Für tollen Klang sorgen die sechs Lautsprecher und ein kräftiger Verstärker. Zum Unterhaltungs-Center gehört auch ein digitaler Camcorder. Und damit nicht genug: Sie erhalten zusätzlich einen DVD-Spieler und einen digitalen Videorecorder.

Gesamtwert: 20 000 Mark.







-Wahl

3. Preis

Rheinblitz AXR

Von AMD und Waibel kommt der Computer „Rheinblitz AXR“ mit 21-Zoll-Monitor von Philips. Der Hochleistungs-Rechner ist gleich mit zwei AMD-Athlon-Prozessoren ausgestattet. Weitere technische Details: 1 Gigabyte Arbeitsspeicher, 120-Gigabyte-Festplatte, DVD-Laufwerk, CD-Brenner, Grafikkarte „Geforce 3“. Für den guten Ton sorgt ein Lautsprechersystem von Creative Labs.
Gesamtwert: 14000 Mark.



Foto: Sven Doering/AMD

4. Preis

Dell Inspiron 8000

Fern vom Schreibtisch arbeiten? Kein Problem mit diesem tragbaren Computer. Er hat einen 1-Gigahertz-Prozessor, einen 15-Zoll-Flachbildschirm, eine 48 Gigabyte große Festplatte, 512 Megabyte Arbeitsspeicher, ein DVD-Laufwerk und einen externen CD-Brenner. Er ist mit dem Betriebssystem „Windows XP“ und dem Büropaket „Office XP“ ausgestattet.
Wert: 11000 Mark.





5. Preis

Schneider Scinema 3000 und HCS 600 plus

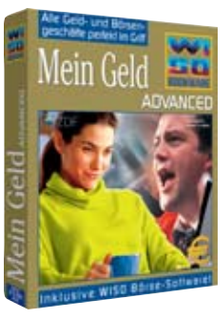
Die Heimkinoanlage von Schneider besteht aus einem TV-Gerät mit einer stattlichen Bilddiagonale von 82 Zentimetern. Sechs Lautsprecher, die an das Fernsehgerät angeschlossen werden, geben den Ton an. Ein DVD-Spieler liefert brillante Bilder. Der digitale Festplatten-Recorder „Primetimer“ nimmt bis zu 50 Stunden Spielfilme und TV-Sendungen auf.
Gesamtwert: 8000 Mark.

Weitere wertvolle Preise



125 Computer-Soundsysteme

Von Terratec kommt das Soundsystem „Sixpack 5.1 plus“. Das Paket besteht aus einer Soundkarte und einem Software-DVD-Spieler.
Gesamtwert: 5000 Mark.



130 Mal Finanz-Software

Die Software „Wiso Mein Geld Advanced“ von Buhl Data hilft, die Finanzen zu verwalten. Das Programm ist auch für Online-Banking geeignet.
Mit dabei: die Software „Wiso Börse“.
Gesamtwert: 13000 Mark.





130 Steuerpakete

Tipps zum Steuersparen gibt das „Steuer-Office“ von Buhl Data. Mit dabei: das „Wiso Sparbuch“ (Software zur Haushaltsbuchführung) und das „Wiso Lexikon“ zur Erklärung häufig verwendeter Finanzbegriffe.
Gesamtwert: 13000 Mark.



1 DVD-Recorder

Der DVD-Recorder „DVDR 1000“ von Philips, der erst ab Oktober erhältlich ist, zeichnet Daten in digitaler Bild- und Tonqualität auf. Die selbst gebrannten DVDs sind auch auf herkömmlichen DVD-Spielern abspielbar. Wert: 4000 Mark.



300 Routenplaner

Gewinnen Sie einen von je 100 Routenplanern. Mit „Großer Reiseplaner Deutschland und Europa“, „Motorrad Tourenplaner Deutschland und Alpenregion“ oder „Promobil Tourenplaner“ von Map & Guide gelangen Sie sicher ans Ziel.
Gesamtwert: 18000 Mark.



6 Flachbildschirme

Der 15 Zoll große TFT-Monitor „Aktiv SGA LCD Color“ von Medion beansprucht mit einer Tiefe von 18,3 Zentimetern nur sehr wenig Platz auf dem Schreibtisch. Das Gerät arbeitet mit einer maximalen Bildpunkteanzahl von 1024 x 768.
Gesamtwert: 6000 Mark.

1 Computer
Der „Megware P 4 1,8“ von den Firmen Megware und Intel hat einen „Pentium-4“-Prozessor (1,8 Gigahertz), eine 40 Gigabyte große Festplatte, 256 Megabyte Arbeitsspeicher, einen Flachbildschirm und einen DVD-Brenner. Wert: 8000 Mark.



111 Software-Sets
Das Paket von Gandke & Schubert besteht aus den hilfreichen Programmen „Familienbuchhalter“, „Termine“ und „Adressen“. Damit werden das Führen eines elektronischen Haushaltsbuchs sowie die Verwaltung von Adressen und Terminen zum Kinderspiel. Gesamtwert: 20 000 Mark.



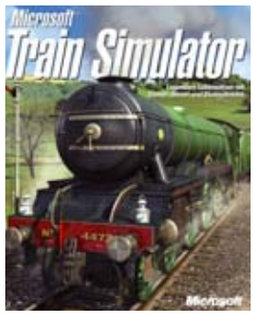
15 Router
Mit dem Router „Netcom DSL-4100“ von Neteasy können sich bis zu vier Computer einen einzigen T-DSL-Internet-Anschluss teilen. Gesamtwert: 6000 Mark.



50 Spiele-Tastaturen
Mit der „Sidewinder-Dual-Strike“-Spieletastatur von Microsoft machen Rennspiele und Flugsimulationen noch mehr Spaß. Gesamtwert: 5000 Mark.



100 Simulationsspiele
Fahren Sie Bahn am Computer. Mit dem neuen Spiel „Train Simulator“ von Microsoft ist das kein Problem. Gesamtwert: 13 000 Mark.





24 Gestaltungs-Programme
Die Software „Adobe Live Motion“ hilft mit tollen Effekten und Animationen bei der Gestaltung von Internet-Seiten. Gesamtwert: 10 000 Mark.

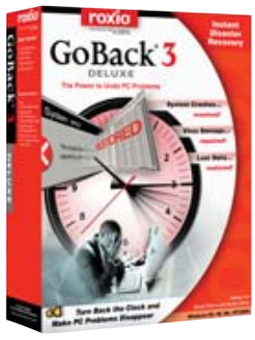


15 Tintenstrahl-Drucker
Der Tintenstrahldrucker „Z53“ von Lexmark schafft laut Hersteller 16 Textseiten pro Minute. Fotos werden mit einer Qualität von 2400 Bildpunkten pro 2,54 Zentimeter gedruckt. Gesamtwert: 6000 Mark.



1 Notebook
Von wegen graue Kiste: Der tragbare Computer „M-Klasse“ von Amadeus im Leoparden-Design fällt auf. Mit 20-Gigabyte-Festplatte und CD-ROM-Laufwerk. Wert: 5200 Mark.

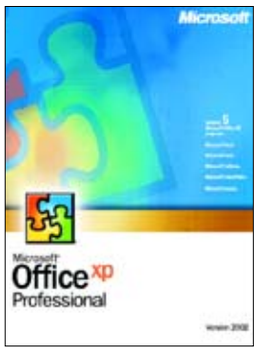
111 Datenrettungs-Programme
Das Erste-Hilfe-Programm bei Computer-Abstürzen: Die Software „Go Back“ von Cequadrat repariert das Betriebsprogramm und rettet die gespeicherten Daten. Gesamtwert: 11 100 Mark.





112 Computer-Mäuse
Die „Cromo-Tecno-Maus“ von Lindy ist ein echter Hingucker. Gewinnen Sie eine von 100 Chrom-Mäusen (links oben) oder eine von 12 „Dual-Wheel-Wireless“-Mäusen. Gesamtwert: 5840 Mark.

12 Büro-Programme
Die „Professional“-Version von Microsofts Büroprogramm-Paket „Office XP“ enthält die neuesten Versionen von „Word“, „Excel“, „Powerpoint“, „Outlook“ und „Access“. Gesamtwert: 12 000 Mark.





3 Multitainer
Alleskönner: Der „Multitainer“ von Fujitsu Siemens ist DVD-, CD-, MP3-Spieler sowie Computer, Internet-Box und Telefonzentrale in einem. Gesamtwert: 6000 Mark.

45 Übersetzungshilfen
Die elektronische Übersetzungshilfe „Hexaglot Traveller West“ von Langenscheidt beherrscht sechs Sprachen: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch und Niederländisch. Gesamtwert: 5400 Mark.



50 Videoschnitt-Programme

Mit der Software „Pinnacle Studio“ können Sie Videos wie ein Profi bearbeiten. Im Programm sind über 100 verschiedene Arten von Szenenübergängen, Zeitlupen und Zeitraffern enthalten. Gesamtwert: 20 000 Mark.





10 DVD-Spieler

Der DVD-Spieler „V300“ von Mustek spielt DVDs sowie Video- und Audio-CDs ab. Gesamtwert: 4000 Mark.



10 Fax-Geräte

Das „Fax-Lab“ von Olivetti kann als Faxgerät, Telefon, Anrufbeantworter und Fotokopierer genutzt werden. Gesamtwert: 5000 Mark.

10 Grafikkarten

Für 3D-Spiele eignen sich die Grafikkarten „Radeon 64MBDDR“ von der Firma ATI besonders gut. Gesamtwert: 6000 Mark.



70 Sets mit Lern-Programmen

Fit im Umgang mit Computer und Internet mit der „Leichter-Lernen“-Serie von CTV: Ein Software-Paket besteht aus fünf unterschiedlichen Programmen. Gesamtwert: 11 000 Mark.



60 digitale Lexika

Erweitern Sie Ihr Wissen mit dem „Multimedial-2001-Premium“-Lexikon von Brockhaus. Das Werk enthält 100 000 Stichworte aus allen Wissensbereichen, 14 000 Internet-Adressen, 13 000 Fotos. Gesamtwert: 10 800 Mark.



35 Software-Pakete

Die Software „Works Suite 2001“ von Microsoft soll Ihnen den Alltag erleichtern. Das Paket besteht aus den Programmen „Word 2000“, „Encarta Weltatlas 2001“, „Picture It Fotostudio 2001“, „Autoroute 2001“ und „Works 6.0“. Gesamtwert: 10 000 Mark.



15 Digitalkameras

Die Digitalkamera „Gsmart 300“ von Mustek wiegt nur 120 Gramm (ohne Batterien). Sie kann einfach über die USB-Buchse an den Computer angeschlossen werden. Gesamtwert: 3000 Mark.



250 Sets mit Kinder-Software

Von Koch Media kommen die Software-Programme „Kids entdecken die Naturwissenschaften“ und „Kids entdecken die Geschichte“. Gesamtwert: 12 000 Mark.





50 CD-Ständer

Keine Ordnung in der CD-Sammlung? Mit dem CD-Turm „Duraline“ von Durable behalten Sie den Überblick. Gesamtwert: 5000 Mark.



15 Scanner

Der Flachbrett-Scanner „Bearpaw 1200“ von Mustek scannt, kopiert und faxt Dokumente bis zum Format DIN A4. Gesamtwert: 3000 Mark.



100 Ton-Studios

Sie haben ein Gefühl für Musik? Dann verwandeln Sie doch Ihre guten Ideen mit Hilfe des Software-Tonstudios „Cubasis VST 2.0“ von Steinberg in eigene Kompositionen. Die Stücke können im MP3-Format auf CD-ROM gesichert werden. Gesamtwert: 20 000 Mark.





5 Internet-Eingabegeräte

Das schnurlose „T-Sinus Pad“ der Telekom macht das Stöbern im Internet auch auf dem Balkon oder im Garten möglich. Das Eingabegerät ist so groß wie ein DIN-A4-Blatt, wiegt knapp ein Kilo. Funktioniert mit T-DSL- und ISDN-Anschlüssen. Gesamtwert: 15 000 Mark.

10 Verstärker

Der Multimedia-Verstärker „AP-U70“ von Yamaha (zwei Mal 20 Watt Leistung) wird an den Computer angeschlossen und sorgt für tollen Klang. Gesamtwert: 6800 Mark.





14 Steuerungs-Sets

Heben Sie mit dem „Flight System“ von Trustmaster mal so richtig am Computer ab! Das Paket besteht aus einem Steuerknüppel, Pedalen und einem Schubregler. Gesamtwert: 5000 Mark.





2 Computer
Der Schneider-Computer von Otto hat eine 40 Gigabyte große Festplatte, einen 1-Gigahertz-Prozessor, ein CD-ROM-Laufwerk und einen CD-Brenner. Gesamtwert: 5600 Mark.



125 Gestaltungs-Programme
Mit dem „Publisher 3“ von Green Street können Sie mühelos Visitenkarten und Internet-Seiten herstellen.
Gesamtwert: 12000 Mark.



7 Soundkarten und Mischpulte
Soundkarte, Mischpult und Software des „Maxi-Studio Isis XL“ (von Hercules) machen aus Ihrem Computer ein digitales Tonstudio. Gesamtwert: 5000 Mark.



15 3-D-Programme
Mit der Software „Bryce 5“ von Corel ist die Erstellung von 3D-Landschaften am Computer das reine Vergnügen.
Gesamtwert: 10 500 Mark.

160 Börsen- und Steuerprogramme
Mit dem Programm „Quick Börse“ von Lexware können Sie Börsenkurse analysieren. Dazu gibt's die Software „Quick Steuer Deluxe“. Gesamtwert: 11200 Mark.



40 Betriebssysteme
Bei dem neuen Betriebssystem „Windows XP“ hat Microsoft die Bedienung im Vergleich zu den Vorgängern weiter vereinfacht. Die Software kommt im Oktober auf den Markt.
Gesamtwert: 12000 Mark.





80 Mini-Lenkräder
Die gummierten Mini-Lenkräder „FX Racing Wheel“ und „Ultra Racer PC“ von Interact rutschen selbst bei heißen Verfolgungsjagden am Computer nicht aus der Hand. Gesamtwert: 5000 Mark.



165 Hilfe-Programme
Computer-Viren und -Abstürze haben keine Chance mit dem Anti-Viren-Programm „FP-Win 2 Anti-Virus“ und dem Reparatur-Programm „Magic Tune“ von DTP. Mit dabei: das Verschlüsselungs-Programm „Strong Disc Tresor“.
Gesamtwert: 11500 Mark.



16 Digitalkameras
Ganz schön pfiffig: Die digitale Kamera „E-Photo CL 18“ von Agfa kann nicht nur als Fotoapparat, sondern auch als Internet-Kamera benutzt werden.
Gesamtwert: 5000 Mark.



10 HiFi-Mini-Anlagen
Die Universum-HiFi-Mini-Anlage von Quelle bietet zwei Mal 180 Watt Musikleistung und ist dabei so klein, dass sie in fast jedes Regal passt.
Gesamtwert: 6660 Mark.



101 Videoschnitt-Programme
Mit der Videoschnitt-Software „Video Deluxe“ von Magix gestalten Sie ganz einfach Ihre eigenen Filme.
Gesamtwert: 10000 Mark.



7 Festplatten
Die „Ultra-ATA/100“-Festplatte von Western Digital bietet 80 Gigabyte Speicherkapazität.
Gesamtwert: 5000 Mark.



TV-Gerät und DVD-Spieler
Der Flachbildschirm des TV-Geräts „Meca TV Vision“ von Metz hat eine Bilddiagonale von 38 Zentimetern. Die maximale Auflösung beträgt 1024 x 768 Bildpunkte. Das Gerät hat außerdem einen Computer-Anschluss. Dazu gibt es noch den DVD-Spieler „Mecavision DF 71“. Dieser verfügt über die Funktionen Bild-für-Bild-Wiedergabe, Zeitlupe und Zufallswiedergabe. Das Gerät kann nicht nur DVDs abspielen, sondern auch Audio-CDs. Gesamtwert: 5500 Mark.

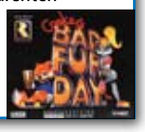


WÄHLEN SIE IHREN SPIELE-FAVORITEN AUS

Electronic Arts: Black & White
Strategiespiel für PC: Bei diesem ungewöhnlichen Spiel des englischen Kult-Entwicklers Peter Molyneux stellen die Spieler die Regeln auf.



THQ: Conker's Bad Fur Day
Geschicklichkeitsspiel für Nintendo 64: Das Eichhörnchen Conker braucht Ihre Hilfe bei seinen abgedrehten Abenteuern. Witzige, freche Sprache und kurioser Inhalt.



Egmont Interactive: Gothic
Rollenspiel für PC: Ob als Magier oder Kämpfer – am Ende zählt nur eines: Wie finden Sie und Ihre Mitstreiter den Weg in die Freiheit?



Sony: Gran Turismo 3 A-spec
Rennspiel für Playstation 2: Der dritte Teil der Gran-Turismo-Reihe mit rasanten Fahrerlebnissen und einer Grafik, von TV-Bildern kaum zu unterscheiden.



Sega: Shen Mue
Abenteuerspiel für Dreamcast: Die teuerste Spiele-Produktion aller Zeiten. Grafik, tolle Zweikämpfe und die Handlung setzen neue Maßstäbe.



Sega: Phantasy Star Online
Rollenspiel für Dreamcast: Mit Internet-Zugang können vier Spieler auf die Sternenreise gehen und gemeinsam tolle Abenteuer bestehen.



Eidos: Wer wird Millionär?
Das Quiz für PC zur gleichnamigen supererfolgreichen TV-Show trainiert die grauen Zellen und macht dabei auch noch viel Spaß.



CDV: Cossacks
Strategiespiel für PC mit liebevoll gestalteter Grafik und einem hervorragend umgesetzten historischen Thema: Europa im 17. Jahrhundert.



Nintendo: Mario Party 3
Umfangreiche Spielesammlung für Nintendo 64: In über 70 verschiedenen Geschicklichkeits-Spielchen gilt es, den Mario-Pokal zu gewinnen.



Virgin Interactive: Sacrifice
Die einmalig düster-stimmungsvolle Welt, in der sich Magier und Monster bekämpfen, zieht viele Computerspieler in ihren Bann.



Fragebogen

Computer Spiele 9/2001

Bitte kopieren Sie den Fragebogen oder schneiden sie ihn an der gestrichelten Linie aus, wenn Sie per Brief oder Fax mitspielen. Wie Sie per Postkarte oder im Internet mitmachen, steht im Kasten auf Seite 114.

Absender
Name:
Vorname:
Straße:
PLZ/Ort:
Telefon:
Geburtstag:

- ☐ Electronic Arts: Black & White (Strategiespiel für PC)
- ☐ THQ: Conker's Bad Fur Day (Geschicklichkeitsspiel für Nintendo 64)
- ☐ Egmont Interactive: Gothic (Rollenspiel für PC)
- ☐ Sony: Gran Turismo 3 A-spec (Rennspiel für Playstation 2)
- ☐ Sega: Shen Mue (Abenteuerspiel für Dreamcast)
- ☐ Sega: Phantasy Star Online (Rollenspiel für Dreamcast)
- ☐ Eidos: Wer wird Millionär? (Quiz für PC)
- ☐ CDV: Cossacks (Strategiespiel für PC)
- ☐ Nintendo: Mario Party 3 (Spielesammlung für Nintendo 64)
- ☐ Virgin Interactive: Sacrifice (Strategiespiel für PC)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

DER MENSCH ALS MODELL

Leuchtendes Vorbild

Ein Mensch aus dem richtigen Leben – mit reflektierenden Kugeln behängt, von Infrarotkameras gefilmt und computergerecht aufbereitet: „Motion Capturing“[1] bringt realistische Bewegungen ins Spiel

Der Platz ist eng, düster und hat noch nicht mal ein Loch im Boden. Ein denkbar schlechter Ort zum Golfspielen. Trotzdem schwingt der Weltranglisten-Erste Tiger Woods im Zwielicht das Eisen – und haut mit Wucht Ball um Ball in eine nahe Wand.

Auch sonst hat die Szenerie nichts von einem gewöhnlichen Turnier. Statt im Freien spielt Woods in einer abgedunkelten Halle, statt einiger hundert Zuschauer umgeben ihn 24 Infrarotkameras und zahlreiche Computer. Und anstelle bequemer Sportkleidung trägt der 25-jährige einen hautengen schwarzen Overall, der mit vielen kleinen Plastikkugeln bestückt ist. Einige davon trägt die lebende Sportlegende sogar an einer speziellen Brille auf dem Kopf.

Der Grund des seltsamen Auftritts: Tiger Woods steht Modell für eine Figur in einem Computerspiel. Es heißt „Tiger Woods PGA Tour[2] 2001“ und stammt vom amerikanischen Software-Hersteller Electronic Arts (EA). Der möchte den besten Golfspieler der Welt möglichst perfekt in das Programm einbauen. Und das gelingt am einfachsten per Motion Capturing („eingefangene Bewegung“), kurz MoCap.

Das Verfahren überträgt Bewegungen von echten Menschen auf künstliche Charaktere aus Pixeln, also Bildpunkten und Polygonen S.174. Und nicht nur das. Die Figuren behalten die typischen Eigenarten ihrer Vorbilder bei. Das heißt, Tiger Woods im Spiel führt den Schläger genauso präzise und elegant wie der reale Tiger Woods.

„Gerade für Sportspiele ist diese Eigenschaft sehr wichtig“, sagt Bernd Reinartz, Pressesprecher von EA in Deutschland. „Zum ersten Mal nutzten wir MoCap vor sechs Jahren für den Baseball-Titel ‚Triple Play 95‘. Seitdem

[1] sprich: „Mohschen Käptschering“, [2] sprich: „Teiger Wudds PlDschi Äi Tuhr“

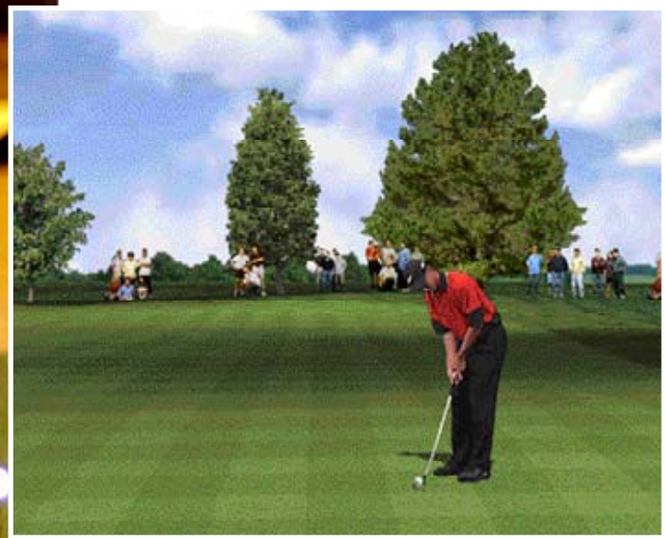


Bild links: Tiger Woods spielt im Capture-Studio von Electronic Arts. Im Licht des Fotoblitzes leuchtet der Golf-Profi wie ein Weihnachtsbaum.

Bild oben: Im Computerspiel passt die gleiche Szene perfekt in den künstlichen Golfplatz.

wenden wir diese Technik in praktisch allen Spielen unserer EA-Sports-Reihe an."

Und nicht nur Tiger Woods hat sich in den knappen MoCap-Dress gezwängt. Viele andere international bekannte Athleten haben für EA „Vorbildliches" geleistet. Zum Beispiel der US-Boxer Lennox Lewis oder die beiden deutschen Fußballer Andi Möller und Lothar Matthäus.

Weil die Methode so häufig gebraucht wird, hat EA mehrere MoCap-Studios gebaut. Mit der Anlage in Vancouver (Kanada) besitzt das Unternehmen sogar die größte in Nordamerika. Andere namhafte Spieleprogrammierer leisten sich ebenfalls solche High-Tech-Einrichtungen.

Zum Beispiel Infogrames in Frankreich, deren Computergrafiker das Verfahren zuletzt für ihr Action-Abenteuer „Alone In The Dark"[3] eingesetzt haben. Oder auch Acclaim Entertainment (USA). Diese Spieleschmiede verfügt in Glen Cove im Bundesstaat New York über ein MoCap-Studio mit 14 Kameras, in dem unter anderem Aufnahmen für „HBO Boxing" und den Abenteuer-Titel „Shadow Man"[4] gemacht worden sind. Und der japanische Sega-Konzern hat MoCap-Ateliers sowohl in seinem Heimatland als auch in den USA. Dort entstanden viele Szenen für „Shen Mue", das mit umgerechnet 220 Millionen Mark Produktionskosten bisher teuerste Videospiel überhaupt.

Längst sind MoCap-Einsätze Routine. Einige Anlagen sind sogar mobil und können in Fußballstadien oder BMX-Rennbahnen aufgebaut werden. Doch es gibt immer wieder Spiele, die wegen der Vielzahl an erforderlichen Bewegungen aus dem normalen Produktionsrahmen fallen. Acclaims PR-Manager Peter Weiß: „Für das Catch-Spiel ‚Legends Of Wrestling'[5] mussten wir mehr als 1000 einzelne Sequenzen drehen."

Das macht zwar viel Arbeit, geht aber schneller und ist vor allem billiger, als schwierige Abläufe per Hand zu programmieren. Ein weiterer Vorteil: MoCap-Aufnahmen sind nicht an ihre Vorbilder gebunden. Beispiel „Bundesliga Manager X". Für das Fußball-Spiel konnte Software 2000 in Eutin Carsten Ramelow von Bayer Leverkusen verpflichten. „Seine Bewegungen haben wir nicht nur für seine Figur, sondern für alle Feldspieler verwendet – lediglich für den Torwart haben wir eigene Sequenzen gedreht", sagt Entwicklungsleiter Mathias Reichert. Eine gängige Praxis, die Zeit und Kosten spart.

Neu ist sie indes nicht, ebenso wenig das MoCap-Verfahren selbst. Bereits 1984 setzte es der amerikanische Computergrafik-Pionier Robert Abel in einem Werbefilm für Canned Food, den Verband der US-Dosennahrungsindustrie, ein. In dem damals sensationellen Spot räkelt sich eine chromblitzende Roboter-Maid auf einer Liege – wie es eine echte Frau vorgemacht hatte. „Das war ein Meilenstein in der Geschichte der Computer-Animation", erklärt Bernd Willim, Gründer und Präsident der German Film School, einer Hochschule für digitale Produktionsverfahren in Elstal bei Berlin. Doch erst Anfang der 90er-Jahre hat sich die MoCap-Technik im Unterhaltungsbereich durchgesetzt.

Bis dahin nutzte vor allem eine ganz andere Branche die noch junge Technik. 1986 entwickelte eine Forschungsgruppe der Universität im englischen Oxford diese Variante der Computer-Animation weiter. Die Wissenschaftler versuchten, die Methode zur Diagnose und Behandlung spastisch gelähmter Kinder einzusetzen. Mit Erfolg. Heute ist aus dem orthopädischen Projekt das Unternehmen Vicon geworden, einer der bedeutendsten Anbieter von MoCap-Systemen. Und für die interessieren sich längst nicht mehr nur Mediziner. Einen großen Teil seines Geschäfts macht Vicon mit der Unterhaltungsindustrie. Dazu zählen außer Spiele-Entwicklern auch Film und Fernsehen, die MoCap für Spezialeffekte verwenden. Und das immer öfter: Vor drei Jahren machte der Anteil der Unterhaltungsbranche nur ein Zehntel vom Umsatz aus. Heute liegt er bei 40 Prozent.

700 000 Mark für 24 Kameras

„Dieser Markt explodiert. Bald wird er den medizinischen Bereich überholen", erwartet Mattis Bankay, Chef des Vicon-Vertriebs im deutschsprachigen Raum. „In Japan, den USA und England besitzt schon jeder größere Spielehersteller ein Vicon."

In Deutschland gehen die Geschäfte noch nicht ganz so gut. Denn die einschlägigen Firmen sind zu klein und können sich einfach keine eigenen MoCap-Anlagen leisten.

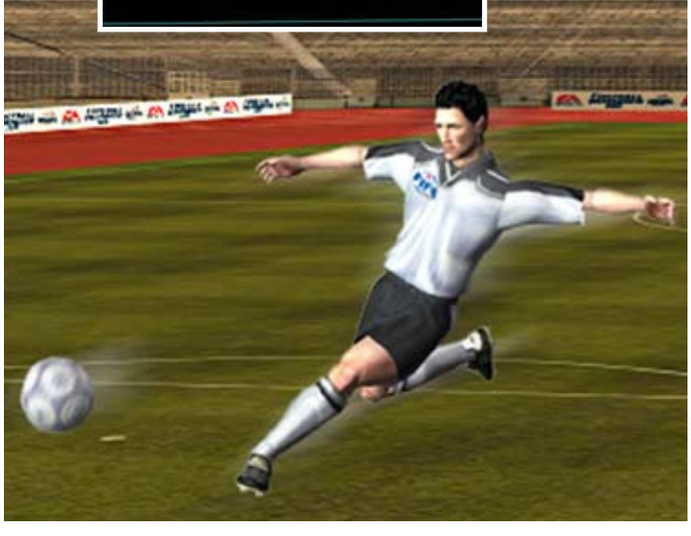
Kein Wunder, denn die Technik ist nicht billig. Ein System mit sechs Kameras kostet 300 000 Mark. Für 24 Kameras steigt der Preis auf 700 000 Mark. Bankay: „Damit kann man allerdings dann auch sechs Fußballer gleichzeitig capturen."

Solche Möglichkeiten nutzen deutsche Spiele-Entwickler nur selten. Und dann engagieren sie in der Regel eines der wenigen einheimischen MoCap-Studios. Aber selbst das ist teuer. Die Frankfurter Firma Metricminds etwa verlangt eine Tagesmiete von pauschal 10 000 Mark. Acclaim in den USA rechnet anders: umgerechnet 4200 Mark/Tag plus Kosten für die Nachbearbeitung am Computer, für eine fertige Sequenz zwischen 70 und 170 Mark – pro Sekunde.

MoCap gewinnt weiter an Bedeutung. Doch Fachleute sind nach wie vor Mangelware. Zumindest in Deutschland. Deshalb will Bernd Willim von der German Film School entsprechende Seminare einführen. Es gibt nur ein Problem. Willim: „Wir haben noch keinen geeigneten Dozenten gefunden." Bis Tiger Woods auch hierzulande zum „leuchtenden" Vorbild in einem MoCap-Studio wird, dürfte also noch einige Zeit vergehen.







Ex-Nationalspieler Lothar Matthäus kickt für „FIFA 2001" vom Spielehersteller Electronic Arts.

Links **die gleiche Szene zunächst als Gitter-Grafik …**

… und unten im fertigen Computerspiel.

Fotos: Electronic Arts

[3] sprich: „Alohn in se Dark", [4] sprich: „Schäddoh Man", [5] sprich: „Ledds chend's off Ressling"

Die Verwandlung Schritt für Schritt



1 Für COMPUTERBILD-SPIELE schlüpft Redakteur Detlev Neumann (39) in den MoCap-Dress. An den heftet Philip Weiss von der Frankfurter Digital-Produktionsfirma Metricminds 41 kleine Kugeln – die meisten an die Gelenke. So erkennt das System Bewegungen am besten.



2 Dann stellt sich der Redakteur mitten auf eine rechteckige Fläche, an deren Seiten acht Infrarot-Kameras stehen. Die senden 120 Mal pro Sekunde mit einem speziellen Blitz unsichtbares Licht aus, das nur von den Kugeln zurückgeworfen wird. Jede Kamera macht davon ein Bild – ebenfalls 120 Mal pro Sekunde. Wichtig: Jeder Mensch ist anders gebaut. Die Anlage muss daher immer auf



4 Wenn diese Vorarbeiten beendet sind, kann die MoCap-Sitzung beginnen. Denn Kameras und Computer sind nun in der Lage, jede Bewegung des COMPUTERBILD-Redakteurs Millimeter für Millimeter zu verfolgen und zu verarbeiten. Sogar einen plötzlichen Sprung in die Luft.



