10/2001
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Dreamcast, Nintendo 64, Gameboy

Das preisgünstigste Spielemagazin mit CD-ROM

4,80 MARK mit CD-ROM
Schweiz CHF 5,90 • Österreich öS 45

NUR 4,80 MARK mit CD-ROM



Spiel 1
X-Beyond the Frontier
Action
Pirat im Weltraum

CD-ROM im Heft mit 7 Spielen

PLUS: 8 Seiten Tricks



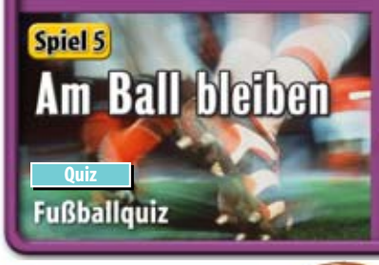
Spiel 2
Peter Maffays Bike Flyter
Geschicklichkeit
Vorsicht, Fliege!



Bolz-Platz Sportspiel
Spiel 3
Dribbeln – und drin



Spiel 4
Bullen und Bären
Stock-Blaster
Geschicklichkeit



Spiel 5
Am Ball bleiben
Quiz
Fußballquiz



Spiel 6
Kleiner Raser
Lupo-Cup
Rennspiel



Spiel 7 Maulwurfjagd 2
Action
Mit Kimme und Korn



Spiel des Monats: Mech Commander 2
Deutsche Version ausführlich getestet
PLUS: 6 Seiten Tricks
Kampfmaschinen greifen an

SPIELETESTS



Gorasul
Rollenspiel
Zombies gegen Drachensohn

55 neue Karten und Aufgaben
Aufbauspiel Die Siedler 4 – Missions-CD

Monster in der Höhlen-Welt
Action-Abenteuer Dark Cloud

BRANDAKTUELL



Test und Tricks
Das eigene Gesicht ins Spiel einbauen

RATGEBER

So lösen Sie Probleme mit Direct-X

SPIELETRICKS



Abenteuer Anachronox
Retten Sie das Universum

Mit Vollgas in den Abgrund
Aufbauspiel RollercoasterTycoon

HARDWARE

Lautsprecher-Test
Welche haben den besten Sound?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IN DIESEM HEFT

Computer Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Stellv. Chefredakteur

Superaktuelle Informationen aus der ganzen Spiele-Welt bieten wir Ihnen in diesem Heft: Von der Messe „Nintendo-Spaceworld“ in Tokio, Japan, berichtet die Redaktion über die allerneuesten Spiele und die Konsole Gamecube. Aus Europa vermelden wir die Reduzierung der Geschäftsaktivitäten der Firma Sega. Und aus Deutschland kommt ein Programm, mit dessen Hilfe Sie Ihr eigenes Gesicht in Computerspiele einbauen können. Auch diese neue Software haben wir schon für Sie, liebe Leser, getestet und erklären Schritt für Schritt, wie sie funktioniert. Außerdem wurden Spiele getestet, noch bevor sie in die Läden kamen: „Mario Kart Super Circuit“, „Arkanum“,„Mech Commander 2“. Viel Vergnügen beim Lesen und Spielen!

Computer Spiele INTERN



Keine Frage wirft sie aus der Bahn: Frauke Hundertmark (32).

● Wenn Leser mittwochs die Hotline von COMPUTERBILD-SPIELE wählen (Seite 176), empfängt sie die freundliche Stimme von Frauke Hundertmark (32). „Jedem Anrufer soll geholfen werden“, weiß die Assistentin. „Selbst, wenn ich erläutern muss, dass die CD-ROM vor dem Spielstart ins Laufwerk gehört …“ Sie selbst fährt am PC gern das Autorennen „Nice 2“ – im wahren Leben Golf Cabrio und Inline Skates, wenn sie nicht gerade die 7,5 Kilometer um die Hamburger Außenalster joggt.

● Ganz schön was auf Lager hat auch Ralf Linzmaier (33). Der Leitende Redakteur besitzt den Schlüssel zu einem Raum voller Schätze für Spiele-Fans. Alles, was COMPUTERBILD-SPIELE bisher getestet hat, wird dort verwahrt. „Jeden Monat wird die Liste aktualisiert, alle Titel sind alphabetisch katalogisiert“, sagt Linzmaier. Sein letztes Protokoll umfasst 497 PC-Spiele, 241 für Playstation, 36 für Playstation 2, ferner 75 für Dreamcast, 52 für Nintendo 64 und 168 für die verschiedenen Gameboys.



Hat alle Spiele voll im Griff: Leitender Redakteur Ralf Linzmaier (33) in „seinem“ Lager.

Titel: Foto: Bongarts, VW, Zefa Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

BRANDAKTUELL

Messebericht: Nintendo-Spaceworld in Tokio 4
Neue Spiele 8
Hardware 10
Bunt gemischt 12
Das eigene Gesicht in Computerspiele einbauen – Code 37 macht's möglich ..... TITELTHEMA 14
Hitliste 16
Voraussichtliche Erscheinungstermine 18
Vorserientests:
PC Command & Conquer – Yuri's Rache Strategie (ab Ende September 2001) 24
PC Divine Divinity Rollenspiel (ab 4. Quartal 2001) 26
PS 2 Endgame Action (ab Mitte November 2001) 23
PS 2 F1 2001 Rennspiel (ab Ende September 2001) 24
PC Imperium Galactica 3 Genesis Strategie (ab Herbst 2001) 22
PC Monopoly Tycoon Aufbauspiel (ab Oktober 2001) 26
N 64 Paper Mario Rollenspiel (ab 5. Oktober 2001) 22

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 28
Die Testtabelle verständlich erklärt 30
PC Anachronox Abenteuer (im Handel) 58
PC Arcanum Rollenspiel (im Handel) 42
PS 2 Dark Cloud Action-Abenteuer (ab 9. September 2001) ..... TITELTHEMA 38
PC Die Siedler 4 – Missions-CD Aufbauspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 70
PS 2 Extreme G 3 Racing Rennspiel (im Handel) 54
PC Gorasul Rollenspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 66
PC Grand Prix 3 – Season 2000 Rennspiel (im Handel) 62
GBA Jurassic Park 3: The DNA Factor Action (im Handel) 74
GBA Mario Kart Super Circuit Rennspiel (im Handel) 76
PC Mech Commander 2 Strategie (im Handel) ..... TITELTHEMA 32
PC Rollercoaster Tycoon Aufbauspiel (im Handel) 48
PS Sheep Dog 'n' Wolf Action (ab 7. September 2001) 52
PC Team Telekom Euro Tour Cycling Sportspiel (im Handel) 72

GÜNSTIGE SPIELE

PC Baldur's Gate Rollenspiel (im Handel) 80
PC Descent 3 Action (im Handel) 82
PS Spec Ops: Covert Assault Action (im Handel) 78

SPIELETRICKS

PC Anachronox ..... TITELTHEMA 106
PC Bolz-Platz ..... TITELTHEMA 98
PS 2 Extreme G 3 Racing 116
PC FM 2002 Fußballquiz ..... TITELTHEMA 99
PC Lupo-Cup ..... TITELTHEMA 99
PC Maulwurfjagd 2 ..... TITELTHEMA 98
PC Mech Commander 2 ..... TITELTHEMA 100
PC Peter Maffays Bike Flyter ..... TITELTHEMA 98
PC Rollercoaster Tycoon ..... TITELTHEMA 110
PC Stock-Blaster ..... TITELTHEMA 99
PC X – Beyond the Frontier ..... TITELTHEMA 92
Geheime Tricks (Cheats) 120

MAGAZIN

Leser-Wahl: Goldener Computer 2001 126
BSE-Kühe impfen und Politiker hauen: Die unmöglichsten Spiele 132
Gewinnspiel 134
Comic 136

HARDWARE

Vergleichstest: 16 Lautsprecher ..... TITELTHEMA 138
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 139
Testergebnisse im Detail 140
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 144

RATGEBER

So lösen Sie Probleme mit Direct-X ..... TITELTHEMA 148
So installieren Sie ein Spiel 152

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 156
Test-Spiegel – 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: **„X – Beyond the Frontier“** TITELTHEMA, **„Stock-Blaster“** TITELTHEMA, **„Peter Maffays Bike Flyter“** TITELTHEMA, **„Fußballquiz“** TITELTHEMA, **„Maulwurfjagd 2“** TITELTHEMA, **„Lupo-Cup“** TITELTHEMA, **„Bolz-Platz“** TITELTHEMA.
Sonstiges: **Acrobat Reader 4.0** (Anzeigeprogramm), **Direct-X8.0A** (Steuerungsprogramm).

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten ..... 44 - 45
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten ..... 136 - 137
Tipps zur Installation der Spiele von der CD-ROM 86





X – Beyond the Frontier
In heute noch unbekannten Gegenden der Milchstraße kämpfen Sie mit allen Mitteln ums nackte Überleben.

„Samurai" eröffnet Konsolen-Kampf

Auf ihrer Messe „Spaceworld" in Japans Hauptstadt Tokio hat die Firma Nintendo Ende August Details zur neuen Spielekonsole Gamecube[1] bekannt gegeben, Hardware und Spiele vorgestellt

[1] sprich: „Gäimkjuhb"



Nintendo-Spaceworld in Tokio: Die japanische Spielefirma zeigte erstmals die Konsole „Gamecube" und viele neue Spiele für den „Gameboy".



Wahnsinn: Tausende Japaner warteten geduldig viele Stunden, um zum ersten Mal mit dem „Gamecube" spielen zu können.



Die offiziellen „Gamecube"-Farben: Schwarz, Blau und Orange.

Als Nintendos Vize-Präsident Atsushida Asada die Bühne betrat, verbeugte er sich stumm vor den rund 600 anwesenden Journalisten. Dann gab er neueste Daten zur Konsole „Gamecube" bekannt: „Am 14. September starten wir den Verkauf in Japan. Bis März 2002 sollen dann weltweit vier Millionen Geräte ausgeliefert sein. Der Gamecube ist ein Meisterstück, darin arbeitet die weltbeste Technik." Mit unbewegtem Gesicht trug er die Informationen vor und verließ mit einer abschließenden Verbeugung, grimmig und entschlossen wie ein Samurai, die Bühne.

So kriegerisch wird wohl auch der Kampf um den Konsolenmarkt ablaufen. Denn nahezu zeitgleich will Microsoft seine neue Konsole „Xbox" (299 Dollar, rund 650 Mark) in Japan (22.2), den USA und ab Frühjahr 2002 in Europa verkaufen. Auch Nintendo wird voraussichtlich Mitte März in Deutschland mit seiner neuen Konsole (25 000 Yen, rund 450 Mark oder 199 Dollar) starten. Und Marktführer Sony wird den Absatz seiner „Playstation 2" („PS 2", rund 800 Mark) mit attraktiven Angeboten am Laufen zu halten versuchen.

Die Nintendo-Bosse zeigen sich von der Konkurrenz unbeeindruckt. Im Interview mit COMPUTERBILD-SPIELE sagte Satoru Iwata, Direktor für die weltweite Vermarktung: „Gamecube-Käufer wollen spielen, weil der Gamecube eine reinrassige Spielemaschine ist. Die Xbox ist ein PC, den man sich unter den Fernseher stellt. Die Xbox wird keinerlei Auswirkungen auf unsere Verkäufe haben, die Märkte überlappen sich nicht." Von der PS 2 sprach er gar nicht.

Der Gamecube ist eine würfelförmige Spielekonsole mit kleinem Tragegriff, die an den Fernseher angeschlossen wird. Für Profis hier die technischen Daten: **Prozessor** S.174 mit 485 **Megahertz** S.174, 40 **Megabyte** S.174 RAM. Die kleinen Spiele-DVDs mit acht Zentimetern Durchmesser fassen etwa 1,5 **Gigabyte** S.174. Zum Vergleich: Auf eine CD-ROM für den PC passen „nur" rund 650 Megabyte. Der Gamecube wird internetfähig sein. Man kann damit also auch online gegen Mitspieler aus der ganzen Welt antreten. Video-DVDs kann er (anders als Playstation 2 und Xbox) nicht abspielen.

Bis Ende des Jahres will Nintendo sechs selbst programmierte Spiele für den Gamecube verkaufen: „Luigi's Mansion", „Waverace: Bluestorm", „Super Smash Bros. Melee", „Animal Forest+", „Eternal Darkness", „Pikmin" (siehe Berichte auf den folgenden Seiten). Hinzu kommen Spiele anderer Hersteller. Geplant sind außerdem ein neues „Super-Mario"-Spiel und „Legends of Zelda".

Auch neue Hardware präsentierte Nintendo in Japan: Einen Pokémon-Kartenleser für den „Gameboy Advance (GBA)" und diverses Zubehör für den Gamecube. Etwa spezielle Modem- und Breitband-Adapater für besonders schnelle Datenübertragung bei Online-Spielen, eine kabellose Spieletastatur (Gamepad „Wavebird"), verschiedene Videokabel für eine bessere Bildqualität auf dem Fernseher sowie Speicherkarten mit bis zu 64 Megabyte.

Der Gameboy Advance soll auch als Eingabegerät für den Gamecube dienen: Spielfiguren können dann mit dem GBA gesteuert werden. Dafür muss dann ein spezielles Zusatzkabel gekauft werden. GBA-Spielstände sind auf den Gamecube übertragbar und umgekehrt (sofern die Spiele sich dafür eignen). Ein kleines Zusatzmodul verwandelt den GBA sogar in ein schwerkraftempfindliches Steuergerät. Ein Neigen des GBA nach rechts bewirkt dann eine Rechtsbewegung der Figur im Gamecube-Spiel.

Außerdem ist bislang bei einem Spiel („Kirby tilt and Rumble") ein Displaywechsel vorgesehen. Das bedeutet: Auf dem Gamecube (also dem Fernseher) hüpft eine Spielfigur in ein Loch und ist danach plötzlich nur noch auf dem GBA-Bildschirm sichtbar. Dort muss man dann eine Spielstufe weiter spielen, bis die Figur wieder auf dem Fernseher erscheint.

Figuren, Bilder oder Spielhintergründe können mit speziellen Programmen auf dem GBA gemalt und später an Spiele auf dem Gamecube übertragen werden.

Wie die Gamecube-Spiele tatsächlich auf deutschen Fernsehern aussehen werden, wird sich noch zeigen. Denn auf der Messe in Japan präsentierte Nintendo die neuen Spiele ausschließlich auf HDTV-Fernsehern mit höchster Bildqualität, auf digitalen Geräten also, die in Deutschland praktisch nicht verfügbar sind.



„Samurai" mit Gamecube: Nintendo-Vize Atsushida Asada.



Auf der Messe: Redakteure Maris Feldmann und Frank Surholt.



Neu für „Gameboy Advance": der Pokémon-Kartenleser.

Super Smash Bros. Melee[2]

Prügelspiel für Gamecube | Schon auf dem Nintendo 64 kämpften die bekanntesten Helden und Maskottchen von Nintendo gegeneinander. Die Gamecube-Variante besticht durch unglaublich scharfe Grafik, ausgefeilte Steuerung und tolle Effekte. Bis zur vier Spieler können sich gleichzeitig digital und analog „was auf die Mütze geben". Ob Sie mit Pikachu, Kirby, Link, Donkey Kong oder Mario persönlich antreten – dank der regelbaren Analog-Knöpfe der Gamecube-Spieletastatur können Sie selber bestimmen, wie stark Sie zuschlagen.

Aber auch, wenn Sie nur alleine spielen, bieten „Super Smash Bros. Melee" Kurzweil. Etwa mit einem Ein-Spieler-Abenteuer-Modus, in dem Sie sich von links nach rechts durch Horden von Gegnern kämpfen. Dem unglaublichen Andrang der japanischen Messebesucher nach wird dieses Spiel der Verkaufs-Hit des Jahres.

Hersteller: Nintendo
Spieler: 1 - 4
Erscheint: in Japan am 21. November 2001
Fertigstellung: 75 %



Pikachu „blitzt" Donkey Kong.

Luigi's Mansion[4]

Action-Adventure für Gamecube | Erstmals darf der knuffige Luigi eine neue Nintendo-Konsole einweihen. War diese Ehre bislang seinem Klempner-Bruder Mario mit ausgefeilten Geschicklichkeitsspielen vorbehalten, so zeigt diesmal Luigi als Geisterjäger, was der Gamecube grafisch alles kann. Im Action-Abenteuer „Luigi's Mansion" fängt der grün gekleidete Italiener mit Taschenlampe und Staubsauger die bösen Geister eines verwunschenen Herrenhauses. Bislang nicht gesehene Lichteffekte mit Spiegelungen und Rauchschwaden schaffen eine unglaubliche, packende Atmosphäre.

Die witzige Aufmachung Luigis und der vielen Geister sorgt aber dafür, dass Sie sich trotzdem nicht ängstlich hinter dem Sofa verstecken müssen. Die Steuerung ist nicht so eingängig wie bei anderen Nintendo-Spielen und bedarf der Einarbeitung.



Luigi saugt dem Geist die Energie aus.

Hersteller: Nintendo
Spieler: 1
Erscheint: zum Start des Gamecubes
Fertigstellung: 100 %

Super Monkey Ball[5]

Geschicklichkeitsspiel für Gamecube | In den 80er-Jahren erschien ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem man einen Ball durch ein Labyrinth bewegen musste: „Marble Madness!". In „Super Monkey Ball" wurde das Spielprinzip verfeinert. Sie steuern einen kleinen, süßen Affen in einem Ball über schmale Plattformen und durch verwinkelte Ebenen. Dabei gilt es, Bananen einzusammeln, möglichst schnell das Abschnittsziel zu erreichen und trotzdem nicht von der Plattform zu fallen. Das ist nicht leicht, macht aber einen Heidenspaß. Mehrere Spieler können in je drei Minispielen, etwa Billard oder Rennen, gegeneinander antreten.



Keine ruhige Kugel: Affe im Ball.

Hersteller: Sega
Spieler: 1- 4
Erscheint: zum Start des Gamecubes
Fertigstellung: 100 %

Wave Race: Bluestorm[3]

Rennspiel (Jetski) für Gamecube | Der Nachfolger des überaus beliebten Spiels „Wave Race" für Nintendo 64 macht seinen Vorgänger ganz schön nass. Bei diesem rasanten Jetski-Rennspiel besteigen Sie ein Wassermotorrad und rasen mit sieben anderen forschen Piloten um die Wette. Über acht ausgedehnte und abwechslungsreiche Kurse suchen Sie die optimale Fahrbahn, umkurven geschickt die Bojen, nutzen die Wellen und Sprungschanzen für raffinierte Tricks. Das realistische Verhalten des Wassers in diesem Spiel sucht seinesgleichen. Denn nicht nur die Brecher der offenen See drücken Ihren Wasserscooter zur Seite. Auch die Jetskis selber erzeugen Wasserbewegungen. Fahren Sie etwa eine enge Kurve, können Sie so über die eigene Welle springen.



Auf dem Wasser geht's mächtig zur Sache.

Hersteller: Nintendo
Spieler: 1 - 4
Erscheint: zum Start des Gamecubes
Fertigstellung: 100 %

Pikmin

Strategiespiel für Gamecube | Der neueste Streich des Star-Entwicklers Shigeru Miyamoto ist ein Strategiespiel der besonderen Art. Sie steuern einen kleinen Außerirdischen, dessen Raumschiff auf einem fremden Planeten bruchgelandet ist. Um alle Teile des Schiffes wiederzufinden, benötigen Sie die Hilfe insektenartiger Pflanzenwesen. Diese Pikmin sind zwar einzeln schwach, aber in der Masse können Sie sogar große Feinde besiegen. Die Spiellandschaft sieht aus wie die echte Natur. Mit Blumen, kleinen Bächen, Steinen und tierischen Gegnern. Das Tollste sind aber die Pikmin: Wenn eine ganze Horde dieser putzigen Pflanzenwesen durch die Botanik läuft, sieht das einfach niedlich aus. Trotzdem handelt es sich um ein ausgewachsenes Strategiespiel, das aber nicht nur Anhängern dieses Genres gefallen wird.



Der böse Vogel frisst die süßen Pikmin.

Hersteller: Nintendo
Spieler: 1
Erscheint: in Japan am 26. Oktober 2001
Fertigstellung: 80 %

Starfox Adventures[6]

Action-Abenteuer für Gamecube | Bei diesem Spiel wird die Weltraum-Flugaction der Starfox-Spiele mit einer spannenden Dinosaurier-Abenteuergeschichte verbunden. Sie steuern Fox McCloud, den fuchsartigen Helden, auf verschiedenen Planeten und lösen dort interessante Rätsel. Die Umgebung und besonders die Dinosaurier sehen so realistisch aus, dass Sie fast vergessen, „nur" vor einem Spiel zu sitzen. So steht etwa der Tyrannosaurus Rex von „Starfox Adventures" dem im Film „Jurassic Park" in nichts nach. Haben Sie eine Spielaufgabe erfüllt, besteigen Sie Ihr schnittiges Weltraummobil und steuern den nächsten Planeten an. Rasante Baller-Action und waghalsige Flugmanöver fordern dabei Ihre Reflexe, bunte Explosionen erfreuen die Augen. Bis zum Deutschlandstart dürfte das Spiel dann fertig sein.



Diesen Saurier kann man auch reiten.

Hersteller: Nintendo
Spieler: 1
Erscheint: 2002
Fertigstellung: 60 %

Kurz vorgestellt

Mario Sunshine[7]

Das nächste Mario-Spiel kommt! Allerdings erst im Sommer 2002. Erste bewegte Bilder sahen sehr viel versprechend aus, allerdings wurden keine neuen Fähigkeiten Marios gezeigt. Neugierig macht die grosse Wasserspritze auf seinem Rücken …

The Legend of Zelda[8]

Nachdem die Zelda-Spiele in letzter Zeit nahezu Fotorealität erreichten, hat Nintendo für das Gamecube-Debüt dieser Spielereihe einen ganz anderen Ansatz gewählt. Die Grafik ist sehr comicartig, fast zweidimensional und erinnert an „Jet Set Radio" (für Dreamcast). Die Animationen sind dabei so flüssig wie in einem guten Zeichentrickfilm.

Eternal[9] Darkness

In diesem Action-Abenteuer reisen Sie durch sieben Epochen und mehrere Tausend Jahre. In jedem Abschnitt bekämpfen Sie mit einer anderen Spielfigur böse Unholde und lösen Rätsel nach Tomb-Raider-Manier. Noch lassen allerdings die Bewegungen der Figuren und die Spielsteuerung stark zu wünschen übrig. Da muss Hersteller Silicon Knights noch einige Arbeit investieren.

Virtua Striker[10] 3 Version 2002

Auch Sega schickt seine neueste Fußballsimulation ins Rennen um die Gunst der Gamecube-Käufer. Im Vergleich zu „FIFA 2002" wirkt sie jedoch deutlich farbenprächtiger und läuft wesentlich flüssiger ab. Die Spielerbewegungen stehen denen von FIFA dabei in nichts nach. Dass nicht gerade die Sportsendung „ran" auf dem Fernseher läuft, sondern ein Videospiel, merken Sie erst beim Blick auf die Uhr.

Sonic Adventure[11] 2

Was soll man sagen – „Sonic" sieht genauso brillant und gestochen scharf aus wie auf Dreamcast. Und er rennt auch genauso schnell über Straßen, durch Dschungel und Militärbasen. Inwieweit sich die Gamecube-Variante vom Dreamcast-Original unterscheidet, lässt sich noch nicht feststellen, da das Spiel noch in der Entwicklung ist.

2 sprich: „Süjuper SmäschBrasers Melih" 3 sprich: „Walf Raiß: Blun Ssturm" 4 sprich: „Luidschis Mänschen" 5 sprich: „Süjuper Manki Bohl" 6 sprich: „Sstarfox Ädwentschers" 7 sprich: „Ssamnschein" 8 sprich: „Se Leddschend off Selda" 9 sprich: „Jtörnel" 10 sprich: „Wörjua Sstreiker" 11 sprich: „Ssonnick Ädwentscher"

Advance Wars[1]

Strategiespiel für Gameboy Advance | Schon für die Vorgängermodelle erschienen zwei „Gameboy-Wars"-Spiele, die in Japan sehr erfolgreich waren. Der dritte Teil dieser Strategiespiele-Reihe kommt für den Gameboy Advance mit deutlich verbesserter Optik. Sie spielen auf einer großen Übersichtskarte, auf der Sie Ihre Einheiten verschieben. Kommt es zum Kampf, wechselt die Ansicht, und Sie sehen die kämpfenden Einheiten links und rechts auf dem Schirm. Dann feuern lustig bewegte Fahrzeuge und Kriegsgeräte, und Sie beobachten die Trefferwirkung auf den Gegner. Der Sieger darf sich Punkte, Ehre und das gewonnene Land einverleiben, der Verlierer zieht sich zurück oder verliert gar seine Einheit. Obwohl das Spiel eher lustig gezeichnet ist, handelt es sich um ein ausgewachsenes Strategiespiel, das auch Anspruchsvolle zufrieden stellen dürfte.

Hersteller: Nintendo
Spieler: 1 - 4
Erscheint: in Japan im Oktober 2001



Panzer gegen Bomber. Wer wird gewinnen?

Advance Rally[3]

Rennspiel für Gameboy Advance | Von den Herstellern des Rennspiels „GT Advance" kommt Ende des Jahres ein Rallye-Spiel für den Gameboy Advance. Mit 23 historischen und aktuellen Fahrzeugen können Sie dann über zahlreiche Strecken brettern. Dank phantastischer 3D-Effekte haben Sie einen hervorragenden Blick auf den Rennkurs und springen sogar über Hügelkuppen hinweg. Die Kamera bewegt sich dabei mit und verstärkt noch den Eindruck einer echten dreidimensionalen Strecke. Obwohl die gezeigte Version noch eine vorläufige war, ließen sich die Wagen schon gut steuern und blieben brav auf der Strecke, wenn man nicht zu schnell in die Kurve fuhr. Rallyefreunde sollten sich diesen Titel auf jeden Fall vormerken.

Hersteller: MTO
Spieler: 1-2
Erscheint: in Japan im Dezember 2001



Im Sprung kommt echtes Rallye-Gefühl auf.

Gradius Generation

Actionspiel für Gameboy Advance | Einfach unglaublich, was das kleine Gerät alles kann. „Gradius" für den Gameboy Advance sieht aus wie eines der Gradius-Spiele aus der Spielhalle. Bildschirmgroße, mehrfach bewegte Gegner, über den gesamten Schirm zuckende Laserwaffen und genial aufgebaute Spielstufen lassen jeden Action-Fan schwach werden. Gradius nutzt die Fähigkeiten des tragbaren Spielgerätes voll aus, liefert aber außer Augenschmaus auch spielerische Herausforderung. Konami etabliert sich damit als feste Größe für gute Gameboy-Advance-Spiele.

Hersteller: Konami
Spieler: 1
Erscheint: in Japan im Winter 2001/2002



Feinste Action auf „Gameboy Advance".

Fire Emblem: Sealed Sword[2]

Rollenspiel für Gameboy Advance | Obwohl Rollenspiele nicht zu den Stärken von Nintendo gehören, hat der Gameboy-Hersteller mit „Fire Emblem" eine der beliebtesten Rollenspielreihen geschaffen. Nun darf man den nächsten Teil für den Gameboy erwarten. In klassischer Rollenspiel-Manier sehen Sie von schräg oben auf Ihre Spielfiguren und laufen durch die Landschaft. Treffen Sie auf Gegner, blendet das Bild um, und die Kontrahenten stehen einander gegenüber. Nun setzt jede Figur auf Ihre Befehle hin Waffen, Magie oder bestimmte Gegenstände ein. Zwischen den Kämpfen laufen Sie umher, besuchen fremde Städte, suchen fremde Leute und lösen reichlich Rätsel und Aufgaben. Fire Emblem ist genau das Richtige, um ein paar Sätze Batterien leer zu spielen. Denn es dauert schon ein paar Tage reiner Spielzeit, bis Sie alles gelöst haben. Außerdem können Sie mit Ihren Spielfiguren gegen die Ihrer Freunde antreten. Mal sehen, wer besser ist.

Hersteller: Nintendo
Spieler: 1 - 4
Erscheint: 2002



Raten Sie mal, was der Herr sagt.



Verliebt in die Hiebe: „Tekken".

Tekken GBA

Prügelspiel für Gameboy Advance | Vor einigen Jahren noch auf der Playstation, nun schon bald für den Gameboy zu haben: „Tekken", eines der meist gespielten Prügelspiele der letzten Jahre, wird zum „tragbaren" Begleiter. Zwar musste die Steuerung für den GBA vereinfacht werden, und auch die Figuren sind nicht mehr dreidimensional. Aber trotzdem begeistert Tekken. Schlag-Tritt-Kombinationen sind genauso machbar wie Würfe oder spektakuläre Super-Angriffe. Die drei zur Wahl stehenden Spielfiguren (Jin, Law und Paul) lassen sich hervorragend bewegen und sehen auch noch gut aus. Die Kamera fährt bei besonders spannenden Szenen direkt ans Geschehen oder liefert eine Übersicht aus großer Entfernung. „Prügelfans" dürfen sich freuen.

Hersteller: Namco
Spieler: 1 - 2
Erscheint: in Japan im Dezember 2001

Diddy Kong Pilot

Rennnspiel für Gameboy Advance | Basierend auf dem beliebten Abenteuer- und Rennspiel „Diddy Kong Racing" für Nintendo 64 programmiert Rare eine „luftige" Rennspiel-Variante für den Gameboy Advance. Sie schlüpfen in die Rolle Diddys oder eines seiner sieben Freunde und besteigen ein winziges Flugzeug. Dann geht's in rasantem Flug über kunterbunte Rennkurse. Sie durchfliegen Beschleuniger-Ringe und sammeln Waffen ein, um Ihre Gegner aufzuhalten. Mit dem im Spielmodul eingebauten Bewegungssensor können Sie Ihr Fluggefährt steuern, indem Sie den Gameboy hin- und herbewegen. Die herkömmliche Steuerung funktioniert natürlich auch.

Hersteller: Rare
Spieler: 1 - 4
Erscheint: in Japan im Februar 2002



Donkey im Anflug auf Apfelbäume.

Super Mario Advance 2

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Das erste Mario-Abenteuer „Super Mario World" für das Super-Nintendo-Entertainment-System (SNES) war 1991 eines der besten Spiele seiner Art. Jetzt kommt es für Gameboy Advance als „Super Mario Advance 2" neu heraus. Die Grafik ist unglaublich. Wenn Sie nicht genau wüssten, dass Sie einen Gameboy in der Hand halten, könnte es auch das Originalspiel sein, denn es handelt sich um eine fast perfekte Umsetzung. Wer dieses Mario-Spiel schon vor zehn Jahren mochte, wird nun begeistert sein, aber auch alle anderen Freunde von Geschicklichkeitsspielen können sich freuen. Denn hier gibt es wochenlangen Spaß in Dutzenden von Spielewelten.

Hersteller: Nintendo
Spieler: 1 - 4
Erscheint: in Japan im Januar 2002



Mario auf seinem Reitdrachen.

Sonic the Hedgehog Advance[4]

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Bei „Sonic" für den Gameboy handelt es sich nicht etwa um die Umsetzung eines älteren Titels, sondern um ein komplett neues Spiel. Natürlich mit der bekannten Sonic-Action rund um den beliebten Igel. Pfeilschnelle Abschnitte wechseln mit knifflingen Sprungpassagen, und überall gibt es Ringe einzusammeln. Vier Figuren stehen zur Wahl: Sonic, der Superschnelle, Tails, der fliegende Fuchs, Amy, die Kräftige, und Knuckles, der Kletterer. Alle vier sind hervorragend animiert.

Hersteller: Sega
Spieler: 1 - 4
Erscheint: In Japan im Winter 2001/2002



Tails, der flugfähige Fuchs.

1sprich: „Addwahnz Wohrs" 2sprich: „Feier Omblähm: Sslhld Ssohrd" 3sprich: „Addwahnz Rälli" 4sprich: „Ssonnick se Hedschhogg Addwahnz"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Zeitverschiebung

„Der Aufbruch in eine neue Welt" – so der Untertitel von „Anno 1503" – verschiebt sich auf das erste Quartal 2002. Ursprünglich war November 2001 als Starttermin für das PC-Aufbauspiel geplant. Hersteller Sunflowers begründet die Verspätung mit „Produktverbesserungen" und einer aufwendigen „Qualitätskontrolle".

Sechs-Symbol

Es war eigentlich klar: Die Geschichte der wohl bekanntesten Computerspiel-Heldin der Welt, Lara Croft, ist doch noch nicht zu Ende. Seit „Tomb Raider – der Film" die Kinosäle füllt, meldet der Handel eine glatte Verdopplung des Verkaufs der „alten" Tomb-Raider-Spiele. Prompt gab's vom Hersteller der Reihe gute Nachrichten: „‚Tomb Raider: Next Generation'[1] wird im November 2002 erscheinen". Der sechste Teil des Action-Abenteuers ist für PC und Playstation 2 geplant.

Eingestellt

Keinen Erfolg hatte der Computec Media Verlag, Nürnberg, mit seinem Spielemagazin „Game On". Erstmals erschien das Heft im März 2001, und mit der August-Ausgabe war schon wieder Schluss. Das schnelle Aus begründet Computec mit „mangelnder Aktualität" des Magazins.

Fahr-Gemeinschaft

Gute und schlechte Nachrichten von Infogrames. Die gute: Derzeit wird auf Hochtouren am Actionspiel „Driver[2] 3" für Playstation 2 gearbeitet (Starttermin noch unbekannt). Und hier die schlechte: Entgegen anders lautenden Gerüchten ist der Erfolgstitel „Driver 2" leider doch nicht als PC-Version geplant.

Da lachen die Moorhühner

Phenomedia, Wiege des berühmten „Moorhuhn"-Spiels, hat neun neu entwickelte Spiele an Jowood verkauft, darunter auch die Nachfolger für „Cultures"[3] und „Gothic"[4]. 16 Millionen Mark kassiert Phenomedia dafür. Marketing und Vertrieb übernimmt Jowood.

[1] sprich: „Tuhm Räider: Next Dschenneräischen" [2] sprich: „Dreiver" [3] sprich: „Kaltschers" [4] sprich: „Gossik" [5] sprich: „Esserlords" [6] sprich: „Hott Däit" [7] sprich: „Ssimms Will"



www.computerbildspiele.de

COMPUTERBILD-SPIELE im Internet

Spiel, Spaß und Nützliches – auf den Internet-Seiten von COMPUTERBILD-SPIELE ist für jeden Geschmack etwas dabei. Unter der Rubrik „Onlinespiele" finden Sie über 100 Titel, mit denen Sie sich wunderbar die „kleine Pause" versüßen können. Dazu müssen Sie noch nicht einmal Daten auf Ihren PC überspielen. Einfach anklicken, und los geht's! Oder sehen Sie sich einmal an, was die Redaktion an kostenlosen Spielen für Sie zusammengetragen hat – ebenfalls über 100. Wählen Sie aus acht Kategorien, wie „Sport", „Action" oder „Denkspiele". Sie würden gern eine Partie Schach, Backgammon oder Mühle spielen, aber der Partner fehlt? Kein Problem, laden Sie Brettspiele von der COMPUTERBILD-SPIELE-Internet-Seite, und spielen Sie gegen den PC, wann immer Sie wollen. Ob Sie Komplettlösungen suchen, Internet-Adressen von Spiele-Herstellern, den Gesamtinhalt aller bisherigen Ausgaben von COMPUTERBILD-SPIELE oder das richtige Steuerungsprogramm (Treiber), die Internet-Seite von COMPUTERBILD-SPIELE hilft Ihnen weiter. Viel Spaß beim Stöbern und Spielen wünscht Ihre Redaktion!



Stacheln Sie Ihre Helden an: „Auf, Leute, sattelt die Skorpione!"

Etherlords[5]

Magie – immer eine gute Truppe

Rollenspiel für PC | Vier Zauberer treten im Wettstreit gegeneinander an. Alle wollen nur das Eine: die absolute Macht über das Fantasy-Reich Etherlords. Und alle werden ihr Ziel erreichen – denn es ist Ihre Aufgabe, jedem der ehrgeizigen Magier zum Sieg über das fremdartige Land zu verhelfen. Erst, wenn jeder mal Herrscher sein durfte, ist das Spielziel erreicht.

Bis dahin müssen Sie fleißig Truppen rekrutieren und Landstriche erobern. Ein Tross von 64 lernfähigen Helden und 120 monströsen Kreaturen steht Ihnen zu Diensten. Mit dieser Schwadron ziehen Sie gegen 300 mächtige Fantasiegestalten in den Kampf, denen Sie mit ebenso vielen Zaubersprüchen kräftig einheizen können.

Wer die Schlacht gegen den Computer zu langweilig findet, kann per **Netzwerk** S.174 oder Internet gegen Freunde und Kontrahenten in aller Welt antreten.



Angekündigt für: das 3. Quartal 2001
Preis laut Hersteller: 89 Mark
Infos bei: Fishtank Interactive, Am Westpark 1-3, 81373 München, Tel. 0751/861944
7 S.176

Die Sims – Hot Date[6]/Sims Ville[7]

Baggern und Bauen

Aufbauspiele für PC | Doppelter Nachschub für alle Freunde der „Sims". In „Die Sims – Hot Date", einer Erweiterungs-CD-ROM für „Die Sims", dreht sich alles um die Liebe: Arrangieren Sie ein Rendezvous, um zwei verwandte Seelen zueinander zu führen.

Dabei hängt viel von Ihrem Gespür für romantische Situationen ab, damit es zwischen den Sims auch funkt. Im Restaurant bei Kerzenschein oder im Park bei Sonnenuntergang kommen Nachbarn und Freunde schnell zusammen. Wer sein „Traumpaar" dagegen in eine billige Hamburger-Braterei setzt, darf sich nicht wundern, wenn „sie" entnervt das Weite sucht.

In „Sims Ville" spielt sich das Leben nicht nur in den eigenen vier Wänden ab, sondern tobt in einer ganzen Kleinstadt. Ob die nun mit Boutiquen, Schlemmer-Restaurants und angesagten Nachtclubs zum Laufsteg für die „oberen Zehntausend" wird, oder ob dort wegen der vielen Schnapsläden und Rockerkneipen der Mob regiert – Sie haben es in der Hand. Beobachten Sie die Sims bei ihrem Tagesablauf, auf dem Weg zur Arbeit, bei der Kontaktaufnahme. Organisieren Sie Konzerte und Feste in der Nachbarschaft, um Ihr kleines Völkchen bei Laune zu halten. Familien aus dem Ur-Spiel „Die Sims" können Sie in die neue Variante übernehmen.

Die Sims – Hot Date
Angekündigt für: Mitte November
Preis laut Hersteller: 49 Mark
Sims Ville
Angekündigt für: Anfang 2002
Preis laut Hersteller: noch unbekannt
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Pascalstr. 6, 52076 Aachen, Tel. 02408/9400
3 S.176



Wechsel' den Anzug. Und den Friseur. Und dann versuch's noch mal.

Sid Meier's Sim Golf

Willkommen im Loch-Studio

Strategiespiel für PC I Sie haben Lust auf eine kleine Partie Golf, aber draußen schüttet's wie aus Eimern? Mit „Sid Meier's Sim Golf" kein Problem.

Zuerst schlüpfen Sie in die Rolle des Landschaftsgärtners und erstellen Ihren eigenen Golfplatz nach Maß. Vom billigen „Schlagacker" fürs „gemeine Volk" bis zur luxuriösen Fünf-Sterne-Anlage für die Golf-Elite. Und es muss nicht englischer Rasen sein. Sie dürfen auch im Wald, in der Wüste, und in tropischen Gefilden Löcher buddeln. Wo immer Sie die Natur umgraben – vergessen Sie die elementaren Bedürfnisse des Publikums nicht. Ohne Hotels und einen nahe gelegenen Flugplatz keine zahlungskräftigen Gäste. Ganz nebenbei dürfen Sie natürlich auch Ihr eigenes Handicap verbessern. Denn zufriedene Kunden fordern den Platzinhaber gerne mal zu einer Partie heraus.

Angekündigt für:
Anfang November
Preis laut Hersteller: 89 Mark
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Pascalstr. 6, 52076 Aachen, Tel. 02408/9400 3 S. 176



Tief fliegende Bälle geben dem gepflegten Garten das gewisse Etwas.

Star Trek: Bridge Commander[9]

Beam mich rauf



Wenn die Vortha mit dem Schneidbrenner angreifen, zeigt sich, was eine gute Teflon-Beschichtung ist.

Simulation für PC | In den vergangenen Jahren setzten unzählige „Star-Trek"-Spiele zur Invasion der Erde an. Leider waren nur wenige Perlen darunter.

„Bridge Commander" soll anders sein. D.C. Fontana, Autorin diverser Star-Trek-Drehbücher, soll für eine spannende und abwechslungsreiche Rahmenhandlung garantieren, actionbeladene Weltraumkämpfe gegen Borg und Romulaner für lange anhaltenden Spielspaß.

Als Kapitän steuern Sie Ihr großes Schiff der Sternenflotte entweder selbst oder überlassen die Navigation Ihren Brückenoffizieren, denen Sie per Mausklick Anweisungen erteilen.

Ob allerdings die Sprache der 30 Missionen komplett ins Deutsche übersetzt wird, ist noch unklar. „Das Spiel hat so viele Dialoge wie ein ganzer Roman", erklärt Achim Kaspers, Marketing-Manager bei Activision. „Derzeit denken wir über eine Lösung mit Untertiteln nach".

Angekündigt für:
erstes Halbjahr 2001
Preis laut Hersteller: 89 Mark
Infos bei: Activision, Gutenbergstr. 1, D-85737 Ismaning, Tel. 089/96118850 [15]



Landeanflug: Die Nummer ging nur mit den guten, alten Blattfedern.

Motor City Online[8]

Chrom-Juwelen

Rennspiel für PC | Für „Motor City Online", ein reinrassiges Internet-Spiel, benötigen Sie außer einem funktionierenden Internet-Zugang einen gewissen Hang zur automobilen Nostalgie. Am Steuer von Klassikern, die in den 30er- bis späten 70er-Jahren bei General Motors, Ford und Chrysler vom Band liefen, liefern Sie Mitspielern auf der ganzen Welt heiße Rennen. 30 Autotypen und vier Spielvarianten stehen zur Wahl – das klassische Rundenrennen, Zeitfahren, Beschleunigungswettbewerbe („Drag Racing") und Straßenrennen auf 24 Kursen.

Sie bekommen ein wöchentliches Grundgehalt, vordere Plätze werden mit Preisgeldern vergoldet. Die Prämien können Sie gut gebrauchen, um einen schwungvollen Handel mit den Spiel-Oldtimern aufzuziehen und sich mit dem Erlös einen ansehnlichen Straßenkreuzer-Fuhrpark zu leisten. In speziellen „Clubs" sollen Spieler Ihre Erfahrungen mit einzelnen Modellen austauschen und Tipps zu deren Feinabstimmung geben. Und Auktionshäuser bieten die unsterblichen Schmuckstücke jeder Epoche an – wie im richtigen Leben geht jede Karosse an den Meistbietenden.

Angekündigt für: Herbst 2001
Preis laut Hersteller: 89 Mark
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Pascalstr. 6, 52076 Aachen, Tel. 02408/9400 3 S. 176

Supercar Street Challenge[10]

Gepflegter rasen

Rennspiel für PC und Playstation 2 | Mit Rennwagen durch Weltstädte – eine der erfolgreichsten Spielideen der letzten Jahre. „Autobahn-Raser" und Konsorten ließen an Spielspaß und technischer Qualität aber reichlich zu wünschen übrig. Die Programmierer von „Supercar Street Challence" versprechen indes mehr davon.

Am Steuer eines von 15 nach echten Vorbildern gestalteten Sportwagen rasen Sie unter anderem durch München, Paris, London und Rom. 23 Rennstrecken stehen zur Verfügung, jede mit versteckten Abkürzungen abseits des normalen Streckenverlaufs. Die geheimen Routen werden Sie brauchen, denn auf der „legalen" Piste sind keine rekordverdächtigen Zeiten drin. Ganz besonders interessant dürfte es sein, mit dem eingebauten „Design Studio" eigene fahrbare Untersätze zu entwerfen, etwa einen lupenreinen Sportwagen mit einer soliden Familienkutsche zu kreuzen und das Ergebnis dann in Ihrer Lieblingsfarbe zu lackieren.

Angekündigt für:
Ende Oktober 2001
Preis laut Hersteller: PC: 89 Mark, Playstation 2: 119 Mark
Infos bei: Activision, Gutenbergstr. 1, 85737 Ismaning, Tel. 089/96118850 [15]



Im letzten Augenblick sah er die scharfe Linkskurve. Sie war einfach da, ohne Vorwarnung.

Kurz vorgestellt

Flug-Hörnchen

Abheben zum Ausflug mit einem Dickhäuter: Der Nashornbulle „Don Horn" schwebt über den Wolken. Sie müssen den Bullen-Ballon so steuern, dass er Luftblasen aufpiekst, in denen sich Pluspunkte befinden, solchen mit Minuszählern jedoch elegant ausweicht. Wer sich das neueste Spiel der schon fast legendären Moorhuhn-Macher überspielen möchte, findet es kostenlos unter: 2 S. 176.
Infos bei: Phenomedia AG, Tel. 02327/9970

Gute Preise

Günstige Spiele für Playstation: Das Geschicklichkeitsspiel „Rayman 2 – The Great Escape"[11] kostet jetzt statt 89 nur noch 59 Mark. „F1 Racing Championship"[12] gibt's für 30 Mark (vorher: 70).
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Tel. 0211/3380050 6 S. 176

Und zum dritten

Die berühmten Moorhühner setzen erneut zum Sturm auf Büro-Computer an. Im Herbst erscheint der dritte Teil des beliebten Ballerspiels für PC.



Die neue Folge können Sie wieder kostenlos aus dem Internet überspielen. Oder für 25 Mark im Handel kaufen. Seit neuestem können auch Besitzer eines „PalmOS Organizers" auf die Jagd nach dem lustigen Geflügel gehen. Die passende Version gibt's für 29,95 Mark.
Infos bei:
G Data Software AG, Tel. 0234/97620 21 S. 176

Überraschungs-Zwei

Der Überraschungsei-Produzent Ferrero spendiert der Internet-Gemeinde zwei kostenlose Spiele: „Cyber-Race"[13] und „Mouse-Collector"[14]. Wer sich zwischendurch mit den Geschicklichkeitsspielen entspannen mag, findet sie im Internet: 22 S. 176

[8] spricht: „Mohter Sittt Ohlen" [9] spricht: „Star Treck Briddsch Kommahnder" [10] spricht: „Süuperkar Sstrihf Tschallensch" [11] spricht: „Räiman – Segaitt Iskaip" [12] spricht: „F1 Rällsing Tschämpjenschipp" [13] spricht: „Sselber-Rall" [14] spricht: „Maus-Kolleckter"

[15] kein jugendfreies Internet-Angebot

Kurz vorgestellt

Leitende Funktion

Die Firma Big Ben präsentiert neue Leitungen: Das „Optic Cable“[1] ist ein **optisches** S.174 Verbindungskabel zur Verbesserung der Tonwiedergabe der „Sony Playstation 2“. Mit einem aktiven Mehr-Kanal-Boxensystem oder einem entsprechenden Verstärker mit **optisch-digitalem** S.174 Eingang ist auch die Wiedergabe von **Dolby Digital 5.1** S.174 möglich. Verkaufspreis: 29,95 Mark.

Das „Firewire Link Cable“[2] ist eine vielseitige Strippe, die etwa zur Datenübertragung zwischen Computer und Druckern oder externen **Festplatten** S.174 eingesetzt werden kann. Es soll damit aber auch möglich sein, zwei Playstation-2-Konsolen zu koppeln. Heißen Spielduellen steht dann nichts mehr im Wege. Das Kabel kostet ebenfalls 29,95 Mark. Beide sind sofort erhältlich.

Infos bei: Big Ben Interactive GmbH, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim, Tel. 02271/498590 10 S. 176



Leit-Artikel: Glasfaserkabel für guten Umgangston zwischen „PS 2“ und Boxen.

Versprochen ist versprochen

Laut Microsoft wird die neue Spielekonsole „Xbox“ mit Kopfhörer-Mikrofon-Kombi ausgeliefert. Das „Xbox Headset“ (Hersteller Plantronics) hat zwei Ohrstöpsel und einen Hinterkopfbügel, der auf jeden Kopf passen soll. Die Xbox wird ab Frühjahr 2002 in Deutschland zu haben sein. In den USA gibt es die Konsole ab 8. November 2001 für 299 Dollar (rund 650 Mark).

Infos bei: Plantronics GmbH, Gildenweg 7, 50354 Hürth, Tel. 0800/9323400 11 S. 176



Rede-Freiheit: serienmäßiges Headset zur „Xbox“.

1sprich: „Optik Käibel“ 2sprich: „Feierweier Link Käibel“ 3sprich: „Sssrasstmahster Topp Gann Ahfterbörner“ 4sprich: „Kommjunikäiter“ 5sprich: „Kriehatif Läbs Ssaund Blahster Audidsbjel“ 6sprich: „Melkroßoft Sseidweinder Gäimpädd“

ATI Radeon R 8500

Raster-Fahndung

ATI, kanadischer Hersteller von **Grafikkarten** S.174, präsentierte kürzlich den Nachfolger des bekannten Prozessors „Radeon“. Der „Radeon 8500“ soll sogar alten Spielen neuen Glanz verleihen. Mithilfe der so genannten Truform-Technik macht der Prozessor aus grob gezeichneten Objekten fein detaillierte – verspricht ATI. Das soll mit allen Spielen, auch mit alten, unter **Direct-X 8** S.174 funktionieren. Weitere Neuerungen sind zwei Verfahren, die ATI „Smartshader“ und „Charisma Engine“ nennt. Die sollen etwa 75 Millionen Dreiecke (daraus bestehen Spielfiguren) und 2,5 Milliarden mit Texturen belegte Bildpunkte (etwa die bemalte und beschrifttete Karosserie eines Rennwagens) pro Sekunde berechnen können.

Die erste fertige Grafikkarte heißt ebenfalls „Radeon 8500“. Ihr Prozessor arbeitet mit 300 **Megahertz** S.174. Die Karte hat 64 Megabyte **Grafikspeicher** S.174, **DVI-** S.174 und S-Video-Ausgang. Wann das Gerät im Laden stehen wird und wie viel es kosten soll, war bei Redaktionsschluss noch nicht bekannt.

Infos bei: ATI GmbH, Keltenring 13, 82041 Oberhaching, Tel. 00353/1/8077826 12 S. 176



Zeichen-Trick: Die Grafikkarte „Radeon 8500“ von ATI soll sogar aus grob gerasterter Klötzchen-Optik feine Bilder zaubern.

Thrustmaster Top Gun Afterburner[3] 2

Jet geht’s los

Noch mehr Feingefühl in PC-Flugsimulationen verspricht die Firma Thrustmaster Käufern ihres neuen Steuerknüppels „Top Gun Afterburner 2“, den Sie nicht nur auslenken, sondern auch um die eigene Achse drehen können. Eine Flugzeugsteuerung wird dadurch einfacher. Per **Rütteleffekt** S.174 gibt das Gerät die Vibrationen „Ihrer Maschine“ beim harten Aufsetzen weiter. An Bord sind ferner ein großer **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.174, sechs Tasten und ein Mini-Steuerknüppel. Für 199,95 Mark gibt’s den Top Gun Afterburner 2 ab sofort im Handel.



uillemot GmbH, .85, 91233 Neun-hen am Sand, l. 0211/338000 13 S. 176

Pilot-Projekt: Steuerknüppel „Top Gun Afterburner 2“.

Nokia Communicator[4] 9210

Taschenspieler

Mobiltelefone ohne Spiel Das war vorgestern. Handy mit Spielen in nur zwe öden Farben? Vergesse Sie’s. Der „Communicato 9210“ vom finnische Mobilfunkspezialisten No kia füllt Gesprächspause mit „Snake Ex“, „Bounce „Triplepopp“ und „Card Eck“ in sage und schreibe 4096 Farben. Doch der Communicator 9210 stellt sich auch dem Ernst des Lebens: Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Terminkalender, ein Internet-Zugangsprogramm sowie eines zum Verfassen elektronischer Post (E-Mail) gehören laut Hersteller zu seinen Talenten. Übrigens: Telefonieren können Sie mit dem mobilen Mikrobüro natürlich auch. Das Multifunktionsgerät ist bereits zu haben – für stattliche 1949 Mark im Handel.



Mega-Trend: zocken am Telefon.

Infos bei: Nokia GmbH, Meesmannstr. 103, 44807 Bochum, Tel. 0234/9840 14 S. 176

Creative Labs Soundblaster Audigy Player[5]

Spielen nach Gehör

Der Soundkartenspezialist Creative Labs präsentierte kürzlich ein neues Produkt: die „Audigy Player“. Diese Soundkarte wurde laut Hersteller speziell für Computerspiele entwickelt. Mit diesem Gerät soll es beispielsweise in Actionspielen erstmals möglich sein, nicht nur Geräusche aus dem Raum wahrzunehmen, indem sich Ihre Spielfigur gerade befindet, sondern auch aus bis zu drei angrenzenden Bereichen.

Ferner soll ein spezieller 3D-Klangeffekt es ermöglichen, Gegner exakt akustisch zu orten. Dazu benötigen Sie allerdings ein passendes Boxensystem. Und selbstverständlich müssen die Spiele dementsprechend programmiert sein. Die Audigy Player arbeitet mit einem **Dolby-Digital-5.1-Decoder** S.174 zur Raumklangwiedergabe. Die Soundkarte ist ab Mitte September für 260 Mark im Handel.

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring, Tel. 069/66982900 23 S. 176



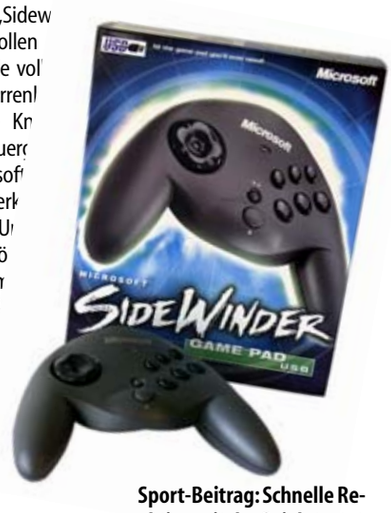
Lausch-Angriff: Ortung per Soundkarte.

Microsoft Sidewinder Gamepad[6] USB

Schnell geschaltet

Mit der Spieletastatur „Sidew der Gamepad USB“ sollen auch rasante Sportspiele vol Griff haben – ohne Verrenk gen und komplizierte Kn kombinationen. Das Steuer aus dem Hause Microsof acht Tasten, zwei Schulterk fe und ein Steuerkreuz. U Tastatur betreiben zu kö benötigen Sie einen PC m triebssystem Windows 9 **USB-Anschluss** S.174. Fi Mark steht das Sidew der Gamepad USB ab C tober im Handel.

Infos bei: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089/31760 15 S. 176



Sport-Beitrag: Schnelle Reaktion mit der Spieletastatur „Sidewinder Gamepad USB“.

Anubis Typhoon Cyber Knight[6]

Funkkontakt

Frei von lästigen Anschlusskabeln „fliegen“ Sie mit dem Steuerknüppel „Typhoon Cyber Knight“ von der Firma Anubis. Die Datenübertragung zum PC erfolgt per Funk. Damit sollen Sie „über den Wolken“ ein bisschen von der „grenzenlosen Freiheit“ spüren, statt sich bei Start und Landung in Drähten zu verheddern. Der Typhoon Cyber Knight hat acht Bedientasten, einen **Mini-Steuerknüppel** S.174 und einen **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.174. Für 89 Mark ist der neue Steuerknüppel ab Mitte September im Handel.

Infos bei: Anubis Electronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken, Tel. 06897/90880, 16 S.176



Los-Entscheid: frei fliegen, ohne „auf Draht“ zu sein.

Logitech Cordless Desktop Optical[7]

Gute Eingebung

Neues von der Firma Logitech: „Cordless Desktop Optical“. Hinter diesem Namen verbergen sich eine PC-Tastatur und eine „optische“ Maus, die Bewegungen per Kamera statt Kugel erfasst. Beide übertragen alle Informationen via Funk zum Computer, der Schreibtisch bleibt also frei von störenden Kabeln.

Die Tastatur ist um zusätzliche Knöpfe zum Bedienen etwa des CD-Abspielprogramms oder zum Starten des Internet-Zugangs erweitert. Ebenfalls dabei ist ein spezielles Scroll-Rad, mit dem Sie Bildschirminhalte auf- und abwärts bewegen oder schnell zwischen verschiedenen Arbeitsprogrammen umschalten können. Die Form der Tastatur soll eine Belastung der Handgelenke so gering wie möglich halten. Die Maus hat vier Tasten und ebenfalls ein Scroll-Rad. Einziger Wermutstropfen ist der stolze Verkaufspreis von 299 Mark. Zu haben ist das Tastatur-Maus-Paket ab sofort.

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering, Tel. 069/92032166 17 S.176



Ab-Machung: Tastatur, Maus ohne Kabel.

Hercules XPS 510

Schallzentrale

Das Lautsprechersystem „XPS 510“ von Hercules sorgt mit zwei Front-Boxen, zwei Hintergrund-Strahlern und einer so genannten Center-Box, die in unmittelbarer Nähe des Bildschirms aufgestellt wird, für Schall von allen Seiten. Zum Paket gehört ferner eine Bassbox, deren Holzgehäuse kräftigen Tiefton ohne Nebengeräusche garantieren soll. Die maximale Leistung gibt Hercules mit 60 **Watt** S.174 an. Und ein **Dolby-Digital-Decoder 5.1** S.174 ist auch schon drin. Zu haben ist das XPS 5100 ab Ende September für 239 Mark.

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen am Sand, Tel. 0211/338000 13 S.176



Hör-Spiel: PC-Begleitmusik aus sechs Lautsprechern – da haben Sie alle Ohren voll zu tun.

Saitek R 80 Sports Wheel[8]

Steuervorteil

Das neue PC-Lenkrad „R 80 Sports Wheel“ von Saitek hat vier Bedientasten und zwei Hebel links und rechts hinter dem Lenkradkranz an Stelle von Gas- und Bremspedal. Dank dieser eher schlichten Bauweise gibt's das Steuergerät für vergleichsweise vorteilhafte 69,95 Mark. Das Lenkrad ist ab sofort im Handel.

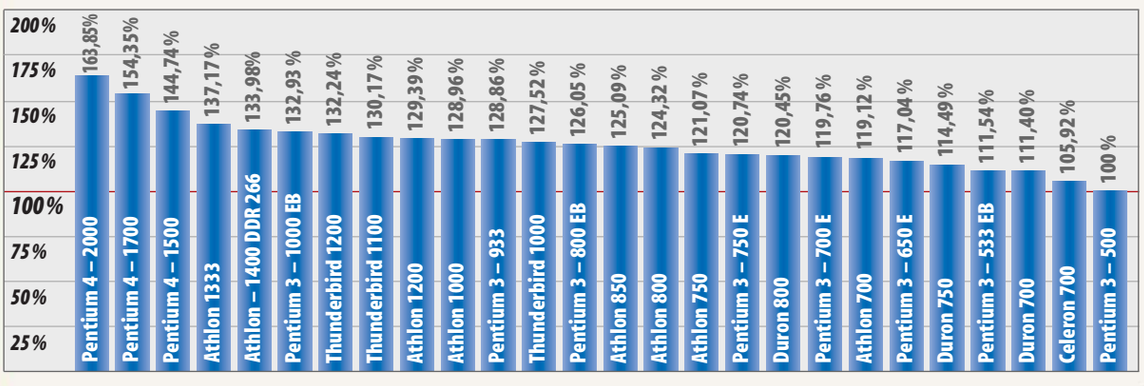
Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München, Tel. 089/5467570 18 S.176



Sonder-Fahrt: schlichtes Computer-Lenkrad zum kleinen Preis.

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.**



Kurz vorgestellt

Nahe liegend: Fernbedienung

Nahezu alle Anbieter von Konsolenzubehör haben seit einiger Zeit Fernbedienungen für den DVD-Spieler der „Playstation 2“ im Programm. Nun bringt auch PS-2-Macher Sony höchstselbst eine passende „DVD-Fernbedienung“ auf den Markt. Unter anderem lassen sich damit laut Hersteller folgende Funktionen auslösen: Direktanwahl beliebiger Szenen, Umschaltung auf Zeitlupe oder auf Anzeige der abgelaufenen und der verbleibenden Spielzeit. Für 60 Mark ist die DVD-Fernbedienung ab sofort zu haben.

Infos bei: Sony Computer Entertainment GmbH, Frankfurter Str. 233, Triforum Haus, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 01805/252586 19 S.176



Spät-Auslöser: PS-2-Fernbedienung. Jetzt auch von Sony.

Das zweite Gesicht: Spielaufsatz

Für den Mini-Computer „Visior Prism“ der Firma Handspring gibt's einen Aufsatz, der das Spielen vereinfachen soll. Das „Gameface“[9] wird einfach über die Front des Kleinst-Computers gestülpt. Es hat einen **Mini-Steuerknüppel** S.174 und zwei Tasten zur Spielsteuerung. Das Gameface kostet 109 Mark und ist ab sofort im Handel.

Infos bei: Handspring GmbH, Humboldtstr. 12, 85609 Dornach, Tel. 069/95307386, 20 S.176



Spiel-Hülle: Mit diesem Aufsatz wird der PC-Zwerg fast zur Mobilkonsole.

6 spricht: „Teifuhn SeelberNet“ 7 spricht: „Lodschiteck Kordless Desskopp Optikel“ 8 spricht: „Sports Whil“ 9 spricht: „Gaimfäjß“

Gewinner

Final Fantasy 10

Vor kurzem kam das Rollenspiel „Final Fantasy[1] 10“ für Playstation 2 in Japan auf den Markt. Am Erstverkaufstag belagerten Fans der berühmten Spieleserie die Geschäfte Stunden vor Ladenöffnung. Mittags waren 1,2 Millionen Exemplare verkauft. Hersteller Square will den bisherigen Rekord von 3,8 Millionen verkauften Exemplaren eines Spiels brechen. Das ist nötig, um die gewaltigen Herstellungskosten von rund 80 Millionen Mark wieder einzuspielen. Die Chancen stehen nicht schlecht, denn seit 1987 fand die Final-Fantasy-Reihe weltweit 30 Millionen Käufer. Deutsche Fans müssen sich noch gedulden, hierzulande soll Final Fantasy 10 im Frühjahr 2002 starten.

Verlierer

ECTS

Alljährlich reisen Fachbesucher im September zur größten europäischen Spielemesse nach London. Doch dieses Jahr sieht's mau aus: Illustre Hersteller, wie Infogrames, Konami, Microsoft, Activision, Take 2, Virgin und Electronic Arts fehlen. Einhellige Begründung: „Wir konzentrieren uns auf die größte internationale Messe, die E3“ (jedes Frühjahr in den USA). Aber: Viele Firmen planen auf der für Herbst 2002 vorgesehenen „Game Convention“ in Leipzig auszustellen. Offenbar wird dem deutschen Markt so viel Bedeutung beigemessen, dass London ins Abseits geriet.

IN

- Halterungen für Spiele-Lenkräder selbst bauen – das spart viel Geld
- Der Kinofilm „Final Fantasy“ – tolle Tricks, Super-Popcorn-Stimmung
- Stechmücken am PC zeigen, was eine Klatsche ist – mit dem „Moskitokiller“ von www.bildschirmschoner.de

OUT

- Kostenlose Spielzusätze im Internet versprechen und den Termin nicht halten – Beispiel: „Operation Flashpoint“[2] (ein Monat Verspätung)
- Morgens früh aufstehen müssen – nach einer durchspielten Nacht kommt das gar nicht gut

[1] sprich: „Feinel Fäntäsi“ [2] sprich: „Opperäischen Fläschpeunt“ [3] sprich: „Juh dohnt noh Dschäck“

Max Schautzer spielt am liebsten Dracula

„Pleiten, Pech und Pannen“ kann der Moderator und Erfinder der gleichnamigen Fernsehsendung, Max Schautzer, bei seinem Hobby nicht brauchen. Der 61-jährige TV-Profi spielt gern an PC und Playstation. Natürlich, um zu gewinnen: „Am liebsten Abenteuerspiele, wie ‚Dracula‘, und Quizspiele, wie ‚You don't know Jack‘[3]. Strategiespiele nur, wenn es nicht nur um Gewalt und Massenschlachten geht“. Im Internet spielt der Showmaster nicht: „Internet ist für mich in erster Linie Informations- und Kommunikationsmedium. Aber ich habe mir schon einige Sportspiele heruntergeladen“. Einen gut gemeinten Rat an die Leser von COMPUTERBILD-SPIELE hat er auch noch: „Denkt daran – Computerspiele sollten den Geist fordern und nicht lähmen“.



Foto: Thomas Brill

TV-Moderator Max Schautzer (61) mit „Dracula“.

Playstation 2: Kopierschutz geknackt

Kleiner Chip mit großer Wirkung: Für das japanische Modell der Playstation 2 wird auf diversen Seiten im Internet der sogenannte „Mod-Chip“ angeboten. Wer ihn in die PS 2 einbaut, setzt sowohl den Ländercode als auch den Kopierschutz außer Gefecht – aber auch die Garantie auf das Gerät. Die Konsole kann dann nicht nur Importspiele problemlos abspielen, sondern auch Raubkopien.

Kopieren lassen sich die Spiele mit einem **DVD-R-Brenner** S.174 von Pioneer und den zugehörigen **DVD-Rs** S.174. Dazu Manfred Gerdes, Geschäftsführer der Sony Computer Entertainment Deutschland: „Damit ist der Kopierschutz noch nicht in Gänze geknackt. Wir haben noch andere Vorkehrungen getroffen, die wir natürlich nicht preisgeben.“



Die Playstation 2 – nicht mehr sicher gegen Raubkopien?

Sega schließt Niederlassungen

Sega macht dicht: Das japanische Unternehmen schließt bis zum Ende des Jahres seine Niederlassungen in Deutschland, Frankreich und Spanien. Grund: knallharte Sparmaßnahmen. „Lediglich kleine Controlling-Abteilungen mit zwei bis drei Mitarbeitern werden erhalten bleiben“, so Tina Sakowsky, Geschäftsführerin Sega Deutschland. Vermarktung und Vertrieb der Sega-Spiele werden von der französischen Firma Infogrames und vom Erzrivalen Sony übernommen. Und das Unternehmen Big Ben hat die Rechte an der Konsole „Dreamcast“ nebst Zubehör gekauft. „Wir vermarkten auch die Dreamcast-Spiele. Hardware und Zubehör werden weiterhin von uns verkauft. Bis Mitte September wird auch ein Hilfetelefon für Endkunden verfügbar sein“, so Henning Rehm, Marketing-Manager bei Bigben.

Und was wird aus der „Dreamarena“, dem Online-Angebot von Sega? „Wir suchen derzeit nach den besten Möglichkeiten für den Endkunden. Es ist vorstellbar, dass wir den Online-Anbieter wechseln, oder der Kunde vielleicht frei wählen kann, über welchen Anbieter er ins Netz geht“, so Rehm.

Erst im Februar hatte Sega bekannt gegeben, dass die Produktion von Hardware eingestellt wird. Denn die im Herbst 1999 erschienene Dreamcast (damals für 500 Mark zu haben) verkaufte sich schlecht. Lediglich 100 000 Stück wurden in Deutschland abgesetzt. Derzeit ist die Dreamcast schon für 199 Mark zu haben, passende Spiele gibt's ab 30 statt 100 Mark.

COMPUTERBILD-SPIELE hatte schon vor Erscheinen dieser Ausgabe eine Pressemeldung über Segas Sparkurs hareausgegeben. Die Meldung wurde viel zitiert, etwa in der WELT, im HAMBURGER ABENDBLATT, und im Internet bei Yahoo.

Nur der Nachrichtendienst Heise Online berichtete hämisch über ein angebliches Dementi des Sega-Präsidenten Hediki Sato und bezog sich dabei auf die Berichterstattung des weltweit größten Börsen-Fernsehsenders Bloomberg, der die COMPUTERBILD-SPIELE-Meldung zitiert hatte. Hediki Sato hatte die Meldung dort jedoch lediglich kommentiert und die verbreiteten Fakten bestätigt.



Auslaufmodell: „Dreamcast“-Hersteller Sega hat die Vermarktung der Konsole abgegeben.

Media Markt: „Bei uns wird nicht gehandelt“

Der Basar ist eröffnet: Seit kurzem darf im deutschen Einzelhandel gefeilscht werden. Überall? COMPUTERBILD-SPIELE fragte im Elektronikhandel nach. Ein Ergebnis: In den Media Märkten ist Rabatt ausgeschlossen: „Bei uns wird nicht gehandelt. Wir stehen seit jeher für das ‚Tiefpreisgesetz‘. Rabatte kann nur der geben, der vorher schon aufgeschlagen hat. Media Markt ist auch ohne Rabatte schon günstiger. Also gibt es bei uns weder Rabatte noch Zugaben.“ Soweit die Auskunft von Janina Knab, der Pressesprecherin des Unternehmens. Der angeschlagene Technikfilialist Brinkmann schließt Zugaben nicht pauschal aus: „Da muss der Kunde direkt in der Abteilung nachfragen“, so Pressesprecherin Gabi Eschenbach. „Wir denken über verschiedene Dinge nach, aber bisher gibt's keinen Rabatt“, sagt Arno Neukirchen von Vobis. Wer die Karstadt-Kundenkarte hat, bekommt drei Prozent Rabatt und kann Punkte sammeln, die sich später gegen Bargeld oder Artikel eintauschen lassen. „Ansonsten gewähren wir keine individuellen Rabatte“, erklärt Elmar Kratz den Standpunkt der Kaufhaus-Kette. Bei anderen ist die Summe nicht ganz unwichtig: „Eigentlich geben wir keine Rabatte. Ab dem fünfstelligen Bereich lassen wir natürlich mit uns reden“, gibt Erik Sadowski von Atelco unumwunden zu. Mit Zugaben ist Sadowski großzügiger: „Ja, wer einen Drucker kauft, bekommt schon mal ein Kabel dazu.“

Tipp der Redaktion: Probieren Sie es selbst aus. Fragen kostet ja nichts.



Foto: Bonn Sequenz

Kein Nachlass: Wer im Media Markt handeln will, beißt auf Granit.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GESICHT INS SPIEL EINBAUEN

Haupt-Rolle

Den eigenen Kopf ohne Gefahr aufs Spiel setzen – mit dem Programm „code 37“ ist das ab sofort möglich

Tricks siehe Seite 122



So geht's: Links sehen Sie den Helden des Spiels. Rechts: Mit ihrem Kopf und neuem Körper spielt nun die Frau die Hauptrolle.

Nach wenigen Mausklicks erzeugt der Computer aus einem Porträt- und einem Profilfoto ein Modell Ihres Kopfes. Dem verpassen Sie einen Körper Ihrer Wahl und schicken das Ganze per Internet an die Firma Interzart. Dort wird daraus eine auf das jeweilige Spiel zugeschnittene Figur gemacht, die Sie dann wiederum via Internet auf Ihren Computer überspielen.

INSTALLATION

Das kostenlose code 37 können Sie im Internet entweder von www.computerbildspiele.de oder von 1 S. 176 auf Ihren PC überspielen. Auf Anfrage schickt Ihnen der Hersteller auch gern eine CD-ROM mit dem 15 **Megabyte** S. 174 großen Programm zu. Die Installation benötigt nur wenige Mausklicks, in Ausnahmefällen noch einen Neustart des Computers.

BEDIENUNG

Die Schaltflächen, mit denen Sie code 37 steuern, sind mit deutlichen Symbolen versehen. Oft reicht schon ein Blick, um deren Funktionen zu erkennen. Wenn Sie den Mauszeiger auf einer solchen Schaltfläche ruhen lassen, wird nach kurzer Zeit ein erklärender Text eingeblendet. Gut: Beim ersten Start blinkt die wichtigste Schaltfläche. Das ist die, mit der Sie die Anfertigung des Kopfmodells starten.

Dazu benötigt das Programm Vorlagen: Laden Sie also zunächst Ihr Porträtfoto in den Computer. Um das Abbild auf richtige Größe und Form zu bringen, können Sie auf sehr leicht bedienbare Bildbearbeitungs-Werkzeuge zurückgreifen. Ein so genannter Zauberstab, mit dem Sie den störenden Hintergrund entfernen, gehört ebenso dazu wie eine Lupenfunktion sowie Löschwerkzeug und „Pinsel“. Das Programm gibt Ihnen übrigens jeden Arbeitsschritt vor. Code 37 benötigt auf jeden Fall Angaben darüber, wo sich Augen, Nase, Mund und Ohren auf dem Bild befinden. Diese Auskünfte erteilen Sie mittels Markierungen, die Sie auf die jeweiligen Gesichtspartien setzen. Die gleichen Schritte wiederholen Sie dann mit dem Foto der Kopfseitenansicht.