5 Blitzschnell rechnet der Computer die Kamerabilder in Daten um und überträgt sie präzise auf den „Actor". Das ist wichtig. Denn das echte Modell – in diesem Fall der COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur – ist Vorbild für den „Actor". Und der ist Vorbild für die späteren Spielefiguren. Sie tun, was er tut.



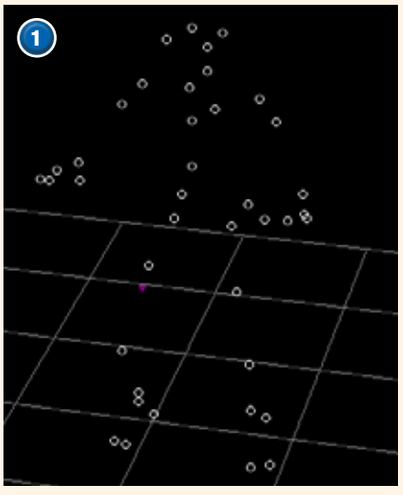
6 In diesem Fall überträgt das System die Bewegungen des Redakteurs über den „Actor" auf die Figur eines Weltraum-Froschs. Dessen Bild wirft ein Projektor vom Computer-Bildschirm an die Wand des MoCap-Studios. Und als Detlev Neumann winkt, hebt auch der Frosch die Hand zum Gruß.

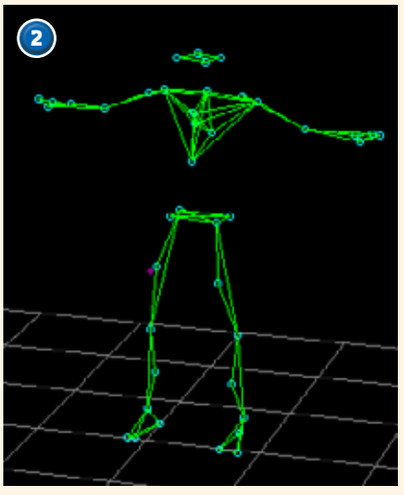


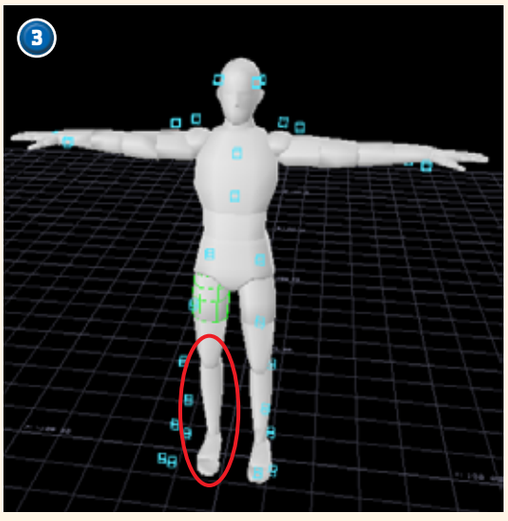
7 Die Großaufnahme zeigt, dass die MoCap-Technik nicht nur heftige Bewegungen, wie Sprünge, sondern auch kleine Gesten erkennt. Ist es korrekt eingestellt, arbeitet das System sehr präzise. In der Regel weicht es vom Vorbild um höchstens zwei Millimeter ab. Sonstige Ähnlichkeiten mit dem Redakteur sind rein zufällig.



den jeweiligen Körperbau eingemessen werden. Dazu nimmt das menschliche Modell einen genau festgelegten Standpunkt und eine T-förmige Haltung ein. Nur so kann sich das System orientieren und die Position jeder einzelnen Kugel genau erkennen.







3 Die Kameras leiten ihre Aufnahmen von den reflektierenden Kugeln an einen Computer. Der setzt die Fotos aus den acht verschiedenen Perspektiven zu einem räumlichen Bild zusammen, das aus 41 Punkten besteht 1. Jeder Punkt entspricht der Position einer Kugel am MoCap-Anzug. Dann verbindet ein Computergrafiker die Punkte gelenkweise: Fuß, Unter-, Oberschenkel und so weiter. Der Computer zieht dazwischen grüne Linien. So entsteht eine Art Skelett 2. Darauf wird die weiße Figur des „Actors" (deutsch: Schauspieler) gelegt und angepasst. Auf dem Bild 3 ist dies beim linken Bein bereits geschehen, beim rechten dagegen noch nicht (Kreis).



Fotos: Bernd Kammerer

8 Dieses Gruppenbild zeigt die Möglichkeiten von MoCap. Links balanciert der „Actor" auf einem Bein. Der Frosch, ein Gecko, eine Schwertkämpferin und sogar eine Karotte tun es ihm gleich, obwohl sie jeweils ganz unterschiedliche Körperfomen haben. Das klappt, weil ein spezielles Programm die Proportionen des „Actors" den einzelnen Figuren anpasst. So hat die Software im Fall der Schwertkämpferin Arme, Rumpf und Beine etwas in die Länge gezogen. Für die Karotte hingegen musste sie diese Partien stark stauchen. Das geschieht ganz automatisch. Aber nicht immer perfekt. Deshalb sind bei MoCap-Aufnahmen oft Nacharbeiten notwendig.

KINOFILM „FINAL FANTASY"



Aki ist eine Kunstfigur, geboren im Rechner. In ihren Träumen findet sie sich häufig auf einem fremden Planeten wieder.

Im Rechner gebo

Während die großen US-Filmstudios mit dem Computer niedliche, putzige und witzige Kreaturen erschaffen, machen die Japaner ernst: Mit „Final Fantasy – die Mächte in dir" kommt das erste computeranimierte Science-Fiction-Drama in die Kinos

Eine junge, hübsche Frau steht auf der Oberfläche eines fremdartig wirkenden Planeten. Orangefarbener Himmel über ihr, karger Fels zu ihren Füßen. Da plötzlich tauchen am Horizont Gestalten auf, wie sie noch nie ein Menschenauge gesehen hat: durchscheinend, drei Meter groß, Tentakel statt Arme und irrwitzig dürre Hüften. Aliens! Und sie rennen alle auf die junge Frau zu ...

Schweißgebadet erwacht Filmheldin Dr. Aki Ross: Es war alles nur ein Traum ...

Ein Traum war „Final Fantasy-die Mächte in dir" sicher auch für Hironobu Sakaguchi. Vor fünf Jahren begann der Spiele-Entwickler und Erfinder des weltweit erfolgreichen Final-Fantasy-Computerspiels mit der Entwicklung seines wohl ehrgeizigsten Projekts: einem real wirkenden Spielfilm komplett aus dem Computer.

Na und, werden manche jetzt denken, das gibt es doch schon: „Toy Story" 1 und 2, „Antz", „Das große Krabbeln" oder auch „Shrek". Richtig! Und dennoch: Was „Final Fantasy – die Mächte in dir" zeigt, haben Sie so noch nie gesehen. Denn das düstere Abenteuer setzt nicht auf Humor und Knuddelmonster, sondern auf handfeste Action, menschliche Helden und eine komplexe Story. Und auf einen unglaublichen Bilderrausch.

Die Handlung: Im Jahre 2065 ist die Menschheit fast ausgerottet. Seit vor mehr als 30 Jahren ein Meteorit auf die Erde stürzte und damit eine Invasion feindlicher Aliens begann, leben die letzten Menschen in Städten unter Schutzkuppeln. Doch die junge Wissenschaftlerin Aki Ross und ihr väterlicher Freund Dr. Sid sind einer Waffe gegen die Außerirdischen auf der Spur: Acht Geister sollen gemeinsam eine für Aliens tödliche Welle aussenden. Sechs dieser Wesen sind bereits gefunden, doch für die weitere Suche bleibt kaum Zeit.

General Hein drängt auf den Einsatz der Zeus-Kanone, der tödlichsten Waffe der Menschheit. Er will das im All schwebende Metallmonster gegen den Ursprung aller Aliens einsetzen: den Meteoriten-Krater.



Die riesigen Aliens sind eine furchtbare Bedrohung: Bloßer Kontakt ist für Menschen bereits tödlich.



Produzent Jun Aida (links) mit Regisseur Hironobu Sakaguchi (rechts) und Columbia-Tristar-Chef Jürgen Schau bei der Deutschland-Premiere in Berlin.

Kurz-Infos zum Film

Start: 23. August
Länge: 90 Minuten
Ton: Dolby Digital
FSK: ab 12 Jahren
Genre: Science-Fiction
Geeignet für: Fans





ren

Dr. Sids Einwand, bei dem Angriff könnte auch die Erde irreparablen Schaden nehmen, interessiert den kriegerischen Betonkopf nicht. So bleibt Aki nur eine Chance: Mit Hilfe ihres Ex-Lovers, Captain Gray Edwards, und dessen Spezialeinheit von Elitekämpfern, verlässt sie die sichere Festung New York und sucht in der von Feinden besetzten Ödnis nach den letzten beiden Geistern. Nicht allein aus Heldenmut: Die junge Forscherin trägt ein dunkles Geheimnis mit sich herum ...

Falls Sie jetzt denken, dass sich die Handlung nicht nach einem Kinderfilm anhört, haben Sie völlig recht: Final Fantasy richtet sich ausschließlich an Jugendliche und Erwachsene. Die Charaktere sehen nicht nur fast echt aus, sie stehen in Sachen Glaubwürdigkeit und Persönlichkeits-Profil einer Figur aus einem typischen Hollywood-Actionfilm nicht nach. Sie lieben, hassen, kämpfen, leiden und denken wie echte Schauspieler und haben mit den liebenswerten, aber letztlich platten Figuren aus Zeichentrickfilmen nichts gemein.

Tatsächlich fühlt man sich bereits nach wenigen Minuten im Kino so, als würde man sich „Terminator“ oder „Blade Runner“ ansehen – und nicht einen Animationsfilm à la „Toy Story“.

Genau darin liegt das einzige Problem des Films. Die dunkle Endzeit-Story ist typisch japanisch – und damit für den europäischen Geschmack gewöhnungsbedürftig.



Akis Freund Dr. Sid spricht im Original mit Donald Sutherlands Stimme.

Wer Mangas (japanische Comics) und Anime (japanische Trickfilme) kennt und mag, wird sich mit der Film-Mixtur aus Science-Fiction, Esoterik und High-Tech nicht schwer tun, der Rest dürfte wohl seine Schwierigkeiten mit der Handlung haben. In Japan stehen solche Zeichentrick-Serien und Comics hoch im Kurs – auch bei Erwachsenen. Deshalb entstehen dort auch Geschichten, die mit Micky Maus oder Asterix nichts zu tun haben, sondern Themen wie Krieg, Tod, Gewalt und Sex behandeln.

Über jeden Zweifel erhaben ist die Arbeit, die von den 200 Film-Programmierern auf Hawaii erledigt wurde: Solch einen Bilderrausch aus dem Computer hat es vor „Final Fantasy“ noch nicht gegeben. Vor allem die technischen Geräte im Film, egal ob kleine Displays oder riesige Raumschiffe, sehen absolut echt aus. Auch die Aliens, gigantische, halb durchsichtige Phantome, kommen fantastisch rüber und wären in einem Realfilm wohl gar nicht oder nur für sehr viele Dollars zu realisieren gewesen.

Überhaupt: Final Fantasy zeigt dem Publikum Bilder und Szenen, die selbst heute mit herkömmlichen Spezialeffekten nur schwer oder mit maximalem Geldeinsatz zu verwirklichen sind: Menschen, die schwerelos durch große Raumschiffe schweben, durchscheinende Monster und bizarre Welten, um nur einige zu nennen.

Und auch die Menschen: Zwar wird niemand ernsthaft denken, sie wären wirklich, aber so menschenähnlich sind noch keine Figuren aus dem Computer gekommen. Poren, Wimpern, Leberflecke, Haare: Vielen Zuschauern wird angesichts der Nähe zur Wirklichkeit der Mund offen stehen bleiben – und selbst Experten in Sachen Computertricks dürften um ein anerkennendes Staunen nicht herumkommen.

Die Prognose allerdings, die durch den deutschen Blätterwald rauschte, „Final Fantasy“ bedeute das Ende der Schauspieler aus Fleisch und Blut, ist garantiert haltlos. Wer immer davon träumt, in Kürze wieder Spielfilme mit am Computer animierten Humphrey Bogarts oder Marilyn Monroes zu sehen, muss weiterträumen. Denn wer sich Final Fantasy ansieht, weiß: Auch toll animierte Figuren sind vom wirklichen Menschen noch ein ordentliches Stück entfernt.

Fazit: „Final Fantasy – die Mächte in dir“ ist ein sehenswertes Stück Animationskino. Innerhalb des Genres absolut bahnbrechend und sicher für die nächsten Jahre wegweisend. Auch die Handlung kann durchaus mit einem Hollywood-Spielfilm mithalten, ist für den Durchschnitts-Europäer aber anfangs wohl etwas verwirrend. Fans der Spiel-Serie und Freunde des Science-Fiction-Films sollten aber auf jeden Fall ins Kino gehen. ■



Augenweide: Vor allem die Details wie dieses halbdurchsichtige Bedienungs-Display machen Final Fantasy absolut sehenswert.



In ihren Träumen steht Aki auf Wasser – und geht trotzdem nicht unter. Aber was haben ihre Visionen zu bedeuten?



Das „erwachsenste“ Liebespaar der Animations-Filmgeschichte: Gray Edwards und Aki Ross hegen tiefe Gefühle füreinander.



General Hein im Innern der Zeus-Kanone. Er will das Geschütz unter allen Umständen abfeuern – ohne Rücksicht auf Verluste.



New York im Jahr 2065: Nur unter der hellen Schutzkuppel ist noch Leben möglich, der Rest der Stadt wurde von Aliens völlig zerstört.



Die Elitekämpfer der Menschheit sind unter der Ausrüstung kaum als Menschen zu erkennen.

Fotos: Columbia Tristar

GEWINNSPIEL

Preisfrage

Gewinnen Sie mit COMPUTERBILD-SPIELE, Tulip und Ahead Preise im Gesamtwert von 12 000 Mark. Viel Glück!



1 x 6000 Mark

Tulip „Vision Line MN" Notebook: Der Riese unter den Notebook-Zwergen. Seine Stellfläche ist kleiner als ein DIN-A4-Blatt. Das Gerät ist nur 2,4 cm hoch und 1,6 kg leicht. In dem Magnesium-Gehäuse stecken ein Pentium-3-Prozessor mit 700 Megahertz, 128 Megabyte Arbeitsspeicher, eine 12-Gigabyte-Festplatte und ein Modem. Zum Lieferumfang gehören Disketten- und CD-ROM-Laufwerk sowie Maus und Tragetasche.

30 x 100 Mark



Nero 5.5: Damit brennen Sie CD-ROMs, Musik-CDs, MP3-Musik-CDs, Video-CDs. Außerdem können Sie mit Nero auch CD-Aufkleber erstellen.

30 x 50 Mark



Feurio ist eine Software zum Brennen von Musik – sowohl MP3-CDs als auch normale Audio-CDs. Und Titellisten und CD-Hüllen erstellen Sie damit selbst.

25 x 60 Mark



Nero-Mix ist doppelt gut: Damit brennen Sie sowohl Daten als auch Musik. Ein Verbindungskabel, um Musik direkt aus der Stereo-Anlage zu brennen, liegt bei.

So machen Sie mit

Was reizt Sie an COMPUTERBILD-SPIELE?

1. Mich interessieren vor allem die vielen aktuellen Spiele- und Hardware-Tests.
2. Die zahlreichen Tipps und Tricks in COMPUTERBILD-SPIELE sind für mich der wichtigste Kaufgrund.
3. Ich kaufe das Heft vor allem wegen der CD-ROM mit Spiele-Vollversionen.

Warum lesen Sie COMPUTERBILD-SPIELE? Sind es die Tests, die vielen Tipps, oder freuen Sie sich besonders über die Spiele-Vollversionen? Schreiben Sie die entsprechende Ziffer auf eine Postkarte, und ab damit 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 31. August 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.

TEST: KOPFHÖRER MIT EINGEBAUTEM MIKROFON

Achtung, Achtung!



Foto: Stone

Hier spricht Ihr Mitspieler

Spielen am PC macht einsam? Das war gestern. Gegner und Mitstreiter in aller Welt sorgen längst für „Wir-Gefühl". Vorausgesetzt, die Verständigung klappt einwandfrei

Spiele im Netzwerk S.174 oder Internet erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Voraussetzung für ungetrübten Spaß an der Sache: Kopfhörer mit eingebautem Mikrofon, so genannte Headsets[1]. Denn ohne klare Absprachen innerhalb einer Mannschaft gibt's keinen Sieg. Mit welchem Headset Sie Ihren Mitspieler zwei Zimmer weiter genauso gut verstehen wie den in Australien, verrät Ihnen dieser Test: COMPUTERBILD-SPIELE hat für Sie 14 Headsets erprobt.

Eine Schlacht im Actionspiel „Counterstrike"[2] (deutsche Version) per Internet könnte etwa so aussehen: Eine Spezialeinheit der Anti-Terror-Truppe GSG 9 (erste Gruppe) versucht zehn Geiseln aus der Hand schießwütiger Terroristen (zweite Gruppe) zu befreien. Das erfordert wachsame Augen, den „nervösen Zeigefinger" am Abzug und ständige Absprache des gemeinsamen Vorgehens. Ohne Headset ist das kaum mehr denkbar. Aber die Qualität muss stimmen.

Das geht mit dem optimalen Sitz los: Bei den HiFi-Spezialisten von AV t.o.p. lässt die Redaktion überprüfen, ob und wie gut die Headsets mit den verschiedensten Kopfgrößen zurechtkommen. Denn noch so guter Ton wird Ihnen schlicht am Ohr vorbei gehen, wenn der Kopfhörer nicht zu Ihrer Hutnummer passt. Die Resultate: Fünf Mal vergab COMPUTERBILD-SPIELE die Note „sehr gut" für sehr viele Anpassungsstufen. Weitere zwei Geräte verdienten sich die Traumnote mit einem Hinterkopfbügel, der praktisch unabhängig von der Kopfgröße für besten Sitz sorgt. Die übrigen sieben Testkandidaten blieben mit ihren gröberen Verstellrastern hinter dieser Vorgabe zurück, erwiesen sich aber immer noch als „gut".

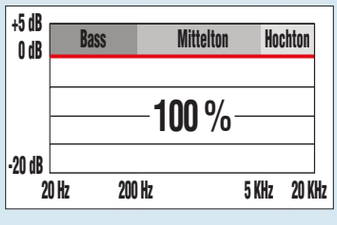
Nicht weniger wichtig: Lässt sich der Mikrofonausleger in Höhe und Länge so verstellen und arretieren, dass dem Mikro die Idealposition direkt vor dem Mund stets sicher ist? Ja. Aber nur bei einem Gerät so optimal, dass die Wertung „sehr gut" gerechtfertigt ist. Das Mikro des „Microsoft Sidewinder Game Voice" lässt sich sehr gut verstellen und hält die Stellung zudem so stabil, dass selbst nach mehreren Spielstunden kaum eine Veränderung festzustellen ist. Doch es geht leider auch anders: Die Mikrofone der Modelle „Interact SL-8700" und „Logic 3 Screenbeat SB 311" lassen sich so schwer verstellen, dass Sie dafür mehr Gewalt benötigen als für die Geiselbefreiung. Da blieb nur die Note: „mangelhaft".

Ein abschaltbares Mikrofon sollte ebenso selbstverständlich sein wie Lautstärke- und Balance-Regler S.174. Ernüchternd: „Balance" ist im Kreis der Headset-Hersteller offenbar ein Fremdwort. Immerhin haben die Geräte der Firma Plantronics („DSP 100", „DSP 300", „DSP 400",„DSP 500"), Microsoft Sidewinder Game Voice und „Labtec Axis-002" sowohl einen Lautstärkeregler als auch einen Knopf zum Abschalten des Mikrofons und erwiesen sich damit als „befriedigend". Das „Typhoon Silver Crest" ist nur mit dem Lautstärkeregler, also nach Redaktionsmeinung „ausreichend" bestückt. Haben Sie mitgezählt? Richtig – sechs Geräte wurden noch nicht erwähnt. Ihre „Ausstattung" hätte auch keinerlei Erwähnung verdient: Alle drei wichtigen Knöpfe fehlen. Sechs mal „ungenügend" in diesem Durchgang.

Wer sich schon mit Einheitslautstärke ohne Regelmöglichkeit quälen lassen muss, hätte wenigstens so etwas wie Klangtreue verdient. Vom höchsten bis zum tiefsten Ton sollte der Kopfhörer wiedergeben, was man „ihm sagt". Schließlich wollen Sie klare Anweisungen hören, kein Gequäke. Schade, aber un-

WAS IST EIN FREQUENZGANG?

Der Frequenzgang gibt in Form eines Diagramms an, ob ein Gerät ein Testsignal, bei der Tonverarbeitung im Frequenzbereich von 20 bis 20 000 Hertz S.174, unverändert wiedergibt. Im Idealfall ist im Testdiagramm eine waagerechte gerade Linie zu sehen.



Ideal-Gerade: Die rote Messlinie zeigt keine Verfälschung der Töne über den gesamten Frequenzbereich.

[1]sprich: „Heddsett" [2]sprich: „Kaunter-Sstreik"

ter diesen Bedingungen sollten Sie vielleicht von Netzwerkspielen Abstand nehmen. Denn, so das erschreckende Resultat: Nur zwei von 14 Headsets hielten sich mit Tonverfälschungen wenigstens so zurück, dass man den Klang „ausreichend" nennen darf – das DSP 500 und das „Logic 3 Screenbeat Super SB 313". Alle Mitbewerber gaben nur „Mangelhaftes" von sich, wenn auch mit leichten Abstufungen. So ließ sich die schlechteste Darbietung, die des „Logic 3 Screenbeat Deluxe SB 312", noch „deutlich" heraus hören.

Die gute Nachricht: Die Mikrofone wurden offenbar etwas sorgfältiger konstruiert, eines sogar richtig „gut". Dieses mit Abstand beste Ergebnis ziert das „Typhoon Silver Crest" aus dem Hause Anubis. Verliehen wegen fast originalgetreuer Übertragung aller Töne. Genau das muss ein Headset leisten – was sollte man sonst damit? Bis zur Firma Logic 3 hat sich diese Erkenntnis wohl noch nicht herumgesprochen. Deren Produkt „SB 311" nervte mit einem „mangelhaften" Mikro, das so eigentlich nicht durch die Endkontrolle rutschen dürfte.

Zum Schluss folgten noch zwei wichtige Routinemessungen. Mit einem schweren Headset wird die Lust am Spiel schnell zur Last. Wer will schon stundenlang ein „Druck-Erzeugnis" auf dem Kopf tragen? Die Redaktion kann Entwarnung geben: Mit nur 60 Gramm sind DSP 100, „SL-8700" und „Screenbeat SB 314" „sehr gute" Fliegengewichte. Auch die stattlichen 190 Gramm des Screebeat Deluxe SB 312 sind immer noch „gut".

Wer im Netz Terroristen jagt, braucht Bewegungsfreiheit, darf nicht „an der kurzen Leine" hängen. Leider gab es nur drei Mal die Note „sehr gut" für ein Anschlusskabel von mehr als drei Metern Länge. Mit so viel Draht glänzten die Modelle DSP-400, DSP-500 und DSP-300. Kurz und damit nicht gut, sondern nur ausreichend sind die 1,48 Meter des Typhoon Silver Crest.

Fazit: Erste Wahl für Netzwerk-Spieler ist das DSP-400 von Plantronics. Brauchbare Tonqualität des Kopfhörers und ein gutes Mikrofon machen dieses Headset zum Siegertypen. Allerdings bleibt der stolze Preis von 279 Mark besser unkommentiert.

Wer viel fürs Geld sucht, macht mit dem Typhoon Silver Crest von Anubis ein Schnäppchen. Das Headset landete immerhin auf dem siebten Platz und kostet gerade mal 18 Mark. Ein solches Preis-Leistungs-Verhältnis sucht seinesgleichen.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat 14 Kopfhörer mit eingebautem Mikrofon, so genannte Headsets, einem aufwendigen Test unterzogen. Die Prüfungen erfolgten sowohl im eigenen Testlabor der Redaktion als auch im renommierten, unabhängigen Testinstitut AV t.o.p. Messtechnik München. Der Test umfasste folgende Teilprüfungen:



Anprobe: Ingenieur Michael Jansen vom Institut AV t.o.p. trimmt ein Headset auf Kunstkopf-Passform.

Fotos: Weber

INSTALLATION

Die Installation eines Headsets sollte in der beiliegenden Bedienungsanleitung Schritt für Schritt so beschrieben sein, dass auch Anfänger keine Probleme damit haben. Ist das Handbuch zu knapp abgefasst oder gar nicht vorhanden, so wird in diesem Prüfpunkt eine schlechte Note vergeben.

BEDIENUNG

Da es keinen „Einheitsschädel" gibt, sollte man ein Headset verschiedenen Kopfgrößen anpassen können, und zwar in einem möglichst weiten Verstellbereich mit sehr vielen Zwischenstufen.

Ferner muss sich das Mikrofon des Headsets gut vor dem Mund in Position bringen lassen. Deshalb wird überprüft, ob sich das Mikrofon in Höhe und Länge verstellen lässt. Im Idealfall sollte der „Arm" des Mikrofons nicht starr, aber auch nicht zu leicht beweglich gebaut sein. Der Verstellmechanismus sollte relativ schwergängig sein und/oder über Raststufen verfügen, damit das Mikrofon dauerhaft die einmal eingestellte Position hält.



Mess-Diener: „Kunstkopf" von Brüel & Kjaer für 10 000 Mark.

AUSSTATTUNG

Im redaktionseigenen Testlabor wird überprüft, ob die Headsets Regler für Lautstärke und Balance haben. Pluspunkte gibt es, wenn sich das Mikrofon abschalten lässt.

HÖRPROBE

Im Labor von AV t.o.p. erfolgt die Hörprobe. Geschulte Experten-Ohren hören genau heraus, ob der Tief- oder Hochtonanteil zu gering oder zu groß ist. Nur für möglichst originalgetreuen Klang wird die begehrte Note „sehr gut" vergeben.

KLANGTREUE

Natürlich wird die Klangtreue auch mithilfe äußerst präziser Messinstrumente überprüft. Dazu wird das Headset auf einen von der Firma Brüel & Kjaer hergestellten Kunstkopf gesetzt. In dessen „Ohren" arbeiten hoch sensible Mikrofone.

Dann wird eine Folge kontinuierlich ansteigender Töne über Kopfhörer und Kunstkopf auf ein spezielles Messgerät übertragen. Diese Tonfolge liegt im hörbaren Frequenzbereich S.174 von 20 Hertz S.174 (tiefster Ton) bis 20 Kilohertz S.174 (höchster Ton). Das Messgerät registriert alle Unterschiede zwischen originalen und übertragenen Tönen. Das Ergebnis, der so genannte Frequenzgang, wird grafisch als Kurve dargestellt.

Um die Qualität des Mikrofons zu überprüfen, wird es direkt vor einem Kunstmund mit Lautsprecher aufgebaut. Dann gibt der Lautsprecher dieselbe Tonfolge wie beim Kopfhörertest wieder. Das Messgerät überprüft die vom Mikrofon aufgenommenen Töne. Im Idealfall sollten wiederum keinerlei Unterschiede zur Originaltonfolge auftreten. Da Headsets überwiegend Sprache per Mikrofon erfassen und weitergeben, wird die Klangtreue hier nur im relativ engen Frequenzbereich von 200 Hertz bis acht Kilohertz bewertet.

VERZERRUNGEN

Mittels eines so genannten Klirrfaktormessgerätes wird überprüft, wie klar der Kopfhörer Töne wiedergibt: Das Gerät wird mit dem Kopfhörer verbunden. Dann wird ein Ton mit der Frequenz von einem Kilohertz in den Kopfhörer geleitet. Das Messgerät kann nun jede Verzerrung der Wiedergabe feststellen. Die Note „sehr gut" gibt es nur, wenn der Ton verzerrungsfrei bleibt.



Klang-Bild: Hier wird gezeigt, wie laut ein Headset Töne ohne Verzerrungen wiedergeben kann.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-Leistungs-Note ergibt sich aus der Rechenformel „Testergebnis mal Preis".

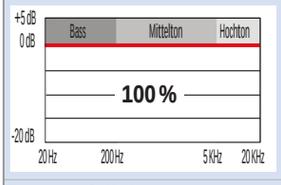
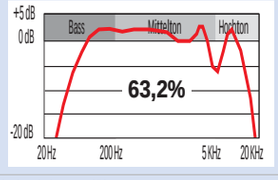
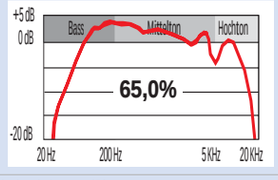
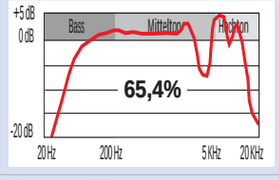
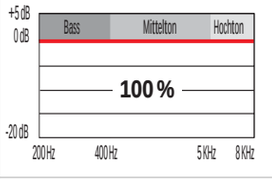
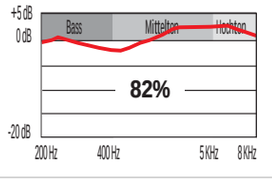
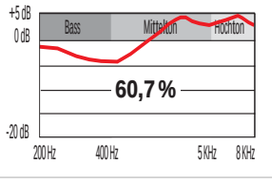
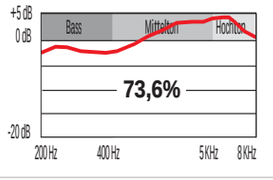
Beispiel: Ein Headset mit dem Testergebnis 3,0 kostet 20 Mark. Aus der Rechnung 3,0 mal 20 ergibt sich also ein Preis-Leistungs-Index von 60. In der unten stehenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-Leistungs-Noten ablesen. Im Beispiel wäre das Preis-Leistungs-Verhältnis „gut".

bis 40	sehr gut
40,01 bis 80	gut
80,01 bis 120	befriedigend
120,01 bis160	ausreichend
160,01 bis 200	mangelhaft
über 200	ungenügend

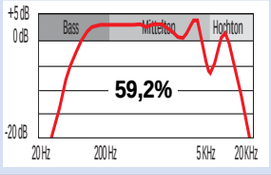
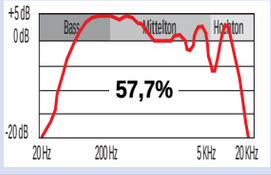
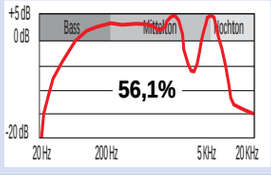
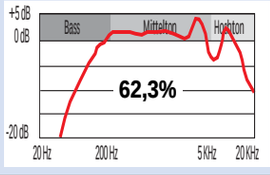
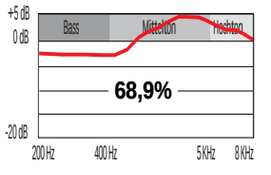
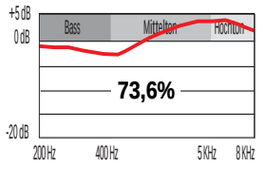
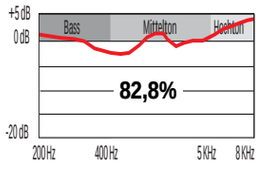
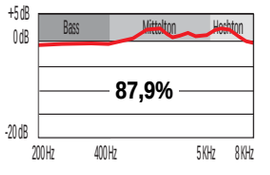
Ausnahmen: Headsets mit „mangelhaftem" Testergebnis werden in der Preis-Leistungs-Bewertung um zwei, „ungenügende" sogar um drei ganze Noten abgewertet.

Testergebnisse im Detail

Computer Bild Spiele Test-Sieger

MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 1: DSP-400 (Plantronics)	NOTE	Platz 2: SIDEWINDER GAME VOICE[1] (Microsoft)	NOTE	Platz 3: DSP-500 (Plantronics)	NOTE
SERVICE	**7%**		**3,00**		**2,70**		**3,00**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00	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)	2%	0800/9323400 (kostenlos)	1,00	01805/672255 (0,24 DM/Min.)	1,96	0800/9323400 (kostenlos)	1,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.plantronics.com)	5,00	Deutsch (www.microsoft.com/germany/support)	1,00	Englisch (www.plantronics.com)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0800/9323400 (kostenlos)		01805/251199 (0,24 DM/Min.)		0800/9323400 (kostenlos)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins		01805/251191 (0,24 DM/Min.)		keins	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,89**		**3,07**		**2,89**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	sehr einfach	1,00	sehr einfach	1,00	sehr einfach	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (15,43 Megabyte)	6,00	nein (36 Megabyte)	6,00	nein (22,37 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	13,8240 Megabyte	4,72	19,3987 Megabyte	5,40	13,8240 Megabyte	4,72
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**		**3,00**		**2,00**
Umfang/Verständlichkeit (Handbuch, überprüft)	2%	ausführlich	2,00	akzeptabel	3,00	ausführlich	2,00
BEDIENUNG	**4%**		**2,50**		**1,00**		**2,50**
Kopfhörer an verschiedene Kopfgrößen anpassbar (überprüft)	2%	ja (in 9 Stufen)	2,00	ja (in 12 Stufen)	1,00	ja (in 9 Stufen)	2,00
Mikrofon in Höhe und Länge verstellbar (überprüft)	2%	ja (leicht zu biegen, stufenlos)	3,00	ja (schwer zu biegen, feine Abstufung)	1,00	ja (leicht zu biegen, stufenlos)	3,00
AUSSTATTUNG	**10%**		**2,50**		**2,50**		**2,50**
Lautstärke-Regler vorhanden (überprüft)	4%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Balance-Regler vorhanden (überprüft)	3%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Mikrofon abschaltbar (überprüft)	3%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
QUALITÄT KOPFHÖRER	**34,3%**		**3,18**		**3,10**		**3,10**
Art des Kopfhörers	3%	halb geschlossen	2,00	halb geschlossen	2,00	halb geschlossen	2,00
Klang (subjektiver Hörtest)	5%	leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00	leicht verfälscht (etwas viel Tiefton)	3,00	leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Bereich 20 Hz bis 20 kHz, gemessen)	16,3%	stark verfälscht (63,2%)  	4,68	stark verfälscht (65,0%) 	4,50	verfälscht (65,4%) 	4,46
Eingangsempfindlichkeit (Lautstärke bei 1 Volt, gemessen)	2%	sehr hoch (109,3 dB)	1,00	sehr hoch (108,8 dB)	1,00	sehr hoch (112,4 dB)	1,00
Maximale unverzerrte Lautstärke (gemessen)	3%	sehr hoch (107,7 dB)	1,00	sehr hoch (119 dB)	1,00	sehr hoch (108,7 dB)	1,00
Verzerrungen (Klirrfaktor, gemessen)	5%	sehr gering (0,11%)	1,38	sehr gering (0,11%)	1,38	sehr gering (0,15%)	1,52
QUALITÄT MIKROFON	**31,3%**		**2,45**		**3,74**		**2,89**
Klang (subjektiver Hörtest)	5%	leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00	leicht verfälscht (etwas viel Hochton)	3,00	leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Bereich 200 Hz bis 8 kHz, gemessen)	16,3%	leicht verfälscht (82%)  	2,80	stark verfälscht (60,7%) 	4,93	verfälscht (73,6%) 	3,64
Empfindlichkeit (gemessen)	4%	sehr hoch (91 dB)	1,00	hoch (72,8 dB)	2,44	sehr hoch (91 dB)	1,00
Unterdrückung von S-Lauten (überprüft)	3%	stark	2,00	stark	2,00	stark	2,00
Unterdrückung von Plopp-Geräuschen (überprüft)	3%	stark	2,00	stark	2,00	stark	2,00
SONSTIGES	**6%**		**2,67**		**2,83**		**3,00**
Gewicht (betriebsbereit, gemessen)	2%	sehr gering (100 Gramm)	1,00	sehr gering (68 Gramm)	1,00	gering (160 Gramm)	2,00
Kabellänge (gemessen)	1%	sehr groß (3,27 m)	1,00	groß (2,12 m)	2,00	sehr groß (3,07 m)	1,00
Austausch der Ohrpolster möglich (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Ersatz-Ohrpolster mitgeliefert (überprüft)	1%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Steckeradapter mitgeliefert (überprüft)	1%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Art der Anschlussstecker (überprüft)	0%	USB-Anschluss S. 174		2 x Klinke (3,5 mm) + 1 x USB-Anschluss		USB-Anschluss	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,77**		**3,11**		**2,90**
AUFWERTUNG		Programm für Spracherkennung mitgeliefert	-0,30	Programm für Spracherkennung mitgeliefert	-0,30	Programm für Spracherkennung mitgeliefert	-0,30
		keine Soundkarte S. 174 notwendig	-0,20	Umschaltung zwischen Lautsprecher und Headset möglich	-0,20	keine Soundkarte notwendig	-0,20
				Bildung von vier Gruppen mit jeweils 16 Personen möglich	-0,20		
ABWERTUNG		USB-Buchse notwendig	+0,10	bei Netzabsprachen muss mindestens jeder fünfte Spieler ein Microsoft Sidewinder Game Voice besitzen	+0,05	USB-Buchse notwendig	+0,10
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,37**	**gut**	**2,46**	**befriedigend**	**2,50**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**ungenügend**		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		279 Mark		129 Mark		299 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Juli fand)		234 Mark, Xello Computer, Hamburg, Tel. 040/7673270		83 Mark, Xello Computer, Hamburg, Tel. 040/7673270		209 Mark, PC King, Troisdorf, Tel. 02241/881765	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,37 x 279 = 661,23 = ungenügend		2,46 x 129 = 317,34 = ungenügend		2,5 x 299 = 747,5 = ungenügend	

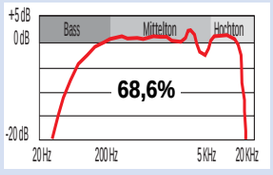
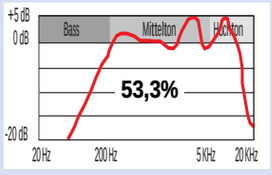
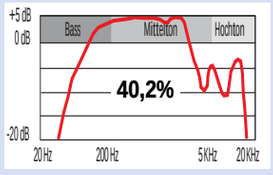
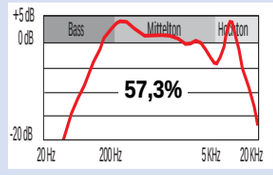
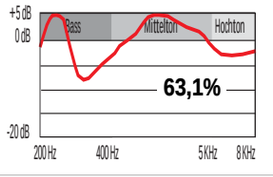
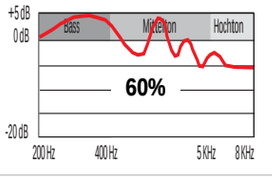
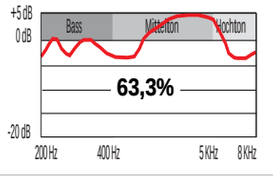
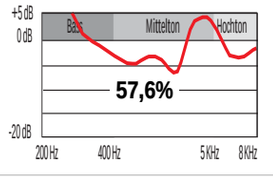
[1] sprich: „Meikroßoft Sseidweinder Gäim Weuß" 2 sprich: „Läbteck Äxis" 3 sprich: „Teifuhn Ssilwer Kressi"

Platz 4		Platz 5		Platz 6		Platz 7	
DSP-300		**DSP-100**		**AXIS²-002**		**TYPHOON SILVER CREST³**	
Plantronics	NOTE	Plantronics	NOTE	Labtec	NOTE	Anubis	NOTE
	3,00		**3,00**		**2,70**		**2,85**
kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
0800/9323400 (kostenlos)	1,00	0800/9323400 (kostenlos)	1,00	0811/997130 (0,24 DM/Min.)	1,96	01805/8974666 (0,24 DM/Min.)	1,96
Englisch (www.plantronics.com)	5,00	Englisch (www.plantronics.com)	5,00	Deutsch (www.labtec.com)	1,00	Englisch (www.typhoon.de)	5,00
0800/9323400 (kostenlos)		0800/9323400 (kostenlos)		0811/997130 (0,24 DM/Min.)		01805/8974666 (0,24 DM/Min.)	
keins		keins		0811/997150 (0,24 DM/Min.)		keins	
	2,89		**2,89**		**1,00**		**1,00**
sehr einfach	1,00	sehr einfach	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nein (11,14 Megabyte)	6,00	nein (19,58 Megabyte)	6,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nein	6,00	nein	6,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
13,7256 Megabyte	4,70	13,7748 Megabyte	4,71	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
	2,00		**2,00**		**3,50**		**6,00**
ausführlich	2,00	ausführlich	2,00	etwas knapp	3,50	nicht vorhanden	6,00
	2,50		**2,50**		**2,00**		**2,50**
ja (in 11 Stufen)	1,00	ja (in 9 Stufen)	2,00	ja (Hinterkopfbügel, passt immer)	1,00	ja (in 9 Sufen)	2,00
ja (Länge gut verstellbar, Befestigung zu labil)	4,00	ja (leicht zu biegen, stufenlos)	3,00	ja (leicht zu biegen, stufenlos)	3,00	ja (leicht zu biegen, stufenlos)	3,00
	2,50		**2,50**		**2,50**		**4,00**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00
	3,37		**3,63**		**3,51**		**3,22**
halb geschlossen	2,00	halb geschlossen (nur ein Ohrhörer)	4,00	halb geschlossen	2,00	halb geschlossen	2,00
leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00	leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00	leicht verfälscht (etwas wenig Tiefton)	3,00	leicht verfälscht (etwas wenig Tiefton)	3,00
stark verfälscht (59,2%)	5,08	stark verfälscht (57,7%)	5,23	stark verfälscht (56,1%)	5,39	stark verfälscht (62,3%)	4,77
							
sehr hoch (113,1 dB)	1,00	sehr hoch (110,2 dB)	1,00	sehr hoch (113,9 dB)	1,00	sehr hoch (105,7 dB)	1,00
sehr hoch (110,2 dB)	1,00	sehr hoch (108,3 dB)	1,00	sehr hoch (121,9 dB)	1,00	sehr hoch (115,8 dB)	1,00
sehr gering (0,11%)	1,38	sehr gering (0,13%)	1,45	sehr gering (0,09%)	1,31	sehr gering (0,1%)	1,35
	3,13		**2,89**		**2,52**		**2,22**
leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00	leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00	leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00	leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00
verfälscht (68,9%)	4,11	verfälscht (73,6%)	3,64	leicht verfälscht (82,8%)	2,72	fast originalgetreu (87,9%)	2,21
							
sehr hoch (94,2 dB)	1,00	sehr hoch (91,9 dB)	1,00	hoch (75,5 dB)	1,90	hoch (76,9 dB)	1,62
stark	2,00	stark	2,00	stark	2,00	stark	2,00
stark	2,00	stark	2,00	stark	2,00	stark	2,00
	2,67		**2,83**		**2,83**		**3,17**
sehr gering (100 Gramm)	1,00	sehr gering (60 Gramm)	1,00	sehr gering (90 Gramm)	1,00	sehr gering (70 Gramm)	1,00
sehr groß (3,07 m)	1,00	groß (3,00 m)	2,00	groß (2,40 m)	2,00	gering (1,48 m)	4,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
USB-Anschluss		USB-Anschluss		2 x Klinke (3,5 mm)		2 x Klinke (3,5 mm)	
	3,05		**3,07**		**2,81**		**2,86**
Programm für Spracherkennung mitgeliefert	-0,30	Programm für Spracherkennung mitgeliefert	-0,30				
keine Soundkarte notwendig	-0,20	keine Soundkarte notwendig	-0,20				
USB-Buchse notwendig	+0,10	USB-Buchse notwendig	+0,10				
		kein Stereo-Betrieb möglich, da nur ein Ohrhörer	+0,10				
befriedigend	**2,65**	**befriedigend**	**2,77**	**befriedigend**	**2,81**	**befriedigend**	**2,86**
ungenügend		**ungenügend**		**ungenügend**		**gut**	
259 Mark		199 Mark		99 Mark		18 Mark	
179 Mark, PC King, Troisdorf, Tel. 02241/881765		149 Mark, PC King, Troisdorf, Tel. 02241/881765		57 Mark, Xello Computer, Hamburg, Tel. 040/7673270		kein günstigeres Angebot gefunden	
2,65 x 259 = 686,35 = ungenügend		2,77 x 199 = 551,23 = ungenügend		2,81 x 99 = 278,19 = ungenügend		2,86 x 18 = 51,48 = gut	

Testergebnisse im Detail

1sprich: „Läbteck Äxis" 2sprich: „Interäkt Ssaund Link" 3sprich: „Loddschick 3 Skrihnbiht" 4sprich: „Loddschick 3 Skrihnbiht De Lüx"

MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 8: AXIS[1]-502 Labtec	NOTE	Platz 9: AXIS-302 Labtec	NOTE	Platz 10: SOUND LINK[2] SL-8700 Interact	NOTE
SERVICE	**7%**		**2,70**		**2,70**		**3,42**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00	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)	2%	0811/997130 (0,24 DM/Min.)	1,96	0811/997130 (0,24 DM/Min.)	1,96	01805/125133 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.labtec.com)	1,00	Deutsch (www.labtec.com)	1,00	keine (www.interact-europe.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0811/997130 (0,24 DM/Min.)		0811/997130 (0,24 DM/Min.)		01805/125133 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0811/997150 (0,24 DM/Min.)		0811/997150 (0,24 DM/Min.)		04287/125144 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**		**3,50**		**6,00**
Umfang/Verständlichkeit (Handbuch, überprüft)	2%	etwas knapp	3,50	etwas knapp	3,50	nicht vorhanden	6,00
BEDIENUNG	**4%**		**3,00**		**3,50**		**3,00**
Kopfhörer an verschiedene Kopfgrößen anpassbar (überprüft)	2%	ja (in 9 Stufen)	2,00	ja (in 7 Stufen)	3,00	ja (Hinterkopfbügel, passt immer)	1,00
Mikrofon in Höhe und Länge verstellbar (überprüft)	2%	ja (Befestigung zu labil für Höheneinstellung)	4,00	ja (leicht zu biegen, Befestigung zu labil)	4,00	ja (viel zu schwer einstellbar)	5,00
AUSSTATTUNG	**10%**		**2,50**		**6,00**		**6,00**
Lautstärke-Regler vorhanden (überprüft)	4%	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
Balance-Regler vorhanden (überprüft)	3%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Mikrofon abschaltbar (überprüft)	3%	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
QUALITÄT KOPFHÖRER	**34,3%**		**3,35**		**3,71**		**3,71**
Art des Kopfhörers	3%	halb geschlossen	2,00	halb geschlossen	2,00	halb geschlossen	2,00
Klang (subjektiver Hörtest)	5%	leicht verfälscht (etwas wenig Tiefton)	3,00	verfälscht (wenig Hochton, wenig Tiefton)	4,00	verfälscht (zu wenig Tiefton)	4,00
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Bereich 20 Hz bis 20 kHz, gemessen)	16,3%	stark verfälscht (59,4%)	5,06	stark verfälscht (53,9%)	5,49	stark verfälscht (54,5%)	5,49
Eingangsempfindlichkeit (Lautstärke bei 1 Volt, gemessen)	2%	sehr hoch (112,2 dB)	1,00	sehr hoch (110 dB)	1,00	sehr hoch (111,5 dB)	1,00
Maximale unverzerrte Lautstärke (gemessen)	3%	sehr hoch (120,8 dB)	1,00	sehr hoch (128 dB)	1,00	sehr hoch (120,4 dB)	1,00
Verzerrungen (Klirrfaktor, gemessen)	5%	sehr gering (0,08%)	1,28	sehr gering (0,1%)	1,35	sehr gering (0,1%)	1,35
QUALITÄT MIKROFON	**31,3%**		**2,70**		**2,62**		**2,73**
Klang (subjektiver Hörtest)	5%	leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00	leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00	leicht verfälscht (etwas wenig Hochton)	3,00
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit im Bereich 200 Hz bis 8 kHz, gemessen)	16,3%	leicht verfälscht (80,6%)	2,94	leicht verfälscht (78,8%)	3,12	leicht verfälscht (79%)	3,10
Empfindlichkeit (gemessen)	4%	hoch (72,9 dB)	2,42	sehr hoch (81,7 dB)	1,00	sehr hoch (78,9 dB)	1,22
Unterdrückung von S-Lauten (überprüft)	3%	stark	2,00	stark	2,00	stark	2,00
Unterdrückung von Plopp-Geräuschen (überprüft)	3%	stark	2,00	stark	2,00	durchschnittlich	3,00
SONSTIGES	**6%**		**3,17**		**3,17**		**2,83**
Gewicht (betriebsbereit, gemessen)	2%	gering (120 Gramm)	2,00	sehr gering (100 Gramm)	2,00	sehr gering (60 Gramm)	1,00
Kabellänge (gemessen)	1%	groß (2,50 m)	2,00	groß (2,60 m)	2,00	groß (2,32 m)	2,00
Austausch der Ohrpolster möglich (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Ersatz-Ohrpolster mitgeliefert (überprüft)	1%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Steckeradapter mitgeliefert (überprüft)	1%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Art der Anschlussstecker (überprüft)	0%	2 x Klinke (3,5 mm)		2 x Klinke (3,5 mm)		2 x Klinke (3,5 mm)	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,87**		**3,33**		**3,43**
AUFWERTUNG							
ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2.87**	**befriedigend**	**3,33**	**befriedigend**	**3,43**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**		**mangelhaft**		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		69 Mark		49 Mark		29 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Juli fand)		43 Mark, Xello Computer, Hamburg, Tel. 040/7673270		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,87 x 69 = 198,03 = mangelhaft		3,33 x 49 = 163,17 = mangelhaft		3,43 x 29 = 99,47 = befriedigend	

	Platz 11	Platz 12	Platz 13	Platz 14
	SCREENBEAT[3] SUPER SB 313	**SCREENBEAT SB 314**	**SCREENBEAT DELUXE[4] SB 312**	**SCREENBEAT SB 311**
	Logic 3 / NOTE	Logic 3 / NOTE	Logic 3 / NOTE	Logic 3 / NOTE
	4,57	**4,57**	**4,57**	**4,57**
	kurz (12 Monate) 4,00	kurz (12 Monate) 4,00	kurz (12 Monate) 4,00	kurz (12 Monate) 4,00
	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00
	keine 6,00	keine 6,00	keine 6,00	keine 6,00
	keine (www.logic3.de) 6,00	keine (www.logic3.de) 6,00	keine (www.logic3.de) 6,00	keine (www.logic3.de) 6,00
	02131/607161 (0,24 DM/Min.)	02131/607161 (0,24 DM/Min.)	02131/607161 (0,24 DM/Min.)	02131/607161 (0,24 DM/Min.)
	02131/607147 /0,24 DM/Min.)	02131/607147 /0,24 DM/Min.)	02131/607147 /0,24 DM/Min.)	02131/607147 /0,24 DM/Min.)
	1,00	**1,00**	**1,00**	**1,00**
	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
	5,49	**6,00**	**5,49**	**5,49**
	sehr knapp 5,49	nicht vorhanden 6,00	sehr knapp 5,49	sehr knapp 5,49
	2,00	**3,00**	**2,00**	**2,00**
	ja (in 10 Stufen) 1,00	ja (Hinterkopfbügel, passt immer) 1,00	ja (in 14 Stufen) 1,00	ja (in 10 Stufen) 1,00
	ja (leicht zu biegen, stufenlos) 3,00	ja (viel zu schwer einstellbar) 5,00	ja (leicht zu biegen, stufenlos) 3,00	ja (leicht zu biegen, stufenlos) 3,00
	6,00	**6,00**	**6,00**	**6,00**
	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
	2,92	**3,71**	**3,61**	**3,59**
	halb geschlossen 2,00	halb geschlossen 2,00	geschlossen 1,00	halb geschlossen 2,00
	leicht verfälscht (etwas wenig Tiefton) 3,00	verfälscht (zu wenig Tiefton) 4,00	verfälscht (zu wenig Hochton) 4,00	verfälscht (wenig Hochton, wenig Tiefton) 4,00
	verfälscht (68,6%) 4,14	stark verfälscht (53,3%) 5,49	stark verfälscht (40,2%) 5,49	stark verfälscht (57,3%) 5,27
				
	sehr hoch (112,1 dB) 1,00	sehr hoch (111,3 dB) 1,00	sehr hoch (115,9 dB) 1,00	sehr hoch (108,1 dB) 1,00
	sehr hoch (120,2 dB) 1,00	sehr hoch (121 dB) 1,00	sehr hoch (133 dB) 1,00	sehr hoch (125 dB) 1,00
	sehr gering (0,09%) 1,31	sehr gering (0,1%) 1,35	sehr gering (0,08%) 1,28	sehr gering (0,07%) 1,24
	4,15	**3,92**	**4,30**	**4,45**
	verfälscht (zu wenig Tiefton) 4,00	stark verfälscht (zu wenig Hochton, zu wenig Tiefton) 5,00	stark verfälscht (zu wenig Hochton, zu wenig Tiefton) 5,00	verfälscht (zu wenig Tiefton) 4,00
	stark verfälscht (63,1%) 4,69	stark verfälscht (60%) 5,00	stark verfälscht (63,3%) 4,67	stark verfälscht (57,6%) 5,24
				
	sehr niedrig (58,2 dB) 5,36	sehr hoch (79,9 dB) 1,02	sehr niedrig (62 dB) 4,60	zu niedrig (56,1 dB) 5,49
	stark 2,00	stark 2,00	stark 2,00	stark 2,00
	stark 2,00	stark 2,00	durchschnittlich 3,00	stark 2,00
	3,17	**2,83**	**3,17**	**2,83**
	gering (120 Gramm) 2,00	sehr gering (60 Gramm) 1,00	gering (190 Gramm) 2,00	sehr gering (90 Gramm) 1,00
	groß (2,36 m) 2,00	groß (2,32 m) 2,00	groß (2,36 m) 2,00	groß (2,35 m) 2,00
	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00	nein 6,00
	2 x Klinke (3,5 mm)	2 x Klinke (3,5 mm)	2 x Klinke (3,5 mm)	2 x Klinke (3,5 mm)
	3,65	**3,88**	**3,94**	**3,96**
	ausreichend 3,65	**ausreichend** 3,88	**ausreichend** 3,94	**ausreichend** 3,96
	befriedigend	**befriedigend**	**befriedigend**	**gut**
	25 Mark	25 Mark	30 Mark	20 Mark
	kein günstigeres Angebot gefunden	kein günstigeres Angebot gefunden	kein günstigeres Angebot gefunden	kein günstigeres Angebot gefunden
	3,65 x 25 = 91,25 = befriedigend	3,88 x 25 = 97 = befriedigend	3,94 x 30 = 118,2 = befriedigend	3,96 x 19,99 = 79,16 = gut

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE unterzog 14 aktuelle Kopfhörer mit eingebautem Mikrofon (Headsets) für den Computer einem aufwendigen Vergleichstest. Die Auswahl der Modelle erfolgte nach diesen Kriterien:

- Alle Geräte sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keines der getesteten Headsets durfte mehr als 300 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 Steuerungsprogramme üblich.
- Die Headsets sollten nach Möglichkeit sowohl in Großmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten der Redaktion zu, dass die getesteten Geräte nach der Veröffentlichung des Tests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



7 Köpfe: halbes Testfeld im Gruppenbild.

Platz 1 Plantronics DSP-400

Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	279 Mark



Das „DSP-400“ von Plantronics können Sie zusammenklappen. So lässt es sich bequem in die Jackentasche stecken oder auch Platz sparend in der Schublade verstauen.

⊕ Lautstärkeregler vorhanden
⊕ Mikrofon abschaltbar

⊖ Sehr hoher Preis
⊖ Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
⊖ Klangübertragung durch Mikrofon leicht verfälscht

Infos bei: Plantronics GmbH, Gildenweg 7, 50354 Hürth

Platz 2 Microsoft Sidewinder Game Voice



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	129 Mark



Mit diesem Gerät im Anschlusskabel des Headsets können Sie vier Spielergruppen zu je 16 Personen bilden. Allerdings muss dafür jeder fünfte Spieler so ein Gerät betreiben.

⊕ Lautstärkeregler vorhanden
⊕ Mikrofon abschaltbar

⊖ Sehr hoher Preis
⊖ Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
⊖ Klangübertragung durch Mikrofon stark verfälscht

Infos bei: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim

Platz 3 Plantronics DSP-500



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	299 Mark



Alleinunterhalter: Das „Plantronics DSP-500“ leistet seinen Dienst auch an Computern ohne Soundkarte S.174. Möglich macht's dieses Gerät im Anschlusskabel des Headsets.

⊕ Lautstärkeregler vorhanden
⊕ Mikrofon abschaltbar

⊖ Sehr hoher Preis
⊖ Klangwiedergabe durch Kopfhörer verfälscht
⊖ Klangübertragung durch Mikrofon verfälscht

Infos bei: Plantronics GmbH, Gildenweg 7, 50354 Hürth

Platz 4 Plantronics DSP-300



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	259 Mark



Um das„Plantronics DSP-300“ betreiben zu können, brauchen Sie einen Computer mit USB-Anschluss S.174 und das Betriebssystem S.174 Windows 98.

⊕ Lautstärkeregler vorhanden
⊕ Mikrofon abschaltbar

⊖ Sehr hoher Preis
⊖ Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
⊖ Klangübertragung durch Mikrofon verfälscht

Infos bei: Plantronics GmbH, Gildenweg 7, 50354 Hürth

Platz 5 Plantronics DSP-100



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	199 Mark



Solo: An diesem Headset gibt's nur einen Ohrhörer. Daher ist mit dem „DSP-100“ aus dem Hause Plantronics kein Stereobetrieb möglich.

⊕ Lautstärkeregler vorhanden
⊕ Mikrofon abschaltbar

⊖ Sehr hoher Preis
⊖ Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
⊖ Klangübertragung durch Mikrofon verfälscht

Infos bei: Plantronics GmbH, Gildenweg 7, 50354 Hürth

Platz 6 Labtec Axis-002



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	99 Mark



Mit diesem Knopf lässt sich das Mikrofon des „Labtec Axis-002“ abschalten. Es muss ja nicht alle Welt mithören, was Sie mit Leuten zu Hause zu reden haben.

⊕ Lautstärkeregler vorhanden
⊕ Mikrofon abschaltbar
⊕ Sehr geringe Tonverzerrungen

⊖ Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
⊖ Klangübertragung durch Mikrofon leicht verfälscht

Infos bei: Labtec GmbH, Lilienthalstr. 25, 85399 Halbergmoos

Platz 7 Anubis Typhoon Silver Crest

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	18 Mark



Im Anschlusskabel des Headsets „Anubis Typhoon Silver Crest" befindet sich dieser Regler, mit dem Sie bequem die Lautstärke im Kopfhörer verringern oder erhöhen.

- Sehr günstiger Preis
- Lautstärkeregler vorhanden
- Klangübertragung durch Mikrofon fast originalgetreu
- Sehr geringe Tonverzerrungen

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht

Infos bei: Anubis Electronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

Platz 8 Labtec Axis-502



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	69 Mark



Die Kopfhörer des „Labtec Axis-502" haben sehr gute Schaumstoffpolster, die für einen angenehmen Sitz auf den Ohren sorgen. Verschlissene Polster lassen sich leicht austauschen.

- Lautstärkeregler vorhanden
- Mikrofon abschaltbar
- Sehr geringe Tonverzerrungen

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon leicht verfälscht

Infos bei: Labtec GmbH, Lilienthalstr. 25, 85399 Halbergmoos

Platz 9 Labtec Axis-302



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	49 Mark



Schalldämmung: Ist das Mikrofon durch ein Polster geschützt, dann werden auch Atemgeräusche gut gedämpft und stören weniger im „Funkverkehr".

- Sehr geringe Tonverzerrungen

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon leicht verfälscht

Infos bei: Labtec GmbH, Lilienthalstr. 25, 85399 Halbergmoos

Platz 10 Interact Sound Link SL-8700



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	29 Mark



Der Bügel dieses Headsets wird nicht auf dem Kopf getragen, sondern umschließt den Hinterkopf. So ist Tragekomfort unabhängig von der Kopfgröße garantiert.

- Sehr geringe Tonverzerrungen
- Sehr leichter Stereo-Kopfhörer

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon leicht verfälscht

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Platz 11 Logic 3 Screenbeat Super SB 313



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	25 Mark



Sehr gut: Das „Screenbeat Super SB 313" von der Firma Logic 3 lässt sich in zehn Stufen an große und kleine Köpfe anpassen. So sitzt der Kopfhörer immer optimal.

- Sehr geringe Tonverzerrungen

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon stark verfälscht

Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst

Platz 12 Logic 3 Screenbeat SB 314



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	25 Mark



Das Mikrofon des „Logic 3 Screenbeat SB 314" sitzt an einem Ausleger aus durchsichtigem Hartgummi. Es lässt sich vom Headset abschrauben, aber nur mit hohem Kraftaufwand verstellen.

- Sehr geringe Tonverzerrungen
- Sehr leichter Stereo-Kopfhörer

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon stark verfälscht

Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst

Platz 13 Logic 3 Screenbeat Deluxe SB 312



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	30 Mark



Bequemen Sitz und angenehmes Tragegefühl gewährleisten die riesigen, mit Kunstleder bezogenen Ohrpolster am „Logic 3 Screenbeat Deluxe SB 312".

- Geschlossener Kopfhörer
- Sehr geringe Tonverzerrungen

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon stark verfälscht

Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst

Platz 14 Logic 3 Screenbeat SB 311



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	20 Mark



Nicht lange probieren: Damit Sie wissen, welcher Stecker in die Mikro-Buchse und welcher in die Kopfhörer-Buchse gehört, sind beide eindeutig beschriftet.

- Sehr geringe Tonverzerrungen

- Klangwiedergabe durch Kopfhörer stark verfälscht
- Klangübertragung durch Mikrofon stark verfälscht

Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst

SPIELMODIFIKATIONEN



Tapetenwechsel

„Half-Life“[1] tausendmal durchgespielt und nun Langeweile in Sicht? Das muss nicht sein. Für Half-Life[1] bekommen Sie gratis unzählige Erweiterungen – neue Spielfiguren und Waffen inbegriffen

Warum sich Martin Schneider (26) aus Würzburg und seine Freunde früher die Nächte mit heißen Netzwerkparties um die Ohren geschlagen haben, wissen sie mittlerweile selbst nicht mehr so recht. Ihr Lieblingsspiel Half-Life[1] kennen sie inzwischen in- und auswendig. Jeder Winkel, jede Nische ist so vertraut wie das eigene Wohnzimmer. Martin weiß genau, dass sich sein Freund Peter nach einer bestimmten Zeit immer hinter der gleichen Baracke verschanzt. Da Peter außerdem sein Aussehen im Spiel nie verändert, kann Martin den „Fangschuss“ fast schon im Vorbeigehen abfeuern. Und der Raketenwerfer, der einst für spontane Begeisterung sorgte, weil er mit nur einem Treffer einen Schützenpanzer in einen Haufen Altmetall verwandeln konnte, ist auch nichts Besonderes mehr.