Dann entscheiden Sie sich für einen von zunächst fünf zur Wahl stehenden Körpern und geben dem PC ein frei drehbares Vorschaubild Ihres „Computer-Ichs“ in Auftrag. An dieser Darstellung erkennen Sie sofort, ob Nachbearbeitungen erforderlich sind. Falls nicht, können Sie den Körper abspeichern und in eine Bestellliste aufnehmen. Dann schicken Sie die Daten per Internet an die Firma Interzart. Auf deren Internet-Seite legen Sie später fest, für welches Spiel das Modell erzeugt werden soll und welche Zahlungsart (Bankeinzug oder Kreditkarte) Sie wünschen. Das fertige Modell bekommen Sie dann per elektronischer Post (E-Mail).

URTEIL

Code 37 ermöglicht ein völlig neuartiges Spielerlebnis. So einfach, schnell und in ansprechender Qualität war es bisher nicht möglich, sich selbst „ins Spiel zu bringen“. Es ist in der Tat etwas ganz anderes, sein eigenes Ich als Akteur im Spiel wieder zu erkennen. Zur Zeit klappt das leider nur mit den Spielen „Die Sims“, „Half Life“[1] (deutsche Version) und zwei weiteren Actiontiteln. 40 weitere sind jedoch in Planung. Der Preis von umgerechnet 10 Mark (5 Euro) pro Modell ist akzeptabel.

Doch wo Licht ist, ist auch Schatten: Ohne Internet-Zugang bleibt Ihnen dieser Spaß verschlossen. Außerdem wird nicht überprüft, wer die Bilddaten eingesandt hat. Also kann jemand ohne Ihr Wissen ein Modell mit Ihrem Kopf bestellen und in Computerspiele einfügen. Und es ist sicher nicht jedermanns Geschmack, eine Hauptrolle in blutrünstigen Ballerspielen zu übernehmen. Trotz dieser Minuspunkte: ein „gutes“, faszinierendes Programm für „echte“ Spieler.

[1] spricht: „Hahl-Leif“

code 37

HERSTELLER Adresse	GEWICHTUNG	INTERZART AG 3D COMMERCE Ostertorwall 40, 31785 Hameln	NOTE
VORAUSSETZUNGEN		**VORAUSSETZUNGEN**	
Geeignet für Prozessor/Arbeitsspeicher (COMPUTERBILD-SPIELE-Empfehlung)	0,00%	ab Pentium-2-400/64 MB	0,00
Für Betriebsprogramm **(Herstellerangabe)**	0,00%	Windows 98/ME/2000	0,00
SERVICE	**5,00%**		**1,58**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	3,00%	05151/99880 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	2,00%	www.code37.de (Deutsch)	1,00
INSTALLATION	**10,00%**		**2,80**
Automatischer Start (überprüft)	1,00%	nein	6,00
Platzbedarf auf der Festplatte (Standard-Installation, gemessen)	3,00%	etwas groß (24,4 Megabyte)	3,00
Löschfunktion (verbleibender Programmanteil, gemessen)	2,00%	0 Megabyte	1,00
Ablauf der Installation (überprüft)	2,00%	fast problemlos	2,00
Installations-Anleitung (überprüft)	1,00%	nicht vorhanden	6,00
Probleme mit Bildeinstellungen (überprüft)	1,00%	keine	1,00
BEDIENUNG	**17,00%**		**1,35**
Bedienungsanleitung (überprüft):	3,00%	etwas knapp	3,00
Bedienelemente (überprüft)	4,00%	sehr gut verständlich	1,00
Bedienungshilfen (überprüft)	3,00%	sehr nützlich	1,00
Speicherfunktion (überprüft)	3,00%	vorhanden	1,00
Vorschaufunktion (überprüft)	4,00%	vorhanden	1,00
UMFANG	**53,00%**		**4,06**
unterstützte Bildformate (überprüft)	8,00%	sechs	3,00
Anzahl Bildbearbeitungswerkzeuge (überprüft)	6,00%	13	3,00
Überprüfung der Bilddaten beim Hersteller (überprüft)	7,00%	keine Überprüfung	6,00
Anzahl Undo-Möglichkeiten (überprüft)	3,00%	ein Schritt	5,00
Anzahl der unterstützten Spiele (überprüft)	20,00%	vier	4,00
Anzahl der Körper (überprüft)	9,00%	fünf	4,00
SONSTIGES	**15,00%**		**3,33**
Zahlungsmöglichkeiten	5,00%	Kreditkarte, Bankeinzug	4,00
Preis pro Modell	10,00%	akzeptabel (5 Euro)	3,00
ZWISCHENNOTE	**100,00%**		**3,24**
AUFWERTUNGEN		Rabatte ab mehreren Modellen	**-0,20**
		sehr originelles Programm	**-1,00**
		zusätzliche Modelle im Internet verfügbar	**-0,20**
ABWERTUNGEN		Internet-Verbindung notwendig	**+0,50**
TESTERGEBNIS		**gut** ←	**2,34**
PREIS/LEISTUNG		**sehr gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**0 Mark**[2]	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,34 x 0 = 0 = sehr gut	

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

COMPUTER

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

GAMEBOY

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon – Goldene Edition (Gameboy Color[1,3])	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Pokémon – Silberne Edition (Gameboy Color[1,3])	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
3	Super Mario Advance (Gameboy Advance)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
4	Pokémon – Trading Card Game (Gameboy Color[1,3])	Kartenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
5	Tony Hawk's Pro Skater 2 (Gameboy Advance)	Sport	gut	Activision	3 Jahren
6	Rayman (Gameboy Advance)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Ubi Soft	3 Jahren
7	F-Zero: Maximum Velocity (Gameboy Advance)	Rennspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
8	Pokémon – Pinball (Gameboy Color[1,3])	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
9	Castlevania (Gameboy Advance)	Abenteuer	gut	Konami	3 Jahren
10	Pokémon – Gelbe Edition (Gameboy[2,3])	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren

Läuft auch auf: [1]Gameboy, [2]Gameboy Color, [3]Gameboy Advance

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Digimon World	Abenteuer	gut	Infogrames	3 Jahren
2	Formel 1 2001	Rennspiel	gut	Sony	6 Jahren
3	Alone In The Dark – The new Nightmare	Abenteuer	gut	Infogrames	16 Jahren
4	Worlds Scariest Police Chases	Rennspiel	–	Activision	12 Jahren
5	Final Fantasy 9	Rollenspiel	gut	Square Soft	6 Jahren
6	Wer wird Millionär?	Quiz	–	Eidos Interactive	3 Jahren
7	Rainbow Six – Rogue Spear	Action	–	Ubi Soft	16 Jahren
8	FIFA 2001	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
9	UEFA Challenge	Sport	–	Infogrames	3 Jahren
10	Driver 2	Action	gut	Infogrames	6 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Gran Turismo 3 A-spec	Rennspiel	gut	Sony	3 Jahren
2	Onimusha – Warlords	Action	gut	Electronic Arts	16 Jahren
3	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
4	Formel Eins 2001	Rennspiel	gut	Sony	3 Jahren
5	Flucht von Monkey Island	Abenteuer	–	Electronic Arts	3 Jahren
6	NBA Street	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
7	Extermination	Action	befriedigend	Sony	12 Jahren
8	Crazy Taxi	Action	–	Acclaim	12 Jahren
9	Tekken Tag Tournament	Prügelspiel	gut	Sony	16 Jahren
10	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren

NINTENDO 64

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon Snap	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Banjo-Tooie	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
3	The Legend of Zelda – Majora's Mask	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
4	Kirby 64 – The Crystal Shards	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
5	Super Smash Brothers	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
6	Mario Kart Players Choice	Rennspiel	–	Nintendo	6 Jahren
7	Mario Party 2	Brettspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
8	Excitebike 64	Rennspiel	gut	Nintendo	6 Jahren
9	James Bond 007 – Die Welt ist nicht genug	Action	–	Electronic Arts	16 Jahren
10	Pokémon Stadium	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren

DREAMCAST

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Alone in the Dark – The new Nightmare	Action-Abenteuer	–	Infogrames	12 Jahren
2	Fighting Force 2	Prügelspiel	–	Eidos Interactive	16 Jahren
3	Ferrari 355	Rennspiel	–	Acclaim	3 Jahren
4	Tomb Raider 4	Action-Abenteuer	–	Acclaim	12 Jahren
5	Vanishing Point	Rennspiel	befriedigend	Acclaim	3 Jahren
6	UEFA Striker	Sport	gut	Infogrames	3 Jahren
7	Millenium Soldier – Expendable	Action	–	Infogrames	16 Jahren
8	Shen Mue	Action-Abenteuer	sehr gut	Sega	12 Jahren
9	Tomb Raider: Die Chronik	Action-Abenteuer	gut	Eidos Interactive	12 Jahren
10	Evil Dead: Hail To The King	Abenteuer	–	THQ	16 Jahren

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel
ABENTEUERSPIELE		
Atlantis 3 – Die neue Welt	PC	Oktober 2001
Atlantis – The lost Empire	PS	Oktober 2001
Die Mumie kehrt zurück	PS 2	Oktober 2001
Drakan	PS 2	4. Quartal 2001
Egypt Kids – Zur Zeit der Pharaonen und Pyramiden	PC	17. Oktober 2001
Escape from Alcatraz	PC	16. November 2001
Frank Herbert's Dune	PC PS 2	17. Oktober 2001
Herdy Gerdy	PS 2	26. Oktober 2001
Inquisition	PC PS 2	4. Quartal 2001
Jak and Daxter: The Precursor Lagacy	PS 2	4. Quartal 2001
Loch Ness	PC	Oktober 2001
Loch Ness	PS	4. Quartal 2001
Lula 3D	PC	4. Quartal 2001
Pokémon Crystal	GBC	4. Quartal 2001
Soul Reaver 2	PS 2	28. September 2001
The Legend of Zelda: Oracle of Ages	GBC	Anfang Oktober 2001
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons	GBC	Anfang Oktober 2001
Tiny Toon Adventures: Busters Bad Dream	GBA	November 2001
Zorro – Zorros Schatten	PS 2	14. November 2001
Zorro – Zorros Schatten	PC	16. November 2001
ACTIONSPIELE		
Batman Vengeance	PS 2	Oktober 2001
Destroyer Command	PC	Oktober 2001
Dropship	PS 2	4. Quartal 2001
Endgame	PS 2	26. Oktober 2001
Jackie Chan	GBA	4. Quartal 2001
Micro Maniacs	GBC	Ende Oktober 2001
No One Lives Forever	PS 2	Oktober 2001
Power Rangers Time Force	PS	4. Quartal 2001
Power Rangers Time Force	GBA	Ende Oktober 2001
Red Faction	PC	Anfang Oktober 2001
Silent Hunter 2	PC	Oktober 2001
Syphon Filter 3	PS	4. Quartal 2001
Time Crisis 2	PS 2	Oktober 2001
Zombie Revenge	PS 2	4. Quartal 2001
AUFBAUSPIELE		
Creatures	GBA	Mitte Oktober 2001
Der Industriegigant 2	PC	4. Quartal 2001
Der Verkehrsgigant	PS	4. Quartal 2001
BRETTSPIELE		
Mario Party 3	N 64	4. Quartal 2001
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt	GBA GBC	Anfang November 2001
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	PS 2	4. Quartal 2001
Evolution	GBA	4. Quartal 2001
Klonoa 2: Lunatea's Veil	PS 2	4. Quartal 2001
Rocket Power: Team Rocket Rescue	PS	Ende Oktober 2001
Rocket Power: The Dream Scheme	GBA	4. Quartal 2001
Sheep	GBA	4. Quartal 2001

Spiel	Gerät	im Handel
Spyro the Dragon: Fire and Ice	GBA	4. Quartal 2001
Starsky & Hutch	GBA	4. Quartal 2001
Tetris Worlds	GBA	Ende Oktober 2001
Tetris Worlds	PC	Anfang November 2001
Wario Land 4	GBA	4. Quartal 2001
PRÜGELSPIELE		
Legend of Wrestling	PS 2	4. Quartal 2001
Pokémon Stadium 2	N 64	Oktober 2001
WWF Betrayal	GBC	Mitte Oktober 2001
WWF Smack Down! Just bring it	PS 2	Anfang November 2001
QUIZSPIELE		
Wer wird Millionär? 2. Edition	PC	Oktober 2001
RENNSPIELE		
Antz Racing	GBA	4. Quartal 2001
Mario Kart: Super Circuit	GBA	Mitte September 2001
Matchbox Emergency Patrol	PC	Ende Oktober 2001
Megarace 3 – Nantech Disaster	PC	26. Oktober 2001
Moto GP	GBA	Mitte November 2001
Moto GP 2	PS 2	4. Quartal 2001
MX2002 featuring Ricky Carmichael	GBA	Ende Oktober
NY Race 2215	PC PS 2	4. Quartal 2001
Wipeout Fusion	PS 2	Oktober 2001
ROLLENSPIELE		
Arx Fatalis	PC	Oktober 2001
Divine Divinity	PC	4. Quartal 2001
Etherlords	PC	Oktober 2001
Neocron	PC	4. Quartal 2001
Paper Mario	N 64	5. Oktober 2001
SIMULATIONSSPIELE		
Bass Strike	PS 2	Anfang Oktober 2001
Creatures	GBA	Mitte Oktober 2001
EA Sports Fußballmanager 2002	PC	4. Oktober 2001
SPORTSPIELE		
Air Blade	PS 2	4. Quartal 2001
Everybody's Golf 3	PS 2	4. Quartal 2001
Fila Decathlon	GBA	Anfang Oktober 2001
Graffiti Skater	GBC	4. Quartal 2001
Mat Hoffman's Pro BMX	PC GBA	4. Quartal 2001
No Fear Downhill Mountain Biking	GBA	Anfang Oktober 2001
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	PS 2 GBA	4. Quartal 2001
Tony Hawk's Pro Skater 3	PS PS 2 GBC	4. Quartal 2001
STRATEGIESPIELE		
Advance Wars	GBA	4. Quartal 2001
Commandos 2: Men of Courage	PC	September 2001
Conquest: Frontier Wars	PC	Oktober 2001
Die Völker 2: Pimmons Rache	GBC	4. Quartal 2001
Imperium Galactica 3	PC	4. Quartal 2001
Star Trek: Armada 2	PC	4. Quartal 2001
S.W.I.N.E	PC	Oktober 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".

Imperium Galactica 3 Genesis[1]

[1] sprich: „Dschennesis"

Strategiespiel für PC | Schiffe, Schlachten, Explosionen – im Weltraum brennt die „Luft"

INHALT

Das Jahr 2100: Die komplett automatisierte Erde wird von einer geheimnisvollen außerirdischen Macht beherrscht. Nur eine kleine Gruppe menschlicher Weltraumforscher und Elite-Soldaten ehemaliger Großkonzerne haben die Eroberung durch eine fremde Macht überlebt. Weit entfernt vom heimatlichen Sonnensystem sammeln sich die tapferen Kämpfer, um den Widerstand gegen die Besatzer der Erde zu formieren. Das ist nicht einfach, denn ihnen steht nur ein einziges Kolonisierungs-Raumschiff zur Verfügung. Jedenfalls, sobald sie es gefunden haben …



Seit diesem Treffer galt der Kapitän als lichtscheu.

Bis die Erde wieder in der Hand ihrer Ureinwohner ist, müssen die etliche Schlachten im All siegreich bestehen. Auf dem Radau im Raum liegt klar der Schwerpunkt dieses Strategiespiels, obwohl Sie natürlich zunächst die übliche, mühsame Aufbauarbeit leisten müssen. Sind die Bodenschätze erschlossen, die Technologien erforscht und die Raumflotte einsatzbereit, geht's mit Laserstrahlen, Photonentorpedos, Antimateriebomben und sogar Enterkommandos zur Sache. Wahre Himmelsstürmer haben ihre Freude an Bomberstaffeln, die wie ein Bienenschwarm über den Gegner herfallen.

BEDIENUNG

Das Anspielen der Vorversion artete richtig in Arbeit aus, aber der Hersteller hat zugesagt, die Steuerung der Raumschiffe noch wesentlich zu vereinfachen. Sehr schön bereits jetzt: die Bedienungsoberfläche – Klicks auf Objekte im Weltraum leiten zu neuen Aufgaben.

URTEIL

Die Weltraumschlachten in „Imperium Galactica 3 Genesis" machen mächtig Eindruck. Niemand in der Redaktion kann sich erinnern, je in einem Strategiespiel „schöneres" Kriegsgetümmel gesehen – und gehört – zu haben: ein großartiges Feuerwerk in kaum vorstellbaren Farben und Formen. Krachende und grollende Explosionen, bei denen man unwillkürlich glaubt, eine Granate sei im Nebenzimmer eingeschlagen. Das alles mit Raumschiffen, die im Kino nicht besser aussehen könnten. Wenn das fertige Spiels hält, was die getestete Vorabversion verspricht, dann wird es ein Knaller.

Imperium Galactica 3 Genesis

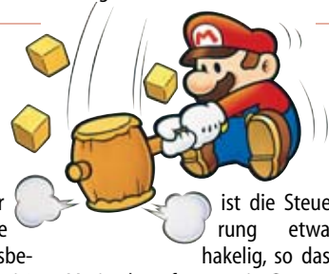
HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	CDV
Telefon	0721/972240
Im Handel ab	Herbst 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	keiner
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P 2 400/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	noch unbekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nein

Prognose:



gut

Paper Mario[2]



[2] sprich: „Päiper"

Rollenspiel für N 64 | Da biste platt: Super-Mario als flache Comicfigur ist mitnichten ein Papiertiger

INHALT

Der Tag fängt ja gut an: Marios Erzfeind Bowser entführt die liebliche Prinzessin Peach und ihr schönes Schloss gleich mit. Da gibt's für den Nintendo-Haushelden nur eins: Mario macht sich auf, will Bowser „zur Rede stellen". Doch der Weg ist noch lange nicht das Ziel. Und er steckt voller Gefahren. Ungewöhnlich an diesem Mario-Spiel ist die Grafik. Es gibt nicht die üblichen 3D-Knuddelfiguren. Die Charaktere (und alle Objekte) sind platt, quasi papierdünn, zweidimensional eben. Dieser in Japan zurzeit äußerst populäre Stil schlichter Comic-Hefte ist hier zu Lande sicher etwas gewöhnungsbedürftig. Doch zum Ausgleich ist „Paper Mario", andes als alle bisherigen Mario-Titel, ein echtes Rollenspiel mit Erfahrungsstufen, Magie und rundenweise ausgetragenen Zweikämpfen. Sogar hilfsbereite Begleiter, die auch aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen, sind mit von der Partie.



Natürlich bleibt das ganze Spiel immer niedlich, und niemand muss das Zeitliche segnen. Niemand? Na ja, die lustigen, „lebendigen" Mushroom (Pilze) sind für Mario lediglich Nahrung, um seinen im Kampf geschwächten Körper wieder auf Vordermann zu bringen.

BEDIENUNG

Trotz sehr unlogischer Tastenbelegung dürften auch N-64-Neulinge keine Schwierigkeiten haben. Denn zu Beginn ist nur die Sprung-Taste aktiv. Im Verlauf der ersten Herausforderungen für Mario wird jede neu ins Spiel kommende Taste ausführlich erklärt. Leider ist die Steuerung etwas hakelig, so dass Mario des öfteren sein Sprungziel verfehlt oder daneben haut.

URTEIL

Die ungewöhnliche Papier-Grafik ist für Europäer fremdartig. Doch Paper Mario überrascht mit unerwarteter Spieltiefe: Mehr Möglichkeiten denn je lassen dem einst als „Superklempner" gestarteten Helden viel Handlungsfreiheit. Die ist vor allem in den vielen Kämpfen äußerst nützlich. Verschiedene Angriffsarten, der gezielte Einsatz von Gegenständen und sogar ein bisschen Zauberei sind möglich.

Von der Hintergrundgeschichte sollte man jedoch nicht zu viel erwarten. Mit Paper Mario will Nintendo offenbar schon die Kleinsten für Rollenspiele begeistern. Entsprechend einfach sind auch die Rätsel geraten. Rollenspielneulinge im ABC-Schützenalter werden gewiss ihren Spaß mit Paper Mario haben. Ein guter Ansatz also, und „gut" umgesetzt außerdem.



Ein guter Vorschlag: Noch so'n Hieb mit dem Holzhammer, und der Fuß ist genauso platt wie die Comic-Grafik.

Paper Mario

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Nintendo
Telefon	06026/9500
Im Handel ab	5. Oktober 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab sechs Jahren
System	Nintendo 64
Wahrscheinlicher Preis	120 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Endgame³

3 sprich: „Endgäim"

Actionspiel für Playstation 2 | Schalten Sie Ihre Spielpistole an – und die Gegner damit aus



Jade, die 25-jährige Heldin des Spiels, fährt schweres Geschütz auf. Ihr Vorbild ist Lola, die Hauptfigur aus dem bekannten Film „Lola rennt".

INHALT

In Kinofilmen, wie „Matrix" oder „The 13th Floor", leben Menschen in künstlichen Welten, die ein Computer produziert hat. Um diesen Albtraum geht's auch in „Endgame": Ein junger Mann wird von einem Computerprogramm verschluckt. Jade, seine 25-jährige Freundin, setzt alles daran, ihn wieder ins Leben zurückzuholen.

Wer Jades Rolle übernehmen will, muss vor allem eins können: gut zielen. Mit einer Spielpistole, die statt der Spieletastatur an die PS 2 angeschlossen wird. Ständig feuerbereit, kämpfen Sie sich durch 20 Spielstufen, teils in der Sphäre des rabiaten Programms, teils in der „Welt da draußen". Ihre Gegner sind vom Computer erschaffene Figuren in Menschengestalt. Und die mögen keine Eindringlinge, akzeptieren Sie allenfalls als Zielscheibe.

Den größten Teil des Spiels verbringen Sie folglich in Deckung. Draußen hinter Baumstämmen, drinnen hinter Schreibtischen und Schränken. Zwischendurch ballern Sie auf alles, was sich bewegt. Achtung: Auch Ihr Munitionsvorrat bewegt sich. Und zwar zügig abwärts. Zudem tickt die Uhr gnadenlos. Wenn „Ihre" Zeit abläuft, ist das Spiel verloren.

BEDIENUNG

Einen Finger immer am Abzug, den anderen vorn links am roten Knopf der Pistole. Mit dem verlassen Sie die Deckung und laden gleichzeitig das Magazin wieder auf. Einfacher kann eine Steuerung kaum sein.

URTEIL

Endgame ist Action pur. In fantastischen Welten mit ausgeschlafenen Gegnern. Das irre Tempo macht Druck und Spaß. Wer unbedingt Luft holen will, muss das schon zwischen den Spielstufen tun. Und das Fläschchen Zielwasser leeren Sie am besten vor dem Start. Dann konzentrieren Sie sich nur noch aufs Ballern. Alles gespeichert? Dann werden Sie nur noch sagen: „Ich fühl' mich ‚gut' mit Jade."



Es sieht ganz so aus, als hätten diese Herrschaften etwas gegen Sie – nämlich ganze Magazine voller Patronen. Also schnell in Deckung gehen!

Endgame

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Empire Interactive
Telefon	01801/185795
Im Handel ab	Mitte November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	119 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Command & Conquer[1]
Yuri's Rache

[1]sprich: „Kommahnd änd Konker" [2]sprich: „Ssadden Sstreik"

Strategiespiel für PC | Die Welt steht am Abgrund. Jetzt bloß keinen Schritt weiter …

INHALT

Was, wenn die Sowjetunion nicht 1991 untergegangen wäre? „Yuri's Rache", ein Erweiterungsprogramm zum Spiel „Command & Conquer Alarmstufe Rot 2", spinnt die Geschichte neu: Nach einem erbitterten Krieg zwischen den Vereinigten Staaten und der Sowjetunion kommt es endlich zum Frieden zwischen den beiden Supermächten. Dabei haben die Mächtigen allerdings ihre Rechnung ohne den finsteren Yuri gemacht. Der russische Wissenschaftler war einst treuer Ratgeber seiner Regierung. Nun baut er im Untergrund eine eigene Armee auf. Sein Ziel: die Weltherrschaft …

„Command & Conquer – Yuri's Rache" knüpft direkt an „Command & Conquer – Alarmstufe Rot 2" an (Test in COMPUTER BILD-SPIELE 1/2001). Versierte Kenner der Reihe werden sich also schnell zurechtfinden. In 14 neuen Szenarien hat der Spieler entweder auf Seiten der Alliierten oder der Sowjets Gelegenheit, Yuri zu zeigen, was eine Harke ist. Kämpfe toben in San Francisco, Hollywood, Seattle oder an exotischen Schauplätzen, etwa Transsylvanien oder gar auf dem Mond. Zwischendurch treiben aufwendig gemachte Videos mit echten Schauspielern die Handlung kräftig voran.

Im Mehr-Spieler-Modus steht außer Amerikanern und Sowjets jetzt auch eine dritte Partei zur Wahl: Yuris Armee. Diese harte Truppe verfügt über Kämpfer mit parapsychologischen Kräften, einen Giftpfeil-Scharfschützen und einen Infanteristen aus dem Genlabor: „Brute" zerquetscht Panzer notfalls mit seinen bloßen Händen …



Wo, bitte, geht's nach Hollywood? Yuris Truppen ist nichts heilig.

BEDIENUNG

Die Bedienung geht erfreulich leicht von der Hand und erfolgt komplett mit der Maus. Einheiten losschicken, Gebäude errichten – alles eine Sache weniger Mausklicks. Dazu kommt ein logisch strukturiertes, selbsterklärendes Menü ohne überflüssigen Firlefanz. Aber: Wer noch nie ein Strategiespiel dieses Typs probiert hat, sollte sich nicht täuschen lassen – so manche Aufgabe entpuppt sich als harte Nuss.

URTEIL

Mit Yuri's Rache haben die Command-&-Conquer-Macher eine viel versprechende Fortsetzung in der Mache. Einziger Wermutstropfen: Die Grafik ist längst nicht mehr zeitgemäß. Da sollten die Entwickler noch mal ran. Andere moderne Strategiespiele, etwa „Sudden Strike"[2], zeigen, was heutzutage optisch geht.


Der Schauspieler Udo Kier gibt den Wahnsinningen Yuri.

Command & Conquer – Yuri's Rache

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	02408/9400
Im Handel ab	Ende September
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P 2 266/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	50 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:


gut

F1 2001

Rennspiel für Playstation 2 | Auf Schumis Spuren: Hier starten Sie aus der ersten Reihe

INHALT

Möchten Sie die aktuelle Formel-1-Weltmeisterschaft nachspielen? Kein Problem mit F1 2001. Das Spiel hat die offizielle Lizenz für die laufende Saison. Echte Fahrernamen und echte Strecken inklusive.

Wer einfach nur Gas geben und Spaß haben will, startet im „normalen" Modus, einer actionbetonten Spielvariante. Der „Simulationsmodus" hingegen klebt an der Realität, die Renner reagieren vorbildgerecht nervös auf Lenkbewegungen und Wetterwechsel. Da ist schon der „Formel-1-Profi" am PC gefordert.

Weil Übung den (Welt-)Meister macht, ist der normale Modus zunächst Pflicht für alle. Und zwar nur in Monza, Hockenheim und Silverstone. Die anderen Kurse und die volle Härte des Formel-1-Zirkus' stehen Ihnen erst nach speziellen Fahrprüfungen offen.


Aller Anfang ist quer: Im Regen geraten Sie schnell aus der Spur.

Wer die meisten dieser Fahrstunden besteht, darf schließlich einen kompletten Grand Prix durchspielen. Mit allem, was dazugehört: Detaillierter Boxenfunk etwa informiert den Hobby-Piloten über alles. Auch über die Wetterlage, falls das noch nötig sein sollte. Plötzlich einsetzenden Platzregen, eine feine Spezialität des Spiels, bekommen Sie ohnehin zu spüren. Vor allem, wenn Sie auf profillosen Trockenreifen unterwegs sind …

BEDIENUNG

Die Steuerung ist kinderleicht. Oder sauschwer – je nach Spielmodus. Die Knopfbelegung für Gas und Bremse auf der Spieletastatur ist gut, auch längere Rennen verursachen keine Fingerkrämpfe. Dennoch: Um im Simulationsmodus auf der Ideallinie zu bleiben und dann auch noch einen guten Platz nach Hause zu fahren, muss man schon einige Zeit trainiert haben.

URTEIL

Besonders gefallen hat der „Herausforderungsmodus", also die erwähnten Fahrprüfungen. Harte Arbeit wird mit neuen Strecken und Spielvarianten belohnt – Langzeitspielspaß ist also garantiert. Dickes Lob auch für die Regenmacher: Wenn sich der Himmel verfinstert und Sekunden später dicke Tropfen die Sicht trüben, vermittelt der Bildschirm Rennatmosphäre pur. Und dann wären da noch die gegnerischen Fahrer, die Ihnen keinen Start-Ziel-Sieg gönnen – so und nicht anders stellt sich die Redaktion künstliche Intelligenz vor. Erster Eindruck: „sehr gut", COMPUTERBILD-SPIELE hält schon mal einen Platz auf dem Siegertreppchen frei.



22. Runde. Sie liegen an 20. Position. Windschattenfahrt mit 208 im vierten Gang. Jetzt aber los!

F1 2001

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	02408/9400
Im Handel ab	Ende September
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	vier/keine
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	110 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	PC Win 95/98

Prognose:


sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Monopoly Tycoon[1]

[1]sprich: „Telkuhn"

Aufbauspiel für PC | Vom Glückspilz zum kühlen Planer: Nur die hellsten Köpfe machen großes Geld

INHALT

„Gehen Sie über Los", „Frei Parken" und „Du kommst aus dem Gefängnis frei" sind Sätze, die sicher fast jedem etwas sagen: Das gute, alte Monopoly hat man eben mindestens einmal schon gespielt. Mit „Monopoly Tycoon" kommt aber nicht, wie man leicht denken könnte, eine PC-Version des Brettspiels auf den Markt, sondern eine durchaus komplexe Aufbau-Simulation. Sie suchen sich ein Grundstück aus, beispielsweise in der Schlossallee oder in der Badstraße, je nach Geldbeutel, und bauen Wohnhäuser, Geschäfte oder Vergnügungsmeilen auf. Haben Sie gut gewählt, rollt der Rubel. Ist das Gebiet in etwa so



Cleveren Geschäftsleuten setzt man gerne ein Denkmal.

lebendig wie der Zentralfriedhof, dann machen Sie dort keine müde Mark.

Würfelglück hilft nicht weiter, nur mit Köpfchen sind die Anforderungen zu schaffen, die den Spieler erwarten.

BEDIENUNG

Sie spielen Monopoly Tycoon komplett mit der Maus. Durch Menüs schalten und Baubefehle geben, alles erfolgt per Klick.

URTEIL

Die Billardhalle in der Wiener Straße läuft gut, das Theater in der Goethestraße auch, und die Residenz in der Schlossallee war nach zwei Minuten vermietet. So kann's weitergehen. Jetzt nur noch schnell im nächsten Straßenzug ein kleines Mietshaus bauen und dann …

Aufbau-Fans sollten dem neuen Spiel auf jeden Fall eine Chance geben, auch wenn der Titel nach langweiliger Brettspiel-Umsetzung klingt. Aber mit dem Namen und einigen Ereignissen ist die Ähnlichkeit auch schon erschöpft. Monopoly Tycoon ist nach erster Einschätzung der Redaktion ein „gutes" Spiel.



Mit reichlich Schautafeln, Zahlen und Statistiken müssen Sie sich als Spieler abfinden – ohne Informationen keine Gewinnchance!

Monopoly Tycoon

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Infogrames
Telefon	06103/334100
Im Handel ab	Oktober
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/mehrere
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC Win 95/98/ME
Empf. Prozessor/Speicher	P2 300/32MB
Wahrscheinlicher Preis	89,95 DM
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Divine Divinity[2]

[2]sprich: „Diwein Diwinniti"

Rollenspiel für PC | Auf in den Kampf gegen das Böse. Mit „göttlicher" Hilfe

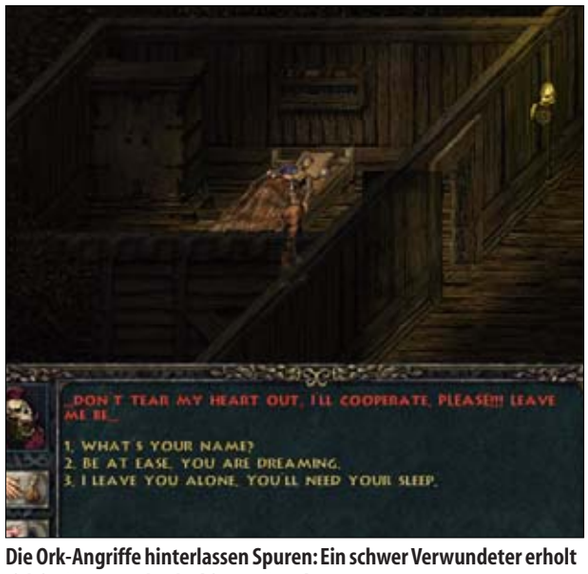
INHALT

In dem hübschen Dörfchen Aleroth braut sich etwas Unheimliches zusammen: Orks machen die Landstriche unsicher, und das Stadtoberhaupt ist von einem Dämon besessen.

Sie beschließen, der Sache auf den Grund zu gehen. Zuvor aber wählen Sie unter drei „Berufen" und zwei Geschlechtern Ihre Spielfigur aus. Egal, ob Sie sich zu Beginn für einen Kämpfer, eine Magierin oder den diebischen „Survivor" entscheiden, Sie sind nicht – wie bei vielen Rollenspielen – für alle Zeiten festgelegt. Im Laufe des Spiels können Sie Ihre Karriere korrigieren und Ihre Fähigkeiten so entwickeln, dass sie auch für einen anderen Beruf reichen.

In der riesigen Spielwelt müssen Sie sich nicht nur mit unzähligen Monstern herumschlagen, sondern auch mit Dorfbewohnern ausgiebige Gespräche führen. Dabei fallen mitunter kleinere Aufträge ab, die Sie quasi „nebenher" erledigen können.

Das besondere an „Divine Divinity" ist, dass Sie mit sehr vielen Gegenständen sehr viel anstellen können. Außer Waffen gebrauchen und Rüstungen tragen also auch Kisten und Stühle ordnungsgemäß benutzen oder aber verschieben, mitnehmen, notfalls kaputt machen.



Die Ork-Angriffe hinterlassen Spuren: Ein schwer Verwundeter erholt sich im Bett von den heftigen Kämpfen.

BEDIENUNG

Wer das Rollenspiel „Diablo" kennt, findet sich schnell zurecht: Divine Divinity lässt sich mit wenigen Mausklicks steuern. Wer mag, kann wichtige Befehle auch auf Tasten legen und dann in hektischen Kämpfen schneller reagieren. Außerdem gibt es noch einen „teilaktiven" Pause-Modus, mit dem Sie allzu haarige Situationen kurzerhand einfrieren und dennoch Ihrer Spielfigur Befehle erteilen können.

URTEIL

Wenngleich das getestete Vorserienmuster noch reichlich Fehler hat, macht das Spiel einen viel versprechenden Eindruck. Es kombiniert das langfristig motivierende Jagd- und Sammelprinzip von Diablo mit einer spannenden, durchdachten Geschichte. Jeder Bewohner der Welt von Divine Divinity verfügt über ausgeprägte Charakterzüge. So hat etwa der Waffenhändler offenbar ein kleines Drogenproblem, das sich in witzigen Dialogen äußert. Derlei Würze sorgt für viel Abwechslung und Originalität, nimmt den Spieler schnell gefangen. Die Redaktion erwartet ein „sehr gutes" Spiel.



Wenn Ihrer Freundin solche Flügel wachsen, sollten Sie vorsichtig sein! Womöglich handelt es sich nämlich um einen Sukkubus, einen weiblichen Dämon mit tödlichem Kuss.

Divine Divinity

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	CDV
Telefon	0721/972240
Im Handel ab	viertes Quartal
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 233/64MB/3D-Karte
Wahrscheinlicher Preis	noch nicht bekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So testet COMPUTERBILD-SPIELE

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

Test-Computer

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

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

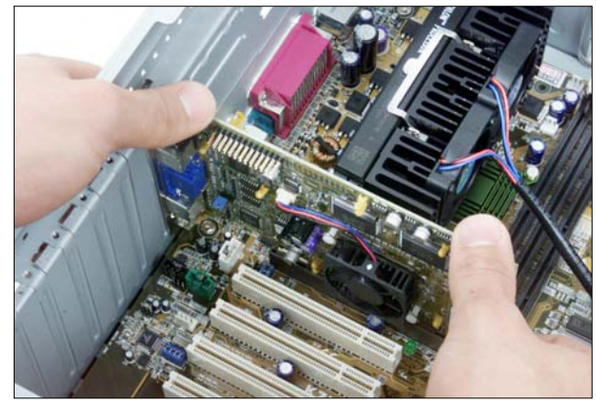
Funktionsprüfung Ton

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.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Testtabelle verständlich erklärt

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



MECH COM

Strategiespiel für PC |
Wie erobert man das halbe Weltall? Ganz einfach: mit Dutzenden riesiger Kampfroboter

Spieletricks siehe Seite 100

INSTALLATION

Im Zeitalter der Roboter geht das meiste wie von selbst. Also: CD-ROM einlegen, ein paar Meldungen abklicken, fertig. Falls nicht – ausführliche Installationstipps finden Sie auf Seite 152.

INHALT

„Mech Commander 2" basiert auf den Ideen und Regeln des Actionspiels „Battletech"[2] und des Rollenspiels „Mechwarrior"[3]. Für alle, die mit diesen Titeln nichts anfangen können: In den nächs-

[1]sprich: „Meck Kommahnder" [2]sprich: „Battelteck" [3]sprich: „Meckworri-er"



MANDER 2

ten 1000 Jahren breitet sich die Menschheit über die gesamte Milchstraße aus. Sie baut riesige Raumschiffe, erobert nach und nach alle Sonnensysteme. Ein gewaltiges Sternenreich entsteht. Aber es kommt, wie es kommen muss: Das Imperium fällt zurück, zerbröselt zu einem Sammelsurium untereinander verfeindeter Regionen, die sich erbarmungslose Schlachten liefern. Überwiegend nicht im freien Raum, sondern auf den beteiligten Planeten. Dort stampfen haushohe, von Menschen gesteuerte Kampfroboter ins Feld, so genannte Mechs.

Ein paar mächtige Herrscherhäuser kontrollieren die Bereiche der inneren Galaxis. Kleine, freie Clans herrschen über die Randgebiete des einstigen Großreichs.

Mech Commander 2

FORTSETZUNG

Als Kommandant einer kleinen Söldnereinheit mit einer Handvoll Soldaten und ein paar Mechs ziehen Sie in den Kampf. Im Auftrag der mächtigen Sippe Steiner, die Ihre Dienste benötigt, um auf Carver 5 eine alte Familienfehde mit den Davions auf dem Schlachtfeld zu entscheiden. Sie werden schnell dahinterkommen, dass die guten, alten Strickmuster des Typs „Gut und Böse" hier nicht mehr greifen. Beide Parteien tragen ihren heftigen Sippenzwist mit faulen Mitteln aus. Wie schön ist es doch, ein Söldner zu sein. Niemand zwingt Sie, Ihrem unfeinen Auftraggeber die Treue zu halten. Es kann durchaus hilfreich sein, die beiden Gegner aufeinander zu hetzen und sich selbst aus dem unvermeidlichen Gemetzel zurückzuziehen.

Schließlich sollte es Ihr höchstes Ziel sein, den eigenen Laden am Laufen zu halten und fleißig weitere Aufträge von Hinz und Kunz einzusammeln. Abwechslung ist garantiert: Mal müssen Sie einen Konvoi verfolgter Revolutionäre schützen, mal eine gegnerische Basis einnehmen, mal mit geballter Feuerkraft alle auf dem Planeten vagabundierenden Feindtruppen von der Bildfläche fegen. Aber eines können Sie nicht verhindern: Sie werden immer tiefer in den Entscheidungskrieg hineingezogen und eines Tages zwangsläufig parteiisch sein.

Und auf jeden Fall begeistert: Schon die Einsatzbesprechungen vor jedem Kampf sind eine Klasse für sich. Gute Schauspieler in glaubwürdigen Kostümen wirken wie „in echt". Sitzen Sie tatsächlich nur am PC, oder tobt hier das wahre Leben?

Warten Sie's ab, es kommt besser: Ihre Gegner werden nicht nur Mechs aller denkbaren Konfektionsgrößen auffahren, sondern auch Panzer, Hubschrauber, sogar schlichte Infanterie. Außerdem dürfen Sie sich im Stellungskrieg die Zähne an schweren Befestigungen ausbeißen. Das heißt, Sie rennen buchstäblich ge-



Der heiße Riese: Alle Mechs sind hünenhafte Vernichtungsmaschinen auf zwei Beinen. Aber jeder ist ein Typ für sich und hoch spezialisiert.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Spiels sollten Sie den Schwierigkeitsgrad und eine Kennfarbe für Ihre Mechs wählen. Beides können Sie hier jederzeit ändern.



2 Ein Zusammenschnitt im aktuellen Fernsehprogramm macht Sie mit der jüngeren Geschichte des Battletech-Universums vertraut.



7 Mit den letzten gegnerischen Truppen liefern Sie sich ein hartes Gefecht über die halbe Insel. Der Feind rüstet nach, schickt noch einmal einen starken Mech und viele Raketenwerfer in die Schlacht. Doch es kann nur einen Sieger geben: Sie!



16 Hier versucht eine Batterie aus Artillerie-Geschützen einen feindlichen Vormarsch zu stoppen. Das gelingt auch sehr gut – bis der Gegner Hubschrauber einsetzt. Die werden von der Artillerie nicht erfasst. Also müssen schnell Mechs zur Verstärkung her.



3 Im ersten Auftrag dürfen Sie noch lernen, wie man die Mechs richtig einsetzt. Später gibt's keine Hilfe mehr.



4 Ihr erstes Ziel ist eine alte Lagerhalle (Kreis). Mit Ihren mächtigen Waffen machen Sie Bauschutt daraus.



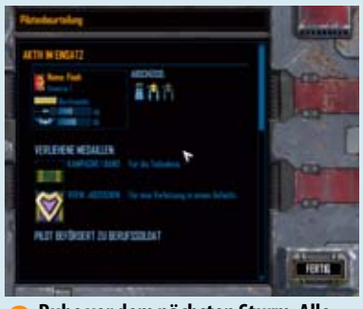
5 Hier kriegt der zweite Urbanmech hinter dem Wäldchen gerade den entscheidenden Treffer ab (Kreis).



6 Da der abgeschossene feindliche Mech durchaus reparabel ist, fordern Sie eine Bergungsmaschine an (Kreis).



8 Nachdem alle Aufträge erledigt sind, bewegen Sie Ihre Truppen zum Extraktionspunkt (Kreis). Mission erfüllt!



9 Ruhe vor dem nächsten Sturm. Alle Piloten werden jetzt bewertet und, je nach Leistung, auch befördert.



10 Der „Urlaub" ist beendet. Ihr Auftraggeber unterrichtet Sie bereits über Details einer neuen Mission.



11 Sie bekommen Informationen über alle Einsatzziele, den Einsatzort und die vermuteten Feindkräfte.



12 Stellen Sie für jeden Auftrag ein geeignetes Team zusammen. Achten Sie auf die benötigten Fähigkeiten.



13 Brauchen Sie einen neuen Mech, oder wollen Sie überzählige verkaufen? Im Mechmarkt ist nichts unmöglich.



14 Jeder Mech kann individuell so eingerichtet werden, dass er perfekt zum Auftrag und zum Piloten passt.



15 Setzen Sie Ihre Piloten in die bereiten Mechs. Achten Sie dabei auf die besonderen Talente (Kreis) der Jungs.



17 Nachteinsätze erfordern Vorfeldbeleuchtung. Dennoch ist die Sicht schlecht, ohne Ortung läuft nichts.



18 Die eigene Truppe hat Gegner zu einem Sprittank gelockt und dann alles zusammen in die Luft gejagt.



21 Schließlich müssen Sie noch einen massiven Angriff feindlicher Truppen abwehren. Gut, dass das gerade übernommene Lager nun auf Ihrer Seite mitschießt. Doch bis die Galaxis wieder vereint ist, müssen Sie noch fleißig kämpfen. Viel Glück!



19 Gefahr im Verzug: Sind die Gegner zu nahe, können Sie die feindlichen Gebäude (Kreis) nicht einnehmen.



20 Andere Perspektiven sind zwar nett anzusehen, vermitteln aber nicht den nötigen Überblick.

Mech Commander 2

FORTSETZUNG

SPIELDETAILS



Brandgefährlich: Gegner (Kreis) kommen dem Benzintank nahe.



Fehlschuss: Langstreckenwaffen taugen nicht für den Nahkampf.



Beuteschema: Erobern Sie alles, was Sie finden. Die Trucks (Kreis) bringen 4000 Ressourcen-Punkte.



Hochgefühl: Von oben lässt es sich gut schießen. So treffen Sie gut die Cockpits feindlicher Mechs.



Weiterbildung: Schicken Sie Piloten regelmäßig auf Lehrgang.



Pflegefall: Der Wartungslaster repariert beschädigte Mechs.

gen Mauern an, die mit Bewegungssensoren und großkalibrigen Geschützen gespickt sind. Oder Sie übernehmen einfach im Handstreich die zuständige Kontrollstation, falls Sie einen Kampfroboter mit Sprungdüsen im Waffenarsenal haben. Der hüpft locker über jeden waffenstarrenden Wall und erobert das Zielgebäude im Handumdrehen – sofern keine feindlichen Einheiten in Schussweite stehen.

Das Kampfgetümmel wird normalerweise aus schräger Vogelperspektive gezeigt. Erfahrene Taktiker belassen es dabei. Zwar lässt sich die Kamera frei positionieren, auch auf Blechfühlung an die großartig detaillierten Roboter heranfahren, doch die für den Sieg immens wichtige Übersicht geht dann flöten.

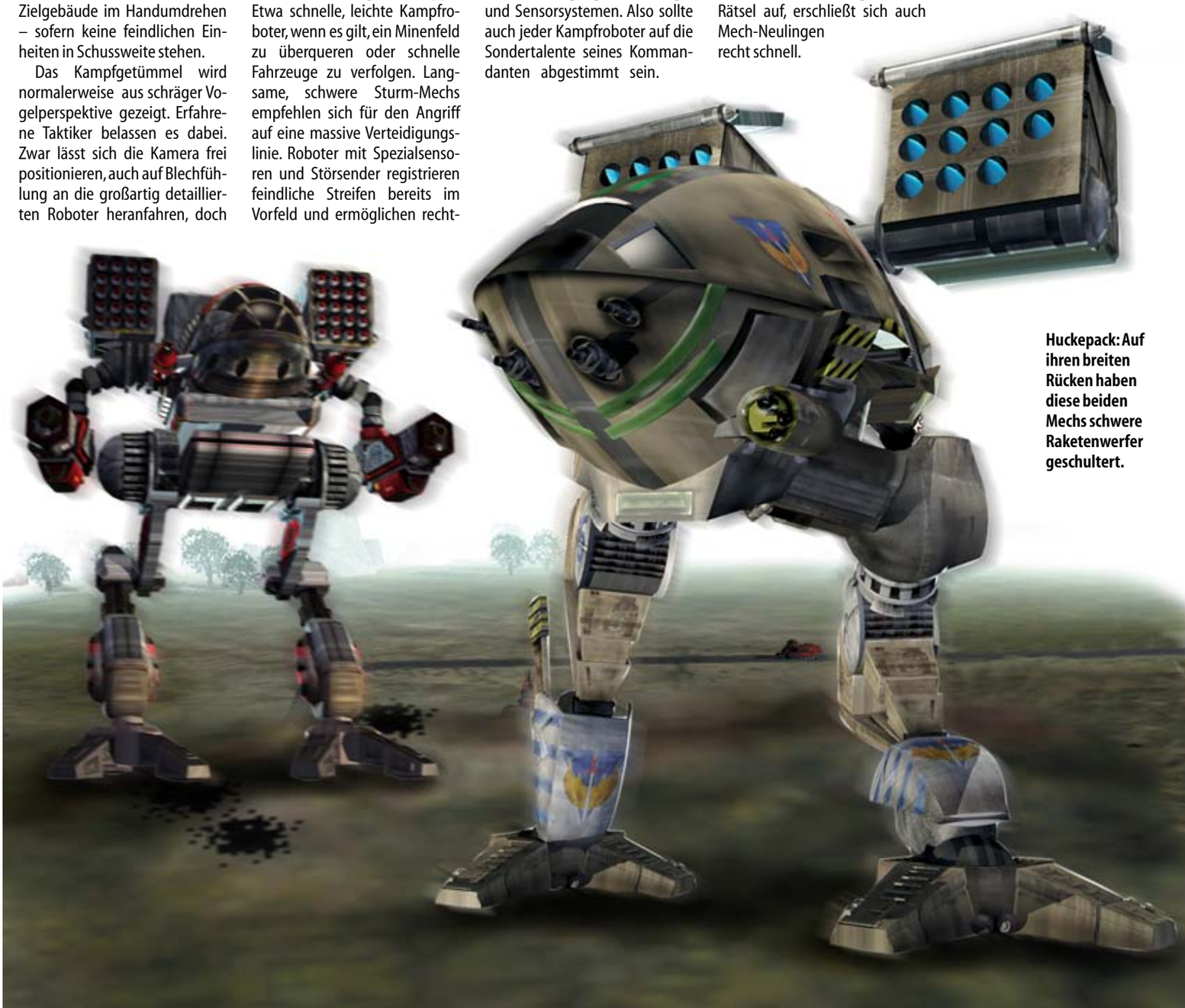
Das liest sich soweit alles ganz entspannt? Ist es aber nicht. Mech Commander 2 ist kein dumpfes Ballerspiel, sondern verlangt schon ein bisschen Gehirnakrobatik. Jeder Auftrag erfordert eine angemessene Zusammensetzung der Truppe. Etwa schnelle, leichte Kampfroboter, wenn es gilt, ein Minenfeld zu überqueren oder schnelle Fahrzeuge zu verfolgen. Langsame, schwere Sturm-Mechs empfehlen sich für den Angriff auf eine massive Verteidigungslinie. Roboter mit Spezialsensoren und Störsender registrieren feindliche Streifen bereits im Vorfeld und ermöglichen rechtzeitiges Ausweichen. Mit sprungfähigen Mechs operieren Sie hinter den feindlichen Linien.

Jeder Mech-Pilot erlernt und verfeinert mit der Zeit spezielle Fähigkeiten, etwa den Umgang mit Laserwaffen, die Steuerung von mittel- oder schwergewichtiger Mechs, besondere Kenntnisse im Umgang mit Ortungs- und Sensorsystemen. Also sollte auch jeder Kampfroboter auf die Sondertalente seines Kommandanten abgestimmt sein.

Nötigenfalls auch mithilfe waffentechnischer Umbauarbeiten kurz vor dem Einsatz.

Leider können Sie die Konfiguration eines solchen stählernen Ungetüms nur in engen Grenzen ändern. Da bot der erste Teil des Spiels mehr Möglichkeiten. Die Beschränkung hat indes auch ihr Gutes: Die Werkstatt gibt keine Rätsel auf, erschließt sich auch Mech-Neulingen recht schnell.

Außer dem „Feintuning“ entscheiden gute Geländekenntnisse und überlegter Waffeneinsatz über Sieg und Niederlage. Ein Mech mit Langstreckenraketen hat im Nahkampf nicht den Hauch einer Chance. Und ein Roboter mitten im Talkessel wird eine miese Trefferquote erzielen.



Huckepack: Auf ihren breiten Rücken haben diese beiden Mechs schwere Raketenwerfer geschultert.

Vom Hügel herunter feuert's sich einfach eleganter und besser.

Gute und schlechte Nachrichten für Taktiker. Die gute zuerst: Sie können Ihre Truppen problemlos teilen und dann zum Zangenangriff ausholen. Oder mit einem Ablenkungsmanöver den Gegner in Ihre eigene waffenstarrende Stellung locken. Und nun die schlechte: Das gelingt immer, denn das Spiel weist einen echten Mangel auf. Die „Intelligenz" der Computergegner ist nicht sehr hoch entwickelt. Der böse Feind tappt brav in jede Falle, auch wenn die noch so offensichtlich ist. Das kann jede dressierte Ratte besser. Auch die eigenen Kameraden haben zuweilen Stroh im Kopf. Wenn sie angegriffen werden, rennen sie dem Feind automatisch blind hinterher, trotz anders lautender Order. Immerhin können Sie die Befehlsverweigerer per Mausklick zurückpfeifen.

Erobern Sie ab und zu mal ein Lagergebäude, das gibt Punkte. Und die lassen sich bestens gegen Aufklärungssonden, Reparaturlaster oder Bergungseinheiten eintauschen. Damit erbeuten Sie abgeschossene Mechs, und Ihre kleine Streitmacht wächst mit jeder Schlacht. Außerdem bringt jeder erfolgreich absolvierte Auftrag Geld und die Chance, weitere beschädigte Feindmaschinen einzukassieren.

Die Darstellung der heißen Blechschlachten ist erstklassig. Raketen ziehen einen Rauchschweif hinter sich her und bringen getroffene Blechkameraden äußerst effektvoll zur Explosion. Über das Gefechtsfeld zuckende Laserstrahlen kommen besser als in der angesagtesten Disco, und jeder getroffene Treibstofftank verabschiedet sich in einem eindrucksvollen Feuerball. Mehr geht nicht.

BEDIENUNG

Mit der Maus ziehen Sie um alle Einheiten, die angreifen sollen, einen Rahmen. Ein Linksklick, und die Truppe marschiert los. Rechts im Bild stehen ständig Schaltflächen zum Auslösen häufig benötigter Befehle bereit, etwa Laufen, Fliegen oder Beschützen.

Durch Drücken bestimmter Tasten legen Sie fest, dass nur Fernwaffen benutzt werden, dass Ihre Kämpfer Munition sparen oder dass sie vom ausgewählten Standpunkt schießen und nicht auf den Feind zu laufen sollen. Die Übersicht wahren Sie mit der rechten Maustaste und dem Rollrad. Per Taste bestimmen Sie die Kamerabewegung, mit dem Rad fahren Sie die Optik nah ans Geschehen. Gehen Sie sparsam damit um, denn Übersicht ist das halbe Leben. Gespeichert wird nach jedem Kampf automatisch, und nicht nur unerfahrene Mech-Piloten freuen sich über die Schnellspeicherfunktion im laufenden Spiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste:
Auswählen, Befehl erteilen
Rechte Maustaste:
Kamera verstellen

- [ ] : **Zum Ziel rennen**
- [J] : **Zum Ziel springen**
- [S] : **Kurzstreckenwaffen benutzen**
- [M] : **Mittelstreckenwaffen benutzen**
- [L] : **Langstreckenwaffen benutzen**
- [A] : **Nur Energiewaffen benutzen**
- [C] : **Vom momentanen Standort feuern**
- [F] : **Erzwungenes Feuer**
- [H] : **Stellung halten**
- [G] : **Einheit beschützen**
- [E] : **Alle Einheiten auf dem Schirm auswählen**
- [F9] : **Einsatzziele zeigen**
- [Esc] : **Pause und Menü**

URTEIL

Aufträge voller Ideen, gute Geschichte, tolle Grafik – jeder Hobbystratege sollte sich Mech Commander 2 einmal ansehen. Veteranen im Mech-Cockpit werden zwar darüber mäkeln, dass Bedienungserleichterungen mit kräftigen Einschränkungen erkauft wurden, Mech-Novizen dagegen dürften den gekürzten Markt der Möglichkeiten begrüßen. Mit einer bei Bedarf zuschaltbaren Automatik, die für Harmonie zwischen Roboterabstimmung und Pilotenfähigkeiten sorgt, hätte man allerdings den Ansprüchen beider Gruppen Rechnung tragen können. Na ja, Schwamm drüber – viel schlimmer ist das erschütternd dümmliche Verhalten der Computergegner – das geht doch mittlerweile wirklich besser.

Im übrigen verlangt Mech Commander 2 dem Computer Einiges ab, die enorme Detailvielfalt und die fantastischen Effekte erfordern einen schnellen PC samt leistungsfähiger Grafikkarte. Wenn's nicht anders geht, lässt sich die Feinzeichnung aber auch etwas zurücknehmen. Was dann übrig bleibt, ist immer noch ein wirklich „gutes" Strategiespiel. ■

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Mech Commander 2

Hersteller: **Microsoft**
Version: 1.0

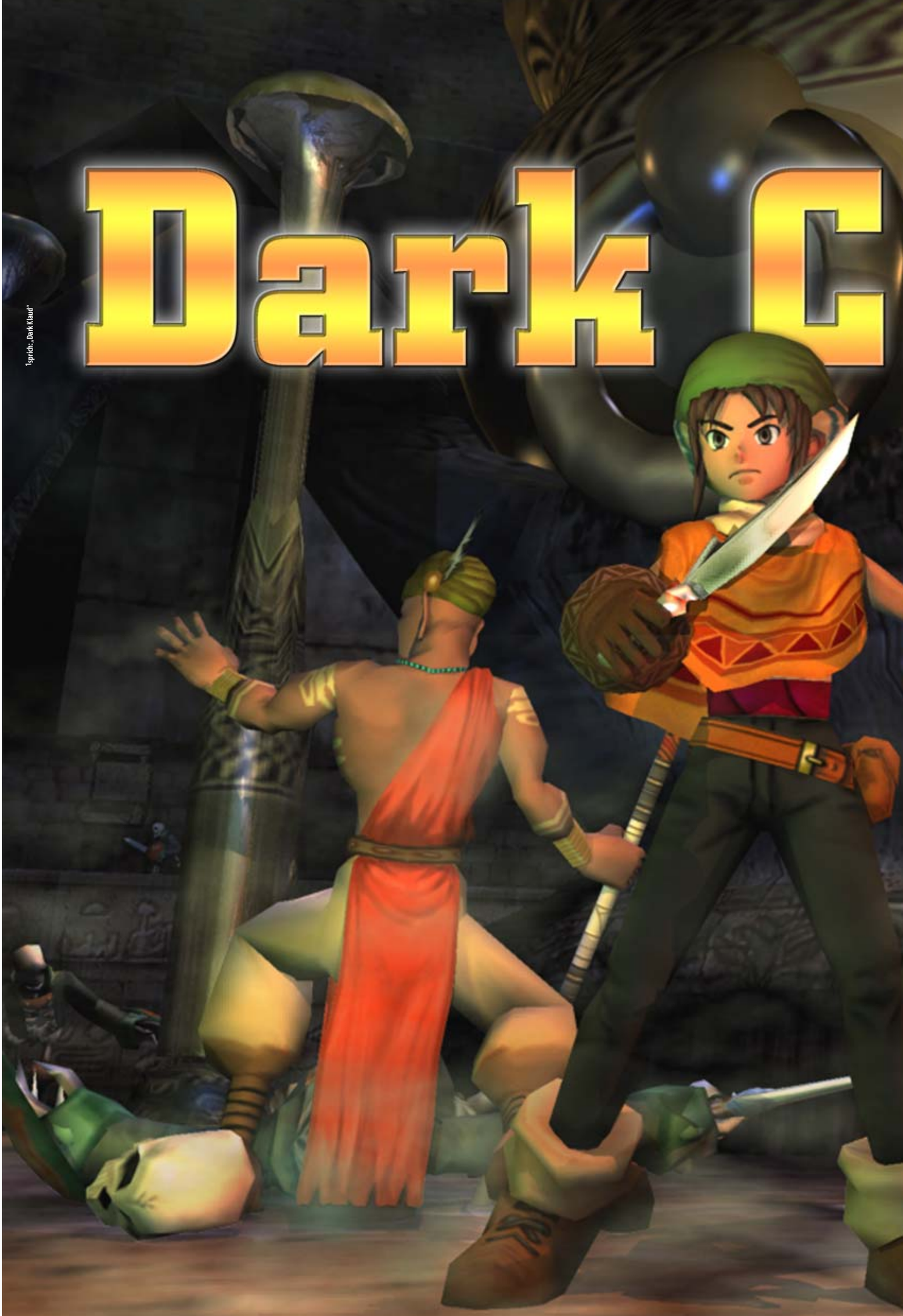
noch kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,88**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**2,97**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/672255 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.mechcommander2.com)	5,00
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%**		**1,37**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (429 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%**		**2,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,14**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	nicht bestanden: Media Planet PCI cristal 4280	
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%	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	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
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	3 Kampagnen, 29 Mechs, 36 Waffen	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,91**
Abwertung		sehr lange Ladezeit auf langsamen Computern	+0,20
TESTERGEBNIS		gut	2,11
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		99,00 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		59,95 Mark (Medi Max, Düsseldorf, Tel. 06103/4156336)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,11 x 99 = 208,89 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Dark C



"Sprich: „Dark Klaud"

loud 1

Action-Abenteuer für Playstation 2 | Sind Sie im Herzen Abenteurer, im Kopf Bauherr und in Ihren Träumen ein großer Held? Dann reisen Sie mit Taon in die Tiefen der Erde

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

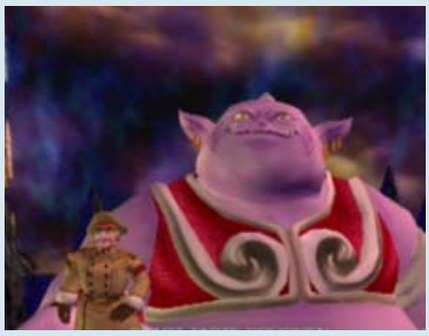
Ein furchtbares Monster aus den Tiefen der Erde hat versucht, Toans Heimatdorf mit flammendem Atem in Schutt und Asche zu legen. Gerade noch rechtzeitig konnte der gute Feen-Geist alle Häuser und Dorfbewohner in magische Kugeln verpacken und im Erdinnern verstecken.

Nur Toan konnte rechtzeitig vor dem Monster flüchten. Mithilfe des Feen-Geistes macht er sich nun daran, sein gesamtes Dorf – also Bäume, Menschen und Häuser – aus dem Erdinnern zu befreien. In einer nahe gelegenen Höhle beginnt er mit der Suche.

Ab jetzt übernehmen Sie die Rolle des kleinen Abenteurers und erforschen riesige Höhlensysteme, um Ihr Dorf zurückzubekommen. Das ist

Dark Cloud FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Der mächtige „Schwarze Dschinn" und sein Meister haben Toans Heimatdorf mit einem Feuerangriff in Schutt und Asche gelegt.



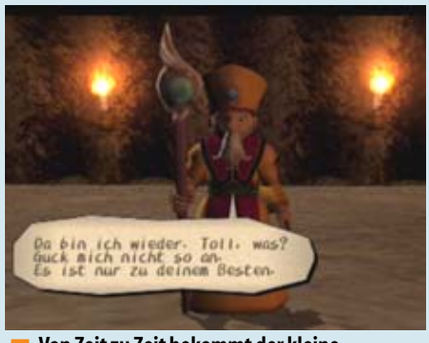
2 Der kleine Held macht sich auf, seine Freunde wiederzufinden, die große, weite Welt zu erforschen und sein Dorf wieder aufzubauen.



3 Schon nach kurzer Zeit kommt Toan zu einer verträumten Siedlung auf einer Lichtung des Zauberwaldes. Wird er hier einen Weg in das unterirdische Reich finden, in dem seine lieben Freunde und Verwandten in magischen Kugeln eingeschlossen sind?



4 Tatsächlich! Doch in den Höhlen warten garstige Monster, die Toan einen dicken Strich durch die Rechnung machen wollen.



5 Von Zeit zu Zeit bekommt der kleine Abenteurer Hilfe vom Feen-Geist. Der gibt ihm hilfreiche Tipps und warnt vor Gefahren.



6 In einem dunklen Winkel der Höhle entdeckt Toan ein neues Schwert. Es hält länger als sein altes und fügt dem Gegner härtere Blessuren zu.



7 Kurz vorm Höhlenausgang begegnet Toan einer riesigen Seeschlange. Die zu besiegen, erfordert Köpfchen und die richtige Waffenwahl.

nicht ganz einfach. Die vertrackten Höhlensysteme bergen eine Menge Gefahren. Fiese Fallen und hinterhältige Monster bevölkern das unterirdische Reich. Da müssen Sie sich erst einmal durchkämpfen. Jeder Feind hinterlässt Ihnen jedoch nützliche Extras, die Sie zur Heilung oder zur Verbesserung Ihrer eigenen Waffe einsetzen können.

Von Zeit zu Zeit stolpern Sie auf Ihrem Weg über große, seltsame Kugeln. Sobald Sie die berühren, stecken Sie sozusagen ein Stück Ihres Heimatdorfes in die Tasche. Wieder an der Oberfläche, können Sie die gefundenen Teile – etwa Bäume oder Flüsse – nach Ihren Wünschen anordnen. Auch Menschen setzen Sie so in die vorhandenen Häuser, wie Sie es für richtig halten. Die können Sie später sogar besuchen, und – wer weiß – vielleicht haben die Geretteten ja Lust, Toan in seinem Kampf als Gefährten beizustehen? So gewinnen Sie im Lauf der Zeit eine Menge Freunde, deren Fähigkeiten im Kampf gegen die vielen Supergegner unerlässlich sind.

In jedem Teil der Höhle sind einige dieser Kugeln versteckt – immer bewacht von einer Menge finsterer Gestalten. Oft finden Sie außer den üblichen kleinen Kistchen besonders große Schatztruhen, die meist eine neue, stärkere Waffe oder etwas Neues für Ihre Rüstung enthalten. Jede Waffe nutzt sich mit der Zeit im Kampf ab. Vermeiden Sie unbedingt, das angeschlagene gute Stück vollends kaputtzuhauen – dann ist es für immer futsch!

Jeder Waffe können Sie mithilfe von Zaubersteinen neue Fähigkeiten verleihen, sie zum Beispiel für einen bestimmten Gegnertyp auslegen. Später lassen sich sogar mehrere Waffen zu einem Supergerät verschmelzen. Unzählige Kombinationsmöglichkeiten laden zum Herumprobieren ein.

Besonders großen und kampferprobten Gegnern stellen Sie sich im Duell. Konkret heißt das: blitzschnell eine auf dem Bildschirm vorgegebene Tastenkombination drücken, um den Herausforderer aus den Latschen zu kloppen. Schaffen Sie das nicht gleich beim ersten Mal, so dürfen Sie es gleich erneut probieren.

Überhaupt ist Toan ein äußerst zählebiger Geselle: Wird er in der Unterwelt von einem Monster niedergestreckt, so findet er sich an der Oberfläche wieder und kann mit voller Kraft sofort wieder das Höhlensystem aufsuchen. Nur frisches Wasser aus einem der zahlreichen unterirdischen Brunnen sollte er ab und zu trinken, denn ein durstiger Held lässt doch arg nach. Aber gut gestärkt, müsste er es eigentlich schaffen, die vielen zerstörten Dörfer neu aufzubauen und seiner Heimat den Frieden wieder zu bringen. Da ist dann allerdings auch noch das riesige Monster, das Toans Dorf zerstören wollte …

BEDIENUNG

Sie steuern den kleinen Toan präzise mit dem Mini-Steuerknüppel durch die Spielwelt. Sobald Sie auf einen Gegner treffen, drücken Sie kurz die ●-Taste, um ihn anzuvisieren, und schlagen per ✕-Taste mit dem Schwert zu. Mehrmaliges Drücken löst eine schnelle Schlagfolge aus, und wenn Sie den Knopf eine Weile gedrückt halten und dann loslassen, so holt Toan zu einem vernichtenden Superhieb aus.

Die Gegenstandsübersicht rufen Sie per ▲-Taste auf. Mit dem Steuerkreuz können Sie dann durch die diversen Ausrüstungsbildschirme blättern. Anfangs ist deren Vielzahl ein wenig verwir-



rend, doch mit der (Spiel-)Zeit erklären sich die vielen Symbole von selbst.

URTEIL

Dieser Mix aus Abenteuer-Action und Rollenspiel mit einer Prise Aufbausimulation ist wirklich gelungen. Die Entwickler haben sich frech an anderen erfolgreichen Spielen orientiert und deren besten Eigenschaften in Dark Cloud eingebaut. So erinnert die Grafik stark an Nintendos „Zelda". Das schier endlose Kombinieren von Waffen und neuen Rüstungsteilen scheint direkt aus dem PC-Hit „Diablo 2" abgekupfert. Na und? Gut kopiert ist besser als schlecht erfunden. Viel besser, denn diese Mischung wird Sie – wenn Sie wollen – über 30 Stunden lang bei Laune halten. Lediglich die Grafik ist nicht auf der Höhe der Zeit. So sind zwar die vielen verschiedenen Gegner noch ganz putzig animiert, doch die Darstellung der Umgebung vermag kaum zu überzeugen. Das Potenzial der Playstation 2 wird bei weitem nicht ausgereizt.

Der allmähliche Waffenverschleiß, im Prinzip eine schöne Idee, wird Ihnen spätestens auf die Nerven gehen, wenn das Ding hin ist. Und zur endgültigen Abnutzung kommt es leider allzu häufig, wenn man nicht ständig die Zustandsanzeige dieses unentbehrlichen „Begleiters" im Auge hat. Doch damit ist die Kritik schon abgehakt. Der „guten" Gesamtnote können die kleinen Macken nichts anhaben.



Toan träumt oft von besseren Zeiten, als er auf dem Dorfplatz mit seiner kleinen Freundin noch eine heiße Sohle aufs Parkett gelegt hat. Jetzt muss er das Mädchen unbedingt retten!

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Dark Cloud

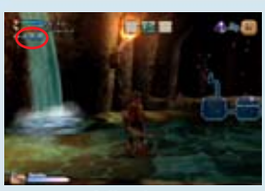
Hersteller: **Sony**

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,25**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	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%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/766977 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.scee.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/4330 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/433555 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**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%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	30 Spielstunden	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,23**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,23**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		119 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,23 x 119 = 265,37 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



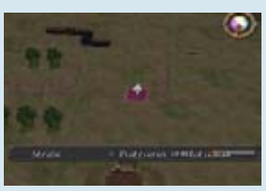
An Wasserfällen kann Toan seinen Durst (Kreis) löschen.



In diesen Kugeln sind Teile von Toans Heimatwelt versteckt.



Hier erfahren Sie alles über die Qualitäten der Waffen.

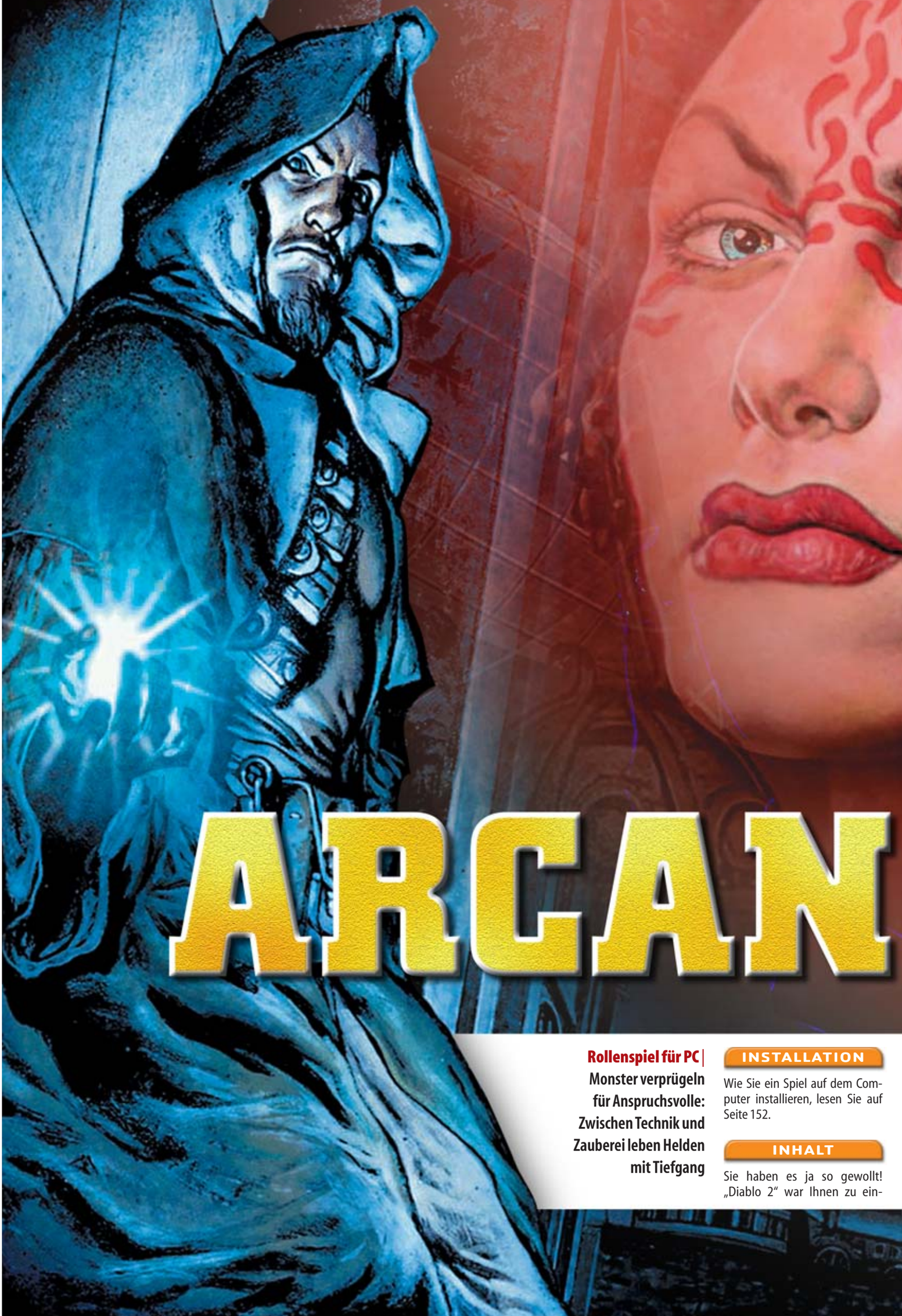


Im Bau-Modus stellen Sie Häuser, Bäume und Sträucher auf.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



▲: Gegenstandsübersicht
●: Gegner anvisieren
✕: Zuschlagen
■: Zaubern



ARCAN

Rollenspiel für PC | Monster verprügeln für Anspruchsvolle: Zwischen Technik und Zauberei leben Helden mit Tiefgang

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Sie haben es ja so gewollt! „Diablo 2“ war Ihnen zu ein-



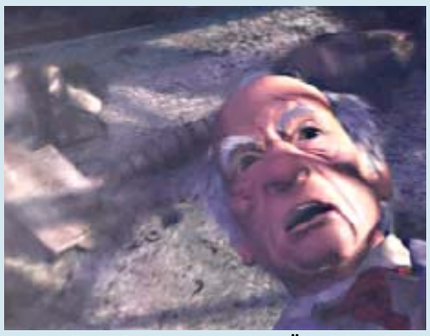
UM

fach,„Baldur's Gate“ fanden Sie auch gar nicht so schwierig, und überhaupt kann ein Rollenspiel ja gar nicht komplex genug sein? Na, dann lassen Sie schon mal den Sektkorken knallen, und feiern Sie ein wenig. Und dann nichts wie ab in den nächsten Spieleladen und augenblick-

SPIELVERLAUF



1 Ein Luftschiff schwebt majestätisch über den Wolken – noch. Gleich tauchen fiese Monster auf und schießen den Zeppelin gnadenlos ab.