Was Martin und seine Freunde nicht wissen: Es gibt für die meisten Spiele unzählige Erweiterungen, die zu einem völlig neuen Spielerlebnis führen können. Und das Beste: Die sind nahezu alle kostenlos im Internet erhältlich. Neue Autos in „Need for Speed[2] 4“ ⑩ Seite XXX ? „Die Sims“-Familie freut sich über regelmäßig ausgetauschte Möbel ⑪ Seite XXX. Und Hobby-Strategen finden im Netz immer wieder Nachschub an neuen Szenarien für „Age of Empires[3] 2“ ⑫ Seite XXX. Für Half-Life[1] ist das Angebot besonders vielfältig. Grund: Dieses Spiel erfreut sich immer noch großer Beliebtheit, und gerade seine harten Fans haben meist Zugang zum Internet. Deshalb hat COMPUTERBILD-SPIELE auch diesen modernen Klassiker gewählt. um beispielhaft zu zeigen, wie solche Erweiterungen installiert werden.

Zum einen können neue Figuren ins Spiel eingebaut werden, damit die Teilnehmer nicht alle wie Soldaten oder Wachleute aussehen, sondern dem Gegner auch mal in der Gestalt von Elvis Presley oder Homer Simpson gegenübertreten. Diese Figuren werden als „Models“ bezeichnet.

Auch mit neuen Waffen lässt sich das Spiel nachträglich aufrüsten: Statt Brechstange, Magnum-Pistole oder Maschinengewehr heizen dann Äxte, futuristische Lichtschwerter oder gar witzige Regenschirme den überraschten Gegnern ein. Das Wichtigste sind allerdings die Karten, englisch: Maps. Die sind Grundlage der Spielumgebung, in der sich der Spieler bewegt. Wer im lokalen Netzwerk S.174 oder im Internet gegen andere Spieler antreten möchte, tut das auf einer Map, die der Spielleiter vorher lädt, sofern sie nicht bereits mit dem Spiel installiert wurde.

Der dem Spiel Half-Life[1] beigelegte Editor „Worldcraft“[4] animierte viele Spieler weltweit dazu, eigene Maps zu erstellen und die dann im Internet anderen Spielern kostenlos zur Verfügung zu stellen. Eine Steigerung der Maps sind schließlich die so genannten Modifikationen, kurz: Mods. Damit werden komplette Einzel- oder Mehr-Spieler-Szenarien bezeichnet, meist mit einer ganzen Fülle von Maps, neuen Models und Waffen. So wird aus dem ursprünglichen Half-Life[1] plötzlich ein Science-Fiction-Spiel im „Krieg-der-Sterne“-Stil, oder in einem Mod mit Horror-Schlagseite stürzen Ihnen plötzlich aus Gruften und unheimlichen Landhäusern Horden von Untoten entgegen.

Das bekannteste Mod ist sicherlich „Counterstrike“[5] (deutsche Version). Wie kaum eine andere Erweiterung fasziniert es wegen seiner stark taktischen Auslegung unzählige Spieler weltweit.

Vor allem hat es eine Vielzahl von Nachahmern auf den Plan gerufen – von denen einige echte Geheimtipps zu Stande gebracht haben.

COMPUTERBILD-SPIELE stellt Ihnen außer den wichtigsten Erweiterungsmöglichkeiten fürs „klassische“ Half-Life[1] zwei der neuesten Spielmodifikationen vor. Und zeigt Ihnen, wie Sie die mit Half-Life[1] verknüpfen: zum einen „Wanted – The Half-Life Western Pack“[6], ein Spiel, das in der Zeit des Wilden Westens angesiedelt ist. Die zweite große Modifikation ist „Global Warfare“[7], ein neues Mehrspieler-Mod, das, ähnlich wie Counterstrike (deutsche Version), taktisches und planvolles Vorgehen verlangt – diesmal vor eindrucksvoller Wüstenkulisse.

Eins sollten Sie beachten: Gerade die Mods sind mitunter enorm umfangreich. Zwischen 50 und 100 Megabyte S.174 kann ein Mod durchaus umfassen. Daher sollten Sie solche Riesen-Mods nur aus dem Internet überspielen, wenn Sie eine schnelle Verbindung haben wie ISDN S.174 oder DSL S.174 .

Außerdem: Die im Internet verfügbaren Dateien sind fast ausnahmslos komprimiert. Der Einsatz eines Entpack-Programms S.174 , etwa Winzip, ist daher unumgänglich. Der folgende Text setzt also voraus, dass Winzip auf dem Computer installiert ist. Sie bekommen eine Testversion von Winzip unter ⑦ Seite XXX.

WAS ALLES MÖGLICH IST



Durch Modifikationen des Spiels entsteht in Teilen ein völlig neues Spielgefühl.



Gestern noch in Graceland – jetzt jetzt in Half-Life[1] unterwegs: Elvis ist zurück.



Dieser neue Raketenwerfer schindet mächtig viel Eindruck, besonders bei den Gegnern.

[1] deutsche Version, sprich: „Half-Leif“ [2] sprich: „Nihd for Sspihd“ [3] sprich: „Ädsch off Emmpeirs“ [4] sprich: „Wörldkrahft“ [5] sprich: „Kaunter-Sstreik“ [6] sprich: „Wontid – Se Half-Leif Western Päck“ [7] sprich: „Globbel Wohrfähr“

Half-Life[1] Versionsnummer feststellen

Zunächst sollten Sie überprüfen, welche Version von Half-Life[1] Sie verwenden. Grund: Wenn Sie eine ältere Version des Hauptprogramms verwenden, dann laufen viele Modifikationen nicht, oder Sie können sich an einigen Spiel-Servern S.174 nicht anmelden, da diese eine höhere Version voraussetzen

1 Starten Sie zunächst den „Windows-Explorer", indem Sie mit der *rechten* Maustaste auf Start und dann auf Explorer klicken. Klicken Sie dort auf die Schaltfläche Extras.

2 Wählen Sie anschließend Suchen und dann Dateien/Ordner. aus.

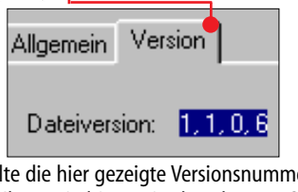
3 Geben Sie hier neben Name: in das Feld Folgendes ein: hl.exe.

4 Wählen Sie dann neben Suchen in: Ihre Festplatte S.174 aus, oder – wenn Sie mehrere Festplatte beziehungsweise Partitionen S.174 verwenden – Lokale Festplatten (C:,D:,E:) aus.

5 Vergewissern Sie sich noch, dass bei ☑ Untergeordnete Ordner einbeziehen ein Haken gesetzt ist, und klicken Sie dann auf Starten.

6 Sobald die Datei gefunden worden ist, klicken Sie hl mit der *rechten* Maustaste an. Wählen Sie dann Eigenschaften mit einem Mausklick aus.

7 Klicken Sie jetzt auf den Kartei-Reiter Version. Hier wird Ihnen die momentan installierte Version von Half-Life[1] angezeigt.



Sollte die hier gezeigte Versionsnummer bei Ihnen niedriger sein, dann können Sie dennoch versuchen, die verschiedenen Erweiterungen für Half-Life[1] zu installieren. Sollten Sie jedoch dabei auf Probleme stossen. dann lesen Sie bitte unbedingt den Kasten „Spielverbesserungsprogramm installieren".

Spielverbesserungsprogramm installieren

Fast jede Modifikation für Half-Life[1] setzt eine möglichst aktuelle Version des Hauptprogramms voraus. Bevor es also richtig losgehen kann, benötigen Sie in der Regel noch das neueste Spielverbesserungsprogramm (Update). Bei Redaktionsschluss war dies Version 1.1.0.6. Sie bekommen es unter ③ *Seite XXX*

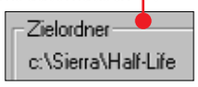
1 Sobald die Internet-Seite vollständig gelanden ist, klicken Sie auf ghl1106.exe. Der Ladevorgang beginnt dann.

2 Nachdem Sie sich das Update auf die Festplatte geladen haben, starten Sie mit einem Doppelklick die Datei



3 Klicken Sie in den nächsten beiden Installationsschritten jeweils auf Weiter.

4 Das Update sucht sich die Installation des Hauptprogramms automatisch.



Klicken Sie daher auf Weiter, um mit der Installation fortzufahren.

5 Klicken Sie danach auf Weiter, und warten Sie ab, bis alle Dateien kopiert worden sind.

6 Wenn Sie es im nächsten Fenster bei der ersten Option



belassen, wird eine Verknüpfung für „Team Fortress", eine Mehrspieler-Erweiterung für Half-Life[1], auf der Windows-Oberfläche angelegt. Wenn Sie dies nicht wünschen, wählen Sie die andere Option mit einem Mausklick aus. Klicken sie anschließend auf Weiter und danach auf Fertigstellen>.

Einzelspieler-Modifikation installieren

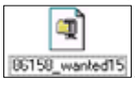
Rauchende Colts im Half-Life-Universum: Ein echter Geheimtipp ist „Wanted – The Half-Life Western Pack". Eine umfangreiche Solospieler-Mission mit vielen Spielstufen sorgt für etliche Stunden Spielspaß. Sie bekommen es im Internet unter ⑧ *Seite XXX*

1 Klicken Sie auf der Internet-Seite zunächst auf



Klicken Sie dann auf Wanted15.exe und danach auf 💾. Anschließend öffnet sich ein neues Fenster. Klicken Sie zum Start des Ladevorgangs auf OK und auf Speichern.

2 Nachdem Sie sich die Modifikation (Mod) aus dem Internet heruntergeladen haben, klicken Sie doppelt auf



3 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Setup, um die Dateien auf Ihrer Festplatte zu entpacken. Der Entpackvorgang kann bis zu einer Minute in Anspruch nehmen. Warten Sie daher, bis der Balken vollständig durchgelaufen ist.



4 Danach öffnet sich das Installationsprogramm von „Wanted – The Half-Life Western Pack". Klicken Sie auf Next >, um fortzufahren.

5 Anschließend öffnet sich ein neues Fenster. Klicken Sie auf OK.

6 Anschließend wird der Zielordner für Wanted auf der Festplatte angezeigt.

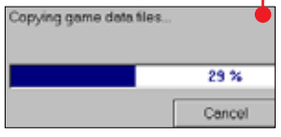


Das Installationsprogramm findet automatisch den richtigen Zielordner. Klicken Sie daher einfach auf Next >, um zum nächsten Schritt zu gelangen.

7 Im nächsten Installationsschritt sehen Sie den Programm-Ordner, den die Modifikation für das Startmenü von Windows anlegt.



Klicken Sie zur Bestätigung einfach auf Next >. Ein blauer Balken zeigt Ihnen den Fortschritt der Installation an.



8 Sobald alle benötigten Dateien kopiert worden sind, klicken Sie auf Finish, um die Installation von Wanted abzuschließen. Wie es weitergeht, erfahren Sie im nachfolgenden Kasten.

Einzelspieler-Modifikation starten

Bevor Sie reichlich Wüstensand schlucken können, lesen Sie noch, wie Sie die neue Einzelspieler-Modifikation starten

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme Sierra und danach auf Half-Life.

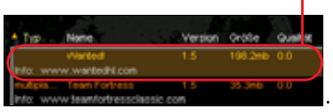
2 Mit einem Klick auf Half-Life starten Sie Half-Life[1].

3 Klicken Sie im Startbildschirm von Half-Life[1] auf den Eintrag



.

4 Wählen Sie dort die Modifikation (Mod) mit einem Mausklick aus



.

5 Klicken Sie anschließend auf Aktivieren. Dann ist das Mod bereits geladen.

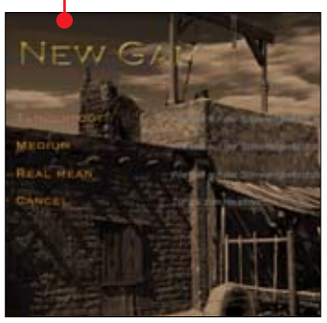
6 Klicken Sie jetzt auf DONE, um diesen Bildschirm wieder zu verlassen.

7 Jetzt sind Sie im Hauptmenü von „Wanted – The Half-Life Western Pack". Klicken Sie dort auf



, um ein neues Spiel zu beginnen.

8 Bevor es losgeht, müssen Sie noch einen Schwierigkeitsgrad mit einem Mausklick auswählen. Die entsprechenden Erklärungen stehen neben den Optionen.



Einzelspieler-Modifikation starten | Fortsetzung

9 Mit einer relativ langen Zwischensequenz werden Sie in das Spiel eingeführt. Sie können sie nicht abbrechen und in dieser Zeit auch noch keine Aktionen durchführen. Dies ist normal und kein Fehler des Spiels – warten Sie daher einfach ab.



10 Los geht´s! Erwehren Sie sich Ihrer Haut, und geben Sie genau acht. Die Luft im wilden Westen wird nämlich schnell bleihaltig. COMPUTERBILD-SPIELE wünscht Ihnen viel Spaß bei dieser Einzelspieler-Modifikation.



Mehrspieler-Modifikation installieren

Die Mehrspieler-Modifikation „Global Warfare" besticht – ähnlich wie „Counterstrike" (deutsche Version) – durch taktische Finessen sowie ausgefeilte Grafik. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie sie das Programm installieren

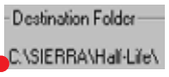
1 Laden Sie sich Global Warfare zunächst aus dem Internet herunter. Sie bekommen es unter *Seite XXX*. Klicken Sie auf der Internet-Seite zunächst auf client. Mit einem Klick auf download neben dem Eintrag Games-Fusion.net öffnet sich ein neues Fenster. Klicken Sie jetzt noch auf OK und auf Speichern, um den Ladevorgang zu starten.

2 Starten Sie dann die Installations-Datei mit einem Doppelklick.



3 Dann öffnet sich ein neues Fenster. Wechseln Sie dort mit einem Mausklick auf Next zum nächsten Installationsschritt.

4 Anschließend wird Ihnen das Installationsverzeichnis von Half-Life[1] angezeigt.



Falls Sie das Spiel in einem anderen Verzeichnis installiert haben sollten, dann müssen Sie zunächst mit einem Klick auf Browse das richtige Verzeichnis auswählen. Klicken Sie anschließend auf Next, um mit der Installation von Global Warfare fortzufahren.

5 Klicken Sie erneut auf Next. Der blaue Balken zeigt Ihnen den Fortschritt der Installation an.



6 Nach dem Abschluss der Installation müssen Sie nur noch auf Finish klicken, um die Installation von Global Warfare zu verlassen. Wie Sie das Mod starten, lesen Sie im nächsten Kasten.

Mehrspieler-Modifikation starten

Nachdem Sie die neue Modifikation (Mod) installiert haben, erfahren Sie nun, wie Sie das neue Mod starten

1 Stellen Sie zunächst eine Verbindung zu Ihrem Internet-Dienstanbieter her, beispielsweise T-Online.



2 Nun müssen Sie Half-Life[1] starten. Klicken Sie dazu auf Start, Programme, Sierra und danach auf Half-Life.

3 Mit einem Klick auf Half-Life starten Sie Half-Life[1].

4 Wenn Sie sich im Startbildschirm von Half-Life[1] befinden, klicken Sie auf



5 Hier können Sie ein neues Mehrspieler-Mod auswählen, indem Sie es einfach anklicken. In diesem Beispiel wählen Sie das Mehrspieler-Mod „Global Warfare" mit einem Mausklick aus



und klicken anschließend auf Aktivieren.

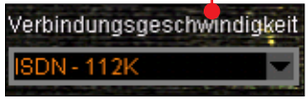
6 Klicken Sie jetzt auf DONE, um in das Hauptmenü zu gelangen.

7 Hier müssen Sie den Mehrspieler-Modus aktivieren. Wählen Sie daher die Option mit einem Mausklick aus.



8 Klicken Sie jetzt auf INTERNET, um sich eine Liste der verfügbaren Spiel-Server S.174 anzeigen zu lassen.

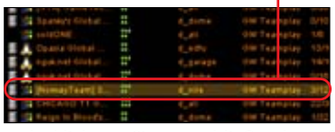
9 Hier müssen Sie noch Ihre Verbindungsgeschwindigkeit festlegen. Wenn Sie beispielsweise ISDN S.174 verwenden, dann wählen Sie es entsprechend aus dem Menü aus.



10 Wenn Sie länger keine Multiplayer-Spiele gespielt haben, dann kann es vorkommen, dass in der Serverliste nichts angezeigt wird. Klicken Sie dann einmal auf UPDATE, um eine neue Liste zu erstellen. Dieser Vorgang kann durchaus mehrere Minuten dauern. Haben Sie daher etwas Geduld!

11 Sobald die Liste geladen worden ist, klicken Sie am besten einmal auf Spieltyp. Damit sortieren Sie alle Half-Life[1]-Modifikationen nach ihrem Spieltyp. Es werden nämlich nicht nur Spielserver für das gewählte Mod, Global Warfare, angezeigt, sondern für alle Mods. Spielen können Sie aber nur auf Servern für Global Warfare. Sie erkennen geeignete Sever an der Abkürzung GW.

12 Wählen Sie dann einen Server mit einem Mausklick aus,

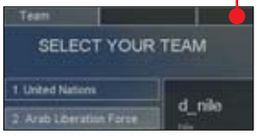


und klicken Sie anschließend auf JOIN GAME, um an diesem Spiel teilzunehmen.

13 Danach werden Sie mit dem Spiel-Server verbunden. Sobald folgendes Bild erscheint, sind Sie im Spiel:



14 Wählen Sie jetzt Ihr Team aus, in dem Sie kämpfen wollen.



Wenn Sie es dem Zufall überlassen wollen, klicken Sie stattdessen auf 8 AUTO ASSIGN.

15 Bevor es losgehen kann, müssen Sie jetzt noch einen Kämpfertyp auswählen.



16 Ohne Waffen und Munition werden Sie wohl schnell ins Gras beißen.



Stellen Sie sich daher Ihre Ausrüstung zusammen, und klicken Sie nach getroffener Auswahl auf CONTINUE.

17 Sie haben nur 15 Sekunden Zeit, bevor der Hubschrauber zum Zielgebiet abfliegt.



Eile ist daher geboten! Besteigen Sie den Hubschrauber mit der „Benutzen"-Taste, die Sie auch sonst für Half-Life[1] eingestellt haben. Dann werden Sie in der Krisenregion abgesetzt. Noch ist alles ruhig. Lassen Sie sich aber von der trügerischen Stille nicht täuschen.



[1] deutsche Version

Neue Mehrspieler-Karte installieren

Immer die gleiche Mehrspieler-Karten (Maps) zu zocken, wird auf Dauer langweilig. Im Internet finden Sie interessant gestaltete Maps zuhauf, beispielsweise unter Seite XXX. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen anhand der Karte „Lost Village“, wie Sie diese installieren

1 Laden Sie sich die Karte aus dem Internet herunter. Sie bekommen Sie unter Seite XXX. Klicken Sie dort auf maps und anschließend neben Lost Village V1.0 auf Download. In dem neuen Fenster klicken Sie auf OK und dann auf Speichern, um den Ladevorgang zu starten.

2 Sobald der Ladevorgang abgeschlossen ist, klicken Sie die heruntergeladene Datei doppelt an, um sie zu öffnen.



3 Klicken Sie danach auf die Datei lost_village.bsp im Archiv und dann auf die Schaltfläche Extrahieren.

4 Klicken Sie auf das ⊞ vor System (C:) und anschließend jeweils auf das ⊞ vor Sierra, Half-Life und valve. Tätigen Sie jetzt noch einen Mausklick auf maps.

5 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Extrahieren, um die Dateien in das Verzeichnis zu entpacken.Mit einem Klick auf ✕ beenden Sie Winzip wieder.

Mehrspieler-Karte starten

Nachdem die neue Mehrspieler-Karte installiert worden ist, müssen Sie sie im Spiel noch einrichten. Lesen Sie, wie es gemacht wird

1 Starten Sie das Spiel Half-Life[1] wie gewohnt.

2 Klicken Sie im Hauptmenü des Spiels auf Multiplayer.

3 Wenn Sie beispielsweise die neue Mehrspieler-Karte im lokalen Netzwerk spielen wollen, dann klicken Sie auf LAN-Spiel.

4 Klicken Sie anschließend auf Erstellen.

5 Nun können Sie die Karte lost_village.bsp mit einem Mausklick auswählen. Klicken Sie danach auf Ok.

6 Jetzt ist Ihre neue Karte geladen und Sie können sich mit Ihren Freunden heisse Netzwerkgefechte liefern.



Modelle installieren

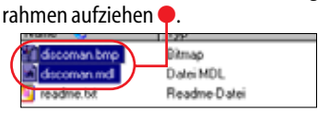
Tragen Sie eine neue Haut zu Markte! Mit neuen so genannten Models (englisch, bedeutet„Modell“) bekommt Ihre Spielfigur ein komplett neues Aussehen verpasst. Eine Auswahl finden Sie beispielsweise unter Seite XXX. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen anhand des Models „Discoman“, wie Sie dieses installieren

1 Laden Sie sich das Model „Discoman“ aus dem Internet herunter. Sie bekommen es unter der Internet-Seite Seite XXX. Klicken Sie dort auf Discoman. Dann öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie auf OK und dann auf Speichern klicken , um den Ladevorgang zu starten.

2 Klicken Sie anschließend die heruntergeladene Datei doppelt an



3 Markieren Sie die im Archiv enthaltenen Dateien, indem Sie mit gedrückter Maustaste den Markierungsrahmen aufziehen.



4 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Extrahieren.

5 Jetzt müssen Sie das richtige Verzeichnis angeben. Wenn Sie Half-Life[1] standardmäßig installiert haben, dann klicken Sie zunächst auf das ⊞ vor System (C:) und anschließend jeweils auf das ⊞ vor Sierra, Half-Life, valve und models.

6 Klicken Sie dann auf den Ordner player.

7 Jetzt müssen Sie einen neuen Unterordner erstellen. Andernfalls wird das Model bei Spielstart nicht mit geladen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche Erstellen.

8 Damit Half-Life[1] das neue Model auch erkennt, ist es wichtig, dass Sie genau den Namen angeben, den die Dateien im Archiv tragen (ohne Dateierweiterung S.174). Achten Sie auch auf Groß- und Kleinschreibung! In diesem Fall geben Sie Folgendes ein: discoman. Klicken Sie danach auf OK.

9 Anschließend finden Sie im Verzeichnisbaum einen neuen Eintrag vor player. Klicken Sie jetzt auf Extrahieren, um die Dateien in das angegebene Verzeichnis zu entpacken.

10 Klicken Sie zum Schluss auf ✕, um Winzip wieder zu beenden, und lesen Sie im nächsten Kasten, wie Sie das neue Model im Spiel aktivieren.

Model im Spiel aktivieren

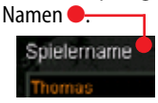
Lesen Sie jetzt noch, wie Sie innerhalb Half-Life[1] das neue Model einbinden

1 Starten Sie zunächst wie gewohnt Half-Life[1].

2 Nachdem das Spiel vollständig geladen ist, klicken Sie im Hauptmenü des Spiels auf Multiplayer, um den Mehrspieler-Modus zu aktivieren.

3 Mit einem Klick auf Selbst bearbeiten kommen Sie in das Menü, in dem Sie die eigene Spielergrafik – das Model – einrichten können.

4 Geben Sie Ihrer Spielfigur zunächst einen Namen.



5 Klicken Sie anschließend unterhalb von Spielermodell auf Weiter, bis Sie zu dem neuen Model, dem „Discoman“, kommen.

6 Jetzt können Sie noch durch Bewegen der Regler die Kleidung anders-farbig gestalten.



7 Wenn Sie alle Änderungen vorgenommen haben, klicken Sie auf Fertig.

8 Starten Sie jetzt in gewohnter Art und Weise ein Mehrspieler-Spiel. Für Ihre Gegner sind Sie jetzt ein Anderer – der „Discoman“.



Neue Waffen einbinden

Schon einmal mit einem Lichtschwert in Half-Life[1] gekämpft? COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie neue Waffen in das Spiel einbinden

1 Sie bekommen neue Waffen für Half-Life[1] im Internet, beispielsweise unter Seite XXX. In diesem Beispiel laden Sie sich das Lichtschwert herunter. Klicken Sie dazu auf der genannten Internet-Seite auf Half-Life und dann neben Lightsabre auf 91,4 KB.

2 Klicken Sie nach dem Ladevorgang doppelt auf



und klicken Sie danach auf Extrahieren.

3 Klicken Sie auf ⊞ vor System (C:) und dann jeweils auf das ⊞ vor Sierra und Half-Life. Öffnen Sie jetzt noch den Ordner valve mit einem Mausklick, und klicken Sie danach auf Extrahieren. Schließen Sie das Fenster anschließend mit Klick auf ✕.

4 Starten Sie danach Half-Life[1] in der üblichen Weise. Wenn Sie jetzt ein neues Spiel starten, halten Sie an Stelle der üblichen Brechstange ein gewaltiges Lichtschwert in Händen – ganz wie in „Krieg der Sterne“. Möge die Macht mit Ihnen sein!



[1] deutsche Version

FESTPLATTE BEREINIGEN

Platz da!



Spiele machen Spaß – und ruckzuck ist die Festplatte voll. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie Sie wieder für genügend Spiel-Platz sorgen

Klaus Richter (38) aus Bremen sitzt in Champagnerlaune vor seinem heimischen Computer. Grund seiner Freude: „Baldur's Gate 2: Schatten von Amn", die Fortsetzung eines beliebten Rollenspiels.

Schon rotiert die Programm-CD-ROM im Laufwerk seines Computers. Wenn der Rechner die Daten auf der Festplatte gespeichert hat, kann Richter via Bildschirm und Tastatur in die Welt der Zwerge und Zauberer abtauchen.

Doch plötzlich bricht die Installation ab, und ein eingeblendetes Fenster meldet: „Nicht genügend Speicherplatz". Heißt: Das Spielprogramm umfasst mehr Daten, als Richters Computer aufnehmen kann. Anders ausgedrückt: Richters Festplatte ist bis zum Anschlag vollgepackt mit Spielen und anderen Programmen. Deshalb kann er „Baldur's Gate 2: Schatten von Amn" nicht laden.

Jetzt hat Richter zwei Alternativen: entweder den Einbau einer weiteren Festplatte, was mit mindestens 200 Mark zu Buche schlägt. Oder das Löschen gespeicherter Daten. Dieser zweiten Variante sollte der Vorzug gegeben werden, denn sie ist erstens kostenlos und außerdem schneller erledigt als ein Festplatteneinbau.

Doch Vorsicht! Wer nach dem Motto „Viel hilft viel" wahllos große Datenmengen löscht, läuft Gefahr, zu viel zu vernichten. Und plötzlich laufen Word, Excel oder Access nicht mehr, oder schlimmstenfalls will auch Windows nicht mehr. Bedeutet: Der Computer funktioniert nicht mehr, und das Betriebssystem muss neu aufgespielt werden. Und das kann bekanntlich Stunden dauern. Damit es nicht soweit kommt, zeigt COMPUTERBILD-SPIELE, wie Sie Daten löschen, ohne Rechner und Nerven zu ruinieren.

Vorweg etwas Grundsätzliches: Jeder Computerbenutzer sollte regelmäßig den freien Speicherplatz seiner Festplatte prüfen. In Richters Fall kann die Platte nur noch dreihundert Megabyte aufnehmen, was viel zuwenig ist für die meisten aktuellen, grafisch anspruchsvollen Spiele. Die brauchen Platz. „Baldur's Gate 2" verschlingt bei der Installation immerhin 800 Megabyte.

Mit einem Blick in die Eigenschaften seiner Festplatte (Siehe Kasten „Freien Speicherplatz abfragen" auf der nächsten Seite) wäre Richter die abgebrochene Installation erspart geblieben.

Um das Spiel zu installieren, müssen andere Spiele oder Programme von der Festplatte runter.

Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten. Eine ist die so genannte Datenträgerbereinigung, die standardmäßig zu Windows gehört (Siehe Kasten „Löschen per Datenbereinigung" auf der nächsten Seite). Über sie lassen sich weniger wichtige Dateien in bestimmten Ordnern löschen.

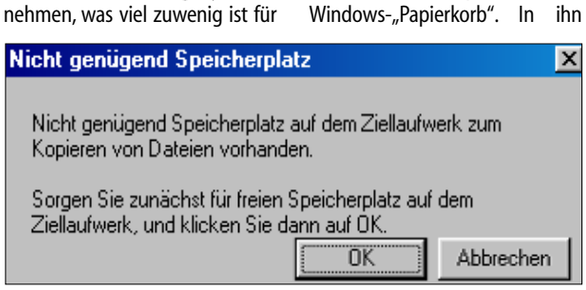
Ein typisches „Lager" für Datenmüll auf der Festplatte ist der Windows-„Papierkorb". In ihn schiebt der Benutzer Dateien, die er löschen möchte. So können sich im Laufe der Zeit im Papierkorb unbemerkt erhebliche Datenmengen anhäufen, wenn dieser nicht regelmäßig geleert wird oder sein maximaler Speicherplatz begrenzt wurde (Siehe Kasten „Papierkorbspeicher begrenzen"). Ist nämlich das gewünschte Limit erreicht, löscht der Computer darüber hinaus gehende Dateien – beginnend mit den zuerst eingegangenen – automatisch. Und schafft so Platz auf der Festplatte, wo sich auch noch andere Verzeichnisse mit unnützen Daten breit machen, etwa die Verzeichnisse „Temporäre Dateien" oder „Temporäre Internet-Dateien". Ihre Inhalte können per Datenträgerbereinigung ebenfalls bedenkenlos entfernt werden.

Sollte dies nicht für genügend Platz auf der Festplatte sorgen, muss sich der Benutzer von größeren Datenpaketen verabschieden. Etwa von Spielen, die länger nicht mehr aufgerufen wurden. Vor allem neue Titel bieten dazu eine „eingebaute" Löschfunktion an, die sich einfach per Startmenü erreichen lässt (Siehe Kasten: „Löschen über das Startmenü").

Ist das nicht der Fall, führt der Weg über die Systemsteuerung zum Ziel (Siehe Kasten „Spiele ohne Löschfunktion entfernen").

Beide Möglichkeiten entfernen Spiele zuverlässig, samt aller zugehörigen Daten wie Spielstände oder Spielerprofile S.150. Vorausgesetzt, diese liegen mit dem Spiel im selben Verzeichnis. Sonst muss der Benutzer selbst den Löschvorgang vornehmen (Siehe Kasten „Löschen von Datenresten").

Das kann sich lohnen. Denn wer während des Spielens oft abspeichert, belastet die Festplatte schnell mit bis zu 100 Megabyte und mehr. Und die könnten ausgerechnet für den neuesten Spiele-Kracher fehlen.



Spiel-Verderber: Kommt diese Meldung, müssen Dateien weg.

RATGEBER-THEMEN

Das ist zu tun, wenn ein Spiel abstürzt	Heft	8/2001
Platz machen für neue Spiele	Heft	9/2001
Wenn Direct-X Probleme macht	Heft	10/2001
Grafikkarte für Spiele richtig einstellen	Heft	11/2001
So richten Sie eine Soundkarte optimal ein	Heft	12/2001

Speicherplatz abfragen

Bei einigen Spielen ist der Speicherbedarf auf der Verpackung angegeben. In diesen Fällen reicht ein Blick in die „Eigenschaften" der Festplatte, um zu prüfen, ob sie noch genügend Platz für das jeweilige Spiel bietet

1 Klicken sie auf Ihrer Windows-Oberfläche doppelt auf das Symbol

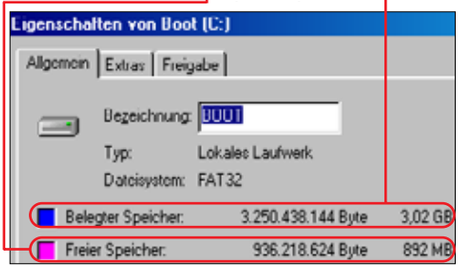


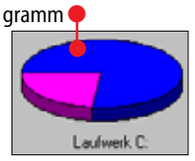
2 Klicken Sie danach einmal mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol des Laufwerks, dessen verfügbarer Speicherplatz angezeigt werden soll. In diesem Beispiel ist es das Laufwerk



3 Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie auf Eigenschaften klicken.