2 Es gibt außer Ihnen nur einen Überlebenden, und der liegt im Sterben. Er bittet Sie inständig um einen Dienst. Wie könnten Sie ablehnen?



3 Während Sie noch um den kleinen Kerl trauern, taucht Bruder Virgil aus dem nahen Dorf auf, ein Mann des Glaubens. Er hat den Absturz gesehen und ist sofort zur Hilfe geeilt. Als er von dem seltsamen Versprechen hört, das Sie gegeben haben, schließt er sich spontan Ihrer gerechten Sache an.



4 Zahlreiche böse Kreaturen haben sich rings um das Wrack versammelt. Immer wieder werden Sie und Ihr Gefährte angegriffen.



5 Im Dorf erfahren Sie von den Einwohnern, wohin die Reise zunächst geht: Sie müssen nach Tarant gehen, einer großen Stadt.



6 Unterwegs treffen Sie eine Zauberin, die geheimnisvolle Schätze in Ihrem Gepäck identifizieren kann und deren Bedeutung erklärt.



7 Die Brücke nach Osten ist Ihre einzige Chance, Tarant zu erreichen. Doch leider wird sie von einer Räuberbande bewacht. Was nun?

ARCANUM FORTSETZUNG

lich „Arcanum“ holen – denn das ist Ihr Spiel!

Bevor Sie einen Charakter erschaffen, mit dem es ins Abenteuer geht, sollten Sie unbedingt das Handbuch lesen, sonst machen Sie eventuell gravierende Fehler. Das heißt: 200 Seiten, eng bedruckt, wenig Fotos. Haben Sie sich dann für einen Helden entschieden, dürfen Sie noch „ein paar Kleinigkeiten“ festlegen, etwa die Herkunft der Figur, deren bislang bereits erworbenen Fähigkeiten und Talente und so weiter. Alles wie gehabt – nur von allem ein bisschen mehr.

Und schon geht’s los: Ein Luftschiff wird attackiert und abgeschossen. Sie waren an Bord und überleben knapp. Ein alter Gnom hatte weniger Glück: Mit seinem letzten Atemzug bittet er Sie, einen kleinen Jungen zu finden, der offenbar verschwunden ist. Dann stirbt der kleine Kerl.

Ein Ring ist Ihre einzige Spur. Alsbald treffen Sie auf finstere Gesellen, üble Monster, Untote in rauen Mengen, und stoßen auf eine Verschwörung von ungeahnter Größenordnung.

Neben der Hauptgeschichte, dem „roten Faden“, können Sie auch noch zahlreiche Nebenaufgaben verfolgen und lösen, um so an die heiß ersehnten Erfahrungspunkten zu kommen, mit denen Sie Ihren Aushilfshelden zum Superkämpfer oder Erzmagier machen können – alles nur eine Frage der Zeit.

Davon sollten Sie allerdings selbst als Rollenspiel-Experte reichlich zur Verfügung haben. Andernfalls reicht es höchstens mal zu einem netten Ausflug ins Reich von Arcanum, aber bestimmt nicht für des großen Rätsels Lösung. Mehr als 30 Stunden Spielzeit sagt der Hersteller voraus. Wenn da mal nicht jemand eine Null am Ende vergessen hat …

BEDIENUNG

Die Bedienung ist so einfach, wie sie bei einem derart komplexen Spiel eben sein kann: Sie klicken sich per Mausbefehl durch diverse Menüs, kämpfen und zaubern. Wer’s lieber mag, kann auch mit Tastatur-Kurzbefehlen arbeiten. Übung braucht beides. Insgesamt dürfte die Steuerung für die meisten Spieler aber kein besonderes Hindernis darstellen.

URTEIL

Selten fiel es der Redaktion so leicht, eine Empfehlung auszusprechen. Für alle Anfänger gilt: Kaufen Sie dieses Spiel nicht! Denken Sie nicht einmal darüber nach. Nein, auch nicht als Mutprobe in Erwägung ziehen, sinnlos, einfach keine Chance. Dieses Spiel ist viel zu kompliziert für Anfänger. Ganz ehrlich! Für Rollenspieler aus dem Profilager hat die Redaktion hingegen folgende kurze, frohe Botschaft: Ja!

Die Grafik ist nicht berauschend, aber sonst bietet Arcanum so gut wie alles, was der Wanderer in fremden Welten schätzt: jede Menge Spannung, viele Figuren zum Reden und Verhauen, ein reiches Arsenal an Waffen und Zaubersprüchen, diverse Nebenhandlungen und vieles mehr. Da ist die Gesamtnote „gut“ dann keine Überraschung mehr.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS

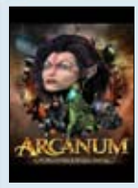


Das Gepäck Ihres Charakters wimmelt nur so von Gegenständen. Manche, etwa Waffen und Rüstungen, sind leicht einem Zweck zuzuordnen, andere wirken sehr geheimnisvoll.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Arcanum

Hersteller: **Vivendi Universal**

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 12 Jahren
Geeignet für	Profis

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,25**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend	1,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103/994040 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.sierra.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/0774353 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/9940188 (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 (1167 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
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%**			**3,33**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	80 Zaubersprüche, mehr als 100 Monster	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 / keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,30**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut	**2,30**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	89,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	**70 Mark** (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,30 x 89,95 = 206,89 = ausreichend	

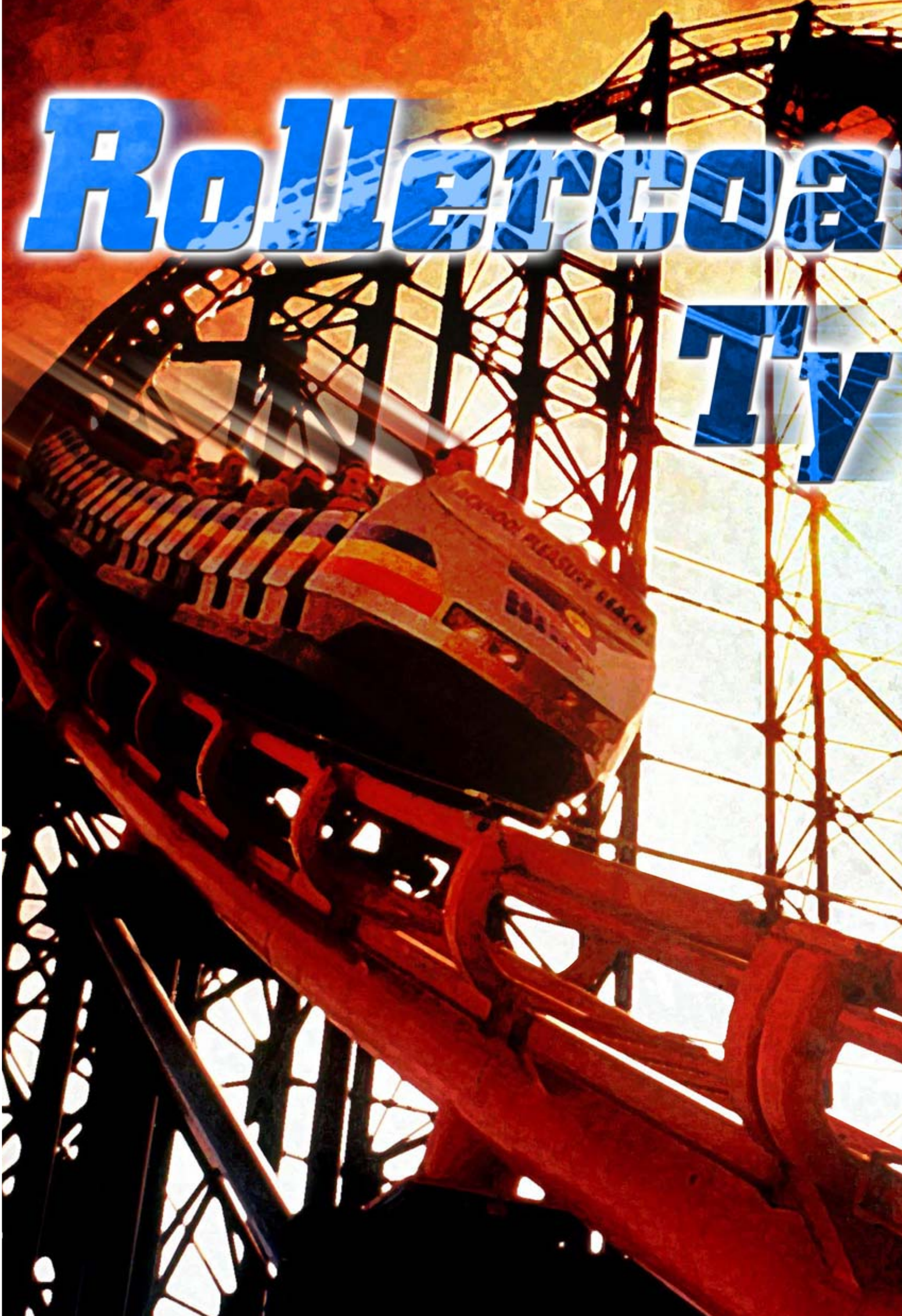
*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Rollercoa Tv



ster coon

Simulation für PC | Hoch steigen oder tief fallen – das rasante Geschäft mit den scharfen Kurven

Spieletricks siehe Seite 110

INSTALLATION

Klappen Sie vorsichtig den Schulterbügel herunter, und holen Sie noch einmal tief Luft, bevor Sie mit der Installation beginnen. Denn schon kurz nach deren Start huscht der Fortschrittsbalken mit einem Affenzahn von null auf hundert Prozent. Schneller als so manche Achterbahn. Bleiben Sie trotzdem irgendwo stecken, dann lässt COMPUTERBILD-SPIELE Sie nicht hängen. Erste Hilfe gibt's auf Seite 152.

INHALT

Die wenigsten Computerspiele halten sich länger als ein paar Wochen oder Monate ganz oben in der Hitliste. Meist geht's schnell wieder bergab. Anders die Vergnügungspark-Simulation „Rollercoaster Tycoon", die seit über zwei Jahren so gut läuft wie eine abgefahrene Kirmes-Attraktion. Das Spiel war vor der ersten COMPUTERBILD-SPIELE auf dem (Jahr-)Markt und kam daher für einen aktuellen Test in dieser Zeit-

→

1spricht: „Rohlerkolkster Tekühn" Foto:dpa

SPIELVERLAUF



1 Aller Anfang ist klein: Los geht's mit zwei Riesenrädern und einer wenig spannenden Auto-Bahn für Kinder.



2 Doch schon kurze Zeit später ist das Geld für eine richtige Erwachsenen-Attraktion da: die Stahl-Achterbahn.



3 Die Achterbahn spült so viel Geld in die Kasse, dass gleich danach eine Wildwasserbahn gebaut werden kann.



4 Wenig später wimmelt es nur so von Besuchern. Die sind Feuer und Flamme für die brandneue Holz-Achterbahn.



5 Ganzer Stolz des Parks: die selbst gebaute Höllenbahn, grell orange lackiert und mit einer bereits vorhandenen Achterbahn verschlungen.



6 Nach wenigen Spiel-„Jahren" ist der Park kaum noch zu überblicken. 1500 Besucher halten sich ständig darin auf. Für 50 Mark Eintritt gibt es über ein Dutzend atemberaubender Attraktionen.

Rollercoaster Tycoon

FORTSETZUNG

schrift nicht in Betracht. Aber was ist so sensationell an dem Dauerbrenner? Die Redaktion wollte es doch noch genau wissen und drehte das Spiel jetzt durch die Mangel. Besser spät als nie.

Und darum geht's: Als frisch gebackener Freizeitpark-Manager haben Sie am Spielbeginn die Qual der Wahl unter sechs Aufträgen. Mal müssen Sie eine bestimmte Besucherzahl erreichen, mal die begehrte Auszeichnung für den sichersten Park an Land ziehen.

Sie beginnen Ihren Job fast immer mit dem Bau aufregender Achterbahnen. Ihr aus Forschungsgeldern gespeistes Konstruktionsbüro entwirft und baut immer verwegenere Fahrgeschäfte, deren reibungsloser Betrieb durch gewissenhafte Wartung sichergestellt werden muss. Ohne regelmäßige Kontrollen passiert schnell mal ein Unfall. Die Folge: Katastrophenalarm im Vergnügungspark – das Schlimmste, was einem Manager wie Ihnen passieren kann.

Als wäre das alles noch nicht genug Arbeit, müssen Sie auch noch neue Wege anlegen, Preise kalkulieren und Ihre Anlage sauber halten. Dafür brauchen Sie eine ganze Armee von Reinigungskräften, denn nach so mancher wilder Fahrt entleert sich der Inhalt allzu empfindlicher Besuchermägen schon mal auf die Gehwege. Drei andere Spaßbremsen sind auch auszuschalten: Die heißen Hunger, Durst, Harndrang und zerren die Laune der Parkbesucher tief in den Keller. Abhilfe schafft ein umfangreiches Angebot an Imbissbuden und Toilettenhäuschen. Mit den Futterstationen bessern Sie auch gleich die Bilanz Ihres Unternehmens auf. Gegen die Langeweile des Publikums beim Anstehen engagieren Sie Animateure, die sich zur Gaudi der Wartenden in Tierkostümen zum Affen machen.

Nach und nach müssen Sie den Park vergrößern, benachbarte Grundstücke kaufen und immer neue Fahrgeschäfte errichten. Neben den vielen vorgefertigten Attraktionen dürfen Sie natürlich auch selbst entworfene stellen: Wilde Überschläge, Schwindel erregende Höhen und scharfe unterirdische Kurven – nichts ist unmöglich. Dabei wollen Ihre Gäste allerdings nicht mit der gleichen Kraft in den Sitz gedrückt werden wie ein Astronaut beim Raketenstart. Achten Sie also auf verträgliche Beschleunigungskräfte, und bauen Sie an der einen oder anderen Stelle auch mal eine Bremse ein.

Sobald alle Spielziele erreicht sind, wird einer von 15 weiteren Aufträgen freigeschaltet. Das heißt: neue Herausforderungen, neue Ziele, neue Attraktionen.

BEDIENUNG

Chef eines Vergnügungsparks zu sein, ist keine leichte Aufgabe. Das spiegelt sich auch in der Steuerung dieses Spiels wider. Die wird Ihnen erst nach einiger Einarbeitungszeit locker von der Hand gehen. Unübersichtlicher geht es kaum. Schuld daran sind die vielen, kleinen Kästen, die den Bildschirm überfluten: Fast jeder Mausklick öffnet ein neues Fenster. Der Bau eigener Achterbahnen ist zudem nur ganz erfahrenen Spielern zu empfehlen. Nicht selten landet die halbfertige Stahlkonstruktion im Mülleimer, weil man am Ende doch nicht wie geplant die Kurve gekriegt hat.

URTEIL

Im Geschäft mit den Achterbahnen geht es ständig auf und ab – viele kleine Faktoren entscheiden über Sieg oder Niederlage. Belohnt werden Ihre Mühen durch kreischende Fahrgäste, glückliche Familien und klingelnde Kassen. Rollercoaster Tycoon macht schnell Lust auf mehr und kann den Spieler nächtelang an den Bildschirm fesseln. Urteil: „gut".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Das Spiel wird weitestgehend mit der Maus gesteuert.

SPIELDETAILS



Langweilig: in Plastikschwänen durch einen Teich paddeln.



Spannend: zwei Achterbahnen ineinander verknotet.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Rollercoaster Tycoon

Hersteller: **Infogrames Deutschland**
Version: 1.08.164

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	Fortgeschrittene

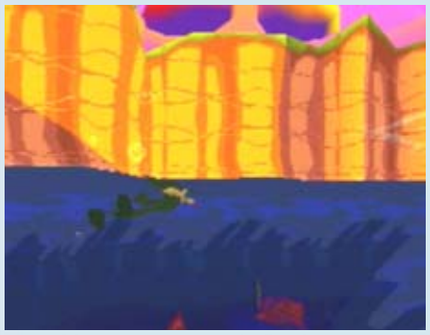
	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,46**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik	2%	nervend		5,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen		6,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig		1,00
SERVICE	**3%**			**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.rollercoastertycoon.com)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01907/71882 (2,42 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 (43 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%**			**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp		4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,00**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	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%**					**4,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein				3,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein				6,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein				6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein				6,00
SONSTIGES	**9%**					**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	21 Aufträge, 50 Achterbahn-Arten				2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,38**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,38**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	69,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	45,98 Mark (Pricecontrast, München, Tel. 01805/774232)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,42 x 69,95 = 169,28 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Auf dem Weg zu Sams Schafherde muss Ralph der Wolf schon mal durchs ungeliebte Nass – mit seinen „Propellerpfoten" kein Problem.



2 Kaum hat er die blökende Sippe erreicht, bestellt er zunächst ein paar hilfreiche Gegenstände. Also auf zum Postkasten (Kreis).



3 Ein Ventilator ist vom Himmel gefallen – vielleicht wird der später einmal nützlich. Zunächst ist Anschleichen angesagt. Die gelbe Farbe hinter Sams Kopf (Kreis) zeigt: Ralph ist bereits in Sams Territorium. Also: höchste Vorsicht, aus der Deckung hinter dem Stein im richtigen Moment zugreifen.



4 Sobald Ralph sich nahe genug an Sam herangeschlichen hat, kann er den Hund mit der Hypnoseflöte von der Herde weg locken.



5 Dann greift er ein Schaf und rennt los, was das Zeug hält, denn die rote Farbe (Kreis) zeigt, dass der Hund seine Lunte gerochen hat.



6 Das war knapp! Auf dem Floß ist Ralph mit seiner Beute vor Sam sicher. Nun kommt der Ventilator ins Spiel: Er treibt das Floß an.



7 Vorsichtig und leise geht's zum Ablagepunkt, das geklaute Schaf absetzen, ohne dabei den schlafenden Stier zu wecken. Geschafft!

Sheep



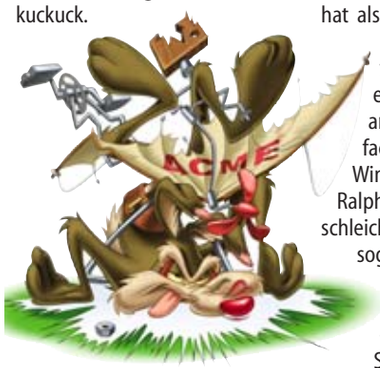
Geschicklichkeitsspiel für Playstation | **Herden-Trieb: Mit Daffy Duck, Ralph dem Wolf und ihren Freunden auf der Jagd nach Schafen**

INSTALLATION

Ein Spiel auf der Playstation zu installieren ist einfacher, als Schafe zu zählen. Falls es dennoch Probleme geben sollte, schlagen Sie einfach auf Seite 152 nach.

INHALT

Ralph der Wolf hat genau zwei Probleme: Erstens: Er will endlich einmal schneller sein als Road Runner, der megaschnelle Rennkuckuck.



Ralph fällt oft auf die Schnauze.

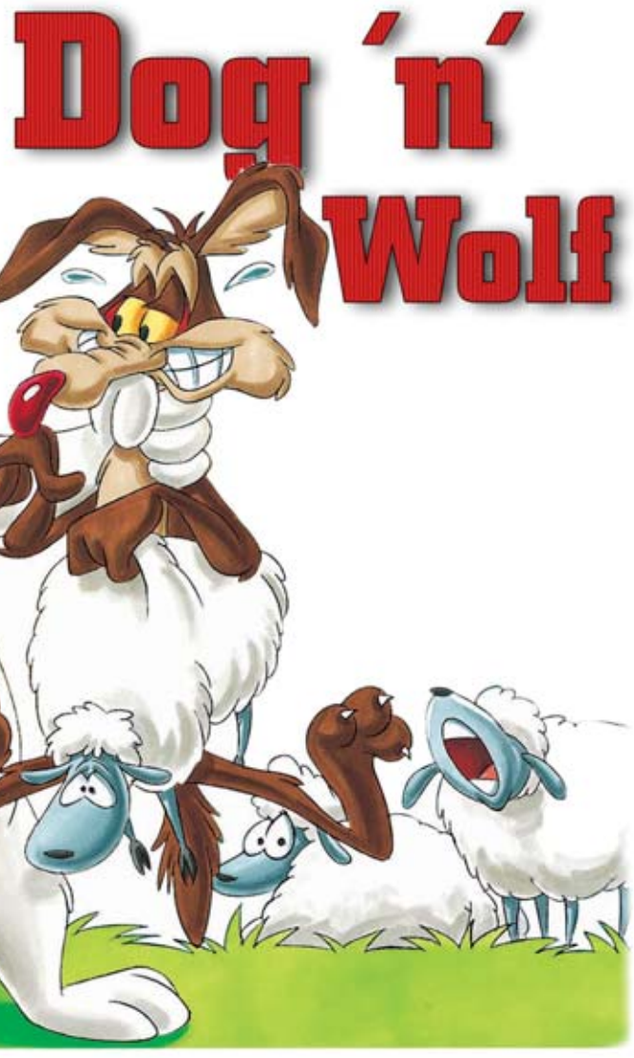
Zweitens: Er vernascht für sein Leben gern Schafe, doch das passt „Sam", dem Schäferhund, natürlich gar nicht ins Konzept.

Aufgabe des Spielers ist nun, in der Rolle des Wolfs mindestens ein Schaf pro Spielstufe zu stibitzen – so lange, bis Sie Ihre eigene Herde von 16 Woll-Lieferanten beisammen haben. Das klingt leicht, ist es aber nicht, denn Sam bewacht seine Herde mit Argusaugen. Und wenn er Ralph den Wolf zu fassen kriegt, gibt's Saures! Doch keine Angst, gar so weit muss es ja nicht kommen. Ralph ist schließlich ein listiger Wolf und beherrscht eine Menge Tricks.

Zu Beginn erfreut das Spiel mit einer gründlichen Einweisung. Der Lehrer ist ein guter, alter Bekannter: Daffy Duck. Der Enterich mit dem lustigen Sprachfehler hat als Pädagoge echt was auf dem Kasten. Seine Lektion macht allen Ernstes eine Lektüre der Spielanleitung überflüssig. Einfach gut aufpassen, und in Windeseile beherrschen Sie Ralphs besondere Fähigkeiten: schleichen, rennen, tarnen und sogar fliegen.

In den Spielwelten sind Briefkästen verteilt – an den ummöglichsten Stellen. Hier kann Ralph allerlei Artikel „bestellen", die dann

Dog ´n´ Wolf



postwendend geliefert werden. Umgehend fallen dann äußerst nützliche Dinge vom Himmel, etwa Raketen, Gummibänder, Ventilatoren oder Hypnoseflöten. Egal, welches Utensil gerade auftaucht: Ralph wird es gewiss benötigen, um Sams Obhut ein Schaf zu entreißen. Die Herde selbst ist zwar treudoof. Einzelne Tiere lassen sich bisweilen schon von einem Salatkopf oder einem Duftstoff aus der Geborgenheit ihrer Gemeinschaft locken. Die Kunst ist aber, erst einmal nahe genug heranzukommen, denn der wachsame Hund lässt sich nicht so einfach überlisten.

BEDIENUNG

Hat man sich an die Steuerung und den nicht immer optimal eingestellten Kamerawinkel gewöhnt, dann lässt sich der Wolf fast problemlos leiten. Der Wechsel seiner Gangarten oder der richtige Umgang mit den nützlichen Himmelsgaben gehen mit etwas Übung schnell und reibungslos von der Hand. Das ist auch dringend nötig, denn oft ist blitzschnelle Reaktion angesagt, sonst geht's ab zum letzten Startpunkt.

Derlei Neustarts an definierten Punkten jeder Spielstufe hätten sich die Entwickler besser verkniffen. Speichern des Spielstandes an jeder beliebigen Stelle ist heute eigentlich Standard. Und welcher hungrige Wolf beißt sich schon gerne immer und immer wieder an der gleichen Stelle die Zähne aus?

URTEIL

Man wird sich dem Charme dieses lustigen Spiels kaum entziehen können. Obwohl optisch und inhaltlich eher auf Kinder zugeschnitten, hat „Sheep, Dog 'n' Wolf" es faustdick hinter den Ohren. Ist es in der ersten Spielwelt noch einigermaßen simpel, ein Schaf von der Weide zu ziehen, so fordern spätere Stufen einige Gehirnakrobatik: Ohne Plan läuft nichts. Die Spiel-Macher haben sich ein paar Hürden einfallen lassen. Was Sie mit diesem oder jenem nützlichen Gegenstand anfangen können, werden Sie erst mit der Zeit und einigen Fehlversuchen herausfinden.

Man muss halt mit den Augen einer Comic-Figur und dem Scha(r)fsinn eines Sherlock Holmes zu Werke gehen. Trotz vorgegebenen Schwierigkeitsgrades und nerviger Speicherfunktion ist Sheep, Dog 'n' Wolf ein witziges, „gutes" Spiel, das auch wegen des hohen Suchtpotenzials Fortgeschrittenen und geduldigen Anfängern gleichermaßen Spaß machen wird.

GETESTET MIT

Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Sheep Dog ´n´ Wolf

Hersteller: Infogrames Deutschland

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,35**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.infogrames.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334222 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,26**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	16 Spielwelten, 30 verschiedene Hilfsgegenstände	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%**		**2,48**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	2,48
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		79,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		67 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,48 x 79,95 = 198,28 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

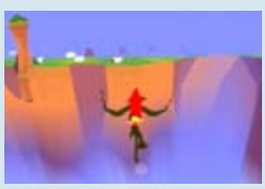
SPIELDETAILS



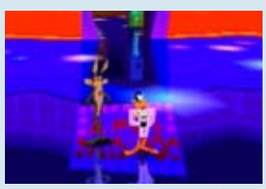
Die Karte verschafft Ihnen auf Knopfdruck Übersicht.



Hin und wieder hat Ralph sogar ein Fernglas zur Hand.

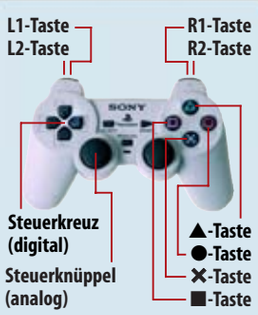


Ein fliegender Wolf? Mit Raketenantrieb kein Problem.



Im Fernsehstudio präsentiert Duffy Duck Ralphs Erfolge.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 : Inventar aufrufen

R1 : Schleichen

■ : Springen

● : Rennen

XG3
Extreme G Racing[1]

[1]sprich: „Extrihm Dschi Räißing"



Rennspiel für Playstation 2 | Rasen, kassieren, und keine falsche Rücksicht. In der XG-Liga sind irres Tempo und rüde Umgangsformen angesagt

Spieletricks siehe Seite 116

INSTALLATION

CD-ROM einlegen und Gas geben! Gibt's Probleme, so legen Sie einfach einen Boxenstopp auf Seite 152 ein.

INHALT

Im 23. Jahrhundert ist die Formel Eins längst Geschichte. Rennfahrer gibt es aber noch. Die harten Jungs mehren Geld und Ruhm auf Motorrädern mit radioaktivem Antrieb. Der verursacht zwar keine verstrahlten Landschaften, treibt aber die wild gewordenen Zweiräder auf Überschalltempo. Und damit geht's durch wirre Loopings und Haar sträubende Korkenzieher-Kurse. Bei wildem Beschuss von vorn und hinten, denn die Piloten setzen nicht allein auf ihre Fahrkünste.

Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Rennens wählen Sie ein Team: Fahrer und Maschine von „Phase One“ sehen doch Vertrauen erweckend aus, oder?



2 Ohne Umschweife geht's auf die erste – noch vergleichsweise harmlose – Rennstrecke, die bestens als „Fahrschule“ geeignet ist.



3 Ein späterer Wettkampf wird auf dem verschlungenen Meeres-Kurs Ozeania ausgetragen. Hier erreichen Sie spielend Geschwindigkeiten von über 600 Kilometer pro Stunde. Und zwar auf einem Extrem-Gefälle hinunter in einen Tunnel, der Sie unter die Wasserlinie führt.



4 Für spätere Läufe sollten Sie das Motorrad kräftig aufrüsten. Dieser Motor ist gut für 654 km/h – und das ohne Turbo-Zuschaltung.



5 Finstere Nacht, atemberaubende Architektur, Mistwetter – das kann nur der Kurs von Atradaitoshi sein. Viel Spaß bei der Stadtrundfahrt.



6 Der Looping, im Siris Canyon erlaubt Ihnen nicht nur, erstmals die Schallmauer zu durchbrechen. Er verlangt es. Also: Turbo zünden!



7 Viele harte, rücksichtslose Rennen später. Sie haben überlebt und Karriere gemacht. Nur noch ein Pokal fehlt zum ewigen Ruhm in der Liga.

XG3 Extreme G Racing **FORTSETZUNG**

sich für ein Team, setzen einen harten Kerl oder eine nicht minder zähe Amazone auf den heißen Ofen. Oder gleich einen Androiden. In der XG-Liga geht es nur darum, den ersten Platz nach Hause zu fahren. Das heißt aber nicht, dass es mit Vollgas auf den Knochenbrecherstrecken getan sei. Sie müssen Ihren Bock auch hegen und pflegen, auf die immer härteren Anforderungen trimmen – kurz: aufrüsten.

In den ersten Läufen verhalten sich die Kontrahenten noch recht zivilisiert und lassen sich sogar überholen. Doch irgendwann ist jeder Start eine Kriegserklärung. Das merken Sie spätestens, wenn eine merkwürdig freundliche Frauenstimme Sie dazu ermuntert, Ihre Waffen und den Turbo einzusetzen. Klingt süß, heißt aber: Vorsicht, Rücksicht und Nachsicht bleiben in der Box. Wer vorbeiziehen will, setzt sich heftigem Laserbeschuss aus. Gern pflastern vorauseilende Zeitgenossen auch den Weg mit Minen. Oder führen gar den „Egel" ins Gefecht, eine mächtige Extrawaffe, die Ihre wertvolle Schildenergie absaugt. Also: ab in den Zubehörladen, denn ohne Verteidigungs- und Angriffswerkzeug sehen Sie alt aus. Von Hitze suchenden Raketen, die ihr Ziel nie verfehlen, bis zu mehr Schildstärke können Sie alles kaufen, was dem Sieg dient. Vorausgesetzt, Sie haben bis dato gute Platzierungen eingefahren und Preisgelder kassiert.

Gelegentlich bietet der Tuning-Laden auch Leistungsspritzen an, die Ihrem Motor kräftig auf die Sprünge helfen. Gut so, denn ohne Dampf geht sowieso nichts. Korkenzieher und Loopings kosten Sie ein Lächeln? Dann versuchen Sie sich doch mal an 90-Grad-Gefällen und -Steigungen – ein Fest für Maschine und Magen. Die Strecken sind teils düster, teils heiter: Der verregnete Atradaitoshi-Kurs wird Sie an unwirkliche Szenen aus dem Filmklassiker „Blade Runner" erinnern. Die verträumte Wassergarten-Strecke Verdegrand dagegen kann Sie verzaubern. Es sei denn, Sie zünden hier im Looping den Turbo und enteilen der trügerischen Idylle mit Überschalltempo.

BEDIENUNG

Das Motorrad lässt sich mit dem **Mini-Steuerknüppel** S.174 sehr exakt über die abgedrehten Kurse prügeln. Mit der ✕-Taste geben Sie Gas, und sobald die nette Frauenstimme ihr O.k. gegeben hat, halten Sie die ●-Taste fest und schalten so den Turbo zu. Ihre Waffen lösen Sie mit den **L**- und **R**-Tasten aus. Werden die Kurven zu eng, und Ihre wilde Jagd droht an der Bande zu enden, dann fahren Sie mit **L2**- und **R2**-Taste Störklappen zur Stabilisierung aus.

URTEIL

„Extreme G 3 Racing" vermittelt an der Playstation 2 einen Geschwindigkeitsrausch, wie er echter kaum sein könnte. Es geht mit irrwitzigem Tempo los und steigert sich dann rapide. Mit 800 Sachen auf dem Tacho müssen Sie die Strecke kennen wie Ihre Westentasche, um nicht an der nächsten Begrenzung zu verglühen.

Schade, dass Sie kaum einen Blick auf die Umgebung riskieren dürfen. Sie verpassen einiges. Schier endlose Sicht schafft Raum und Weite, die futuristische Szenerie wirkt geradezu unheimlich plastisch und lebensecht.

Und was sagt der Wetterbericht? Wild peitschender Regen, heftig wirbelnde Schneeflocken, brutal blendende Sonne. Alles sagenhaft gemacht. Die zehn Strecken, von hart bis härter, werden aus Ihnen einen wilden Reiter machen. Hoffentlich … Eine wirklich extreme Erfahrung – ein „sehr gutes" Spiel. ■



Wer das Starcom-Team freigespielt hat, darf ansehnliche Roboter auf die Maschinen setzen.

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



XG3 – Extreme G Racing

Hersteller: **Acclaim**

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	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%**		**1,40**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
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%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß	1,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	040/89703355 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.acclaim.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/412190 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/32940409 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	10 Rennstrecken, vier Ligaklassen	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Lenkrad, Spieletastatur (analog, digital), Steuerknüppel	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,39**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**sehr gut** ←	**1,39**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**119 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,39 x 119,00 = 165,41 = befriedigend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



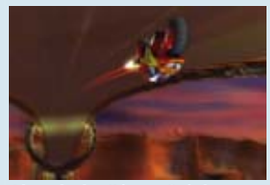
Vorgegeben: Auf diesen Platz (Kreis) müssen Sie es schaffen.



Saugfrech: der „Egel" zapft dem Gegner viel Energie ab.



Übersichtlich: Vor jedem Lauf sehen Sie die Streckenkarte.



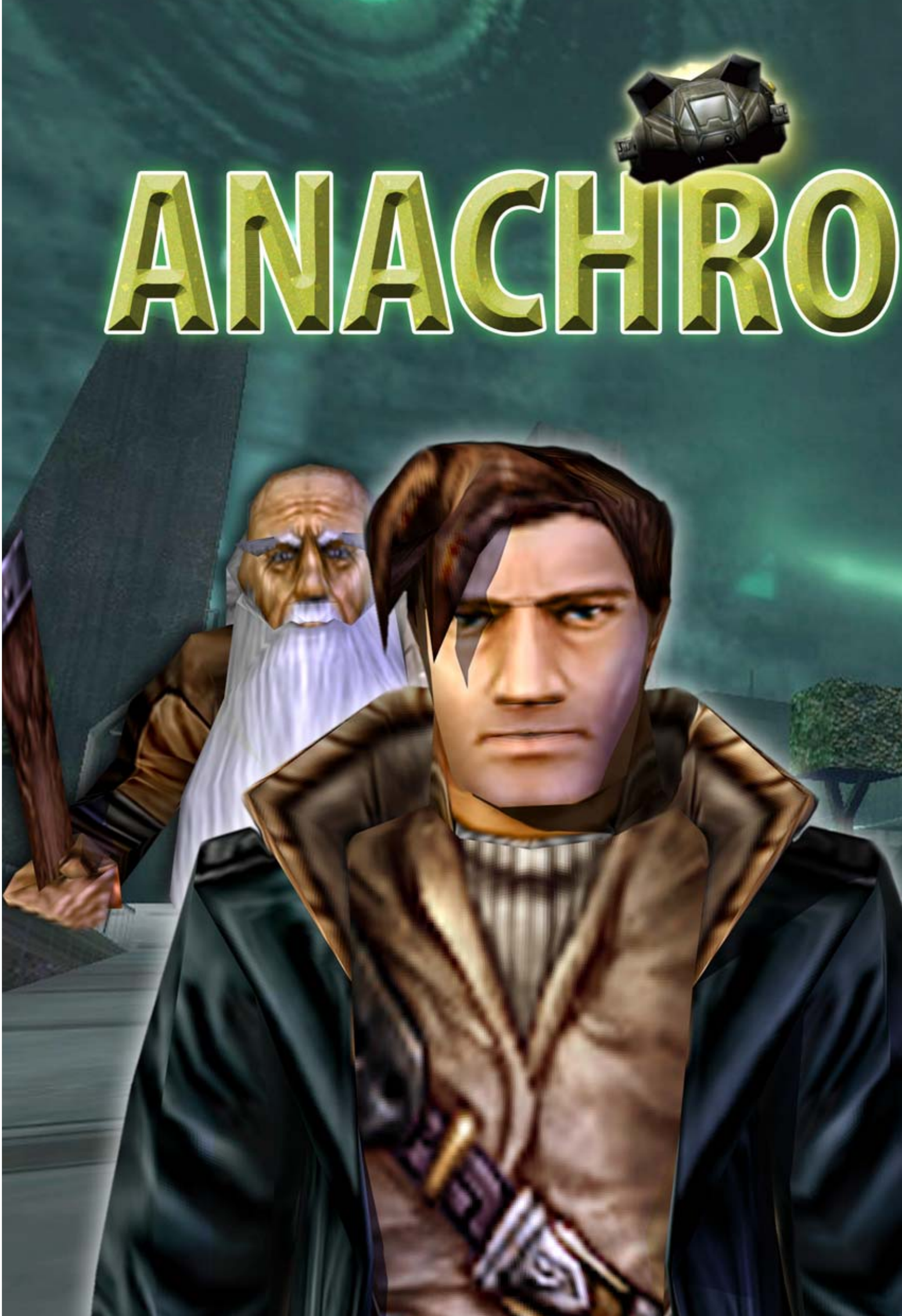
Abgedreht: Dieses Spiel verlangt einen stabilen Magen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 : Waffe wechseln
■ : Waffen abfeuern
● : Turbo einsetzen
✕ : Gas geben

Hier stand im Heft eine Anzeige.


ANACHRO

NOX

Abenteuer für PC |
Auch in Zukunft gibt's das Böse: Retten Sie als Privatschnüffler das Universum vor dem Untergang

Spieletricks siehe Seite 106

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

„Gestatten: Sylvester Boots, Privatdetektiv. Sly für meine Freunde. Ich lebe hier auf dem Planeten Anachronox. Zur Zeit habe ich gerade eine leichte Konjunkturschwäche, wenn Sie verstehen. Ich schulde einem miesen Gangster einen Haufen Geld und bin so pleite, dass ich nicht mal eine neue Batterie für meinen Roboterkumpel PAL-18 kaufen kann. Da kommt mir der Tipp meines Bar-



SPIELVERLAUF



1 So fängt der Tag eines abgebrannten Schnüfflers an: mit einer eher unsanft angelegten Gesichtsmassage und anschließendem Freiflug.



2 Der Barkeeper Ihres Vertrauens hat nach diesem miesen Auftakt einen tollen Rat: Suchen Sie sich doch einen Job, und verdienen Sie Geld!



3 Gesagt, getan. In einer miesen Absteige finden Sie eine junge Frau, die sich auf eine Expedition in gefährliche Tunnel unter der Stadt begeben hatte. Statt guter Bezahlung bekam sie aber nur eine Unterarm-Amputation. Hasserfüllt verrät sie Ihnen den Auftraggeber der Tunnel-Suche.



4 Der Mann ist anscheinend nicht zu Hause, also kommen Sie auf Ihr Talent des Türenöffnens ohne Schlüssel zurück. Fast werden Sie erwischt.



5 Der Bewohner, ein Zwerg namens Grumpos, ist doch daheim und zeigt Ihnen sofort seine Faust aus der Nähe. Sie beginnen ein Schläfchen.



6 Sie konnten den Alten überzeugen, Sie mitzunehmen. Spätestens beim Bootfahren durch Sprengstoff scheint die Idee doch nicht gut.



7 Kaum wieder an Land, müssen Sie sich gegen zwei mutierte Bärenwesen zur Wehr setzen. Der erste von vielen Kämpfen in den Tunneln.

ANACHRONOX – FORTSETZUNG

keepers, mich in einer miesen Absteige in den ‚Bricks' nach einem Job umzusehen, gerade recht. Also, keine Zeit mehr zum Plaudern, ich muss los. Schönen Tag noch!"

So weit die Hauptfigur zu Beginn des Spiels. Denn ab hier dürfen Sie den Schlamassel übernehmen und die Geschicke von Sly und ein paar sehr merkwürdigen Gestalten lenken, die Sie später im Abenteuer um die Rettung des Universums noch kennen lernen. Denn mit dem ersten Auftrag rutscht Sly – also Sie – in den nächsten, dann in den nächsten, und so weiter und so fort. Bis es um viel mehr geht als Ihr eigenes Leben. Wie es sich für einen Detektiv gehört, hangeln Sie sich von Information zu Information, von Gesprächspartner zu Gesprächspartner – und damit auch von Ort zu Ort. Dazwischen müssen Sie immer wieder um Ihr Überleben kämpfen, wenn menschlicher und nicht menschlicher Unrat Sie attackiert. Aber: Siegen macht schlau! Wenn Sie genug Kämpfe für sich entschieden haben, bekommt Sly mehr Lebensenergie und verbessert sich auch in anderen Bereichen. Das gilt natürlich auch für spätere Kampfgefährten, wie den grantigen Grumpos oder Robo-Kumpel PAL. Außerdem verfügt jeder Ihrer Helden über mindestens eine Spezialfähigkeit. Doch Kampf spielt bei Ihren Ermittlungen tatsächlich nur eine untergeordnete Rolle. Die meiste Zeit des Spiels müssen Sie ordentlich Ihren Grips anstrengen, um voran zu kommen. Und sich in den teilweise recht verwirrenden Gebieten von Anachronox zurechtfinden. Nichts für Gelegenheits-Kriminologen – und leider auch nichts für Spieler, die des Englischen nicht mächtig sind. Anachronox gibt's nämlich nur in der Originalfassung zu kaufen – Englisch eben.

BEDIENUNG

Die weitaus meisten Befehle geben Sie mit der Maus, in dem Sie bestimmte Symbole anklicken und in weiteren Menüs einen Befehl aussuchen. Gelaufen wird aber mit der Tastatur, und auch der Weg ins Gruppenmenü ist per Tastendruck schneller zu erreichen. Insgesamt gibt es aber bei der Steuerung des Spiels nichts zu meckern: einfach, logisch und schnell zu lernen.

URTEIL

Schade, schade! Warum hat sich der Hersteller nicht die Mühe gemacht, das Spiel ins Deutsche übertragen zu lassen? Verdient hätte es die mit schrägem Humor gespickte Abenteuer-Reise von Sly Boots und seinen Gefährten allemal. Das Kampfsystem ist gut gemacht und dürfte „Final-Fantasy"-Fans bekannt vorkommen, die Rätsel sind nicht einfach, aber fair, und die Grafik kann sich ebenfalls sehen lassen. Handlung und Optik erinnern an den Science-Fiction-Klassiker „Bladerunner", nur dass die Story um den Schnüffler Boots eben deutlich witziger ist als der düstere Film. Auch die Mischung aus klassischem Abenteuer und leichtem Rollenspiel-Einschlag kann überzeugen. Ein wirklich „gutes" Spiel – für Englisch-Kundige.



Robot-Freund PAL 18.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Diese possierlichen Tierchen, genannt Time Bender, dienen zum Speichern der Spielstände – einfach anklicken!



Ihre Sekretärin Fatima ist leider verstorben und existiert nur noch als Hologramm. Meckern kann sie trotzdem.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Anachronox

Hersteller: **Eidos**
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 12 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,92**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	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%	01908/39572 (3,63 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.Eidos.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/30633400 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/610052 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**3,42**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (851 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	6,4688 Megabyte	3,54
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Englisch	6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00 1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**		**3,14**
Pentium 133/32 MB: ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB: Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB: Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB: ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB: Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB: Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB: ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB: Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	Spiel stürzt ab	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%	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%	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
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja			1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja			1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja			1,00
SONSTIGES	**9%**				**3,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	sechs Helden, mehr als 100 Spielorte			1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen			3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus			3,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch			6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer / keiner			
ZWISCHENNOTE	**100%**				**2,28**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ←	2,28
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	89,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	70,00 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,28 x 89,95 = 205,09 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Pünktlich zum Rennstart in Sepang setzt der gefürchtete Monsunregen ein. Doch ein guter Rennfahrer braucht keine Sonne für einen Sieg.



2 Am Ende der Start-Ziel-Geraden verbremst sich Trulli heftig. Coulthard hat keine Ausweich-Chance und rasiert dem Jordan ein Rad ab.



3 Während Trulli im gelben Jordan-„Dreirad" unfreiwillig Pirouetten dreht, knallt das verlorene Rad Michael Schumacher ins Heck, demoliert Spoiler, Aufhängung und Auspuff. Ohne den Abtrieb auf der Hinterachse ist der Ferraripilot gegen Flieh- und Reibungskräfte machtlos.



4 Kurze Zeit später versucht Bruder Ralf einen McLaren im wahrsten Sinne des Wortes zu *über*holen. Eine saublöde Idee …



5 Coulthard will Alesi vor der Haarnadelkurve ausbremsen. Ein riskantes Manöver auf der nassen Strecke, aber es geht um Platz drei.



6 Pechvogel Frentzen gibt zwei Kurven vor Rennende alles und – verliert. Sein Auto schliddert unkontrolliert ins Kiesbett.



7 Coulthard sieht als Vierter die Zielflagge. Der undankbare Platz hinter den Podiumskandidaten bringt ihm aber immerhin drei WM-Punkte.

Grand Prix 3 Season 2

[1] sprich: „Grong Prih"



Ergänzungsprogramm zum Rennspiel für PC | Neues vom Formel-1-Zirkus: die Saison 2000 für Hobby-Piloten. Na, dann: Start frei!

INSTALLATION

Wie Sie ein PC-Spiel installieren, können Sie auf Seite 152 nachlesen. Achtung: Das Hauptprogramm „Grand Prix 3" muss bereits auf dem Computer installiert sein.

INHALT

Grand Prix 3 (ausführlicher Test in COMPUTERBILD-SPIELE 10/2000), als bemerkenswert realistisches PC-Rennen absolut reif für die Punkteränge, spielt die Formel-1-Saison 1999 nach. Und die ging noch nicht in Sepang (Malaysia) und Indianapolis (USA) an den Start. Auf beiden Strecken tobte die Königsklasse erstmals im Jahr 2000. Mit der Erweiterung „Grand Prix 3 – Saison 2000" bekommen Sie die Startfreigabe auf den neuen Kursen und ein paar Verbesserungen.

Optisch wurde das Spiel kräftig aufgepeppt. Mehr Details am Rand der Pisten und die Werbeschriftzüge von Original-Sponsoren auf Autos und Streckenbegrenzungen steigern das Gefühl, voll dabei zu sein. Die computergesteuerten Mitbewerber um den WM-Titel haben an „Intelligenz" gewonnen, und wer sein Vehikel während der Fahrt zerlegt, sorgt endlich für Bruch im Verfolgerfeld: Frei segelnde Spoiler und tief fliegende Räder richten beim Aufprall heftige Blechverformungen an.

Ein neuer Modus macht es 22 Spielern möglich, einander in Alleinfahrt mit Rundenbestzeiten zu unterbieten. Und wer ein anständiges Klangsystem an seinen Computer gekoppelt hat, kommt in den Genuss besserer akustischer Untermalung. Originalgetreue Geräuschkulisse im Cockpit, lebensnaher Boxenfunk – Freizeit-Schumi, was willst du mehr?

BEDIENUNG

Das Zusatzspiel verbessert die Zusammenarbeit von Grand Prix 3 mit diversen PC-Lenkrädern, die bisher mitunter Probleme machten. Und wer unbedingt per Schreibtastatur auf WM-Titeljagd gehen möchte, kann das dank zuschaltbarer Fahrhilfen einigermaßen komfortabel tun – ein Plus, das schon am Originalspiel auffiel. Leider wurde indes an der schon immer bemängelten umständlichen Menüsteuerung nichts geändert. Diesen unnötigen „Bremsassistenten" schleppt die Grand-Prix-Reihe bereits seit dem zweiten Teil mit.



Foto: Bernd Wende

URTEIL

Für immerhin knapp 40 Mark ist das Zusatzpaket ziemlich dürftig geraten, zumal es hinter der Zeit bleibt: Die Strecken Sepang und Indianapolis stehen schon seit fast einem Jahr zum Überspielen im Internet bereit. Und nicht etwa die Entwickler des Spiels sind dafür verantwortlich, sondern Grand-Prix-3-Fans. Auch grafische Verbesserungen und Korrekturen an den Kursen haben die Hobbyprogrammierer kurz nach dem Start von GP 3 ins Netz gestellt – alles kostenlos zu haben. Zugegeben, für Formel-1-Fans ohne Internet-Zugang könnte das Zusatzpaket eventuell sein Geld wert sein. Alle anderen können sich die 40 Mark eigentlich sparen.

Kleine, aber feine Details, wie zum Beispiel das leichte Gefälle in der Ostkurvenschikane des Hockenheimrings, vermisst die Redaktion immer noch. Und die umständliche Menüführung ist zu Zeiten, da an jedem PC eine Maus hängt, eine Zumutung. Schade, nur ein Boxenstopp mehr in der Entwicklungsphase, und das Ergänzungsspiel wäre ganz vorne mitgefahren. So reicht es lediglich zu einer „befriedigenden" Platzierung. Weltmeister sehen anders aus.

SPIELDETAILS



Mit dem Saison-2000-Zusatzpaket können jetzt Sepang …



…und das legendäre Indianapolis gefahren werden.



Neue Perspektiven: hier Hockenheim in „Grand Prix 3".



Und hier die gleiche Stelle in „Grand Prix 3 – Saison 2000".

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Grand Prix 3 – Season 2000

Hersteller: **Infogrames Deutschland**

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	Fortgeschrittene

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**1,87**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	erstklassig		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Lenkrad (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%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent		2,00
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%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334222 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,32**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (380 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,2070 Megabyte		1,46
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch einstellbar		3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp ???		4,00 1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**0,00**
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
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
SONSTIGES	**9%**			**2,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei neue Strecken, eine neue Spielvariante		4,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad		1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	22/6		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,07**
Abwertung		viele der Neuerungen gibt es inoffiziell kostenlos im Netz		+0,50
TESTERGEBNIS		**befriedigend**		**2,57**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**39,95 Mark**		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		30 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,57 x 39,95 = 102,67 = gut		

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gorasul

Rollenspiel für PC |
Heldentherapie heute: Wenn der beste Kumpel ein sprechendes Schwert ist …

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Ihr Name ist Roszondas, Sie wurden von einem Drachen großgezogen und waren einst ein großer Held. Vor zehn Jahren holte sich Gevatter Sensenmann Ihre Seele – und nun stehen Sie wieder mit zwei quicklebendigen Beinen auf dem Boden des Inselreiches Gorasul. Allerdings hat der Tod Ihnen fast die komplette Erinnerung genommen: Sie haben keine Ahnung, warum Sie zurück unter den Lebenden sind und was man von Ihnen erwartet.

Dass es einen geheimnisvollen „man“ gibt, der für Ihre Aufer-

→





SPIELVERLAUF



1 Nach zehn Jahren als Toter kehren Sie in Ihren alten Wohnturm zurück – lebend. Es wartet offenbar eine Aufgabe auf Sie. Aber welche?



2 Im benachbarten Dorf laufen Höllenhunde frei herum. Als Sie die Biester bekämpfen, trauen sich die Bewohner wieder vor die Tür.



3 Endlich eine Spur: Der alte Magier Jendai kennt Sie aus früheren Tagen und zeigt sich nicht erstaunt über Ihren Gedächtnisverlust. Er berichtet von einer Untoteninvasion, die nur durch ein Ritual von fünf Magiern gestoppt werden kann. Sie sollen drei weitere Zauberer ausfindig machen.



4 Die Suche nach Informationen und magischen Gegenständen führt Sie bis in die Höhle eines Drachen. Er besitzt eine starke Zauberwaffe.



5 Doch die rückt er erst heraus, wenn Sie eine Prüfung bestanden haben. Nach dem Sieg gegen einige Untote gehört die Waffe dann Ihnen.



6 Auf Kräutersuche im Wald – ein Lindwurm hindert Sie daran, eine wertvolle Pflanze zu pflücken. Darauf gibt's nur eine Antwort: Prügel!



7 Im Kobold-Dorf lernen Sie nicht nur den König der Wichtel kennen, sondern auch ein Heldengroupie: Die junge Koboldfrau steht auf Krieger.

Gorasul FORTSETZUNG

stehung verantwortlich ist, kann dabei als sicher gelten: Sie halten eine intelligente, sprechende Waffe in Händen, die sich als Geschenk der Götter vorstellt. Was diese Waffe genau ist, hängt von Ihrer Wahl ab. Im Angebot sind beispielsweise ein mächtiges Schwert oder ein treffsicherer Bogen.

Einmal ausgewählt, gibt Ihnen die Wunderwaffe im Spielverlauf gute Tipps, motzt aber auch wie ein altes Waschweib, wenn es mal nicht so läuft, wie sich Klinge oder Bogen das so vorgestellt hat.

Und nun sind Sie am Zug: Sie müssen herausfinden, was Sie tun sollen, wer Sie eigentlich sind und wer Sie mit sprechenden Kampfgerätschaften ausgerüstet hat. Und dabei noch ein paar Kampfgefährten aufspüren und im Heldenteam unterbringen. Viel Vergnügen!

Auf den ersten Blick macht Gorasul wegen der Waffe und der Drachenfähigkeiten, etwa dem für Gegner lebensgefährlichen Drachen-Atem, die Stiefpapa Schuppenechse dem kleinen Helden vermachte, einen recht originellen Eindruck. Und tatsächlich bieten die beiden Ideen ein wenig frischen Wind. Der ist aber auch bitter nötig, denn der Rest des Spiels zeigt sich in mal sehr guten, mal mäßigen, aber immer heftig ausgetretenen Pfaden des Rollenspiels.

Viele Anleihen aus dem bekannten Rollenspiel „Baldur's Gate" finden sich in Gorasul wieder, dazu ein wenig „Diablo" und „Nox". Grafisch bleibt das Spiel leider hinter allen dreien zurück. So sollte heutzutage wirklich keine Spieloptik mehr aussehen.

Bei der Handlung haben sich die Entwickler dann wieder mehr Mühe gegeben: Mit zwar nicht originellen, aber liebevoll gemachten Dialogen, Orten und Rätseln bietet Gorasul zumindest dem Rollenspiel-Neuling akzeptablen Spaß. Für erfahrene Helden dürfte das Spiel bereits nach ein paar Stunden ausgereizt sein – zu viele gute Ansätze bleiben Ansätze und tauchen nicht wirklich vernünftig im Spiel auf.

BEDIENUNG

Sie spielen Gorasul weitgehend mit der Maus. Alle Befehle, wie Kämpfen oder Zaubern, können Sie mit einem linken oder rechten Mausklick erledigen. Auch die Menüs der einzelnen Figuren erreichen Sie per Druck auf die Maustasten. Streckenweise wäre das zwar bestimmt einfacher gegangen, aber ordentlich steuern lassen sich Ihre Helden trotzdem.

URTEIL

Gute Ideen sind immer der Anfang eines guten Spiels, nur müssen sie im fertigen Produkt dann tatsächlich auch vernünftig ausgearbeitet sein. Die Geistesblitze, die in Gorasul stecken, haben leider viel zu wenig Auswirkungen auf den Spielverlauf, so dass von tollen Ideen nicht mehr die Rede sein kann. Die sprechende Waffe bringt wenig, die Drachenfähigkeiten bieten immerhin eine Art Lebensversicherung im Kampf, aber das war es auch schon. Sonst unterscheidet Gorasul nichts von anderen Rollenspielen. Und die Optik ist wahrlich nicht märchenhaft. Immerhin: Anfänger können dank fairen und einstellbaren Schwierigkeitsgrades gut ihre ersten Rollenspiel-Schritte in der Welt von Gorasul machen. Profis werden hier keinen Spielspaß erleben. Daher insgesamt nur ein „befriedigendes" Spiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Helm und Schild symbolisieren Ihren Rüstungsschutz.



Ein pochendes Herz gibt Ihre aktuelle Lebensenergie an.



Der Magier Damaskar ist Ihr erster Mitstreiter im Spiel.



Kendal wird von Dämonen gefangen – und Sie retten ihn.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Gorasul

Hersteller: **Jowood**
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 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,87**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering		4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen		4,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	nicht überzeugend		4,00
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%	stimmig		3,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar		4,00
SERVICE	**3%**			**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.jowood.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	keines		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	keines		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,31**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1183 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte		1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**1,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein				3,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja				1,00
SONSTIGES	**9%**					**1,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	sechs verschiedene Berufe, 41 Zaubersprüche				3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,54**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	befriedigend ausreichend	**2,54**
PREIS/LEISTUNG		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	89,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,54 x 89,95 = 228,47 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Mit einer Handvoll Männchen und wenig Material müssen Sie eine Siedlung bauen, um den hungernden Wikingern zu Hilfe zu eilen.



2 Im Westen entdecken Sie eine kleine Halbinsel, auf der es noch reichlich Baumaterial und Werkzeuge gibt. Sie schicken Ihre Diebe vorbei.



3 Mit den erbeuteten Schätzen können Sie Ihr Gemeinwesen schnell erweitern. Mit der Zahl der Türme wächst auch Ihr Reich immer mehr an. Ganz nebenbei entdecken Sie einen kleinen Höhenzug, auf den die Geologen schon ganz scharf sind. Dort werden viele Bodenschätze vermutet.



4 Die Geologen haben richtig getippt. Jetzt können Sie Minen graben lassen, um die wertvollen Erz- und Kohlevorkommen abzubauen.



5 Um für den Seelenfrieden der Leute zu sorgen, lassen Sie einen Tempel bauen. Erfreulicher Nebeneffekt: Ein Priester kann zaubern.



6 Die Siedlung blüht, wächst und gedeiht. Die abgemagerten Wikinger sind nicht mehr fern, Ihre Kornspeicher bis zum Rand gefüllt.



7 Geschafft! Ihre Kolonie hat die Grenze des Wikingergebietes erreicht. Jetzt können Sie die hungrigen Brüder ordentlich durchfüttern.

Aufbauspiel für PC | **Der große Feind, das Dunkle Volk, ist besiegt. Wirklich? Naja, nicht ganz – noch immer treiben die Landverpester ihr Unwesen**



Die

INSTALLATION

Damit Sie das Erweiterungsprogramm „Die Siedler 4 Mission CD" auf dem Computer installieren können, muss das Spiel „Die Siedler 4" dort bereits angesiedelt sein. Sollte es andere Probleme geben, so schlagen Sie auf Seite 152 nach.

INHALT

Die Siedler 4 machten Bekanntschaft mit einem neuen Widersacher, der ihre Welt in den Teilen 1 bis 3 noch verschont hatte – mit dem Dunklen Volk. Zur Vorgeschichte: Der drittklassige Gott Morbus legte sich mit seiner Ober-Gottheit an und wurde prompt strafversetzt. Auf die Erde. Und sogleich rächte sich der Gefeuerte, verwandelte alles Grün in verpestete Landschaft und siedelte auf dieser „verbrannten Erde" sein Dunkles Volk an. Die bis dahin zerstrittenen Völker der Siedlerwelt, Wikinger, Mayas und Römer, probten endlich den Schulterschluss und besiegten Morbus.

Aber noch immer sind versprengte Häuflein seiner dunklen Truppen unterwegs. Und natürlich sind sich die gegen ihn verbündeten Völker keineswegs immer einig. Genug Stoff also für neue Konflikte.

Wieder geht es darum, eine Siedlung aufzubauen, dann einen Wirtschaftskreislauf in Gang zu bringen und zu halten. Wieder leisten Sie Pionierarbeit mit wenigen Siedlern, die Bäume fällen oder im Steinbruch Felsen pickeln. Und wiederum entwickelt sich Ihr kleines Gemeinwesen prächtig. Rings ums Dorf wird fleißig Getreide angebaut, Brot gebacken, Vieh gehalten.

Aus Minen lassen Sie Kohle, Gold und Eisenerz fördern, das benötigte Werkzeug liefert die Schmiede. Zur Verteidigung rekrutieren Sie Soldaten und bauen Steinschleudern. Und wenn ein Gewässer das Wachstum hemmt, errichten Sie einfach einen Hafen, legen Schiffe auf Kiel und brechen zu neuen Ufern auf.

Das tut der Spieler auch im übertragenen Sinne: Die aktuellen Zusatzaufgaben sind pfiffig ausgedacht, aber nicht eben aus dem Handgelenk zu bewältigen. Wer keinen Spaß am Kampf hat, darf sich auf spezielle Siedel-Aufgaben stürzen. Wer seine Siedlung am schnellsten in Gang bringt, gewinnt. Dazu ist es erforderlich, die Karten zu erforschen, um möglichst viele Eisen- oder Goldvorkommen zu entdecken.

Wer selber Siedler-Karten erstellen will, kann dafür auf ein mitgeliefertes Programm, den so genannten Editor, zurückgreifen. Ein wirklich bespielbares Areal zu entwerfen, bedarf allerdings einiger Übung.



Klein, aber oho: Mit einem richtig wütenden Wikinger sollte man sich besser nicht anlegen.

BEDIENUNG

Die Siedler 4 Mission CD wird leider etwas unübersichtlich ins Hauptprogramm einge-

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



Siedler 4 Mission CD

fügt. Es gibt zwar im Spiel eine Schaltfläche, die zu den neuen Aufgaben leitet, aber sowohl die nach dem Zufallsprinzip erstellten Karten, als auch der Editor sind sehr schwer zu finden. Er lässt sich zudem leider nicht direkt aus dem Hauptmenü des Spiels aufrufen, sondern ist nur über einen Eintrag im Startmenü zu erreichen.

URTEIL

Die neuen Aufgaben reihen sich nahtlos in die Handlung des Spiels Die Siedler 4 ein. Sie sind gut durchgeplant, aber wieder mal etwas zu schwer geraten. Manche arten fast zur schwierigen Schatzsuche aus. Wenn Ihre Siedler etwa das einzige Erzvorkommen finden, ist das manchmal schon die halbe Miete. Dagegen sind Sie ohne Chance, wenn es Ihnen nicht gelingt, den Bodenschatz aufzuspüren – unabhängig davon, wie perfekt Sie auch immer siedeln mögen. Das hat mit einem Aufbauspiel nicht mehr viel zu tun. Wer mit dem Karten-Editor eigene Karten konstruieren will, sollte sich auf eine ziemlich lange Einarbeitungszeit einstellen. Insgesamt eine Ergänzung, die Ihre Stimmung vielleicht nicht bis zum Siedel-Punkt treiben wird, aber eine nette Mischung, die das Urteil „gut" verdient.

SPIELDETAILS



Holz, Stein, Gold, Siedler: Ihre „Schätze" auf einen Blick.



Raum ist in der kleinsten Hütte: Dieses Menü zeigt, welche Gebäude Sie zur Zeit errichten können.



Grenzkontrolle: Ihr Siedlungsgebiet ist rot umrandet.

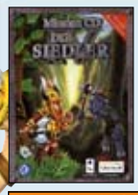


Abriss: Um ein Haus zu sprengen, Bombe (Kreis) anklicken!

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Siedler 4 Mission CD

Hersteller: **Ubi Soft**
Version: 1.09.901

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	Anfänger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,50**
Spieleinstieg	6%	schwer		4,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig		3,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent		2,00
SERVICE	**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.bluebyte.net)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/3380050 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800151 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,67**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (33 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**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%**					**1,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein				3,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja				1,00
SONSTIGES	**9%**					**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	5 Feldzüge, 16 Einzelspieler-Karten, 18 Mehrspieler-Karten				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%**					**2,23**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS				gut		**2,23**
PREIS/LEISTUNG				gut		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)				29,95 Mark		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)				24,99 Mark (Game It, bundesweit, Tel. 01805/225300)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)				2,23 x 29,95 = 66,79 = gut		

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Die Qual der Wahl: Welches Team wollen Sie betreuen? Insgesamt 32 Mannschaften stehen zur Verfügung. Alle wichtigen sind dabei.



2 Sie müssen auch festlegen, an welchen Rennen Ihre Jungs teilnehmen sollen. Nur die großen Rundfahrten? Alle Straßenrennen?



3 Beim Training müssen Sie besonders aufpassen, denn eine optimale Vorbereitung ist entscheidend für den Verlauf der Saison. Wenn Sie die Fahrer zu sehr scheuchen, dann laufen die zwar schnell zur Bestform auf, sind aber zum Saisonhöhepunkt schon wieder verbraucht.



4 Vor jedem Rennen muss klargestellt sein, wer Kapitän ist, wer Siegsprinter und wer lediglich den „Wasserträger" spielen darf.



5 Start frei: Alle Teams haben ihre besten Fahrer ins Rennen geschickt. Jetzt wird sich zeigen, welche Mannschaft am besten vorbereitet ist.



6 Die Entscheidung fällt immer am Berg – auch wenn das Rennen am Computer läuft. Telekom-Star Jan Ullrich ist vorne mit dabei.



7 Für den Sieg hat's nicht gereicht, aber Platz 7 ist auch nicht schlecht. Damit kann man die nächsten Etappen entspannt in Angriff nehmen.



Sportspiel für PC |
Lassen Sie die Helden der Pedalritter-Branche in Ihrem Namen Rad fahren

INSTALLATION

Damit Sie sich bei der Installation nicht unnötig abstrampeln müssen, sollten Sie die Trainingseinheit auf Seite 152 absolvieren – ein paar leichte „Flach-Etappen", mit denen Sie das Spiel sicher ins Ziel kriegen.

INHALT

Millionen Zuschauer verfolgten im Juli ein faszinierendes Duell bei der Tour de France: Jan Ullrich gegen Lance Armstrong, Kraft gegen Spritzigkeit, Teamchef gegen Patron. Wieder hatte der Deutsche Ullrich dem Texaner mit den schnellen Beinen am Ende nichts entgegenzusetzen. Aber noch in Paris versprach der Telekom-Fahrer, den Zweikampf auch im nächsten Jahr wieder fortsetzen zu wollen.

So lange müssen Sie nicht warten. In „Team Telekom Eurotour Cycling" können Sie selbst das Management eines der berühmten Rad-Teams übernehmen. Eines von 32, denn außer den Profis der Deutschen Telekom sind auch alle anderen wichtigen dabei, zum Beispiel die von US Postal, Festina, Crédit Agricole oder Once Deutsche Bank. Auch kleinere Mannschaften freuen sich auf Ihre Führungsqualitäten – aber mit den Jungs aus den gigantischen Fahrerlagern wird Ihnen das Siegen entschieden leichter fallen.

Egal, welche Truppe Sie übernehmen: Das Startkapital beläuft sich immer auf 15 Millionen Mark. Und die Besetzung entspricht immer ziemlich genau jener der echten Teams im Jahr 2001. Allerdings haben sich einige Fehler eingeschlichen, so fährt etwa Marcel Wüst weiterhin für Festina, als habe es seinen Unfall nie gegeben. Daran, dass Lance Armstrongs bester Freund Ken Livingston jetzt Telekom-Mann ist, und dass Laurent Jalabert mittlerweile für ein dänisches Team fährt, haben die Macher indes gedacht.

Sobald Ihr Team „fest im Sattel sitzt", legen Sie fest, an welchen Rennen Ihre Fahrer teilnehmen sollen, stellen einen Trainingsplan auf und bestimmen die Strategie: Wer führt eine Mannschaft im Rennen an, wer ist Sprinter, wer geht auf die Jagd nach Bergpunkten, wer muss den „Wasserträger" spielen? Sie können Fahrer kaufen und verkaufen, Reise- und Hotelkosten kalkulieren und haben die Finanzen Ihrer Mannschaft im Griff.

Einige bedeutende Rennen, etwa die Tour de France oder die Spanien-Rundfahrt, können Sie wie am Fernseher verfolgen. Mit einem gravierenden Unterschied: Sie sind nicht zur Passivität verdammt, sondern können den Fahrern Kommandos geben, sie zum „angreifen", „verfolgen", „helfen" anspornen. Die Sportler werden tun, was ihr Chef befiehlt – allerdings nur so lange, bis ihnen die Puste aus-



1 sprich: „Seikling"

geht. Da zahlt sich kluge Trainingsplanung aus.

Praktisch alle wichtigen Rennen Europas sind mit vorbildgetreuen Streckenprofilen im Spiel, also auch alle Etappen der diesjährigen Tour de France. Weniger bedeutende Läufe dagegen werden nur in der Ergebnis-Statistik abgehakt.

BEDIENUNG

Das Spiel wird nur mit der Maus gesteuert. Das gilt auch für die Menüs, die zwar prinzipiell übersichtlich gestaltet sind, aber auch deutliche Mängel aufweisen. So fand etwa niemand in der Redaktion Zugang zu den wichtigen Saisonergebnissen. Auch unpraktisch: Sie müssen viel klicken, um beim Fahrerkauf Angebote abzugeben. Das geht nämlich nur in 10 000-Mark-Schritten und bedeutet bei einem Spitzenmann, der locker seine 400 000 Mark kostet, viel Geklicke.

URTEIL

Kein Pardon für das erste ernsthafte PC-Radsport-Spiel – einen „Zeitbonus" im Interesse besserer Platzierung kann die Redaktion nicht geben. Mit so simpel gestricktem Management kämen Sie im richtigen Leben nicht weit: Fahrer werden nicht krank, Material kostet nichts, Trainingsassistenten gibt's nicht. Die Rollenverteilung im Rennen lässt keinen Spielraum zu, die Punktevergabe bei Sprint- und Bergwertung hat mit realen Rennen nicht viel zu tun. Einige Fahrernamen sind echt, aber leider nicht alle. Auch die Namen einiger Teams wurden verfremdet, offenbar gelang es dem Spielhersteller nicht, alle benötigten Lizenzen zu erwerben.

Einen guten Eindruck hinterließen die Rennen selbst, deren Etappen gezeigt werden wie im Fernsehen. Per Zeitraffer können Sie langweilige Passagen überspringen, damit die Sache einigermaßen spannend bleibt. Wer will, kann die Tour de France natürlich auch in „Echtzeit" absolvieren – drei Wochen lang … Das Spiel fährt die Note „befriedigend" ein, das Gelbe Trikot bleibt im Schrank.

SPIELDETAILS



Mit diesen Schaltflächen geben Sie im Rennen Befehle.



Hier können Sie sehen, wie erschöpft Ihr Fahrer ist.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Team Telekom Euro Tour Cycling

Hersteller: Dinamic Multimedia
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	6 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,38**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	unprofessionell		5,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel		3,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent		2,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	040/89703444 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.dinamic.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/35538726 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/35538712 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,31**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (279 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte		1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**4,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp		4,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,44**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	Spiel stürzt ab	ruckelfrei	3,50
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	Spiel stürzt ab	4,50
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelt	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**6,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	nein				6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein				6,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein				6,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein				6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein				6,00
SONSTIGES	**9%**					**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	32 Rennteams, 66 Rennen				1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen				3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,53**
Abwertung		nur teilweise echte Fahrer-/Teamnamen				**+0,10**

TESTERGEBNIS	befriedigend	**2,63**
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	69, 65 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)	59,99 Mark (Game It, bundesweit, Tel. 01805/225300)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,63 x 69,65 = 183,18 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

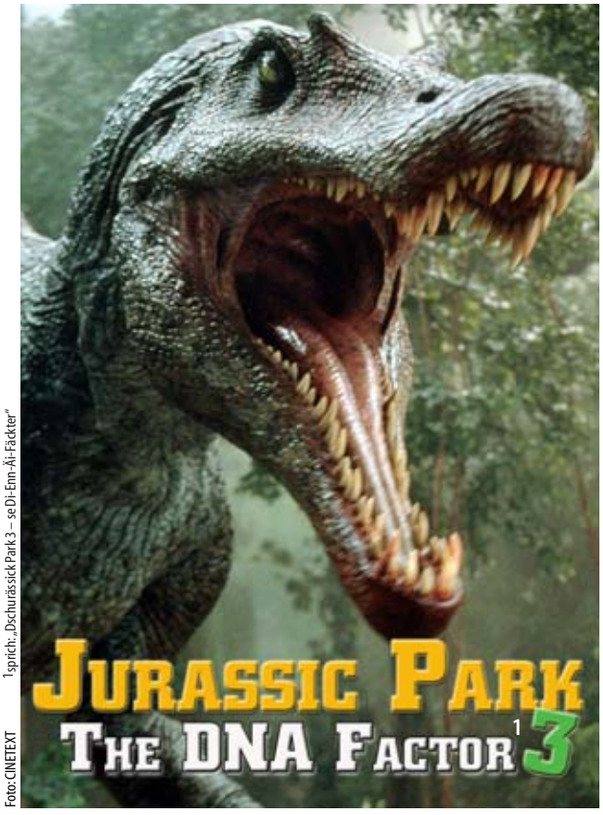


Foto: CINETEXT

[1] sprich: „Dschuräsick Park 3 – se Di-Enn-Ä-Fäkter"

Actionspiel für Gameboy Advance | Auge in Auge mit den Herrschern der Urzeit

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Advance installieren, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Bei einem Flugzeugabsturz wurden wertvolle Dinosaurier-Erbanlagen (DNS) über die Insel Sorna verstreut. Die Pilotin Lori und der Fotograf Mark haben den Auftrag, das Erbgut wieder zu beschaffen. Bei diesem Einsatz gibt es allerdings ein „kleines" Problem: das Areal ist mit wilden Dinosauriern bevölkert, die mit Besuchern nicht gerade zimperlich umgehen. Die Sammelaktion wird also zum Hindernislauf, vorbei an spitzen Zähnen und scharfen Krallen. Schusswaffen mit begrenzter Munition und Fleischbrocken zur vorübergehenden Besänftigung der Biester erleichtern den langen Marsch durch den Dschungel ein wenig.

Am Ende jeder Spielstufe sind die eingesammelten DNS-Fragmente zu einem kompletten Strang zusammenzusetzen. Dazu dient ein simples Puzzle-Spiel (siehe „Spieldetails" unten auf dieser Seite).

BEDIENUNG

Wo tonnenschwere Reptilien den Boden erschüttern, kommt so mancher Abenteurer ins Stolpern. Tummeln sich ganze Saurier-Gruppen auf dem Bildschirm, verläuft das Spiel kurzzeitig im Zeitlupentempo, und Sie verlieren die Kontrolle über das Geschehen. Aber auch unter Normalbedingungen sorgt die Steuerung bisweilen für Ärger. Sie ist ungenau und umständlich, wenn es etwa darum geht, Waffen aufzuheben.

URTEIL

Warum nur soll man nur die DNS von Sauriern retten, während man ständig Angriffen kompletter Exemplare dieser Spezies ausgesetzt ist? Über diese Frage sollte man nicht zu lange grübeln, denn soviel Aufmerksamkeit hat der Dino-Zirkus nicht verdient. Von den grandiosen Effekten des Kinofilms ist auf dem Gameboy nichts zu sehen. Die „Bilderwelt" ist dunkel und unspektakulär. Da sich auch die spielerischen Herausforderungen in Grenzen halten, langt es nur zu einem „befriedigenden" Testergebnis.

SPIELDETAILS



Auf der Landkarte sehen Sie den nächsten Einsatzort.



Das Erbgut wird in die Lücken des DNS-Puzzles „geschossen".

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Jurassic Park 3 – The DNA Factor

Hersteller: **Konami**

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 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,62**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	unsinnig	6,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/24694 (3,63 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konami-europe.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557320 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557377 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**6,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	12 Spielstufen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,03**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend** ←	**3,03**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**109,95 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		**Kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,03 x 109,95 = 333,15 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Lori geht vor dem Riesen-Saurier in Deckung.



2 Wenn's sein muss, zerlegen auch kleine Dinos Felsen.



3 Der Weg ist steinig – die Felsbrocken fliegen tief.



4 Urweltechsen haben eben dieses gebisse Etwas …



5 Auch ein Labor schreckt neugierige Dinos nicht ab.



6 Vorsicht: Auch Pflanzenfresser sind „verspielt" …

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Mario Kart Super Circuit[1]



[1]sprich: „Sörkjit"

Rennspiel für Gameboy Advance | Auf dem Kart wird Mario zum Mini-Schumi und hängt alle ab

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy installieren, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Acht Karts stehen mit tuckernden Motoren auf der Startgeraden. Die Fahrer spielen mit dem Gaspedal und starren gebannt auf die Ampel. Sobald sie „Grün" sehen, geht's los. Mario und seine Freunde gehen mit Vollgas in die erste Kurve und rempeln, was das Zeug hält. Alle wollen um jeden Preis gewinnen.

Zum Sieg verhelfen nicht nur überlegene Fahrkunst und derbe Rücksichtslosigkeit, sondern auch Extras, die auf der Strecke verstreut sind. So schießen sich die Kontrahenten etwa mit aufgesammelten Schildkrötenpanzern gegenseitig ab. Sterne machen sie kurzzeitig unverwundbar, und Pilze wecken den Tiger im Tank. Wer diese Hilfsmittel richtig einsetzt, besiegt auch die stärksten Gegner.

Aber Augen auf, die Strecke hält verblüffende Überraschungen bereit. Abkürzungen und Sprungschanzen helfen, Zeit zu sparen. Vor Pfützen und Abgründen sollte man sich lieber in Acht nehmen. Sonst wird das nichts mit dem Durchmarsch aufs Siegertreppchen.

BEDIENUNG

Die Fahreigenschaften der Karts werden vom Gewicht der Piloten bestimmt. Leichte Fahrer beschleunigen schnell, können aber von Schwergewichten mühelos abgedrängt werden. Anfänger greifen am besten auf Mario oder Luigi zurück, die über „Normalwerte" verfügen. Die Steuerung ist unkompliziert, bietet aber genug Feinheiten, um die letzten Zehntelsekunden herauszuholen, die über Sieg oder Niederlage entscheiden.

URTEIL

Dieser wilde Wettkampf ist unterhaltsamer als so manches Formel-Eins-Rennen. Es gibt keine Regeln, Sie müssen auf nichts und niemanden Rücksicht nehmen. Das macht vor allem mit mehreren Spielern Spaß. Bis zu vier Fahrer können per **Linkkabel** S.174 gegeneinander antreten. Und brauchen dazu nur ein einziges Spiel-Modul. Für diesen tollen Mehr-Spieler-Modus gibt es eine Aufwertung. Am rundum gelungenen Spielkonzept und der kunterbunten Grafik gibt es ohnehin wenig zu bemängeln. Testurteil: „gute" Fahrt.

SPIELDETAILS



Bild links: In diesem Bonusspiel werden Luftballons abgeschossen.



Bild rechts: In den Kästen mit Fragezeichen sind Extras versteckt.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Mario Kart – Super Circuit

Hersteller: Nintendo

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 8 Jahren
Geeignet für	Anfänger und Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	52%		2,02
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	3%		3,31
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06026/950308 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	5,4%		1,00
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	2%		3,00
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	10,8%	bestanden	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	10,8%	bestanden	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	7%		3,86
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	9%		3,89
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	24 Strecken, 8 Fahrer	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
ZWISCHENNOTE	100%		2,10
Aufwertung		gute Mehr-Spieler-Unterstützung	-0,50
TESTERGEBNIS		gut	1,60
PREIS/LEISTUNG		befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		89,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,60 x 89,95 = 143,92 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

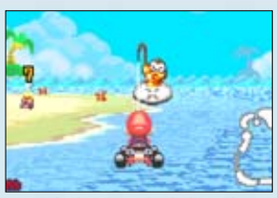
SPIELVERLAUF



1 Lassen Sie den Affen los – Donkey ist der Schnellste.



2 Doch auf der Geraden putzt Mario Donkey Kong weg.



3 Mit der Angel wird Mario aus dem Wasser geborgen.



4 An diesem harten Brocken muss man irgendwie vorbei.



5 Donkey Kong ist auf dem Sprung über einen Abgrund.



6 Wie im Leben: Der Mann mit der roten Mütze gewinnt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Jeder Auftrag beginnt mit einer ausführlichen Einsatzbesprechung. Hier erfahren Sie alles über Primär- und Sekundärziele der Mission.



2 Zwei Ihrer fünf Ranger dürfen Sie „mitnehmen". Nahkämpfer oder Scharfschütze – wessen Fähigkeiten erfordert der neue Auftrag?



3 Der Einsatz führt Sie nach Sizilien. Dort müssen Sie einen verunglückten Hubschrauber aufspüren und wichtige Dokumente sicherstellen, bevor die in falsche Hände geraten. Kaum ist Ihre Zwei-Mann-Eingreiftruppe am Ziel, bekommt sie letzte Anweisungen und macht sich auf die Suche.



4 Der erste Feindkontakt lässt nicht lange auf sich warten. Ihr Scharfschütze nimmt von einer Anhöhe einen gegnerischen Posten ins Visier.



5 Meter für Meter kämpfen Sie sich mit Ihrem Kameraden zur Absturzstelle vor. Gegenseitige Rückendeckung ist überlebenswichtig.



6 Der Auftrag ist fast überstanden. Für den abschließenden Nahkampf ist der MG-Schütze besser geeignet als der Scharfschütze.



7 Die erste Mission haben Sie ohne Verluste abgeschlossen. Ein Bericht informiert über benötigte Zeit, Trefferquote und erworbene Medaillen.



Spec Ops: Co

1sprich: „Speck Opps: Kawwert Ässoht"

Actionspiel für Playstation | **Laden, entsichern, feuern – Alltag einer US-Spezialeinheit für brenzlige Situationen**

INSTALLATION

Ein Spiel auf der Playstation zu installieren ist leichter als Nachladen. Bei Ladehemmung schlagen Sie auf Seite 152 nach.

INHALT

Terroristen sind gefährliche Zeitgenossen: Mit Diplomatie kommt man den Tätern nicht bei, und manchmal hilft nur der Einsatz von Waffen. Zu diesem Zweck wurden die Ranger, eine US-Spezialeinheit, ins Leben gerufen. Als Mitglied dieser eingeschworenen Truppe haben Sie die ehrenvolle Aufgabe, die Welt vor der Bedrohung durch gesetzlose Terrorbanden zu schützen.

Jeder Auftrag besteht aus mehreren Etappenzielen, und nur wenn die alle der Reihe nach abgearbeitet wurden, ist die Mission erfolgreich abgeschlossen. Um das Risiko so gering wie möglich zu halten, gibt's vor jedem Einsatz eine gründliche Einweisung. Dann suchen Sie aus den fünf Spezialisten Ihres Teams die beiden für den jeweiligen Auftrag geeignetsten aus und rücken mit diesem Duo den Untergrundkämpfern auf den Pelz. Im Einsatz steuern Sie beide Elitesoldaten abwechselnd: Während Sie etwa den Nahkampfexperten durch Häuserschluchten dirigieren, können Sie den Scharfschützen anweisen, seinem Kameraden Rückendeckung zu geben. Der verfolgt dann seinen Weg durch verwinkelte Straßenzüge selbstständig weiter. Die automatische Steuerung funktioniert zwar ganz passabel, aber die besten Resultate erzielt, wer seine Recken möglichst oft eigenhändig leitet.

Dabei können Sie aus dem reichhaltigen Arsenal moderner Kriegführung schöpfen. Mit zwölf Waffen nebst allerlei Granaten und Sprengfallen können Sie der Guerilla kräftig Feuer unterm Hintern machen. Ferngläser, Schutzwesten und Erste-Hilfe-Koffer vervollständigen die



Ausrüstung. Dazu kommt eine ausgezeichnete Grundausbildung Ihrer Ledernacken: Auf Kommando gehen die Soldaten in die Hocke, werfen sich zu Boden oder rollen elegant zu Seite, um feindlichem Beschuss auszuweichen. Machen Sie Gebrauch von diesen Talenten, denn ein Held, der allzu oft in der Flugbahn einer Gewehrkugel steht, nutzt sich schnell ab, segnet bald das Zeitliche, und dann waren's nur noch vier … Im Notfall können Sie seine nachlassende Lebensenergie manchmal noch mit einem Erste-Hilfe-Koffer auffrischen. Derart heilkräftiges Gepäck lassen Feinde gelegentlich am Kampfplatz zurück.

BEDIENUNG

Die Steuerung der Zwei-Mann-Eingreiftruppe per Spieletastatur geht überraschend gut von der Hand. Nach einer Eingewöhnungsphase haben Sie alle Befehlsfolgen und damit Ihre Jungs voll im Griff. Dass zu jedem Zeitpunkt zwischen beiden Soldaten gewechselt werden kann, eröffnet interessante Möglichkeiten für Strategie und Taktik. Auch können Sie einem Freund den Befehl über den zweiten Mann anvertrauen, dann kämpfen Sie gemeinsam am geteilten Bildschirm gegen die bösen Buben. Das Einblenden der Karte oder das Umschalten in den Zielmodus gehen schnell und problemlos vonstatten.

URTEIL

Kein Spiel für Kinder: Während der Einsätze geht es brutal zur Sache. Die blauen Bohnen fliegen Ihnen nur so um die Ohren. Doch überlegtes Vorgehen ist Trumpf, mit wildem Dauerfeuer kommen Sie hier nicht weit. Überlegen Sie sich jeden Schritt genau, es könnte Ihr letzter sein. Aber lassen Sie sich auch nicht zu viel Zeit, denn während der Aufträge läuft die Uhr und erzwingt zügige Entscheidungen. „Spec-Ops" ist ein etwas kurzes, aber realistisches, Actionspiel, das auch zwei Spieler an den Bildschirm zu fesseln vermag und das dank des variablen Schwierigkeitsgrads auch für Anfänger geeignet ist. Note: „Gut". ■

GETESTET MIT **Playstation**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Spec Ops: Covert Assault

Hersteller: **Take 2 Interactive**

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation 2**	Playstation-Version verwendbar
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	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%**		**2,35**
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%	passend	2,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/217316 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.take2.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/278220 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/27822111 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,26**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**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
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	10 Aufträge, 12 verschiedene Waffen	3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,07**
Aufwertung			
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,07**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**29,95 Mark**	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		**29,95 Mark**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,07 x 29,95 = 62 = gut	

*

SPIELDETAILS



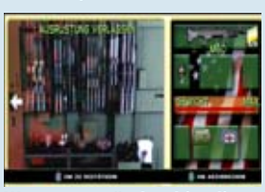
Zwei Spieler kämpfen am geteilten Bildschirm gemeinsam.



Die Karte mit den Einsatzzielen lässt sich jederzeit einblenden.



Fernglas, Funkgerät und Erste-Hilfe-Koffer sind immer dabei.



Wer mag, verändert hier die Grundausrüstung der Ranger.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

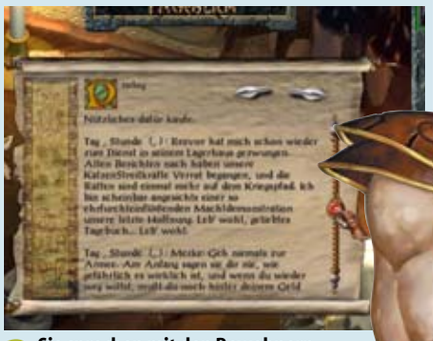


✕ : Schießen
● : Gegenstand verwenden
■ : Sprengstoff verwenden
▲ : Soldat wechseln

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Abenteuers finden Sie sich in der alten Festung von Kerzenburg wieder. Dort lebten Sie seit Ihrer Geburt – oder nicht?



2 Sie sprechen mit den Bewohnern und bekommen ein paar Aufträge. Sie schreiben die Erlebnisse in Ihr Reisejournal.



3 Mitten im Park treffen Sie auf Ihren Vater Gorion, der Ihnen erzählt, wie dringend er und Sie Kerzenburg verlassen müssen. In Windeseile treffen Sie noch ein paar Vorbereitungen beim Händler, dann machen Sie sich mit Ihrem Vater auf den Weg ins Ungewisse.



4 Kaum haben Sie die sichere Burg verlassen, werden Sie von einem riesigen Krieger und von Monstern attackiert. Gorion überlebt nicht.



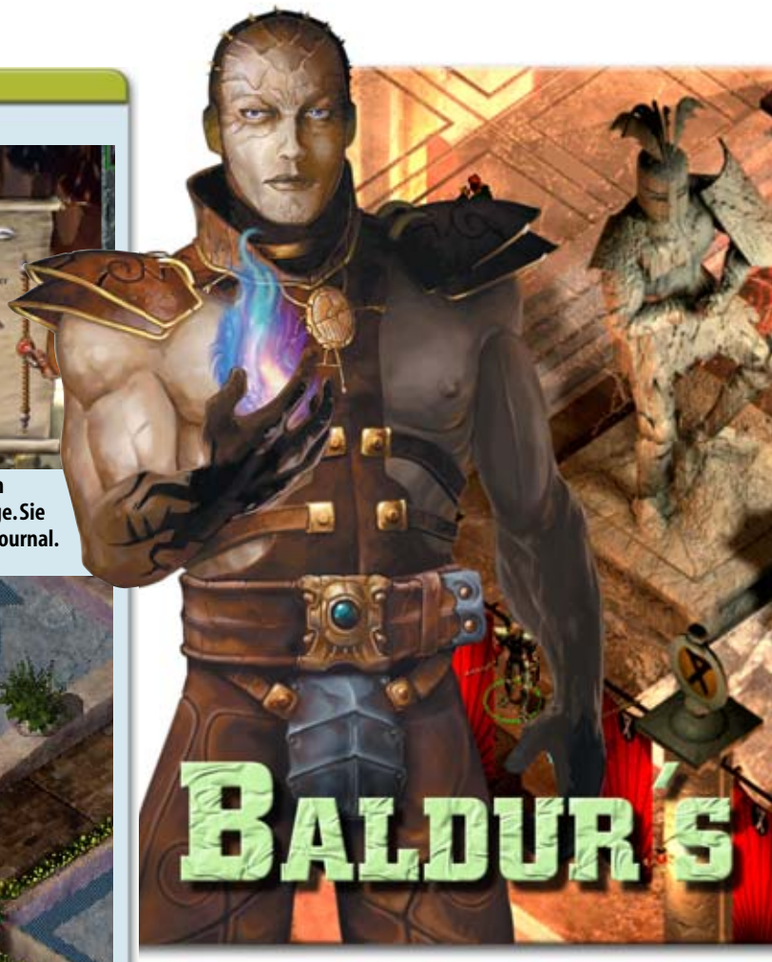
5 Daher freuen Sie sich um so mehr, einen Bewohner Kerzenburgs zu treffen: Imoen, eine junge, begabte Diebin, ist Ihnen gefolgt.



6 Kurz bevor Sie die Schänke „Zum freundlichen Arm" betreten wollen, greift ein Magier Ihre Gruppe an. Sie kommen nur knapp davon.



7 Die Kämpfer Khalid und Jaheira wollen Sie begleiten und Ihnen helfen. Sicher wären die beiden Ihnen auf Suche nach der Wahrheit nützlich.



Rollenspiel für PC | **Heimatlos und totgesagt im Fantasy-Reich – schützen Sie Ihr Leben mit heißem Feuer und kaltem Stahl**

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 152.

INHALT

Es gibt Tage, da bleibt man besser im Bett: Eben waren Sie noch das gut behütete Kind des berühmten Magiers Gorion, und nur ein paar Stunden später sind Sie Vollwaise, und jeder Kopfgeldjäger des Landes ist hinter Ihnen her. Sie haben nur eine Chance: schnell Freunde finden, die Sie auf Ihrer gefährlichen Reise begleiten, und schleunigst herausfinden, wem Sie das Interesse der gesamten Unterwelt zu verdanken haben. Die Spur führt Sie auf eine wahre Odyssee quer durchs ganze Land – doch am Ende scheinen alle Fäden in der Stadt „Baldur's Gate" zusammenzulaufen, nach der das Spiel benannt ist …

Mit diesem Titel kommt ein moderner Klassiker zum kleinen Preis in die Läden: Baldur's Gate küsste das gesamte Genre der Rollenspiele nach jahrelangem Dornröschenschlaf wieder wach. Und so funktioniert's: Sie erschaffen zunächst einen Helden, eine Spielfigur nach Ihren Wünschen. Dazu müssen Sie Dinge wie Rasse, Beruf, Einstellung zum Leben, körperliche und geistige Fähigkeiten und vieles mehr festlegen. Wenn Sie damit fertig sind, beginnt das eigentliche Spiel in den Mauern der alten Klosterfestung von Kerzenburg. Und von dort geht's hinaus in die Welt – und in mehr als 100 Stunden Spieldauer. Immer wieder begegnen Sie anderen Gestalten, die Ihnen freundlich oder feindlich gegenüberstehen, die Ihnen Aufträge geben oder Sie töten wollen. In jedem Fall gibt's bei Erfolg Punkte. Und wenn Sie genügend davon zusammen haben, darf Ihr Held sich verbessern – das gilt für alle bis dahin angeworbenen Mitstreiter natürlich auch. Und es ist dringend nötig, denn auch Ihre Gegner werden immer stärker, je näher Sie dem Oberfiesling kommen …

BEDIENUNG

Sie spielen Baldur's Gate fast komplett mit der Maus. Durch simples Anklicken von Symbolen öffnen Sie Befehls-Menüs, geben Bewegungs- oder Angriffsbefehle. In Kämpfen können und sollten Sie aber per Taste eine Pause machen und dann erst mal jeder einzelnen Ihrer Figuren Befehle für die Schlacht erteilen. Anschließend drücken Sie erneut die Pausentaste, und Ihre Figuren führen die Kampfbefehle aus. Das ist erfreulicherweise kinderleicht und dürfte keine großen Probleme machen.



[1] sprich: „Gait"

URTEIL

Sie mögen es, in andere Figuren zu schlüpfen? Sie haben bereits recht einfache Rollenspiele, wie „Diablo", erfolgreich hinter sich gebracht? Aber Sie haben noch ein wenig Angst vor den knallharten Rollenspielen? Dann ist jetzt die Gelegenheit gekommen: Schlagen Sie zu!

Mit Baldur's Gate haben Sie den idealen Einstieg für die Rollenspielwelt nach „Dungeons-&-Dragons"[2]-Regeln in der Hand. Auf diesen Regeln basieren nicht nur die Nachfolger „Icewind Dale"[3] und „Baldur's Gate 2", sondern auch kommende Rollenspiel-Kracher wie „Neverwinter Nights"[4] oder „Pool of Radiance[5] 2".

Und außerdem ist das Spiel auch noch richtig gut: spannende Handlung, gute Bedienbarkeit. Lediglich die deutsche Synchronisation ist eine echte Frechheit. Da müssen Sie eben durch.

Bis auf diesen Schönheitsfehler ist Baldur's Gate aber eines der besten Rollenspiele aller Zeiten und kommt deshalb in der Gesamtwertung auch „sehr gut" weg – ohne Diskussion.

[2] sprich: „Danschens and Drägens"
[3] sprich: „EiswindDall"
[4] sprich: „Newwerwinter Nets"
[5] sprich: „Puhl off Raidienz"

SPIELDETAILS



Möchten Sie so aussehen? Das können Sie haben!



Auch für weibliche Helden gibt's hübsche Porträts.



Die Diebin Imoen will Sie unbedingt begleiten.



Der skurrile Minsc ist Waldläufer – und Hamstertrainer.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Baldur's Gate

Hersteller: **Virgin Interactive**
Version: 1.1.4315

Spielverbesserungs-Programm (Patch) liegt dem Spiel bei

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%**		**1,77**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend	1,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		3,99
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71887 (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%**		**1,93**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (436 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,1484 Megabyte	1,39
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**6,00**
Umfang/Verständlichkeit, überprüft	2%	fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**2,50**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,43**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/ja	3,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	über 100 Waffen, mehr als 100 Zaubersprüche	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/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,00**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	2,00
PREIS/LEISTUNG	sehr gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	19,95 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	90 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,00 x 19,95 = 39,90 = sehr gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Um sich mit der kniffligen Schiffssteuerung vertraut zu machen, durchlaufen Sie zunächst ein längeres Trainingsprogramm.



2 Wenig später geht es richtig los: Sie haben die Aufgabe, Daten aus einem Computer zu stehlen. Im Vorfeld gibt es genaue Instruktionen.



3 Mithilfe Ihres kleinen Navigations-Roboters steuern Sie durch die engen Wegesysteme, ständig auf der Hut vor feindlichen Drohnen.



4 Das erste Einsatzziel findet man ohne größere Probleme: Wenn Sie diesen Schalter umlegen, öffnet sich eine Tür.



5 Die Pforte führt Sie ein weiteres Mal in finstere Gänge und durch einen großen Außenbereich, bis Sie schließlich den Computerraum erreichen. Der steht unter dem Schutz vieler gegnerischer Kampfmaschinen. Mit ein paar Ausweichmanövern und gut gezielten Schüssen schalten Sie die aus.



6 Sie haben den Computer gefunden. Jetzt schnell einloggen und die gesuchten Daten an das Hauptquartier übermitteln.



7 Durch einen sehr gut versteckten Wartungsausgang entkommen Sie. Jedenfalls fürs Erste. Aber der nächste Auftrag wartet schon.



Actionspiel für PC | **Die Suche nach Gerechtigkeit führt durch Labyrinthe. Fast wie im Leben. Aber nur fast …**

INSTALLATION

Einfach die CD-ROM einlegen, die automatisch startende Installation abwarten und nach wenigen Minuten loslegen. So einfach kann das sein – und so einfach ist das bei den meisten Spielen. Anders bei „Descent 3": Bereits bei der Installation muss die CD-ROM zwei Mal gewechselt werden. Zwei weitere Griffe zur CD-ROM-Schublade sind nötig, um die Zusatz-Missionen und schließlich das Spielverbesserungs-Programm (Patch) zu überspielen. Kompliziert! Wenn Sie bei all dem Hin und Her durcheinander kommen, werfen Sie einen Blick auf Seite 152 – da wird Ihnen geholfen.

INHALT

Nach einem halsbrecherischen Gefecht wird Ihr Raumschiff schwer in Mitleidenschaft gezogen, trudelt antriebslos durchs All. Glücklicherweise werden Sie gerettet, aber schon kurz danach mit erschreckenden Neuigkeiten konfrontiert: Ihr früherer Arbeitgeber möchte Sie loswerden. Nicht etwa auf die Straße setzen, sondern gleich um die Ecke bringen. Damit Sie herausfinden können, was Ihr Ex-Boss gegen Sie hat, stellen Ihre Retter Ihnen einen kleinen Raumgleiter zur Verfügung – doch als Gegenleistung sollen Sie zuerst noch einige Aufträge erledigen …

Wie schon bei den beiden ersten Teilen der Reihe darf man auch von Descent 3 keine filmreife Handlung erwarten. Doch wer braucht eine aufregende Geschichte, wenn er aufregende Action bekommt? Denn sobald Sie sich in Ihr Raumschiff setzen, geht es rasant los: Mit Höchstgeschwindigkeit rasen Sie durch enge Gänge, verschachtelte Tunnelsysteme und zerklüftete Felsklippen, fahnden nach den unterschiedlichsten Zielpunkten, deren Schutz oder Zerstörung Ihnen befohlen wurde. Leicht ist diese Aufgabe so gut wie nie: Schlüssel sind zu finden, mit denen Sie versperrte Türen öffnen, Computersysteme zu vernichten, damit Schutzeinrichtungen lahm gelegt werden. Erschwert wird Ihnen die Arbeit von einer nicht geringen Zahl gegnerischer Roboter und automatischer Waffen, die hinter jeder



1sprich: „DihSent" 2sprich: „Mößenäri"

Ecke des verzweigten Labyrinthes lauern können. Um sich zu verteidigen, haben Sie 20 verschiedene Waffen im Arsenal: Laser, Raketen und futuristische Kanonen erleichtern es, den Gegner in viele kleine Einzelteile zu zerlegen. Schwer wird es, wenn die Widersacher in größeren Verbänden attackieren, und das ist nicht selten.

Bei all dem Trubel noch die Orientierung zu behalten, ist eine reife Leistung. Zumal die riesigen Spielstufen Verwirrung stiften. Zur Unterstützung gibt's aber einen kleinen fliegenden „Fremdenführer"-Roboter, der Sie auf Knopfdruck an jeden gewünschten Ort bringt, vorausgesetzt, es befinden sich keine verschlossenen Türen im Weg.

BEDIENUNG

Der Schwachpunkt von Descent 3 liegt ganz klar in der komplizierten Steuerung. Viel Einarbeitungszeit und ein Steuerknüppel mit mindestens sechs Knöpfen sind nötig, um das Raumschiff problemlos zu drehen und in alle vier Himmelsrichtungen zu bewegen. Aus ganz anderen Gründen „hakt" die Bedienung der Zusatz-Missionen – die präsentieren sich komplett auf Englisch.

URTEIL

Wenn man die knifflige Steuerung irgendwann in den Griff bekommen hat und sich in der verwirrenden Umgebung zurechtfindet, dann macht Descent 3 richtig Spaß. Die Rahmenhandlung ist zwar zum Gähnen, dafür bieten die riesigen Spielstufen viel Abwechslung. COMPUTER-BILD-SPIELE belohnt das mit dem Urteil „gut".

SPIELDETAILS



Überall im All: Nachschub für Energie und Schutzschild.



Solche Raketen lassen sich zusätzlich mitnehmen.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Descent 3 mit Zusatz-CD Mercenary

Hersteller: Virgin Interactive

Version: 1.3.1

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter 24 Seite 176

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%**		**2,75**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Steuerknüppel (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%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
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.virgininteractive-support.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%**		**4,11**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	hoch	5,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (817 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	229,9583 Megabyte	5,49
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**6,00**
Umfang/Verständlichkeit, überprüft	2%	fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**2,22**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	22 Aufträge, 30 Gegner, 20 Waffen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	1,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/32	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,53**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,43**
PREIS/LEISTUNG		**sehr gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**19,95 Mark**	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		**19,80 Mark** (Pearl Agency, Buggingen, Tel. 01805/5582)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,34 x 19,95 = 46,68 = sehr gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Los geht´s



Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie die Spiele, die Probierversion (Demo) 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 daraufhin sofort startet.



Direct-X 8.0A

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



Dieses Programm beschleunigt die Grafik vieler Spiele.

2 Klicken Sie im folgenden Fenster auf ●.

3 Klicken Sie danach zwei Mal auf Ja.

4 Anschließend sehen Sie das „Direct-X-Setup"-Fenster. Klicken Sie darin 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 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 schließlich 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 auf die Schaltfläche Überspielen, um mit der Installation zu beginnen.

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.



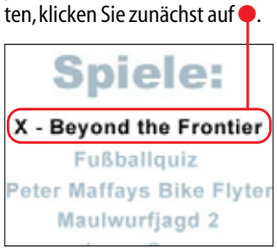
5 Klicken Sie danach auf das Feld OK, um die Installation des Programms abzuschließen. Der „Acrobat Reader 5.0" ist damit installiert.

X – Beyond the Frontier installieren

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 166 MHz
- 32 **Megabyte** S. 174 **Arbeitsspeicher** S. 174
- 260 Megabyte freier Platz auf der **Festplatte** S. 174
- Einfach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98
- **Direct-X** S. 174 Version 5.0

1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „X – Beyond the Frontier" vorzubereiten, klicken Sie zunächst auf ●.



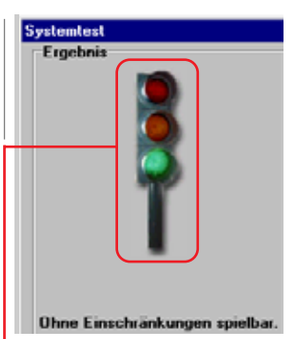
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

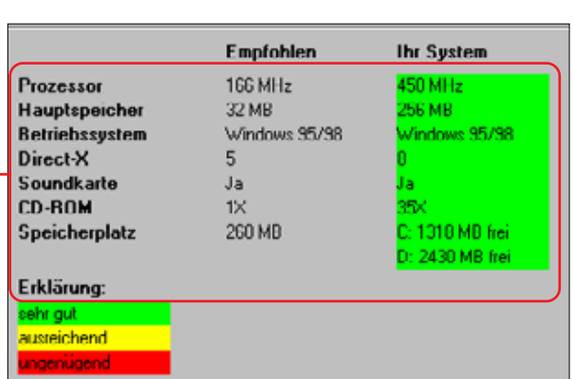
3 Kurz darauf ist eine Ampel auf dem Bildschirm zu sehen. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung ●.

Im Beispiel ist also alles perfekt. X – Beyond the Frontier 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, dann 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 X – Beyond the Frontier wahrscheinlich nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, um das Spiel spielen zu können.





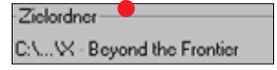
4 Schließen Sie danach das Resultate-Fenster mit einem Klick auf OK.

5 Bereiten Sie die Installation des Spiels X – Beyond the Frontier mit einem Klick auf Überspielen vor.

6 Klicken Sie anschließend auf den obersten Menüpunkt [redacted], um den Installationsbildschirm aufzurufen.

7 Mit einem Klick auf Weiter > gelangen Sie zum nächsten Schritt.

8 Daraufhin wird der Zielordner für X – Beyond the Frontier gezeigt ●. Lassen Sie die



Voreinstellung unverändert (siehe Systemtest, Schritt 3), und klicken Sie auf Weiter >.

9 Anschließend schlägt Ihnen das Programm einen Programm-Ordner vor. Klicken Sie auch hier auf Weiter >.

X – Beyond the Frontier installieren | Fortsetzung

10 Entfernen Sie jetzt noch per Mausklick den Haken vor ☑ DirectX 7.0a installieren. Eine neuere Version von Direct-X ist nämlich auf der Heft-CD-ROM enthalten. Wie Sie die installieren, lesen Sie links im Kasten „Direct-X 8.0A". Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Weiter >.

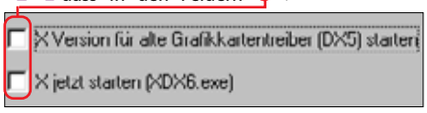
11 Im nächsten Schritt lassen Sie den Haken vor ☑ DirectX Media nun installieren stehen und fahren mit einem Mausklick auf Weiter > fort.

12 Klicken Sie jetzt auf OK, und in den zwei folgenden Fenstern jeweils auf Ja.

Klicken Sie in den drei darauf folgenden Fenstern jeweils auf die Schaltfläche OK, um die Installation abzuschließen.

13 Sie sehen daraufhin eine Text-Datei, deren Inhalt Sie mit Klicks auf ▼ und ▲ lesen können. Klicken Sie danach auf ☒, um das Fenster wieder zu schließen.

14 Vergewissern Sie sich, dass in den Feldern



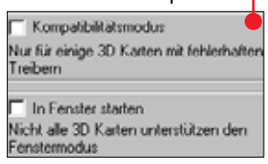
kein Haken vorhanden ist. Andernfalls entfernen Sie die Haken per Mausklicks. Klicken Sie danach auf Beenden.

15 Klicken Sie zum Schluß noch auf EXIT.

X – Beyond the Frontier einrichten und starten

1 Blenden Sie zunächst die CD-ROM-Oberfläche mit einem Klick auf Beenden aus. Klicken Sie dann auf Start, Programme und auf X - Beyond the Frontier. Betreiber einer modernen Grafikkarte klicken jetzt auf X Beyond the Frontier (DX6). Wenn Sie allerdings eine ältere Grafikkarte besitzen und im Spiel auf Probleme stoßen, dann sollten Sie im Menü X Version für ältere Grafikkartentreiber auswählen, um das Spiel zu starten. Nur beim ersten Start des Spiels müssen Sie außerdem noch folgende Schritte beachten:

2 Zunächst müssen Sie sich vergewissern, dass vor Einstellungen von letztem Mal benutzen ein Haken gesetzt ist, während vor den unteren Optionen



die Felder frei sind. Stürzt das Spiel allerdings ab, oder liegt ein Grafikfehler vor, dann setzen Sie vor den Eintrag Kompatibilitätsmodus einen Haken. Klicken Sie danach auf Start, und wählen Sie im Spiel optionen aus, indem Sie erst auf ↓ und dann auf ↵ drücken.

3 Klicken Sie jetzt auf Grafikkarte / 3d Karte, um das Menü für die Grafikeinstellungen aufzurufen. Besitzer einer leistungsfähigen Grafikkarte können hier eine höhere Auflösung einstellen. Klicken Sie dazu unter Auflösung auf ▼ und, wählen Sie dann beispielsweise 32: 1024 * 768 * 32 aus. Jetzt müssen Sie noch das **Texturformat** S. 174 anpassen. Klicken Sie dazu unter Texturformat und unter Erweitertes (transparentes) Texturformat jeweils auf ▼, und wählen Sie 32 Bit RGB, R:8, G:8, B:8, A:8 aus. Wählen Sie dann noch per Mausklick ◉ Vollbild aus, und klicken Sie auf OK.

4 Klicken Sie danach auf Soundeinstellungen. Per Klick auf den jeweiligen Regler und Mausbewegung nach links oder rechts bei gedrückter Maustaste können Sie unter Musiklautstärke, Soundlautstärke und Sprachausgabe die Lautstärke einstellen.

Klicken Sie anschließend auf Erweiterte Einstellungen. Hier können Sie die Klangwiedergabe in CD-Qualität einstellen, wenn Sie per Klick auf ▼ statt 22kHz, stereo 16bit den Wert 44kHz, stereo 16bit auswählen. Die Spielgeschwindigkeit kann dadurch allerdings je nach Geschwindigkeit des **Prozessors** S. 174 sinken. Unter Sound-Modus muss nach einem Klick auf ▼ mindestens My speakers are stereo. eingestellt werden. Den Wert neben Max. 3D Sounds lassen Sie unverändert. Klicken Sie danach zwei Mal auf OK, dann auf Zurück ins Spiel. Per Klick auf spiel starten geht's los.

X – Beyond the Frontier - Handbuch

1 Klicken Sie auf der CD-ROM-Oberfläche auf X - Beyond the Frontier und dann auf Anleitung.

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

3 Zum Ausdrucken der Anleitung muss ein Drucker nach den Vorgaben des Drucker-Handbuchs installiert sein. Klicken Sie in der Menü-Leiste auf 🖶. Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche OK, um den Druckauftrag für das Dokument zu erteilen.

X – Beyond the Frontier entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme, danach auf den Eintrag X - Beyond the Frontier. Klicken Sie anschließend auf Uninstall X - Beyond the Frontier. Im neuen Fenster klicken Sie auf Ja, dann zwei Mal auf OK.

Peter Maffays Bike Flyter installieren

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

2 Klicken Sie vier Mal auf Weiter>>. Entfernen Sie dann den Haken vor dem Eintrag ☑ Peter Maffays Bike Flyter, und klicken Sie danach auf Fertig.

Peter Maffays Bike Flyter starten

Schließen Sie die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM per Klick auf Beenden. Klicken Sie dann doppelt auf



Viel Glück beim Ausweichen!

Peter Maffays Bike Flyter entfernen

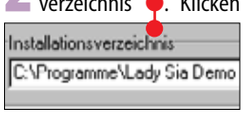
Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, anschließend auf Peter Maffays Bike Flyter. Es folgt ein Mausklick auf Uninstall. Klicken Sie dann auf Ja, danach auf Start und zum Schluss auf Schließen.

Lady Sia installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Lady Sia und dann rechts auf Überspielen.

2 Klicken Sie im nächsten Bildschirm auf die Schaltfläche Weiter>>, um zum nächsten Installationsschritt zu gelangen.

2 Hier sehen Sie das Zielverzeichnis. Klicken



Sie auf Weiter>>, um mit der Installation des Spiels fortzufahren.

3 Es folgt ein erneuter Mausklick auf Weiter>>, der zum nächsten Schritt überleitet.

4 Entfernen Sie per Mausklick den Haken vor ☑ Lady Sia, und klicken Sie auf Fertig.

Lady Sia starten

Um das Spiel „Lady Sia" zu starten, müssen Sie erst die CD-ROM-Oberfläche mit einem Klick auf Beenden schließen. Klicken Sie dann doppelt auf



Lady Sia entfernen

Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme sowie auf Lady Sia Demo. Klicken Sie dann auf Uninstall. Im nächsten Fenster klicken Sie erst auf Ja, dann auf Start und zum Schluss auf Schließen.

Fußballquiz installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Fußballquiz und dann auf Überspielen.

2 Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm des Spiels auf die Schaltfläche Weiter >, um zum nächsten Schritt zu gelangen.

3 Dann wird der Zielordner gezeigt, in dem das Spiel gespeichert wird.



Ändern Sie nichts, sondern klicken Sie auf Weiter >. Ein Balken zeigt den Fortschritt der Installation.



4 Mit einem Klick auf Beenden, schließen Sie die Installation ab.

Fußballquiz starten

Schließen Sie die CD-ROM-Oberfläche mit Klick auf Beenden, und klicken Sie dann auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme und danach auf FM2002-Fußballquiz. Klicken Sie anschließend auf FM2002-Fußballquiz.

Fußballquiz entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme und dann auf FM2002-Fußballquiz. Klicken Sie anschließend auf Deinstallieren von FM2002-Fußballquiz. Im neuen Fenster klicken Sie auf Ja, dann auf OK.

Stock-Blaster installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Stock-Blaster und anschließend auf Überspielen.

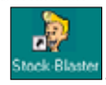
2 Klicken Sie im nächsten Fenster auf die Schaltfläche Weiter >, um mit der Installation des Spiels fortzufahren.

3 Mit einem erneuten Klick auf die Schaltfläche Weiter > starten Sie die Installation. Klicken Sie danach auf Beenden.

Stock-Blaster starten

1 Um zurück zur Windows-Oberfläche zu schalten, blenden Sie zunächst die Bedien-Oberfläche der COMPUTER-BILD-SPIELE-CD-ROM mit einem Klick auf Beenden aus.

2 Zum Start des Spiels „Stock-Blaster" müssen Sie dann nur noch doppelt auf dessen Programmsymbol klicken



Stock-Blaster entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme und dann nach rechts auf Stock-Blaster

3 Klicken Sie anschließend auf Stock-Blaster deinstallieren.

4 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf Ja. Klicken Sie dann noch auf die Schaltfläche OK.

Bolz Platz installieren

1 Damit das Spiel installiert werden kann, klicken Sie zunächst auf Bolz-Platz und anschließend auf Überspielen.

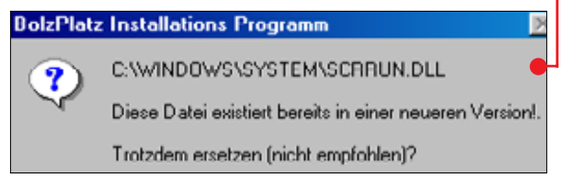
2 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter >, um fortzufahren.



3 Daraufhin folgt ein Fenster mit kurzen Informationen zum Spiel. Klicken Sie hier und im nächsten Schritt jeweils auf die Zeile Weiter >.

4 Klicken Sie anschließend auf Start. Ein Balken zeigt den Fortschritt der Installation. Wenn Sie dabei eine Fehlermeldung, etwa die hier gezeigte, bekommen, dann klicken Sie auf Nein. Klicken Sie danach auf Weiter > und zum Schluss auf Ende.





Bolz Platz starten

1 Um das Spiel „Bolz Platz" zu starten, müssen Sie erst die CD-ROM-Oberfläche mit einem Klick auf Beenden schließen. Klicken Sie dann doppelt auf



Dann steht dem munteren Bolzen nichts mehr im Weg. Die Redaktion wünscht viel Spaß beim Kicken!

Bolz Platz entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme sowie BolzPlatz. Klicken Sie anschließend auf BolzPlatz Deinstallieren. Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf OK. Sehen Sie eine Dateiabfrage, so klicken Sie auf Ja und dann erneut auf OK.

Lupo Cup installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Lupo Cup und anschließend auf Überspielen.

2 Dann wird der Zielordner C:\VW\LUPO\ angegeben, in dem das Programm auf der Festplatte gespeichert wird. Klicken Sie zwei Mal auf OK.

Lupo Cup starten

Schließen Sie die CD-ROM-Oberfläche mit einem Klick auf Beenden, und klicken Sie dann auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme und danach auf VW Lupo-Cup. Klicken Sie anschließend auf den Eintrag VOLKSWAGEN Lupo-Cup. Die Redaktion wünscht gute Fahrt!

Lupo Cup entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme und dann auf VW Lupo-Cup. Klicken Sie anschließend auf den Eintrag Deinstallere VOLKSWAGEN Lupo-Cup. Im nächsten Fenster klicken Sie auf OK, dann erneut auf OK.

Maufwurfjagd 2 installieren

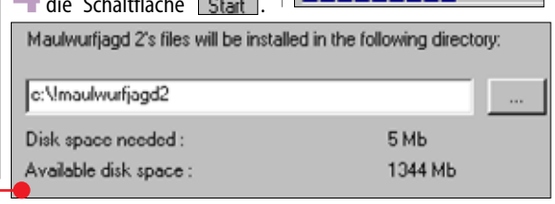
1 Klicken Sie zuerst auf Maulwurfjagd 2 und anschließend rechts auf Überspielen.

2 Klicken sie im nächsten Fenster auf Next >.

3 Das Programm schlägt dann einen Zielordner für das Spiel „Maulwurfjagd 2" auf der Festplatte vor.

Klicken Sie auf Next > und dann auf Ja.

4 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Start.



Dann sehen Sie den üblichen Balken, der den Fortschritt der Installation zeigt.



5 Entfernen Sie schließlich noch den Haken vor Launch Maulwurfjagd 2.

6 Klicken Sie auf die Schaltfläche Next >, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

7 Mit einem Klick auf Exit beenden Sie die Installation. Wie Sie das Spiel starten, lesen Sie rechts.

Maulwurfjagd 2 starten

1 Schließen Sie zunächst die CD-ROM-Oberfläche mit einem Klick auf Beenden.

2 Klicken Sie dann auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, danach auf Maulwurfjagd 2. Klicken Sie anschließend auf Maulwurfjagd 2.

Maulwurfjagd 2 entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme und dann auf Maulwurfjagd 2.

2 Klicken Sie anschließend auf Uninstall Maulwurfjagd 2.

3 Setzen Sie per Klick einen Haken in das Feld vor der Zeile Remove system file[s]. Andernfalls werden nicht alle zum Spiel gehörenden Dateien von der Festplatte entfernt. Klicken Sie danach auf die Schaltfläche Next >.

4 Klicken Sie anschließend auf OK.

5 Das daraufhin geöffnete Fenster können Sie sofort wieder schließen, und zwar mit einem Klick auf Exit.



6 Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol



7 Falls Sie das Spiel im vorgegebenen Zielordner installiert haben, suchen Sie die Festplatte, die mit dem Buchstaben (C:) bezeichnet ist. Falls nicht, suchen Sie die Festplatte, auf der Sie das Spiel installiert haben. Im Beispiel klicken Sie doppelt auf



8 Klicken Sie dann auf



9 Klicken Sie in der Menüleiste auf Datei und danach auf Löschen.

10 Im daraufhin geöffneten Fenster bestätigen Sie den Löschauftrag mit einem Klick auf Ja.

11 Klicken Sie danach auf Start.

12 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme und dann auf Maulwurfjagd 2. Klicken Sie diesen Eintrag mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie Löschen aus. Klicken Sie dann auf Ja.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIEL AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



1 sprich: „ Ex – Bijond se Frontier"

Actionspiel für PC | **Nach einem Unfall wurden Sie von der Erde in weit entfernte, noch unbekannte Gegenden der Milchstraße verschlagen. Jetzt geht's ums nackte Überleben und darum, den Weg zurück zur Erde zu finden. COMPUTERBILD-SPIELE hilft Ihnen dabei gern**

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemein

„X – Beyond the Frontier" ist eine Handelssimulation mit Kampf- und Abenteuerelementen. Wie in den Klassikern „Elite" und „Privateer" fliegen Sie mit Ihrem Raumschiff durch unbekannte Weltraumregionen. Sie können X nur mit der Tastatur spielen, die Maus zur Unterstützung heranziehen oder auch einen Steuerknüppel benutzen. Wie Sie so ein praktisches Gerät anschließen, lesen Sie in Heft 12/2000 auf Seite 254.

Zusätzliche Tasten



D:	Landecomputer
U:	Zielverfolgung
N:	2D-Systemkarte
P:	Piloten-Info
S:	Schiffs-Info
Alt:	Bildvergrößerung
J:	Zeitraffer
⇧ J:	Turbo-Zeitraffer
Esc:	Szenen abbrechen
F1:	Cockpit-Ansicht
F2:	Außenansicht
4 und 6:	Kamera drehen
2 und 8:	Kamera zoomen
F3:	Zielkamera
F4:	Rückwärtskamera
F5:	Ekliptik-Ebene
F8:	Optionsmenü
F11:	Grafikmenü
F12:	Soundmenü
⇧ P:	Spiel pausieren
⇧ Q:	Spiel beenden

Flugsteuerung



Im Kreis sehen Sie die Schubanzeige. Mit A geben Sie mehr, mit Y weniger Schub. Das Schiff reagiert langsam.



Entf stellt den Antrieb auf Null, und mit ⇄ oder der rechten Maustaste schalten Sie den Turbo ein (roter Balken imKreis).



Auf-, abwärts, nach links oder rechts wird das Schiff per Pfeiltasten (↑, ↓, ← und →) gesteuert. Oder einfach per Maus.



Sie können das Schiff auch mit Q und W in Rollbewegung versetzen. Dabei dreht es sich um die eigene Längsachse.

Zielerfassung, Informationen und andocken



Drücken Sie T, so beginnt das Fadenkreuz (Kreis) zu blinken. Ist ein Objekt nahe genug, wird es fixiert. Zum Andocken müssen Sie eine Station anvisieren.



Mit E wird der nächst stehende Gegner fixiert. Pfeile (Kreis) weisen in seine Richtung. Mit BILD↑ und BILD↓ wählen Sie weitere Ziele in der Nachbarschaft aus.

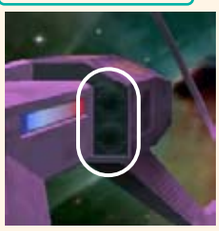


Mit I rufen Sie Zielinformationen auf. Mit C stellen Sie Funkkontakt her. So können Sie eine Station um Landeerlaubnis ersuchen.



Sind grüne Landelichter zu sehen, fliegen Sie zum Andocken in die Schleuse ein. Dabei nicht schneller werden, als der grüne Strich (Kreis) vorgibt.

Frachtschleuse



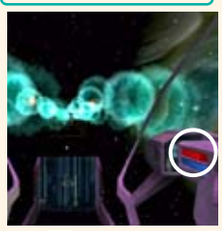
Ihre Schleuse (Kreis) lässt sich mit O öffnen, um herrenlose Fracht aufzunehmen. Um Güter loszuwerden, die Schleuse mit F beladen, dann öffnen.

Speichern

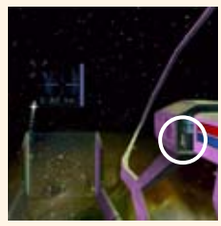


Auf Raumstationen können Sie speichern. Für 10 Credits kaufen Sie eine „Bergungslizenz" und speichern ab. Mit ⇧ und L können Sie wieder laden.

Waffen benutzen



Mit Strg oder der linken Maustaste werden die Laser abgefeuert. Die Laser-Energie wird auf der rechten Seite über der Schildenergie angezeigt (Kreis).

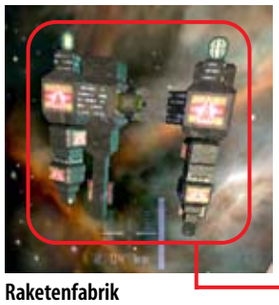


Wählen Sie zuerst mit M einen Raketentyp aus. Art und Anzahl werden angezeigt (Kreis). Mit L schicken Sie die Rakete ins anvisierte Ziel.

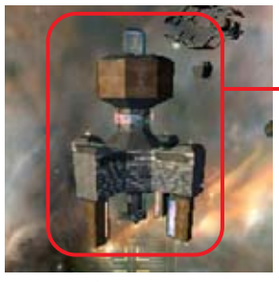
Das erste Sternsystem

Profit-Brunnen

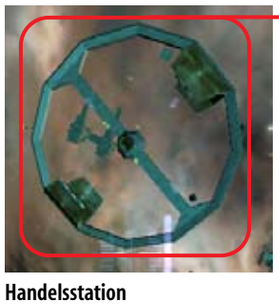
Der Name dieses Sternsystems sagt schon viel über dessen Bewohner aus. Die Teladi sind nämlich sehr geschäftstüchtig. Nach der Einführungssequenz mit dem Unfall Ihres Schiffes landen Sie direkt vor dem Bug eines großen Teladi-Kriegsschiffes, doch der Kommandant schießt Sie nicht ab, sondern leiht Ihnen Geld und einen Schutzschild. Damit sollten Sie ausreichend Gewinn erwirtschaften und dem Teladi-Kapitän später seinen Kredit zurückzahlen – sonst reagiert der irgendwann sauer.



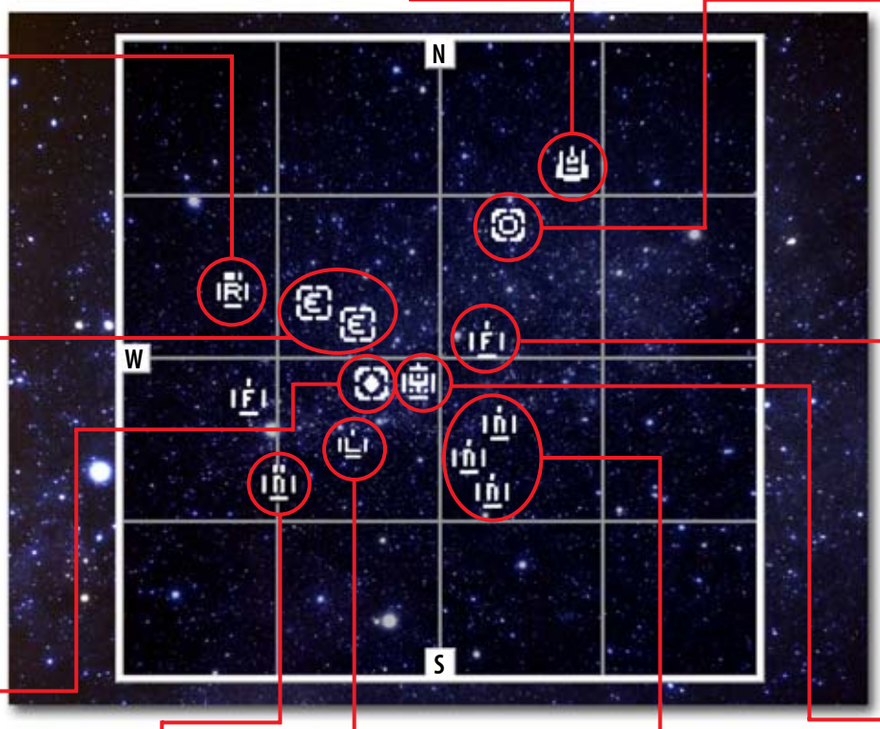
Raketenfabrik
Hier werden Hummel-Raketen verkauft. Sie können Energiezellen, Erz, Siliziumscheiben, Quantumröhren, Gefechtsköpfe, Nostropöl, BoFu, Rastar-Öl, Sojagrütze und Stoff-Rheime absetzen.



Sonnenkraftwerk
Die Sonnenkraftwerke produzieren Energiezellen, die fast überall benötigt werden. Hier können Sie Kristalle verkaufen.



Handelsstation
Die Teladi handeln hier mit Computer-Komponenten, Teladianium, Nostrop-Öl, Raumkraut und Microchips. Außerdem können Sie das Taktische Navigationssystem, eine Polizeilizenz, den SINZA und Laderaumerweiterungen erstehen.





Teladianium-Gießerei
Aus Erz, Kristallen und Energiezellen stellen die Teladi hier Ihr berühmtes Teladianium her. Dessen Einkauf lohnt sich aber nur, wenn es weniger als 120 Credits kostet.



BISE-Laserschmiede
Hier können Sie Beta-Impulsstrahlen-Emitter kaufen. Los werden Sie außer Energiezellen, Kristallen und Erz auch Nostropöl, BoFu, Cahoona-Fleisch, Rastar-Öl sowie Sojagrütze.



Gewächstation
Auf diesen Stationen werden die notwendigen Sonnenblumen für das überall beliebte Nostrop-Öl gezogen und verkauft. Gebraucht werden Energiezellen, Teladianium und BoGas.



Sonnenblumenöl-Raffinerie
Zu kaufen gibt es Nostrop-Öl. Absetzen können Sie Energiezellen, Sonnenblumen, Sumpfpflanzen, und Stott-Gewürze



Ausrüstungsdock
Hier gibt's 1- und 5-MW-Schilde, AISE- und BISE-Laser, Moskito- und Hummel-Raketen sowie Fracht- und Mineralien-Scanner, Handelscomputer, Bildvergrößerung und den SINZA-Antrieb.



Schiffswerft
Hier gibt's Sonnenkraftwerke, Gewächstationen, AISE-Schmieden, Erz- und Siliziumminen, Panzerfertigungen, Computerwerke, Teladianium-Gießereien, Sonnenblumenöl-Raffinerien, Traumfabriken, Chipwerke, Raketenfabriken, und AEPW-Schmieden.

Das erste Geld

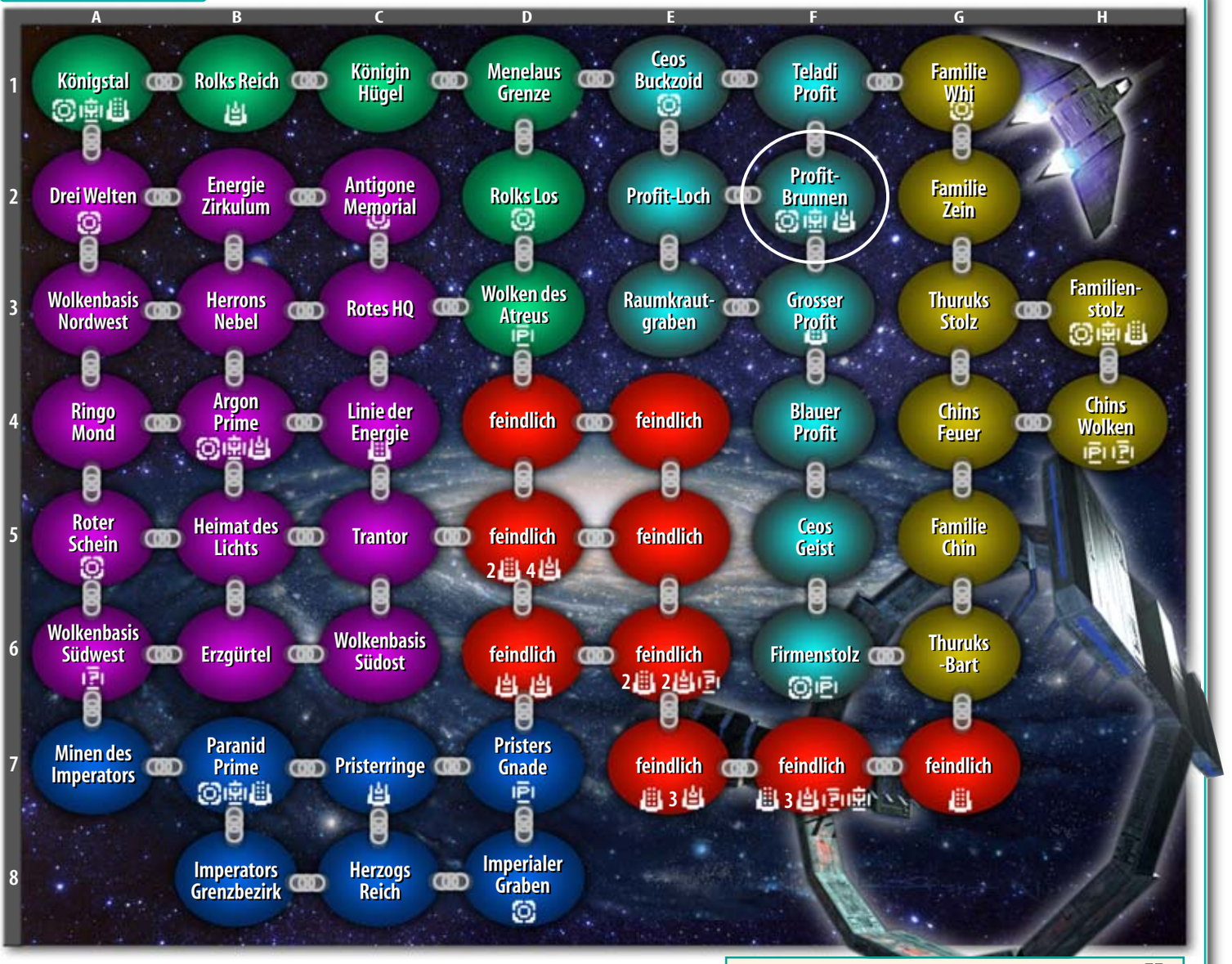
Sie starten mit 100 Credits – das ist praktisch gar nichts. Zuerst sollten Sie deshalb zum Ausrüstungsdock fliegen und Ihren Schutzschild verkaufen. Nun können Sie zwar den Turbo nicht mehr benutzen und müssen beim Andocken etwas aufpassen, doch dafür haben Sie jetzt knapp 3000 Credits. Meiden Sie Kämpfe (meist bei Sprungtoren) und speichern Sie regelmäßig ab (Bergungsversicherung für 10 Credits), bis Sie sich wieder Schilde leisten können. Dafür kaufen Sie den SINZA, dadurch verkürzen sich Ihre Flugzeiten immens! Fliegen Sie nun zur Handelsstation. Dort erstehen Sie die taktische Navigationskarte, die Ihnen künftig genau die Übersicht zeigt, die Sie oben auf dieser Seite sehen. Außerdem vergrößern Sie Ihren Laderaum um ein paar Einheiten. Achten Sie darauf, genügend Geld für die Fracht übrig zu behalten. Kaufen Sie nun noch eine Bergungsversicherung (abspeichern), und es kann losgehen. Ihre ersten Fuhren sollten Energiezellen sein, die Sie von den Sonnenkraftwerken zu beliebigen anderen Fabriken bringen. Die Balken im Informationsfenster zeigen den aktuellen Lagerbestand und damit den ungefähren Preis der Rohstoffe an. Überzähliges Geld stecken Sie in Laderaumerweiterungen. Haben Sie darüber hinaus etwas Geld zusammengespart, können Sie auch gut mit Nostropöl handeln. In der BISE-Schmiede und im Raketenwerk bekommen Sie einen guten Preis dafür.

Die Story

Nach dem Unfall finden Sie sich mit Ihrem Raumschiff in einem unbekannten Teil des Milchstraßensystems wieder. Sie wollen zwar sofort zurück zur Erde, doch um dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie zuerst Geld verdienen und Ihr Schiff aufrüsten. Während Sie also durch die Systeme reisen, mit Handel immer reicher werden und Ihr Schiff verbessern, sollten Sie immer auch mit anderen Schiffskapitänen reden. Bald finden Sie so den Weg zu den menschenähnlichen Argonen und den benachbarten Gonern. Die wissen mehr über die Erde und darüber, wie man dort hinkommt. Um spätere Aufgaben zu erfüllen, brauchen Sie auch die Hilfe anderer Völker. Die wird gewährt, wenn Sie Ihr Ansehen dort steigern. Das gelingt, indem Sie Xenon oder Piraten vernichten. Die betroffenen Spezies merken sich das. Langsam aber sicher werden Sie so etwa vom Feind der Paraniden zum persönlichen Freund des Imperators.

X-Beyond the Frontier

Die Weltraumkarte



Sie starten im System Profit-Brunnen (weißer Kreis). Die weißen Verbindungen zwischen zwei Systemen weisen auf ein funktionierendes Sprungtor hin. Von Profit-Brunnen können Sie zum Beispiel in drei Richtungen, also zu drei angrenzenden Systemen fliegen. Zur besseren Unterscheidung sind die einzelnen Sternenreiche farblich hervorgehoben. Während die Teladi, die Boronen und die Argonen Sie mit offenen Armen empfangen, müssen Sie das Vertrauen der Paraniden und Split erst gewinnen. Die rot gefärbten Bereiche werden von den Xenon kontrolliert. Diese aggressiven Kämpfer sind jedermanns Feind und quer durch die Galaxis Freiwild.

Teladi:		Ausrüstungsdock:	
Boronen:		Schiffswerft:	
Argonen:		Piratenstation:	
Paraniden:		Raumträger M1:	
Split:		Zerstörer M2:	
Xenon:		Wichtige Orte:	

Die Völker

Teladi



Zunächst treffen Sie auf dieses geschäftstüchtige Händlervolk. Die Teladi sind Fremden prinzipiell freundlich gesonnen, Sie können daher sofort in deren Reich Handel treiben. Vergessen Sie aber nicht, den Anfangskredit zurück zu zahlen, sonst werden die freundlichen Händler schnell ungemütlich und jagen Sie mit schnellen Schiffen.

Boronen



Friedliebend, wie die Boronen sind, dürften Sie mit denen keinen Ärger bekommen. Die Raumsektoren des boronischen Königs durchqueren Sie auf Ihrem Weg zu den Argonen. Auch hier stehen Ihnen die Handelsstationen, interessante Fabriken und Rohstoff-Lieferstätten offen. Hier finden Sie zum Beispiel den Ekliptik-Projektor.

Argonen



Diese Rasse entstand aus den Nachfahren der ersten Erdkolonisten. Allerdings wissen das nur noch die religiösen „Goner". Die Argonen begegnen Ihnen ebenfalls freundlich. In ihrem riesigen Raumgebiet befinden sich zahlreiche, lukrative Handelsmöglichkeiten. Außerdem verfügen die Argonen über das größte Sternenreich.

Paraniden



Die Paraniden sind eher vorsichtig wenn sie Fremde treffen, besonders, wenn die aussehen wie Argonen. Daher müssen Sie zunächst das Vertrauen der Paraniden gewinnen, indem Sie in deren Raum einige Xenon und Piraten erlegen. Zur Belohnung dürfen Sie dann den genial konstruierten, nur hier erhältlichen Andock-Computer kaufen.

Split



Die Split sind quasi die Schmuddelkinder der Völker. Sie handeln nicht nur mit der geschützen Raumfliege, sondern stecken auch voller Ablehnung und Misstrauen. Bevor Sie hier den mächtigsten Laser und die stärksten Schilde kaufen dürfen, müssen Sie zuerst Ihren Status verbessern – durch zahlreiche Xenon- und Piraten-Abschüsse.

Die Radarsymbole



Frachtschiff
Normales, konkurrierendes Frachtschiff. So ein Schiff kann jedem Volk gehören, ist aber nur schwach bewaffnet und hat höchstens mittelstarke Schilde. Lohnende Piratenbeute.



Rohstoff-Fabriken 1
Hier werden Rohstoffe erzeugt. Und zwar in der Gewächsstation, im Agrarcenter auf der Plankton-Farm, auf der Scruffin-Plantage und natürlich auch auf der Soyfarm.



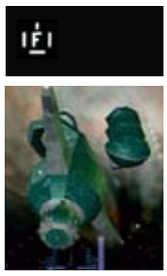
Rohstoff-Fabriken 2
Auch hier werden Rohstoffe erzeugt, nämlich in der Teladianium-Gießerei, auf der Agnu-Ranch, in der BoGas-Fabrik, im Chelt-Aquarium und schließlich auf der Schneckenfarm.



Rohstoff-Fabriken 3
Noch ein Herstellungsort für Rohstoffe, und zwar für die Grundsubstanzen verbotener Rauschmittel (Raumkraut). In der Traumfabrik können Sie Sumpfpflanzen erwerben.



Großer Transporter
In jedem System, in dem es eine Schiffswerft gibt, steht auch so ein Transporter. Funken Sie ihn an, bevor Sie eine Fabrik kaufen. Er transportiert die dann für einige Credits zum Ziel.



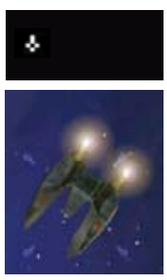
Lebensmittel-Fabriken 1
Hier werden Lebensmittel erzeugt. Und zwar in der Sonnenblumenöl-Raffinierie, in den Rheim-Werken, in der Stott-Mischerei, der Massom-Mühle und in der Majaglitt-Schmiede.



Lebensmittel-Fabriken 2
Auch in diesen Stationen werden industriell Lebensmittel hergestellt. Im Einzelnen arbeiten hier die Cahoona-Presse, das BoFu-ChemLab, die Rastaröl-Raffinerie und die Soyerei.



Lebensmittel-Fabriken 3
Produktionsstätten weiterer Lebensmittel. Hier geht's um Schmuggelware. Im Glückspalast gibt es Raumkraut zu kaufen, in der Raumsprit-Brennerei guten, gefälschten Whisky.



Kleines Kampfschiff
Erwarten Sie bei diesen Raumern leichte Waffen und leichte Schilde. Am Spielanfang gibt so ein Schiff einen guten Gegner ab, später taugt es nur noch als Kanonenfutter.



Gefechtskopffabrik
Sehen Sie dieses Zeichen auf dem Radarschirm, so haben Sie eine Gefechtskopffabrik gefunden. In solchen Anlagen werden Gefechtsköpfe für alle fünf Raketentypen hergestellt.



Sonnenkraftwerk
Jedes Volk unterhält zahlreiche eigene Sonnenkraftwerke. Hier werden die überall benötigten Energiezellen fabriziert, die Sie an fast jede andere Station verkaufen können.



Handelsstation
Mit diesem Zeichen sind Handelsstationen und Piratenbasen gekennzeichnet. Die Stationen erkennt man außerdem daran, dass sie sich als einzige um ihre Achse drehen.



Mittleres Kampfschiff
Wenn Sie selbst keine brauchbaren Schilde haben, kann dieser Gegner Ihnen schon gefährlich werden. Seine mittelstarken Schilde halten doch einigen Beschuss aus.



Kristallfabrik
Die Kristallfabrik ist eine sehr wichtige Produktionsstätte. Hier können Sie gut Silizium verkaufen und andererseits die wichtigen Kristalle für die Sonnenkraftwerke erwerben.



Raketenfabriken
Es gibt fünf verschiedene Raketenfabriken. Die Symbole über den Buchstaben stehen für die Feuerkraft der Raketen. Je mehr Striche über dem R, desto schlagkräftiger ist das Geschoss.



Ausrüstungsdock
Dieses Symbol weist den Weg zu einer der wichtigsten Stationen. Hier bekommen Sie die vielen technischen Spielereien, mit denen Sie Ihre Schiffsausrüstung erweitern können.



Großes Kampfschiff
Ohne ordentliche Waffen und Schilde brauchen Sie diesen Gegner gar nicht erst ins Visier nehmen. Er verfügt über starke Waffen und kann mit seinem Schild einiges wegstecken.



Quantumröhrenfabrik
Das T im Radar weist Sie auf das Quantumröhrenwerk hin. Hier werden die teuren und in Fabriken sehr begehrten Quantumröhren hergestellt und an Händler veräußert.



Schild- und Panzerfertigung
Die drei Symbole stehen für die drei verschiedenen Schildfabriken. Hier bekommen Sie (von links nach rechts) das 1-MW-, das 5-MW- und das 25-MW-Schild.



Schiffswerft
In der Werft können Sie Ihre eigenen Fabriken kaufen. Von jedem Volk bekommen Sie dabei andere Fabriken. Vergessen Sie nicht, vor dem Kauf einen Transporter zu chartern.



Zerstörer
Die Zerstörer sind sehr starke Kampfschiffe, mit denen Sie sich besser nicht anlegen sollten. Sehr starke Schilde und übermächtige Laser beeindrucken jeden Angreifer.



Chipwerk
Die Computerchips, die im Chipwerk produziert werden, sind die teuerste Handelsware in X-Beyond the Frontier. Im Computerwerk wird man sie dann wieder mit Gewinn los.



Laserschmieden
Für alle drei Laser-Arten gibt es Fabriken. Von links nach rechts sehen Sie die Impulsstrahlen-Emitter-, die Partikelbeschleuniger-Kanonen- und die Energieplasma-Werfer-Schmiede.



Asteroid/Container
Bevor man eine Mine baut, sollten die Asteroiden gescannt werden, da sie unterschiedlich hohe Erz- und Silizium-Vorkommen haben. Container mit Ladung sind grün gefärbt.