4 Das daraufhin erscheinende Fenster zeigt den belegten und den freien Speicherplatz der Festplatte. Die gleichen Angaben stellt darunter ein so genanntes Kuchendiagramm grafisch dar. Um das Fenster zu schließen, klicken Sie auf OK.





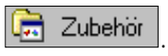
Löschen per Datenträgerbereinigung

Die so genannte Datenträgerbereinigung schafft Platz auf der Festplatte, ohne Spiele dafür zu löschen. Diese Funktion gehört Standard mäßig zum Betriebssystem Windows 98

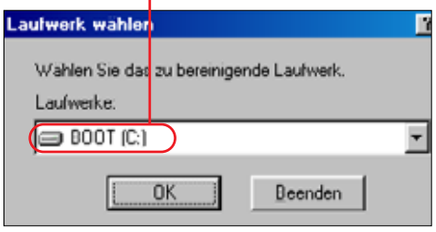
1 Beginnen Sie den Vorgang, mit einem Klick auf das Symbol Start, das Sie ganz links in der unteren Leiste der Win-dows-Oberfläche finden.

2 Dann öffnet sich ein Menü, in dem Sie den Mauszeiger auf Programme bewegen.

3 Daraufhin erscheint ein weiteres Menü. Führen Sie darin mit der Maus den Zeiger auf



4 Erneut wird eine Auswahlliste sichtbar. Ziehen Sie das Pfeilsymbol mit der Maus zu dem Menüpunkt Systemprogramme.



5 Damit öffnen Sie eine weitere Liste, aus der Sie mit einem Mausklick die Funktion



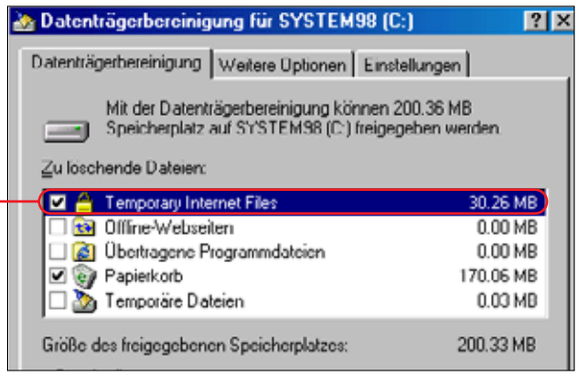
starten.

6 Im nächsten Fenster markieren Sie mit einem Mausklick das Laufwerk, das Sie bereinigen möchten. Dann bestätigen Sie den Vorgang, indem Sie auf OK klicken.

7 Das führt Sie zu einem weiteren Fenster. Darin finden Sie eine Liste der überflüssigen Datei-Typen des ausgesuchten Laufwerks. Markieren Sie nun eine oder mehrere Dateien, die sie löschen möchten. Dazu klicken Sie ein Mal in die Kästen, die links neben den Dateinamen stehen. Daraufhin erscheint ein Haken in dem gewählten Kasten. Klicken Sie dann auf OK.

8 Dann erscheint dieses Fenster. Um nun die zuvor markierten Dateien zu entfernen, klicken Sie auf Ja. Die Dateien werden gelöscht.





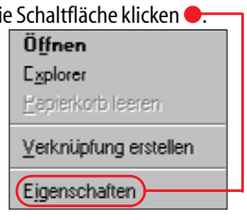
Papierkorbspeicher begrenzen

Der Speicherplatz für den Papierkorb lässt sich einstellen. Ist er großzügig bemessen, lohnt es sich, ihn zu verkleinern

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche mit der *rechten* Maustaste auf

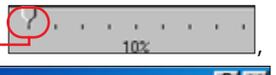


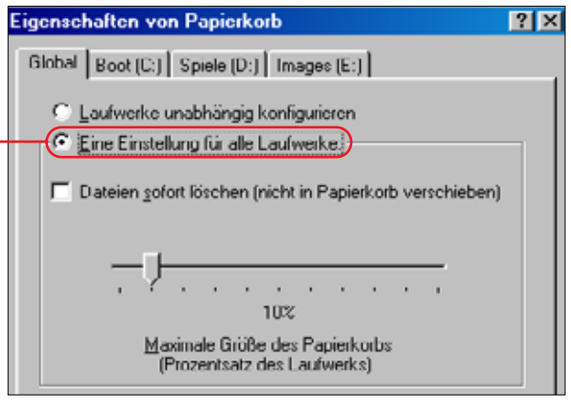
2 Daraufhin öffnet sich ein neues Menü, in dem Sie auf die Schaltfläche klicken.



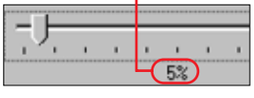
3 Es erscheint ein neues Fenster. Wählen Sie aus. Dazu klicken Sie mit der Maustaste in das runde Feld davor.

4 Nun können Sie für alle Laufwerke eine gemeinsame Papierkorbgröße festlegen. Ziehen Sie den Mauszeiger dafür auf den Pfeil,





klicken diesen an und bewegen ihn mit gedrückter Maustaste nach links. Auf diese Weise verringern Sie den Speicherplatz des Papierkorbs auf das gewünschte Maß.



5 Und mit einem weiteren Mausklick auf OK beenden Sie den Vorgang. Lesen Sie jetzt im nächsten Kasten, wie Sie Platz auf Ihrer Festplatte schaffen, indem Sie Spiele über das Startmenü löschen.

Spiele über das Startmenü löschen

Die meisten Spiele verfügen über eine Löschfunktion, mit der sie sich einfach über das Startmenü entfernen lassen. Als Beispiel dafür dient das Spiel „Diablo 2"

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche unten links auf Start.

2 Dann klappt ein Menü auf, in dem Sie mit dem Mauszeiger



wählen.

3 Führen Sie anschließend den Zeiger auf



4 Im folgenden Menü klicken Sie auf



In einigen Spielen heißt es statt „Deinstallieren" auch „Uninstall". Die Funktion ist jedoch die gleiche.

5 Im nächsten Schritt erscheint das Fenster DIABLO II - Deinstallation. Darin klicken Sie auf die Schaltfläche Deinstallieren und lösen damit die Löschfunktion aus. Zur Bestätigung des Vorgangs sehen Sie ein Fenster.



Ein Mausklick auf OK schließt die Aktion ab. Das Spiel „Diablo 2" ist gelöscht.

Spiele ohne Löschfunktion entfernen

Einige Spiele bieten keine Löschfunktion über das Startmenü an. Das gilt etwa für den Titel „Half-Life“(deutsche Version) . Doch auch solche Spiele lassen sich entfernen

1 Klicken Sie dazu auf der Windows-Oberfläche unten links auf Start.

2 Weiter geht es, indem Sie im dann erscheinenden Menü den Mauszeiger auf Einstellungen führen.

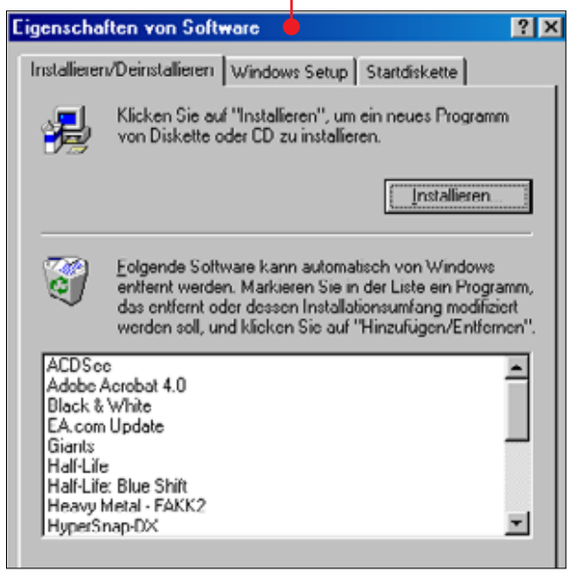
3 Im nächsten Menü klicken Sie mit der Maus auf Systemsteuerung.

4 Dann bringen Sie den Zeiger auf das Symbol



und betätigen zwei Mal die linke Maustaste.

5 Daraufhin erscheint ein Fenster, das die Programme Ihres Computers auflistet. Klicken Sie darin auf den Namen des Spiels, das Sie löschen möchten. In diesem Beispiel ist das Half-Life.

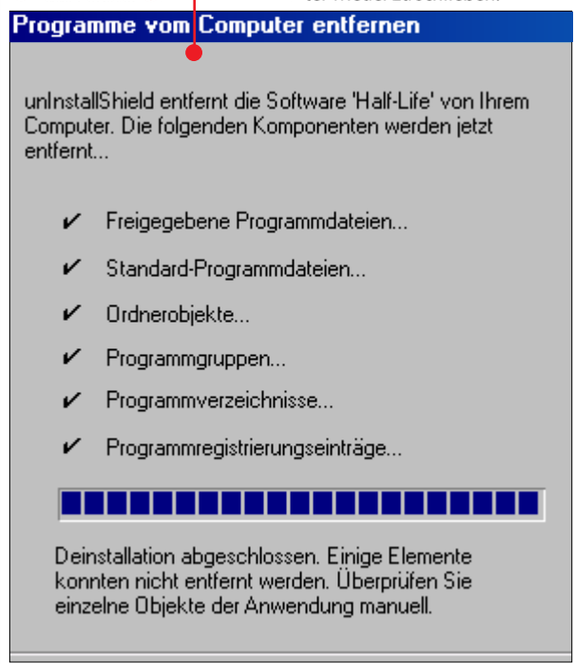


6 Anschließend klicken Sie im selben Fenster mit der Maus auf die Schaltfläche Hinzufügen/Entfernen...

7 Es erscheint daraufhin das Fenster Löschen einer Datei bestätigen. Nun klicken Sie mit der Maus auf Ja, um das gewählte Programm zu löschen.

8 Dann öffnet sich das Fenster, Half-Life Uninstallation in dem Sie auf OK klicken.

9 Anschließend öffnet sich das Fenster.



Klicken Sie darin mit der Maustaste auf OK. Dann kommt das Fenster Eigenschaften von Software. Klicken Sie auch hier auf die Schaltfläche OK, um das Fenster wieder zu schließen.

Löschen von Datenresten

Bei einigen Spielen werden zwar die kompletten Programme, nicht aber gespeicherte Spielstände oder Spielerprofile entfernt. So auch bei„Half-Life“ (deutsche Version). Aber auch dessen Datenreste lassen sich löschen

1 Klicken Sie doppelt auf



auf der Windows-Oberfläche.

2 Im so geöffneten Fenster führen Sie einen Doppelklick auf



aus.

3 Doppelklicken Sie im nächsten Schritt auf das Ordner-Symbol



4 Nur einmal klicken Sie dann auf



5 Klicken Sie anschließend in diesem Fenster oben links mit der Maus auf die Schaltfläche Datei.

6 Daraufhin öffnet sich ein Menü. Wählen Sie darin mit einem Mausklick die Funktion Löschen aus.

7 Es erscheint das Fenster. Hier klicken Sie auf Ja und löschen so die letzten Datenreste des ausgewählten Spiels.



Löschen doppelter Dateien

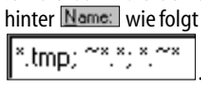
Programme wie Word oder Outlook legen auf der Festplatte automatisch Dateien doppelt an, die bei einem möglichen Systemabsturz als Sicherheitskopien dienen. Wer auf sie verzichten möchte, kann sie löschen

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 In dem folgenden Menü klicken Sie auf Suchen.

3 Daraufhin taucht ein weiteres Menü auf, in dem Sie Dateien/Ordner... anklicken.

4 Damit öffnet sich das Fenster Suchen nach: Alle Dateien. Füllen Sie darin die Schreibfläche hinter Name: wie folgt aus:



5 Klicken Sie dann am rechten Rand der Schreibfläche hinter Suchen in: auf das Symbol.

6 Anschließend klappt eine Liste auf, aus der Sie mit einem Mausklick verschiedene Laufwerke aussuchen können. Wählen Sie dann die Option Lokale Festplatten [C:,D:,E:], wenn Sie mehrere Festplatten beziehungsweise Partitionen S.174 eingerichtet haben. Besitzen Sie nur eine Festplatte, wählen Sie Boot [C:].

7 Dann versehen Sie per Mausklick das Kastenfeld links neben Untergeordnete Ordner einbeziehen mit einem Haken Untergeordnete Ordner einbeziehen.

8 Als nächster Schritt folgt ein Klick auf Starten.

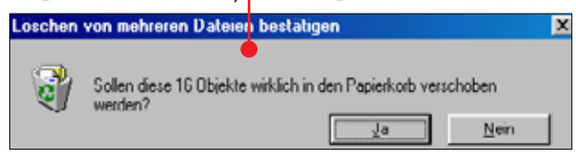
9 Daraufhin erscheint eine Liste aller temporären Dateien, die Sie löschen wollen. Klicken Sie dafür am oberen Rand des Bildschirms auf den Menüpunkt Bearbeiten.

10 In dem dann aufklappenden Menü wählen Sie mit einem Mausklick die Funktion Alles markieren.

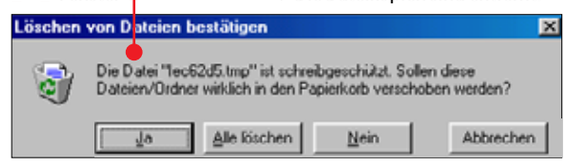
11 Anschließend klicken Sie wieder in die obere Menüleiste. Diesmal auf die Schaltfläche Datei.

12 Im folgenden Menü klicken Sie auf Löschen.

13 Bestätigen Sie den Befehl im nächsten Fenster, indem Sie auf Ja klicken.



14 Ob Sie im Anschluss das Fenster sehen, hängt vom jeweils zu löschenden Spiel und seinem Deinstallationsprogramm ab. Sollte das Fenster erscheinen, klicken Sie Alle löschen an.



15 In der rechten oberen Ecke des Fensters brauchen Sie nur noch auf das Symbol ✕ zu klicken, um den Löschvorgang abzuschließen. Die Dateikopien sind entfernt.

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

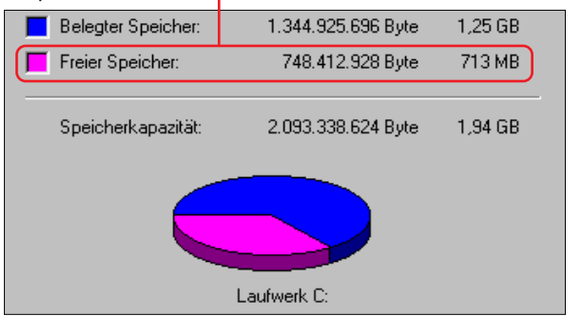
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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

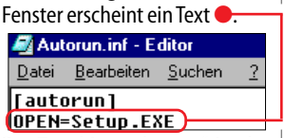


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

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.

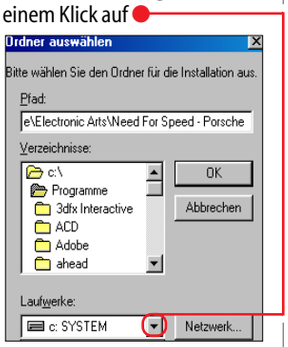
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

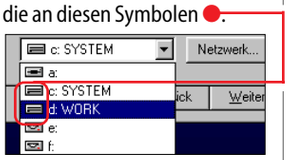
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene Partitionen S.174 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



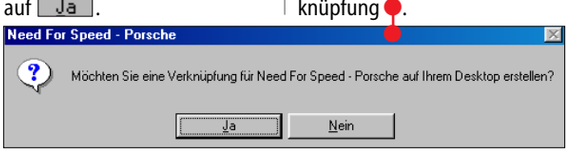
eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

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.



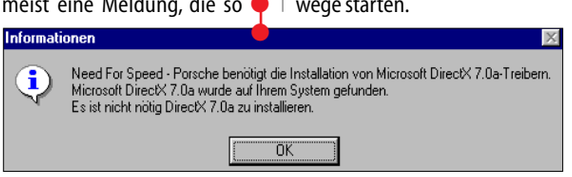
Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

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

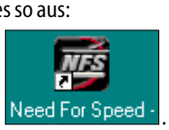


oder sehr ähnlich aussieht.

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.

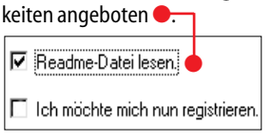
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

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.

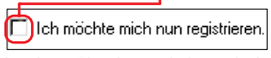
13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.



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.

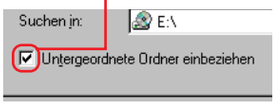
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

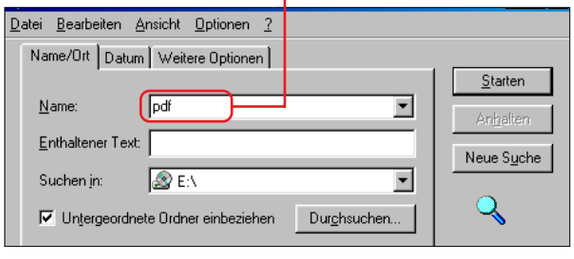
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

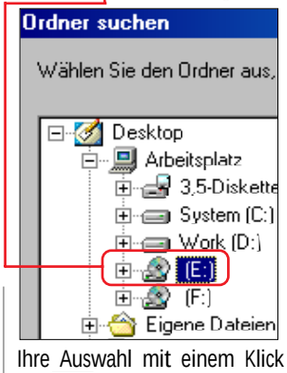
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





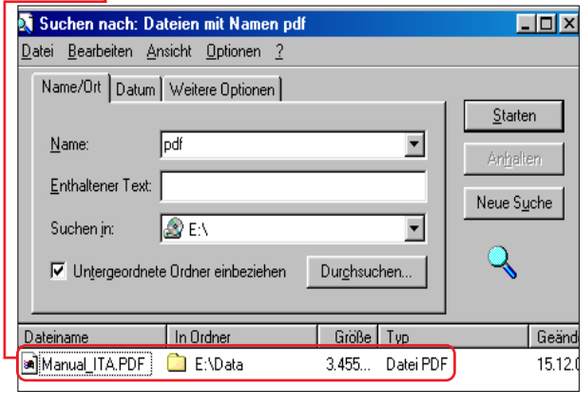
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

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.



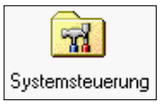
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

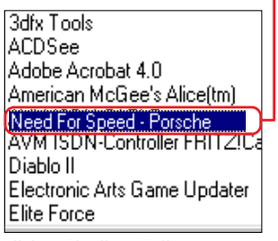


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



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.



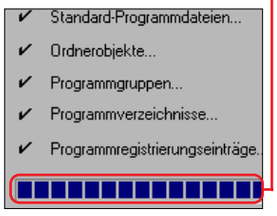
Klicken Sie diese Zeile an.

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.174 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.

6 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.

Pressespiegel

AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

TITEL	VERKAUF	ÄNDERUNG
COMPUTERBILD-SPIELE	571 463	+0,0
GAME STAR	300 681	+6,9
PC GAMES	268 571	+1,0
BRAVO SCREEN FUN	202 150	-34,3
KIDS ZONE	115 240	-44,2
PC ACTION	100 305	-18,2
OFFIZIELLES PLAYSTATION-MAGAZIN	68 479	-40,8
N ZONE	64 899	-41,2
PLAY ZONE	61 050	-25,8
PLAYSTATION CHEATS AND MORE	52 020	-48,9
PLAY THE PLAYSTATION	50 869	-51,1
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION 2-MAGAZIN	35 470	–[1]
MANIAC	32 605	–[1]
PSG	28 650	-28,5
GAME ON	–[2]	–[1]
BIG N	–[2]	–[1]
players	–[2]	–[1]
CHEATZ 'N' GAMEZ FOR PLAYSTATION 2	–[2]	–[1]

Die durchschnittlichen Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele-Zeitschriften im 2. Quartal 2001 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.

[1]keine Vergleichszahlen verfügbar [2]nicht gemeldet. Stichtag 23. 7. 2001





Ausgabe: 8/2001

Titelthema:
Diablo 2: Expansion Set

Tests:
29 Spiele für PC und Konsole in kurzen und ausführlichen Tests, darunter Alone in the Dark: The new Nightmare, Die Völker 2

Weitere Themen:
Heißer Sommerreifen: Gran Turismo 3 A-spec

CD-ROMs: keine
Preis: 4,50 Mark



Ausgabe: 8/2001

Titelthema:
Counterstrike: Condition Zero (deutsche Version)

Tests:
25 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Anachronox, Hidden & Dangerous 2

Weitere Themen:
Das Play-Girl: Stevie Case im Interview

CD-ROM: 2
Preis: 9,99 Mark



Ausgabe: 8/2001

Titelthema:
Silent Hill 2/ Onimusha 2

Tests:
20 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter Resident Evil Code: Veronica X, Time Crisis 2

Weitere Themen:
Playstation 2: Hitvorschau 2001/02, Devil May Cry, Shadow Man 2

CD-ROM: keine
Preis: 3,99 Mark



Ausgabe: 4/2001

Titelthema:
Special: Mat Hoffman's Pro BMX

Weitere Themen:
9000 Playstation-Tipps, Tricks und Cheats zu mehr als 700 Spielen von 007 Racing bis Zero Divide 2

Zusätzlich:
Ausführliche Bedienungsanleitung

CD-ROM: keine
Preis: 7,80 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
Das A bis Z der Playstation

Weitere Themen:
10000 Tipps, Cheats und Codes für PS und PS 2 auf 200 Seiten, darunter NBA Live 2000, Dave Mirra Freestyle BMX, Tomb Raider 5: Die Chronik

Zusätzlich:
Alphabetischer Index

CD-ROM: keine
Preis: 14,80 Mark



Ausgabe: 1/2001

Titelthema:
Pokémon Puzzle Challenge

Tests:
24 Gameboy-Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter F-Zero: Maximum Velocity, Alone in the Dark: The new Nightmare

Weitere Themen:
Lösungsweg für Pokémon Gold und Silber, GBA

Videokassette: 1
Preis: 9,80 Mark



Ausgabe: 7-8/2001

Titelthema:
Der große Test: Fly 2

Weitere Themen:
Flight Line, Sim Flyers Airports, Airports 2000 Vol. 3, Phoenix Classics, Die Airbus-Familie

Zusätzlich:
Die anderen: MS Train Simulator, Zürich - Salzburg zum Nachfliegen

CD-ROM: keine
Preis: 9,90 Mark



Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
GBA: Portabler Spielespaß in einer neuen Dimension

Tests:
15 N 64- und Gameboyspiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter Excitebike 64

Weitere Themen:
Tricks zu acht Spielen, darunter 102 Dalmatiner

CD-ROM: keine
Preis: Abonnement: 29,95 Mark für 6 Ausgaben



Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
Alles über den Gameboy Advance: Technik, Zubehör und Zukunft

Weitere Themen:
Alle GBA-Top-Titel werden vorgestellt, aktuelle GBC-Hits, GBA-Puzzle

Specials:
Simpsons Pizza Power, Handy Fun, zwei Poster

CD-ROM: keine
Preis: 7,90 Mark



Ausgabe: 4/2001

Titelthema:
Mario Kart

Tests:
Drei N 64-Spiele, darunter Excitebike 64, sowie die deutschen GBA-Spiele in kurzen und ausführlichen Tests

Weitere Themen:
E3: Die glorreiche Siebte, Wave Race: Blue Storm

CD-ROM: keine
Preis: 6,80 Mark

Ausgabe: 9/2001

Topthema:
Max Payne: Schießereien im Matrix-Stil

Tests:
Stronghold, Arcanum, Siedler 4: Mission-CD, Zeus: Poseidon

Weitere Themen:
3D-Effekte: Welche Grafikkarte für welchen Effekt?

CD-ROMs: 2
Preis: 8,90 Mark

Ausgabe: 9/2001

Topthema:
Commandos 2: Besprechung des Taktik-Highlights

Tests:
Dungeon Siege, Morrowind, Torn: Rollenspiele 2001

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu Operation Flashpoint

CD-ROMs: 2

Preis: 9,90 Mark

Ausgabe: 9/2001

Topthema:
Flucht von Monkey Island für die PS 2

Tests:
Alone in the Dark (PS 2), ATV Offroad Fury, MX Rider

Weitere Themen:
Le Mans: 24 Stunden im Dauertest

CD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark

Ausgabe: 9/2001

Topthema:
Baldur's Gate: Dark Alliance im Test

Tests:
Gran Turismo 3 A-spec, WWF Smackdown: Just bring it!

Weitere Themen:
Final Fantasy Film: Die Mächte in dir

DVD: 1
Preis: 9,99 Mark

Ausgabe: 9/2001

Topthema:
Max Payne: Der coole New Yorker Cop

Tests:
Arcanum, Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal, Gorasul

Weitere Themen:
Welche Next-Generation-Konsole macht das Rennen?

CD-ROM: keine
Preis: 3,90 Mark

Ausgabe: 8/2001

Topthema:
Zelda: Oracle of Ages/ Seasons

Tests:
Paper Mario: Einer der letzten großen N 64-Titel?

Weitere Themen:
Bomberman Tournament, Pokémon-G/S-Logbuch 4

CD-ROM: keine
Preis: 4,50 Mark

Ausgabe: 9/2001

Topthema:
Grusel Thriller: Silent Hill 2 für Playstation 2

Tests:
Tony Hawk's Pro Skater 3, Final Fantasy Chronicles, Virtua Tennis 2

Weitere Themen:
Auffällige Werbebotschaften

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Mark

Ausgabe: 9/2001

Topthema:
Gran Turismo 3 im ausführlichen Test

Tests:
ATV Offroad Fury, Lotus Challenge, Rune, Red Faction (deutsche Version)

Weitere Themen:
Helden Revue

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Mark

FÜR SIE GELESEN

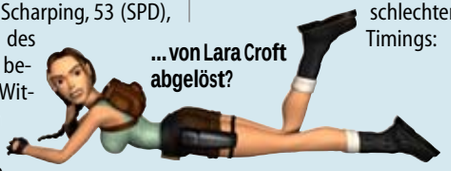
FOCUS

Der Bundestag lacht über Verteidigungsminister Rudolf Scharping. Das hat der **FOCUS** in seiner Ausgabe Nummer 28 herausgefunden.



Wird Rudolf Scharping ...

„Die Bundeswehr stecke nicht in einer Krise, mit dem Finanzminister habe er kein Problem – Aussagen dieser Art machen Minister Rudolf Scharping, 53 (SPD), zum Ziel des zur Zeit beliebtesten Witzes im Bundestag: Sollte Scharping zurücktreten, steht bereits ein idealer Nachfolger fest: Lara Croft. Auch sie lebt in einer künstlichen Welt, jagt virtuellem Geld nach und fängt immer wieder von vorne an, wenn sie verloren hat."



... von Lara Croft abgelöst?

EURO am Sonntag

Gewinner an der Aktien-Front? **EURO AM SONNTAG** hat sie in Ausgabe 27 gefunden.

„Nintendo fühlt sich stark genug, mit der neuen Spielekonsole Gamecube gegen die Playstation 2 von Sony und gegen die Xbox von Microsoft zum Angriff zu blasen. Diese Spielekonsolen der nächsten Generation sind gespickt mit technischen Neuheiten. Etwa mit den Grafikchips der kanadischen Firma ATI Technologies oder der kalifornischen Nvidia. Deren Chips sorgen für eine möglichst realistische Darstellung. Kein Wunder, dass die Aktien der beiden Chip-Designer seit Jahresbeginn trotz der allgemeinen Flaute im Prozessormarkt zulegen konnten: ATI kletterte um 60 Prozent, Nvidia um fast 200 Prozent."



Starker Würfel: der Gamecube

BZ

Lara Croft und kein Ende: Unter dem Titel „Lara, komm bald wieder" erklärte Berlins größte Zeitung, die **BZ**, warum es bis zum nächsten Spiel noch ein Weilchen dauert.

„Nächstes Jahr erscheint das neue, sechste Computerspiel der Tomb-Raider-Reihe. Wer hat da eigentlich geschlafen? Müsste das Spiel nicht direkt zum Film starten? Theodossios Theodoridis, Sprecher der Firma Eidos: ‚Es wird ein ganz neues Spiel, und das braucht eine Vorlaufzeit von etwa zwei Jahren.' Hintergrund des schlechten Timings: Nach dem fünften Teil sollte Schluss sein mit der drallen Archäologin. Tomb Raider galt als ausgereizt. Doch die Fans schlugen Alarm. Theodoridis: ‚Manche Fans haben uns per E-Mail bedroht. Einer schrieb: Wie konnten sie es wagen, die Mutter aller Cyber-Figuren umzubringen?'"

WELT am SONNTAG

Die **WELT AM SONNTAG** stellt in der Ausgabe 25 einen brandneuen Spiele-Effekt vor.

„Wenn die Autoreifen des Spielers am Computerbildschirm explodieren, zucken im ganzen Raum grelle Lichtblitze. Nach dem Absturz mit dem Wagen in den Fluss wird das Zimmer, in dem der PC steht, in dunkles Blau getaucht. Solche Licht-Spiele, die entsprechend der Szenen des Computergames reagieren, ermöglicht ein neues Patent von Color Kinetics. Insbesondere PC-Game-Produzenten können das System nutzen. Die Firma Mad Doc arbeitet an einer Version für das Spiel ‚Armada'. Erscheinen die roten Feindfiguren, wandelt sich auch das Licht im Raum und intensiviert die Rottöne. ‚Das Spiel kommt aus dem Bildschirm gekrochen', sagt Ian Davis, Präsident von Mad Doc."



Noch atmosphärischer wird Spielen dank der Firma Mad Doc.

TRIBE ONLINE

Das Internetmagazin **TRIBE ONLINE** berichtet in der News-Abteilung über die Kooperation zwischen Spielehersteller Electronic Arts und Fernsehsender Premiere World.

„Zur Veröffentlichung des im Herbst 2001 erscheinenden Computerspiels FIFA 2002 tritt Premiere World als neuer Produkt-Partner auf. Die Zusammenarbeit umfasst eine enge Integration von Premiere World in verschiedenen Bereichen des Spiels. Rotierende Bandenwerbung sowie Premiere-World-Logos lassen die virtuellen Spieler eine authentische Atmosphäre erleben, wie sie es von TV-Übertragungen kennen."



Wie in echt: Kicker des CF Barcelona in FIFA 2002.

augsburger-allgemeine.de

Die **AUGSBURGER ALLGEMEINE** berichtet in ihrer Online-Ausgabe über die Möglichkeiten der Playstation 2.

„Nutzer der Playstation 2 sollen künftig nicht nur spielen, sondern auch eigene Musik machen können. Mit einem Gamepad und entsprechender Software können sie sich Musikstücke und Videoclips zusammenstellen, teilt das Softwarehaus Magix in Berlin mit, das das Musikprogramm für die Playstation von Sony herstellt. Hobbymusiker können aus mehr als 4000 Sound- und Videobausteinen ihre eigenen ‚Werke' erstellen. Der ‚Music Maker' soll nach Herstellerangaben rund 120 Mark kosten."

Süddeutsche Zeitung

Der Computer ist beliebter als das Buch, schreibt die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG** in Nummer 124.

„Der Computer hat dem Buch den Rang abgelaufen. Von 2000 Befragten von 14 bis 29 Jahren setzen sich 47 Prozent regelmäßig an den Computer, nur 43 Prozent lesen Bücher."