Träger
Die extrem gut gesicherten Träger oder Kommandoschiffe haben noch Kampfeinheiten an Bord. Funken Sie diese Schiffe um Unterstützung an, wenn Sie welche brauchen.



Computerwerk
Im Computerwerk werden Computer-Komponenten fabriziert. Zwar werden Sie hier fast Ihre gesamte Fracht los – aber die Computer-Komponenten sind kaum absetzbar.



Minen
Minen werden auf rohstoffreichen Asteroiden errichtet. Erzlagerstätten sind mit einem, Silizium-Minen mit zwei Strichen über dem M im Symbol gekennzeichnet.



Sprungtor
Die Buchstaben der vier Himmelsrichtungen stehen für die jeweiligen Sprungtore. Sie fliegen damit in der angegebenen Himmelsrichtung zum angrenzenden Sektor .

Alle Handelswaren im Überblick

Ware	Wo kaufen	Wo verkaufen
ALLGEMEINE ROHSTOFFE		
Energiezellen	Sonnenkraftwerk	alle außer Handelsstation und Piratenbasis
Erz	Erzmine	Teladianum-Gießerei
		BoGas-Fabrik
		Computerwerk
		Quantumröhren-Werk
		Gefechtskopf-Fabrik
		ISE-Laser-Schmieden
		PBK-Laser-Schmieden
		EPW-Laser-Schmieden
		Schild- und Panzerfertigung
		Raketenfabrik
Siliziumscheiben	Siliziummine	Kristallfabrik
		Chipwerk
		Computerwerk
		Quantumröhren-Werk
Kristalle	Kristallfabrik	Sonnenkraftwerk
		Teladianum-Giesserei
		ISE-Laser-Schmieden
		PBK-Laser-Schmieden
		EPW-Laser-Schmieden
HOCHTECHNOLOGIE-WAREN		
Gefechtsköpfe	Gefechtskopf-Fabrik	Raketenfabrik
		Handelsstation
Computer-Komponenten	Computerwerk	Handelsstation
Quantumröhren	Quantumröhren-Werk	Computerwerk
		PBK-Laser-Schmieden
		Schild- und Panzerfertigung
		Raketenfabrik
		Handelsstation
Mikrochips	Chipwerk	Computerwerk
		Handelsstation
ARGONEN-WAREN		
Delexan-Weizen	Agrar-Center	Stott-Mischerei
		Majaglitt-Raumschmiede
		Cahoona-Presse
		Rheim-Werk
		RaumSprit-Brennerei
Cahoona-Fleisch	Cahoona-Presse	Chipwerk
		Computerwerk
		ISE-Laser-Schmieden
		EPW-Laser-Schmieden
		Handelsstation
Argnu-Fleisch	Agnu-Ranch	Cahoona-Presse
Stoff-Rheime	Rheim-Werk	Gefechtskopf-Fabrik
		Raketenfabrik
		Handelsstation
RaumSprit (illegal)	RaumSprit-Brennerei	Piratenbasis
SPLIT-WAREN		
Massom-Puder	Massom-Mühle	Handelsstation
Scruffin-Knollen	Scruffin-Plantage	Massom-Mühle
		Agnu-Ranch
Chelt-Fleisch	Chelt-Aquarium	Rastar-Öl-Raffinerie
Rastar-Öl	Rastar-Öl-Raffinerie	Chipwerk
		Computerwerk
		Quantumröhren-Werk
		EPW-Laser-Schmieden
		ISE-Laser-Schmieden
		Panzerfertigung
		Raketenfabrik
		Handelsstation
Raumfliegen	Handelsstation (Split)	Massom-Mühle
(illegal außer bei den Split)		Scruffin-Plantage
		Chelt-Aquarium
		Rastar-Öl-Raffinerie
		Piratenbasis

Ware	Wo kaufen	Wo verkaufen
PARANIDEN-WAREN		
Sojabohnen	Soy-Farm	Soyerei
Majaglitt	Majaglitt-Raumschmiede	Handelsstation
Maja-Schnecken	Schnecken-Farm	Majaglitt-Raumschmieden
Sojagrütze	Soyerei	Chelt-Aquarium
		Massom-Mühle
		Stottmischerei
		Computerwerk
		Quantumröhren-Werk
		ISE-Laser-Schmieden
		PBK-Laser-Schmieden
		Schild- und Panzerfertigung
		Raketenfabrik
		Handelsstation
BORONEN-WAREN		
Plankton	Plankton-Gewächsstation	Stott-Mischerei
		BoFu-ChemLab
		Agnu-Ranch
Stott-Gewürze	Stott-Mischerei	Cahoona-Presse
		RaumSprit-Brennerei
		Sonnenblumenöl-Raffinerie
		Glückspalast
		Soyfarm
		Soyerei
		Handelsstation
BoGas	BoGas-Fabrik	BoFu-ChemLab
		Gewächsstation
		Traumfabrik
		Soyfarm
		Schneckenfarm
		Majaglitt-Raumschmieden
BoFu	BoFu-ChemLab	Quantumröhren-Werk
		ISE-Laser-Schmieden
		PBK-Laser-Schmieden
		EPW-Laser-Schmieden
		Raketenfabrik
		Handelsstation
TELADI-WAREN		
Sonnenblumen	Gewächsstation	Sonnenblumenöl-Raffinerie
	Piratenbasis	Piratenbasis
Nostrop-Öl	Sonnenblumenöl-Raffinerie	Kristallfabrik
		Massom-Mühle
		Scruffin-Plantage
		Chelt-Aquarium
		Rastar-Öl-Raffinerie
		Soyfarm
		Schnecken-Farm
		Soyerei
		Chipwerk
		Computerwerk
		Quantumröhren-Werk
		ISE-Laser-Schmieden
		PBK-Laser-Schmieden
		EPW-Laser-Schmieden
		Schild- und Panzerfertigung
		Raketenfabrik
		Handelsstation
Teladianium	Teladianum-Gießerei	Gewächsstation
		Traumfabrik
		BoGas-Fabrik
		Chelt-Aquarium
		Scruffin-Plantage
		Soyfarm
		Schnecken-Farm
		Handelsstation
Sumpfpflanzen	Traumfabrik	Sonnenblumenöl-Raffinerie
		Glückspalast
Raumkraut (illegal)	Glückspalast	Piratenbasis

Alle Ausrüstungsgegenstände im Überblick

Laderaum-erweiterung



Wo: in allen Handelsstationen
Preis: ab 100
Erweitert den Laderaum um je 5 Einheiten. Der Preis erhöht sich kontinuierlich und wird später sehr hoch.

Singularitäts-Zeitverzerrungsantrieb



Wo: in allen Handelsstationen und Ausrüstungsdocks
Preis: 144
Der SINZA lässt bei geradem Flug die Spielzeit mit J bis zu zehn Mal schneller ablaufen.

Taktisches Navigationssystem



Wo: in allen Handelsstationen
Preis: 504
Ruft mit N eine zweidimensionale Karte des Systems auf. Hier können Sie die Lage aller Raumstationen erkennen.

Digitales Sichtverbesserungssystem



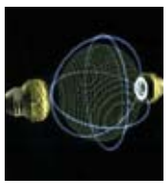
Wo: in den Teladi-Ausrüstungsdocks
Preis: 1440
Mit Alt können Sie den mittleren Bildausschnitt beliebig vergrößern, um weit entfernte Objekte zu identifizieren.

Polizei-Lizenz



Wo: in allen Handelsstationen
Preis: 4320
Jede Rasse verkauft eigene Lizenzen. Damit bekommen Sie etwas Geld für jeden Piraten- und Xenon-Abschuss.

Ekliptik-Projektor



Wo: in den Boronen-Ausrüstungsdocks
Preis: 4896
Dieses Gerät blendet nach Druck auf F5 die Ebene der Ekliptik (mit allen Stationen darauf) als Gitter ein.

Docking-Computer



Wo: in den Paraniden-Ausrüstungsdocks
Preis: 10 800
Mit diesem Gerät sparen Sie viel Zeit. Sobald eine beliebige Station erfasst ist, können Sie mit D dort landen.

Triebwerks-Tuning



Wo: in den Piraten-Handelsstationen
Preis: ab 14 400
Mit jedem Tuning wird Ihr Raumschiff um zehn Prozent schneller. Der Preis steigt kontinuierlich und wird sehr hoch.

Ruder-Optimierung



Wo: in den Piraten-Handelsstationen
Preis: ab 21 600
Mit jedem Tuning wird Ihr Raumschiff wendiger. Der Preis erhöht sich kontinuierlich und wird schnell sehr hoch.

Mineralien-Scanner



Wo: in allen Ausrüstungsdocks
Preis: 21 600
Ist dieses Gerät installiert, wird automatisch der Mineraliengehalt von angewählten Asteroiden gezeigt.

Handels-Computer



Wo: in allen Ausrüstungsdocks
Preis: 32 400
Ist dieses Gerät installiert, werden automatisch die Preise aller Handelswaren von angewählten Stationen gezeigt.

Ziel-Projektions-Erweiterung



Wo: in den Split-Ausrüstungsdocks
Preis: 38 440
Mit U schalten Sie diese automatische Zielverfolgung an. Die Automatik funktioniert auch mit dem SINZA.

Fracht-Scanner



Wo: in den normalen und Piraten-Handelsstationen
Preis: 43 200
Ist dieses Gerät eingebaut, werden alle Handelswaren von angewählten Raumschiffen gezeigt.

SINZA-Boost-Erweiterung



Wo: in den Argonen-Ausrüstungsdocks
Preis: 88 560
Per Druck auf ⇧+J können Sie mit voller Turbo-Geschwindigkeit und zehnfachem Spieltempo fliegen.

Alpha-Impulsstrahlen-Emitter



Wo: in den Teladi-Ausrüstungsdocks und den AISE-Schmieden
Preis: 720
Schaden: 1000%
Günstige, sehr schwache Waffe, die höchstens zur Piratenabwehr reicht.

Beta-Impulsstrahlen-Emitter



Wo: in den Teladi-Ausrüstungsdocks und den BISE-Schmieden
Preis: 1440
Schaden: 1500%
Günstige, schwache Waffe, die höchstens zur Piratenabwehr ausreicht.

Gamma-Impulsstrahlen-Emitter



Wo: in den Argonen- und Split-Ausrüstungsdocks sowie den GISE-Schmieden
Preis: 3600
Schaden: 2000%
Schwache Waffe, die höchstens zur Piratenabwehr reicht.

Alpha-Partikelbeschleunigerkanone



Wo: in den Boronen-Ausrüstungsdocks und den APBK-Schmieden
Preis: 7200
Schaden: 3000%
Leichte Partikelbeschleuniger sind schon für den echten Kampf geeignet.

Beta-Partikelbeschleunigerkanone



Wo: in den Paraniden-Ausrüstungsdocks und den BPBK-Schmieden
Preis: 14 400
Schaden: 4000%
Mittlere Partikelbeschleuniger sind schon für den echten Kampf geeignet.

Gamma-Partikelbeschleunigerkanone



Wo: in den Boronen-Ausrüstungsdocks und den BPBK-Schmieden
Preis: 36 000
Schaden: 5000%
Schwere Partikelbeschleuniger sind schon für den echten Kampf geeignet.

Alpha-Energieplasmawerfer



Wo: in den Boronen- und Paraniden-Ausrüstungsdocks sowie den AEPW-Schmieden
Preis: 72 000
Schaden: 6000%
Notwendige leichte Waffe für einen ernsthaften Kampf.

Beta-Energieplasmawerfer



Wo: in den Argonen-Ausrüstungsdocks und den BEPW-Schmieden
Preis: 144 000
Schaden: 7000%
Notwendige mittelstarke Waffe für einen ernsthaften Kampf.

Gamma-Energieplasmawerfer



Wo: in den Split-Ausrüstungsdocks und den GEPW-Schmieden
Preis: 691 200
Schaden: 8000%
Notwendige schwere Energie-Waffe für einen ernsthaften Kampf.

Rakete: Moskito



Wo: in den Argonen-, Boronen- sowie Teladi-Ausrüstungsdocks und in Raketenfabriken
Preis: 216
Eine günstige, schnelle Rakete mit nur sehr geringer Durchschlagskraft.

Rakete: Wespe



Wo: in den Argonen- sowie Paraniden-Ausrüstungsdocks und in Raketenfabriken
Preis: 504
Eine günstige, recht schnelle Rakete mit geringer Durchschlagskraft.

Rakete: Libelle



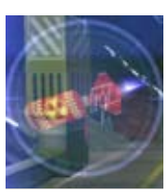
Wo: in den Boronen- sowie Split-Ausrüstungsdocks und in Raketenfabriken
Preis: 1080
Eine erschwingliche, aber langsame Rakete von mittlerer Durchschlagskraft.

Rakete: Hummel



Wo: in den Argonen-, Split- sowie Teladi-Ausrüstungsdocks und in Raketenfabriken
Preis: 2880
Eine relativ teure und langsame Rakete mit hoher Sprengkraft

Rakete: Hornisse



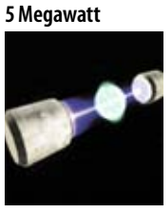
Wo: in den Paraniden-Ausrüstungsdocks und in Raketenfabriken
Preis: 6480
Diese Rakete ist zwar sehr teuer und auch noch langsam, kann dafür aber Asteroiden sprengen.

Schild: 1MW
1 Megawatt



Wo: in allen Ausrüstungsdocks
Preis: 2880
Schadenswiderstand: 1000%
Ein sehr leichter Schild, der leider kaum Schutz gegen Feinde bietet.

Schild: 5 MW
5 Megawatt



Wo: in den Teladi- und Paraniden-Ausrüstungsdocks
Preis: 18 000
Schadenswiderstand: 5000%
Ein guter Schild, der für gelegentliche Kämpfe ausreicht.

Schild: 25 MW
25 Megawatt



Wo: in den Split-Ausrüstungsdocks
Preis: 230 400
Schadenswiderstand: 25 000%
Für die Xenon-Jagd sollten Sie zwei dieser mächtigen Schilde installieren.

Schild: 125 MW
125 Megawatt



Wo: nicht käuflich
Preis: –
Schadenswiderstand: 125 000%
Diesen perfekten Schutzschild bekommen Sie nach der Vernichtung des Xenon-Mutterschiffs.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



[1] sprich: „Beik Fleiter"

Actionspiel für PC | In dem Spiel auf der letzten CD-ROM (9/2001) wichen Sie dem Motorrad aus, diesmal müssen Sie den Fliegen ausweichen

SPIELTIPPS

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, und legen Sie per Klick auf Neues Spiel! los.

2 Anschließend mit der Maus auf Los geht's !!! klicken, und die Fahrt beginnt.

3 Drücken Sie die linke Maustaste, um das Motorrad zu beschleunigen. Wenn Sie die Maus nach rechts oder links bewegen, fährt die Maschine einen entsprechenden Bogen. Sie müssen versuchen, den von vorne kommenden Fliegen auszuweichen. Für jede verfehlte Fliege kassieren Sie Punkte.

4 Hier ❶ werden die acht Leben des Spielers gezeigt. Das bedeutet: Wenn Sie acht Mal mit einer Fliege kollidieren, ist das Spiel beendet.





Actionspiel für PC | Freche kleine Maulwürfe tauchen aus dem Boden auf und ärgern Sie mit fiesen Sprüchen. Durchladen und draufhalten

SPIELTIPPS

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel „Maulwurfjagd 2", wie gewohnt.

2 Drücken Sie ↵, um ins Spiel zu gelangen.

3 Nun haben Sie zwei Minuten Zeit, um per Mausklick auf alles zu ballern, was Ihnen vor die Flinte kommt. Faustregel: Je weiter entfernt ein Maulwurf ist ❶, desto mehr Punkte gibt es für den Treffer. Modellflugzeuge ❷ und Maulwürfe in Heißluftballons geben Extra-Punkte. Alle fünf Schüsse nachladen, dazu drücken Sie die *rechte* Maustaste.

4 Kleiner Tipp: Wenn Sie während der Schießerei gleichzeitig die Tasten Y und C gedrückt halten, feuern Sie im „Maschinengewehr-Modus". Nachladen ist dann nicht mehr nötig.





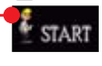
Sportspiel für PC | In diesem lustigen Fußballspiel können Sie allein oder zu zweit gegen den Computer antreten oder gegeneinander spielen

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

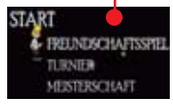
Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Bewegen Sie die Figur mit den Pfeiltasten ↑ und ↓ neben das Wort ●, und drücken Sie ↵.



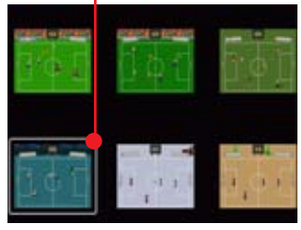
3 Wählen Sie nun zwischen Freundschaftsspiel, Turnier oder Meisterschaft, indem Sie die Figur mit den Pfeiltasten ↑ oder ↓ neben die entsprechende Auswahl bewegen ●. Drücken Sie anschließend ↵.



4 Nun können Sie sich zwischen einem Spiel gegen den Computer, gegen einen Mitspieler oder mit einem Mitspieler gegen den Computer entscheiden. Auch diese Auswahl treffen Sie mit ↑ oder ↓ auf der Tastatur ●. Haben Sie Ihre Entscheidung getroffen, drücken Sie ↵.



5 Anschließend folgt die Auswahl des Spielortes. Bewegen Sie das Auswahl-Rechteck mit den Pfeiltasten auf das gewünschte Spielfeld ●, und bestätigen Sie mit ↵.



6 Schließlich wählen Sie auf die gleiche Weise Ihre und die computergesteuerte Mannschaft ●.



7 Das Spiel kann beginnen: Sobald Sie bereit sind, drücken Sie ␣ zum Anpfiff. Ihren Spieler steuern Sie mit den Pfeiltasten ↑, ↓, →, ← über den Platz. Beim Kontakt mit einem der beiden Spieler Ihrer Mannschaft oder mit der Spielfeldbegrenzung prallt der Ball ab in die entgegengesetzte Richtung. Versuchen Sie den Ball durch Abprallen ins gegnerische Tor zu schießen. Auf dem Spielfeld verteilt finden Sie allerlei Objekte ❶, die Sie einsammeln sollten, um Tricks zu aktivieren. Spieler Eins benutzt dazu die Tasten 1 bis 6. Spieler Zwei benutzt die Tasten Ende, Entf, Pos 1, Einfg, BILD↓, BILD↑. Dem verrückten Platzwart ❷ weichen Sie besser aus, denn wenn der Ihren Spieler mit seinem Rasenmäher erwischt, ist der Kicker vorübergehend bewusstlos. Fledermäuse klauen schon mal den Ball. Manchmal sind auch mehrere Bälle im Spiel – das ist hier völlig normal.





Quiz für PC | Fußball ist Ihr Leben? Dann haben Sie bei diesen Fragen gute Karten

SPIELTIPPS

Spieleinstieg und Bedienung

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Sobald der Startbildschirm erscheint, drücken Sie



die linke Maustaste, um fortzufahren.

2 Geben Sie nun die Namen der Spieler ein. Im nächsten Feld können Sie per Mausklick die Zeitspanne zur Beantwortung der Fragen verändern. Wählen Sie einen Wert zwischen 1 (viel Zeit) und 5 (wenig Zeit). Mit einem Klick auf Anfangen! geht's los.



3 Die erste Frage wird sofort gestellt. Beeilung, Sie haben zur Beantwortung nur so lange Zeit, bis der grüne Balken voll ist. Je schneller Sie antworten, desto mehr Punkte können Sie erreichen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, können Sie auch einen der vier Joker verbrauchen.



4 Klicken Sie mit der Maus auf die Antwort, die Sie für richtig halten, zum Beispiel Frankfurt. Sie erfahren sofort, ob Sie richtig lagen: Diese Antwort ist richtig!. Dann können Sie mit einem Klick auf Nächste fortfahren. Sie können aber auch mit einem Klick auf Mit 4.000 DM aussteigen! aussteigen und Ihren Gewinn sichern.



Actionspiel für PC | Halten Sie Ihr Geld fest: Die Bären wollen an Ihr Erspartes. Aber lassen Sie die Bullen durch – die mehren Ihren Reichtum

SPIELTIPPS

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel „Stock Blaster", wie gewohnt.

2 Mit einem Mausklick auf beginnen Sie eine Partie.



3 Nun haben Sie 120 Sekunden Zeit, um Ihr Startkapital von 10 000 Euro fleißig zu vermehren. Die goldene Regel der Börse gilt auch hier: Bullen sind gut für Ihr Geld, Bären nicht! Versuchen Sie deshalb mit Ihrer Kanone nur die angaloppierenden Bären zu treffen. Je länger Sie drücken, desto weiter fliegt die „Kanonenkugel" – ein Geldsack. Die Anzeige (1) unterhalb der Kanone hilft beim Einschätzen der Flugweite. Je größer die Zahl der Sterne, desto weiter der Flug. Wenn Sie Bullen treffen, gibt's Geldabzug, kommt ein Bulle durch, bedeutet das: Gewinne. Der Pleitegeier (2), ebenfalls zum Abschuss freigegeben, bringt 1000 Euro.





Rennspiel für PC | Vom Drei-Liter-Auto bis zum heißen GTI – die Lupo-Modellpalette bietet für jeden etwas. Auch für den Hobby-Rennfahrer

SPIELTIPPS

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel „Lupo Cup", wie gewohnt.

2 Klicken Sie mit der Maus auf EINZEL-SPIEL STARTEN, um ein Rennen zu starten.

3 Entscheiden Sie sich dann für eine Übungsrunde, oder gehen Sie gleich richtig an den Start – mit einem Klick auf VOLKSWAGEN LUPO-CUP.

4 Sobald die Ampel grün leuchtet, geht's los. Steuern Sie Ihren Flitzer nun mit den Pfeiltasten



, , , über die Rundkurse. Sammeln Sie dabei Bonusobjekte ein, wie Münzen (1) und Werkzeuge (2). Nach jedem Rennen können Sie Ihren Lupo kräftig aufmotzen. Tipp: Immer schön die Kurven schneiden (3), das bringt entscheidende Zeitvorteile.



2sprich::Kapp"



Mech Commander 2

Strategiespiel für PC | **Alle angehenden Roboter-Kommandeure finden hier allgemeine Tipps und Lösungen zu den ersten Missionen**

Spielverlauf siehe Test Seite 32

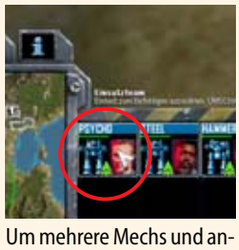
DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

„Mech Commander 2" verbindet die Atmosphäre der Spielereihe „Battletech" mit der Machart zeitgemäßer Strategiespiele.

Für Ihren persönlichen Spielspaß ist die Wahl des Schwierigkeitsgrades entscheidend. Bei Bedarf können Sie den auch während des Feldzugs noch verändern. Die Bandbreite ist beachtlich: Während „Berufssoldat" noch problemlos spielbar ist, steigt die Schwierigkeit in „Veteran" deutlich an. Vor allem treffen die eigenen Piloten dann wesentlich schlechter, und der Reparatur-Laster gibt schneller auf.

Einheiten auswählen



Um mehrere Mechs und andere Einheiten auszuwählen, können Sie bei gedrückter ⇧-Taste in der Einsatzteamleiste auf die gewünschten Piloten klicken (Kreis). Der grüne Pfeil zeigt, dass der Mech über Sprungfähigkeit verfügt.



Auf dem Gefechtsfeld klicken Sie einen Mech an oder halten ⇧ gedrückt, um mehrere anzuklicken. Außerdem können Sie bei gedrückter linker Maustaste mit der Maus einen Rahmen um die gewünschten Einheiten ziehen (Kreis).

Einheiten gruppieren



Es ist sinnvoll, unterschiedliche Einheiten zu gruppieren, etwa: alle sprungfähigen Mechs in eine Gruppe und die Langstrecken-Mechs in eine andere. Wählen Sie dazu die gewünschten Mechs, und drücken Sie Strg und 1 (oder eine andere Zahl).



Sie können neun verschiedene Kampfgruppen bilden. Jede Gruppe bekommt eine eigene Farbe (Kreis). Um eine solche Gruppe anzuwählen, drücken Sie die Taste, mit der Sie diese Gruppe bestimmt haben, also eine von 1 bis 9.

Mech-Info



Im Informationsmenü links unten auf dem Bildschirm gibt's auch Infos zu den einzelnen Mechs: Klicken Sie auf den Mech, dann auf das **i** (Kreis). Nun werden der Typ, eventuelle Schäden und die Waffen samt Munition gezeigt. Das ist besonders bei feindlichen Mechs praktisch.

Bewegen



Um Ihre Mechs in den Einsatz zu schicken, wählen Sie die gewünschten aus und klicken dann mit der linken Maustaste auf das Ziel (Kreis). Ihre Mechs setzen sich daraufhin mit Normalgeschwindigkeit in Bewegung.

Laufen



Sollen Ihre Einheiten das Ziel möglichst schnell erreichen, so wählen Sie ebenfalls zuerst die gewünschten Mechs aus. Dann halten Sie aber ⇧ gedrückt, während Sie aufs Ziel (Kreis) klicken. Die Mechs laufen jetzt.

Springen



Manche Ziele erreicht man nur aus der Luft, etwa die Kontrolltürme oder Läger auf Inseln. Wählen Sie dazu sprungfähige Mechs aus, und drücken Sie dann J (für Jump), sobald Sie auf das Ziel (Kreis) klicken.

Erobern



Eroberungen sind „die halbe Miete". Wollen Sie Ressourcen, Feuerleitstellen oder Hauptquartiere einnehmen, dürfen keine Gegner in der Nähe sein. Wählen Sie einen Mech, und klicken Sie auf das Gebäude (Kreis).

Kampftaktiken



Es gibt viele Möglichkeiten, einen stärkeren Gegner auszuschalten oder sich strategische Vorteile gegen eine Überzahl von Feinden zu erarbeiten.

Dazu sollten Sie die Stärken und Schwächen Ihrer eigenen Mechs kennen. Rücken Sie etwa mit den gepanzerten Nahkämpfern zum Gegner vor, und lassen Sie die schnellen, leichten Mechs aus der Ferne schießen.

Nicht minder wichtig ist es, den Gegner zu kennen. Ist der etwa mit Langstreckenwaffen bestückt, so müssen Sie ihm dicht auf den Pelz rücken, damit er diese Waffen nicht nutzen kann.

Ferner sollten Sie daran denken, das Gelände zu Ihrem Vorteil auszunutzen (1). So treffen Sie beispielsweise aus erhöhter Position sehr viel leichter den empfindlichen Kopf des Mechs samt dem Piloten darin. Dazu bietet sich auch ein Angriff im Sprung an. Weiterer Vorteil: Der tiefer stehende Mech trifft nur Beine und Rumpf Ihres Roboters.

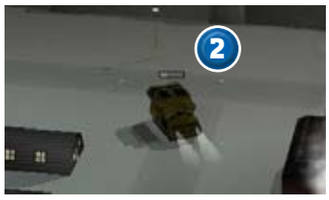


Sehr sinnvoll sind auch Ablenkungsmanöver, mit denen Sie die Schutzmacht einer Kaserne nach Osten locken. Nun kann Ihre Hauptgruppe von Westen aus den Laden erobern.

Sind die Gegner zu stark, muss man sie trennen. Das geht recht leicht, da die computergesteuerten Mechs jedem Lockvogel hinterherlaufen, etwa eigens angeforderten Scout-Helikoptern. Ist der Feind isoliert, so können Sie ihn in Ruhe fertig machen (2). Versuchen Sie große, mithin teure Mechs möglichst am Kopf zu treffen. Mit etwas Glück zwingen Sie den Piloten zum Ausstieg und können dann für günstige Ressourcenpunkte einen fast intakten Kampfroboter übernehmen und direkt einsetzen. Die vor jedem Auftrag angegebene Gewichtsbegrenzung spielt in dem Fall keine Rolle.

Ressourcen nutzen

Die Ressourcenpunkte stellen Ihren Nachschub und Ihre Verstärkung sicher. Geben Sie ruhig alle Punkte in einer Mission aus, denn die werden nicht übernommen. Sie finden das Ressourcenmenü zusammen mit der Karte und den Mech-Informationen links unten auf dem Bildschirm (1). Dort werden die verfügbaren Punkte und die dafür zum Tausch bereitstehenden Verstärkungen gezeigt.



Für 7000 Punkte wirft ein Bomber schwere Sprengladungen über dem Zielgebiet ab. Vergewissern Sie sich aber vorher, dass das Ziel diesen Aufwand wirklich wert ist.

Ganze 8000 Punkte kostet eine Artillerie mit Long-Tom-Geschütz. Diese Investition lohnt sich nur, wenn Sie wichtige Gebäude gegen starke Feindverbände schützen müssen.

Für lediglich 2000 Punkte können Sie sich mit der Sensorsonde einen Überblick im Feindgebiet verschaffen. Aktive Gegner werden auf dem Radar gezeigt. Die Reichweite der Sonde nimmt ständig ab.



Den Wartungslaster (2) dürfen Sie für 6000 Punkte anfordern. Er repariert Ihre Mechs und versorgt sie mit Nachschub. Seine Reparaturleistung ist allerdings begrenzt.

Für 2000 Punkte können Sie Unterstützung durch einen Helikopter anfordern. Der ist ideal, um gegnerische Mechs (ohne Langstreckenwaffen) in die Falle zu locken.

Der Minenleger für 4000 Punkte ist gut dafür geeignet, sensible Bereiche zu schützen, etwa den Zugang zu eigenen Waffenkontrollzentren.

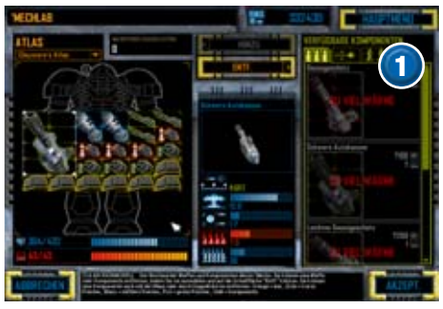
Das wohl wichtigste Gerät ist das Bergungsflugzeug (3). Für 10 000 Punkte können Sie damit jeden geschlagenen Mech übernehmen. Konzentrieren Sie sich dabei auf die schweren, teuren Mechs.

Mechs ausrüsten

Die Mechs sind in vier Klassen eingeteilt: leichte Mechs von 30 bis 35 Tonnen, mittlere von 40 bis 55 Tonnen, schwere von 60 bis 75 und schließlich Sturmmechs mit stolzen 80 bis 100 Tonnen Gewicht. Diese gewaltigen Kampfmaschinen dürfen Sie mit drei Arten von Waffen ausrüsten.

Es stehen ballistische Waffen, Energiewaffen und schließlich noch Raketen zur Wahl (1). In jeder dieser Gattungen gibt es Kurz-, Mittel- und Langstreckenwaffen.

Sie sollten eine vernünftige Mischung verschiedener Systeme und Reichweiten verbauen. Da jede Waffe unterschiedliche Nachladezeiten hat, sind Sie fast immer feuerbereit. Außerdem haben Sie für jeden Entfernungsbereich eine Verteidigungsmöglichkeit.



Oder Sie spezialisieren jeden Mech auf eine bestimmte Kampfdistanz. Dann muss jedoch der Rest der Truppe darauf abgestimmt sein. Vier Kurzstrecken-Mechs loszuschicken, ist wenig sinnvoll. Wenn Sie jedoch einen Langstrecken-Mech, einen für mittlere Entfernungen und einen für den Nahkampf dabei haben, ist die Mischung ausgewogen. Allerdings ist die Koordination der Maschinen im Gefecht dann deutlich schwieriger.

Aufklärungseinheiten sollten aus leichten, schnellen Mechs mit Langstreckenwaffen und Sprungdüsen bestehen. Langsame Mechs dagegen sollten gut gepanzert sein und starke Nahkampfwaffen an Bord haben.

Bauen Sie Mechs, die auf die speziellen Qualifikationen Ihrer Piloten (2) abgestimmt sind.



Piloten ausbilden

Nach jedem Einsatz kommt die „Abrechnung". Die Abschussquote der Piloten wird ausgewertet, und die Jungs bekommen je nach Leistung verschiedene Orden (1). Hat sich ein Pilot besonders bewährt, können Sie ihn befördern und ihm eine neue Fähigkeit verleihen (2).



Am Anfang stehen acht Fähigkeiten zur Verfügung. Werden die Piloten zu Veteranen befördert, so können Sie unter sechs weiteren Talenten wählen. Elite-Kriegern stehen wiederum sechs neue Qualifikationen zur Verfügung, die Asse schließlich dürfen aus drei zusätzlichen Piloten-Fähigkeiten wählen.

Wichtig ist die Kombination der Ausbildungen. So sollten Sie etwa die Sensor-Ausbildung mit den Scout-Lehrgängen verbinden. Gut passen auch Langstreckenraketen und Langstrecken-Schusssicherheit zusammen.

Insgesamt sollten Sie eher die Fähigkeiten für starke, aber langsame Waffen verbessern. Denn dann treffen die harten Schüsse den Gegner häufiger. Sobald der erfolgreiche Pilot den Elite-Grad erreicht hat, können Sie auch noch seine Fähigkeit steigern, auf eine bestimmte Entfernung präzise zu zielen.



Mech Commander 2 – Fortsetzung

Carver V Kampagne



Sie beginnen die erste Mission bei Punkt 1 mit 22 000 Ressource-Punkten. Dringen Sie zuerst zu Punkt 2 vor, und zerstören Sie dort den alten Hangar. Beim Vorrücken stoßen Sie an Punkt 3 auf ein paar Infanteristen. Bei Position 4 kommen zwei Apparate vom Typ Tausendfuß und zwei LSR-Träger auf Sie zu. Die LSR-Träger bekämpfen Sie am besten aus der Nähe, dann können die nicht zielsicher schießen. Weiter geht's zu Punkt 5. Unterwegs besiegen Sie zwei weitere LSR-Träger und zwei weitere Tausendfüße. Am Zwischenpunkt 6 werden Sie aufgefordert, Ihre Mechs zu reparieren. Tun Sie das nur, wenn die schon deutliche Schäden davongetragen haben. Andernfalls heben Sie die Ressourcen-Punkte besser für Mech-Bergungen auf. Wenn Sie bereit sind, können Sie sich um die beiden Urbanmachs bei Punkt 7 kümmern. Achtung: Zwei Harasser kommen denen von Punkt 8 aus zur Hilfe. Falls Sie genug Ressourcen für zwei Bergungen haben, greifen Sie sich einen Urbanmech, sonst warten Sie noch mit der Vergabe der wertvollen Punkte.

Gehen Sie nun auf die nächste Insel. Dort wartet Ihr letzter Kampf für diese Runde. Im Wald bei Punkt 9 warten drei LSR-Träger, zwei Harasser und ein wertvoller Starslayer auf Sie. Kümmern Sie sich erst um den Mech, und ziehen Sie sich dabei aus dem Feuerbereich der LSR-Träger zurück. Schalten Sie dann die Fahrzeuge aus. Sobald der Gegner endlich geschlagen ist, bergen Sie auch diesen Mech und begeben sich dann schließlich zu Punkt 10. Dort endet dieser Auftrag – Sie bekommen Ihr Geld und werden abgeholt.

Verteidigung: Basis Aries



Sie starten zwar mit nur 6000 Ressourcen-Punkten, aber es warten fünf weitere Ressourcen-Gebäude auf Sie. Rücken Sie zuerst von Punkt 1 zu Punkt 2 vor, dort steht das erste Gebäude, das Sie erobern müssen. Auf dem Weg zu Punkt 4 kommen Sie bei 3 an einem Tausendfuß, einem Fire Ant und etwas Infanterie vorbei. Im Bereich 4 erobern Sie die Waffenanlagen und bereiten den Sturm der Basis bei 5 vor. Lassen Sie die Sprungmechs hineinspringen, und nehmen Sie die Torkontrolle ein. Es stellen sich Ihnen drei Panzerwagen, drei Tausendfüße und ein Urbanmech entgegen. Ein weiterer Urbanmech kommt aus nördlicher Richtung zur Hilfe. Auch den verwandeln Sie in einen Schrotthaufen. Dann geht's zu Punkt 6. Dort steht ein weiteres Ressourcen-Gebäude. Weiter im Westen bei 7 gibt's noch ein Lager, das ein LSR-Träger bewacht. Vernichten Sie die beiden LSR-Träger bei 8, und nehmen Sie die kleine Basis bei 9 ein. Weiter geht es zu 10. An dieser Stelle zerstören Sie zuerst den Urbanmech auf der westlichen Insel, dann den Tausendfuß. Vor dem Tor der Nordbasis kümmern Sie sich um die beiden LSR-Träger und den Partisan. Locken Sie die weg, um nicht ins Feuer der Geschütze zu geraten. In der Basis bei 11 warten 2 Mechs und ein paar Fahrzeuge. Nehmen Sie nach deren Zerstörung noch nicht das Hauptquartier ein, sonst ist die Mission vorbei. Denn es gibt noch bei 12 und 13 Ressourcenlager. Bei 13 warten zwei Harasser.

Mit den erbeuteten Punkten können Sie den Urbanmech bei 14 bergen, nachdem Sie den LSR-Träger daneben zerstört haben. Von 15 und 16 kommen noch zwei kleine Verbände mit Tausendfüßen und Harassern, aber die sind schnell besiegt. Nun zurück und das Hauptquartier erobern. Fertig!

Auflauern + Einnehmen: Mobiles HQ



Sie starten diesmal mit 16 000 Ressourcen-Punkten und wieder bei Punkt 1. Rücken Sie zuerst zu Punkt 2 vor. Dort sind die Benzintanks zu zerstören. Da dieser Bereich von insgesamt drei Fire Ants, einem Urbanmech sowie zwei Harassern und einer Vedette geschützt wird, sollten Sie einige davon in den Explosionsbereich der Tanks locken, bevor Sie die hochjagen. Danach können Sie die Station bei Punkt 3 erobern. Dort stehen auch zwei Ressourcen-Trucks. Einen weiteren finden Sie in den Bergen an Punkt 4. Und bei 5 schließlich ist noch ein Ressourcen-Gebäude versteckt. Da es nur von einem Tausendfuß bewacht wird, lohnt sich der Ausflug. Nun aber hurtig wieder zu Punkt 3, denn der Konvoi von Punkt 8 dürfte bald in Sicht sein. Gehen Sie auf den Hügel in Position, um besser schießen zu können, und vernichten Sie den Konvoi mit Ausnahme des Mobile-HQ und des Ressourcen-Trucks. Alles andere machen Sie zu Schrott: zwei Fire Ants, einen Fracht-Lkw, einen Tanklaster sowie zwei Vedettes.

Mit den neuen Informationen begeben Sie sich zu Punkt 7. Vor dem Lager wartet ein Urbanmech und im Lager drei weitere Fire Ants, zwei Harassere und eine Vedette. Erobern Sie hier die Waffenlager, und richten Sie sich auf einen Angriff ein. Sind Sie zu schwach, müssen zwei Artilleriegeschütze am Lagereingang her. Damit werden Sie die vier Fire Ants, den Starsalyer, vier LSR-Träger und eine Vedette, die von Punkt 8 kommen, abwehren können. Achtung: Sobald die letzten Feinde vernichtet sind, endet die Mission. Bergen Sie also alle gegnerischen Mechs, bevor Sie den letzten Widersacher in die ewigen Jagdgründe schicken.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Mech Commander 2

FORTSETZUNG

Suchen und Zerstören: Banditenkonvoi



Ziel dieses Auftrags ist die Zerstörung eines Frachtkonvois. Doch vorher müssen Sie sich bei Punkt 1 mit einem Fire-Ant-Mech, drei LSR-Trägern und drei Tausendfüßen auseinandersetzen. Stellen Sie einen Mech ab, um die kleineren Fahrzeuge zu bekämpfen, der Rest schaltet den leichten Gegner-Mech aus. An Punkt 2 wartet der Konvoi. Sobald Sie sich nähern, bewegt er sich in Richtung 4. Sie brauchen nicht hinterher zu hetzen, kümmern Sie sich zunächst um den Begleitschutz. Zwei Fire Ants und Infanterie haben etwas gegen Ihre Pläne. Konzentrieren Sie Ihr Feuer immer auf einen Mech. Nach dem Kampf erobern Sie noch das Lagerhaus. Zwei Urbanmechs warten bei 4. Postieren Sie alle bis auf einen bei 3, und locken Sie mit einem Mech die Gegner heraus. So können Sie die zwei Mechs bekämpfen, ohne von den Geschützen der Festung beharkt zu werden. Zerstören Sie nun den Generator, oder übernehmen Sie die Kontrolltürme. Bei 5 warten ein Sha Yu, weitere sieben Fahrzeuge und der Rest des Konvois. Vernichten Sie zuerst den Mech, dann den Rest und erobern Sie die Türme. Bergen Sie den Sha Yu, er ist es wert. Reparieren Sie nun Ihre Einheiten. Bei 6 gibt es ein kaum bewachtes Lager. Erobern! Das Lager bei 7 wird von einem Sha Yu, einem Anubis sowie Harassern und LSR-Trägern bewacht. Bei Problemen locken Sie die Gegner nach 5 in den Feuerbereich der Geschütze. Bergen Sie den zweiten Sha Yu. Bei 8 und 9 müssen Sie noch zwei weitere Anubis, Geschütztürme und einen Harasser zerstören. Erobern Sie nun das Lager mit den Gauss-Geschützen 9. Schießen Sie die nun auftauchenden sechs Hubschrauber ab. Auf dem Weg zu 11 warten bei 10 noch ein Anubis und Infanterie. Geschafft!

Nachtoperation: Liao-Angriff



Im ersten Nachtangriff müssen Sie einen Gefangenen befreien. Schalten Sie bei 1 den Partisan und die Vedette aus. Explodierende Tanks geben nachts ein nettes Feuerwerk. Die Tanks bei 2 werden von einem Anubis bewacht. Mit etwas Glück geht der Mech zusammen mit den Tanks hoch. Solche indirekten Zerstörungen werden allerdings nicht mit Erfahrung für die Piloten belohnt! Das ER-Laser-Lager an Punkt 2 wird nur von sechs Fahrzeugen bewacht – kein Problem für Ihre Truppe. Weiter geht's nach Norden zum Flugplatz 4. Nachdem Sie dort den Storm-Panzer und die drei Tausendfüße ausgeschaltet haben, überqueren Sie bei 5 den Fluss. Der Ressourcen-Laster an Punkt 6 wird von zwei Sha Yus und zwei LSR-Trägern bewacht. Kümmern Sie sich zuerst um die Mechs, danach um die Raketenwerfer. Dann erobern Sie den Laster. Den Reparaturhangar 7 können Sie erst nutzen, wenn Sie den Anubis und den Storm-Panzer zerstört haben. Mit ein wenig neuem Getriebeöl übernehmen oder zerstören Sie den Kontrollturm bei 7, den ein Storm und ein LSR-Träger bewachen. Das geht am besten mit einem sprungfähigen Mech. Die Brücke 9 können Sie bei Bedarf erobern. Fünf Fahrzeuge und vier Geschütze sind zu zerstören. An Punkt 10 gibt's einen Ressourcen-Laster und an der Mauer einen großen Benzintank. Schießen Sie den schnell genug in die Luft, um sich einiger Gegner zu entledigen, nebenbei gibt's ein großes Loch in der Mauer. Der Rest der Meute ist bis auf den Sha Yu für Ihre Einheit leichte Beute. Am Gefängnis 11 schalten Sie den Sha Yu zuerst aus. Dann folgen Fire Ant und LSR-Werfer. Bergen Sie bei Bedarf noch einen Sha Yu. Nun können Sie noch die Kontrolltürme erobern und sich auf den Heimweg zu Punkt 12 machen.

Verteidigung: Basis Aries



Sie beginnen die dritte Mission bei Punkt 1 mit 25 000 Ressourcen-Punkten. Erobern Sie zuerst die Sensorstation bei Punkt 2, damit Sie übersehen können, von wo Feinde kommen. Diese Station wird lediglich von zwei LSR-Trägern geschützt. Nun stürmen Sie zu Punkt 3 und erobern die zwei Ressourcen-Lastwagen. Vergessen Sie nicht das Gebäude bei Punkt 4. Ihr nächstes Ziel ist die kleine Basis bei Punkt 5. Erobern Sie die Waffensteuerung, und warten Sie. Denn von Punkt 6 kommen nun drei Drillson, vier Tausendfüße, drei LSR-Träger und ein Sha Yu. Von Punkt 7 nähern sich währenddessen vier LSR-Träger, drei Hetzer und ein weiterer Sha Yu. Versuchen Sie beide Metallroboter zu bergen. Haben Sie die erste Angriffswelle überstanden, schicken Sie die noch intakten Kämpfer zu Punkt 8 und den dort liegenden Ressourcen. Währenddessen suchen die beschädigten Mechs in der Basis bei Punkt 13 den Reparaturhangar auf.

Da aber noch drei Angriffswellen folgen, und zwar von den Punkten 9 (vier LSR-Träger und zwei Starslayer), 10 (vier Kampfhubschrauber und ein Starslayer) und 11 (vier Stormmechs, zwei Sha Yu und ein Catapult), sollten Sie Ihre Mechs rechtzeitig wieder zusammenziehen.

Wenn Sie nicht stark genug sind, um alle Feinde bei 8 zu schlagen, sollten Sie bei 12 eine Verteidigungslinie aufbauen. Stellen Sie Ihre Mechs auf Hügel, und kaufen Sie ein, zwei Artilleriegeschütze. Damit sollten die Gegner zu knacken sein. Achten Sie darauf, den Catapult und die Starslayer nicht zu vernichten, damit Sie diese wertvollen Mechs später noch bergen können.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ANACHRONOX



Abenteuer für PC | **Um dem Privatdetektiv Sylvester Boots bei seinem wichtigsten und spannendsten Fall zu helfen, brauchen Sie außer einer Menge Grips ein paar Tipps. COMPUTERBILD-SPIELE verrät, was Sie zum richtigen Start ins Abenteuer brauchen** Spielverlauf siehe Test Seite 58

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bewegen



Um Sylvester und später sein gesamtes Team vorwärts zu bewegen, drücken Sie die Taste W.



Nach rechts läuft der Privatdetektiv, sobald Sie D drücken. Kurven bedürfen also keiner speziellen Steuerung.



Um mit Sylvester nach links zu laufen, müssen Sie nur A halten. Seitwärtsbewegungen brauchen Sie aber nur selten.



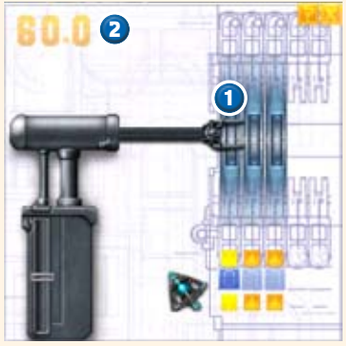
Per Druck auf S läuft Boots nicht rückwärts, sondern dreht sich um und geht auf Sie zu. Unübersichtlich, lieber vermeiden.

Mauszeiger

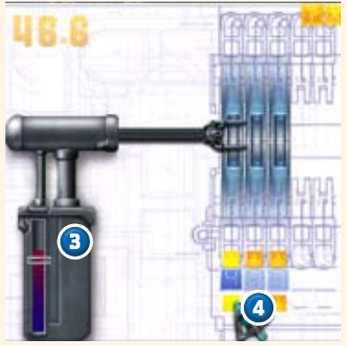


Der Mauszeiger kommt immer dann zum Einsatz, wenn Sie mit jemandem reden wollen oder einen Gegenstand aufheben oder untersuchen möchten.

Schloss knacken



1 Sylvesters Spezialfähigkeit ist das Knacken von Schlössern. Dazu müssen Sie zuerst bei gehaltener Strg-Taste auf eine Tür oder eine Truhe klicken. Daraufhin wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie das Schloss sehen können. Es hat stets mehrere Teile, die Sie überwinden müssen, in diesem Fall drei. Um das Schloss zu knacken, müssen Sie zuerst auf das linke der drei Teile (1) klicken. Damit beginnt der Versuch, und die Zeit (2) läuft.



2 Nun können Sie beobachten, wie sich die Anzeige links (3) mit Farbe füllt. Je höher die Farbe steigt, desto näher ist die unten eingestellte Zahl (4) an der richtigen. Ändern Sie durch Drücken der Pfeiltasten die Zahl, bis Sie die richtige eingestellt haben, und der erste Teil ist geknackt. Sie müssen alle Teile des Schlosses in der vorgegebenen Zeit knacken, sonst öffnet es sich nicht.

Speichern



Wenn Sie einen Spielstand sichern möchten, aber nicht im einfachsten Modus spielen (der das Speichern jederzeit zulässt), dann müssen Sie diese Tierchen finden und anklicken. Nur an diesen Stellen können Sie Ihre Spielfortschritte dingfest machen.

Reden



Um mit anderen Lebewesen zu sprechen, ziehen Sie einfach den Mauszeiger auf die Figur und klicken sie an. Die Antwortmöglichkeiten bestimmen Sie ebenfalls per Klick.

Menüs

Per Druck auf F1 können Sie das Menü Ihrer Sekretärin aufrufen. Dort finden Sie neben den Optionen, wie „Exit", auch eine Zusammenfassung Ihrer momentan noch nicht erledigten Aufgaben. Besonders hilfreich ist dieses Menü, wenn Sie sich vielleicht verlaufen haben, was in der verwirrend gebauten Stadt schnell passiert. Schauen Sie dann einfach hier nach, wohin Sie gerade gehen wollten und welche Person Sie suchen.

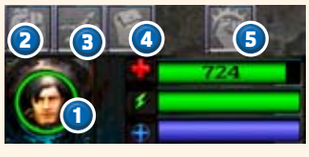




Mit F5 öffnen Sie das Gruppenmenü. Darin können Sie die momentan anwesenden Gruppenmitglieder sehen (im Beispiel ist es nur Sylvester) und sind in der Lage, durch einen Klick auf das Porträt (Kreis) die Daten und Fähigkeiten des zugehörigen Charakters abzulesen. Außerdem können Sie das Inventar jeder einzelnen Figur aufrufen und sich ansehen, welche Gegenstände die mit sich führt.

Kampf



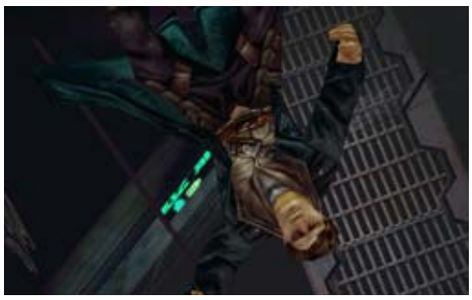


Der Kampf macht einen komplizierten Eindruck, ist aber eigentlich ganz einfach: Um das Porträt 1 Ihres Helden läuft ein Farbbalken im Kreis. So lange er sich bewegt, ist er rot gefärbt – Sie sind noch nicht dran. Ist er grün, dürfen Sie handeln, dann werden Ihnen verschiedene Möglichkeiten angeboten. Sie können angreifen 2, sich bewegen 3, einen Gegenstand aus dem Inventar nutzen 4 oder eine Spezialfähigkeit einsetzen 5, von denen jede Figur anfangs nur eine hat. Im Lauf des Spiels kann sie aber weitere dazu gewinnen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELTIPPS

Start ins Abenteuer



1 Der Start ist nicht gerade schön für Sie: Ein Profischläger wirft Sie aus dem Fenster Ihres eigenen Büros. Sie schulden seinem Boss leider reichlich Geld.



2 Gehen Sie erstmal zurück ins Büro, und knacken Sie die Tür zum Lagerraum. Dort liegt noch etwas Bargeld, das Sie dringend brauchen.



3 Dann geht's wieder zurück nach unten. Sprechen Sie mit der Blondine an der Bar. Sie hat einen Tipp, wo Sie möglicherweise einen lukrativen Job finden.



4 Auf dem Weg dorthin treffen Sie einen seltsamen Außerirdischen, der einen guten Ratschlag auf Lager hat: Bei der „Fountain" lebt ein Informationshändler.



5 Schon wieder am Boden: Ein übler Schurke greift an und zerstört Ihre Schusswaffe. Außerdem verletzt er Sie schwer. Jetzt muss eine neue Waffe her.



6 Glücklicherweise liegt ganz in der Nähe eine herrenlose Heilsalbe herum. Fatima, Ihre Sekretärin, macht darauf aufmerksam und erklärt den Gebrauch.



7 Gehen Sie dann zu „Whackmaster Jack", und nutzen Sie sein Kampftraining. Außer dem Lerneffekt gibt's hier kostenlos ein neues Schießeisen.



8 Jetzt können Sie dem Miesepeter, der Ihnen auf dem Weg zum neuen Job auflauert, endlich ein paar Dinger auf den Pelz brennen und ihn unschädlich machen.



9 Auf Ihrem Weg zu „Frank's Floathouse" immer auf die bunten Hinweisschilder achten, damit Sie sich nicht in den verwirrenden Gängen verlaufen.



10 In der „Junkyard-Area" stehen zwei Finsterlinge im Weg. Also müssen Sie wohl oder übel zum Schießeisen greifen und beide besiegen.



11 Ein paar Aufzugfahrten weiter stehen Sie endlich vor „Frank's Flophouse". Den kleinen Computer (Kreis) können Sie später nach dem rechten Weg fragen.



12 Der Mann am Hoteltresen ist nicht sehr höflich, verrät Ihnen aber gegen fünf Dollar Trinkgeld die Raumnummer Ihrer Kontaktperson.



13 Die Tür ist zu, Sie müssen Ihr Talent zum Schlösserknacken nutzen. 35 Sekunden sind nicht viel Zeit, aber Sie haben beliebig viele Versuche.



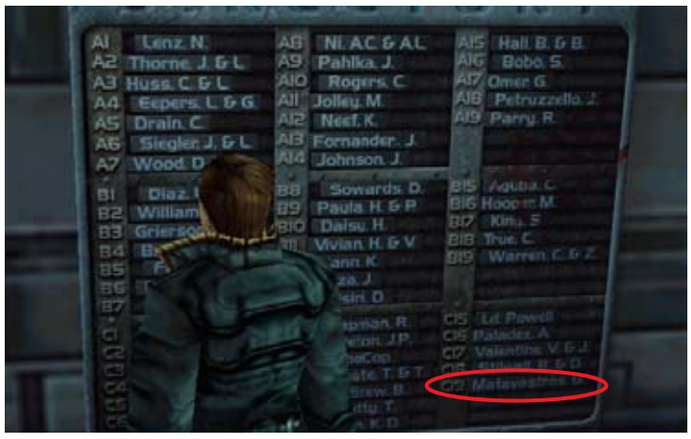
14 Die junge Frau im Zimmer will den Auftrag, in dunklen Tunneln nach Schätzen zu suchen, nicht weiter verfolgen, nennt Ihnen aber den Auftraggeber.



15 Auf dem Weg nach draußen meldet sich Fatima, Ihre Sekretärin. Sie weiß, wie der Mann mit Nachnamen heißt und vor allem, wo er zu finden ist.



16 Um den Mann zu finden, müssen Sie erst „Building 5“ entdecken. Es steht ganz in der Nähe, direkt neben dem Kino.



17 Da Sie den Namen kennen, können Sie auf der Schautafel nachsehen. Der Mann wohnt in Sektion C. Nehmen Sie also den richtigen Aufzug.



18 Die Tür ist verschlossen, niemand reagiert aufs Klopfen, also: Schloss knacken! Sie lernen dahinter Grumpos kennen, der eine Aufgabe für Sie hat.



19 Sie sollen einen Wache-Helm Größe 5 besorgen. Den finden Sie in der „Platform Area“ auf dem Kopf einer Wache. Die ersten Schritte sind getan!

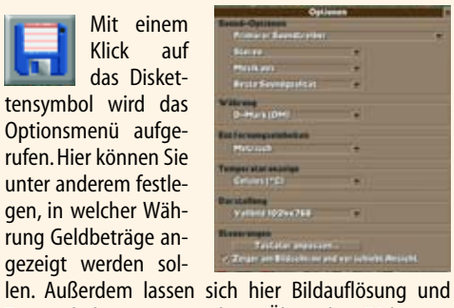
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Rollercoaster Tycoon

Simulation für PC | Damit es mit Ihrer Karriere als Achterbahn-Konstrukteur öfter bergauf als bergab geht, gibt Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE Tipps und Tricks zum erfolgreichen Aufbau und Betrieb eines Vergnügungsparks Spielverlauf siehe Test Seite 48

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Optionen



Mit einem Klick auf das Diskettensymbol wird das Optionsmenü aufgerufen. Hier können Sie unter anderem festlegen, in welcher Währung Geldbeträge angezeigt werden sollen. Außerdem lassen sich hier Bildauflösung und Tastaturbelegung verändern. Über das Diskettensymbol sind außerdem die Fenster zum Speichern und Laden eines Spielstands aufzurufen.

Parkoptionen

Per Klick auf das Torbogen-Symbol öffnen Sie das Fenster „Parkoptionen". Hier gibt's Informationen über Spielziele und bereits einkassierte Auszeichnungen. Auch alle Statistiken über die Entwicklung von Besucherzahlen und Einnahmen lassen sich in dieser Übersicht abrufen. Wichtig ist dieser Bildschirm aber vor allem deshalb, weil Sie hier den Eintrittspreis zu Ihrem Vergnügungspark variieren können.



Landgestaltung

„Rollercoaster Tycoon" bietet Ihnen vielfältige Möglichkeiten zur Landschaftsgestaltung an. Außer Rasenflächen können Sie Sand, Erde und Felsgestein verlegen. Sobald das Landgestaltungs-Fenster geöffnet ist, haben Sie auch die Möglichkeit, den Boden anzuheben oder abzusenken. Klicken Sie dazu auf die gewünschte Stelle, und halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie die Maus nach vorne oder hinten bewegen.



Landschafts- und Gartenpflege

In diesem Menü stehen verschiedene Pflanzen und Gegenstände zur Verschönerung des Parks zur Verfügung. Freie Stellen sollten genutzt werden, um mit Bäumen oder kleinen Statuen für Auflockerung zu sorgen. Auch das Aufstellen von Bänken und Papierkörben ist wichtig. Auf den Bänken ruhen sich Ihre Besucher aus, Mülleimer verhindern, dass der Abfall auf der Straße herumliegt.



Neue Attraktionen

Vor dem Bau einer neuen Attraktion müssen Sie sich zwischen verschiedenen Kategorien entscheiden: Transportfahrten, gemäßigte Fahrten, Achterbahnen, aufregende Fahrten und Wasserfahrten. Jede Attraktion ist in diesem Menü kurz beschrieben. Auch der Bau von Läden und Ständen wird hier veranlasst.



Fußwegebau

Die Besucher Ihres Vergnügungsparks laufen brav ausschließlich über feste Straßen und Gehwege. Sie setzen niemals einen Fuß auf Rasenflächen. Aus diesem Grund müssen Sie alle Attraktionen mit Fußwegen verbinden. Das können unbefestigte sein, aber auch solche aus Asphalt, Mosaik oder Pflastersteinen. Vor den Fahrgeschäften müssen Sie außerdem abgesperrte Wartebereiche zum Schlangestehen anlegen.



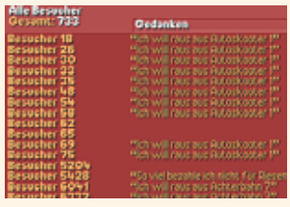
Attraktionen



Im Attraktionen-Menü lassen sich die einzelnen Fahrgeschäfte und Buden nach verschiedenen Kriterien auflisten und sortieren. So erkennen Sie auf einen Blick, wo Sie Preise oder Wartungszeiten regulieren müssen. Folgende Informationen sind abrufbar: Wartezeit, Zufriedenheit, Ertrag, Verlässlichkeit, Beliebtheit, Status und Warteschlange. Mit der Ampel rechten oben im Fenster lassen sich alle Attraktionen und Buden gleichzeitig öffnen oder schließen.



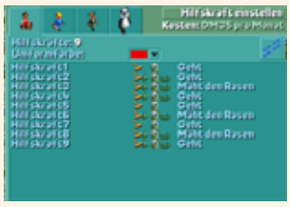
Besucher





Im Besucher-Fenster haben Sie die Möglichkeit, die Gedanken Ihrer Gäste zu lesen. Der Einblick in deren aktuelle Befindlichkeit ermöglicht es Ihnen, Schwachpunkte zu finden und mit entsprechenden Verbesserungen abzustellen. Im Bild oben beschweren sich die Gäste über den Autoskooter. Zur Abhilfe sollte dort die Fahrtzeit etwas verkürzt werden. Per Mausklick können Sie in diesem Fenster auch die derzeitigen Aktionen der Parkbesucher anzeigen lassen.

Personal





Im Abschnitt „Personal“ sind Ihre Angestellten in die vier Kategorien Hilfskräfte, Mechaniker, Wachpersonal und Unterhalter aufgeteilt. Auf einen Blick erkennen Sie, welchen Aufgaben die Angestellten zur Zeit nachgehen. Ein Mausklick genügt, um zu jedem Mitarbeiter ein kleines Detail-Fenster aufzurufen. Dort werden Sie nicht nur über dessen aktuellen Aufenthaltsort informiert, sondern können ihn auch an jede gewünschte Stelle des Parks schicken.

Forschung





Im Forschungsbildschirm legen Sie fest, in welchem Bereich Ihre Wissenschaftler neue Errungenschaften entwickeln sollen. Kreuzen Sie hier mehrere Bereiche an, so wird abwechselnd in verschiedenen Kategorien geforscht. Sie können monatlich 100, 200 oder 400 Mark investieren. Je mehr Geld Sie ausgeben, desto schneller stehen erste Ergebnisse der Arbeit zur Verfügung. In Fällen akuter Geldnot lässt sich die Forschung komplett abschalten.

Letzte Meldungen





Am unteren Bildrand werden ständig aktuelle Meldungen gezeigt, die Sie über defekte Attraktionen oder andere Vorkommnisse informieren. Im Abschnitt „Letzte Meldungen“ sind die letzten 50 Mitteilungen jeweils mit der zugehörigen Datumsangabe gespeichert und können noch einmal durchgelesen werden. Per Mausklick gelangen Sie auf Wunsch sofort an den Ort des Ereignisses oder rufen das Detailfenster einer defekten Attraktion auf.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Rollercoaster Tycoon

FORTSETZUNG

Forest Frontiers

Der erste Auftrag in Rollercoaster Tycoon heißt „Forest Frontiers“. Lesen Sie hier, wie Sie diesen Auftrag spielend leicht bewältigen können. Am Anfang besteht Ihr Park gerade mal aus ein paar Bänken und Laternen. Erweitern Sie also erst einmal den Fußweg, indem Sie auf das Fußweg-Symbol klicken und die vorhandene Straße ein Stück verlängern (1). Anschließend entfernen Sie durch Klicks mit der *rechten* Maustaste Bäume, die in unmittelbarer Nähe des Weges verlaufen. Da die finanziellen Mittel des Parks noch sehr begrenzt sind, beginnen Sie mit einer günstigen Attraktion. Klicken Sie auf das Symbol für neue Attraktionen, und wählen Sie die Schiffsschaukel aus (2) (Kreis). Platzieren Sie die mit einigem Abstand zur Straße. Per Klick vor die Schiffsschaukel bestimmen Sie, wo sich der Ein- und Ausgang des Fahrgeschäfts befinden sollen. Öffnen Sie jetzt wieder das Wegebau-Fenster, und errichten Sie bis zum Eingang der Schiffschaukel einen Wartebereich, an dem sich die Besucher anstellen. Vom Ausgang der Attraktion zum Hauptweg muss ein gepflasterter Fußweg gelegt werden (3). Bevor die Schaukel ihren Betrieb aufnehmen kann, müssen Sie im Detailfenster noch auf das grüne Ampellicht klicken (4) (Kreis).

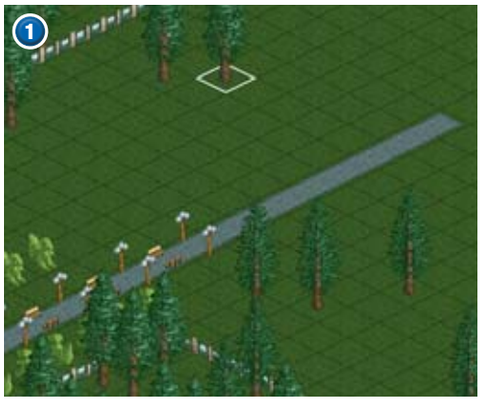
Im selben Fenster wird auch der Preis bestimmt, den Sie für den Moment allerdings nicht verändern brauchen. Neben die Schiffschaukel sollten Sie jetzt noch mindestens eine weitere Attraktion bauen, zum Beispiel eine Rutsche. Gehen Sie hier genauso vor wie beim letzten Mal. Bevor Sie den Park eröffnen können, benötigen Sie noch etwas Personal. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, und stellen Sie zwei Hilfskräfte, einen Mechaniker, einen Aufseher und einen Unterhalter ein. Betrauen Sie eine Hilfskraft ausschließlich mit dem Reinigen der Fußwege, indem Sie die Haken vor den Einträgen „Beete bewässern“ und „Rasen mähen“ entfernen (5) (Kreis).

Um den Park zu eröffnen, klicken Sie auf den Parkeingang und legen einen Eintrittspreis fest. Für den Beginn sollten zehn Mark genügen (6). Anschließend wird der Eingang aufgeschlossen – wie bei den Attraktionen genügt auch hier ein Klick auf das grüne Ampellicht. Ebenfalls im Menüfenster für neue Attraktionen: die Imbissbuden. Bauen Sie einen Getränkekiosk, eine Hamburger-Bude und eine Toilette. Vergessen Sie nicht, die Buden nach dem Bau auch zu öffnen. Zur Verschönerung des Parks können Sie gerne Grünpflanzen oder Statuen an den Wegrand setzen.

Als dritte Sensation errichten Sie ein Geisterhaus und setzen es auf die andere Seite des Hauptweges, direkt gegenüber der Schiffsschaukel. Zur besseren Übersicht können Sie die Karte drehen (7). Vergessen Sie nicht, einen Preis festzulegen, der zwischen einer und zwei Mark liegen sollte. Jetzt wird es Zeit für die erste etwas spannendere Attraktion, den Auto-Kurs „Mini Cars“. Da hier mit vielen Besuchern zu rechnen ist, legen Sie den Preis auf mindestens zwei Mark fest und bauen einen langen Wartebereich (8). Im Fenster für Landschaft und Garten finden Sie auch Abfallkörbe, von denen Sie einige im Park verteilen sollten.

Achten Sie nun ein wenig auf die Schlangen an den einzelnen Attraktionen. Bei großem Andrang kann der Eintrittspreis etwas angehoben werden. Im Gegenzug sollten Sie über Preisermäßigungen nachdenken, wenn erste Spinnennetze an Attraktionen, etwa an der Schiffsschaukel zu sehen sind. Da sich die Mini Cars zu einem Knaller entwickeln, kann der Eintrittspreis zum Park auf 20 Mark erhöht werden.

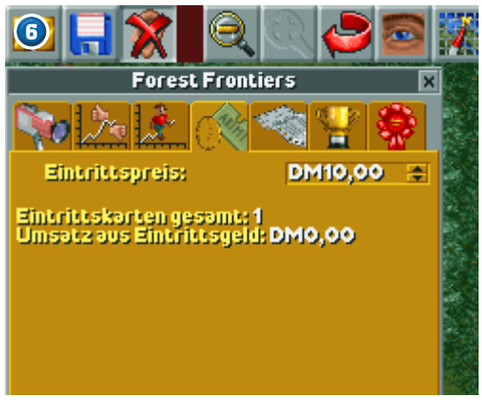
Klicken Sie jetzt auf Ihr Guthaben links unten am Bildrand. Im daraufhin geöffneten Fenster erweitern Sie Ihr Startdarlehen auf 20 000 Mark (9) (Kreis). Mit diesem Geld können Sie die Achterbahn „Crazy Caterpillar“ und, sobald Ihre Forschern es



















erfunden haben, ein Riesenrad bauen (10). Achten Sie weiterhin auf die Preisregulierung. Die gelbe Achterbahn wird binnen kurzer Zeit so viele Menschen anziehen, dass Sie den Eintritt auf drei Mark anheben sollten. Jeweils zwei weitere Hilfskräfte, Mechaniker, Unterhalter und Wachmänner sind jetzt nötig. Über das Personalfenster werden die eingestellt.

Dank des Darlehens und der Einnahmen sollten zwischen 14 000 und 17 000 Mark in der Kasse sein. Genug Kapital, um einen richtigen Knüller zu bauen: die „Mischief"-Achterbahn. Wenn Sie den Bildausschnitt etwas verkleinern, können Sie sich einen passenden Bereich für die Bahn aussuchen. Wahrscheinlich müssen noch einige Bäume abgeholzt werden, damit genügend Platz für den Bau vorhanden ist (11). Planen Sie außerdem genügend Freiraum für eine lange Warteschlange ein. Der Eintrittspreis für den Park kann jetzt getrost auf 25 Mark heraufgesetzt werden. Mit den beiden schnellen Fahrgeschäften mehrt sich auch die Zahl der Besucher, die ihren Mageninhalt nicht bei sich behalten können. Schicken Sie Hilfskräfte mit einem Besen an verdreckte Stellen.

Als letzte Attraktion errichten Sie nun eine Baumstammrutsche (12). Und sobald Ihre Forscher die Info-Bude entwickelt haben, bauen Sie je ein Exemplar davon neben dem Eingang und am hintersten Ende des Parks. So stellen Sie sicher, dass jeder Gast alle Attraktionen findet und sich niemand verläuft. Weitere Imbiss- und Getränkebuden verhindern, dass Gäste hungern und dursten müssen.

Herzlichen Glückwunsch! Wenn Sie so weit gekommen sind, ist Ihnen der Sieg so gut wie sicher. Die einzigen Aufgaben, die Sie in Ihrem spannenden und abwechslungsreichen Vergnügungspark jetzt noch haben, sind die stetige Anpassung der Preise und die Sauberhaltung der Gehwege.







Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

XG3
Extreme G Racing[1]

[1]sprich: „Extrihm Dschi Räßing"



Rennspiel für Playstation 2 | **Mit Höllentempo fegen Sie über die Strecke. Raketen pfeifen Ihnen um die Ohren. Damit Sie bei Schallgeschwindigkeit nicht aus der Kurve fliegen, verleihen Ihnen diese Tricks Bodenhaftung**

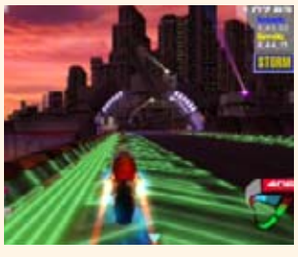
Spielverlauf siehe Test Seite 54

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Fahren



Nach dem Startsignal geben Sie mit einem Druck auf die ✕-Taste Gas. Halten Sie nach grünen Streifen am Streckenrand Ausschau, die verpassen Ihnen Beschleunigung.



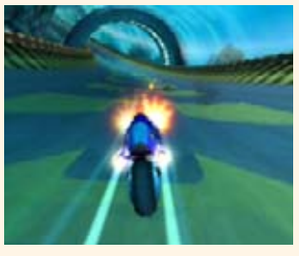
Bremsen



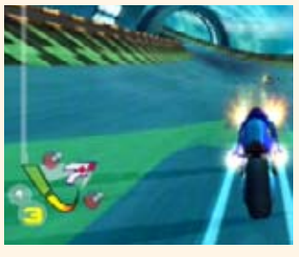
Kommen Sie einem Gegner zu nahe, so sollten Sie bremsen, statt ihn zu rammen. Gleichzeitiges Drücken der Tasten **L2** und **R2** fährt die dazu nötigen „Störklappen" aus.



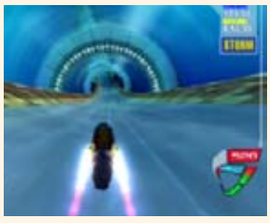
Feuern

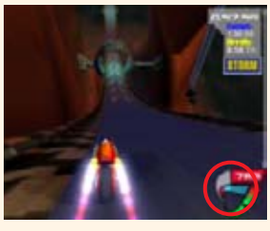


Sobald Sie die „Erlaubnis" dazu bekommen haben, dürfen Sie nach Herzenslust losballern. Drücken Sie die ■-Taste, um zu schießen. Die Waffe wird per **L1**-Taste gewählt.



Turbo





Erreichen Sie ein extremes Gefälle, so zünden Sie per ●-Taste Ihren Turbo. Damit erreichen Sie sehr hohe Geschwindigkeiten. Heben Sie sich immer noch ein bisschen Turboenergie (Kreis) für extreme Steigungen auf.

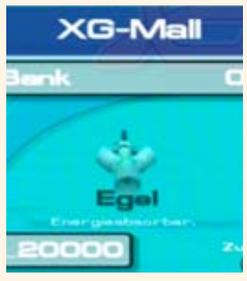
Waffensysteme/Angriff



„Wärmeraketen" sind im heißen Rennduell äußerst nützlich. Die Dinger reagieren auf Hitze, können also das Ziel kaum verfehlen. Ihrem Gegner wird beim Treffer eine Menge Energie abgezogen.