Testspiegel – So bewerten die

ZEITSCHRIFTENTITEL		COMPUTERBILD-SPIELE	GAME STAR	PC GAMES	BRAVO SCREEN FUN	PC ACTION	OFF. PLAYSTATION-MAGAZIN
VERKAUFTE AUFLAGE 2. QUARTAL 2001 (IVW-GEPRÜFT)		571 463	300 681	268 571	202 150	100 305	68 479
ACTION/ABENTEUER							
Alone in the Dark: The new Nightmare	Action-Abenteuer	PC: 1,86 PS: 1,71 GBC: 3,50	PC: 75 % Spielspaß	PC: 77 % Spielspaß	PC: 1 PS: 1 DC: 1	PC: 80 % Spielspaß	PS: 91 % Spielspaß
Castlevania	Action	GBA: 2,36					
Digimon	Abenteuer	PS: 3,10					
Flucht von Monkey Island	Action-Abenteuer	PC: 1,82	PC: 86 % Spielspaß	PC: 86 % Spielspaß	PC: Note 1	PC: 83 % Spielspaß	
Half-Life: Blue Shift (deutsche Version)	Action	PC: 2,22	PC: 78 % Spielspaß		PC: Note 1-	PC: 75 % Spielspaß	
Indepence War 2	Action	PC: 2,49				PC: 80 % Spielspaß	
Jekyll & Hyde	Action-Abenteuer	PC: 2,55				PC: 54 % Spielspaß	
Myst 3: Exile	Abenteuer	PC: 2,78	PC: 70 % Spielspaß				
Onimusha: Warlords	Action-Abenteuer	PS 2: 1,89			PS 2: Note 2+		PS 2: 84 % Spielspaß
Operation Flashpoint	Action	PC: 1,73	PC: 88 % Spielspaß	PC: 89 % Spielspaß		PC: 90 % Spielspaß	
Pearl Harbor	Action	PC: 2,81					
Schizm	Abenteuer	PC: 2,76				PC: 43 % Spielspaß	
Serious Sam	Action	PC: 2,00	PC: 80 % Spielspaß	PC: 68 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 74 % Spielspaß	
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		
The Bouncer	Action	PS 2: 2,42			PS 2: Note 3		PS 2: 58 % Spielspaß
Tomb Raider: Die Chronik	Action-Abenteuer	PC: 2,02	PC: 78 % Spielspaß	PC: 81 % Spielspaß	PS: Note 1	PC: 78 % Spielspaß	PS: 80 % Spielspaß
ROLLENSPIELE							
Baldur's Gate 2: Thron des Baal	Rollenspiel	PC: 1,82	PC: 88 % Spielspaß				
Diablo 2: Lord of Destruction	Action-Rollenspiel	PC: 2,25	PC: 89 % Spielspaß		PC: Note 1-	PC: 91 % Spielspaß	
Final Fantasy 9	Rollenspiel	PS: 2,17			PS: Note 1	PC: 88 % Spielspaß	PS: 94 % Spielspaß
Summoner	Rollenspiel	PC: 2,29	PC: 81 % Spielspaß	PC: 81 % Spielspaß	PC: Note 2 PS 2: Note 2		
AUFBAUSPIELE/SIMULATIONEN							
Black & White	Aufbauspiel	PC: 1,95	PC: 85 % Spielspaß	PC: 92 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 92 % Spielspaß	
Bundesliga Manager X	Simulation	PC: 2,98	PC: 79 % Spielspaß		PC: Note 2	PC: 85 % Spielspaß	
Der Clou 2	Simulation	PC: 2,62	PC: 64 % Spielspaß		PC: Note 2	PC: 78 % Spielspaß	
Die Sims: Party ohne Ende	Simulation	PC: 2,17	PC: 84 % Spielspaß	PC: 79 % Spielspaß	PC: Note 2		
Die Völker 2	Aufbauspiel	PC: 2,07	PC: 68 % Spielspaß	PC: 74 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 78 % Spielspaß	
Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	PC: 2,20	PC: 87 % Spielspaß	PC: 87 % Spielspaß		PC: 66 % Spielspaß	
Gangsters 2	Simulation	PC: 2,66	PC: 70 % Spielspaß	PC: 87 % Spielspaß		PC: 52 % Spielspaß	
Harvest Moon 2	Simulation	GBC: 2,24					PS: 83 % Spielspaß
Harvest Moon: Back to Nature	Simulation	PS: 2,43					
King of the Road	Simulation	PC: 2,30		PC: 58 % Spielspaß		PC: 70 % Spielspaß	
Microsoft Train Simulator	Simulation	PC: 2,52	PC: 85 % Spielspaß			PC: 73 % Spielspaß	
Startopia	Aufbauspiel	PC: 2,30	PC: 83 % Spielspaß	PC: 86 % Spielspaß	PS 2 Note 1	PC: 86 % Spielspaß	
Tropico	Aufbauspiel	PC: 1,77	PC: 87 % Spielspaß	PC: 84 % Spielspaß	PC: Note 1	PC: 85 % Spielspaß	
STRATEGIE							
Conflict Zone	Strategie	PC: 2,12	PC: 83 % Spielspaß	PC: 60 % Spielspaß	PC: Note 1-	PC: 84 % Spielspaß	
Emperor: Schlacht um Dune	Strategie	PC: 1,91	PC: 87 % Spielspaß	PC: 79 % Spielspaß	PC: Note 2+	PC: 83 % Spielspaß	
Fallout Tactics: Die stählerne Bruderschaft	Strategie	PC: 2,51	PC: 66 % Spielspaß	PC: 79 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 72 % Spielspaß	
Hostile Waters	Strategie	PC: 2,13	PC: 79 % Spielspaß	PC: 67 % Spielspaß		PC: 72 % Spielspaß	
Rim	Strategie	PC: 2,51	PC: 79 % Spielspaß			PC: 76 % Spielspaß	
Ring of Red	Strategie	PS 2: 2,15	PC: 85 % Spielspaß	PC: 85 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 87 % Spielspaß	PS 2: 80 % Spielspaß
SPORT-/GESCHICKLICHKEITS-/RENNSPIELE							
Anstoß Action	Sportspiel	PC: 2,89	PC: 80 % Spielspaß	PC: 73 % Spielspaß		PC: 75 % Spielspaß	
Conker's Bad Fur Day	Geschicklichkeitsspiel	N 64: 1,39			N 64: Note 1		
Crazy Taxi 2	Rennspiel	DC: 2,28			DC: Note 2-		
Europa-Raser	Rennspiel	PC: 2,87					
Excitebike 64	Rennspiel	N 64: 1,39			N 64 Note 1		
Gran Turismo 3 A-spec	Rennspiel	PS 2: 1,64			PS 2: Note 1		PS 2: 93 % Spielspaß
F-Zero: Maximum Velocity	Rennspiel	GBA: 2,49					
Indiana Jones and the Infernal Machine	Geschicklichkeitsspiel	GBC: 2,66					
ISS Pro Evolution 2	Sportspiel	PS: 2,25			PS: Note 1		PS: 88 % Spielspaß
Kirby 64	Geschicklichkeitsspiel	N 64: 2,47			N 64 Note 2+		
Kuri Kuri Mix	Geschicklichkeitsspiel	PS 2: 1,97					
Kurukuru Kururin	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,13					
Krazy Racers	Rennspiel	GBA: 2,28					
Mat Hoffman's Pro BMX	Sportspiel	PS: 2,10			PS: Note 2-		PS: 78 % Spielspaß
Pinobee	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,47					
Rayman Advance	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,29					
Ready 2 Rumble: Boxing Round 2	Sportspiel	GBA: 2,08					
Roland Garros 2001	Sportspiel	PC: 2,15					
Sonic Adventure 2	Geschicklichkeitsspiel	DC: 2,03			DC: Note 1-		
Super Mario Advance	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,30					
Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	GBA: 2,76					
Toy Story Racer	Rennspiel	GBA: 2,29			PC: Note 2		PS: 81 % Spielspaß
UEFA Challenge	Sportspiel	PC: 3,02	PC: 58 % Spielspaß	PC: 77 % Spielspaß	PC: Note 3 PS 2: Note 2	PC: 79 % 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 getesteten Spiele mit den Bewertungen anderer Fachzeitschriften. Dabei werden ausschließlich Tests berücksichtigt, die auch dort mindestens eine Seite redaktionellen Umfang haben.

	N-ZONE	PLAY ZONE	PLAY THE PLAYSTATION	OFF. PS2-MAGAZIN	MANIAC	PSG	BIG N	CHEATZ 'N' GAMEZ	PLAYERS
	64 899	61 050	50 869	35 470	32 605	28 605	nicht gemeldet[1]	nicht gemeldet[1]	nicht gemeldet[1]
		PS: 80 % Spielspaß	PS: 92 % Spielspaß	PS: 91 % Spielspaß	PS: 86 % Spielspaß	PS: 87 % Spielspaß			PS: 85 % Spielspaß
		PS 2: 85 % Spielspaß	PS 2: 80 % Spielspaß		PS 2: 86 % Spielspaß	PS 2: 85 % Spielspaß			PS 2: 86 % Spielspaß
		PS 2: 86 % Spielspaß	PS 2: 84 % Spielspaß	PS 2: 83 % Spielspaß	PS: 84 % Spielspaß	PS 2: 85 % Spielspaß			PS 2: 84 % Spielspaß
		PS 2: 81 % Spielspaß	PS 2: 79 % Spielspaß		PS 2: 74 % Spielspaß			PS 2: 60 % Spielspaß	PS 2: 75 % Spielspaß
	N 64: 89 % Spielspaß				N 64: 74 % Spielspaß				
	PS 2 68 % Spielspaß	PS 2: 53 % Spielspaß	PS 2: 66 % Spielspaß	PS 2: 52 % Spielspaß	PS 2: 74 % Spielspaß			PS 2: 68 % Spielspaß	PS 2: 61 % Spielspaß
	PS: 85 % Spielspaß	PS: 88 % Spielspaß	PS: 79 % Spielspaß	PS: 86 % Spielspaß	PS: 75 % Spielspaß				PS: 86 % Spielspaß
		PS: 96 % Spielspaß	PS: 90 % Spielspaß	PS 2: 94 % Spielspaß	PC: 88 % Spielspaß	PS: 92 % Spielspaß			PS: 88 % Spielspaß
									PS 2: 83 % Spielspaß
					PS: 78 % Spielspaß				
									PC: 73 % Spielspaß
		PS 2: 85 % Spielspaß	PS 2: 80 % Spielspaß	PS 2: 80 % Spielspaß	PS 2: 81 % Spielspaß	PS 2: 81 % Spielspaß			PS 2: 79 % Spielspaß
	N 64: 89 % Spielspaß				N 64: 94 % Spielspaß		N 64: 96 % Spielspaß		
					DC: 91 % Spielspaß				
	N 64: 86 % Spielspaß						N 64: 89 % Spielspaß		
		PS 2: 93 % Spielspaß	PS 2: 91 % Spielspaß	PS 2: 93 % Spielspaß		PS 2: 93 % Spielspaß			PS 2: 90 % Spielspaß
		PS: 95 % Spielspaß	PS: 88 % Spielspaß	PS: 88 % Spielspaß	PS: 86 % Spielspaß	PS: 92 % Spielspaß			
	N 64: 80 % Spielspaß						N 64: 83 % Spielspaß		
				PS 2: 71 % Spielspaß	PS 2: 73 % Spielspaß				
		PS: 79 % Spielspaß	PS: 71 % Spielspaß		PS: 81 % Spielspaß				
	GBA: 86 % Spielspaß								
					GBA: 74 % Spielspaß				
		PS: 81 % Spielspaß	PS: 81 % Spielspaß	PS: 79 % Spielspaß					
					PS 2: 83 % Spielspaß				PS 2: 85 % Spielspaß

[1] Stichtag: 23.7.2001

Computer Spiele hilft Lesern

Lara Croft dreht sich nur im Kreise

Es geht um das Spiel Tomb Raider 2 auf Ihrer Heft-CD-ROM. Ich habe es einmal installiert und einmal deinstalliert, und jetzt wollte ich es wieder mal installieren. Aber sobald ich es starte, drehen sich die Symbole, und wenn ich Glück habe, kann ich es starten. Doch dann kommt das größte Problem: Lara Croft dreht sich im Spiel ununterbrochen, und ich kann sie nicht zum Stehen bringen.

Michael Mayer, per E-Mail

Wahrscheinlich ist Ihr Steuerknüppel oder Ihre Spieletastatur nicht kalibriert. Entfernen Sie das entsprechende Steuergerät, und starten Sie das Spiel neu. Wenn Sie Tomb Raider 2 nun spielen können, war Ihr Eingabegerät nicht richtig kalibriert und hat so Ihre Tastatur-Steuerung gestört.

Um es zu kalibrieren, klicken Sie nacheinander auf Start, Einstellungen *und* Systemsteuerung. *Klicken Sie dann auf Spieleschule, (kann je nach Windows-Version auch* Gamecontroller *heißen). Klicken Sie doppelt auf* Microsoft SideWinder game pad, *dann auf* Einstellungen *sowie auf* Kalibrieren... *. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und drücken die entsprechenden Tasten. Klicken Sie, wenn Sie aufgefordert werden, auf* Fertig stellen *und beenden den Kalibrierungsvorgang mit* OK.

Falls Sie anschließend weiterhin Probleme mit Laras Drehungen haben sollten, wenden Sie sich doch an die Firma Eidos, den Hersteller des Spiels Tomb Raider 2: Sie erreichen Eidos unter: 15 S. 176 *sowie unter der Telefonnummer 040/30633400.*

Die Redaktion

Gibt es eine Fortsetzung von Shen Mue?

Ich wollte mal fragen, ob Ihr Euch schlau machen könnt, ob eine Fortsetzung vom Dreamcastspiel „Shen Mue“ in Planung ist? Ich hab 'ne Menge Spiele zu Hause, aber nur wenige, die mich so sehr gefesselt haben wie „Shen Mue“. Es geht ja darum, sich an Lan Di zu rächen.

René Hoyer, Dessau

Die Fortsetzung „Shen Mue 2“ erscheint in Deutschland nach Angaben des Herstellers SEGA voraussichtlich im November 2001. Der dritte Teil wird dann nur noch für die Xbox erscheinen, allerdings frühestens Ende 2002.

Die Redaktion



In Shen Mue 2 versucht sich Superheld Ryo wieder als cooler Zocker. Nozomi und Joy sehen das gern.

Ich möchte Spiele-Designer werden

Hallo Redaktion,
ich bin zwölf Jahre alt, und ich möchte gern mal Spiele-Designer werden. Mein Bruder (23) kennt sich sehr gut mit dem PC aus, weiß jedoch auch nicht, wie man so etwas anstellt. Ich würde gerne wissen, wo man eine Ausbildung, Fortbildung oder so etwas machen kann. Vielen Dank.

Benedikt Blaskovic, Schliersee

Der Spiele-Designer an sich ist kein Ausbildungsberuf. Sehr viel Spiel-Erfahrung, Kreativität, Phantasie, Fachwissen, gute Medien- und Branchenkenntnisse sind nur einige Voraussetzungen. Und Begeisterung für Computerspiele kann auch nicht schaden.

Die meisten Spiele-Firmen bilden ihre Leute selbst aus. Dabei ist „learning by doing“ angesagt, zu deutsch etwa: „Lernen durch Ausprobieren“. Angehende Spiele-Designer sollten einfach mal bei den Firmen nachfragen. Ein Praktikum ist oft ein guter Einstieg und bietet Gelegenheit, erste Kontakte zu knüpfen. Adressen von Spielefirmen stehen auf S. 174.

Eine andere Möglichkeit: In Berlin hat im Herbst 1999 die „Games Academy“ eröffnet. In siebenmonatigen Kursen werden dort Spielemacher, zum Beispiel „Game Level Designer“, ausgebildet. Interessenten sollten bereits grundlegende Programmierkenntnisse und mit Grafik-Programmen gearbeitet haben. Unter bestimmten Voraussetzungen wird die Ausbildung vom Arbeitsamt gefördert. Informationen gibt es im Internet 25 S. 176 *sowie telefonisch unter 030/29779120.*



Foto: Ralf Drescher

Vom Games-Academy-Team in Berlin kann man lernen, wie Spiele entworfen werden.

ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger der Monats“
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

„Das volle Leben“ funktioniert nicht

Tobias J.[1] aus Bürstadt machte seinem Ärger im Schreiben an COMPUTERBILD-SPIELE Luft:

„Ich bin elf Jahre alt und spiele gern ‚Die Sims‘. Deshalb habe ich mir ‚Die Sims – Das volle Leben‘ gekauft. Beim Installieren kam die Fehlermeldung ‚Leider stehen nur -1 Byte zur Verfügung ...‘, obwohl ich noch 3 Gigabyte frei habe. Ich suchte im Internet nach einem Patch, downloadete, und es brachte nichts. Ich habe alle Patches gestartet, und es ging trotzdem nicht. Also schrieb ich eine E-Mail an den Spieleheresteller Electronic Arts. Geantwortet wurde mir mit einer Mail, die nur aus Fachchinesisch bestand. Ich sollte in ‚Regedit‘ irgend etwas verändern. Ich kenne mich mit Computern ein wenig aus, aber so etwas versteht nur ein Profi. Anrufe bei der Hotline sind aber zu teuer: 3,63 Mark pro Minute. Ich würde so gern ‚Die Sims – Das volle Leben‘ spielen.“

Bernd Reinharts von Electronic Arts (EA) kann Tobias gut verstehen. Nachdem die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion auf das Problem des Jungen aufmerksam gemacht hatte, versprach Reinharts sofort, dass sich die Firma erneut mit Tobias in Verbindung setzt und hilft. Ein T-Shirt wolle EA obendrauf legen. Am Herzen liegt Reinharts auch, dass die Hotline „nur“ 2,42 Mark pro Minute kostet. Er betont, nur offizielle EA-Patches sollten heruntergeladen werden.

Die Redaktion meint: Am besten wär's, wenn nur fehlerfreie Spiele auf den Markt kämen.

[1] Name ist der Redaktion bekannt

Da hat die PS 2 den „Kabelsalat“

Ich möchte mir in nächster Zeit eine PS 2 zulegen. Nun habe ich von einem Bekannten gehört, dass es bei älteren Fernsehern Probleme mit dem Abspielen von DVD-Filmen oder bei Computerspielen gibt. Es soll ein Grünstich auftauchen. Entspricht dies der Wahrheit? Gruß,

Reinhard Porth, Braunschweig

Die Playstation 2 hat in der Tat ein kleines Kabel-Problem. Beim mitgelieferten AV-Kabel müssen Sie beim Spielen oder Gucken von DVDs leichte Bild-Qualitätsverluste hinnehmen. Eine weitaus bessere Qualität ermöglicht das RGB-Kabel, allerdings nur bei Spielen. Nutzen Sie es zum DVD-Gucken, kommt es zum Grünstich. Die beste Alternative ist qualitativ das SVHS-Kabel. Allerdings muss dafür auch ein SVHS-Anschluss an Ihrem Fernseher vorhanden sein. Beide Kabel sind im Zubehörhandel erhältlich.

Die Redaktion



Sinnvolle Alternative für Spiele und DVD-Filme: ein Kabel mit SVHS-Ausgang (schwarz).

Computer Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 – 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 – 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908/83441
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 – 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, dann wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VERBESSERUNGS-PROGRAMME

Auf dem neuesten Stand



Spielverbesserungs-Programme (Patches) und aktuelle Steuerungsprogramme (Treiber)

Jeden Monat neu!

Hier veröffentlicht die Redaktion Internet-Adressen, unter denen Sie die neuesten Versionen von Steuerungs- und Spielverbesserungs-Programmen finden. Diese Programme beheben Fehler der Spiele. Installieren Sie nur Programme, die jünger sind als die auf Ihrem Computer bereits vorhandenen. Die Versionsnummer 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 keine Spiele berücksichtigt, die nur für Erwachsene freigegeben sind.

Spiele über 55 Mark

1. **Operation Flashpoint** · Version 1 (3,1 MB)
   www.codemasters.com/flashpoint/download/ofp-win2kfix.zip
2. **Emperor – Schlacht um Dune**
   kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
3. **Black & White**
   kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
4. **Tropico** · Version 1.02 vom 25. Juni 2001 (1,4 MB)
   www.take2.de/files/patches/Tropico_102.zip
5. **Desperados – Wanted Dead or Alive** · Version vom 16. Mai 2001 (2 MB)
   www.infogrames.de/support/desperados_patch.html
6. **Die Sims** · Version vom 1.1 (2,8 MB)
   www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html
7. **Wer wird Millionär?** · Version vom 14. Februar 2001 (0,6 MB)
   ftp://212.134.113.20/pub/de/wwm/Patches/wwmpatch.exe
8. **Bundesliga Manager X**
   kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
9. **Die Siedler 4** · Version 1.08.872 vom 1. Juni 2001 (6,3 MB)
   ftp://ftp.bluebyte.com/pub/SIV_Patches/SIV_872.exe
10. **Cossacks: European Wars** · Version 1.15 vom 12. März 2001 (5,8 MB)
    www.cossacks.de/deutsch/cossacks/download.htm
11. **F1 Racing Championship**
    kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
12. **Alone in the Dark 4: The new Nightmare**
    kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
13. **Gothic** · Version vom 25. Juni 2001 (3,4 MB)
    www.gothic.de/html/products/gothic/html/content/download/download_patches.htm
14. **Anstoß 3** · Version 1.40 vom 6. Februar 2001 (12,1 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/anstoss3/a3_140me.exe
15. **Die Völker 2**
    kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
16. **Startopia**
    kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
17. **Sudden Strike** · Version vom 21. Juni 2001 (0,8 MB)
    www.suddenstrike.de/demo.html#patches
18. **Age of Empires 2** · Version 2.0a vom 19. September 2000 (2,6 MB)
    http://download.microsoft.com/download/aoeaok/Update/2.0a/W9XNT4/DE/Age2upA-GER.exe
19. **Eurofighter Typhoon**
    kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
20. **FIFA 2001**
    kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
21. **Schizm**
    kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
22. **Anstoß Action** · Version 1.12 vom 27. Juni 2001 (9 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/anstoss3_action/a3a_1_12.exe
23. **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
24. **Gangsters 2** · Version 1 vom 13. Juni 2001 (7 MB)
    ftp.hothousecreations.com/gangsters2/patches/German/Patch.exe
25. **Tribes 2** · Version 23115 vom 27. Juni 2001 (1,5 MB)
    ftp://www.sierra.de/tribes2/patches/22460-23115.exe
26. **Star Trek Voyager: Elite Force** · Version 1.20 vom 5. Mai 2001 (19,6 MB)
    ftp.turtled.com/startrek_voyager/patches/EliteForcePatch1_2.exe
27. **Patrizier 2** · Version 1.20 vom 15. Februar 2001 (2,1 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/patrizier2/p2_120.exe
28. **Fallout Tactics** · Version 1.25 vom 4. Mai 2001 (26 MB)
    www.staehlernebruderschaft.de/download/patches/fotpatch1_25german.exe
29. **Rollercoaster Tycoon**
    kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
30. **Delta Force 3** · Version vom 29. Juni 2001 (6 MB)
    64.154.202.181/pub/updates/dflwrev0/xx/df3upd8m.exe

Spiele unter 55 Mark

1. **Diablo 2: Limited Edition** · Version 1.08 vom 19. Juni 2001 (5 MB)
   ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_108.exe
2. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
3. **Half-Life: Blue Shift** · (dt.Version)
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
4. **SWAT 3** · Version 1.7 vom 27. Juni 2001 (3,7 MB)
   www.sierra.de/sierra-swat.de/patches/SWAT3_17UP_DE.EXE
5. **Pharao** · Version vom 3. März 2000 (4,7 MB)
   ftp://www.havas.de/pharao-das-spiel.de/patches/PharaoAufbauPack.EXE
6. **Grand Prix 3** · Version 1.13 vom 26. Oktober 2000 (5 MB)
   ftp.bomico.com/pub/msdos/patches/gp3/grandprix3_patch_v113.exe
7. **Sim City 3000**
   kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
8. **Die Siedler 3 (plus Amazonen)** · Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB)
   ftp.bluebyte.com/updates/s3old160.exe
9. **Diablo 2: Lord of Destruction** · Version 1.08 vom 28. Juni 2001 (1,2 MB)
   ftp.blizzard.com/pub/diablo2exp/patches/LOD_108.exe
10. **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
11. **Need for Speed: Brennender Asphalt** · Version 444 vom 16. Oktober 2000 (2,5 MB)
    ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/NFS4-V444.zip
12. **Serious Sam** · Version 1.02 vom 15. Juni 2001 (5,2 MB)
    www.take2.de/files/patches/SeriousSam_Patch102.zip
13. **Theme Park World Classic** · Version vom 17. November 1999 (5 MB)
    ftp://ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/tppatchone991117.exe
14. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
15. **Moorhuhn: Winter-Edition**
    kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
16. **Command & Conquer 3: Tiberian Sun** · Version 2.03 vom 15. Juni 2000 (5,6 MB)
    ftp://ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE
17. **Die Siedler 3** · Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB)
    ftp.bluebyte.com/updates/s3old160.exe
18. **Autobahn Raser** · Version vom 29. Januar 2000 (1,9 MB) 06 Davilex So
    www.davilex.com/de/allgemein/download/davservice/setup.exe
19. **Indiana Jones: Adventure Kit**
    kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
20. **Alarm für Cobra 11 – Director's Cut**
    kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

1. **Hercules 3D Prophet Kyro-Serie** · Version 7.114 vom 29. Juni 2001 (6,6 MB)
   ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPK-9X-7114.exe
2. **Asus V7100** · Version 12.60 vom 15. Juni 2001 (5,4 MB)
   ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V7100/w9x_1260.zip
3. **Leadtek WinFast GeForce 3** · Version 4.13.1.1200 vom 7. Juni 2001 (7,9 MB)
   ftp1.leadtek.com/graphics/geforce_3/gf3_win9x_english.exe
4. **Gainward Cardexpert Geforce 2 MX** · Version 7.52 vom 14. März 2001 (2,7 MB)
   www.gainward.de/download/win9x-agp.zip
5. **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)
6. **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
7. **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
8. **Matrox Marvel G400-TV** · Version 5.55.022 vom 19. Mai 2001 (4,3 MB)
   www.matrox.com/mga/edhreg/driver_choice.cfm?choice=w95_vt154.cfm
9. **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
10. **ATI Radeon** · Version 4.13.7075 vom 20. März 2001 (7,5 MB)
    driver.ati.com/drivers/wme_radeon_4_13_7075.exe
11. **MSI Geforce 2** · Version 12.90 – Juni 2001 (4,1 MB)
    www.msi-computer.de/download/treiber/nVidia-w9x_v12.90.zip
12. **Elsa Gladiac 920** · Version 4.13.01.1240 vom 18. Mai 2001 (4,7 MB)
    ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/REVELATR/RVLNVW9X.EXE
13. **Elsa Synergy 2000** · Version 4.13.01.1241 vom 12. Juni 2001 (4,2 MB)
    ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/SYNERGY/2000/W9X/SY2KW9X.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 27. April 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)
   www.terratec.de/support/treiber/ews_xl_treiber.htm
3. **Terratec DMX - Xfire 1024** · Version 4.06.00.2885 vom 13. November 2000 (13 MB)
   www.terratec.de/support/treiber/xfire_treiber.htm
4. **Creative Labs Soundblaster Live Value** · Version 3.0 (28,8 MB)
   www.soundblaster.com/registereddownload/welcome.asp?Prodname=4
5. **Creative Labs Soundblaster 16/32/AWE** · Version 16 vom 13. November 1998 (318 KB)
   ftp://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.diamondmm-europe.com/diamond/3daudio/msnd300/files.htm
8. **Genius Soundmaker 64** · Version 4.06.1187 vom 21. Juni 1999 (2,7 MB)
   www.kye.de/driver/MULTIMED/sm64.exe
9. **Genius Soundmaker 128XG** · Version 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 2.02 vom 30. Mai 2001 (13 MB)
    ftp://ftp.hercules.com/sound/exe/GTXP/DFGTXP-2K-202.EXE

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Alone in the Dark[1]

Lösungsbuch | Wie Sie die geheimnisvollen Rätsel lösen und böse Monster in die Flucht schlagen, im neuen Prima-Games-Werk wird's erklärt



Mit diesem Buch brauchen Sie sich im Dunkeln nicht zu fürchten und können alle Schwierigkeiten meistern.

Auf Shadow Island geht es ziemlich düster zu. Wie sich die beiden Spielfiguren Edward Carnby und Aline Cedrac in der Dunkelheit zurechtfinden, beschreibt das Lösungsbuch zum Action-Abenteuerspiel in wahrlich beispielhafter Weise. Hier finden Sie wirklich alles, was sie brauchen, um auf Shadow Island nicht verloren zu gehen, inklusive ausführlicher Komplettlösungen für beide Spielfiguren.

Hervorragend dargestellte und durchnummerierte Bilder leiten die Spieler Schritt für Schritt durch das Spielgeschehen, das in den Bildunterschriften gut verständlich erläutert wird. Die in den orangefarbenen Kästen hervorgehobenen Hinweise erleichtern das Spiel zusätzlich um ein Vielfaches.

Hinter dem klangvollen Titel „Bestiarium perversum" verbirgt sich nichts anderes als eine ausführliche Gegnerbeschreibung. Hier erfahren die Spieler, welche Waffe beispielsweise gegen den Hybriden die nützlichste ist (die dreiläufige Schrotflinte) und welche Eigenschaften die Fieslinge wie „Rattenmonster" oder „Mutierter Howard" auszeichnen. Howard zum Beispiel ist eine echte Nervensäge, dem mit Waffen nicht beizukommen ist. Und er greift sofort an, schnell und hitzig.

Da hilft die kleine Waffenkunde, in der die Spieler darüber unterrichtet werden, was ein normaler Revolver bringt, was das Blitzgewehr. Während Sie mit dem Revolver bösartige Kreaturen am Anfang des Spiels ausschalten, lehrt das Blitzgewehr auch die gefährlicheren Monster der Finsternis das Fürchten. Weiterer Pluspunkt dieser vorbildlichen Veröffentlichung: Auf den ausführlichen Karten von Shadow Island können Sie wirklich jede Kleinigkeit prima erkennen.

Ebenfalls mehr als interessant: Die Entwickler des Spiels, Antoine Vilette und Guillaume Gourad, berichten über die Entstehungsgeschichte und gestatten auf zwölf Seiten Blicke hinter die Kulissen. Vom Konzept des Spiels über die verwendete Technik bis hin zu Soundeffekten und Musik haben die Macher keine Fakten ausgelassen.

Und das Buch hilft PC-Spielern genauso wie Playstation- und Dreamcast-Anhängern. Des weiteren überzeugt die Optik: Dank des großzügigen DIN-A4-Formates wirken die durchgehend farbigen Bilder noch besser auf den Betrachter. So soll's sein.

Alone in the Dark, Prima Games, 148 Seiten, 24,95 Mark, ISBN 3-934783-37-6

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

[1]sprich: „Alohn in sse daahk" [2]sprich: „Ssammonner" [3]sprich: Gängstahrs"

Summoner[2]



Summoner, Prima Games, 162 Seiten, 24,95 Mark, ISBN 3-933841-99-21

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Lösungsbuch | Sie fühlen sich zum Retter Ihres eigenen Schicksals und eines ganzen Kontinents berufen? Dann können Sie Hilfe gut gebrauchen. Und die finden Sie in der Lektüre des Lösungsbuches für „Summoner". Es enthält detaillierte Karten zu allen Städten, Höhlen und Labyrinthen. Die Orientierung fällt also leicht, egal ob auf dem Marktplatz oder in den Wolong-Höhlen. Das Autorenduo Michael Seebauer und Michael Moersch gibt ausführliche Strategien zum Sieg über die zahlreichen Gegner. Und zeigt, wie man alle Aufgaben löst. Durgans Glücksbringer dürfte also kein Problem mehr darstellen. Eine vollständige Liste der im Spiel enthaltenen Tränke, Zaubersprüche und Gegenstände fehlt ebensowenig wie übersichtliche Karten und Schaubilder für die schwierigsten Rätsel. Allerdings sei Kritik gestattet: Die schwarz-weiße Aufmachung des Buches, das schlichte Layout mit aneinander gereihten Endlos-Tabellen und langen Texten langweilt. Und: Ein einleitendes Vorwort fehlt völlig. Dennoch: Für Leute, die auf Fakten Wert legen und denen ein aufwendiges Layout zweitrangig ist, ein empfehlenswertes Buch.