Mit „Mikrominen" machen Sie die Rennstrecke buchstäblich zum heißen Pflaster. Sobald ein Gegner hinter Ihnen auftaucht, werfen Sie ihm einfach einen solchen Sprengkörper in den Weg – das wirkt!



Mit dem „Egel" zapfen Sie die Energiesysteme Ihres Gegners an. So kommen Sie nicht nur ohne mühsames Aufladen an neue Schildenergie. Auch der Turbo wird oft so weit aufgefüllt, dass es für den Sieg reicht.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Waffensysteme/Verteidigung



Der „Blitzmörser" erzeugt sekundenlang extrem grelles Licht. Alle Gegner in Ihrer Nähe verlieren kurz die Übersicht und machen kapitale Fehler. Das ist der Moment, in dem Sie die Führung übernehmen können.



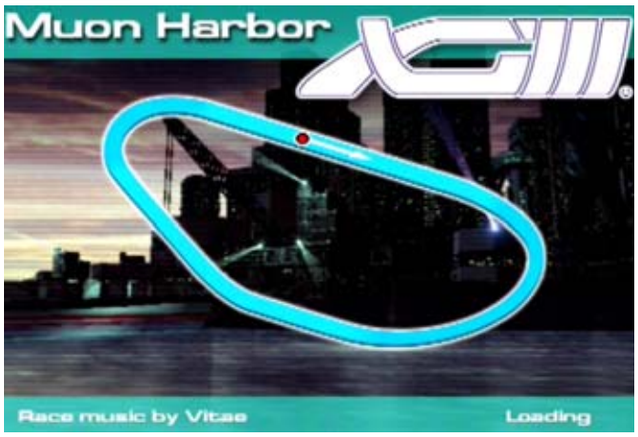
Per „Schildbooster" werten Sie die Schilde auf, die Ihr Motorrad vor Angriffen schützen. Fortan werden sich alle Gegner die Zähne an Ihnen ausbeißen, denn Sie stecken fast doppelt so viele Treffer weg.



Mit dem „Munitionslager" erweitern Sie Ihre Waffenkapazität. Ist das Magazin sonst schon nach wenigen Schüssen leergefeuert, so haben Sie mit diesem Extra noch einige Patronen mehr auf Vorrat.

SPIELTIPPS

Strecke 1



Die erste Strecke, auf der es zur Sache geht, hat den klangvollen Namen „Muon Harbor". Dieser Kurs ist sehr einfach aufgebaut, erlaubt Ihnen also, sich ausgiebig mit der Steuerung der schnellen Höllenmaschinen vertraut zu machen. Nach einigen Runden werden Sie merken, dass Sie fast jede Kurve mit Vollgas nehmen können. Zünden Sie kurz nach der Zielgeraden den Turbo, so schaffen Sie es mit dem richtigen Motor (ab 500G), die Schallmauer zu durchbrechen. Auf den grünen Streifen füllen Sie verbrauchte Turboenergie wieder auf.







Strecke 2







Der Nachtkurs „Atradaitoshi" liegt in einer verregneten, düsteren Zukunftswelt. Legen Sie sich mit dem Motorrad voll in die Steilkurven, und geben Sie immer Vollgas. Die Auflade-Zonen finden Sie auf dieser Strecke nicht direkt hinter der Start-Ziel-Linie, sondern in einem rot gefärbten Tunnel auf der Streckenmitte. Lassen Sie sich von den vielen bunten Lichtern und dem peitschenden Regen nicht aus dem Konzept bringen, denn die Gegner kennen auf diesem Kurs kein Erbarmen. Gewöhnen Sie sich kurz an den Streckenverlauf, und lassen Sie ihre Kontrahenten dann so schnell wie möglich hinter sich.



Strecke 3



Wasser marsch: „Oceania" heißt eine Strecke auf – teils sogar unter – dem Meer. Der auf einem hohen Gerüst gebaute Kurs wird Ihnen wahrscheinlich den Atem rauben. Gleich nach dem Start gibt's eine rabiate Steigung aus zwei Abschnitten. Zünden Sie den Turbo erst auf der zweiten Etappe, um nicht zu viel von der kostbaren Energie zu verbrauchen. Sobald es wieder bergab geht, zünden Sie den Turbo erneut, um dann mit Vollgas in die Röhre zu fahren, die weit unter der Wasserlinie verläuft. Nutzen Sie in engen Kurven die Störklappen zum Bremsen. Und machen Sie die Gegner richtig nass.







Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

Tomb Raider[2] 2 für PC

[2] sprich: „Tuhm Räider"

Lara Croft – Garantie für die wohl reizvollste Rückenansicht in der Spiele-Welt. Wie sie mit der attraktiven Archäologin problemlos in die jeweils nächste Spielstufe kommen, verrät Ihnen die Redaktion hier

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Stellen Sie Lara an einen Ort, an dem genug Platz zum Springen ist.



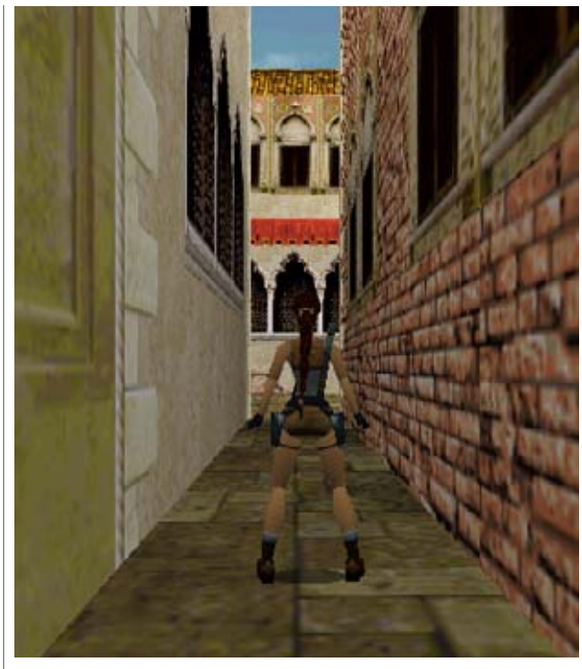
Postieren Sie Lara so, dass sie ausreichend Platz für alle Bewegungen hat, die den Trick aktivieren, und kein Gegner in der Nähe ist.

3 Veranlassen Sie Lara jetzt zu folgenden Aktionen: Zuerst die Fackel anzünden, dann einen Schritt vorwärts machen durch gleichzeitigen Druck auf ⇧ und ↑, danach einen Schritt rückwärts durch gleichzeitigen Druck auf ⇧ und ↓.

Nun mindestens drei Mal mit → oder ← um die eigene Achse drehen, dabei unbedingt die jeweilige Taste festhalten. Dann durch gleichzeitigen Druck auf Alt und ↑ nach vorne springen.

4 Haben Sie alles richtig gemacht, dann landet Lara nach dem Sprung nicht auf dem Boden, sondern in der nächsten Spielstufe. Das Anzünden der Fackel auf keinen Fall vergessen, andernfalls zerfällt die schöne Spielfigur zu Puzzlelteilen!





Wenn Sie alles richtig gemacht haben, dann „springt" Lara beispielsweise aus China direkt in die Lagunenstadt Venedig.

Daikatana für PC

Das fernöstlich angehauchte Actionspiel um das Zauberschwert Daikatana ist keine leichte Kost. COMPUTERBILD-SPIELE teilt Ihnen hier mit, wie Sie sich trotzdem gegen die vielen Monster behaupten

1 Um die geheimen Tricks nutzen zu können, müssen Sie ein bisschen Vorarbeit leisten. Klicken Sie zuerst auf Start.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger über Suchen, und klicken Sie auf Dateien/Ordner....

3 Daraufhin wird das „Suchen"-Fenster geöffnet. Darin tippen Sie hinter Name: notepad ein. Hinter Suchen in sollte Windows (C:) eingetragen sein, dann geht die Suche schneller.

4 Klicken Sie anschließend auf Starten.

5 Das Ergebnis der Suche, Notepad.exe, erscheint in einem Fenster am unteren Bildrand. Klicken Sie doppelt auf Notepad.exe, um das gleichnamige Textprogramm zu starten.

6 Klicken Sie eine Stelle im weißen Bereich des Programmfensters von Notepad an. Sehen Sie einen blinkenden Strich oben links in der Ecke, so tippen Sie folgende Zeilen ein:

```
console 1
cheats 1
```

Das Ergebnis sollte so aussehen:

```
console 1
cheats 1
```

7 Dann ist der eingegebene Text als Datei zu speichern. Klicken Sie auf Datei.

8 Klicken Sie danach auf Speichern. Im daraufhin geöffneten Fenster wählen Sie das Verzeichnis aus, in dem Daikatana bei der Installation gespeichert wurde. Standard ist C:\Programme\Eidos Interactive\Daikatana. Sollten Sie bei der Installation ein anderes Verzeichnis gewählt haben, so müssen Sie die folgenden Schritte entsprechend anpassen. Suchen Sie in daikatana nach dem Verzeichnis „data". Dann folgt ein Doppelklick auf data.

9 In das Eingabefeld hinter Dateiname tippen sie jetzt autoexec.cfg ein. Das Feld sollte daraufhin so aussehen: autoexec.cfg.



In vielen Spielen ist es möglich, während des Spiels bestimmte Steuerbefehle über eine so genannte Konsole einzugeben. Sobald die Konsole geöffnet ist, wird ein bestimmter Bereich des Spielbildschirms (hier oben links) abgedeckt. Dort sehen Sie dann die Befehlszeilen.

10 Klicken Sie dann auf Speichern. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sollte die Kopfzeile des Notepad-Fensters oben links so aussehen: autoexec.cfg - Editor.

11 Schließen sie dann alle Fenster per Klicks auf ✕.

12 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Um während des Spiels tricksen zu können, müssen sie mit ^ ein Eingabefenster (Konsole) öffnen. In der Eingabezeile unten links können die Trickbegriffe eingetippt werden, etwa >health 1000.

13 Anschließend drücken Sie ↵. Die Eingabekonsole können Sie mit ^ wieder schließen.

Eingabe	Wirkung
Cheats1/0	Geheime Tricks erlauben/verbieten.
Health x	Statt x eine Zahl tippen. Lebensenergie steigt um den Wert (sinkt langsam wieder auf 100, immer wieder erhöhen).
g_unlimited_ammo 1	Unbegrenzte Menge Munition.
noclip	Durch Wände laufen und fliegen.
notarget	Monster greifen nicht von allein an.
massacre	Alle Gegner ausschalten.
cam_toggle	Kamerawinkel ändern.
boost x	Charaktereigenschaft verbessern (statt x: power, attack, speed, vitality, acro oder all)
timescale x	Spielgeschwindigkeit einstellen (Standard für x ist 1).

Hier stand im Heft eine Anzeige.

code 37: „Haupt-Rolle"



Hilfsprogramm für PC-Spiele | **Computerspiele sind noch viel spannender, wenn man sich richtig mit dem Helden identifizieren kann. Mit „code 37" bringen Sie Ihren Kopf ins Spiel – auf einem Körper Ihrer Wahl. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen Schritt für Schritt, wie es geht** Test siehe Seite 14

ALLGEMEINES

Das sollten Sie beachten

Das Programm code 37 bringt Ihren Kopf ins Spiel. Für ungetrübten Spielgenuss mit dem eigenen Abbild in der Haupt-Rolle sollten Sie aber Einiges beachten. Sie benötigen zwei Fotos: ein Porträt und eine Seitenansicht. Beide Bilder sollten aus der gleichen Fotositzung stammen. Damit stellen Sie sicher, dass die Lichtverhältnisse gleich sind. Ferner empfiehlt es sich, auf einen gleichmäßigen Hintergrund zu achten, der einen kräftigen Kontrast zum Kopf bildet, etwa eine weiße Wand. Damit fällt es dem Programm leichter, den Kopf zu „isolieren", also herauszuarbeiten. Achtung: Langes, offenes Haar kann Probleme bereiten. Es ist ratsam, sie (anders als im folgenden Beispiel) zu einem Zopf zu binden. Und noch ein wichtiger Tipp: Je gewissenhafter Sie die Bilder bearbeiten, desto besser sieht später Ihr Abbild im Spiel aus.

Leider gewährt code 37 keine Datensicherheit. Wenn also jemand zwei geeignete Fotos von Ihnen besitzt, kann er (oder sie) ein Modell nach Ihrem Vorbild erstellen und in ein Spiel einbauen. Der Hersteller überprüft den Einsender nicht.

Zurzeit funktioniert das Ganze mit vier Spielen, von denen zwei als „nur für Erwachsene" geeignet eingestuft sind. Sollte Ihr Lieblingsspiel nicht dabei sein, so warten Sie noch ein wenig ab. Schon in Kürze soll code 37 mit 40 weiteren Spielen zusammenarbeiten. Das Spiel, dem Sie Ihren Kopf „verpassen" möchten, muss auf Ihrem Computer installiert sein.

Gegenwärtig können Sie die mit code 37 verbundene Dienstleitung des Herstellers nur per Internet begleichen. Andere Zahlungsvarianten sind in Arbeit. Bedenken Sie bitte, dass es im Internet keine absolute Sicherheit gibt: Bei der Angabe von Bankverbindungen, Kreditkartennummern und persönlichen Daten besteht immer das kleine Risiko eines Missbrauchs.

TRICKS

So bringen Sie sich ins Spiel



1 Nach dem Start des Programms finden Sie sich in einer Schaltzentrale wieder. Wenn Sie den Mauszeiger auf die Röhre ziehen, fängt der noch kopflose Körper darin an zu laufen. Klicken Sie auf das blinkende Symbol (Kreis), um mit dem Einbau Ihres Kopfes zu beginnen.



2 Dann laden Sie Ihr Porträt ins Programm code 37. Klicken Sie dazu auf das Symbol unter 1. Haben Sie noch kein Foto, so können Sie mithilfe der Schaltflächen bei 2 Ihr Bild entweder direkt von einem Scanner einlesen oder von einer Digitalkamera überspielen.



3 Klicken Sie auf die blaue Linie, die das Bild umgibt, und halten Sie die Maustaste gedrückt 1. Ziehen Sie den blauen Rahmen per Mausbewegung dicht um den Kopf. Ein Klick auf die Schere 2 löscht alles außerhalb des Rahmens. Mit dem Symbol bei 3 drehen Sie das Bild.



4 Ein Klick auf den rechten grünen Pfeil führt zur nächsten Bearbeitungsstufe: Der Hintergrund muss entfernt werden. Nutzen Sie für diese „grobe Arbeit" die Zauberstabfunktion 1: Klicken Sie mit dem Stab auf die im Beispiel weiße Hintergrundfläche.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

code 37 FORTSETZUNG

So bringen Sie sich ins Spiel



5 Ein Großteil des Hintergrundes ist gelöscht. Nun geht es an die Feinarbeit. Je genauer Sie vorgehen, desto besser wird später Ihr Abbild im Spiel. Benutzen Sie den Radiergummi 1, um weiße Flächen an den Haaren zu entfernen. Per Klick auf das Symbol bei 2 können Sie ein feineres Werkzeug wählen. Zusätzlich können Sie den Pinsel 3 verwenden.



6 Mit der Schaltfläche bei 1 vergrößern Sie die Bildansicht. Dann sind auch extrem feine Arbeiten möglich. Sind Sie mit Ihren letzten Aktionen nicht zufrieden, so können Sie per Klick auf 2 den letzten Schritt wieder rückgängig machen. Nachteil: Es klappt wirklich nur mit dem letzten Schritt, selbst wenn Sie nur einen Bildpunkt verändert haben.



7 Wenn Sie bei 1 auf die Richtungspfeile klicken, verschiebt sich das Bild entsprechend. Per 2 rufen Sie wieder die Gesamtansicht auf. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, geht es mit einem Klick auf den Pfeil bei 3 weiter. Nun müssen noch eventuelle Kleidungs-„Rückstände", etwa der Hemdkragen, entfernt werden.



8 Klicken Sie auf 1. Wählen Sie eine Stelle am Hals, um dessen Farbton zu übernehmen. Sie können nun mit diesem „Stempel" Reste von Kleidungsstücken entfernen. Je länger Sie drücken, desto intensiver wird der Farbton. Mit dem Radiergummi 2 können Sie Teilbereiche wiederherstellen. Per Klick auf den Pfeil bei 3 geht's zum nächsten Schritt.



9 Sie können das Gesicht ein wenig nach links oder rechts drehen, indem Sie auf 1 klicken und dann bei gedrückter Maustaste den Regler bewegen. Ferner besteht die Möglichkeit, den Kopf mit dem Regler bei 2 etwas in eine bestimmte Richtung zu neigen. Klicken Sie zwei Mal auf 3, um schräge Kanten abzuschneiden, wie in Schritt 3 erklärt.



10 Nachdem Sie drei Mal auf den grünen Pfeil nach rechts gklickt haben, müssen Sie die Seitenansicht genau so laden, wie in Schritt 2 für das Porträt beschrieben. Sollte das Bild spiegelverkehrt vorliegen, so reicht ein Klick auf 1, um es wie auf einem „Verbrecherfoto" nach links auszurichten. Gehen Sie nun vor wie in den Schritten 3 bis 9.



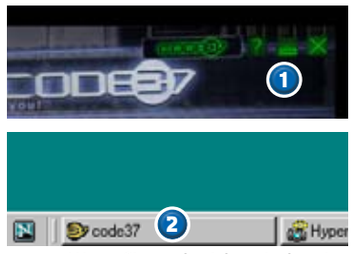
11 Mit einem Klick auf den rechten grünen Pfeil rufen Sie dann die Körperauswahl auf. Fünf Varianten stehen zur Wahl. Per Klick auf das Symbol bei 1 können Sie die Auswahl weiter durchblättern. Klicken Sie auf eine beliebige Röhre 2, und der Körper darin ist „Ihrer". Ein Klick auf die Schaltfläche bei 3 erzeugt eine Vorschau des Modells.



12 Dann finden Sie sich in der Schaltzentrale wieder. In der Mitte sehen Sie das Modell. Klicken Sie es an, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Nun können Sie Ihr Computermodell näher heran holen und drehen. Per Klick auf 1 können Sie unterschiedliche Bewegungsabläufe auswählen. Bei 2 können Sie Ihre Arbeit abspeichern.



13 Möchten Sie lieber einen anderen Körper für das Computer-Modell, so können Sie den per Mausklicks auf die Pfeile bei 1 ändern. Mit einem Klick auf die Schaltfläche mit dem Häkchen besiegeln Sie die Entscheidung. Kurze Zeit später erscheint der neue Körper. Nach einem Klick 2 sehen Sie die Übersicht aller zur Verfügung stehenden Modelle.



14 Wenn Sie noch nicht mit dem Internet verbunden sind, klicken Sie oben rechts auf den kleinen grünen Balken 1, um code 37 zu minimieren. Starten Sie dann Ihre Internet-Verbindung. Maximieren Sie code 37 wieder, indem Sie unten in der Startleiste auf „code37" klicken 2. Klicken Sie dann unten links auf die Schaltfläche „www".



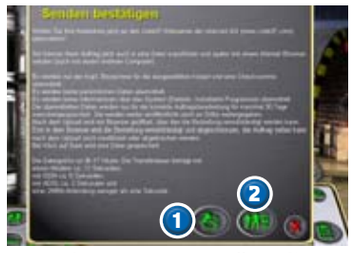
15 Daraufhin wird eine Internet-Seite gezeigt. Mit einem Mausklick auf „Download" 1 und einer Bestätigung wählen Sie das neue Modell aus. Legen Sie nun fest, wo es gespeichert werden soll. Am besten wählen Sie bei 2 den „Desktop", also die Arbeitsoberfläche. Das Überspielen Ihres „Traumkörpers" aus dem Internet beginnt.



16 Minimieren Sie code 37, wie in Schritt 14 beschrieben. Auf dem Windows-Bildschirm sehen Sie nun ein neues Symbol für das überspielte Modell 1. Klicken Sie doppelt darauf und im daraufhin geöffneten Fenster des Installationsprogramms auf „Entpacken". Kurz darauf folgt die Meldung, dass neue Modelle verfügbar seien.



17 Nun ändern Sie das Computermodell, wie in Schritt 13 beschrieben. Mit einem Klick bei 1 setzen Sie das Modell Ihrer Wahl auf eine Bestellliste. Denken Sie daran, das geänderte Projekt per Klick auf Symbol 2 zu speichern. Sie können jetzt weitere Modelle erstellen. Um die Bestellung abzuschließen, klicken Sie auf den Knopf bei 3.



18 Spätestens jetzt sollten Sie per Klick auf 1 Ihr Modell speichern. Das ist auch für den Fall nützlich, dass Sie selbst keinen Internet-Zugang haben. So können Sie etwa bei einem Bekannten mit Internet-Anschluss code 37 installieren, Ihr Projekt laden und die Bestellung von dort abschicken. Mit einem Klick auf 2 gelangen Sie zur Internet-Seite.



19 Wählen Sie dann ein Modell für das gewünschte Spiel. Es ist möglich, Modelle für mehrere Spiele auszuwählen. Die gesamte Bestellung wird noch ein Mal im Überblick gezeigt. Wenn Sie bei 1 klicken, sehen Sie eine Sicherheitsabfrage. Wenn Sie diese negativ beantworten, kann der Hersteller Ihren Auftrag nicht bearbeiten.



20 Dann müssen Sie Ihre persönlichen Daten und die Zahlungsweise angeben. Mit einem Klick auf 1 ist es fast geschafft. Nach Zahlungseingang stellt der Programmhersteller das Modell zum Überspielen auf seiner Internet-Seite bereit. Mit einem Doppelklick auf die überspielte Datei wird das Modell automatisch ins Spiel eingebaut. Fertig!

Hier stand im Heft eine Anzeige.



COMPUTERBILD-SPIELE verleiht zum zweiten Mal den Goldenen Computer. In diesem Heft haben Sie ein letztes Mal die Möglichkeit, Ihren Favoriten zu wählen und Preise im Gesamtwert von über einer halben Millionen 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 131) 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 130 PS.
Wert: 48 000 Mark.



Der Taschen-Computer steckt in einer Halterung am Armaturenbrett.

So spielen Sie mit

Lesen Sie sich auf Seite 131 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 131) 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

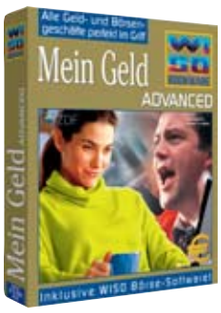
Die Heimkinoanlage von Schneider besteht aus einem TV-Gerät mit einer stattlichen Bilddiagonale von 82 Zentimetern. Sechs Lautsprecher, die an das Fernsehgerät angeschlossen werden, geben den Ton an. Ein DVD-Spieler liefert brillante Bilder. Der digitale Festplatten-Recorder „Primetimer“ nimmt bis zu 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.







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.

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.



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.



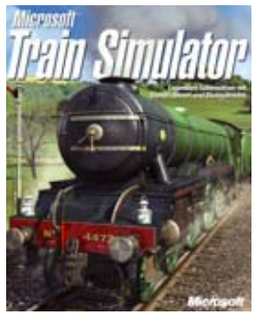
15 Router
Mit dem Router „Netcom DSL-4100“ von Neteasy können sich bis zu vier Computer einen einzigen T-DSL-Internet-Anschluss teilen. Gesamtwert: 6000 Mark.



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.

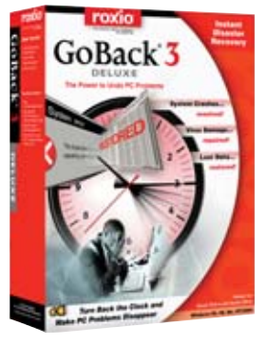


15 Tintenstrahl-Drucker
Der Tintenstrahldrucker „Z53“ von Lexmark schafft laut Hersteller 16 Textseiten pro Minute. Fotos werden mit einer Qualität von 2400 Bildpunkten pro 2,54 Zentimeter gedruckt. Gesamtwert: 6000 Mark.



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.



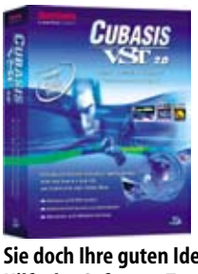
15 Scanner

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.

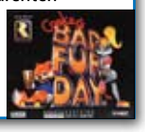


WÄHLEN SIE IHREN SPIELE-FAVORITEN AUS

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 10/2001

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 126.

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.



So´n Blödsinn

Haben Sie schon mal ein schlechtes Spiel gekauft und sich anschließend darüber geärgert? Vielleicht tröstet es Sie, dass es noch schlimmer hätte kommen können. COMPUTERBILD-SPIELE stellt Ihnen Spiele vor, die an Blödheit kaum zu überbieten sind

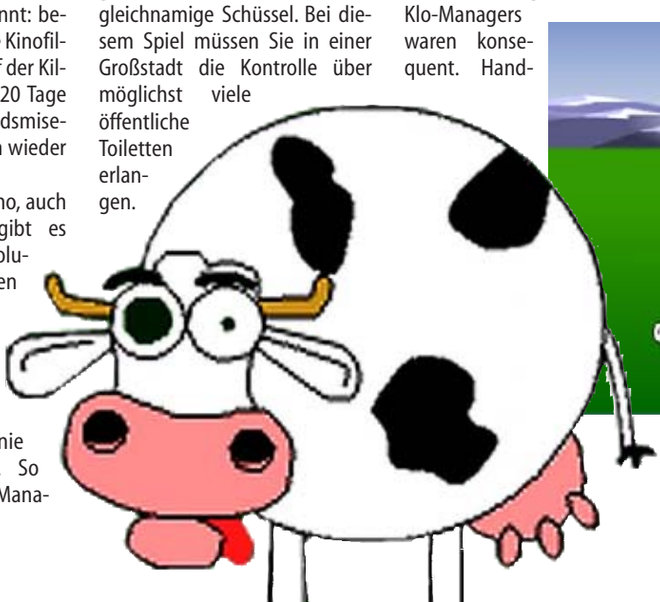
B-Movies" oder „Trash" werden sie genannt: besonders schlechte Kinofilme. Titel wie „Der Angriff der Killertomaten" oder „Die 120 Tage von Bottrop" sind so hundsmiserabel, dass Sie fast schon wieder Kultstatus genießen.

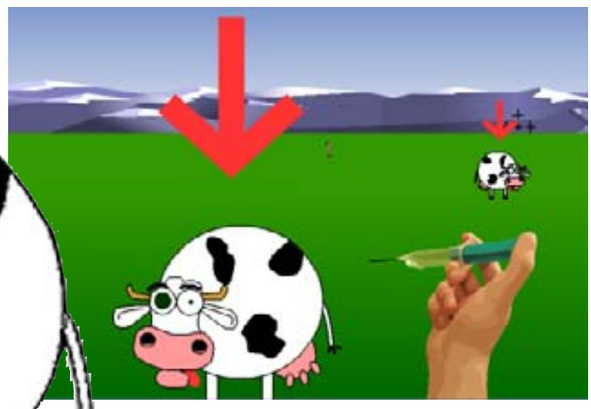
Doch nicht nur im Kino, auch bei Computerspielen gibt es mittlerweile solche absoluten Tiefflieger des guten Geschmacks.

Jedes Jahr kommen allein in Deutschland über 1000 neue Spiele auf den Markt. Manche davon wären besser nie programmiert worden. So beispielsweise der „Klo-Manager", wirklich ein Griff in die gleichnamige Schüssel. Bei diesem Spiel müssen Sie in einer Großstadt die Kontrolle über möglichst viele öffentliche Toiletten erlangen. Mit Nerz-Klopapier und goldenen Becken locken Sie blasenschwache Bürger in Ihre Bedürfnisanstalten. Unliebsamen K(l)onkurrenten schicken Sie „Vollkotzer", Schüssel-„Kaputtmacher" und das Gesundheitsamt auf den Hals. Immerhin: Die Programmierer des Klo-Managers waren konsequent. Handlung, Grafik, Bedienung des Spiels – alles gleichermaßen schlecht. Kein Wunder, dass der Kampf um die Klos in Deutschland ein Flop wurde. Doch das entmutigte die Herstellerfirma nicht: Flugs brachten ihre Strategen ein neues Spiel auf den Markt. In „Kartoffelpüree" dürfen Sie Mutter Erde mit „Rübentötern" gegen Mördergemüse aus dem Weltraum verteidigen. Die Killertomaten lassen grüßen.

Für die Handlung griffen die Programmierer tief in die Mottenkiste der Spielegeschichte. Kartoffelpüree ist eine exakte Kopie des Klassikers „Space Invaders"[1] von 1978. Die Raumschiffe des Originalspiels wurden lediglich durch Kampfgemüse ersetzt. Spielspaß? Kein Kommentar.

Immerhin etwas jünger, aber auch nicht viel geschmackvoller ist der „BSE-Killer". Ziel: in einem menschlichen Gehirn herum kriechende BSE-Erreger zer-





Wer „Lastcow 3D" spielt, muss die letzten deutschen Hausrinder gegen BSE impfen. Bleibt die rettende Spritze aus, zerplatzt das liebe Vieh mit einem Knall.

[1] spricht: „Späiß Inwaiders"



dem Seuchentod retten. Gelingt das nicht, so zerplatzen die Kühe vor den Augen des Spielers. Nebenbei muss der Spieler noch Flugzeuge vom Himmel schießen. Denn darin sitzen – so die schräge Spielidee – die bösen Tiermehl-Händler, die mit ihrem Futter BSE sowie Maul- und Klauenseuche nach Deutschland importieren.

Immerhin einem guten Zweck dient das Spiel „Catch the Sperm“[3]. Mithilfe einer Kondom-Kanone muss der Spieler heran schwimmenden Spermien und Aids-Viren ein Verhüterli überstreifen. Mit dem Spiel will die Schweizer Aids-Hilfe vor den Gefahren ungeschützten Geschlechtsverkehrs warnen. Deshalb ist das Spiel auch sofort verloren, wenn dem Spieler auch nur ein einziges Aids-Virus durch die Lappen geht.

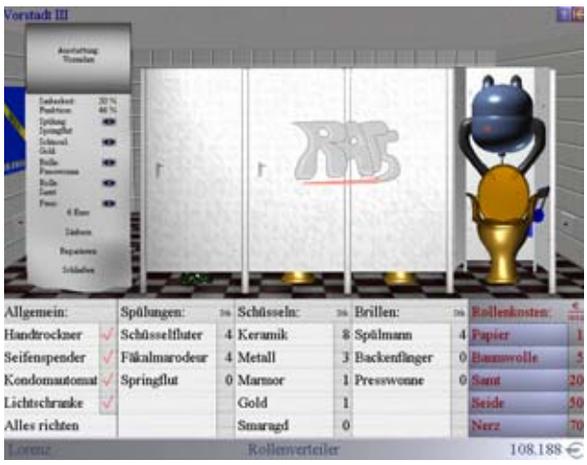
Manche Spiel-Macher lieben ballern.



Ist das „Kartoffelpüree“ erledigt, kommt der böse Riesenkürbis aus dem Weltall – und der will nur eins: die Weltherrschaft.

Und zwar schnell, denn die kleinen BSE-Monster ernähren sich von der Gehirnmasse des armen Opfers und vermehren sich dabei im Karnickeltempo. Am Ende steht der Sieg über die BSE-Viren – oder die totale Gehirnerweichung. Die dürfte wohl auch schon den Programmierer dieses Spiels ereilt haben.

Die Rinderkrankheit BSE inspirierte aber auch andere. Auf den Internet-Seiten des Nachrichtenmagazins „Der Spiegel“ dürfen Spieler mit „Lastcow[2] 3D“ in die Rolle eines Tierarztes schlüpfen und die letzten deutschen Hausrinder per Spritze vor



Gute „Klo-Manager“ steigen mit etwas Glück vom Schüsselputzer zum Millionär auf. Das Spiel selbst ist allerdings „zum Runterspülen“.

es weniger „politisch korrekt“: Erinnern Sie sich noch an die Tamagotchis, die ewig fiepsenden elektronischen Taschenhaustiere aus Japan? Zwei Hobby-Programmierer griffen die alte Idee wieder auf und schufen einen Tamagotchi-Kampfhund für den Computer. Mit dem Einsatz von Schokocreme, Vitaminspritzen und viel Alkohol soll der Spieler am Bildschirm eine möglichst schwere und gesunde Kampfmaschine züchten. Überhaupt sind dem schlechten Geschmack keine Grenzen gesetzt – auch keine Landesgrenzen. Denn untalentierte Hobby-Programmierer nutzen längst das weltweite Internet, um den gesamten Globus mit ihrem unnützen Kram zu überschwemmen.

Etwa mit Ballerspielen, bei denen man auf Tele-Tubbies, Pokémon oder auf die Bewohner des Big-Brother-Hauses schießen muss. Technisch sind die Spiele schlecht gemacht – mal eben in wenigen Stunden zusammengeschustert. Nicht viel länger dauert es meist auch, bis derartige Spiele vor Gericht landen. Etwa weil Firmen wie Nintendo (Pokémon) oder Endemol (Big Brother) nicht wollen, dass ihre Helden zu dämlichen Schießbudenfiguren in ebenso dämlichen Spielen werden.

Doch die Freizeit-Programmierer stört das wenig. Sie sitzen längst wieder am Computer und entwerfen das nächste Trash-Spiel.

Aber egal, welchen Mist sich manche Möchtegern-Spielmacher auch ausdenken: Die abgedrehtesten Spielideen liefert noch immer das richtige Leben. Als sich der Hannoveraner Welfenprinz Ernst August (46) auf der Expo 2000 daneben benahm und vor den türkischen Pavillon urinierte, gab es schon bald das Computerspiel zum Pipi-Patzer. Der kleine „Prinz“ wackelt munter über den Bildschirm, strullt in die Rabatten, was die Blase hergibt, und prügelt zwischendurch mit dem Regenschirm auf Pipi-Paparazzi ein. Ähnlichen Spott



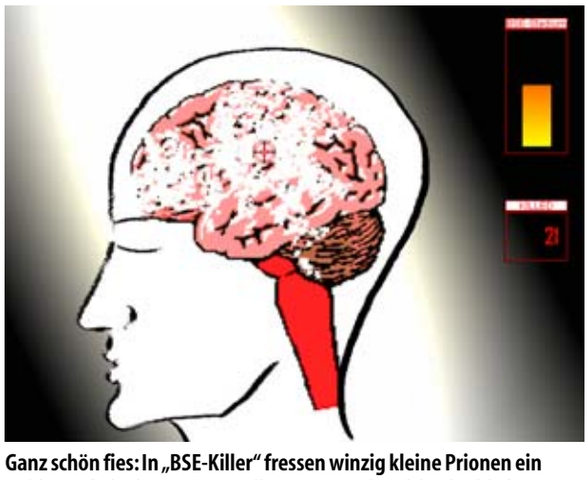
Kostet keine Hundesteuer und muss keinen Maulkorb tragen – verlangt aber genau so viel Aufmerksamkeit wie ein echtes Tier: Das Kampfhund-Tamagotchi für den Computer.

musste auch der britische Politiker John Prescott (62) erdulden. Nachdem er einem Eier werfenden Randalierer bei einem Wahlkampfauftritt einen saftigen Kinnhaken verpasst hatte, wurde er zum Star eines Computerspiels. In „Splat the MP“[4] dürfen politikverdrossene Briten Politiker im Parlament mit Eiern bewerfen. Doch wehe, ein Ei trifft den schlagkräftigen Prescott. Dann schnellt dem Spieler die unbarmherzige Faust des streitlustigen Parlamentariers entgegen. In Großbritannien erfreut sich das kostenlose Internet-Spielchen, das in der Rekordzeit von nur einem Tag programmiert wurde, bereits großer Beliebtheit. Millionen Neugierige aus aller Welt versuchten sich bereits als Eierwerfer auf den Internet-Seiten des Herstellers Panlogic 4 S.176.

Manchmal, aber nur manchmal, sind die schlechtesten Spiele eben doch die besten. ■



Ei, Ei. Was kommt denn da? Wenn der Dotter im Parlament tief fliegt, nimmt Politiker Prescott die Faust als Argumentverstärker.



Ganz schön fies: In „BSE-Killer“ fressen winzig kleine Prionen ein Gehirn auf. Einzige Rettung: alle Erreger rechtzeitig abschießen.

[3]spricht: „Lahstkau“ [3]spricht: „Kätsch se Sspörm“ [4]spricht: „Ssplätt si Emm PI“

GEWINNSPIEL

Preisfrage

Gewinnen Sie mit COMPUTERBILD-SPIELE und Mitcom Preise im Gesamtwert von 13 000 Mark. Viel Glück!

Wie ein Millionär nach Monte Carlo reisen

Eine Woche leben wie ein Millionär: Wer möchte das nicht? Mit etwas Glück gewinnen Sie eine Flugreise nach Monte Carlo und wohnen dort im 5-Sterne-Hotel Metropol. Ein Leihwagen und 3000 Mark Taschengeld runden die Reise im Gesamtwert **von 10 000 Mark** ab.



100 Mal das Spiel „Wer schlägt den Millionär?“

Am Computer den Millionär abzocken bis er blank ist: Mit über 750 Fragen können Sie Ihr Allgemeinwissen testen. Bei den lustigen Kommentaren im Spiel bleibt kein Auge trocken. Ein toller Quiz-Spaß für die ganze Familie, den Sie mit ein wenig Glück gewinnen können. **Wert des Spiels: je 30 Mark.**

So machen Sie mit

Welche(s) Gerät(e) möchten Sie in den nächsten 3 Monaten anschaffen?

1. Computer
2. Monitor
3. Gameboy Advance
4. Andere Spiele-Konsole
5. Nichts von allem

Welche Anschaffungen planen Sie in den kommenden Monaten? Computer, Monitor, Gameboy Advance, eine andere Konsole oder nichts von dem? Schreiben Sie die passende(n) Ziffer(n) auf eine Postkarte an:

COMPUTERBILD-SPIELE
Stichwort „Gewinnspiel“
20623 Hamburg

Sie können auch per Fax oder per E-Mail teilnehmen.

Faxnummer: 040/34724601

E-Mail-Adresse:

preisfrage@computerbild-spiele.de

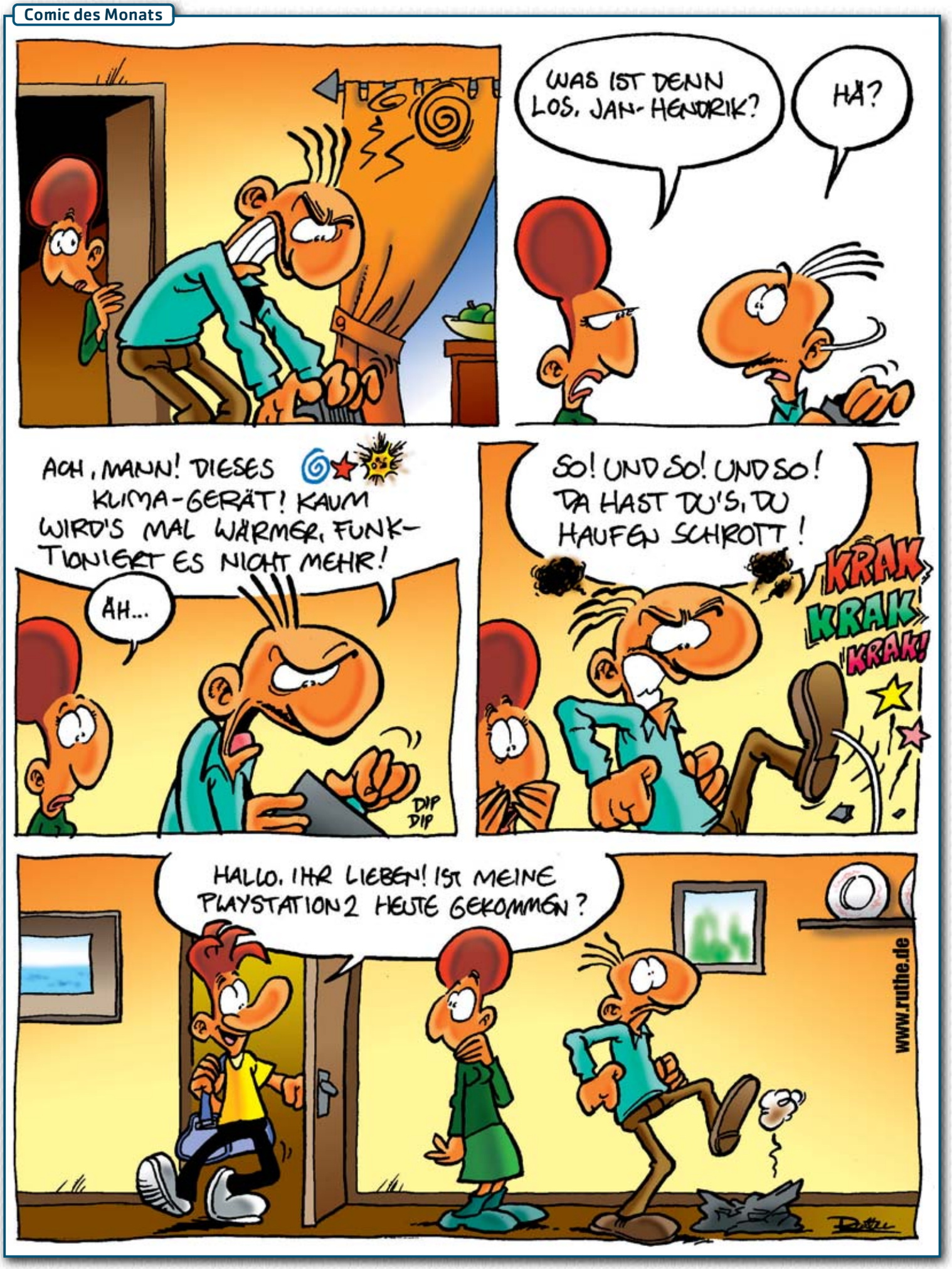
Bitte vergessen Sie die Absenderangabe nicht. Einsendeschluss ist Freitag, der 28. September 2001.

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.

Hier spielt die Mu



Foto: dpa

Geradezu spielerisch meistern die drei Tenöre auch schwierigste Melodien. Das kann Ihr Computer auch. Damit er aber Musik und Geräusche von Spielen gut wiedergibt, braucht er ordentliche PC-Lautsprecher. Welches System liefert den besten Auftritt ab?

Carreras, Domingo und Pavarotti sind nicht unbedingt das „klassische" Musikprogramm für den PC. Hier laufen Konzerte der etwas anderen Art. Etwa brüllende Motoren zur Begleitung quietschender Reifen. Was wäre ein Rennspiel ohne diese Geräuschkulisse? Grottenlangweilig. Also: Computer-Lautsprecher anschließen, und schon kommt Leben ins Spiel. Dann werden stille Silberpfeile zu lärmenden Geschossen und maulfaule Spielfiguren zu geschwätzigen Helden. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen in diesem Test Stärken und Schwächen von 16 neuen Boxen.

Beim Auspacken fällt auf: Der Lieferumfang ist fast durchweg beeindruckend. Viele Kabel und sonstige Bauteile liegen fast allen „Brüllwürfeln" bei. Nicht zuletzt deshalb sollte das zugehörige Handbuch so abgefasst sein, dass auch Anfänger ohne Probleme mit Aufbau und Anschluss zurecht kommen. Und schon folgte dem ersten guten Eindruck ein enttäuschendes Bild: Nur eine Anleitung, nämlich die zum „Desktop Theatre DTT 2200" von Creative Labs, ging als ausführlich und damit „gut" durch. Wenig Kundenorientierung bewies die Firma Anubis beim Schnüren ihres Pakets „Typhoon Multimedia Speaker". Ein Handbuch wurde für überflüssig erachtet und schlicht weggelassen – Teilnote: „ungenügend".

Wer schon nicht lesen darf, soll wenigstens hören. Und zwar nicht irgendetwas, sondern anständige Tonfolgen. Doch die Prüfung der Wiedergabequalität dieser Testkandidaten erwies sich als Wiedergabequal: Keiner der getesteten PC-Lautsprecher konnte die eingespeisten Töne auch nur annähernd originalgetreu von sich geben. Das mit Abstand schlechteste Resultat, nämlich ein „mangelhaftes", lieferten die bereits beim Auspacken unangenehm aufgefallenen Typhoon Multimedia Speaker. Auch die beste Klangqualität im Test war keineswegs eine gute. Mit verfälschter, aber immerhin noch „ausreichender" Tonwiedergabe setzte sich das Lautsprechersystem „Logitech Soundman SR-30" von den Mitbewerbern ab.

Heftiges Klirren, Kratzen und Rasseln möchten Sie gewiss allenfalls hören, wenn die Spielprogrammierer es aus guten Gründen vorgesehen haben. Und nicht, weil den Lautsprecherkonstrukteuren nichts Besseres einfiel. Aber damit müssen Sie leben: Alle 16 Testkandidaten produzierten sehr starke Tonstörungen und wurden für diesen schlechten Auftritt mit dem Eintrag „mangelhaft" abgestraft.

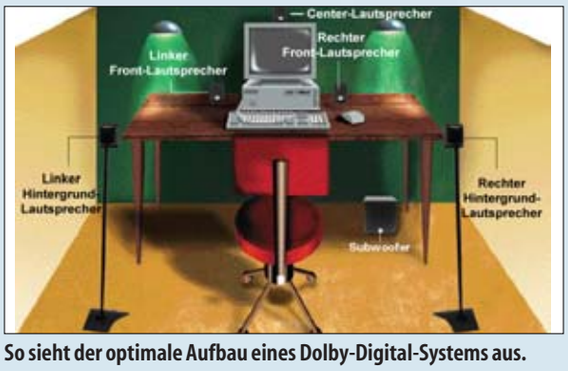
Dass Lautsprecher für einen derart lausigen Vortrag auch noch Strom verbrauchen, lässt sich nicht vermeiden. Dass alle 16 auch dann fleißig weiter an der Leitung nuckelten, wenn sie abgeschaltet waren, ist dagegen eine Zumutung. Wo „Aus" drauf steht, sollte auch „Aus" drin sein – „ungenügend" für alle.

Bevor zu viel Frust aufkommt, schnell noch mal ein Blick in die Kartons: Für die mitgelieferte Kabelfernbedienung der Testkandidaten Desktop Theatre DTT 2200„A 2.600 Compact Surround Power", „Soundman SR-30", „Soundman S-20", „Edge-418" und „Soundworks Slim 500" vergab die Redaktion jeweils eine Aufwertung um 0,2 Notenstufen.

Um weitere 0,5 Punkte verbesserten sich die Lautsprecher

WAS IST „DOLBY DIGITAL"?

Dolby Digital ist ein von der amerikanischen Firma Dolby entwickeltes Verfahren zur **digitalen** S.174 Heimkinoton-Wiedergabe. Dabei sind bis zu sechs getrennte Tonkanäle möglich – vorne links, rechts und Mitte, hinten links und rechts sowie ein Kanal für extrem tiefe Bässe. Bei diesem Verfahren werden an Stelle von zwei Lautsprechern sechs Boxen für die Tonwiedergabe genutzt. Diese werden im Raum verteilt. Das heißt für Sie: mitten drin statt nur dabei. Denn Sie werden aus allen Zimmerecken beschallt. Um dieses Klangerlebnis nutzen zu können, benötigen Sie einen entsprechenden Verstärker.



So sieht der optimale Aufbau eines Dolby-Digital-Systems aus.

sik



Desktop Theatre DTT 2200, Typhoon Acoustic 5.1 Subwoofer System und A 2.600 Compact Surround Power mit ihrem eingebauten **Dolby-Digital-Decoder 5.1** S.174 (siehe Kasten „Was ist Dolby Digital“). Und noch einmal 0,2 Zähler wert war den Testern von COMPUTERBILD-SPIELE der analoge **Mehrkanaleingang** S.174 der Typen Desktop Theatre DTT 2200, Typhoon Acoustic 5.1 Subwoofer System, A 2.600 Compact Surround Power, Soundman SR-30 und Sound Link Cronos SL-8235 .

Fazit: In diesen Preisregionen sind keine „Sangeskünstler“ zu erwarten. Aber keines der getesteten Boxensysteme lieferte eine mehr als „ausreichende“ Tonqualität. Und das ist beschämend. Stellen Sie sich vor, Sie bezahlen Eintritt für eine Vorstellung der drei berühmten Tenöre – und nur die Bühnenkulisse rettet den Abend halbwegs. Genauso war es hier: Lautsprecherausstattung und Lieferumfang entschieden über Sieg oder Niederlage. Diesen Kampf auf einem Nebenschauplatz gewann das Lautsprechersystem Desktop Theatre DTT 2200 aus dem Hause Creative Labs.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat 16 neue Computer-Lautsprecher einem aufwendigen Klangtest unterzogen. Die Prüfungen erfolgten im redaktionseigenen Testlabor und im unabhängigen Testinstitut von Michael Nothnagel. Die Prüfpunkte im einzelnen:



Fotos: Weber

Im schalltoten Raum wird die Klangtreue der Boxen vom höchsten bis zum tiefsten Ton untersucht.

INSTALLATION

Die Installation eines Computer-Lautsprechers sollte in der Bedienungsanleitung Schritt für Schritt so beschrieben sein, dass auch Anfänger problemlos damit klarkommen.

Fehlende oder zu knappe Bedienungsanleitungen führen zur Abwertung im Test.

BEDIENUNG

Die Redaktion bewertet, ob die Computer-Lautsprecher einen Ein-/Ausschalter und einen **Balanceregler** S.174 haben. Weitere Pluspunkte gibt es für Hoch- und Tieftonregler. Des Weiteren wird überprüft, ob Anschlüsse für Kopfhörer und Mikrofon vorhanden sind.

KLANGTREUE

Im so genannten schalltoten Raum lässt COMPUTERBILD-SPIELE messen, wie weit die von den Lautsprechern wiedergegebenen Töne dem Original entsprechen. Dieser Raum hat an den Wänden Keile aus Schaumstoff, die alle ausgestrahlten Töne „schlucken“. So können die Messungen nicht durch Tonreflexionen (Echos) verfälscht werden.

Im Test müssen die Lautsprecher eine gleichmäßig ansteigende Tonfolge wiedergeben. Die umfasst den für Menschen hörbaren Frequenzbereich von 20 **Hertz** S.174 (sehr tiefer Ton) bis 20 **Kilohertz** S.174 (sehr hoher Ton). Ein hoch empfindliches Mikrofon nimmt die von den Lautsprechern wiedergegebenen Töne auf. Ein spezielles Messgerät vergleicht anschließend diese Aufnahme mit den Originaltönen. Im Idealfall dürfen dabei keine Unterschiede auftreten.

NACHSCHWINGZEIT

Wenn der Ton verstummt, schwingt die **Membran** S.174 des Lautsprechers noch kurze Zeit weiter. In Fachkreisen bezeichnet man das als Nachschwingzeit. Zu langes Nachschwingen verschlechtert den Klang der Box.Die Messung des Nachschwingens erfolgt so: Der Lautsprecher gibt einen kurzen tiefen Ton und einen kurzen hohen Ton wieder. Per Mikrofon wird dann gemessen, wie lange der Lautsprecher noch „nachhallt“. Die Note „sehr gut“ gibt es nur, wenn die Nachschwingzeit beim tiefen Ton nicht länger als zwei Millisekunden ist. Beim hohen Ton darf sie eine Millisekunde nicht überschreiten.

HÖRPROBE

In der Hörprobe gewinnen Fachleute mit geschulten Ohren ihren individuellen Klangeindruck. Die erste Prüfung erfolgt im **Stereo-** S.174 Betrieb. Dabei wird überprüft, ob die Computer-Lautsprecher etwa zu viele Tiefton- oder Hochtonanteile wiedergeben.

Nur wenn die Töne fast originalgetreu zu hören sind, gibt es die Bestnote „sehr gut“.

Falls die Lautsprecher raumklangfähig sind, wird auch ihre Qualität bei der Raumklang-Wiedergabe bewertet.

VERZERRUNGEN

Mit einem so genannten Klirrfaktormessgerät wird geprüft, wie klar die Töne wiedergegeben werden. Dazu wird das Gerät mit dem Computer-Lautsprecher verbunden. Anschließend wird ein Ton mit einer Frequenz von einem Kilohertz eingespielt. Das Messgerät deckt jede Verzerrung bei dessen Wiedergabe auf. Die Note „sehr gut“ gibt es nur, wenn der Test-Ton ohne Verzerrungen, also ohne jegliche Tonstörung wiedergegeben wird.

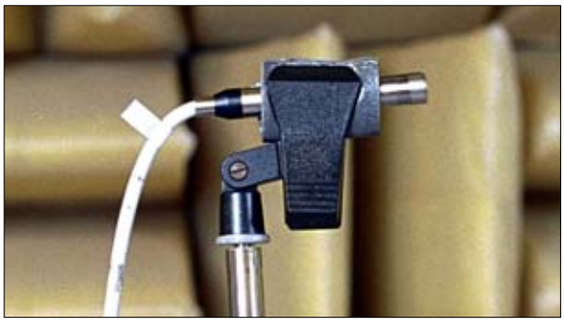
PREIS/LEISTUNG

Die Preis-Leistungsnote ergibt sich aus der Formel „Testergebnis mal Preis“.

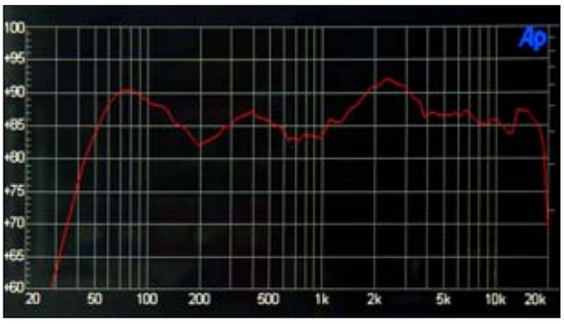
Beispiel: Ein Computer-Lautsprechersystem mit dem Testergebnis „befriedigend“ (3,0) hat einen Verkaufspreis von 80 Mark. Aus der Rechnung 3,0 mal 80 ergibt sich ein Preis-Leistungsindex von 240. In der unten stehenden Tabelle können Sie die Indexwerte und die zugehörigen Noten ablesen. Ein Preis-Leistungsindex von 240 führt zu der Note „gut“.

bis 200	sehr gut
200,01 bis 300	gut
300,01 bis 400	befriedigend
400,01 bis500	ausreichend
500,01 bis 600	mangelhaft
höher als 600	ungenügend

Ausnahmen: Computer-Lautsprecher mit „mangelhaftem“ Testergebnis werden in der Preis-Leistungs-Bewertung um zwei Notenstufen abgewertet, „ungenügende“ sogar um drei.



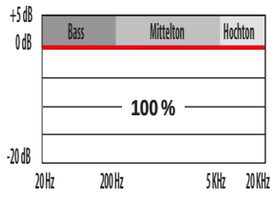
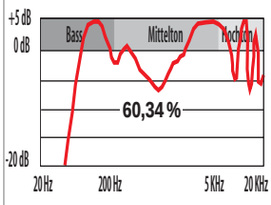
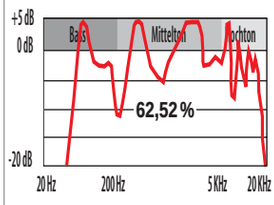
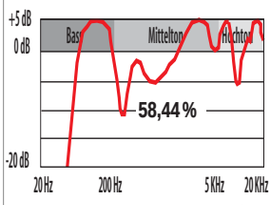
Ein hoch empfindliches Mikrofon deckt alle Tonstörungen und Klangverfälschungen der Lautsprechersysteme gnadenlos auf.



Mithilfe eines speziellen Computer-Programms wird die Klangtreue der Boxensysteme untersucht und ausgewertet.

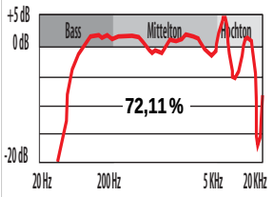
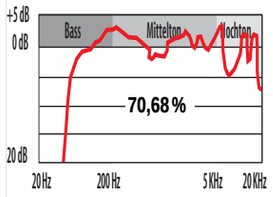
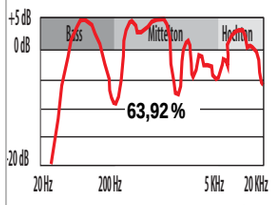
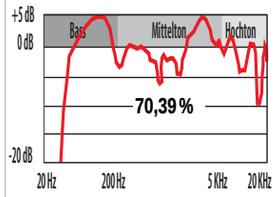
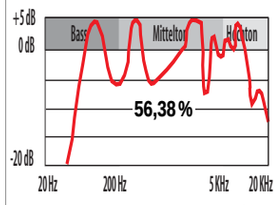
Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

MODELL		Platz 1 DESKTOP THEATRE[1] DTT 2200		Platz 2 TYPHOON ACOUSTIC 5.1 SUBWOOFER SYSTEM[2]		Platz 3 A 2.600 COMPACT SURROUND POWER[3]	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Creative Labs	NOTE	Anubis	NOTE	Philips	NOTE
SERVICE	**7,0 %**		**2,85**		**2,85**		**3,00**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	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%	069/66982940 (0,24 DM/Min.)	1,96	01805/8974666 (0,24 DM/Min.)	1,96	0800/1817143 (kostenlos)	1,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.europe.creative.com)	5,00	Englisch (www.typhoon.de)	5,00	Englisch (www.pcstuff.philips.com)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0130/815101 (kostenlos)		0681/988060 (0,24 DM/Min.)		0800/1802089 (kostenlos)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins		0681/98806111 (0,24 DM/Min.)		keins	
INSTALLATION	**5,4 %**		**2,00**		**2,00**		**2,00**
Installation (Inbetriebnahme, überprüft)	5,4 %	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2,0 %**		**1,50**		**4,50**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (Handbuch, überprüft)	2 %	ausführlich	1,50	sehr knapp	4,50	etwas knapp	4,00
AUSSTATTUNG	**16,0 %**		**1,94**		**1,63**		**3,50**
Ein-/Ausschalter vorhanden (überprüft)	8 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Balanceregler S. 174 vorhanden (überprüft)	2 %	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
Regler für Hochtöne vorhanden (überprüft)	3 %	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
Regler für Tieftöne vorhanden (überprüft)	3 %	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00
Anschluss von Kopfhörern möglich (überprüft)	0 %	nein		nein		nein	
Anschluss von Mikrofon möglich (überprüft)	0 %	nein		nein		nein	
TONQUALITÄT	**61,6 %**		**4,59**		**4,32**		**4,60**
Maximale unverzerrte Lautstärke (bei 400 **Hertz** S. 174 (Hz), gemessen)	11,6 %	akzeptabel (93 dB)	3,37	akzeptabel (99 dB)	2,62	akzeptabel (92 dB)	3,49
Klangtreue (**Frequenzgang** S. 174 -Genauigkeit im Bereich 20 Hz bis 20 KHz, gemessen)	25 %	stark verfälscht (60,34%)	4,97	stark verfälscht (62,52%)	4,75	stark verfälscht (58,44%)	5,16
		 Im Idealfall sollte der Frequenzgang so wie hier eine gerade Linie sein.					
Nachschwingzeit Tiefton (gemessen)	2 %	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49
Nachschwingzeit Hochton (gemessen)	2 %	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49
Verzerrungen S. 174 (Klangstörungen zwischen 100 Hz und 8 KHz, gemessen)	8 %	sehr stark (8,98%)	5,49	sehr stark (29,8%)	5,49	sehr stark (13,08%)	5,49
Rauschen aus Lautsprecher (ohne Eingangssignal, gemessen)	5 %	normal (2,9 Sone)	2,75	gering (2 Sone)	2,15	gering (1,2 Sone)	1,62
Raumklang (Hörtest)	2 %	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00
Klang im **Stereo** S. 174 - Betrieb (Hörtest)	6 %	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00
Ausgangsleistung für Haupt- und extra Basslautsprecher[8] (gemessen)	0 %	32,9 Watt		67,2 Watt		37,8 Watt	
SONSTIGES	**8,0 %**		**3,50**		**3,50**		**3,50**
Alle benötigten Anschlusskabel vorhanden (überprüft)	4 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Stromverbrauch (An/Bereitschaft/Aus, gemessen)	4 %	zu hoch (27Watt/23Watt/20 Watt)[9]	6,00	zu hoch (16Watt/11Watt/6 Watt)[9]	6,00	zu hoch (25Watt/15Watt/11 Watt)[9]	6,00
Größe der Frontlautsprecher (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0 %	ca. 8,5 x 8,5 x 8,5 cm		ca. 9,5 x 12,5 x 10 cm		ca. 8,5 x 9,5 x 8,5 cm	
Größe des Tieftonlautsprechers (**Subwoofer** S. 174 , Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0 %	ca. 16,5 x 20 x 36,5 cm		ca. 17 x 25 x 32 cm		ca. 21 x 23 x 21 cm	
Netzteil eingebaut (überprüft)	0 %						
ZWISCHENNOTE	**100,0 %**		**3,76**		**3,60**		**4,07**
AUFWERTUNG		Kabelfernbedienung mitgeliefert 5.1-Dolby-Digital-Decoder analoger Mehrkanaleingang	**- 0,20** **- 0,50** **- 0,20**	5.1-Dolby-Digital-Decoder analoger Mehrkanaleingang	**- 0,50** **- 0,20**	Kabelfernbedienung mitgeliefert 5.1-Dolby-Digital-Decoder analoger Mehrkanaleingang	**- 0,20** **- 0,50** **- 0,20**
ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,86**	**befriedigend**	**2,90**	**befriedigend**	**3,17**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**ausreichend**		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**299,00 Mark**		**169,00 Mark**		**199,00 Mark**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im August fand)		**236,00 Mark, Xello Computer, Hamburg, Tel. 040/7673270**		**137,00 Mark, Computeruniverse.net, Bad Homburg, Tel. 0700/86483773**		**177,00 Mark, Expert Müller, Merzig, Tel. 06861/933317**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,86 x 299,00 = 855,14 = ungenügend		2,90 x 169,00 = 490,10 = ausreichend		3,17 x 199,00 = 630,83 = ungenügend	

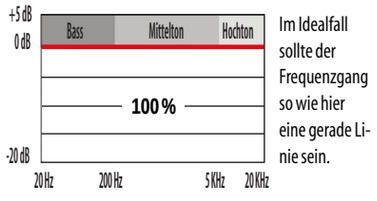
[1]sprich: „Kriatif Labs Desktopp Stäter" [2]sprich: „Teifuhn Äckkusticks 5.1 Saabbwuhfer Sösstem" [3]sprich: „Kompäckt Störraund Pauer" [4]sprich: „Loddschriteck Saaundmän" [5]sprich: „Läbteck Eddsch" [6]sprich: „Läbteck Palz" [7]sprich: „Interäckt Ssaund Link Kronnos"

[8]sofern vorhanden [9]abgewertet auf „zu hoch" (Note 6), da Ausschalter unwirksam

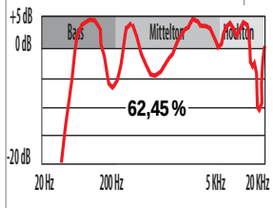
Platz 4		Platz 5		Platz 6		Platz 7		Platz 8	
SOUNDMAN[4] SR-30		**SOUNDMAN[4] S-20**		**EDGE[5]-418**		**PULSE[6]-424**		**SOUND LINK CRONOS[7] SL-8235**	
Logitech	NOTE	Logitech	NOTE	Labtec	NOTE	Labtec	NOTE	Interact	NOTE
	2,85		**2,85**		**2,27**		**2,27**		**3,27**
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	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	Vor-Ort-Austausch	1,00
069/92032166 (0,24 DM/Min.)	1,96	069/92032166 (0,24 DM/Min.)	1,96	069/92032166 (0,24 DM/Min.)	1,96	069/92032166 (0,24 DM/Min.)	1,96	01805/125133 (0,24 DM/Min.)	1,96
Englisch (www.logitech.de)	5,00	Englisch (www.logitech.de)	5,00	Deutsch (www.labtec.com)	1,00	Deutsch (www.labtec.com)	1,00	keine (www.interact-europe.de)	6,00
069/92032165 (0,24 DM/Min.)		069/92032165 (0,24 DM/Min.)		069/92032165 (0,24 DM/Min.)		069/92032165 (0,24 DM/Min.)		keins	
004121/8635402 (0,24 DM/Min.)		004121/8635402 (0,24 DM/Min.)		004121/8635402 (0,24 DM/Min.)		004121/8635402 (0,24 DM/Min.)		keins	
	2,00		**2,00**		**2,00**		**2,00**		**2,00**
einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
	2,50		**2,50**		**2,50**		**2,50**		**4,00**
akzeptabel	2,50	akzeptabel	2,50	akzeptabel	2,50	akzeptabel	2,50	etwas knapp	4,00
	2,56		**2,56**		**2,56**		**2,56**		**2,56**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja		ja		nein		ja		nein	
nein		nein		nein		nein		nein	
	4,11		**4,22**		**4,33**		**4,11**		**4,54**
gering (90 dB)	3,74	gering (89 dB)	3,87	akzeptabel (95 dB)	3,12	gering (89 dB)	3,87	akzeptabel (98 dB)	2,74
verfälscht (72,11%)	3,79	verfälscht (70,68%)	3,93	stark verfälscht (63,92%)	4,64	verfälscht (70,39%)	3,96	stark verfälscht (56,38%)	5,36
									
sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	lang (8,7 Millisekunden)	4,84	lang (7,8 Millisekunden)	4,39	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49
sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49
sehr stark (6,16%)	5,49	sehr stark (5,48%)	5,49	sehr stark (5,05%)	5,49	stark (4,04%)	4,53	sehr stark (11,25%)	5,49
gering (1,5 Sone)	1,82	gering (1,9 Sone)	2,09	gering (1,5 Sone)	1,82	gering (1,4 Sone)	1,75	gering (1,2 Sone)	1,62
stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00
stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00
12,9 Watt		11,8 Watt		18,8 Watt		8,9 Watt		10,1 Watt	
	3,50		**3,50**		**3,50**		**3,50**		**3,50**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
zu hoch (18Watt/13Watt/11 Watt)[9]	6,00	zu hoch (20Watt/11Watt/11 Watt)[9]	6,00	zu hoch (11Watt/6Watt/6 Watt)[9]	6,00	zu hoch (15Watt/6Watt/6 Watt)[9]	6,00	zu hoch (11Watt/9Watt/9 Watt)[9]	6,00
ca. 8 x 15 x 9,5 cm		ca. 8 x 15 x 9,5 cm		ca. 13,5 x 27,5 x 8,5 cm		ca. 8,5 x 13,5 x 9,5 cm		ca. 9 x 15 x 14 cm	
ca. 13 x 24,5 x 15 cm		ca. 13 x 24,5 x 15 cm		ca. 22 x 25 x 22,5 cm		ca. 23 x 23 x 25 cm		ca. 14 x 21 x 17 cm	
	3,58		**3,65**		**3,68**		**3,54**		**3,90**
Kabelfernbedienung mitgeliefert	**- 0,20**	Kabelfernbedienung mitgeliefert	**- 0,20**	Kabelfernbedienung mitgeliefert	**- 0,20**			analoger Mehrkanaleingang	**- 0,20**
analoger Mehrkanaleingang	**- 0,20**								
befriedigend	**3,18**	**befriedigend**	**3,45**	**befriedigend**	**3,48**	**ausreichend**	**3,54**	**ausreichend**	**3,70**
mangelhaft		**ausreichend**		**ungenügend**		**mangelhaft**		**ausreichend**	
179,00 Mark		**129,00 Mark**		**199,00 Mark**		**149,90 Mark**		**129,99 Mark**	
140,00 Mark, Xello Computer, Hamburg, Tel. 040/7673270		**95,00 Mark, Mix Computer, Gießen, Tel. 06403/702870**		**155,00 Mark, Mix Computer, Gießen, Tel. 06403/702870**		**111,00 Mark, Expert Müller, Merzig, Tel. 06861/933317**		**129,00 Mark, Saturn, Hamburg, Tel. 040/309580**	
3,18 x 179,00 = 569,22 = mangelhaft		3,45 x 129,00 = 445,05 = ausreichend		3,48 x 199,00 = 692,52 = ungenügend		3,54 x 149,90 = 530,65 = mangelhaft		3,70 x 129,99 = 480,96 = ausreichend	

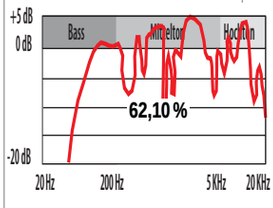
Testergebnisse im Detail

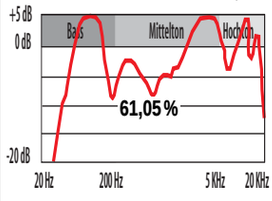
MODELL		Platz 9 SOUNDWORKS SLIM[1] 500		Platz 10 SOUNDWAVE 1000 3D FLAT PANEL[2]		Platz 10 SPIN[3]-50	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Creative Labs	NOTE	Trust	NOTE	Labtec	NOTE
SERVICE	**7,0 %**		**2,85**		**2,71**		**2,27**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
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%	069/66982940 (0,24 DM/Min.)	1,96	0800/0087800 (kostenlos)	1,00	069/92032166 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.europe.creative.com)	5,00	keine (www.trust.com)	6,00	Deutsch (www.labtec.com)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0130/815101(kostenlos)		02821/58820 (0,24 DM/Min.)		069/92032165 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins		02821/58873 (0,24 DM/Min.)		004121/8635402 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4 %**		**2,00**		**2,00**		**2,00**
Installation (Inbetriebnahme, überprüft)	5,4 %	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2,0 %**		**4,00**		**4,00**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (Handbuch, überprüft)	2 %	etwas knapp	4,00	etwas knapp	4,00	akzeptabel	2,50
AUSSTATTUNG	**16,0 %**		**2,56**		**2,56**		**2,56**
Ein-/Ausschalter vorhanden (überprüft)	8 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Balanceregler S. 174 vorhanden (überprüft)	2 %	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Regler für Hochtöne vorhanden (überprüft)	3 %	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Regler für Tieftöne vorhanden (überprüft)	3 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Anschluss von Kopfhörern möglich (überprüft)	0 %	nein		ja		ja	
Anschluss von Mikrofon möglich (überprüft)	0 %	nein		nein		nein	
TONQUALITÄT	**61,6 %**		**4,60**		**4,58**		**4,69**
Maximale unverzerrte Lautstärke (bei 400 **Hertz** S. 174 (Hz), gemessen)	11,6 %	gering (89 dB)	3,87	gering (88 dB)	3,99	gering (86 dB)	4,24
Klangtreue (**Frequenzgang** S. 174 -Genauigkeit im Bereich 20 Hz bis 20 KHz, gemessen)	25 %	stark verfälscht (62,45%)	4,76	stark verfälscht (62,1%)	4,79	stark verfälscht (61,05%)	4,90
Nachschwingzeit Tiefton (gemessen)	2 %	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49
Nachschwingzeit Hochton (gemessen)	2 %	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49
Verzerrungen S. 174 (Klangstörungen zwischen 100 Hz und 8 KHz, gemessen)	8 %	sehr stark (5,06%)	5,49	sehr stark (19,55%)	5,49	sehr stark (12,23%)	5,49
Rauschen aus Lautsprecher (ohne Eingangssignal, gemessen)	5 %	gering (2,3 Sone)	2,35	gering (1,3 Sone)	1,69	gering (1,5 Sone)	1,82
Raumklang (Hörtest)	2 %	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00
Klang im **Stereo** S. 174 - Betrieb (Hörtest)	6 %	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00
Ausgangsleistung für Haupt- und extra Basslautsprecher[8] (gemessen)	0 %	20,9 Watt		25,1 Watt		2,6 Watt	
SONSTIGES	**8,0 %**		**3,50**		**3,50**		**3,50**
Alle benötigten Anschlusskabel vorhanden (überprüft)	4 %	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Stromverbrauch (An/Bereitschaft/Aus, gemessen)	4 %	zu hoch (16Watt/11Watt/11 Watt)[9]	6,00	zu hoch (20Watt/13Watt/13 Watt)[9]	6,00	zu hoch (6Watt/4Watt/4 Watt)[9]	6,00
Größe der Frontlautsprecher (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0 %	ca. 11.5 x 16 x 8 cm		ca. 13 x 21 x 8,5 cm		ca. 11 x 16,5 x 14 cm	
Größe des Tieftonlautsprechers (**Subwoofer** S. 174 , Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0 %	ca. 20 x 21,5 x 21 cm		ca. 12 x 29 x 19 cm		nicht vorhanden	
Netzteil eingebaut (überprüft)	0 %						
ZWISCHENNOTE	**100,0 %**		**3,91**		**3,89**		**3,89**
AUFWERTUNG		Kabelfernbedienung mitgeliefert	**-0,20**				
ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**ausreichend**	**3,71**	**ausreichend**	**3,89**	**ausreichend**	**3,89**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**mangelhaft**		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**179,00 Mark**		**149,00 Mark**		**79,90 Mark**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im August fand)		**119,00 Mark, CDJ, Weibersbrunn, Tel. 06094/984226**		**125,90 Mark, Zimmermann, Darmstadt, Tel. 06151/66820**		**34,00 Mark, Expert Müller Merzig, Tel. 06861/933317**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,71 x 179,00 = 664,09 = ungenügend		3,89 x 149,00 = 579,61 = mangelhaft		3,89 x 79,90 = 310,81 = befriedigend	



Im Idealfall sollte der Frequenzgang so wie hier eine gerade Linie sein.