Gangsters[3] 2

Lösungsbuch | Eine große Karriere bei der „Cosa Nostra" verspricht das offizielle Taktikbuch für „Gangsters 2". Ob's mit der Laufbahn in der Mafia klappt? Der Klappentext verspricht genau das, was Leser von einem Lösungsbuch erwarten: Taktik-Hinweise, einen Lösungsweg, umfassende Hintergrund-Info sowie Fakten und Details direkt von den Entwicklern. Doch bei diesem Simulationsspiel funktioniert das nur bedingt. Schon weil sich das Verhalten der verbrecherischen Computergegner an die Aktionen der Spieler anpasst, gibt es nicht die eine Patent-Lösung. Natürlich hätten die Autoren den besten Lösungsweg vorschlagen können. Nur leider hat es der Leser schwer, den roten Faden zu finden. Da ist von „Hinweisen", „Tipps" und „Lösungswegen", dann wieder von „Tipps zum Spielverlauf" die Rede. Was die einzelnen Rubriken unterscheidet, ist dabei nicht immer auszumachen. Und auf Seite 24 steht eine falsche Übersichtskarte von Buffalo Falls. Positiv: Das in DIN A4 und komplett farbig gestaltete Werk überzeugt mit aufwendiger Aufmachung. Letztlich reicht eine gute Optik aber nicht für eine gute Wertung. Auch nicht bei der Mafia.



Gangsters 2, Eidos/ Halycon, 172 Seiten, Preis 24,95 Mark, ISBN 3-933917-32-8

Geht so
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Black & White	24,95 Mark
	Electronic Arts	3-933841-80-1
2	Tomb Raider 4	19,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-18-2
3	Alone in the Dark	24,95 Mark
	Prima Games	3-934783-37-6
4	Desperados: Wanted Dead or Alive	24,95 Mark
	Prima Games	3-933841-83-6
5	Tomb Raider 3	19,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-05-0
6	Tomb Raider 5: Die Chronik	24,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-25-5
7	Gothic	24,95 Mark
	Prima Games	3-934783-70-8
8	Diablo 2	24,95 Mark
	X-Games	3-827290-77-5
9	Die Sims: Das volle Leben/Party ohne Ende	24,95 Mark
	Electronic Arts	3-933841-83-6
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



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

Lösungsbuch für „Der Clou 2“?



In Sachen Büchern gelingt Matt Tucker kein Clou.

Erstmal ein dickes Lob an COMPUTERBILD-SPIELE, ich habe mir bis jetzt jede Ausgabe von Ihnen gekauft. Vor allem finde ich die Vollversion in jedem Heft immer sehr gut! Aber eigentlich wollte ich Ihnen eine Frage stellen, und das ist die, ob es schon ein Lösungsbuch für mein neuestes Spiel „Der Clou 2“ gibt?

Wenn ja, wann kommt es heraus und wieviel wird es kosten? Ich bedanke mich schon mal im Voraus bei Ihnen!

Lars Bartels, per E-Mail

Laut Esther Manga von der Herstellerfirma Jowood gibt es weder ein Lösungsbuch für den Clou 2, noch ist eins geplant. Sie verweist auf die Internetseite des Spiels 24 S.176. *„Da finden die Spieler jede Menge Tipps und Tricks“, so die Jowood-Sprecherin. Wenn das nicht reicht, könne man auch eine E-Mail an* 15 S.176 *senden.*

Spieler, die keinen Internet-Zugang haben, erreichen die zuständige Hotline von Jowood unter 01907-71883 (2,42 DM pro Minute).

Die Redaktion

„Das Auge liest eben mit“

Ihre Zeitschrift kann dem Vergleich mit anderen Zeitschriften Ihres Gebietes in keiner Weise standhalten. Ihre Ausdrucksweise („Spieleverbesserungsprogramm“ statt Patch, „Spieletastatur“ statt Gamepad usw.), Testsystem und lächerliche „Installationshinweise“ verhindern den Aufstieg zu einer der vier besten PC-Zeitschriften des Landes. Auch einseitige Bilder eines Spieles statt informativer Berichte und Tests ist ein Kritikpunkt. Das Testsystem ist ebenfalls schlechter als in anderen PC-Zeitschriften. Aber da es langweilig wird, Ihre Zeitschrift zu bemängeln, komme ich jetzt zu den Vorteilen: den Vollversionen.

Simon Panke, per E-Mail

Nicht alle Menschen sind der englischen Sprache mächtig oder kennen sich mit Fachausdrücken aus. COMPUTERBILD-SPIELE verwendet deshalb einfache Formulierungen und umfangreiche Erklärungen. Vorteil: Profis lesen darüber weg, und diejenigen, die sich nicht auskennen, finden verständliche Informationen. Große Bilder sehen gut aus und machen Lust, einen Test zu lesen, das „Auge liest eben mit“.

Die Redaktion



Objekt der Begierde oder Flop? Der Gameboy Advance (GBA) verkaufte sich inzwischen mehr als 100000 Mal in Deutschland.

GBA in der Servicewüste?

22. Juni, der Tag, an dem der Gameboy-Advance (GBA) seine Premiere feierte. Doch wie armselig wurde er präsentiert? Große Aufsteller und Plakate in den Läden, doch anstatt einen Gameboy zum Testen aufzustellen, damit sich die Kunden ein Bild machen können, wird er lieber in einen kleinen abschließbaren Glasschrank gesperrt. Für jedes Modell von Fernsehern, Filmkameras etc. gibt es Vorführgeräte. Warum nicht für den neuen Gameboy Advance? Es würde mich nicht wundern, wenn die Verkaufszahlen hinter den Erwartungen zurückliegen – dank „Servicewüste Deutschland“.

Jürgen Klengel, Frankfurt/M.

„Wir legen es den Händlern natürlich nahe, die Geräte von den Kunden ausprobieren zu lassen“, betont Nintendo-Pressesprecher Harald Ebert, „nur vorschreiben können wir ihnen nichts.“ Allerdings seien die neuen GBA-Vorführ-Standgeräte am 22. Juni noch nicht fertig gewesen. In den nächsten Wochen sei es aber soweit, und dann könne der Konsument den neuen Spielezwerg sicherlich ausprobieren. „Einfach bei verschiedenen Händlern nachfragen“, empfiehlt Ebert. Wann und wo Nintendo samt BGA-Sommer-Werbekampagne in Ihrer Stadt auftaucht, das erfahren Sie telefonisch bei Nintendos Konsumentenberatung unter 01085/005806.

Die Redaktion

Anforderungen auf Herz und Nieren geprüft

Hallo, liebes COMPUTERBILD-SPIELE-Team. Ihre Zeitschrift ist super gut, aber mich stört, dass bei den Spieletests nicht dabei steht, welche Anforderungen das Spiel hat, und ich so nicht weiß, ob es auf meinem PC läuft.

Tobias Suttmann, per E-Mail

Die Hersteller geben zu jedem Spiel Mindestanforderungen für die Hardware an. Werden diese vom Spiele-Computer nicht erfüllt, läuft ein Spiel nicht richtig, langsam oder ruckelt. Zu wenig leistungsfähige Rechner bekommen daher die Note 6. Doch COMPUTERBILD-SPIELE verlässt sich nicht einfach nur auf die Systemanforderungen laut Herstellerangaben. Darüber hinaus testet die Redaktion alle PC-Spiele in einem eigenen Labor auf 36 unterschiedlichen Computern. Fünf Mitarbeiter finden heraus, mit welchen Prozessoren, Grafik- und Soundkarten das jeweilige Spiel am besten läuft. Die Ergebnisse finden die Leser in der Tabelle unter „Funktionsprüfung Ton und Bild“. Eine genaue Erklärung der Prüfung finden Sie auf der Seite „So testet COMPUTERBILD-SPIELE“.

Die Redaktion

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%**		**3,72**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00

In der Testtabelle finden die Leser Informationen zu den Systemanforderungen in Hülle und Fülle.

Doppeltes Modulchen

Ich frage wegen Ihres Artikels über den Gameboy Advance (GBA). Mein Bruder besitzt ihn bereits. Ich möchte mir auch einen kaufen. Wenn wir dann gegeneinander spielen wollen (zum Beispiel ein Autorennspiel), brauchen wir jedes Spiel zwei Mal oder reicht ein Spiel? Danke.

Philipp Beek, Bad Oeynhausen

Diese Frage lässt sich nicht für alle Spiele einheitlich beantworten. Für Spiele wie Kurukuru Kururin oder Mario Kart Advance benötigen Sie nur ein Modul für den Mehrspieler-Modus. Andere Programme funktionieren nur eingeschränkt, wenn Sie lediglich ein Modul besitzen. So fehlen bei F-Zero: Maximum Velocity beispielsweise die Computergegner. Nur wenn beide Spieler je ein Modul haben, können sie gleichzeitig gegeneinander und gegen computergesteuerte Kontrahenten antreten. Wieder andere Spiele, etwa Krazy Racers, setzen für den Mehrspieler-Modus sogar zwingend voraus, dass Sie zwei Module besitzen.

Die Redaktion



Die Spieletester Maris Feldmann, (29, links) und Marco Häntsch (28) im Kampf „Mann gegen Mann“. Wer ist schneller?

KORREKTUR

Niemand ist absolut perfekt. Das gilt auch für COMPUTERBILD-SPIELE. Deshalb weist die Redaktion hier auf Fehler hin und reicht Korrekturen nach.

In Heft 8/2001 stellte die Redaktion auf Seite 5 das Spiel „M&M's die Geheimformeln“ vor. Dabei haben sich gleich zwei Fehler eingeschlichen. Das Spiel erscheint, anders als dort geschrieben, bei der Firma Jowood Productions und kostet auch nur 49 Mark.

Die Redaktion

BESTENLISTE

Einkaufsführer

Top oder Flop? In dieser Übersicht finden Sie neue und frühere Test-Ergebnisse auf einen Blick. Dazu hat COMPUTERBILD-SPIELE bei über 700 Händlern die günstigsten Preise ermittelt. Hat die Redaktion kein Angebot gefunden, so ist die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers angegeben. Produkte, die seit mehreren Wochen nicht mehr hergestellt werden, tauchen im Einkaufsführer nicht mehr auf. Aus Platzgründen kappt die Redaktion außerdem die hinteren Ränge.

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet für	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
ABENTEUER									
1	Stupid Invaders	Ubi Soft	PC	1,79	79 Mark	3/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
2	Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	PC	1,82	79 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
3	Dracula 2 – die letzte Zufluchtsstätte	Cryo Interactive	PC	1,85	67 Mark	2/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
4	Techno Mage	Sunflowers Interactive	PC	1,94	70 Mark	1/2001	Planet Media	München	089/35652170
5	Pokémon Gold und Silber	Nintendo	GBC	2,10	79 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
6	Das Geheimnis der Druiden	CDV	PC	2,50	70 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
7	Dinosaur	Ubi Soft	GBC	2,53	59 Mark	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
8	The Mummy	Konami	PS	2,55	78 Mark	2/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
9	Blair Witch Vol. 2 – Coffin Rock	Take 2 Interactive	PC	2,61	34 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
10	Blair Witch Vol.3 – Die Kelly Edward Sage	Take 2 Interactive	PC	2,66	42 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
11	Shadow of Memories	Konami	PS 2	2,74	89 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
12	Schizm	Infogrames	PC	2,76	77 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Myst 3: Exile	Ubi Soft	PC	2,78	90 Mark[1]	9/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/3380050
14	Digimon	Infogrames	PS	3,10	100 Mark[1]	9/2001	Infogrames	Dreieich	01905/10550
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	Operation Flashpoint	Codemasters	PC	1,73	69 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
4	Clive Barker's Undying	Electronic Arts	PC	1,90	76 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Giants – Citizen Kabuto	Virgin Interactive	PC	1,92	75 Mark	3/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
6	Serious Sam	Take 2 Interactive	PC	2,00	59 Mark[1]	6/2001	Take 2 Interactive	München	089/278220
7	Zone of the Enders	Konami	PS 2	2,16	89 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
8	007 – Die Welt ist nicht genug	Electronic Arts	PS	2,20	79 Mark	3/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
9	Half-Life – Blue Shift (deutsche Version)	Vivendi	PC	2,22	40 Mark[1]	8/2001	Vivendi	Langen	01805/0774353
10	Project I.G.I.	Eidos	PC	2,23	75 Mark	3/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
11	American McGee's Alice	Electronic Arts	PC	2,25	79 Mark	3/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
12	Star Wars Starfighter	Electronic Arts	PS 2	2,26	114 Mark	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
13	Star Wars Episode 1 – Battle for Naboo	THQ Deutschland	N 64	2,35	109 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
14	Castlevania	Konami	GBA	2,36	85 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
15	Dino Crisis 2	Virgin Interactive	PS	2,37	79 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
16	Independence War 2	Infogrames	PC	2,38	90 Mark[1]	8/2001	Infogrames	Dreieich	01905/10550
17	The Bouncer	Sony	PS 2	2,42	111 Mark	7/2001	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
18	Rainbow Six	Ubi Soft	GBC	2,44	70 Mark[1]	2/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/3380050
19	Tekken Tag Tournament	Sony	PS 2	2,46	94 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
20	Driver 2	Infogrames	PS	2,48	75 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
21	Gunman Chronicles	Vivendi	PC	2,53	69 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
22	Blade	Activision	PS	2,62	76 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
23	Oni	Take 2 Interactive	PC	2,68	69 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
24	Star Trek Voyager Elite Force: Expansion Pack	Activision	PC	2,76	43 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
25	C-12 Final Resistance	Sony	PS	2,79	90 Mark[1]	4/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
26	Pearl Harbor	Koch Media	PC	2,81	59 Mark	8/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
27	Moorhuhn 2: Die Jagd geht weiter	Ravensburger	GBC	2,95	70 Mark[1]	6/2001	Ravensburger	Ravensburg	0751/861047
28	Moorhuhn Winter-Edition	Phenomedia	PC	3,07	0 Mark[1]	5/2001	Phenomedia	Bochum	02327/9970
29	Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	GBC	3,19	59 Mark	2/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
30	Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	PC	3,23	23 Mark	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
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	PS	1,71	79 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
3	Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames	PC	1,86	90 Mark[1]	7/2001	Infogrames	Dreieich	01905/10550
4	Onimusha – Warlords	Electronic Arts	PS 2	1,89	99 Mark	9/2001	Planet Media	München	089/35652170
5	Metal Gear Solid	Microsoft	PC	2,01	65 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
6	Tomb Raider: Die Chronik	Eidos	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	Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo Interactive	PC	2,55	75 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Extermination	Sony	PS 2	2,63	109 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Fear Effect 2: Retro Helix	Eidos	PS	2,88	90 Mark[1]	6/2001	Eidos	Hamburg	040/30633400
11	Buffy the Vampire Slayer	THQ Deutschland	GBC	2,97	59 Mark	6/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
12	Freedom – First Resistance	Ubi Soft	PC	3,05	80 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames	GBC	3,50	60 Mark[1]	7/2001	Infogrames	Dreieich	01905/10550

[1] Preis laut Hersteller

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet für	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
ACTION-ROLLENSPIELE									
1	Diablo 2 – Lord of Destruction	Vivendi	PC	2,25	60 Mark[1]	8/2001	Vivendi	Langen	01805/0774353
2	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 Völker 2	Infogrames	PC	2,07	75 Mark	8/2001	Pricecontrast	München	01805/774232
5	Startopia	Eidos	PC	2,30	90 Mark[1]	8/2001	Eidos	Hamburg	040/30633400
6	Die Siedler 4	Blue Byte Software	PC	2,54	70 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
BRETTSPIEL									
1	Sonic Shuffle	Sega	DC	2,95	50 Mark	6/2001	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	Kicker 2 Fußball-Manager	Heart-Line	PC	3,10	64 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
2	Meistertrainer	Eidos	PC	3,68	79 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
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	Sonic Adventure 2	Sega	DC	2,03	90 Mark[1]	8/2001	Sega	Düsseldorf	0211/563450
9	Kurukuru Kururin	Nintendo	GBA	2,13	79 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
10	Rayman Advance	Ubi Soft	GBA	2,29	100 Mark[1]	7/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/3380050
11	Super Mario Advance	Nintendo	GBA	2,30	100 Mark[1]	7/2001	Nintendo	Großostheim	01805/005806
12	Adventure Pinball Forgotten Island	Electronic Arts	PC	2,31	65 Mark	6/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
13	102 Dalmatiner	Activision	GBC	2,46	59 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
14	Pinobee	Activision	GBA	2,47	88 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
14	Kirby 64	Nintendo	N 64	2,47	110 Mark	9/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
16	Donkey Kong Country	Nintendo	GBC	2,48	54 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
17	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	PS 2	2,51	109 Mark	2/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
18	Das Geheimnis der Happy Hippo-Insel	Infogrames	GBC	2,64	80 Mark[1]	7/2001	Infogrames	Dreieich	01905/10550
19	Pac-Man: Adventures in Time	Hasbro Interactive	PC	2,66	39 Mark	3/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
19	Indiana Jones and the Infernal Machine	THQ Deutschland	GBC	2,66	64 Mark	8/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
21	Chicken Run	Eidos	PC	2,74	80 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
22	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	GBC	2,85	70 Mark[1]	1/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/3380050
23	Breakout	Hasbro Interactive	PC	2,90	34 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
24	Ein Königreich für ein Lama	Ubi Soft	GBC	3,07	60 Mark	6/2001	Gameplay	Würzburg	0931/3545222
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
PRÜGELSPIEL									
1	WWF Smackdown 2	THQ Deutschland	PS	2,39	90 Mark[1]	6/2001	THQ Deutschland	Kaarst	02131/6070
QUIZSPIEL									
1	Wer wird Millionär?	Eidos	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	Gran Turismo 3 A-spec	Sony	PS 2	1,64	99 Mark	8/2001	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	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	Excitebike 64	Nintendo	N 64	2,09	109 Mark	8/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
8	F1 Championship Season 2000	Electronic Arts	PS 2	2,17	104 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Crazy Taxi 2	Sega	DC	2,28	77 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Krazy-Racers	Konami	GBA	2,28	85 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
11	Toy Story Racer	Activision	PS	2,29	76 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet für	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
12	F-Zero: Maximum Velocity	Nintendo	GBA	2,49	100 Mark[1]	7/2001	Nintendo	Großostheim	01805/005806
13	Vanishing Point	Acclaim	DC	2,51	70 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
13	F1 World Grand Prix	Eidos	PC	2,51	89 Mark	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
15	Offroad	Koch Media	PC	2,53	79 Mark	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
16	Moto GP	Sony	PS 2	2,66	94 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
17	Autobahn-Raser 3 – Die Polizei schlägt zurück	Koch Media	PC	2,87	60 Mark	3/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
17	Europaraser	Infogrames	PC	2,87	60 Mark	8/2001	Gameplay	Würzburg	0931/3545222
19	Ridge Racer 5	Sony	PS 2	3,13	94 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
20	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	Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal	Virgin Interactive	PC	1,82	40 Mark	9/2001	Planet Media	München	089/35652170
3	Final Fantasy 9	Infogrames	PS	2,17	110 Mark	3/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
4	Wizards & Warriors	Activision	PC	2,29	67 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
5	Summoner	THQ Deutschland	PC	2,29	76 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Grandia 2	Ubi Soft	DC	2,40	78 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
7	The Legend of Dragoon	Sony	PS	2,67	110 Mark[1]	4/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
8	Icewind Dale: Herz des Winters	Virgin Interactive	PC	2,85	40 Mark	5/2001	Gameplay	Würzburg	0931/3545222
9	Phantasy Star Online	Sega	DC	3,65	50 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
SIMULATIONEN									
1	Die Sims: Party ohne Ende/Erweiterungspack	Electronic Arts	PC	2,17	35 Mark	6/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
2	King of the Road	Infogrames	PC	2,30	70 Mark	9/2001	Planet Media	München	089/35652170
3	Harvest Moon 2	Ubi Soft	GBC	2,24	68 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Harvest Moon – Back to Nature	Ubi Soft	PS	2,43	60 Mark	9/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
5	Theme Park Manager	Electronic Arts	PC	2,44	50 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
6	Patrizier 2 – Geld und Macht	Infogrames	PC	2,49	73 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
7	Microsoft Train Simulator	Microsoft	PC	2,52	103 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Der Clou 2	Infogrames	PC	2,62	76 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Gangsters 2	Eidos	PC	2,66	72 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
10	Bundesliga Manager X	Software 2000	PC	2,98	79 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
11	Oil Tycoon	Blackstar Interactive	PC	3,31	75 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
SPORTSPIELE									
1	Mario Tennis	Nintendo	GBC	1,70	70 Mark[1]	3/2001	Nintendo	Großostheim	01805/005806
2	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	GBA	1,86	55 Mark	9/2001	AS Play	Oldenburg	0441/8859508
3	FIFA 2001	Electronic Arts	PC	1,93	82 Mark	1/2001	AS Play	Oldenburg	0441/8859508
4	Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim	PS	1,98	75 Mark	1/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	International Superstar Soccer	Konami	PS 2	2,06	99 Mark	2/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Konami	GBA	2,08	62 Mark	8/2001	Pricecontrast	München	01805/774232
7	Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	PS	2,10	69 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
8	Mario Tennis	Nintendo	N 64	2,11	93 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
9	Roland Garros 2001	Cryo Interactive	PC	2,15	55 Mark	8/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	ISS Pro Evolution 2	Konami	PS	2,25	65 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
11	RTL Skispringen Herausforderung 2001	THQ Deutschland	PC	2,48	45 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
12	NBA Live 2001	Electronic Arts	PS 2	2,52	104 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Anstoß Action	Ascaron	PC	2,89	69 Mark	7/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
14	UEFA Challenge	Infogrames	PC	3,02	55 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
STRATEGIE									
1	Desperados	Infogrames	PC	1,47	75 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
2	Command & Conquer Alarmstufe Rot 2	Electronic Arts	PC	1,59	74 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
3	Cossacks	CDV	PC	1,68	79 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
4	Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen	Eidos	PC	1,78	79 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
5	America – No peace beyond the line	Data Becker	PC	1,87	63 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Emperor – Schlacht um Dune	Electronic Arts	PC	1,91	75 Mark	9/2001	Planet Media	München	089/35652170
6	Herrscher des Olymp: Zeus	Vivendi	PC	1,91	76 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
8	Heroes Chronicles 1 - 4	Infogrames	PC	2,00	45 Mark	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
9	Panzer General 4 – Unternehmen Barbarossa	Mattel Interactive	PC	2,02	69 Mark	1/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
10	Sacrifice	Virgin Interactive	PC	2,11	79 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
11	Conflict Zone	Ubi Soft	PC	2,12	79 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
12	Hostile Waters	Koch Media	PC	2,13	90 Mark[1]	7/2001	Koch Media	Planegg	089/85795181
13	Battle Isle – Der Andosia Konflikt	Blue Byte Software	PC	2,15	90 Mark[1]	1/2001	Blue Byte Software	Mülheim/Ruhr	0208/450880
13	Ring of Red	Konami	PS 2	2,15	95 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
15	Jagged Alliance 2: Unfinished Business	Innonics	PC	2,21	55 Mark	3/2001	Planet Media	München	089/35652170
16	Star Trek – Away Team	Activision	PC	2,33	66 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
17	Sudden Strike Forever	CDV	PC	2,51	50 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
17	Rim	Fishtank Interactive	PC	2,51	70 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
17	Fallout Tactics: Die stählerne Bruderschaft	Virgin Interactive	PC	2,51	77 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
20	Kessen	Electronic Arts	PS 2	2,57	104 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279

[1] Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
3D-BRILLEN								
1	3D Revelator	Elsa	2,87	45 Mark	3/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
2	3D Revelator Infrarot	Elsa	3,06	129 Mark[1]	3/2001	Elsa AG	Aachen	0241/6065112
3	Eye 3D Brille Infrarot	iArt Cooperation	3,32	179 Mark[1]	3/2001	iArt Cooperation	Berlin	030/63975735
4	VRJoy 2000-3D Brille	Pcall	3,59	325 Mark[1]	3/2001	Pcall	Vaterstetten	08106/351081
5	VR100	Asus Computer	3,98	103 Mark[1]	3/2001	Asus Computer	Ratingen	02102/95990
FESTPLATTEN								
1	WD600AB 60GB	Western Digital	1,92	429 Mark	6/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
2	DTLA 307060 61,4GB	IBM	2,23	539 Mark	6/2001	MB-Informationstechnik	Haren	05932/903204
3	Deskstar 60 GXP	IBM	2,28	850 Mark[1]	6/2001	IBM	Stuttgart	089/74941550
4	Deskstar 40 GXP	IBM	2,51	560 Mark[1]	6/2001	IBM	Stuttgart	089/74941550
5	ST340 824A Barracuda ATA 3	Seagate	2,54	329 Mark	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
6	ST340 823A USeries 5	Seagate	2,64	279 Mark	6/2001	Computer Consult	Neuwied	02631/46370
7	SV 4084H	Samsung	2,69	271 Mark	6/2001	West-Mark Computer	Berlin	030/47481090
8	DTLA 307030 30,7GB	IBM	2,72	275 Mark	6/2001	Sperl	Greding	08463/606810
9	DTLA 305040 41,1GB	IBM	2,75	278 Mark	6/2001	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
10	Fireball Plus AS 30GB	Quantum	2,76	255 Mark	6/2001	West-Mark Computer	Berlin	030/47481090
10	ST330 620A Barracuda ATA 3	Seagate	2,76	289 Mark	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
12	ST330 621 Useries 5	Seagate	2,89	254 Mark	6/2001	Sperl	Greding	08463/606810
13	ST320 413A Useries 5	Seagate	3,10	198 Mark	6/2001	MB-Informationstechnik	Haren	05932/903204
14	Fireball Plus AS 10.2GB	Quantum	3,47	219 Mark	6/2001	Sperl	Greding	08463/606810
GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS								
1	Hercules 3D Prophet 3	Guillemot	1,58	1049 Mark[1]	6/2001	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
2	Radeon 64MB DDR ViVo	ATI Technologies	1,64	829 Mark	2/2001	Schorr-Aviation	Staffelstein	09573/969012
3	Radeon 32MB DDR	ATI Technologies	1,82	478 Mark	2/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
4	WinFast Geforce 2 GTS 62MB DDR	Leadtek	1,86	799 Mark	2/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
5	WinFast Geforce 256 DDR	Leadtek	1,92	349 Mark[1]	2/2001	Leadtek	Hamburg	040-25170704
6	Gladiac MX	Elsa AG	1,94	265 Mark	2/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
7	3D Blaster GeForce 2 Ultra	Creative Labs	1,96	1099 Mark	2/2001	Hoffmann & Ueberall	Augsburg	0821/740380
8	PA 256 Deluxe	Aopen Computer	2,01	559 Mark[1]	2/2001	Aopen Computer	Ratingen	02102-57700
9	3D Prophet 2 MX	Guillemot	2,13	289 Mark	2/2001	Licomp	Meppen	05931/85660
10	Hercules 3D Prophet 4500	Guillemot	2,22	339 Mark[1]	6/2001	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
11	Millenium G450	Matrox	2,40	389 Mark	2/2001	Ampak Computer	Mannheim	0621/3386700
GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS								
1	All In Wonder Radeon 32MB PCI	ATI Technologies	1,58	753 Mark	7/2001	PC-S-O-S	Kassel	0561/2888874
2	Radeon 32 MB TV Out PCI	ATI Technologies	2,04	219 Mark	7/2001	Ba De Da Electronic	Elsdorf	02274/930006
3	3D Prophet Geforce 2 MX PCI	Guillemot	2,28	215 Mark	7/2001	Ba De Da Electronic	Elsdorf	02274/930006
4	Gladiac 511 PCI	Elsa	2,38	268 Mark	7/2001	Weber System	Berlin	030/2124840
5	Winfast GeForce 2 MX PCI	Leadtek	2,45	299 Mark[1]	7/2001	Leadtek	Hamburg	040-25170704
6	Voodoo 4 4500 PCI	3dfx	2,48	170 Mark	7/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
7	Wonder 5000 TNT	Jetway	3,12	179 Mark[1]	7/2001	Jetway	Duisburg	0203/450890
HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)								
1	DSP-400	Plantronics	2,37	234 Mark	9/2001	Xello Computer	Hamburg	040/7673270
2	Sidewinder Game Voice	Microsoft	2,46	83 Mark	9/2001	Xello Computer	Hamburg	040/7673270
3	DSP-500	Plantronics	2,50	209 Mark	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
4	DSP-300	Plantronics	2,65	179 Mark	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
5	DSP-100	Plantronics	2,77	149 Mark	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
6	Axis-002	Labtec	2,81	57 Mark	9/2001	Xello Computer	Hamburg	040/7673270
7	Typhoon Silver Crest	Anubis	2,86	18 Mark[1]	9/2001	Anubis	Saarbrücken	06897/90880
8	Axis-502	Labtec	2,87	43 Mark	9/2001	Xello Computer	Hamburg	040/7673270
9	Axis-302	Labtec	3,33	49 Mark[1]	9/2001	Labtec	Halbergmoos	0811/997130
10	Sound Link SL-8700	Interact	3,43	29 Mark[1]	9/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
11	Screenbeat Super SB 313	Logic 3	3,65	25 Mark[1]	9/2001	THQ	Kaarst	02131/6070
12	Screebeat SB 314	Logic 3	3,88	25 Mark[1]	9/2001	THQ	Kaarst	02131/6070
13	Screenbeat Deluxe SB 312	Logic 3	3,94	30 Mark[1]	9/2001	THQ	Kaarst	02131/6070
14	Screenbeat SB 311	Logic 3	3,96	20 Mark[1]	9/2001	THQ	Kaarst	02131/6070
LAUTSPRECHER FÜR PC								
1	Soundworks Digital	Creative Labs	3,65	139 Mark	10/2000	Neon Computer	Salzgitter	05341/848940