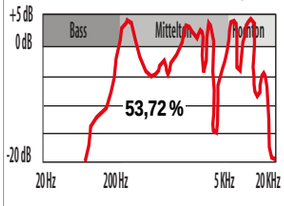
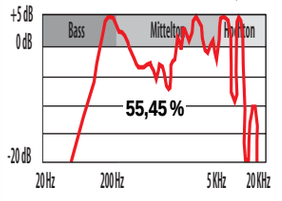
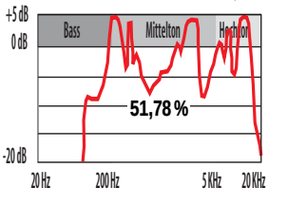
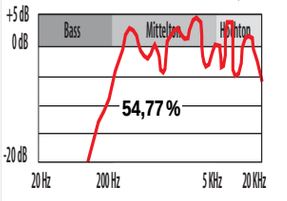
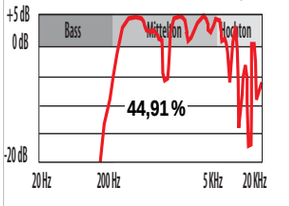






[1]sprich: „Kriätif Labs Saundworks Slimm" [2]sprich: „Trasst Ssaundwäif 1000 3D Flätt Pännel" [3]sprich: „Läbteck Spinn" [4]sprich: „Äckusticks" [5]sprich: „Trast Ssaund Wäf 200 3D Plass" [6]sprich: „Interäckt Ssaund Link Deimos" [7]sprich: „Teifuhn Maltimidia Sspihker"

[8]sofern vorhanden [9]abgewertet auf „zu hoch" (Note 6), da Ausschalter unwirksam

Platz 12		Platz 13		Platz 14		Platz 15		Platz 16	
ACOUSTIC[4] 200 S		**SOUNDWAVE 200 3D PLUS[5]**		**SOUND LINK DAIMOS[6] SL-8105**		**SOUNDMAN S-4**		**TYPHOON MULTIMEDIA SPEAKER[7]**	
Primax	NOTE	Trust	NOTE	Interact	NOTE	Logitech	NOTE	Anubis	NOTE
	2,85		**2,71**		**3,27**		**2,85**		**2,85**
normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	kurz (12 Monate)	4,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Vor-Ort-Austausch	1,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
069/6656860 (0,24 DM/Min.)	1,96	0800/0087800 (kostenlos)	1,00	01805/125133 (0,24 DM/Min.)	1,96	069/92032166 (0,24 DM/Min.)	1,96	01805/8974666 (0,24 DM/Min.)	1,96
Englisch (www.primax.nl)	5,00	keine (www.trust.com)	6,00	keine (www.interact-europe.de)	6,00	Englisch (www.logitech.de)	5,00	Englisch (www.typhoon.de)	5,00
02841/967010 (0,24 DM/Min.)		02821/58820 (0,24 DM/Min.)		keins		069/92032165 (0,24 DM/Min.)		0681/988060 (0,24 DM/Min.)	
02841/9670120 (0,24 DM/Min.)		02821/58873 (0,24 DM/Min.)		keins		004121/8635402 (0,24 DM/Min.)		0681/98806111 (0,24 DM/Min.)	
	2,00		**2,00**		**2,00**		**2,00**		**2,00**
einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
	3,50		**4,00**		**4,00**		**2,50**		**6,00**
etwas knapp	3,50	etwas knapp	4,00	etwas knapp	4,00	akzeptabel	2,50	nicht vorhanden	6,00
	1,94		**2,56**		**2,56**		**3,50**		**3,50**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
ja		ja		ja		ja		ja	
nein		nein		nein		nein		nein	
	4,85		**4,77**		**4,75**		**4,72**		**4,77**
gering (89 dB)	3,87	akzeptabel (95 dB)	3,12	akzeptabel (93 dB)	3,37	gering (91 dB)	3,62	akzeptabel (92 dB)	3,49
sehr stark verfälscht (53,72%)	5,49	stark verfälscht (55,45%)	5,46	sehr stark verfälscht (51,78%)	5,49	sehr stark verfälscht (54,77%)	5,49	sehr stark verfälscht (44,91%)	5,49
									
sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49	durchschnittlich (5,3 Millisekunden)	3,14	sehr lang (mehr als 9 Millisekunden)	5,49
sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49	sehr lang (mehr als 4 Millisekunden)	5,49
sehr stark (31,13%)	5,49	sehr stark (11,87%)	5,49	sehr stark (11,6%)	5,49	sehr stark (65,71%)	5,49	sehr stark (107,23%)	5,49
gering (1,3 Sone)	1,69	normal (2,7 Sone)	2,62	gering (1,3 Sone)	1,69	gering (1,3 Sone)	1,69	gering (1,3 Sone)	1,69
nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00
stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00	stark verfälscht (zu wenig Tiefton)	5,00
6,8 Watt		6,4 Watt		3,4 Watt		3,2 Watt		1,2 Watt	
	3,50		**3,50**		**3,50**		**3,50**		**3,50**
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
zu hoch (9Watt/4Watt/4 Watt)[9]	6,00	zu hoch (11Watt/6Watt/6 Watt)[9]	6,00	zu hoch (6Watt/4Watt/4 Watt)[9]	6,00	zu hoch (6Watt/4Watt/4 Watt)[9]	6,00	zu hoch (6Watt/4Watt/4 Watt)[9]	6,00
ca. 9,5 x 20 x 12,5 cm		ca. 11,5 x 24,5 x 15,5 cm		ca. 10 x 11 x 11 cm		ca. 6,5 x 18,5 x 10 cm		ca. 15 x 16 x 15 cm	
nicht vorhanden		nicht vorhanden		ca. 19,4 x 23,5 x 23 cm		nicht vorhanden		nicht vorhanden	
	3,95		**4,00**		**4,03**		**4,11**		**4,21**
ausreichend	**3,95**	**ausreichend**	**4,00**	**ausreichend**	**4,03**	**ausreichend**	**4,11**	**ausreichend**	**4,21**
sehr gut		**gut**		**gut**		**gut**		**sehr gut**	
44,95 Mark		**59,95 Mark**		**49,99 Mark**		**49,00 Mark**		**14,95 Mark**	
37,00 Mark, Expert Müller, Merzig, Tel. 06861/933317		**47,00 Mark, Expert Müller, Merzig, Tel. 06861/933317**		**kein günstigerer Preis bekannt**		**41,00 Mark, Xello Computer, Hamburg, Tel. 040/7673270**		**kein günstigerer Preis bekannt**	
3,95 x 44,95 = 177,55 = sehr gut		4,00 x 59,95 = 239,80 = gut		4,03 x 49,99 = 201,46 = gut		4,11 x 49,00 = 201,39 = gut		4,21 x 14,95 = 62,94 = sehr gut	

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE hat 16 PC-Lautsprecher im Vergleichstest geprüft. Die Auswahl der Systeme erfolgte nach diesen Kriterien:

- Alle Lautsprecher sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keines der getesteten Systeme durfte mehr als 300 Mark kosten.
- Die Boxen sollten nach Möglichkeit sowohl in Großmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten zu, dass die Modelle nach Veröffentlichung des Tests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.

Platz 1 – Creative Labs Desktop Theatre DTT 2200 – Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	299 Mark



An der Frontseite des Tiefton-Lautsprechers aus dem Boxensystem „Creative Labs Desktop Theatre DTT 2200" befindet sich dieser Anschluss. Hier wird der so genannte Center-Lautsprecher (eine Hochton-Box) angeschlossen und dann am besten auf dem Bildschirm und damit direkt vor dem Betrachter aufgestellt.

Pro
- Subwoofer[1] vorhanden
- Kabelfernbedienung mitgeliefert
- 5.1-Dolby-Digital-Decoder S.174 eingebaut

Contra
- Sehr teuer
- Ausschalter unwirksam
- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring

Platz 2 – Anubis Typhoon Acoustic 5.1 Subwoofer System



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	169 Mark



Wünschen Sie eine ruhige Begleitmusik zum Arbeiten, oder wollen Sie es richtig krachen lassen? Den Tiefton-Anteil können Sie an der Frontseite der Bassbox erhöhen oder verringern. Der Regler ist aber schwer zu erreichen, denn der Subwoofer wird meist Platz sparend unter den Schreibtisch gestellt.

Pro
- Subwoofer vorhanden
- Geringes Rauschen
- 5.1-Dolby-Digital-Decoder S.174 eingebaut

Contra
- Sehr knappes Handbuch
- Ausschalter unwirksam
- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Anubis Electronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

Platz 3 – Philips A.2600 Compact Surround Power



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	199 Mark



Das Lautsprechersystem von Philips besteht aus fünf Hochton-Lautsprechern und einer Bassbox. Vier der Hochtöner werden zur optimalen Beschallung rund um den Zuhörer verteilt. Die fünfte Box sollte dagegen auf dem Computer-Bildschirm (direkt vor dem Zuhörer) platziert werden.

Pro
- Subwoofer vorhanden
- Geringes Rauschen
- Kabelfernbedienung mitgeliefert
- 5.1-Dolby-Digital-Decoder S.174 eingebaut

Contra
- Sehr teuer
- Kurze Garantiezeit
- Etwas knappes Handbuch
- Ausschalter unwirksam
- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Philips GmbH, Alexanderstr. 1, 20099 Hamburg

Platz 4 – Logitech Soundman SR-30



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	179 Mark



Mit dem „Soundman SR-30" von Logitech wird eine Kabelfernbedienung geliefert. Mithilfe dieses Extras können Sie das Lautsprechersystem bequem ein- und ausschalten und die Lautstärke verringern oder erhöhen. Außerdem lässt sich vorn am Bediengerät ein Kopfhörer anschließen.

Pro
- Subwoofer vorhanden
- Geringes Rauschen
- Kabelfernbedienung mitgeliefert
- Anschluss von Kopfhörern möglich

Contra
- Sehr teuer
- Ausschalter unwirksam
- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 5 – Logitech Soundman S-20



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	129 Mark



Im Bild sehen Sie den Tiefton-Lautsprecher des Systems „Soundman S-20" von Logitech aus der „Vogelperspektive". Da diese Box meist unter dem Schreibtisch steht, werden die tiefen Töne nach oben abgestrahlt. Die Messungen haben jedoch ergeben, dass dieser Subwoofer leider zu wenig Bass liefert.

Pro
- Subwoofer vorhanden
- Geringes Rauschen
- Kabelfernbedienung mitgeliefert
- Anschluss von Kopfhörern möglich

Contra
- Ausschalter unwirksam
- Raumklang nicht möglich
- Klangwiedergabe verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

[1]sprich: „Sabbwuhfer", 2sprich: „Flatt-Pännel"

Platz 6 – Labtec Edge-418



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	199 Mark



Mit dem System „Edge-418“ von Labtec wird eine Kabelfernbedienung geliefert. Damit können Sie auch aus einigem Abstand die Lautstärke der Boxen verringern und erhöhen. Nachteil: Das Ein- und Ausschalten der Lautsprecher ist mit dieser Fernbedienung nicht möglich.

- Subwoofer vorhanden
- Geringes Rauschen
- Kabelfernbedienung mitgeliefert

- Sehr teuer
- Ausschalter unwirksam
- Raumklang nicht möglich
- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Labtec GmbH, Lilienthalstr. 25, 85399 Halbergmoos

Platz 7 – Labtec Pulse-424



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	149 Mark



An der Vorderseite des rechten Hochton-Lautsprechers aus dem System „Pulse-424“ von Labtec befindet sich diese Buchse. Hier können Sie einen Kopfhörer anschließen. Eine bequeme Sache, denn dieser Steckkontakt ist viel leichter zu erreichen als die Kopfhörerbuchse an der Computer-Rückseite.

- Subwoofer vorhanden
- Geringes Rauschen
- Anschluss von Kopfhörern möglich

- Sehr teuer
- Ausschalter unwirksam
- Raumklang nicht möglich
- Klangwiedergabe verfälscht
- Starke Tonverzerrungen

Infos bei: Labtec GmbH, Lilienthalstr. 25, 85399 Halbergmoos

Platz 8 – Interact Sound Link Cronos SL-8235



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	130 Mark



Betätigen Sie diesen Knopf an der Bassbox des Systems „Sound Link Cronos SL-8235“ von Interact, so soll Raumklang erzeugt werden. Man gewinnt dann allerdings vielmehr den Eindruck, als stünden die Lautsprecher viel weiter entfernt, als es tatsächlich der Fall ist.

- Subwoofer vorhanden
- Geringes Rauschen
- Vor-Ort-Austausch

- Ausschalter unwirksam
- Kurze Garantiezeit
- Etwas knappes Handbuch
- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Platz 9 – Creative Labs Soundworks Slim 500



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	199 Mark



Schlanke Linie: Die beiden Hochtonlautsprecher des Boxensystems „Creative Labs Soundworks Slim 500“ haben nicht die übliche Würfelgestalt, sondern sind nur etwa vier Zentimeter tief und sparen damit eine Menge Platz. Der Fachausdruck für diese Bauweise ist Flat-Panel[2].

- Subwoofer vorhanden
- Geringes Rauschen
- Kabelfernbedienung mitgeliefert
- Flache Bauweise der Hochton-Lautsprecher

- Sehr teuer
- Ausschalter unwirksam
- Etwas knappes Handbuch
- Raumklang nicht möglich
- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring

Platz 10 – Trust Soundwave 1000 3D Flat Panel



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	149 Mark



Monitor, Tastatur, Drucker und Telefon – da gibt's schon Mal Platznot auf dem meist sowieso zu kleinen Schreibtisch. Für voluminöse Hochton-Lautsprecher ist dann kein Platz. Diese Boxen sind nur etwa zwei Zentimeter tief und finden damit immer ein freies Fleckchen.

- Subwoofer vorhanden
- Geringes Rauschen
- Flache Bauweise der Hochton-Lautsprecher
- Anschluss von Kopfhörern möglich

- Sehr teuer
- Ausschalter unwirksam
- Etwas knappes Handbuch
- Raumklang nicht möglich
- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Aashima GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

Platz 10 – Labtec Spin-50



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	80 Mark



Kabelsalat an der Computer-Rückseite? Nein, danke! Die Firma Labtec trägt mit den „Spin-50“ ein wenig zur Ordnung bei: Unter beiden Lautsprechern finden Sie Aufwickelvorrichtungen für die Verbindungskabel. Benötigen Sie nicht deren volle Länge, dann können Sie den „Überhang“ ordentlich verstauen.

- Geringes Rauschen
- Anschluss von Kopfhörern möglich

- Kein Subwoofer vorhanden
- Ausschalter unwirksam
- Raumklang nicht möglich
- Klangwiedergabe stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Labtec GmbH, Lilienthalstr. 25, 85399 Halbergmoos

Platz 12 – Primax Acoustic 200 S



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	45 Mark



Eingebaute Bassbox? Nicht wirklich. Aus diesen Löchern sollten eigentlich die besonders tiefen Töne schallen. Das tun sie aber keineswegs, denn die Lautsprecher „Primax Acoustic 200 S“ liefern fast ausschließlich Hoch- und Mittelton ab. Das führt zu einer sehr stark verfälschten Klangwiedergabe.

- Preisgünstig
- Geringes Rauschen
- Anschluss von Kopfhörern möglich

- Kein Subwoofer vorhanden
- Ausschalter unwirksam
- Etwas knappes Handbuch
- Raumklang nicht möglich
- Klangwiedergabe sehr stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Primax GmbH, Fritz-Peters-Str. 42 - 44c, 47422 Moers

Platz 13 – Trust Soundwave 200 3D Plus



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	60 Mark



Drehen Sie diesen Regler nach rechts, dann sollte sich Raumklang einstellen. Das funktioniert allerdings nicht richtig. Statt dessen wird nur das Gefühl vermittelt, die Lautsprecher stünden viel weiter entfernt, als es tatsächlich der Fall ist. Als Raumklang kann man diesen Effekt wirklich nicht bezeichnen.

- Preisgünstig
- Anschluss von Kopfhörern möglich

- Kein Subwoofer vorhanden
- Ausschalter unwirksam
- Etwas knappes Handbuch
- Raumklang nicht möglich
- Klangwiedergabe sehr stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Aashima GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

Platz 14 – Interact Sound Link SL-8105



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	50 Mark



Etwas mehr Tiefton oder doch lieber nur Hoch - und Mittelton? Mit diesem Regler könnten Sie die Tonwiedergabe im Prinzip nach Belieben verstellen. Der schöne Regler nützt Ihnen jedoch insofern in der Praxis nichts, als die „Sound Link SL-8105“ von Interact sowieso keinen Tiefton liefern.

- Preisgünstig
- Geringes Rauschen
- Anschluss von Kopfhörern möglich
- Vor-Ort-Austausch

- Kein Subwoofer vorhanden
- Ausschalter unwirksam
- Kurze Garantiezeit
- Etwas knappes Handbuch
- Raumklang nicht möglich
- Klangwiedergabe sehr stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Platz 15 – Logitech Soundman S-4



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	49 Mark



Möchten Sie bei der Wiedergabe schnell zwischen den Boxen und dem Kopfhörer wechseln können? Diese Buchse an der Vorderseite der „Soundman S-4“ von Logitech macht es möglich. Sie müssen also nicht unter den Schreibtisch krabbeln, um die Kopfhörerbuchse an der Computer-Rückseite zu finden.

- Preisgünstig
- Geringes Rauschen
- Anschluss von Kopfhörern möglich

- Kein Subwoofer vorhanden
- Ausschalter unwirksam
- Raumklang nicht möglich
- Klangwiedergabe sehr stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 16 – Anubis Typhoon Multimedia Speaker

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	15 Mark



Völlig sinnlos und überflüssig ist – wie bei fast allen getesteten Systemen – auch hier der Ein-/Ausschalter. Die „Anubis Typhoon Multimedia Speaker“ verbrauchen „abgeschaltet“ nur zwei Watt weniger Strom als im Betrieb. Es müsste eigentlich möglich sein, wirksame Ausschalter einzubauen.

- Sehr preisgünstig
- Geringes Rauschen
- Anschluss von Kopfhörern möglich

- Handbuch nicht vorhanden
- Kein Subwoofer vorhanden
- Ausschalter unwirksam
- Raumklang nicht möglich
- Klangwiedergabe sehr stark verfälscht
- Sehr starke Tonverzerrungen

Infos bei: Anubis Electronic GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

Produktvorschau

Zwei neue Lautsprechersysteme von der Firma Creative Labs sollen für guten Ton im Arbeitszimmer sorgen. Mit dem „FPS 1600“ sind Sie mittendrin statt nur dabei – wenn alles so funktioniert, wie es der Hersteller verspricht. Dafür sorgen vier Hochton-Lautsprecher für die Zimmerecken. Ein Subwoofer soll kräftigen Bass zuliefern. Eine Kabelfernbedienung ist Serie. Der Verkaufspreis soll laut Creative Labs bei 179 Mark liegen.

Das zweite Boxensystem „SW 320“ besteht aus zwei Hochtönern und einem Subwoofer, der kräftigen Bass abgeben soll. Zur Ausstattung gehört auch hier eine Kabelfernbedienung. Preis: 99 Mark. Beide Systeme stehen ab sofort im Handel. Für diesen Vergleichstest kamen Sie etwas zu spät.

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



Klang aus allen Ecken: „FPS 1600“.



Vorn spielt die Musik: „CSW 320“.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

DIRECT-X



Stellwerk

Spiel ab – und dann weder Bild, noch Ton? Das klingt nach einem typischen Problem mit Direct-X. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie Sie mit diesem Stellwerk zwischen Spiel und Computer die Weichen richtig schalten

Spieler brauchen Glück und Geduld. Computerspieler brauchen mehr. Sie brauchen auch **Direct-X** S.174. Ohne den Programmzusatz für Windows-**Betriebssysteme** S.174 von Microsoft läuft heute kein modernes Spiel mehr. Doch die Nutzung von Direct-X kann auch zu Problemen führen, vor allem, wenn ein Spiel eine neue Version der Programmerweiterung automatisch mit installiert. Bis dahin tadellose Spiele „machen" plötzlich jede Menge Fehler oder verweigern gleich ganz ihren Dienst.

Im Ärger ist dann schnell Direct-X als vermeintlicher Übeltäter ausgemacht. Und der Zorn wird noch größer, wenn der Spieler merkt, dass er die Installation nicht mehr rückgängig machen kann. Denn Direct-X lässt sich nicht löschen, nur aktualisieren. Das heißt: Ist etwa die zur Zeit neueste Version 8.0a erst mal auf der Festplatte, gibt es kein Zurück zu 7.0.

Doch das wäre in den meisten Problemfällen ohnehin überflüssig. Es hapert nämlich oft nicht an Direct-X selbst, sondern an betagten Steuerungsprogrammen (Treibern) für **Grafikkarte** S.174 und **Soundkarte** S.174. Die müssen neuen Direct-X-Versionen angepasst werden. Geschieht das nicht, gerät das Spielsystem im Computer aus den Fugen. Warum? Das zeigt ein Blick in die Geschichte und Arbeitsweise von Direct-X.

Den ersten Auftritt hatte Direct-X im Betriebssystem Windows 95. Microsoft setzte es ein, um ein großes Problem von Entwicklern und Spielern zu lösen: Im Interesse optimaler Ergebnisse schnitten Entwickler die Spiele auf bestimmte Computer-Komponenten, also spezielle Grafikkarten, **Prozessoren** S.174 oder Soundkarten zu. Auf anderen Systemen lief das Spiel nur fehlerhaft, im schlimmsten Fall gar nicht.

Damit sollte Direct-X aufräumen. Es nimmt unter Windows die wichtige Rolle einer Schnittstelle zwischen Spiel und Computer ein. So regelt Direct-X die Zusammenarbeit von Grafik- und Soundkarte mit Spielen und **Multimedia-Programmen** S.174.

Direct-X funktioniert quasi wie ein Eisenbahn-Stellwerk. Nur leitet es keine Züge ans Ziel, sondern Befehle der Spielprogramme an die Treiber der Bauteile, also etwa Grafik- und Soundkarte, weiter. Das beschleunigt den Spielablauf, perfektioniert Licht-, Schatten- und Spiegeleffekte sowie den Ton.

Gleichzeitig erleichtert dieser Verteilerjob die Arbeit der Spiele-Entwickler. Denn die programmieren nur noch gezielt für Direct-X und brauchen sich nicht mehr um alle möglichen Kombinationen von Programmen, Prozessoren und diversen Karten zu kümmern. Auf der anderen Seite müssen die Computerkarten-Hersteller auf Direct-X abgestimmte Steuerungsprogramme zur Verfügung stellen. Deshalb ist außer einer aktuellen Version von Direct-X (jeden Monat neu auf der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM) bei Problemen auch immer die Installation der neuesten Steuerungsprogramme für Grafik- und Soundkarte Pflicht – sonst bleibt der optimale Spielspaß aus.

Auf den nächsten Seiten erfahren Sie, wie Sie mit einem Diagnoseprogramm Grafik- und Soundkartentyp sowie Ihre Versionen nebst Steuerungsprogrammen und eben der Erweiterung Direct-X feststellen. Außerdem gibt es Tipps, mit denen Sie Ursachen von Spiel-Schwierigkeiten selbst beheben und eventuell einzelne Direct-X-Funktionen, die Probleme verursachen, abschalten können.

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 einbauen und einstellen	Heft	11/2001
Soundkarte einbauen und einstellen	Heft	12/2001



Grobe Optik: „Tomb Raider 2" ohne Grafikbeschleunigung Direct-X.



Gutes Bild: „Tomb Raider 2" mit Grafikbeschleunigung Direct-X.

Direct-X-Diagnose aufrufen

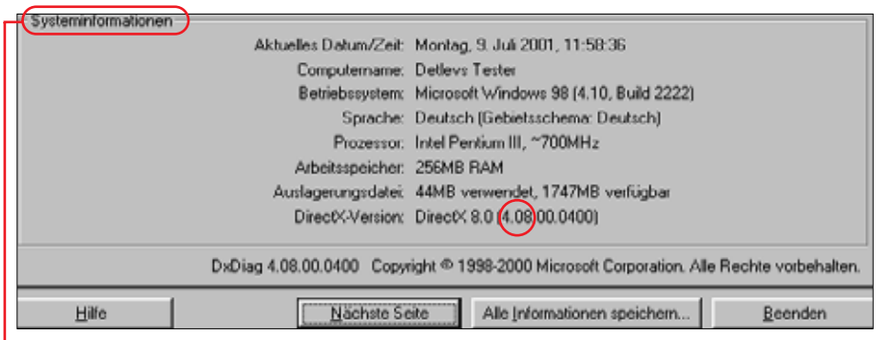
Gibt's Probleme mit Spielen, dann hilft ein Blick in die Direct-X-Diagnose oft weiter. Mit dem Untersuchungs-Programm lässt sich zum Beispiel schnell die installierte Direct-X-Version erkennen

1 Klicken Sie in der unteren Leiste der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Damit öffnen Sie ein Menü, in dem Sie per Mausklick die Funktion Ausführen... wählen.

3 Daraufhin erscheint das Fenster **Ausführen**. Tippem Sie per Tastatur dxdiag in das Schreibfeld ein, und klicken Sie auf OK.

4 Daraufhin wird das nächste Fenster geöffnet, das **DirectX-Diagnoseprogramm**. In dessen Feld ist unter anderem die Direct-X-Version des Computers aufgeführt. In diesem Fall ist es die DirectX-Version: DirectX 8.0 (4.08.00.0400).



Die Ziffern zwischen den Klammern geben den jeweiligen Typ der Direct-X-Version genau an. Am wichtigsten sind die Ersten: Im Beispiel (siehe Kreis) stehen die 4 für Windows 95/98, die Ziffern 08 für die Direct-X-Version 8. An den restlichen Ziffern lässt sich lediglich ablesen, ob es sich dabei um eine ältere oder weiter entwickelte Ausgabe dieser Direct-X-Version handelt.

5 Zum Schließen des Fensters klicken Sie auf Beenden.

Direct-X-Dateien überprüfen

Nicht jede Installation klappt fehlerfrei. Ob die Direct-X-Dateien komplett und perfekt auf der Festplatte Ihres Computers angekommen sind, zeigt dieser Test

1 Gehen Sie zunächst anhand der Schritte **1** bis **3** aus dem Kasten „Direct-X-Diagnose aufrufen" vor.

2 Damit öffnen Sie das Fenster **DirectX-Diagnoseprogramm**. An dessen oberem Rand sehen Sie eine Leiste mit Registerreitern. Klicken Sie dort auf die Zeile DirectX-Dateien.

3 Daraufhin sehen Sie eine Liste sämtlicher Dateien, die Ihre Direct-X-Version auf dem Computer installiert hat. Sind alle Dateien vorhanden und fehlerfrei, dann steht in einem weiteren Feld unter Anmerkungen die Meldung Es wurden keine Probleme gefunden.

Sollten einige Dateien jedoch beschädigt sein oder ganz fehlen, so könnte in der Dateiliste d3d8.dll <Fehlende Datei> stehen, unter Anmerkungen der passende Kommentar Die Datei d3d8.dll fehlt. Darüber hinaus bietet das Direct-X-Diagnoseprogramm aber auch Lösungswege an, mit denen Sie dem Problem beikommen. In diesem Beispielfall rät es:

Name	Version	Attribute	Sprache	Datum	Größe
ddraw.dll	4.08.00.0400	Endgültig Verkauf	Deutsch	07.11.00 15:16:46	344064
ddraw16.dll	4.07.00.0700	Endgültig Verkauf	Englisch	09.09.99 09:00:00	20496
ddrawex.dll	4.07.00.0700	Endgültig Verkauf	Englisch	09.09.99 09:00:00	24336

Installieren Sie DirectX neu, um die aktuellste Version zu erhalten.

Ein guter Tipp, den Sie immer befolgen sollten, sobald es Schwierigkeiten mit Direct-X-Dateien gibt. Die aktuelle Direct-X-Version ist immer auf der COMPUTERBILD-SPIELE-CD ROM.

4 Zum Schließen des Fensters klicken Sie auf Beenden.

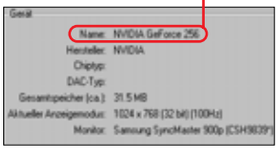
Grafikkarte und -treiber identifizieren

Ruckelt das Bild, oder bleibt der Monitor dunkel, so kann das an veralteten Grafikkarten oder –treibern liegen. So stellen Sie fest, welche Versionen in Ihrem Computer arbeiten

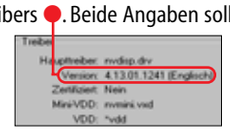
1 Wiederholen Sie die Schritte **1** bis **3** aus dem Kasten „Direct-X-Diagnose aufrufen".

2 Damit öffnen Sie das Fenster **DirectX-Diagnoseprogramm**. An dessen oberem Rand sehen Sie eine Leiste mit Registerreitern. Klicken Sie dort auf die Zeile Anzeige.

3 Daraufhin klappt eine Registerkarte auf, die im oberen linken Feld den Namen der eingebauten Grafikkarte zeigt.



Im Feld daneben steht die Versionsnummer des verwendeten Treibers. Beide Angaben sollten Sie notieren (dazu siehe auch Kasten „Direct-X-Informationen drucken" auf der übernächsten Seite), sofern Sie per Internet oder Telefon nach der neuesten Treiberversion für Ihre Grafikkarte suchen. Mehr zu diesem Thema finden Sie im Ratgeber der COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgabe 6/2001, Seite 164.



4 Zum Schließen des Fensters klicken Sie auf Beenden.

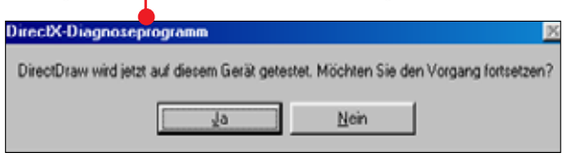
Grafik-Beschleunigungen testen

Manchmal harmonieren die Grafikabteilungen von Spiel und Direct-X nicht miteinander. Wo der Fehler liegt, findet ein spezielles Prüfprogramm heraus

1 Los geht's mit den Schritten **1** und **3** aus dem Kasten „Direct-X-Diagnose aufrufen". Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie oben auf den Registerreiter Anzeige.

2 In der unteren Hälfte der Registerkarte befindet sich das Feld. Es zeigt, ob die Direct-X-Grafikbeschleunigungen Direct Draw und Direct 3D sowie die **AGP-Beschleunigung** S.174 eingeschaltet sind. Alle drei Funktionen lassen sich über dieses Feld auch auf Fehler prüfen. Um etwa die Direct-Draw-Beschleunigung zu testen, klicken Sie mit Maus einfach auf die Zeile DirectDraw testen.

3 Daraufhin wird dieses Fenster geöffnet.

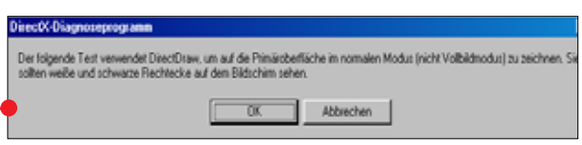


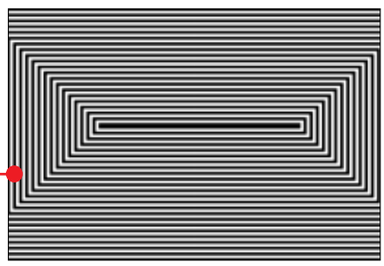


Leiten Sie den Testvorgang mit einem Klick auf Ja ein.

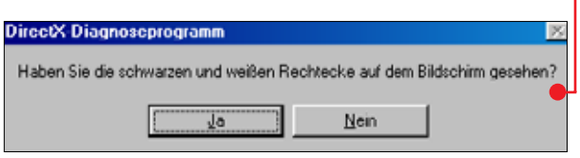
4 Im folgenden Fenster beschreibt das Direct-X-Diagnoseprogramm den nun folgenden Testablauf. Klicken Sie auf OK, um mit dem Test fortzufahren.

5 Anschließend füllt ein Rechteckmuster den Bildschirm. Nach einigen Sekunden verschwindet es automatisch wieder, und an seine Stelle tritt das Fenster.



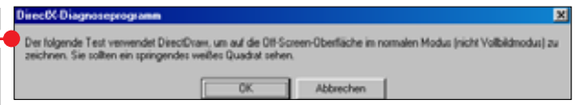


Klicken Sie darin auf Ja, um den Testvorgang fortzusetzen. War jedoch kein Rechteckmuster zu sehen, dann klicken Sie auf Nein und fahren mit Schritt **2** aus dem Kasten „Weitere Hilfe anfordern" auf der übernächsten Seite fort.

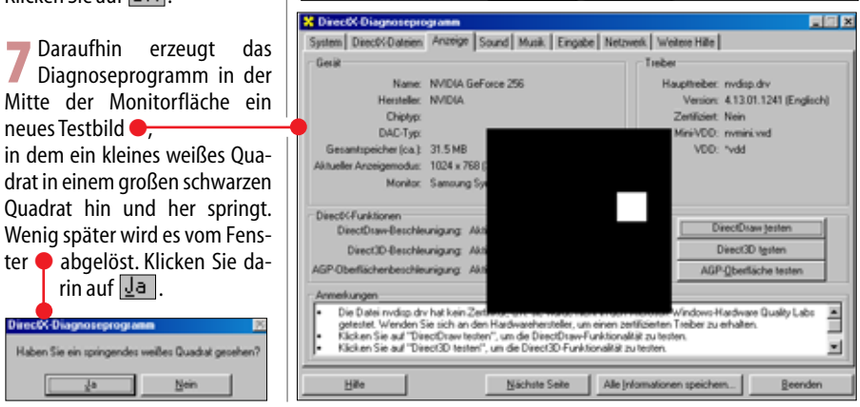


Grafik-Beschleunigungen testen

6 Verlief alles nach Plan, so wird im Fenster die nächste Testgrafik erläutert. Klicken Sie auf OK.

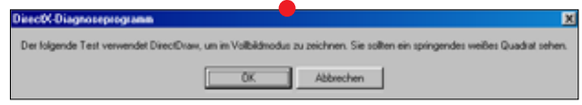


7 Daraufhin erzeugt das Diagnoseprogramm in der Mitte der Monitorfläche ein neues Testbild, in dem ein kleines weißes Quadrat in einem großen schwarzen Quadrat hin und her springt. Wenig später wird es vom Fenster abgelöst. Klicken Sie darin auf Ja.



8 Dann kündigt das Fenster den dritten und letzten Direct-Draw-Test an. Zum Fortsetzen klicken Sie auf OK.

9 Wieder sehen Sie für einige Augenblicke ein weißes und ein schwarzes Quadrat, dieses Mal allerdings Bildschirm füllend. Anschließend fragt das Diagnoseprogramm erneut, ob Sie das angekündigte Testmuster gesehen haben. Antworten Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche Ja.



10 Im folgenden Fenster klicken Sie auf OK.



Möchten Sie auch 3D- und AGP-Beschleunigung überprüfen, so verfahren Sie nach dem selben Muster. Der Ablauf folgt in beiden Fällen dem beschriebenen Prinzip des Direct-Draw-Tests.

11 Zum Schließen klicken Sie auf Beenden.

Grafik-Beschleunigungen abschalten

Macht die Grafik bei einigen Spielen Probleme, so kann es helfen, die Grafik-Beschleunigungen von Direct-X abzuschalten

1 Los geht's mit den Schritten 1 bis 3 aus dem Kasten „Direct-X-Diagnose aufrufen". Klicken Sie im folgenden Fenster auf die Registerkarte Anzeige.

2 In der unteren Hälfte der Registerkarte befindet sich das Feld DirectX-Funktionen. Darin lassen sich die drei Beschleunigungs-Funktionen ein- und ausschalten, zum Beispiel die Direct-Draw-Beschleunigung. Ist sie eingeschaltet, so steht in dem Feld die Meldung DirectDraw-Beschleunigung: Aktiviert. Um Direct Draw auszuschalten, klicken Sie rechts neben der Meldung auf die Schaltfläche Deaktivieren.

3 Das Direct-X-Diagnoseprogramm öffnet daraufhin ein neues Fenster. Klicken Sie darin auf OK, und die Direct-Draw-Beschleunigung ist ausgeschaltet. Das Ausschalten der Direct-3D- oder der APG-Beschleunigung funktioniert nach dem gleichen Muster.

4 Zum Schließen des Fensters klicken Sie auf Beenden. Möchten Sie Direct Draw wieder einschalten, so klicken Sie neben DirectDraw-Beschleunigung: Deaktiviert auf Aktivieren. Daraufhin wird ein weiteres Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf OK, um den Vorgang zu beenden.

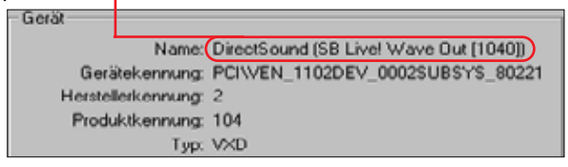
Soundkarte und -treiber identifizieren

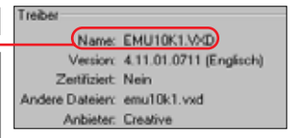
Tonprobleme können ihre Ursache in nicht mehr ganz taufrischen Soundkarten oder deren Steuerungsprogrammen haben. Ob beide noch zeitgemäß sind, prüfen Sie wie folgt

1 Zuerst wieder die Schritte 1 bis 3 aus dem Kasten „Direct-X-Diagnose aufrufen".

2 Damit öffnen Sie das Fenster DirectX-Diagnoseprogramm. An dessen oberem Rand befindet sich eine Leiste mit Registerreitern. Klicken Sie dort auf die Zeile Sound.

Sie sehen dann eine Karteikarte, in der oben links die Bezeichnung der Soundkarte Ihres Computers steht. Im Feld daneben sehen Sie den Typ des verwendeten Treibers.





Wichtig sind beide Angaben, falls Sie für die aktuelle Direct-X-Version einen neuen Treiber zur Soundkarte benötigen.

3 Zum Schließen des Fensters klicken Sie auf Beenden.

Sound-Funktionen testen

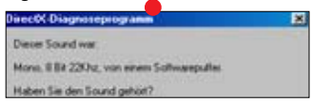
Stummfilm statt Supersound-Spektakel? Mit dieser Funktion kommen Sie Fehlern in der Ton-Abteilung von Direct-X auf die Schliche

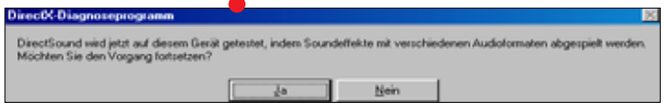
1 Gehen Sie anhand der Schritte 1 bis 3 aus dem Kasten „Direct-X-Diagnose aufrufen" vor. Klicken Sie dann auf die Registerkarte Sound.

2 In der unteren Hälfte der Registerkarte befindet sich das Feld DirectX-Funktionen. Klicken Sie darin mit der linken Maustaste auf die Zeile DirectSound testen.

3 Daraufhin öffnet die Direct-X-Diagnose das Fenster. Klicken Sie darin auf Ja, um mit dem Tontest zu beginnen.

4 Für einige Sekunden hören Sie Geräusche aus einem tropischen Urwald. Den exotischen Klängen folgt das Fenster. Beantworten Sie die Frage darin mit einem Klick auf Ja. Anschließend hören Sie das Dschungelgeräusch erneut, allerdings in einem anderen Tonformat als zuvor. Dieser Ablauf wiederholt sich insgesamt 15 Mal. Mit dem letzten Klick auf Ja schließen Sie den Tontest ab. Hören Sie nichts, so klicken Sie auf Nein und machen gemäß Kasten „Weitere Hilfe anfordern" ab Schritt 2 weiter.

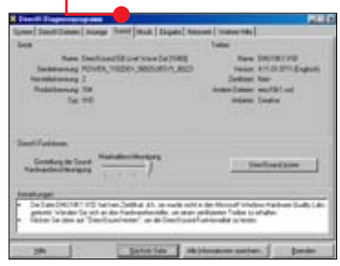




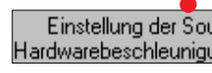
Sound-Beschleunigung einstellen

Bei Tonproblemen können Sie die Sound-Beschleunigung von Direct-X abbremsen oder sogar stoppen

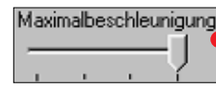
1 Starten Sie mit den Schritten 1 bis 3 aus dem Kasten „Direct-X-Diagnose aufrufen". Klicken Sie im folgenden Fenster auf Sound, um die Registerkarte aufzurufen.



2 In der unteren Hälfte der Registerkarte befindet sich das Feld DirectX-Funktionen, in dem Sie unter anderem den Grad der Sound-Hardwarebeschleunigung verändern



können. Klicken Sie dazu in der nebenstehenden Skala auf den Pfeil,



und ziehen Sie ihn bei gedrückter linker Maustaste mit der Maus nach links. So lässt die Hardwarebeschleunigung um zwei Stufen drosseln. Ziehen Sie den Pfeil ganz nach links,



schalten Sie die Hardwarebeschleunigung aus. Klicken Sie auf Beenden, um die veränderte Einstellung zu speichern und das Fenster zu schließen.

Musik-Funktion testen

Hapert es mit der musikalischen Untermalung des Geschehens, so können Sie den Grund dafür mit dieser Funktion finden

1 Starten Sie mit den Schritten 1 bis 3 aus dem Kasten „Direct-X-Diagnose aufrufen“.

2 Damit öffnen Sie das Fenster DirectX-Diagnoseprogramm. An dessen oberem Rand befindet sich eine Leiste mit Registerreitern. Klicken Sie dort auf die Zeile Musik.

3 Daraufhin sehen Sie die zugehörige Registerkarte. Darin sehen Sie weiter unten das Feld DirectX-Funktionen. Dort können Sie die Funktion der jeweiligen Musikanschlüsse Ihres Computers prüfen. Den Anschluss, den Sie testen möchten, wählen Sie über das Feld Microsoft Synthesizer aus. Klicken Sie dazu auf ▼.

4 Darunter klappt die Liste auf. Markieren Sie darin den gewünschten Anschluss per Mausklick, und klicken Sie auf DirectMusic testen.



5 Im folgenden Fenster klicken Sie auf Ja und setzen damit den Test fort.



6 Sie hören eine kurze Melodie und sehen gleichzeitig das Fenster. Per Klick auf OK bestätigen Sie, dass Sie Musik hören. Damit beenden Sie auch den Test der Direct-X-Musik-Funktion. Hören Sie nichts, klicken Sie auf „nein“ und fahren gemäß Kasten „Weitere Hilfe anfordern“ ab Schritt 2 fort.



7 Zum Schließen des Fensters klicken Sie auf Beenden.

„Weitere Hilfe“ anfordern

Sollten alle Tests und Maßnahmen bisher versagt haben, so bitten Sie doch einfach um „Weitere Hilfe“. Die führt dann hoffentlich Schritt für Schritt zum Erfolg

1 Los geht's mit den Schritten 1 bis 3 aus dem Kasten „Direct-X-Diagnose aufrufen“.

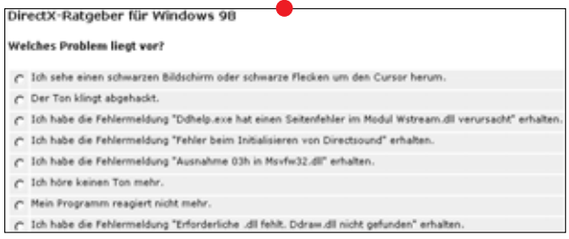
2 Damit öffnen Sie das Fenster DirectX-Diagnoseprogramm. An dessen oberem Rand befindet sich eine Leiste mit Registerreitern. Klicken Sie darin auf die Zeile Weitere Hilfe.

3 Daraufhin sehen Sie die zugehörige Registerkarte. Wählen Sie darin den Bereich Sound..., wenn Sie Probleme mit dem Klang haben, bei allen anderen Schwierigkeiten mit Direct-X dagegen den Bereich Problembehandlung...

4 Klicken Sie also auf die entsprechende Zeile. In diesem Beispiel ist es Problembehandlung...

5 Damit rufen Sie den Direct-X-Ratgeber auf, der eine Reihe möglicher Probleme auflistet. Suchen Sie das Betreffende aus, etwa Mein Programm reagiert nicht mehr.

6 Markieren Sie die Zeile, indem Sie mit der Maus in das runde Feld vor der Fehlerbeschreibung klicken.

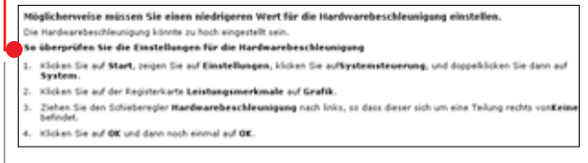


7 Setzen Sie die Suche nach der Problembeseitigung mit einem Klick auf Weiter fort.

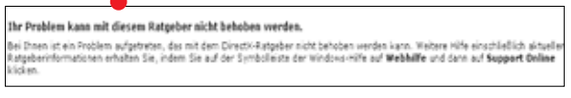
8 So öffnen Sie das Fenster, in dem der Ratgeber einen möglichen Lösungsweg zeigt. Folgen Sie den angegebenen Anweisungen prüfen Sie dann, ob das Problem behoben ist. Eventuell müssen Sie den Computer neu starten. Dazu fordert Windows Sie am Ende des Lösungswegs in einem Fenster auf. Klicken Sie in diesem Fall auf OK.

9 Waren die bisherigen Bemühungen dagegen erfolglos, und die Schwierigkeiten bestehen weiterhin, so wiederholen Sie die Schritte 1 bis 8, um das Ratgeberfenster erneut aufzurufen.

10 Markieren Sie darin mit der Maus Nein, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Weiter.



11 Daraufhin schlägt Ihnen der Ratgeber entweder weitere Lösungen vor oder zeigt die Meldung. Sie können dann die angebotene Webhilfe nutzen oder direkten Kontakt mit dem Hersteller des betroffenen Spiels und/oder der Grafik- beziehungsweise Soundkarte aufnehmen. Telefonnummern und Internet-Adressen finden Sie in der Spielanleitung und hinten in diesem Heft. Für das Gespräch sollten Sie alle wichtigen Direct-X-Daten parat haben. Mehr dazu in den beiden folgenden Kästen.



12 Zum Schließen des Fensters klicken Sie mit der Maus auf die Schaltfläche Beenden.

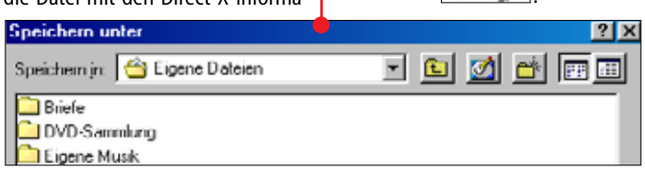
Direct-X-Informationen speichern und einsehen

Sie möchten alle Daten und Einstellungen von Direct-X bequem auf einen Blick sehen? Dann gehen Sie anhand der folgenden Beschreibung vor

1 Los geht's wieder mit den Schritten 1 bis 3 aus dem Kasten „Direct-X-Diagnose aufrufen“.

2 Damit öffnen Sie das Fenster DirectX-Diagnoseprogramm. Klicken Sie darin unten auf Alle Informationen speichern...

3 Sie sehen dann das Fenster. Über dieses Fenster können Sie die Datei mit den Direct-X-Informationen in einem beliebigen Ordner speichern, zum Beispiel in Eigene Dateien. Der Computer benennt die Datei automatisch Dateiname: DxDiag. Zum Speichern der Datei klicken Sie auf Speichern.



4 Nun können Sie die Datei mit den Direct-X-Informationen lesen. Klicken Sie dazu auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



5 Das Fenster Eigene Dateien wird geöffnet. Klicken Sie darin doppelt auf



6 Damit öffnen Sie ein neues Fenster. Darin sind sämtlich Einstellungen, Treiber und Hardware-Elemente verzeichnet, die mit Direct-X verbunden sind. Teilweise sind die Informationen in dieser Liste noch ausführlicher als im Direct-X-Diagnoseprogramm. Beispiel: Grafikkarten-Steuerungsprogramme. Im Kapitel Display Devices der Direct-X-Informationen steht nicht nur die Version des Treibers, sondern unter sogar der Zeitpunkt seiner Fertigstellung, zum Beispiel 5/17/2001. Achtung: Das Datum ist englischer Schreibweise notiert, nämlich in der Reihenfolge Monat (5), Tag (17), Jahr (2001). Die Programmierung des Treibers wurde also am 17. Mai 2001 beendet.

Diese Zusatzinformation kann die Suche nach einem aktuellen Treiber erleichtern, denn mit ihrer Hilfe lassen sich ältere und jüngere Ausgaben einfacher unterscheiden als mit den langen Versionsnummern.

Direct-X-Informationen drucken

Sie müssen sich die wichtigsten Punkte aus den Direct-X-Informationen nicht handschriftlich notieren. Drucken Sie sie einfach aus

1 Wenn Sie die abgespeicherten Direct-X-Informationen drucken möchten, benötigen Sie einen Drucker, der nach den Vorgaben des Drucker-Handbuchs installiert ist.

2 Gehen Sie anhand der Schritte 4 bis 6 aus dem Kasten „Direct-X-Informationen speichern und einsehen“ vor.

3 Damit öffnen Sie das Fenster DxDiag - Editor. Klicken Sie an dessen oberem Rand auf Datei.

4 Daraufhin wird ein Menü aufgeklappt, in dem Sie auf die Zeile klicken. Die Liste wird ausgedruckt.



So installieren Sie ein Spiel

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird

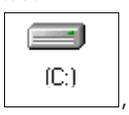
Installation von PC-Spielen

So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

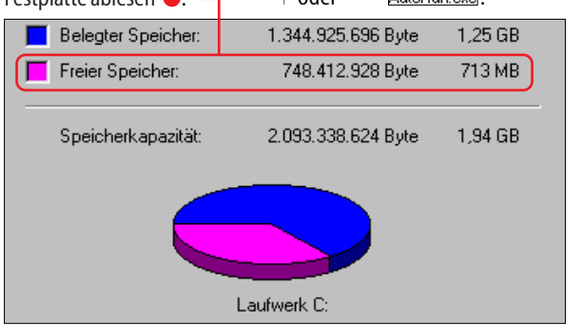
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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

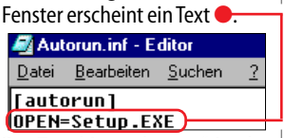


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

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.

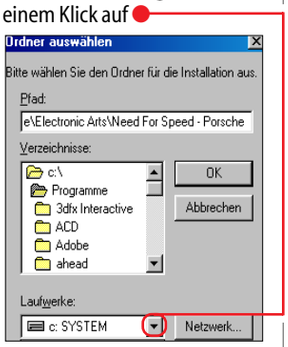
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

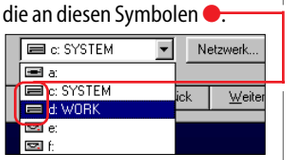
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



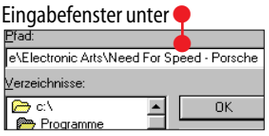
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.174 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen 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

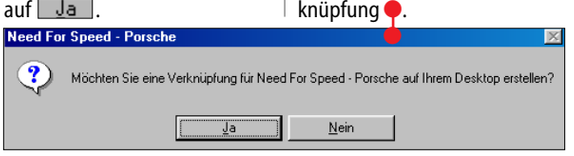


eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

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

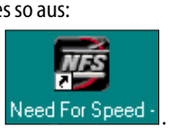


oder sehr ähnlich aussieht.

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.

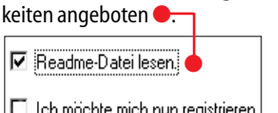
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

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.

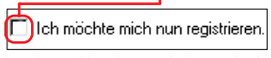




Installation von PC-Spielen

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.

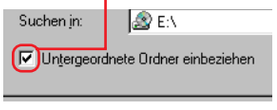
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

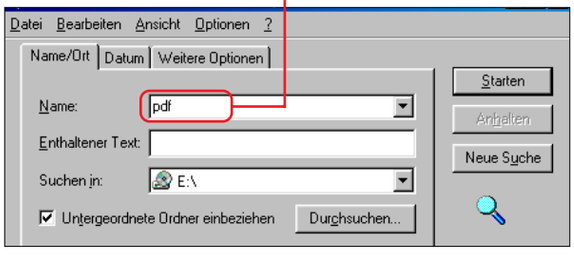
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

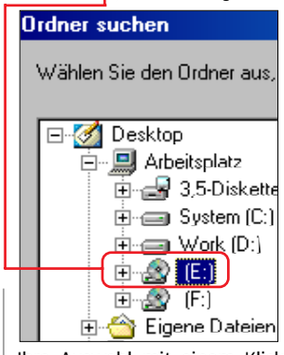
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





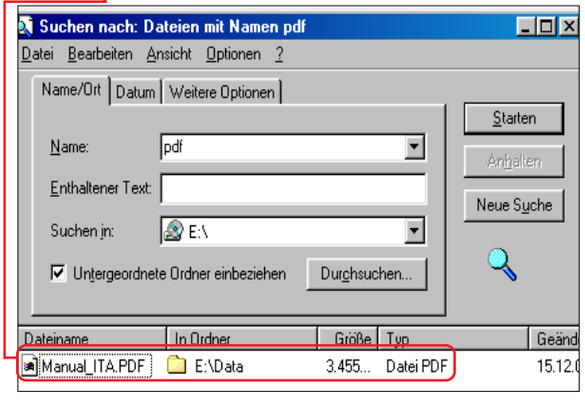
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

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.



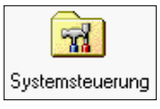
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

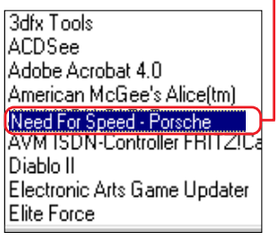


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



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



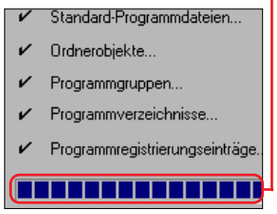
Klicken Sie diese Zeile an.

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.

4 Schließen Sie die Laufwerksschublade – los geht's.

Gameboy, Gameboy Color und Gameboy Advance



1 Spielmodul in den Gameboy stecken, einschalten – los geht's.

2 Achtung: Spiele mit der Aufschrift „Only For Gameboy Color“ funktionieren nur mit dem Gameboy Color. Advance-Spiele laufen grundsätzlich *nur* mit dem Gameboy Advance.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pressespiegel

AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

TITEL	VERKAUF	ÄNDERUNG
COMPUTERBILD-SPIELE	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
GBX	–[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 22. 8. 2001





Ausgabe: 9/2001

Titelthema:
Deus X 2 und Dark Project 3

Tests:
9 PC-Spiele, darunter: Anarchy Online, Arcanum, Die Siedler 4 Missions-CD

Weitere Themen:
Dusmania 2001: das größte deutsche Spiele-Entwickler-Treffen, Spiele im Eigenbau, Untergrundspiele

CD-ROMs: 2
Preis: 9,99 Mark



Ausgabe: 9/2001

Titelthema:
Max Payne

Tests:
21 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Mech Commander 2, Resident Evil – Code: Veronica X

Weitere Themen:
Dauerläufer: Acht MP3-Player im Test, Load a Handy-Game

CD-ROM: keine
Preis: 4,50 Mark



Ausgabe: 9/2001

Titelthema:
Final Fantasy 10

Tests:
12 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Dark Cloud, XG3: Extreme G Racing, Sheep Dog 'n' Wolf

Weitere Themen:
Vorschau zu Silent Hill 2 und Soul Reaver 2, Gran Turismo 3: Fahrtenbuch Teil 2

CD-ROM: keine
Preis: 3,99 Mark



Ausgabe: 8-9/2001

Titelthema:
Der Mega-Preview auf Silent Hill 2

Tests:
Zwölf PS-2-Spiele im ausführlichen Test, darunter: Gran Turismo A-spec

Weitere Themen:
Die zehn Gebote des Videospielers, Tipps und Tricks für Crazy Taxi

CD-ROM: keine
Preis: 6,00 Mark



Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
The Bouncer

Weitere Themen:
Komplettlösungen für sechs Spiele, darunter: Alone in the Dark 4, Crazy Taxi, MDK 2, Star Wars Starfighter

Zusätzlich:
Tipps und Tricks auf zehn Seiten, Xploder-Codes, Leser-Wettbewerb

CD-ROM: 1
Preis: 14,80 Mark



Ausgabe: 9/2001

Titelthema:
Gameboy Advance

Tests:
Tests und Vorabtests zu 26 Spielen, darunter: Diablo 2: Lord of Destruction (PC), Castlevania (GBA), NBA Street (PS2), Tomb Raider (GBA)

Weitere Themen:
Die hübschesten Ladies der Games-Geschichte

CD-ROM: keine
Preis: 4,20 Mark



Ausgabe: 8-9/2001

Titelthema:
NBA Street

Tests:
16 Spiele in ausführlichen Tests, darunter: Dark Cloud, Gran Turismo 3

Weitere Themen:
Die Geschichte von Tomb Raider, Die zehn Gebote des Gaming

CD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 3/2001

Titelthema:
Mario Kart: Super Circuit

Tests:
10 N-64- und Gameboy-spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Kirby 64: The Crystal Shards

Weitere Themen:
Tricks zu sechs Spielen, darunter: Excitebike 64

CD-ROM: keine
Preis: Abonnement 29,95 Mark für 6 Ausgaben



Ausgabe: 8-9/2001

Titelthema:
Komplettlösung Mat Hoffman's Pro BMX

Komplettlösungen:
Evil Dead, Alone in the Dark, Silent Hill, Formel Eins 2001, Roswell Conspiracies

Weitere Themen:
Cheats zu 45 Spielen, darunter: 102 Dalmatiner,Medal of Honor, Silent Hill

CD-ROM: keine
Preis: 3,80 Mark



Ausgabe: 9/2001

Titelthema:
Max Payne

Tests:
25 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Anachronox, Mech Commander 2

Weitere Themen:
Krieg der Systeme, Shooter-Festival, Synthetische Geister, Marktübersicht Soundkarten

CD-ROM: keine
Preis: 3,90 Mark



Ausgabe: 10/2001

Topthema:
Dungeon Siege

Tests:
Aquanox, Civilization 3, Red Faction, Mech Commander 2, Conquest

Weitere Themen:
Eigenbau-PCs in drei Preisklassen

CD-ROMs: 2
Preis: 9,50 Mark



Ausgabe: 10/2001

Topthema:
Neun Jahre PC Games

Tests:
Commandos 2, Warcraft 3, Runaway

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu Lord of Destruction, Baldur's-Gate-2-Add-on komplett gelöst

CD-ROMs: 2
Preis: 9,90 Mark



Ausgabe: 10/2001

Topthema:
Hals- und Beinbruch: Stuntman

Tests:
Driver auf italienisch, Sheep Dog 'n' Wolf

Weitere Themen:
Final Fantasy 10: Die japanische Version angespielt

CD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 10/2001

Topthema:
Final Fantasy 10

Tests:
SSX Tricky, Medal of Honor: Frontline

Weitere Themen:
Zwei Räder: Acclaims Extreme-G3 im Härtetest, Smuggler's Run 2

DVD: 1
Preis: 9,99 Mark



Ausgabe: 10/2001

Topthema:
Auf USA-Studio-Tour bei Electronic Arts

Tests:
Medal of Honor, Pirates of Skull Cove

Weitere Themen:
Tenchu 3, Legion: Legend of Excalibur

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Mark



Ausgabe: 10/2001

Topthema:
Final Fantasy 10

Tests:
Dark Cloud, XG3: Extreme G Racing, Twisted Metal, Sheep Dog 'n' Wolf

Weitere Themen:
F1 2001: EA heizt das PS-2-Duell der Schumi-Brüder an

CD-ROM: keine
Preis: 6,90 Mark



Ausgabe: 10/2001

Topthema:
Final Fantasy 10

Tests:
Dark Cloud, Rune, Extreme G, Ephemeral Phantasia

Weitere Themen:
Giants, 007 Agent under Fire, Medal of Honor 2, Legion – Legend of Excalibur

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Mark



Ausgabe: 9/2001

Topthemen:
Mario Kart Super Circuit, Super Street Fighter II Turbo Revival

Tests:
Breath of Fire, Fila Decathlon

Weitere Themen:
Mario Kart Super Circuit Komplettlösung

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Mark

FÜR SIE GELESEN

THE SUNDAY TIMES

Ab 2002 müssen Fahrschüler in Großbritannien bei der Prüfung ihre Risikowahrnehmung an einem Computerspiel demonstrieren. Das berichtete **THE SUNDAY TIMES** am 12. August:

„Die britische Regierung wird eine Art Computerspiel einführen, das zusätzlich zu den anderen Aufgaben während der Führerscheinprüfung bestanden werden muss. Die Fahrsimulation soll vornehmlich das Unfallrisiko bei den Anfängern im Alter zwischen 17 und 21 Jahren senken helfen. Wer sich fleißig in Computerspielen geübt und seine sensomotorischen Reaktionen geübt hat, wird hier vermutlich Punkte machen. Während der virtuellen Prüfungsfahrt müssen maximal 15 gefährliche Situationen erkannt werden. Je eher der Prüfling dabei auf die Maus drückt, desto mehr Punkte macht er. Sollte er jedoch zu früh oder falsch klicken, werden wieder Punkte abgezogen."



Foto: autopresas

Einparken künftig auch am PC?

Hamburger Abendblatt

Warum machen Computerspiele Spaß? Ein Workshop an der Uni Lüneburg suchte nach wissenschaftlichen Antworten, und das **HAMBURGER ABENDBLATT** berichtete am darüber:

„Pünktlichkeit und Geschicklichkeit seien die eigentlichen Pflichten des Spielers, deren Missachtung mit einem symbolischen Tod bestraft werde. Ob es dabei um niedliche Jump & Runs oder blutige Metzeleien geht – Juristen und Erzieher können eigentlich nur neidisch auf die Programmierer schauen: Im Spiel unterwerfen sich Jugendliche und Erwachsene freiwillig den Regeln des Computers. ‚Die Freiwilligkeit ist ein entscheidender Punkt', so Organisator Warnke. Reizvoll am Spiel seien bei Actionspielen die schnelle Rückkopplung, Reaktionen zu lernen und neue Terrains zu erobern, ergänzt Warnke. ‚Der Computer ist die ideale Konditionierungsmaschine.' Die Lust am Spiel sei vergleichbar mit dem Spaß, den Kinder haben, wenn sie laufen lernen."

DIE WELT

Der Moorhuhn-Spezialist erobert die ganze Welt. Über den Hersteller Phenomedia berichtete **DIE WELT** am 15. August:

„Der am Neuen Markt gelistete Computerspiele-Spezialist Phenomedia hat mit der Jowood Productions Software AG einen Vertrag über die weltweite Vermarktung von neun Spielen auf unterschiedlichen Plattformen unterzeichnet. Das Gesamtvolumen belaufe sich auf rund acht Millionen Euro. Die Spiele sollen auf PC, Playstation 2 und Xbox laufen. Die Phenomedia AG hatte im ersten Quartal 2001 ihre Ergebnisplanungen um 43 Prozent übertroffen."



Ein Huhn fliegt um die Welt.

Abendzeitung

Leipzig wird zum Mekka der Computerspieler. Das meldete die **ABENDZEITUNG** aus München in ihrer Online-Ausgabe vom 14. August:

„Leipzig soll ab 2002 jährlicher Treffpunkt für Fans und Experten der Computerspielbranche werden. Die Fach- und Publikumsmesse für elektronisches Entertainment ‚Games Convention' (29. August bis 1. September 2002) werde vom Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands (VUD) getragen. Bisher habe es in Deutschland keine vergleichbare Veranstaltung gegeben, auf der die neuesten Entwicklungen der Branche sowohl dem Fachpublikum als auch dem Verbraucher umfassend vorgestellt wurden. Teil der Messe soll die größte Spiele-Netzwerk-Party der Welt sein."



Foto: AP

Computerspielemesse – ab 2002 in Leipzig.

DER SPIEGEL



Angelina Jolie (26), frisch gekürte Botschafterin der UNO.

Wie **DER SPIEGEL** am 21. August meldete, wird die Rolle der Lara Croft auch im zweiten Teil des erfolgreichen „Tomb Raider"-Films von Angelina Jolie übernommen:

„‚An der Fortsetzung wird geschrieben. Ich werde wieder Lara Croft spielen.' verriet die Schauspielerin. Die Dreharbeiten könnten bis zum Sommer 2002 abgeschlossen sein. Der Star hat sich in den vergangenen Monaten verstärkt für das UNO-Flüchtlingshilfswerk UNHCR eingesetzt. Einen Teil der Gage, die sie für ‚Tomb Raider' bekommen hat, spendete Jolie dem UNO-Hilfswerk."

TELEPOLIS

Das Internet-Magazin **TELEPOLIS** versuchte am 16. August, den Kampf Mensch gegen Maschine bei Schachspielen zu erklären:

„‚Computer sind die einzigen Gegner, die nicht immer eine Ausrede auf Lager haben, wenn sie gegen mich verlieren', meinte der ehemalige Schachweltmeister Bobby Fischer. Inzwischen brauchen Menschen Ausreden, wenn sie gegen Computer verlieren. Etwa Garry Kasparow: ‚IBM hat mich betrogen. Der Wettkampf war nicht fair, es gab bei ‚Deep Blue' menschliche Eingriffe. Niemals würde ein Computer sich für einen von ihm schlechter bewerteten Zug entscheiden. ‚Deep Blue' tat es, und deshalb glaube ich, dass Menschen diesen Zug vorgegeben haben und so meine Strategie entscheidend störten.' Die weltmeisterliche Erklärung ist grotesker als die Standardausrede von geschlagenen Großmeistern, die ihre Niederlagen aus momentanen Unpässlichkeiten heraus erklären können."



Foto: AP

1997 verlor Kasparow gegen den Computer Deep Blue.

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							
Castlevania	Action	GBA: 2,36					
Dark Cloud	Action	PS: 2,33			PS: Note 2-		
Digimon	Abenteuer	PS: 3,10			PS: Note 3-		
Half-Life: Blue Shift (deutsche Version)	Action	PC: 2,22	PC: 78 % Spielspaß		PC: Note 1-	PC: 75 % Spielspaß	
Independence War 2	Action	PC: 2,49	PC: 69 % Spielspaß	PC: 67 % Spielspaß	PC: Note 3+		
Jekyll & Hyde	Action-Abenteuer	PC: 2,55				PC: 54 % Spielspaß	
Jurassic Park	Action	GBA: 3,03					
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	
Sheep Dog 'n' Wolf	Abenteuer	PS: 2,48			PC: Note 2-		
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
ROLLENSPIELE							
Anachronox	Rollenspiel	PC: 2,28	PC: 78 % Spielspaß				
Arcanum	Rollenspiel	PC: 2,30	PC: 74 % Spielspaß	PC: 78 % Spielspaß		PC: 83 % Spielspaß	
Baldur's Gate 2: Thron des Baal	Rollenspiel	PC: 1,82	PC: 88 % Spielspaß	PC: 91 % Spielspaß	PC: Note 2		
Diablo 2: Lord of Destruction	Action-Rollenspiel	PC: 2,25	PC: 89 % Spielspaß		PC: Note 1-	PC: 91 % Spielspaß	
Gorasul	Rollenspiel	PC: 2,54					
Summoner	Rollenspiel	PC: 2,29	PC: 81 % Spielspaß	PC: 81 % Spielspaß	PC: Note 2 PS 2: Note 2		
AUFBAUSPIELE/SIMULATIONEN							
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 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: 69% Spielspaß		PC: 73 % Spielspaß	
Rollercoaster Tycoon	Aufbauspiel	PC: 2,38	PC: 79 % Spielspaß	PC: 78 % Spielspaß			
Siedler 4 – Missions-CD	Aufbauspiel	PC: 2,33	PC: 88 % Spielspaß		PC Note 2	PC: 84 % Spielspaß	
Startopia	Aufbauspiel	PC: 2,30	PC: 83 % Spielspaß	PC: 86 % Spielspaß	PS 2 Note 1	PC: 86 % 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	
Hostile Waters	Strategie	PC: 2,13	PC: 79 % Spielspaß	PC: 67 % Spielspaß		PC: 72 % Spielspaß	
Mech Commander 2	Strategie	PC: 2,11	PC: 85 % Spielspaß	PC: 84 % Spielspaß	PC: Note 1-		
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							
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		
Extreme G3-Racing	Rennspiel	PS2: 1,39			PS 2 Note 1-		
F-Zero: Maximum Velocity	Rennspiel	GBA: 2,49					
Gran Turismo 3 A-spec	Rennspiel	PS 2: 1,64			PS 2: Note 1		PS 2: 93 % Spielspaß
Grand Prix 3 – Season 2000	Rennspiel	PC: 2,57	PC: 78 % Spielspaß			PC: 85 % Spielspaß	
Indiana Jones and the Infernal Machine	Geschicklichkeitsspiel	GBC: 2,66					
Kirby 64	Geschicklichkeitsspiel	N 64: 2,47			N 64 Note 2+		
Krazy Racers	Rennspiel	GBA: 2,28					
Kuri Kuri Mix	Geschicklichkeitsspiel	PS 2: 1,97					
Kurukuru Kururin	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,13					
Mario Kart Super Circuit	Rennspiel	GBA: 1,60			GBA Note 1		
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					
Team Telekom Euro Cycling	Rennspiel	PS: 2,63					
Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	GBA: 2,76					
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]
						GBA: 80 % Spielspaß			
	PC: 80 % 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: 81 % 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 2: 83 % Spielspaß
					PS: 78 % 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
					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: 92 % Spielspaß	PS 2: 93 % Spielspaß		PS 2: 92 % Spielspaß	PS 2: 90 % 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 2: 83 % Spielspaß				PS 2: 85 % Spielspaß

[1] Stichtag: 22.8.2001

Computer Bild Spiele hilft Lesern

Frühlingsbote: Xbox ab März 2002 in Deutschland



Warten auf den „Tag X“: Die Microsoft Xbox weckt Vorfreude.

Können Sie mir sagen, wie viel die Xbox kosten wird, oder in welcher Preisklasse Sie sich in etwa bewegen wird?

Noah Klarmann, Kelkheim

Die neue Spielekonsole von Microsoft erscheint voraussichtlich im März 2002. Der Preis soll etwa 800 Mark betragen. Mit dabei: zwei Spieletastaturen (Gamepads) und die notwendigen Kabel zum Anschluss an den Fernseher. Um mit der Xbox DVD-Filme anzuschauen, benötigen Sie ein zusätzliches Kabel, Kostenpunkt ungefähr 60 Mark.

Die Redaktion

Nur Gerüchte: Playstation 3 vorerst nicht geplant

COMPUTERBILD-SPIELE ist informativ, liest sich gut, und die Spiele auf der CD-ROM sorgen immer für unterhaltsame Stunden. Interessant sind auch die Hardwaretests. Ich habe zwei Fragen:

1. Ich habe gehört, dass Sony eine Playstation 3 herausbringen will. Stimmt das?

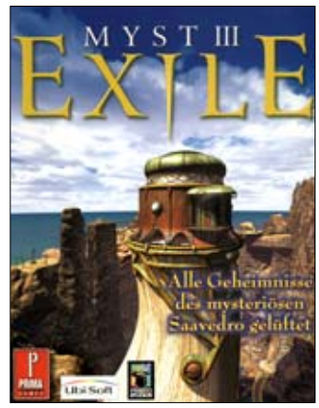
2. Gibt es zu „Myst 3 Exile“ eigentlich ein Lösungsbuch?

Oliver Hinz, per E-Mail

*Zur ersten Frage: Über die Planung einer Playstation 3 ist Sony Deutschland nichts bekannt. „Es gibt nicht mal interne Verlautbarungen“, so Sony-PR-Manager Guido Alt. Allerdings steht fest, dass sich der Funktionsumfang der PS 2 erweitern lässt: 2002 soll ein Ergänzungspaket auf den deutschen Markt kommen, das eine Festplatte und ein **DSL-Modem** S. 174 enthält. Weitere Zurüstsätze, etwa eine Festplatte, auf der das Betriebssystem **Linux** S. 174 installiert ist, sind in Planung.*

Zu Frage zwei: Es gibt ein Lösungsbuch zu Myst 3 Exile. Es kostet 24,95 Mark, ist im Prima Games Verlag erschienen und im Buchhandel zu bestellen. ISBN-Nummer: 3-933841-96-8.

Die Redaktion



Das Prima-Buch hilft Abenteuer-Spielern, die vielen Geheimnisse von „Myst 3 Exile“ zu lüften.

Alles wartet auf Commandos



Vor einiger Zeit kündigten Sie das Spiel „Commandos 2“ an. Bisher habe ich es aber nirgendwo entdeckt. Erscheint das Spiel überhaupt?