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
2	Soundworks FPS 1000	Creative Labs	3,76	109 Mark	10/2000	Neon Computer	Salzgitter	05341/848940
3	Soundworks SBS 52	Creative Labs	3,85	20 Mark	10/2000	Saturn	Berlin	030/247516
4	Acoustics 300 S	Primax	3,86	70 Mark[1]	10/2000	Primax	Moers	02841/967010
5	Sound Link SL-8110 Callisto	Interact	3,87	70 Mark[1]	10/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
6	Sound Link SL-8200 Centauri	Interact	3,96	100 Mark	10/2000	Saturn	Berlin	030/247516
7	Mastersound 400 W	Boeder	3,99	189 Mark[1]	10/2000	Boeder	Eschborn	06074/842145
8	Sound Link SL-8100 Phobos	Interact	4,04	50 Mark	10/2000	Saturn	Berlin	030/247516
8	Millenium A 2.3	Philips	4,04	129 Mark[1]	10/2000	Philips	Hamburg	0800/1802089
10	Sound 90S	Primax	4,07	30 Mark[1]	10/2000	Primax	Moers	02841/967010
11	LCS-2414	Labtec	4,10	99 Mark[1]	10/2000	Labtec	Halbergmoos	0811/997130
LEGO-ROBOTER								
1	Robotics Invention Systems 1.5	Lego	2,53	449 Mark[1]	1/2001	Lego	München	089-453460
LENKRÄDER FÜR DREAMCAST								
1	Racing Wheel (DC)	Guillemot	4,28	115 Mark	1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
2	MC2 Racing Wheel (DC)	Mad Catz	6,00	120 Mark	1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
LENKRÄDER FÜR NINTENDO 64								
1	V3 FX Racing Wheel	Interact	2,04	140 Mark[1]	1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
2	Gamestar Steering Wheel	Vidis	2,21	120 Mark[1]	1/2001	Vidis	Hamburg	040/5148400
3	Speed Link Pace Racing Wheel	Interact	2,36	100 Mark[1]	1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
4	Top Drive Roadster	Logic 3	3,39	140 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
5	Top Drive Plus	Logic 3	3,41	170 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
6	Top Drive 3	Logic 3	4,18	79 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
7	Shock 2 Racing Wheel	Guillemot	5,40	100 Mark	1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
LENKRÄDER FÜR PC								
1	Sidewinder Force Feedback Wheel USB	Microsoft	1,77	209 Mark	12/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
2	R4 Racing Wheel	Saitek	2,37	179 Mark[1]	12/2000	Saitek	München	089/5467570
3	Wingman Formula Force GP	Logitech	3,61	229 Mark[1]	12/2000	Logitech	Germering	069/92032166
4	Top Racing Wheel	Boeder	3,96	99 Mark[1]	12/2000	Boeder	Eschborn	06074/842145
5	Racing Wheel	Guillemot	4,16	99 Mark	12/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
6	Per4mer Turbo Wheel	Pearl Agency	4,33	49 Mark[1]	12/2000	Pearl Agency	Buggingen	07631/360200
7	PC GTO Wheel	Logic 3	4,44	70 Mark[1]	12/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
8	Wingman Formula GP	Logitech	5,36	129 Mark[1]	12/2000	Logitech	Germering	069/92032166
LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION								
1	Concept 4 Racing Wheel	Interact	1,86	180 Mark[1]	1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
2	V3 FX Racing Wheel	Interact	1,99	140 Mark[1]	1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
3	Top Drive Sprinter	Logic 3	2,29	84 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
4	Top Drive Racer	Logic 3	2,46	120 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
5	Top Drive 2	Logic 3	2,53	130 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
6	Hand Held Racing Wheel	Mad Catz	3,03	50 Mark	1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
7	Top Drive Reactor	Logic 3	3,17	65 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
8	Top Drive Roadster	Logic 3	3,39	140 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
9	Top Drive Plus	Logic 3	3,41	170 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
10	Mc Laren Wheel	Sunflex	3,54	100 Mark[1]	1/2001	Sunflex	Iserlohn	02371/93570
11	RX 150	Saitek	3,56	96 Mark	1/2001	Doma Computersale	Bad Vilbel	06101/803131
12	Top Drive 3	Logic 3	4,18	79 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
13	Shock 2 Racing Wheel	Guillemot	5,33	70 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
14	Shock 2 Compact Racing Wheel	Guillemot	6,00	70 Mark	1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
14	Dual Force Racing Wheel	Mad Catz	6,00	100 Mark[1]	1/2001	Mad Catz	Burglengenfeld	09471/70170
14	MC 2 Racing Wheel	Mad Catz	6,00	115 Mark	1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
MÄUSE FÜR PC								
1	iFeel MouseMan	Logitech	1,60	95 Mark	4/2001	GT Computer	Hannover	0511/440950
2	iFeel Mouse	Logitech	1,70	79 Mark	4/2001	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
3	Wheel Mouse Optical	Microsoft	1,81	47 Mark	4/2001	Appa Computer	Berlin	030/36282130
3	Intelli Mouse IntelliEye	Microsoft	1,81	99 Mark[1]	4/2001	Microsoft	Unterschleißheim	089/31760
5	AMI Mouse optical	Aashima	1,87	49 Mark	4/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
6	Optical Mouse USB	Saitek	2,02	66 Mark	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
7	Opto-Maus 3 Button	Poso	2,19	50 Mark[1]	4/2001	Poso	Kempen	02351/87140

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
7	Wheel Mouse Optical	Hama	2,19	69 Mark[1]	4/2001	Hama	Monheim	09091/5020
9	Optical Mouse	Dexxa	2,22	44 Mark	4/2001	Appa Computer	Berlin	030/36282130
10	Optical Mouse	Vivanco	2,25	70 Mark[1]	4/2001	Vivanco	Ahrensburg	04102/231235
11	Optische Maus 5 Key USB	Pearl Agency	2,30	55 Mark	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
12	Trackball Optical	Microsoft	2,67	69 Mark	4/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
MODEMS (ANALOG)								
1	Modem 56 Surf	Acer Computer	2,60	109 Mark[1]	5/2001	Acer Computer	Ahrensburg	0800/2244999
2	Microlink 56k Internet	Elsa	2,66	129 Mark[1]	5/2001	Elsa	Aachen	0241/6065112
3	Microlink 56k USB	Elsa	2,80	129 Mark	5/2001	KJS	Pinneberg	04101/72938
4	Trust 56k External Modem	Aashima	3,03	109 Mark[1]	5/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
5	Trust 56k USB Modem	Aashima	3,08	99 Mark	5/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
6	Zoltrix Blue Fighter V.90 Modem	Pearl Agency	3,18	156 Mark	5/2001	KJS	Pinneberg	04101/72938
7	Arowana Dual Mode Modem	Poso	3,24	129 Mark[1]	5/2001	Poso	Kempen	02351/87140
8	Askey Magic Xpress 56k	Pearl Agency	3,25	119 Mark[1]	5/2001	Pearl Agency	Buggingen	07631/360200
9	Arowana Modem V.90 Extern	Poso	3,40	99 Mark[1]	5/2001	Poso	Kempen	02351/87140
10	GM56USB	Genius	3,62	109 Mark	5/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
PLAYSTATION-BILDSCHIRME								
1	PS One 5,6" Flatscreen	Vidis	3,18	379 Mark[1]	7/2001	Vidis	Hamburg	040/51484048
2	Display One 5"	Big Ben Interactive	3,40	300 Mark[1]	7/2001	Big Ben Interactive	Bergheim	02271/498590
3	Thrustmaster XL Screenmate	Guillemot	3,52	359 Mark[1]	7/2001	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
SOUNDKARTEN								
1	Hercules Game Theater XP	Guillemot	2,42	399 Mark[1]	8/2001	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
2	Audiosystem EWX 24/96	Terra Tec	2,64	399 Mark[1]	8/2001	Terra Tec	Nettetal	02157/81790
3	Acoustic Edge	Philips	2,65	299 Mark[1]	8/2001	Philips	Hamburg	0800/1802089
3	Soundblaster Live! Platinum 5.1	Creative Labs	2,65	499 Mark[1]	8/2001	Creative Labs	Unterföhring	069/66982900
5	Soundsystem 512i Digital	Terra Tec	2,73	89 Mark[1]	8/2001	Terra Tec	Nettetal	02157/81790
6	Maxi Sound Fortissimo 2	Guillemot	3,07	139 Mark[1]	8/2001	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
7	Soundblaster Live! Player 5.1	Creative Labs	3,09	199 Mark[1]	8/2001	Creative Labs	Unterföhring	069/66982900
8	Winfast 6x Sound	Leadtek	3,36	129 Mark[1]	8/2001	Leadtek	Hamburg	040-25170704
9	Sonic Fury	Videologic	3,43	269 Mark[1]	8/2001	Videologic	Dreieich	06103/93470
SPIELEKONSOLEN								
1	Playstation 2	Sony	2,19	799 Mark	1/2001	Toys 'R' Us	Bentwisch	0381/6862323
2	Dreamcast	Sega	2,48	299 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
3	Playstation	Sony	2,65	215 Mark	1/2001	Conrad Electronic	Hirschau	09622/302332
4	Playstation One	Sony	2,76	239 Mark	1/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
5	Nintendo 64	Nintendo	3,22	195 Mark	1/2001	Planet Media	München	089/35652170
SPIELEMÄUSE								
1	GM2	Saitek	2,17	76 Mark	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
2	Wingman Gaming Mouse	Logitech	2,24	49 Mark	4/2001	Appa Computer	Berlin	030/36282130
3	Strategic Commander	Microsoft	2,43	100 Mark	4/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
4	GM1	Saitek	2,74	46 Mark	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
SPIELEPISTOLEN FÜR DREAMCAST								
1	Star Fire Light Blaster	Interact	2,05	70 Mark[1]	8/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
2	Dream Blaster	Mad Catz	2,06	59 Mark	8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
SPIELEPISTOLEN FÜR PLAYSTATION								
1	Protector 2 PS 4001	Logic 3	2,52	80 Mark[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
2	Scorpion Light Gun	Blaze	2,56	40 Mark	8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
3	Virtual Light Gun	Vidis	2,58	35 Mark	8/2000	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
4	Predator 2 PS 4003	Logic 3	2,60	100 Mark[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
5	P7K Light Gun PS 4005	Logic 3	2,61	50 Mark[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
6	P7K Light Gun PS 4005B	Logic 3	2,64	50 Mark[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
7	Predator Plus PS 4000	Logic 3	2,82	59 Mark	8/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
8	Light Blaster SV-1117	Interact	2,85	60 Mark[1]	8/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
9	Real Arcade Light Gun	Take2	2,89	89 Mark	8/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
10	Blaster Light Gun Pro	Take2	3,83	37 Mark	8/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
11	Falcon Light Gun	Blaze	4,07	80 Mark	8/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR DREAMCAST								
1	Quantum Fighter Pad	Interact	1,75	56 Mark	6/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
2	Sun! Dream Controller	Sunflex	2,24	49 Mark[1]	6/2000	Sunflex	Iserlohn	02371/93570
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR NINTENDO 64								
1	Trilogy 64	Guillemot	2,20	40 Mark	6/2000	Game It	bundesweit	01805/225300
2	Trident Pro Pad 64	Logic 3	2,32	30 Mark[1]	6/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
2	Stingray 64	Guillemot	2,32	39 Mark[1]	6/2000	Thrustmaster	Nürnberg	0211/338000
4	G 64 Basic Controller	Vidis	2,40	35 Mark	6/2000	Gamer's Point	Karlsruhe	0721/9335710
4	Super Pad 64 Plus SV-300	Interact	2,40	49 Mark	6/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
6	6T4 Pad	Logic 3	2,43	40 Mark[1]	6/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
7	Controller Plus 64	Take2	2,50	39 Mark	6/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC								
1	Dual Analog Gamepad	Guillemot	1,77	60 Mark	6/2000	CD-Schmiede BHV	Bremerhaven	0471/3089762
2	Cross Check Digital Pad	Boeder	2,00	50 Mark[1]	6/2000	Boeder	Eschborn	06074/842145
3	P 120	Saitek	2,19	22 Mark	6/2000	Doma Computersale	Bad Vilbel	06101/803131
4	PC Master Pad	Logic 3	2,30	30 Mark[1]	6/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
5	PC Power Pad	Logic 3	2,36	25 Mark[1]	6/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
6	Arowana Freestyle Fighter 3	Poso Electronic	2,73	55 Mark	6/2000	Softhaus-Multimedia	Eschwege	05651/301417
7	Trust Sightfighter Plus	Aashima	2,82	50 Mark[1]	6/2000	Aashima	Kleve	02821/58810
8	USB Intuder Pad	Logic 3	2,83	30 Mark[1]	6/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
9	PC Dash 2	Saitek	3,16	99 Mark[1]	4/2001	Saitek	München	089/5467570
10	P 750	Saitek	3,33	50 Mark	6/2000	Protype	Oberhausen	0208/875741
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION								
1	Tilt Double Shock PX 3000	Saitek	1,27	82 Mark	6/2000	Doma Computersale	Bad Vilbel	06101/803131
2	Performance Dual Impact Game Pad P-113	Interact	1,68	50 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
3	Shock 2 Analog Controller	Guillemot	1,79	40 Mark[1]	6/2000	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
4	Dual Force Analogue Joypad	Vidis	1,96	40 Mark[1]	6/2000	Vidis	Hamburg	040/5148400
5	Double Shock PX 2500	Saitek	2,07	49 Mark	6/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
6	PSX Fighter Pad SV-505	Interact	2,13	20 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
7	PS Pro Pad SV-1100	Interact	2,26	30 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
8	PS Gamepad 8 SV-1102	Interact	2,28	20 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
9	Shockhammer	Guillemot	2,30	45 Mark	6/2000	Game It	bundesweit	01805/225300
10	Analogue Controller Plus	Take2	2,38	35 Mark	6/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
11	Evolution Control Pad	Vidis	2,43	73 Mark	6/2000	Gamer's Point	Karlsruhe	0721/9335710
12	Airpad Motion Reflex Controller	Take2	2,63	60 Mark	6/2000	Brinkmann	Hamburg	01805/015015
13	Barracuda 2 SV-1133	Interact	2,67	60 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
14	Performance Vision Pad Colors P-108RD	Interact	3,10	20 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
15	PSX Challenger PS-414	Logic 3	3,23	40 Mark[1]	6/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
16	PS Program Pad SV-1107	Interact	3,58	40 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
17	Shock 2 Infrared Controller	Guillemot	3,75	50 Mark[1]	6/2000	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
18	Barracuda SV-1122	Interact	4,62	40 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC								
1	Sidewinder Force Feedback 2	Microsoft	1,98	209 Mark	11/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
2	Genius Maxfighter F-33D	Kye Systems	2,15	199 Mark[1]	11/2000	Kye Systems	Langenfeld	02173/97430
3	Blackhawk Digital	Gravis	2,28	49 Mark	11/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
3	Xterminator Dual Control	Gravis	2,28	109 Mark	11/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
5	Sidewinder Precision 2	Microsoft	2,30	95 Mark	11/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
6	Wingman Force 3D	Logitech	2,38	120 Mark	11/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
7	PC Phantom 2	Logic 3	2,54	80 Mark[1]	11/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
8	SP 550	Saitek	2,56	63 Mark	11/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
9	Speed Link SL-6500 MK27	Interact	2,62	30 Mark[1]	11/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
9	Cyborg 3D	Saitek	2,62	89 Mark	11/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
11	Panther XL	Mad Catz	2,64	140 Mark[1]	11/2000	Mad Catz	Burglengenfeld	09471/70170
12	PC Invader	Logic 3	2,66	40 Mark[1]	11/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
12	Sidewinder Joystick	Microsoft	2,66	45 Mark	11/2000	Digk	Frankfurt	069/97840136
14	PC Dominator	Logic 3	2,67	70 Mark[1]	11/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
15	PC Strike	Logic 3	2,89	20 Mark[1]	11/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
16	ST 100	Saitek	2,95	30 Mark[1]	11/2000	Saitek	München	089/5467570
17	Destroyer	Gravis	3,34	20 Mark	11/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
18	Arowana Scroll Joystick Exploder	Poso	3,40	39 Mark[1]	11/2000	Poso	Kempen	02351/87140

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER-LEXIKON

Fachbegriffe einfach erklärt

1sprich: „Ränndem Ackßess Memmeri" 2sprich: „exikjutebel" 3sprich: „Deireckt Ex" 4sprich: „Didschitel ssubskreiber lein"



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

Arbeitsspeicher

Außer dem **Prozessor** ist auch der Arbeitsspeicher (RAM) ein Kernstück des Computers. RAM heißt „Random Access Memory"[1] und bedeutet „flüchtiger Arbeitsspeicher". Dieser Speicher behält seine Informationen nur so lange, wie der Computer mit Strom versorgt wird.

Balance-Regler

Mit einem Balance-Regler können bei Stereo- oder Raumklang-Systemen einzelne Lautsprecher lauter oder leiser gestellt werden – etwa weil sie besonders nah zum Hörer oder besonders weit von ihm entfernt stehen.



Betriebssystem

Das Betriebssystem ist das zentrale Programm eines Computers, das gleich nach dem Einschalten des PC geladen wird. Es nimmt alle Befehle des Anwenders entgegen, überprüft sie auf Verständlichkeit und führt sie anschließend aus. Daneben kümmert es sich um die Ein- und Ausgabe von Daten auf Festplatten, Disketten oder Drucker und andere Geräte. Bekannte Betriebssysteme sind zum Beispiel MS-DOS oder Windows 95, 98 und 2000.

CD-ROM-Version

Spielefirmen geben manche Computer-Spiele in verschiedenen Versionen heraus. Das heißt, sie erscheinen dann auf CD-ROM und auf **DVD-ROM**. Bei den größeren Spielen besteht die CD-ROM-Version aus mehreren CD-ROMs, während die selbe Datenmenge meist auf eine einzige DVD-ROM passt.

Datei

Daten, die zusammenhängend auf einer Festplatte oder einem anderen Speichermedium gesichert werden, werden als Datei bezeichnet. Eine Datei kann zum Beispiel aus Text bestehen – etwa einem Dokument aus einem Textverarbeitungs-Programm – oder zum Beispiel ein Spiel sein.

Datei-Erweiterung

Welchen Inhalt eine Datei hat, lässt sich oft am Namen erkennen. Die letzten drei Buchstaben (mit einem Punkt vom übrigen Namen getrennt) geben den Dateityp an. Die Datei BRIEF.TXT ist zum Beispiel eine Text-Datei, während SPIEL.EXE ein ausführbares Programm ist. Die Abkürzung EXE steht dabei für das englische Wort „executable"[2] (= ausführbar).

Direct-X[3]

Direct-X ist eine Windows-Erweiterung, die die Wiedergabe von grafischen 3D-Effekten und Raumklängen verbessert. Viele Spiele setzen eine bestimmte Direct-X-Version auf dem Computer voraus, um zu funktionieren. Deshalb finden Sie die jeweils aktuelle Direct-X-Version jeden Monat auf der Heft-CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE.

DSL

Abkürzung von „Digital Subscriber Line"[4]. Mit dieser neuen Technik lassen sich Daten bis zu 20 Mal schneller übertragen als beispielsweise per ISDN.

DVD-ROM-Laufwerk



Das DVD-ROM-Laufwerk ist ein Abspielgerät für DVDs.

DVD-ROM-Version

Die DVD-ROM-Version eines Spiels wird in der Regel auf einer einzigen DVD-ROM ausgeliefert – im Unterschied zur CD-ROM-Version, die wegen des geringeren Fassungsvermögens von CD-ROMs meist auf mehreren CD-ROMs ausgeliefert wird.

Entpack-Programm

Um Speicherplatz zu sparen, können Daten im Computer „geschrumpft" werden (auch als „Packen" oder „Komprimieren" bezeichnet). Das bekannteste Pack-Programm ist Winzip. Damit lassen sich größere **Dateien** in kleine Platz sparende ZIP-Dateien packen. Um die komprimierten Dateien wieder zu „entpacken", benötigen Sie in der Regel das auch zum Packen verwendete Programm.

Frequenzbereich

Funksignale breiten sich wellenförmig aus. Die Frequenz in

Hertz (Hz) gibt an, wie oft diese Wellen pro Sekunde schwingen.

Geschwindigkeits-/Schubregler

Geschwindigkeits- beziehungsweise Schubregler sind Teil einiger Steuerknüppel. Schieben Sie



den Hebel nach vorne, beschleunigt beispielsweise Ihr Rennwagen oder Flugzeug im Spiel. Ziehen Sie ihn nach hinten, nehmen Sie „Gas" weg.

Hertz

Hertz (Hz) ist die Maßeinheit für die Wiederholung eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz), zum Beispiel bei Funkwellen oder Wechselstrom.

Installation

Beim Installieren eines Programms (dieser Vorgang wird auch Setup genannt) werden alle benötigten Dateien von Disketten oder CD-ROM auf die Festplatte kopiert. Außerdem werden dabei viele für den ersten Programmstart notwendige Einstellungen vorgenommen und ebenfalls auf der Festplatte gespeichert.

ISDN

ISDN (Abkürzung für: Integrated Services Digital Network[5]) ist ein digitales Netz für (Kommunikations-) Dienste. Es hat dem herkömmlichen (analogen) Telefonnetz viel voraus, zum Beispiel die sehr viel schnellere Übertragung oder die Möglichkeit, gleichzeitig zu faxen und zu telefonieren.

Kilohertz

Ein Kilohertz (kHz) sind 1000 **Hertz** (Hz).

Komprimierung

Die Komprimierung ist ein Verfahren, um Speicherplatz zu sparen oder Übertragungsgeschwindigkeiten zu erhöhen. Dabei werden lange Folgen gleicher Zeichen durch kurze Folgen ersetzt: Zum Beispiel macht der Computer aus fünf aufeinanderfolgenden „A" die Angabe „5A" und überträgt nur diese Kurzinformation. Am Ende der Übertragungsstrecke wird die Folge „5A" dann wieder durch fünf einzelne „A" ersetzt. Allerdings lassen sich nicht alle Daten gleich gut komprimieren. Fotos zum Beispiel können gut „verdichtet" werden, Arbeitsprogramme dagegen weniger gut.

Lokales Netzwerk

Als lokales **Netzwerk** (LAN) bezeichnet man Netzwerke auf relativ kleinem Raum, zum Beispiel in einem Firmengebäude.

Megabyte[6]

Die Größe des Arbeitsspeichers eines Computers wird in Byte gemessen. Die nächst größeren Einheiten sind Kilobyte und Megabyte. 1 Kilobyte sind 1024 Byte, ein Megabyte wieder 1024 Kilobyte, also 1 048 576 Byte.

Netzwerk

Ein Netzwerk ist ein Verbund aus mehreren Computern, die untereinander Daten austauschen. Unterschieden wird dabei zwischen Peer-to-Peer[7]-Netzwerken, in denen gleichberechtigte Computer Daten austauschen und Client-**Server**[8]-Netzwerken, in denen Client-Computer („Kunden") auf die Dienste von Servern zurückgreifen.

Partition

Eine Festplatte lässt sich in mehrere Bereiche (Partitionen) aufteilen – etwa einen für Programme, einen anderen für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer dann wie separate Festplatten und ordnet ihnen die verschiedenen Laufwerksbuchstaben (C, D und so weiter) zu.

Polygon

Polygon ist der geometrische Fachbegriff für „Vieleck", also für eine Figur, die drei oder mehr Ecken und drei oder mehr gerade Seitenlinien hat, zum Beispiel ein Dreieck, ein Quadrat oder ein Achteck.

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 fast alle Berechnungen und ausschlaggebend für die Leistungsfähigkeit des Computers.

Server

Viele Computer-**Netzwerke** sind sogenannte Client-Server-Netzwerke. Darin gibt es zwei Arten von Computern: Die Clients (zum Beispiel Arbeitsplatz-Computer) und die meist zentral aufgestellten Server (auf Deutsch: „Diener"). Diese stellen den Clients bestimmte arbeitsintensive Dienste zur Verfügung. Typische Serverleistungen sind etwa die Organisation des E-Mail-Verkehrs eines Netzwerkes, das Verwalten großer Datenmengen (zum Beispiel Datenbanken) oder die Organisation von Daten-Zugriffsrechten für die einzelnen Teilnehmer eines Netzwerkes.

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 Anschlüs-



se für Zusatzgeräte, etwa für Lautsprecher oder Steuerknüppel.

Spielerprofile

Spielerprofile sind Dateien, die beim Start eines Spiels geladen werden. Sie enthalten außer dem Namen des Spielers spezielle, auf den Spieler zugeschnittene Einstellungen. Beim Rollenspiel sind das beispielsweise die Charaktereigenschaften einer Spielfigur, beim Rennspiel das gewählte Auto mit seinen individuellen Eigenschaften.

Spiel-Server

Häufig steht in einem Netzwerk ein spezieller Rechner (**Server**) nur zur Datenverwaltung zur Verfügung, auf den alle anderen Arbeitsstation Zugriff haben – zum Beispiel die Computer der teilnehmenden Spieler.

Steuerkreuz

Die vier Richtungstasten auf einer Spieletastatur bilden das Steuerkreuz.



Subwoofer[9]

Subwoofer sind Lautsprecher, die ausschließlich Bässe, also sehr tiefe Töne, wiedergeben. Nur geübte Zuhörer können hören, aus welcher Richtung tiefe Töne kommen. Deshalb muss ein Subwoofer nicht unbedingt neben den normalen Lautsprechern stehen.



Er lässt sich auch Platz sparend unterm Schreibtisch verstecken.

USB-Anschluss

Der „Universal Serial Bus[10] (USB)" kann Daten mit einer Geschwindigkeit von zwölf **Megabyte** pro



Sekunde transportieren, rund 100 Mal schneller als die herkömmlichen seriellen Computer-Anschlüsse.

Virus

Computer-Viren sind kleine Sabotage-Programme, die sich oft unbemerkt auf dem Computer einnisten. Dort hängen Sie sich an Programme und vervielfältigen sich so. Diese elektronischen Schädlinge können Daten auf dem PC verändern oder sogar komplett löschen und zerstören. Manche Viren schaffen es sogar, die gesamte Festplatte zu löschen, andere zerstören „nur" Textdateien oder Programme.

Windows 98 SE

Windows heißt die von Microsoft entwickelte grafische Benutzeroberfläche mit Fenstertechnik. Windows 98 ist der Nachfolger von Windows 95. „SE" (Second Edition[11]) steht für die „zweite Auflage" von Windows 98.

[5] sprich: „Intigäitted Sössiwissis Didschitel Nettwörk"
[6] sprich: „Megabeit"
[7] sprich: „Pihr tu Pihr"
[8] sprich: „Kleient-Ssörwer"
[9] sprich: „Ssabbwhuhter"
[10] sprich: „Junwoß'el Ssihri-el Bass"
[11] sprich: „Ssekend Idischen"

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 dem Computer oder mit Spielen bekommen. Die obere Liste steht auch im Internet bei COMPUTERBILD-ONLINE unter www.computerbild.de.

Sie können sich auch ans COMPUTER-BILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Im Kasten rechts sehen Sie die Telefonnummern nach Themengebieten geordnet.

Computer Bild Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908/83441
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, so wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Internet-Adressen aus dem Heft

1. http://www.symantec.de/region/de/downloads/index.html (deutsch)
2. www.codemasters.de (deutsch)
3. www.sierra.de/games/action_arcade/halflife/patches (deutsch)
4. www.planethalflife.com/globalwarfare (englisch)
5. www.playmade.de/halflife/main.html (deutsch)
6. www.dhlp.de/pmodels.htm (deutsch)
7. www.winzip.de (deutsch)
8. www.wantedhl.com (englisch)
9. www.dhlp.de/wmodels.htm (deutsch)
10. racing.gamesweb.com/cardesign (deutsch)
11. www.simkea.de (deutsch)
12. www.aoe2.de (deutsch)
13. www.westwood.com (englisch)
14. www.spieleland.com (deutsch)
15. www.eidos.de (deutsch)
16. www.monkey-house.de (deutsch)
17. www.pearl.de (deutsch)
18. www.p-o-x.com (englisch)
19. www.nintendo.de (deutsch)
20. www.europe.creative.com (deutsch)
21. www.handspring.de (deutsch)
22. www.ea.com (englisch)
23. www.ottifanten.de (deutsch)
24. www.clou2.com (deutsch)
25. www.gamesacademy.de (deutsch)
26. www.summoner.com (englisch)
27. www.modern-games.com (deutsch)
28. http://www.train-sim.com (englisch)
29. http://home.t-online.de/home/poetschke-schneider/simtrain.htm (deutsch)
30. www.3do.com (englisch)
31. www.microsoft.com/germany/games (deutsch)
32. www.rondomedia.de (deutsch)
33. www.evn.at (deutsch)
34. www.jippii.de (deutsch)
35. www.ubisoft.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	02408/9590	02408/959135	■ 02408/959209	■ 02408/959209	täglich 15-20 Uhr	02408/959135	www.modern-games.com
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[1]	63303	Dreieich	01905/10550	06103/334222	◆ 01907/71882	◆ 01907/71883	täglich 14-21 Uhr	06103/334600	www.infogrames.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 14-21Uhr	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	089/85795425	089/85795241	■ 01805/585795	■ 01805/585795	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[2]	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] siehe Infogrames [2] **S** = Spiele-Hotline, **T** = Technik-Hotline

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort

Firma	Seite
Ak tronik Software	115
Amazon.de	15
AMS	126,127
AUTOBILD	103
Avitos AG	21
BILD AM SONNTAG	177
BILD interactive	125
Blackstar interactive	175
Cabrio	163
COMPUTERBILD	161
COMPUTERBILD-SPIELE	173
daclogo.com	135
Data Becker	49
Dell Computer GmbH	16, 17
Deutsche Expert	83
Eidos interactive	153
Electronic Arts	57
Europe Online Networks	45
Guillemot GmbH	7
Infogrames	179
Karstadt AG	24, 25, 118, 119
Klett	180
Lever Fabergé	19
MCM Medien Vertrieb	103
Media Markt	74, 75
Saturn	90, 91
SMS Online GmbH	101
Softsale	107
Sony	9, 110, 111
Strato AG	137
Take 2 interactive	2
TOYS 'R' US GmbH	41
Ubi Soft Entertainment	13

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 5. September 2001 im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Mech Commander 2

Räder sind out, Beine sind in! In der Zukunft können Panzer laufen, sind bis an die Stahlstifte bewaffnet und heißen Mechs. Und alle gehorchen Ihnen – oder nicht? Ob die Metallköpfe Rost im Gehörchip haben oder wie frisch geölt spuren, steht in der nächsten COMPUTERBILD-SPIELE.



Gorasul

Einst waren Sie ein Held in der Fantasy-Welt. Dann tot. Und nun wieder lebendig, aber ohne Gedächtnis. Keine besonders tollen Voraussetzungen, um erneut Ihre Heimat zu retten. Trotzdem müssen Sie es schaffen. COMPUTERBILD-SPIELE hat nachgeforscht und verrät im nächsten Heft mehr über Ihre Vergangenheit – und ob Sie als Held eine Zukunft haben.



Extrem G3 Racing

Wer braucht vier Räder und ein Lenkrad zum Rennen fahren? Die Piloten der heißesten Motorräder der Welt nicht. Genau die starten gegen Sie auf Playstation 2. Passiert das Spiel als Nummer eins seiner Art die Zielfahne, oder fährt es hinterher? Das steht im großen Test im nächsten Heft.

SPIELETRICKS



Anachronox

Ein geheimnisvoller Jemand will das Universum zerstören. Die meisten Bewohner des Planeten Anachronox finden das irgendwie nicht in Ordnung, aber keiner tut etwas dagegen. Also bleibt die Drecksarbeit mal wieder an Ihnen hängen. Wie Sie als Sylvester Boots in der Alienwelt die ersten Schritte zur Rettung allen Lebens machen, steht in der nächsten Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE.

HARDWARE



Hoch und Tief

Glas klirrt, Bässe brummen: Haben Sie's auch gehört? Ohne gute Lautsprecher kann das Spielen am PC in Sachen Klang eine ganz schön matschige Angelegenheit sein. COMPUTERBILD-SPIELE hat deshalb in einem „schalltoten" Raum 16 Boxenpaare zwischen 15 und 300 Mark auf Klangtreue im Hoch- und Tieftonbereich getestet. Welche sich gut hören lassen, im nächsten Heft.

RATGEBER



Foto: Image Bank

X-trem wichtig

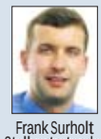
Hinter dem unscheinbaren Namen „Direct-X" verbirgt sich eines der notwendigsten Programme für den spieletauglichen PC. Ohne diese „Gleisverbindung" zwischen Software und Hardware müssten Sie auf die ganzen schönen Spiele-Kracher verzichten. Um so schlimmer, wenn es mit Direct-X Probleme gibt. Welche das sind und wie Sie die loswerden, in der nächsten COMPUTERBILD-SPIELE.

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

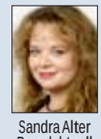

Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst

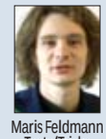

Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur


Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Boris Connemann
Tests/Tricks

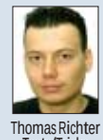

Maris Feldmann
Tests/Tricks


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


Detlev Neumann
Ratgeber


Stefan Mehmke
Service


Klaus Bartsch
Testlabor


Manfred Freye
Foto


Arne Bahruth
Layout


Nicole Discher
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz
Leserservice

Freie Mitarbeiter: Volker Clasing, Norbert Hohlfeld, Marcus Höfer, Volker Kleinophorst, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Thorsten Wenzke, 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.