Dieter Guschewski, Kreiensen

„Commandos 2 erscheint definitiv im September“, verspricht Lars Winkler von der Herstellerfirma Eidos. „Das Spiel ist immer größer und feiner geworden und deshalb drei Mal verschoben worden. Nun enthält es innerhalb der zehn Missionen wahre Schmankerl“, so Winkler, der besonders auf eine mitgelieferte Zusatzmission hinweist, die sich an Steven Spielbergs Kriegsfilm „Der Soldat James Ryan“ anlehnt.

Die Redaktion



„Commandos 2“ spielt in der Eiswüste Nordeuropas, und zwar demnächst.

ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger der Monats“
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

Plötzlich alles englisch

Tom D.[1] aus Romrod ist stocksauer. Nicht nur, dass er die Handlung des Spiels „Diablo 2“ wegen englischer Texte nicht versteht. Auch vom Kundendienst der Herstellerfirma Blizzard hätte er mehr erwartet. Deshalb wandte er sich an COMPUTERBILD-SPIELE:

„Als ich mir Diablo 2 (Versionsnummer 1.00) kaufte, freute ich mich, dass es auf Deutsch übersetzt war, weil mein Englisch nicht so gut ist. Als das Video zum vierten Akt begann, war plötzlich alles auf Englisch. Im Menü war alles korrekt auf ‚Deutsch‘ eingestellt. Ich verstand die Handlung nicht mehr. Ich wandte mich an den im Handbuch angegebenen Kundendienst. Antwort: ‚Solch ein Fehler ist nicht bekannt, wenden sie sich direkt an den Hersteller.‘ Ich schrieb an Blizzard Entertainment, fragte, um was für einen Fehler es sich handele, und ob ich ein Spielverbesserungs-Programm (Patch) bekommen könne. Nun warte ich bereits drei Monate auf Antwort. Ich habe viele Blizzard-Spiele gekauft, aber jetzt überlege ich, ob ich ‚Warcraft 3‘ oder das Diablo-2-Erweiterungsprogramm kaufe. Ich bin verzweifelt – und sauer auf Blizzard.“

Der Übersetzungs-Fehler existiert, wie Blizzard-PR-Managerin Tanja Hohmann zugibt. Natürlich hilft die Firma dem unzufriedenen Kunden nachträglich, indem sie ihm den deutschen Text zugänglich macht. „Sein Brief muss irgendwo hängen geblieben sein“, vermutet Hohmann. Deshalb verspricht sie Herrn D. außer der schriftlichen Hilfe Wiedergutmachung: Ein Diablo-T-Shirt und das Diablo-2-Erweiterungsprogramm „Lord of Destruction“ sind auf dem Weg.

Die Redaktion meint: Gut so. – aber schade, dass es nicht gleich geklappt hat.

[1] Name ist der Redaktion bekannt

Anno 1503 kommt Anfang 2002

Ich habe eine Frage zu „Anno 1503“. Ich möchte gerne wissen, wann das Spiel herauskommt und wie viel es kosten wird. Ich bedanke mich schon mal im Voraus. **Daniel Stubba, per E-Mail**

2002 geplant. Das Spiel wird laut Sunflowers um rund 10 Mark teurer als der Vorgänger „Anno 1602“, dürfte also etwa 100 Mark (rund 50 Euro) kosten.

Die Redaktion

Der Starttermin von „Anno 1503: Aufbruch in eine neue Welt“ wurde bereits mehrmals verschoben. Die Veröffentlichung des Aufbauspiels aus dem Hause Sunflowers (Vertrieb: Electronic Arts) ist nun für das erste Quartal



Schaffe, schaffe, Häusle baue – für 50 Euro.

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, 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 1.10 (5 MB)
   www.codemasters.com/downloads/patch/v1.10_interim-upgrade.zip
2. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art
3. **Microsoft Train Simulator**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
4. **Emperor – Schlacht um Dune**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
5. **Black & White** · Version 1.10 vom 11. Juli 2001 (9 MB)
   ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/baw_patch_v1100.exe
6. **Die Sims** · Version vom 1.1 (2,8 MB)
   www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html
7. **Tropico** · Version 1.03 vom 24. Juli 2001 (1 MB)
   www.take2.de/files/patches/tropico_103.zip
8. **Desperados – Wanted Dead or Alive** · Version vom 16. Mai 2001 (2 MB)
   www.infogrames.de/support/desperados_patch.html
9. **Alone in the Dark 4 – The New Nightmare**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
10. **King of the Road**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
11. **Bundesliga Manager X**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
12. **Cossacks – European Wars** · Version vom 18. Juli 2001 (1,6 MB)
    www.cossacks.de/deutsch/cossacks/download.htm
13. **Die Siedler 4** · Version 1.10.908 vom 3. August 2001 (4,7 MB)
    ftp://ftp.bluebyte.com/pub/SIV_Patches/SIV_872ab_908.exe
14. **Die Völker 2** · Version 1.01 (3,7 MB)
    www.jowoodonline.de/voelker2/Downloads/Updates/setup.exe
15. **Wer wird Millionär?** · Version vom 14. Februar 2001 (0,6 MB)
    ftp://212.134.113.20/pub/de/wwm/Patches/wwmpatch.exe
16. **Anstoß 3** · Version 1.40 vom 6. Februar 2001 (12,1 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/anstoss3/a3_140me.exe
17. **Rollercoaster Tycoon**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
18. **Summoner** · Version 1.30 vom 11. Juni 2001 (1,2 MB)
    www.thq.com/Volition/Summoner_Patch/Sum1x-130.exe
19. **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
20. **Independence War 2 – Edge of Chaos** · Version F12 vom 9. Juli 2001 (3,2 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/iwar2/eoc_patch_1.exe
21. **Startopia**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
22. **F1 Racing Championship**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
23. **Sudden Strike** · Version vom 21. Juni 2001 (0,8 MB)
    www.suddenstrike.de/demo.html#patches
24. **Pearl Harbor – Strike at Dawn** · Version 7.07 vom 12. Juli 2001 (0,6 MB)
    ftp.download.kochmedia.com/pub/web/ph-de-up707.zip
25. **Schizm**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
26. **FIFA 2001**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
27. **Patrizier 2** · Version 1.20 vom 15. Februar 2001 (2,1 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/patrizier2/p2_120.exe
28. **Gothic** · Version vom 25. Juni 2001 (3,4 MB)
    www.gothic.de/html/products/gothic/html/content/download/download_patches.htm
29. **America – No Peace beyond the Line**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
30. **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** · Version 1.006 vom 8. Juni 2001 (2,6 MB)
    ftp.westwood.com/pub/redalert2/update/RA21006DE.EXE

Spiele unter 55 Mark

1. **Grand Prix 3** · Version 1.13 vom 26. Oktober 2000 (5 MB)
   ftp.bomico.com/pub/msdos/patches/gp3/grandprix3_patch_v113.exe
2. **Diablo 2** · Version 1.08 vom 19. Juni 2001 (5 MB)
   ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_108.exe
3. **SWAT 3** · Version 1.7 vom 27. Juni 2001 (3,7 MB)
   www.sierra.de/sierra-swat.de/patches/SWAT3_17UP_DE.EXE
4. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
5. **Half-Life: Blue Shift (dt.Version)**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
6. **Pharao** · Version vom 3. März 2000 (4,7 MB)
   www.havas.de/pharao-das-spiel.de/patches/PharaoAufbauPack.EXE
7. **Sim City 3000**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
8. **Theme Park World Classic** · Version vom 17. November 1999 (5 MB)
   ftp://ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/tppatchone991117.exe
9. **Need for Speeed: Brennender Asphalt** · Version 444 vom 16. Oktober 2000 (2,5 MB)
   ftp://ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/NFS4-V444.zip
10. **Indiana Jones: Adventure Kit**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
11. **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
12. **Die Siedler 3 (plus Amazonen)** · Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB)
    ftp.bluebyte.com/updates/s3old160.exe
13. **Baldur's Gate** · Version DX8Int. vom 19. Februar 2001 (1,8 MB)
    ftp://ftp.interplay.com/pub/patches/bg1dx8intl.exe
14. **Delta Force 2** · Version 1.06.15 vom 22. August 2000 (9 MB)
    http://64.154.202.181/pub/patches/df2rev0/df2upd8.exe
15. **Dieses Spiel ist erst ab 18 Jahre freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
16. **Moorhuhn – Winter-Edition**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
17. **Heavy Metal F.A.K.K. 2** · Version 1.02 vom 3. Juli 2001 (2,9 MB)
    www.take2.de/files/patches/fakk2_102.exe
18. **Die Siedler 3** · Version 1.0c vom 10. Januar 2000 (1 MB)
    ftp.bluebyte.com/updates/s3old160.exe
19. **Autobahn Raser** · Version vom 29. Januar 2000 (1,9 MB)
    www.davilex.com/de/allgemein/download/davservice/setup.exe
20. **Command & Conquer 3: Tiberian Sun** · Version 2.03 vom 15. Juni 2000 (5,6 MB)
    ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

1. **Hercules 3D Prophet Nvidia-Serie** · Version 12.41 vom 3. August 2001 (3,9 MB)
   ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DP-9x-1241.exe
2. **Asus V7100** · Version 12.90 vom 16. Juli 2001 (4,4 MB)
   ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V7100/w9x_1290.zip
3. **Anubis Typhoon Matrix II GTS 64MB** · Version 1080 vom 24. April 2001 (4,1 MB)
   www.typhoonline.com/catalog/drivers/50982_E_2_9X1080.ZIP
4. **Gainward Cardexpert Geforce 2 MX** · Version 7.52 vom 14. März 2001 (2,7 MB)
   www.gainward.de/download/win9x-agp.zip
5. **3DFX Voodoo3 3000** · Version 1.07.00 vom 30. November 2000 (8,4 MB)
   ftp1.3dfx.com/drivers/voodoo3/v3-w9x-1.07.00.exe
6. **3DFX Voodoo5 5500** · Version 1.04.00 vom 9. November 2000 (8,3 MB)
   ftp1.3dfx.com/drivers/voodoo5/vs-w9x-1.04.00.exe
7. **Matrox Marvel G400-TV** · Version 6.28.017 vom 12. Juli 2001 (4,3 MB)
   www.matrox.com/mga/edhreg/driver_choice.cfm?choice=w9x_vt155me.cfm
8. **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
9. **ATI Radeon** · Version 4.13.7075 vom 20. März 2001 (7,5 MB)
   driver.ati.com/drivers/wme_radeon_4_13_7075.exe
10. **MSI Geforce 2** · Version 12.90 vom Juni 2001 (4,1 MB)
    www.msi-computer.de/download/treiber/nVidia-w9x_v12.90.zip
11. **Elsa Gladiac 920** · Version 4.13.01.1240 vom 18. Mai 2001 (4,7 MB)
    ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/REVELATR/RVLNVW9X.EXE
12. **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
13. **Creative GeForce 3** · Version 12.90 vom 9. Juli 2001 (2,8 MB)
    ftp://62.189.242.188/pub/creative/drivers/3db/1290_Win9x.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 vom 20. Juni 2001 (0,3 MB)
   ftp://62.189.242.188/pub/creative/drivers/sb16awe/95dosapp.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)
   http://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.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SFury/Drivers/sfv4w9m.exe
11. **Hercules Game Theater XP** · Version 2.02 vom 30. Mai 2001 (13 MB)
    ftp.hercules.com/sound/exe/GTXP/DFGTXP-2K-202.EXE

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Microsoft Train Simulator[1]

Lösungsbuch | Mit Volldampf voraus. Das Buch zum Train Simulator hilft Einsteigern auf die Gleise

Reichlich dürftig ist die mit dem „Microsoft Train Simulator" gelieferte Beschreibung ausgefallen. Auch wer sich die Mühe macht, die rund 90 Seiten umfassende Anleitung von den Spiel-CD-ROMs auszudrucken, findet darin wenig Hilfe zum Lösen der Spielaufgaben.

Hier setzt das offizielle Buch zum Spiel an. Das übersichtliche Werk von David Chong, Rick Selby und Rick Smith braucht nur rund 50 Seiten, um die Spielsteuerung im Allgemeinen und die Bedienung der verschiedenen Lokomotivtypen im Besonderen leicht verständlich zu erklären.

Im Anschluss an diesen einführenden Teil hält das Buch Anleitungen zu einzelnen Aufgaben bereit, etwa zur Bergung liegen gebliebener Züge oder zur Einhaltung knapp bemessener Fahrpläne. Schritt für Schritt wird erklärt, an welcher Stelle der Hobby-Lokführer mit welchem Tempo fahren sollte, wo vor welchem Bahnhof gebremst werden muss und welche Weiche wie zu stellen ist. Damit ist das „offizielle Buch zu Microsoft Train Simulator" ideal für Einsteiger.

Erfahrene Spieler werden dagegen von der Lektüre enttäuscht sein. Für sie hört das Buch dort auf, wo das Spiel erst richtig interessant wird. Die auf den CD-ROMs enthaltenen Entwurfsprogramme für Strecken, Spielaufgaben und Loks werden mit keinem Wort erwähnt. Sehr schade, gerade da besteht dringender Erklärungsbedarf. Denn diese Programme sind auch für Profis äußerst kompliziert zu bedienen. Auch vertiefende Informationen zur Technik und Funktionsweise der im Spiel simulierten Lokomotivtypen hätten Eisenbahnfans und Profi-Spieler sicher gern gesehen.

Fazit: Dieses Buch ist ein guter Ratgeber für Einsteiger – nicht mehr und nicht weniger.



Das Lösungsbuch zum „Train Simulator" erklärt Einsteigern die Lok-Steuerung und alle Spielaufgaben.

Das offizielle Buch zum Microsoft Train Simulator, Sybex, 208 Seiten, 25,03 Mark, ISBN 3-8155-5220-6

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Three Kingdoms[2]



Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen, Eidos, 148 Seiten, 24,95 Mark, ISBN 3-933917-31-X

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Lösungsbuch | Der Weg zur Macht ist voller Gefahren. Und vor diesen warnt das Lösungsbuch zu „Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen" beispielhaft.

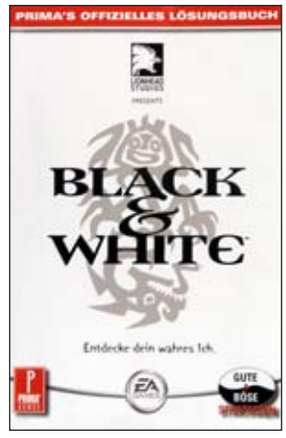
In schickem Design (durchgehend farbig mit großen Bildern und übersichtlichem Layout) hat Eidos in Zusammenarbeit mit Halycon Media und dem Verlag „Das Trickwerk" super Arbeit geleistet. Der Inhalt steht der Verpackung nicht nach. Was die Spieler zum Überleben brauchen, wird ausführlich erklärt: ob Wirtschaftsaufbau, Kriegstaktiken oder Evakuierungspläne, für jede Situation gibt's passenden Rat.

Dazu kommt eine Fülle weiter gehender Informationen, wie genauer Lagebeschreibungen der Städte, Minen und Buddha-Figuren-Fundorte. 43 Spielstufen sind vollständig gelöst. Zu besonders kniffligen Aufgaben enthält das Buch zudem wichtige Profi-Tipps und -Tricks. Ein ausführliches Interview mit den Three-Kingdoms-Machern und ein Streifzug durch die chinesische Geschichte runden dieses gelungene Lösungsbuch ab.

Black & White[3]

Lösungsbuch | „Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein" – das Motto des Spiels „Black & White" trifft den Nagel auf den Kopf. Doch mit dem offiziellen Lösungsbuch wird das Götterleben leichter.

Von der Erkundung der Spielfunktionen bis hin zu Details über einzelne Kreaturen – hier finden Sie Informationen darüber, was Sie alles aus Black & White herausholen können. Denn vieles in dem unglaublichen Allmachtsspiel hängt davon ab, wie Sie mit Ihrer Welt und deren Bewohnern umgehen. Sie erfahren alles über Training und Pflege aller Wesen, Wunder und ihre Anwendung sowie über den Ausbau der Dörfer. Besonders sinnvoll: Hier steht genau, wie viel welches Gebäude kostet, und was Sie für ein Wunder brauchen. So verlangt „Nahrung erschaffen" einen Gebetskraft-Wert von 7000 Einheiten, eine Kultstätte schlägt mit 700 Holz zu Buche. Weiter gibt es detaillierte Informationen über die Jünger und den göttlichen Kampf. Passend zum Namen des Aufbauspiele-Hits ist das Buch komplett in schwarzweiß gehalten. Die reichlich schlichte Aufmachung dient aber der Übersichtlichkeit. Selbst die winzigsten Details lassen sich auf den Bildern gut erkennen. Auch wenn Gottes Wege unergründlich sind, mit diesem Buch finden Sie sich auf jeden Fall besser zurecht. Denn selbst ein Allmächtiger braucht ab und zu mal Hilfe.



Black & White, EA/ Prima Games, 162 Seiten, 24,95 Mark, ISBN 3-933841-80-1

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Alone in the Dark	24,95 Mark
	Prima Games	3-934783-37-6
2	Tomb Raider 5: Die Chronik	24,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-25-5
3	Black & White	24,95 Mark
	Electronic Arts/ Prima Games	3-933841-80-1
4	Tomb Raider 4	19,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-18-2
5	Tomb Raider 3	19,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-05-0
6	Microsoft Train Simulator	25,03 Mark
	Sybex	3-8155-5220-6
7	Emperor: Schlacht um Dune	24,95 Mark
	Prima Games	3-934783-20-1
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	Tomb Raider 2	19,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-01-8

Die Spielebücher-Hitliste wurde ermittelt aus Verkaufszahlen von Computer-Büchern bei der Kaufhauskette Karstadt und der Internet-Buchhandlung Libri.

KARSTADT Libri.de

[1] sprich: „Meikroßofft Train Ssimjuläiter" [2] sprich: „Ssri Kingdems" [3] sprich: „Bläck änd weit"



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

„Schon auf Platz eins“

In Ausgabe 9/2001 äußerte Leser Simon Panke die Ansicht, COMPUTERBILD-SPIELE gehöre nicht zu den vier besten Spielezeitschriften. Dazu erreichte die Redaktion folgender Brief:

Ich bin über den Brief von Simon Panke empört. Ich bin anderer Meinung, was die Platzierung angeht: Wie soll es gehen, dass ihr vielleicht auf „Platz 4“ landet, wenn ihr schon auf Platz 1 seid? Ich finde es richtig, dass ihr an Otto Normalverbraucher denkt und deutsche Bezeichnungen verwendet. Es ist nun mal so, dass nicht jeder so ein „Genie“ ist wie Simon. Ich habe viel aus eurer Zeitschrift gelernt, werde sie weiter kaufen. Durch die Spieletests habe ich eine Menge Geld gespart. Also, Simon, denk bitte an alle Leser.

René Eckelmann, per E-Mail

Vorbildlicher Kundendienst

Ich möchte an dieser Stelle mal ein Lob für den Spielehersteller Eidos (in meinem Fall wegen des Spiels „Braveheart“) aussprechen. Meine Spiel-CD-ROM hatte einen Sprung und war deshalb nicht lauffähig.

Nach einer E-Mail an den Hersteller wurde ich gebeten, die kaputte CD-ROM einzuschicken. Das tat ich auch, aber die CD-ROM kam bis heute nicht bei Eidos an (wahrscheinlich bei der Post verloren gegangen). Trotz dieses blöden Missgeschicks wurde mir eine neue CD-ROM zugesandt. Das nenne ich mal einen wirklich vorbildlichen Kundendienst.

Stefan Holl, per E-Mail



Was für die „Bravehearts“ Tapferkeit war, ist für den Spielehersteller Eidos offenbar guter Kundendienst: eine Ehrensache.

Gut: Verständliche Begriffe

Ich möchte sagen, dass ich es im Gegensatz zu manchen anderen Lesern gut finde, dass Sie überwiegend deutsche Begriffe verwenden („Spielverbesserungs-Programm“ statt „Patch“).

Ich finde es auch super, dass in den Berichten so viele Bilder gezeigt werden und nicht nur Text. Die Vollversion „Pizza Syndicate“ war die bisher beste Vollversion in den Heften. Es ist nur dumm, dass ich mir das Spiel vor kurzem schon im Original gekauft habe – und dafür wesentlich mehr bezahlen musste als die 4,80 Mark fürs Heft mit CD-ROM.

Benedikt Hauber, per E-Mail

Pizza für die Leser – „Blumen“ für die Redaktion

Ich lese die Zeitschrift COMPUTERBILD-SPIELE schon seit einigen Ausgaben und fand sie von Anfang an gelungen. Am besten gefällt mir, daß mehr Wert auf Vollversionen gelegt wird und nicht so viele Demos, die oft sowieso nicht viel Spielspaß hergeben, auf die CD-ROM genommen werden. Ich hoffe, das wird auch in Zukunft so bleiben.

Als ich mir die aktuelle Ausgabe mit „Pizza Syndicate“ angesehen habe, verschlug es mir vor Freude fast die Sprache. Das Spiel macht mir wahnsinnig viel Spaß! Ein großes Dankeschön! Auch inhaltlich finde ich Ihre Zeitschrift rundum gelungen. Das Testsystem ist zwar teilweise nicht so mein Ding, aber okay. Es kann ja nicht jedem alles gefallen. Ich hoffe, daß es diese Zeitschrift auch weiterhin in dieser Form geben wird und freue mich schon so richtig auf die nächste Ausgabe.

Susanne Schmitt, per E-Mail



Erfolgreich als Pizzabäcker – mit der Heft-CD-ROM 9/2001.



Abonnenten haben's gut: „Pizza Syndicate“ kam per Bringdienst …

Falsche Anrede?

Eure Zeitschrift berichtet nicht über Spiele für Erwachsene. Das ist mir eigentlich egal, weil ich erst 12 bin. Was ich aber blöd finde, ist, dass ihr die überwiegend minderjährigen Leser dann mit „Sie“ ansprecht.

Matthias Hoffmann, München

Lieber Matthias, COMPUTERBILD-SPIELE richtet sich an die ganze Familie – an Kinder, Jugendliche und gerade auch an Erwachsene. Und darum ist das „Sie“ für die Redaktion selbstverständlich und ein Gebot der Höflichkeit. Wenn Du aber einen Leserbrief schreibst oder mittwochs zwischen 14 und 16 Uhr unter 0800/1007892 die kostenlose Hotline anrufst, dann geht das natürlich problemlos per „Du“ – selbstverständlich auf beiden Seiten. Die Redaktion

Lothar leuchtet

Das war ja mal eine interessante Geschichte in eurem Magazinteil (Heft 9/2001, „Leuchtendes Vorbild“). Was die Entwickler für einen Aufwand betreiben, um die Bewegungen realistisch erscheinen zu lassen! Als Fan der Münchner Bayern hab' ich mich besonders über die Bilder meines großen Vorbildes Lothar Matthäus gefreut.

Lutz Huber, Ismaning

Lob für Lara auf der Heft-CD-ROM

Euer Heft ist echt spitze, vor allem eure CD-ROMs. Wie in der vergangenen Ausgabe (9/2001): gleich sieben Spiele – einfach super! Oder die vorletzte Ausgabe (8/2001), das komplette Spiel „Tomb Raider 2“ – wirklich spitze, zumal ich ein großer Lara-Croft-Fan bin. Auch das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt bei euch (nur 4,80 Mark pro Heft). Andere PC-Magazine können da nicht mitmachen. Also: Macht weiter so, Leute! Euer „größter Fan“ (mit 1,62 Metern Körpergröße …).

Stefanie Münch, per E-Mail



Doppelter Einsatz für Lara Croft: „Tomb Raider 2“. Der Erfolgstitel auf der Heft-CD-ROM 8/2001 kam bei den COMPUTERBILD-SPIELE-Lesern gut an.

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	79,00 Mark	3/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
2	Dracula 2 – die letzte Zufluchtsstätte	Cryo	PC	1,85	67,00 Mark	2/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
3	Pokémon Gold und Silber	Nintendo	GBC	2,10	79,00 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
4	Anachronox	Eidos	PC	2,28	70,00 Mark	10/2001	Planet Media	München	089/35652170
5	Das Geheimnis der Druiden	CDV	PC	2,50	70,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
6	Dinosaur	Ubi Soft	GBC	2,53	59,00 Mark	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
7	The Mummy	Konami	PS	2,55	78,00 Mark	2/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
8	Blair Witch Vol.3 – Die Kelly Edward Sage	Take 2	PC	2,66	42,00 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
9	Shadow of Memories	Konami	PS 2	2,74	89,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
10	Schizm	Infogrames	PC	2,76	77,00 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	Myst 3: Exile	Ubi Soft	PC	2,78	99,95 Mark[1]	9/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/3380050
12	Digimon	Infogrames	PS	3,10	89,95 Mark[1]	9/2001	Infogrames	Dreieich	01907/71882
ACTION									
1	No One Lives Forever	Electronic Arts	PC	1,26	67,00 Mark	2/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
2	Mechwarrior 4	Microsoft	PC	1,45	84,00 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Operation Flashpoint	Codemasters	PC	1,73	69,00 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
4	Clive Barker's Undying	Electronic Arts	PC	1,90	76,00 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Giants – Citizen Kabuto	Virgin	PC	1,92	75,00 Mark	3/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
6	Serious Sam	Take 2	PC	2,00	59,00 Mark[1]	6/2001	Take 2	München	089/278220
7	Zone of the Enders	Konami	PS 2	2,16	89,00 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
8	007 – Die Welt ist nicht genug	Electronic Arts	PS	2,20	79,00 Mark	3/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
9	Half-Life – Blue Shift (deutsche Version)	Vivendi Universal	PC	2,22	39,90 Mark[1]	8/2001	Vivendi Universal	Langen	01805/0774353
10	Project I.G.I.	Eidos	PC	2,23	75,00 Mark	3/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
11	American McGee's Alice	Electronic Arts	PC	2,25	79,00 Mark	3/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
12	Star Wars Starfighter	Electronic Arts	PS 2	2,26	114,00 Mark	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
13	Star Wars Episode 1 – Battle for Naboo	THQ Deutschland	N 64	2,35	109,00 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
14	Castlevania	Konami	GBA	2,36	85,00 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
15	Dino Crisis 2	Virgin	PS	2,37	79,00 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
16	Independence War 2	Infogrames	PC	2,38	89,95 Mark[1]	8/2001	Infogrames	Dreieich	01907/71882
17	The Bouncer	Sony	PS 2	2,42	111,00 Mark	7/2001	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
18	Rainbow Six	Ubi Soft	GBC	2,44	69,95 Mark[1]	2/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/3380050
19	Sheep Dog 'n' Wolf	Infogrames	PS	2,48	67,00 Mark	10/2001	Planet Media	München	089/35652170
20	Gunman Chronicles	Vivendi Universal	PC	2,53	69,00 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
21	Blade	Activision	PS	2,62	76,00 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
22	Oni	Take 2	PC	2,68	69,00 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
23	Star Trek Voyager Elite Force: Expansion Pack	Activision	PC	2,76	43,00 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
24	C-12 Final Resistance	Sony	PS	2,79	89,95 Mark[1]	4/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
25	Pearl Harbor	Koch Media	PC	2,81	59,00 Mark	8/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
26	Moorhuhn 2: Die Jagd geht weiter	Ravensburger	GBC	2,95	69,00 Mark[1]	6/2001	Ravensburger	Ravensburg	0751/861047
27	Jurassic Park 3: The DNA Factor	Konami	GBA	3,03	109,95 Mark[1]	10/2001	Konami	Frankfurt/Main	069/98557320
28	Moorhuhn Winter-Edition	Phenomedia	PC	3,07	0,00 Mark[1]	5/2001	Phenomedia	Bochum	02327/9970
29	Die original Moorhuhnjagd	Ravensburger	GBC	3,19	59,00 Mark	2/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
30	Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	PC	3,23	23,00 Mark	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
ACTION-ABENTEUER									
1	Tropico	Take 2	PC	1,77	70,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170

[1] Preis laut Hersteller

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet für	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
2	Black & White	Electronic Arts	PC	1,95	78,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
3	Call to Power 2	Activision	PC	2,02	79,00 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
4	Die Völker 2	Infogrames	PC	2,07	75,00 Mark	8/2001	Pricecontrast	München	01805/774232
5	Startopia	Eidos	PC	2,30	89,90 Mark[1]	8/2001	Eidos	Hamburg	040/30633400
6	Die Siedler 4 – Missions-CD	Ubi Soft	PC	2,33	24,99 Mark	10/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
7	Rollercoaster Tycoon	Infogrames	PC	2,38	45,98 Mark	10/2001	Pricecontrast	München	01805/774232
8	Die Siedler 4	Blue Byte Software	PC	2,54	70,00 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
ACTION-ROLLENSPIELE									
1	Diablo 2 – Lord of Destruction	Vivendi Universal	PC	2,25	60,00 Mark[1]	8/2001	Vivendi Universal	Langen	01805/0774353
2	Gothic	Egmont	PC	2,34	70,00 Mark	5/2001	Gameplay	Würzburg	0931/3545222
BRETTSPIEL									
1	Sonic Shuffle	Sega	DC	2,95	50,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
FLUGSIMULATIONEN									
1	Eurofighter Typhoon	Koch Media	PC	2,20	77,00 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	B-17 Flying Fortress the mighty 8th	Microprose	PC	2,50	70,00 Mark	3/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
GESCHICKLICHKEITSSPIELE									
1	Samba de Amigo	Sega	DC	1,25	269,00 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
2	Conker's Bad Fur Day	THQ Deutschland	N 64	1,39	120,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
3	Pokémon Puzzle League	Nintendo	N 64	1,69	115,00 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
4	Banjo-Tooie	Nintendo	N 64	1,74	120,00 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
5	Spyro – Year of the Dragon	Sony	PS	1,95	71,00 Mark	2/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
6	Kuri Kuri Mix	Empire	PS 2	1,97	100,00 Mark	7/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
7	Sonic Adventure 2	Sega	DC	2,03	89,95 Mark[1]	8/2001	Sega	Düsseldorf	0211/563450
8	Kurukuru Kururin	Nintendo	GBA	2,13	79,00 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
9	Rayman Advance	Ubi Soft	GBA	2,29	109,95 Mark[1]	7/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/3380050
10	Super Mario Advance	Nintendo	GBA	2,30	99,90 Mark[1]	7/2001	Nintendo	Großostheim	01805/005806
11	Adventure Pinball Forgotten Island	Electronic Arts	PC	2,31	65,00 Mark	6/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
12	102 Dalmatiner	Activision	GBC	2,46	59,00 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Pinobee	Activision	GBA	2,47	88,00 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Kirby 64	Nintendo	N 64	2,47	110,00 Mark	9/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
15	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	PS 2	2,51	109,00 Mark	2/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
16	Das Geheimnis der Happy Hippo-Insel	Infogrames	GBC	2,64	69,95 Mark[1]	7/2001	Infogrames	Dreieich	01907/71882
17	Pac-Man: Adventures in Time	Hasbro	PC	2,66	39,00 Mark	3/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
17	Indiana Jones and the Infernal Machine	THQ	GBC	2,66	64,00 Mark	8/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
19	Chicken Run	Eidos	PC	2,74	80,00 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
20	Ein Königreich für ein Lama	Ubi Soft	GBC	3,07	60,00 Mark	6/2001	Gameplay	Würzburg	0931/3545222
21	Big Brother The Game 2	Infogrames	PC	3,12	28,00 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
KARTENSPIEL									
1	Pokémon Trading Card game	Nintendo	GBC	1,86	59,00 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
PRÜGELSPIEL									
1	WWF Smackdown 2	THQ Deutschland	PS	2,39	89,95 Mark[1]	6/2001	THQ	Kaarst	02131/6070
QUIZSPIEL									
1	Wer wird Millionär?	Eidos	PC	2,42	65,00 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
RENNSPIELE									
1	Extreme G 3 Racing	Acclaim	PS 2	1,39	86,00 Mark	10/2001	Planet Media	München	089/35652170
2	Mario Kart Super Circuit	Nintendo	GBA	1,60	89,95 Mark[1]	10/2001	Nintendo	Großostheim	01805/005806
3	Formel Eins 2001	Sony	PS 2	1,62	119,00 Mark[1]	6/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
4	Gran Turismo 3 A-spec	Sony	PS 2	1,64	99,00 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
5	Ferrari F355 Challenge	Acclaim	DC	1,78	69,00 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
6	F1 Racing Championship	Ubi Soft	PC	1,82	69,00 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
7	Mickey's Speedway USA	Nintendo	N 64	2,02	119,00 Mark	2/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
8	Excitebike 64	Nintendo	N 64	2,09	109,00 Mark	8/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet für	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
9	F1 Championship Season 2000	Electronic Arts	PS 2	2,17	104,00 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Crazy Taxi 2	Sega	DC	2,28	77,00 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Krazy-Racers	Konami	GBA	2,28	85,00 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
12	Toy Story Racer	Activision	PS	2,29	76,00 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	F-Zero: Maximum Velocity	Nintendo	GBA	2,49	99,90 Mark[1]	7/2001	Nintendo	Großostheim	01805/005806
14	Vanishing Point	Acclaim	DC	2,51	70,00 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
14	F1 World Grand Prix	Eidos	PC	2,51	89,00 Mark	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
16	Offroad	Koch Media	PC	2,53	79,00 Mark	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
17	Grand Prix 3 – Season 2000	Infogrames	PC	2,57	30,00 Mark	10/2001	Planet Media	München	089/35652170
18	Moto GP	Sony	PS 2	2,66	94,00 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
19	Autobahn-Raser 3 – Die Polizei schlägt zurück	Koch Media	PC	2,87	60,00 Mark	3/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
19	Europaraser	Infogrames	PC	2,87	60,00 Mark	8/2001	Gameplay	Würzburg	0931/3545222
21	Vanishing Point	Acclaim	PS	3,59	70,00 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
ROLLENSPIELE									
1	Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal	Virgin	PC	1,82	40,00 Mark	9/2001	Planet Media	München	089/35652170
2	Final Fantasy 9	Infogrames	PS	2,17	110,00 Mark	3/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
3	Summoner	THQ	PC	2,29	76,00 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Arcanum	Vivendi Universal	PC	2,30	70,00 Mark	10/2001	Planet Media	München	089/35652170
5	Grandia 2	Ubi Soft	DC	2,40	78,00 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
6	Gorasul	Jowood	PC	2,54	89,95 Mark[1]	10/2001	Jowood	Frankfurt	01907/71882
7	The Legend of Dragoon	Sony	PS	2,67	99,95 Mark[1]	4/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
8	Icewind Dale: Herz des Winters	Virgin	PC	2,85	40,00 Mark	5/2001	Gameplay	Würzburg	0931/3545222
9	Phantasy Star Online	Sega	DC	3,65	50,00 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
SIMULATIONEN									
1	Die Sims: Party ohne Ende/Erweiterung	Electronic Arts	PC	2,17	35,00 Mark	6/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
2	Harvest Moon 2	Ubi Soft	GBC	2,24	68,00 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	King of the Road	Infogrames	PC	2,30	70,00 Mark	9/2001	Planet Media	München	089/35652170
4	Harvest Moon – Back to Nature	Ubi Soft	PS	2,43	60,00 Mark	9/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
5	Theme Park Manager	Electronic Arts	PC	2,44	50,00 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
6	Microsoft Train Simulator	Microsoft	PC	2,52	103,00 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Der Clou 2	Infogrames	PC	2,62	76,00 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Gangsters 2	Eidos	PC	2,66	72,00 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
9	Bundesliga Manager X	Software 2000	PC	2,98	79,00 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
10	Oil Tycoon	Blackstar	PC	3,31	75,00 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
SPORTSPIELE									
1	Mario Tennis	Nintendo	GBC	1,70	69,90 Mark[1]	3/2001	Nintendo	Großostheim	01805/005806
2	International Superstar Soccer	Konami	PS 2	2,06	99,00 Mark	2/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Konami	GBA	2,08	62,00 Mark	8/2001	Pricecontrast	München	01805/774232
4	Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	PS	2,10	69,00 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
5	Roland Garros 2001	Cryo	PC	2,15	55,00 Mark	8/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	ISS Pro Evolution 2	Konami	PS	2,25	65,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
7	RTL Skispringen Herausforderung 2001	THQ	PC	2,48	45,00 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
8	NBA Live 2001	Electronic Arts	PS 2	2,52	104,00 Mark	5/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Team Telekom EuroTour Cycling	Dinamic Multimedia	PC	2,63	59,99 Mark	10/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
10	Anstoß Action	Ascaron	PC	2,89	69,00 Mark	7/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
11	UEFA Challenge	Infogrames	PC	3,02	55,00 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
STRATEGIE									
1	Desperados	Infogrames	PC	1,47	75,00 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
2	Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen	Eidos	PC	1,78	79,00 Mark	5/2001	Planet Media	München	089/35652170
3	America – No peace beyond the line	Data Becker	PC	1,87	63,00 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Emperor – Schlacht um Dune	Electronic Arts	PC	1,91	75,00 Mark	9/2001	Planet Media	München	089/35652170
5	Heroes Chronicles 1-4	Infogrames	PC	2,00	45,00 Mark	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
6	Mech Commander 2	Microsoft	PC	2,11	59,95 Mark	10/2001	Medi Max	Düsseldorf	06103/4156336
6	Sacrifice	Virgin	PC	2,11	79,00 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
8	Conflict Zone	Ubi Soft	PC	2,12	79,00 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
9	Hostile Waters	Koch Media	PC	2,13	89,95 Mark[1]	7/2001	Koch Media	Planegg	089/85795138
10	Ring of Red	Konami	PS 2	2,15	95,00 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
11	Jagged Alliance 2: Unfinished Business	Innonics	PC	2,21	55,00 Mark	3/2001	Planet Media	München	089/35652170
12	Star Trek – Away Team	Activision	PC	2,33	66,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
13	Sudden Strike Forever	CDV	PC	2,51	50,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
13	Rim	Fishtank	PC	2,51	70,00 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Fallout Tactics: Die stählerne Bruderschaft	Virgin	PC	2,51	77,00 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
16	Kessen	Electronic Arts	PS 2	2,57	104,00 Mark	3/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
17	Raub	Virgin	PC	3,54	72,00 Mark	4/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632

[1] Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
3D BRILLEN								
1	3D Revelator	Elsa	2,87	45,00 Mark	3/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
2	3D Revelator Infrarot	Elsa	3,06	129,00 Mark[1]	3/2001	Elsa	Aachen	0241/6065112
3	Eye 3D Brille Infrarot	iArt Cooperation	3,32	179,00 Mark[1]	3/2001	iArt Cooperation	Berlin	030/63975735
4	VRJoy 2000-3D Brille	Pcall	3,59	325,00 Mark[1]	3/2001	Pcall	Vaterstetten	08106/351081
5	VR100	Asus	3,98	102,66 Mark[1]	3/2001	Asus	Ratingen	02102/95990
FESTPLATTEN								
1	WD600AB 60GB	Western Digital	1,92	429,00 Mark	6/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
2	DTLA 307060 61,4GB	IBM	2,23	539,00 Mark	6/2001	MB-Informationstechnik	Haren	05932/903204
3	Deskstar 60 GXP	IBM	2,28	850,00 Mark[1]	6/2001	IBM	Stuttgart	089/74941550
4	Deskstar 40 GXP	IBM	2,51	560,00 Mark[1]	6/2001	IBM	Stuttgart	089/74941550
5	ST340 824A Barracuda ATA 3	Seagate	2,54	329,00 Mark	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
6	ST340 823A Useries 5	Seagate	2,64	279,00 Mark	6/2001	Computer Consult	Neuwied	02631/46370
7	SV 4084H	Samsung	2,69	271,00 Mark	6/2001	West-Mark Computer	Berlin	030/47481090
8	DTLA 307030 30,7GB	IBM	2,72	275,00 Mark	6/2001	Sperl	Greding	08463/606810
9	DTLA 305040 41,1GB	IBM	2,75	278,00 Mark	6/2001	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
10	Fireball Plus AS 30GB	Quantum	2,76	255,00 Mark	6/2001	West-Mark Computer	Berlin	030/47481090
10	ST330 620A Barracuda ATA 3	Seagate	2,76	289,00 Mark	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
12	ST330 621 Useries 5	Seagate	2,89	254,00 Mark	6/2001	Sperl	Greding	08463/606810
13	ST320 413A Useries 5	Seagate	3,10	198,00 Mark	6/2001	MB-Informationstechnik	Haren	05932/903204
14	Fiereball Plus AS 10.2GB	Quantum	3,47	219,00 Mark	6/2001	Sperl	Greding	08463/606810
GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS								
1	Hercules 3D Prophet 3	Guillemot	1,58	1049,00 Mark[1]	6/2001	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
2	Radeon 64MB DDR ViVo	ATI	1,64	829,00 Mark	2/2001	Schorr-Aviation	Staffelstein	09573/969012
3	Radeon 32MB DDR	ATI	1,82	478,00 Mark	2/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
4	WinFast Geforce 2 GTS 62MB DDR	Leadtek	1,86	799,00 Mark	2/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
5	WinFast Geforce 256 DDR	Leadtek	1,92	349,00 Mark[1]	2/2001	Leadtek	Hamburg	040-25170704
6	Gladiac MX	Elsa	1,94	265,00 Mark	2/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
7	3D Blaster GeForce 2 Ultra	Creative Labs	1,96	1099,00 Mark	2/2001	Hoffmann & Ueberall	Augsburg	0821/740380
8	PA 256 DELUXE	Aopen	2,01	559,00 Mark[1]	2/2001	Aopen	Ratingen	02102-57700
9	3D Prophet 2 MX	Guillemot	2,13	289,00 Mark	2/2001	Licomp	Meppen	05931/85660
10	Hercules 3D Prophet 4500	Guillemot	2,22	339,00 Mark[1]	6/2001	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
11	Millenium G450	Matrox	2,40	389,00 Mark	2/2001	Ampak Computer	Mannheim	0621/3386700
GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS								
1	All In Wonder Radeon 32MB PCI	ATI	1,58	753,00 Mark	7/2001	PC-S-O-S	Kassel	0561/2888874
2	Radeon 32 MB TV Out PCI	ATI	2,04	219,00 Mark	7/2001	Ba De Da Electronic	Elsdorf	02274/930006
3	3D Prophet Geforce 2 MX PCI	Hercules	2,28	215,00 Mark	7/2001	Ba De Da Electronic	Elsdorf	02274/930006
4	Gladiac 511 PCI	Elsa	2,38	268,00 Mark	7/2001	Weber System	Berlin	030/2124840
5	Winfast GeForce 2 MX PCI	Leadtek	2,45	299,00 Mark[1]	7/2001	Leadtek	Hamburg	040-25170704
6	Voodoo 4 4500 PCI	3dfx	2,48	170,00 Mark	7/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
7	Wonder 5000 TNT	Jetway	3,12	179,00 Mark[1]	7/2001	Jetway	Duisburg	0203/450890
HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)								
1	DSP-400	Plantronics	2,37	234,00 Mark	9/2001	Xello Computer	Hamburg	040/7673270
2	Sidewinder Game Voice	Microsoft	2,46	83,00 Mark	9/2001	Xello Computer	Hamburg	040/7673270
3	DSP-500	Plantronics	2,50	209,00 Mark	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
4	DSP-300	Plantronics	2,65	179,00 Mark	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
5	DSP-100	Plantronics	2,77	149,00 Mark	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
6	Axis-002	Labtec	2,81	57,00 Mark	9/2001	Xello Computer	Hamburg	040/7673270
7	Typhoon Silver Crest	Anubis	2,86	17,95 Mark[1]	9/2001	Anubis	Saarbrücken	06897/90880
8	Axis-502	Labtec	2,87	43,00 Mark	9/2001	Xello Computer	Hamburg	040/7673270
9	Axis-302	Labtec	3,33	49,99 Mark[1]	9/2001	Labtec	Halbergmoos	0811/997130
10	Sound Link SL-8700	Interact	3,43	29,99 Mark[1]	9/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
11	Screenbeat Super SB 313	Logic 3	3,65	24,99 Mark[1]	9/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
12	Screenbeat SB 314	Logic 3	3,88	24,99 Mark[1]	9/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
13	Screenbeat Deluxe SB 312	Logic 3	3,94	29,99 Mark[1]	9/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
14	Screenbeat SB 311	Logic 3	3,96	19,99 Mark[1]	9/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
LAUTSPRECHER FÜR PC								
1	Desktop Theatre DTT 2200	Creative Labs	2,86	236,00 Mark	10/2001	Xello Computer	Hamburg	040/7673270
2	Typhoon Acoustic 5.1 Subwoofer	Anubis	2,90	137,00 Mark	10/2001	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
3	A.2600 Compact Surround Power	Philips	3,17	177,00 Mark	10/2001	Expert Müller	Merzig	06861/93330
4	Soundman SR-30	Logitech	3,18	140,00 Mark	10/2001	Xello Computer	Hamburg	040/7673270
5	Soundman S-20	Logitech	3,45	95,00 Mark	10/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
6	Edge-418	Labtec	3,48	155,00 Mark	10/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
7	Pulse-424	Labtec	3,54	111,00 Mark	10/2001	Expert Müller	Merzig	06861/93330
8	Sound Link Cronos SL-8235	Interact	3,70	129,00 Mark	10/2001	Saturn	Hamburg	040/309580
9	Soundworks Slim 500	Creative Labs	3,71	119,00 Mark	10/2001	CDJ Computerland	Weibersbrunn	06094/984226
10	Spin-50	Labtec	3,89	34,00 Mark	10/2001	Expert Müller	Merzig	06861/93330
10	Trust Soundwave 1000 3D Flat Panel	Aashima	3,89	125,90 Mark	10/2001	Zimmermann	Darmstadt	06151/66820
12	Acoustic 200 S	Primax	3,95	37,00 Mark	10/2001	Expert Müller	Merzig	06861/93330
13	Trust Soundwave 200 3D Plus	Aashima	4,00	47,00 Mark	10/2001	Expert Müller	Merzig	06861/93330
14	Sound Link Daimos SL-8105	Interact	4,03	49,99 Mark[1]	10/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
15	Soundman S-4	Logitech	4,11	41,00 Mark	10/2001	Xello Computer	Hamburg	040/7673270
16	Typhoon Multimedia Speaker	Anubis	4,21	14,95 Mark[1]	10/2001	Anubis	Saarbrücken	06897/90880
LEGO-ROBOTER								
1	Robotics Invention Systems 1.5	LEGO	2,53	449,00 Mark[1]	1/2001	LEGO	München	089-453460
LENKRÄDER FÜR DREAMCAST								
1	Racing Wheel (DC)	Guillemot	4,28	115,00 Mark	1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
2	MC2 Racing Wheel (DC)	Mad Catz	6,00	120,00 Mark	1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
LENKRÄDER FÜR NINTENDO 64								
1	V3 FX Racing Wheel (N64)	Interact	2,04	139,99 Mark[1]	1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
2	Gamestar Steering Wheel	Vidis	2,21	119,95 Mark[1]	1/2001	Vidis	Hamburg	040/5148400
3	Speed Link Pace Racing Wheel (N64)	Interact	2,36	99,99 Mark[1]	1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
4	Top Drive Roadster (N64)	Logic 3	3,39	139,95 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
5	Top Drive Plus (N64)	Logic 3	3,41	169,95 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
6	Top Drive 3 (N64)	Logic 3	4,18	79,00 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
7	Shock 2 Racing Wheel (N64)	Guillemot	5,40	100,00 Mark	1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
LENKRÄDER FÜR PC								
1	Sidewinder Force Feedback Wheel USB	Microsoft	1,77	209,00 Mark	12/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
2	R4 Racing Wheel	Saitek	2,37	179,00 Mark[1]	12/2000	Saitek	München	089/5467570
3	Wingman Formula Force GP	Logitech	3,61	229,00 Mark[1]	12/2000	Logitech	Germering	069/92032166
4	Top Racing Wheel	Boeder	3,96	99,99 Mark[1]	12/2000	Boeder	Eschborn	06074/842145
5	Racing Wheel	Guillemot	4,16	99,00 Mark	12/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
6	Per4mer Turbo Wheel	Pearl Agency	4,33	48,80 Mark[1]	12/2000	Pearl Agency	Buggingen	07631/360200
7	PC GTO Wheel	Logic 3	4,44	69,95 Mark[1]	12/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
8	Wingman Formula GP	Logitech	5,36	129,00 Mark[1]	12/2000	Logitech	Germering	069/92032166
LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION								
1	Concept 4 Racing Wheel	Interact	1,86	179,99 Mark[1]	1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
2	V3 FX Racing Wheel	Interact	1,99	139,99 Mark[1]	1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
3	Top Drive Sprinter	Logic 3	2,29	84,00 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
4	Top Drive Racer	Logic 3	2,46	119,95 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
5	Top Drive 2	Logic 3	2,53	129,95 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
6	Hand Held Racing Wheel	Mad Catz	3,03	50,00 Mark	1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
7	Top Drive Reactor	Logic 3	3,17	65,00 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
8	Top Drive Roadster	Logic 3	3,39	139,95 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
9	Top Drive Plus	Logic 3	3,41	169,95 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
10	Mc Laren Wheel	Sunflex	3,54	99,95 Mark[1]	1/2001	Sunflex	Iserlohn	02371/93570
11	RX 150	Saitek	3,56	96,00 Mark	1/2001	Doma Computersale	Bad Vilbel	06101/803131
12	Top Drive 3	Logic 3	4,18	79,00 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
13	Shock 2 Racing Wheel	Guillemot	5,33	70,00 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
14	Shock 2 Compact Racing Wheel	Guillemot	6,00	70,00 Mark	1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
14	Dual Force Racing Wheel	Mad Catz	6,00	99,95 Mark[1]	1/2001	Mad Catz	Burglengenfeld	09471/70170
14	MC 2 Racing Wheel	Mad Catz	6,00	115,00 Mark	1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
MÄUSE FÜR PC								
1	iFeel MouseMan	Logitech	1,60	95,00 Mark	4/2001	GT Computer	Hannover	0511/440950
2	iFeel Mouse	Logitech	1,70	79,00 Mark	4/2001	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
3	Wheel Mouse Optical	Microsoft	1,81	47,00 Mark	4/2001	Appa Computer	Berlin	030/36282130
3	Intelli Mouse IntelliEye	Microsoft	1,81	99,00 Mark[1]	4/2001	Microsoft	Unterschleißheim	089/31760
5	AMI Mouse optical	Aashima	1,87	49,00 Mark	4/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
6	Optical Mouse USB	Saitek	2,02	66,00 Mark	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620

[1] Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
7	Opto-Maus 3 Button	Poso Electronic	2,19	49,95 Mark[1]	4/2001	Poso Electronic	Kempen	02351/87140
7	Wheel Mouse Optical (Hama)	Hama & Co	2,19	69,00 Mark[1]	4/2001	Hama & Co	Monheim	09091/5020
9	Optical Mouse	Dexxa	2,22	44,00 Mark	4/2001	Appa Computer	Berlin	030/36282130
10	Optical Mouse (Vivanco)	Vivanco	2,25	69,95 Mark[1]	4/2001	Vivanco	Ahrensburg	04102/231235
11	Optische Maus 5 Key USB	Pearl Agency	2,30	55,00 Mark	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
12	Trackball Optical	Microsoft	2,67	69,00 Mark	4/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
MODEMS (ANALOG)								
1	Microlink 56k Internet	Elsa	2,66	129,00 Mark[1]	5/2001	Elsa	Aachen	0241/6065112
2	Microlink 56k USB	Elsa	2,80	129,00 Mark	5/2001	KJS	Pinneberg	04101/72938
3	Trust 56k External Modem	Aashima	3,03	109,00 Mark[1]	5/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
4	Trust 56k USB Modem	Aashima	3,08	99,00 Mark	5/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
5	Zoltrix Blue Fighter V.90 Modem	Pearl Agency	3,18	156,00 Mark	5/2001	KJS	Pinneberg	04101/72938
6	Arowana Dual Mode Modem	Poso Electronic	3,24	129,00 Mark[1]	5/2001	Poso Electronic	Kempen	02351/87140
7	Askey Magic Xpress 56k	Pearl Agency	3,25	118,80 Mark[1]	5/2001	Pearl Agency	Buggingen	07631/360200
8	Arowana Modem V.90 Extern	Poso Electronic	3,40	99,00 Mark[1]	5/2001	Poso Electronic	Kempen	02351/87140
9	GM56USB	Genius	3,62	109,00 Mark	5/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
PLAYSTATION-BILDSCHIRME								
1	PS One 5,6" Flatscreen	Brooklyn	3,18	379,00 Mark[1]	7/2001	Brooklyn	Hamburg	040/51484048
2	Display One 5"	Big Ben	3,40	299,95 Mark[1]	7/2001	Big Ben	Bergheim	02271/498590
3	Thrustmaster XL Screenmate	Guillemot	3,52	359,00 Mark[1]	7/2001	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
SOUNDKARTEN								
1	Hercules Game Theater XP	Guillemot	2,42	399,00 Mark[1]	8/2001	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
2	Audiosystem EWX 24/96	Terra Tec	2,64	399,00 Mark[1]	8/2001	Terra Tec	Nettetal	02157/81790
3	Acoustic Edge	Philips	2,65	299,00 Mark[1]	8/2001	Philips	Hamburg	0800/1802089
3	Soundblaster Live! Platinum 5.1	Creative Labs	2,65	499,00 Mark[1]	8/2001	Creative Labs	Unterföhring	069/66982900
5	Soundsystem 512i Digital	Terra Tec	2,73	89,00 Mark[1]	8/2001	Terra Tec	Nettetal	02157/81790
6	Maxi Sound Fortissimo 2	Guillemot	3,07	139,00 Mark[1]	8/2001	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
7	Soundblaster Live! Player 5.1	Creative Labs	3,09	199,00 Mark[1]	8/2001	Creative Labs	Unterföhring	069/66982900
8	Winfast 6x Sound	Leadtek	3,36	129,00 Mark[1]	8/2001	Leadtek	Hamburg	040/25170704
9	Sonic Fury	Videologic	3,43	269,00 Mark[1]	8/2001	Videologic	Dreieich	06103/93470
SPIELEKONSOLEN								
1	Playstation 2	Sony	2,19	799,00 Mark	1/2001	Toys „R" Us	Bentwisch	0381/6862323
2	Dreamcast	Sega	2,48	299,00 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
3	Playstation	Sony	2,65	215,00 Mark	1/2001	Conrad Electronic	Hirschau	09622/302332
4	Playstation One	Sony	2,76	239,00 Mark	1/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
5	Nintendo 64	Nintendo	3,22	195,00 Mark	1/2001	Planet Media	München	089/35652170
SPIELEMÄUSE								
1	GM2	Saitek	2,17	76,00 Mark	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
2	Wingman Gaming Mouse	Logitech	2,24	49,00 Mark	4/2001	Appa Computer	Berlin	030/36282130
3	Strategic Commander	Microsoft	2,43	100,00 Mark	4/2001	Prosoft Wonderlite	Mülheim	02630/95540
4	GM1	Saitek	2,74	46,00 Mark	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
SPIELEPISTOLEN FÜR DREAMCAST								
1	Star Fire Light Blaster	Interact	2,05	69,99 Mark[1]	8/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
2	Dream Blaster	Mad Catz	2,06	59,00 Mark	8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
SPIELEPISTOLEN FÜR PLAYSTATION								
1	Protector 2 PS 4001	Logic 3	2,52	79,95 Mark[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
2	Scorpion Light Gun	Blaze	2,56	40,00 Mark	8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
3	Virtual Light Gun	Pelican	2,58	35,00 Mark	8/2000	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
4	Predator 2 PS 4003	Logic 3	2,60	99,95 Mark[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
5	P7K Light Gun PS 4005	Logic 3	2,61	49,95 Mark[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
6	P7K Light Gun PS 4005B	Logic 3	2,64	49,95 Mark[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
7	Predator Plus PS 4000	Logic 3	2,82	59,00 Mark	8/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
8	Light Blaster SV-1117	Interact	2,85	59,99 Mark[1]	8/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
9	Real Arcade Light Gun	Joytech	2,89	89,00 Mark	8/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
10	Blaster Light Gun Pro	Joytech	3,83	37,00 Mark	8/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
11	Falcon Light Gun	Blaze	4,07	80,00 Mark	8/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR DREAMCAST								
1	Quantum Fighter Pad	Interact	1,75	55,54 Mark	6/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
2	Sun! Dream Controller	Sunflex	2,24	49,95 Mark[1]	6/2000	Sunflex	Iserlohn	02371/93570
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR NINTENDO 64								
1	Trilogy 64	Guillemot	2,20	39,99 Mark	6/2000	Game It	bundesweit	01805/225300
2	Trident Pro Pad 64	Logic 3	2,32	29,95 Mark[1]	6/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
2	Stingray 64	Thrustmaster	2,32	39,00 Mark[1]	6/2000	Thrustmaster	Nürnberg	0211/338000
4	G 64 Basic Controller	Gamestar	2,40	34,95 Mark	6/2000	Gamers Point	Karlsruhe	0721/9335710
4	Super Pad 64 Plus SV-300	Interact	2,40	49,95 Mark	6/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
6	6T4 Pad	Logic 3	2,43	39,95 Mark[1]	6/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
7	Controller Plus 64	Joytech	2,50	38,89 Mark	6/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC								
1	Dual Analog Gamepad	Guillemot	1,77	59,99 Mark	6/2000	CD-Schmiede BHV	Bremerhaven	0471/3089762
2	Cross Check Digital Pad	Boeder	2,00	49,95 Mark[1]	6/2000	Boeder	Eschborn	06074/842145
3	P 120	Saitek	2,19	22,00 Mark	6/2000	Doma Computersale	Bad Vilbel	06101/803131
4	PC Master Pad	Logic 3	2,30	29,95 Mark[1]	6/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
5	PC Power Pad	Logic 3	2,36	24,95 Mark[1]	6/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
6	Arowana Freestyle Fighter 3	Poso Electronic	2,73	55,00 Mark	6/2000	Softhaus-Multimedia	Eschwege	05651/301417
7	Trust Sightfighter Plus	Aashima	2,82	49,95 Mark[1]	6/2000	Aashima	Kleve	02821/58810
8	USB Intruder Pad	Logic 3	2,83	29,95 Mark[1]	6/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
9	PC Dash 2	Saitek	3,16	99,00 Mark[1]	4/2001	Saitek	München	089/5467570
10	P 750	Saitek	3,33	49,95 Mark	6/2000	Protype	Oberhausen	0208/875741
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION								
1	Tilt Double Shock PX 3000	Saitek	1,27	82,00 Mark	6/2000	Doma Computersale	Bad Vilbel	06101/803131
2	Performance Dual Impact Game Pad P-113	Interact	1,68	49,99 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
3	Shock 2 Analog Controller	Guillemot	1,79	39,95 Mark[1]	6/2000	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
4	Dual Force Analogue Joypad	Gamestar	1,96	39,95 Mark[1]	6/2000	Gamestar	Hamburg	040/5148400
5	Double Shock PX 2500	Saitek	2,07	48,95 Mark	6/2000	Gamers Point	Karlsruhe	0721/9335710
6	PSX Fighter Pad SV-505	Interact	2,13	19,99 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
7	PS Pro Pad SV-1100	Interact	2,26	29,99 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
8	PS Gamepad 8 SV-1102	Interact	2,28	19,99 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
9	Shockhammer	Thrustmaster	2,30	44,99 Mark	6/2000	Game It	bundesweit	01805/225300
10	Analogue Controller Plus	Joytech	2,38	34,95 Mark	6/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
11	Evolution Control Pad	Gamestar	2,43	72,95 Mark	6/2000	Gamers Point	Karlsruhe	0721/9335710
12	Airpad Motion Reflex Controller	Joytech	2,63	59,95 Mark	6/2000	Brinkmann	Hamburg	01805/015015
13	Barracuda 2 SV-1133	Interact	2,67	59,99 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
14	Performance Vision Pad Colors P-108RD	Interact	3,10	19,99 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
15	PSX Challenger PS-414	Logic 3	3,23	39,95 Mark[1]	6/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
16	PS Program Pad SV-1107	Interact	3,58	39,99 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
17	Shock 2 Infrared Controller	Guillemot	3,75	49,95 Mark[1]	6/2000	Guillemot	Neunkirchen	0211/338000
18	Barracuda SV-1122	Interact	4,62	39,99 Mark[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC								
1	Sidewinder Force Feedback 2	Microsoft	1,98	209,00 Mark	11/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
2	Genius Maxfighter F-33D	Kye Systems	2,15	199,00 Mark[1]	11/2000	Kye Systems	Langenfeld	02173/97430
3	Blackhawk Digital	Gravis	2,28	49,00 Mark	11/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
3	Xterminator Dual Control	Gravis	2,28	109,00 Mark	11/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
5	Sidewinder Precision 2	Microsoft	2,30	95,00 Mark	11/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
6	Wingman Force 3D	Logitech	2,38	120,00 Mark	11/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
7	PC Phantom 2	Logic 3	2,54	79,95 Mark[1]	11/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
8	SP 550	Saitek	2,56	63,00 Mark	11/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
9	Speed Link SL-6500 MK27	Interact	2,62	39,99 Mark[1]	11/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
9	Cyborg 3D	Saitek	2,62	89,00 Mark	11/2000	MCS	Dresden	0351/4598315
11	Panther XL	Mad Catz	2,64	139,95 Mark[1]	11/2000	Mad Catz	Burglengenfeld	09471/70170
12	PC Invader	Logic 3	2,66	39,95 Mark[1]	11/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
12	Sidewinder Joystick	Microsoft	2,66	45,00 Mark	11/2000	Digk	Frankfurt	069/97840136
14	PC Dominator	Logic 3	2,67	69,95 Mark[1]	11/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
15	PC Strike	Logic 3	2,89	19,95 Mark[1]	11/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
16	ST 100	Saitek	2,95	29,95 Mark[1]	11/2000	Saitek	München	089/5467570
17	Destroyer	Gravis	3,34	20,00 Mark	11/2000	Snogard	Frechen	02234/9661333
18	Arowana Scroll Joystick Exploder	Poso Electronic	3,40	39,00 Mark[1]	11/2000	Poso Electronic	Kempen	02351/87140

[1] Preis laut Hersteller

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER-LEXIKON

Fachbegriffe einfach erklärt

1 spricht: „Rännden Äck(ess Memmeri" 2 spricht: „Deireckt Ex" 3 spricht: „Didschitel Ssabbskreiber Lein"



Foto: dpa

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.

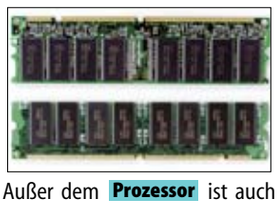
5.1-Dolby-Digital-Decoder

Ein 5.1-Dolby-Digital-Decoder gibt Töne auf 5+1 Kanälen wieder (fünf im Raum verteilte Boxen plus ein **Subwoofer**). Das Ergebnis ist ein sehr viel realistischerer Raumklang als bei herkömmlicher Stereo-Wiedergabe mit nur zwei Boxen.

Analoger Mehrkanaleingang

Eine Anschlussbuchse am **Subwoofer** für diverse Audiogeräte, wie DVD-Spieler, CD-Spieler oder auch einen zusätzlichen Verstärker.

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. Bei einem Stromausfall sind also alle Daten im RAM unwiderruflich verloren.

Balance-Regler



Mit einem Balance-Regler kann ein Lautstärke-Unterschied zwischen dem linken und dem rechten Stereo-Kanal ausgeglichen werden.

Betriebssystem

Das Betriebssystem ist das zentrale Programm eines Computers, das gleich nach dem Einschalten geladen wird. Ohne Betriebssystem wären Arbeitsprogramme oder Spiele nicht lauffähig. Das Betriebsprogramm nimmt die Befehle des Benutzers entgegen, überprüft sie und führt sie aus. Ferner kümmert es sich um die Ein- und Ausgabe sämtlicher Daten auf **Festplatten**, Disketten oder Drucker und andere Geräte. Bekannte Betriebssysteme sind zum Beispiel MS-DOS oder Windows 95/98/ME.

Direct-X[2] 8

Direct-X 8 ist die aktuelle Version einer Microsoft-Windows-Erweiterung zur Verbesserung und Beschleunigung der Wiedergabe von grafischen 3D-Effekten und Klängen. Etliche Spiele setzen eine bestimmte Direct-X-Version auf dem Computer voraus. Deshalb finden Sie die jeweils aktuelle Direct-X-Version jeden Monat auf der Heft-CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE.

DSL

Abkürzung von „Digital Subscriber Line"[3]. Nachfolger von **ISDN**. Mit dieser Technik lassen sich Daten bis zu 20 Mal schneller übertragen als mit ISDN – und das über die „alten" Kupferkabel. Der DSL-Kunde braucht nur ein neues Modem und einen Kanalteiler (Splitter). Zwei von drei DSL-Kanälen werden für den Datenaustausch mit dem Internet genutzt. Auf dem dritten Kanal kann der Benutzer währenddessen telefonieren oder faxen.

DVD-R

Eine DVD-R ist eine einmalig beschreibbare Leer-DVD (auch „Rohling" genannt).

DVD-R-Brenner



Foto: Pioneer

Mit einem DVD-R-Brenner können Daten auf eine **DVD-R** gebrannt werden.

DVI-Ausgang

So heißt der Anschluss für ein **LCD** an der Grafikkarte.

Festplatte

Die Festplatte ist ein magnetischer Datenspeicher, der in der Regel fest in den Computer eingebaut ist. Dort finden die auf dem Computer installierten Programme sowie andere Daten, etwa Spielstände, Platz.



Frequenzgang

Der Frequenzgang gibt in Form eines Diagramms an, ob ein Ge-

rät ein Testsignal (bei der Tonverarbeitung zum Beispiel im Frequenzbereich von 20 bis 20 000 Hertz) unverändert wiedergibt. Im Idealfall ist in dem Diagramm eine waagerechte Linie zu sehen.

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.

Grafikkarte



Die Grafikkarte erzeugt das Bild auf dem Bildschirm.

Grafikspeicher

Je größer der Grafikspeicher auf der Grafikkarte ist, desto mehr Bildpunkte und Farben kann die anzeigen. Bei 3D-Grafikkarten entscheidet die Größe des Grafikspeichers darüber, wie viele Oberflächenstrukturen (so genannte Texturen) und Lichteffekte dargestellt werden können.

Hertz

Hertz (Hz) ist die Maßeinheit für die Häufigkeit der Wiederholungen eines Vorgangs in einer Sekunde (Frequenz).

Installation

Beim Installieren („Setup“) eines Programms werden Daten von Disketten, CD-ROM oder DVD auf die **Festplatte** kopiert. Gleichzeitig erfolgen alle für das Programm notwendigen Einstellungen und werden auf der Festplatte gespeichert.

ISDN

ISDN (Integrated Services Digital Network[4] ist ein digitales Netz für (Kommunikations-)Dienste. Es hat dem herkömmlichen (analogen) Telefonnetz viel voraus, etwa die sehr viel schnellere Übertragung oder die Möglichkeit, gleichzeitig zu faxen und zu telefonieren.

Kilohertz

Ein Kilohertz sind 1000 **Hertz**.

LCD



Ein LCD (Liquid Crystal Display[5]) ist ein Flachbildschirm. Ein LCD erzeugt das Bild durch flüssige Kristalle zwischen zwei Glasplatten. Jeder Bildpunkt wird per Stromimpuls lichtdurchlässig oder -undurchlässig gemacht. Eine zusätzliche Hintergrundbeleuchtung sorgt dafür, dass die Bildpunkte sichtbar werden.

Link-Kabel

Mit einem Link-Kabel werden zwei Gameboys oder bis zu vier Gameboys Advance miteinander verbunden.

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.

Megahertz

Ein Megahertz sind eine Million **Hertz**.

Membran



In jedem Lautsprecher sorgt die Membran durch schnelle Schwingungen dafür, dass die elektrischen Signale in hörbare Töne und Geräusche umgesetzt werden.

Mini-Steuerknüppel

Der Mini-Steuerknüppel sitzt auf der Spieletastatur oder auf der Spitze des Steuerknüppels. Damit verändern Sie im Computer- oder Videospiel zum Beispiel den Blickwinkel Ihrer Spielfigur.

Multimedia-Programm



Ein Multimedia-Programm ist ein Programm, das Klänge oder Videofilme am Computer wiedergeben kann.

Optisch-digitaler Ein- und Ausgang

Ein optisch-digitaler Ein-/Ausgang ist ein Anschluss, über den Daten als digitale Lichtimpulse übertragen werden.

Partition

Eine Festplatte lässt sich in mehrere Bereiche (Partitionen) aufteilen – etwa einen für Programme, einen anderen für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten und ordnet ihnen verschiedene Laufwerksbuchstaben (C, D und so weiter) zu.

Prozessor



Der Prozessor ist das zentrale Steuerorgan des Computers. Er sitzt auf der Hauptplatine eines Computers und ist in der Regel unter einem Kühlkörper oder Ventilator versteckt. Der Prozessor ist zuständig für fast alle Berechnungen und somit ausschlaggebend für die Leistungsfähigkeit des Computers. Die meisten PC-Prozessoren werden von den beiden Firmen Intel und AMD hergestellt.

Rütteleffekt

Rütteleffekt ist die Fähigkeit von Steuergeräten, durch Vibrationen einen realistischeren Spieleindruck zu vermitteln, etwa beim Fahren über holprige Pisten in Rennspielen. Damit der Spieler den Effekt spüren kann, muss ein Spiel dafür programmiert sein.

Scart-Kabel



Der auch als Euro-AV bekannte Anschluss ist eine 21-polige, genormte Verbindung für alle Bild- und Tonleitungen. Scart-Kabel werden im allgemeinen für die Verbindung zwischen Videorecorder und Fernseher, aber auch zwischen Spielekonsole und Fernseher verwendet. Das per Scart-Kabel übertragene Bildsignal wird in mehrere Teilsignale aufgeteilt. Die Bildübertragung ist daher besser als beim normalen Antennenkabel.

Soundkarte

Die Soundkarte ist eine Steckkarte, mit deren Hilfe der Computer Musik und Sprache wiedergeben kann. Ohne Soundkarte könnten Sie die Töne, mit denen Spiele unterlegt sind, nur über den PC-Lautsprecher in sehr schlechter Qualität hören. Außen an der Karte finden Sie Anschlüsse für Zusatzgeräte, zum Beispiel Lautsprecher oder Steuerknüppel.

Stereo

Eine Stereo-Anlage gibt die Musik auf zwei Kanälen (links und rechts) wieder, um einen räumlichen Klangeindruck zu erzielen.

Subwoofer[7]

Subwoofer sind Lautsprecher, die ausschließlich Bässe, also tiefe Töne, wiedergeben. Nur geübte Zuhörer können hören, aus welcher Richtung tiefe Töne kommen. Deshalb lässt sich der Subwoofer auch Platz sparend unter dem Schreibtisch verstecken. Die Wirkung eines Subwoofers wird jedoch deutlich verstärkt, wenn er in einer Ecke des Raumes platziert wird.



Texturformat

Das Texturformat definiert Art und Qualität von Oberflächen-Darstellungen in Spielen. Die Qualität lässt sich etwa durch eine hohe Farbenzahl steigern. Sind die Texturen von hoher Qualität, wirken metallische Oberflächen besonders metallisch, die menschliche Haut von Spielfiguren besonders lebensecht.

USB-Anschluss

Der „Universal Serial Bus“[8] (USB) kann Daten mit einer Geschwindigkeit von zwölf **Megabyte** pro Sekunde transportieren, rund 100 Mal schneller als herkömmliche Anschlüsse.

Verzerrungen

Die Stärke von Klang-Verzerrungen wird als so genannter Klirrfaktor definiert. Er gibt an, wie stark ein Gerät ein Tonsignal im Vergleich zum Originalton verfälscht. Diese Verzerrungen werden bei einer festgelegten Lautstärke gemessen und in Prozent angegeben.

Watt

Watt ist die Einheit der elektrischen Leistung.

[4] sprich: „Integrätted Ssörwissis Dídschitel Netwörk“ [5] sprich: „Lickwidd Krisstel Displäi“ [6] sprich: „Megabeit“ [7] sprich: „Ssabbwhuhfer“ [8] sprich: „Junworfel Ssiri-el Bass“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HILFE BEI PROBLEMEN

Telefonnummern und Internet-Adressen



Foto: Mauritius

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 Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908/83441
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, so wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Internet-Adressen aus dem Heft

1. www.code37.de (deutsch)
2. www.kasolvenzia.de (deutsch)
3. www.ea.com (englisch)
4. www.panlogic.co.uk (englisch)
5. www.konami-europe.com (englisch)
6. www.ubisoft.de (deutsch)
7. www.fishtank-interactive.com (deutsch)
8. www.gp3racer.de (deutsch)
9. www.grand-prix-3.4players.de (deutsch)
10. www.bigben-interactive.de (deutsch)
11. www.plantronics.de (deutsch)
12. www.ati.de (deutsch)
13. www.guillemot.de (deutsch)
14. www.nokia.de (deutsch)
15. www.microsoft.de (deutsch)
16. www.typhoonline.de (deutsch)
17. www.logitech.de (deutsch)
18. www.saitek.de (deutsch)
19. www.playstation.de (deutsch)
20. www.handspring.de (deutsch)
21. www.moorhuhn.de (deutsch)
22. www.megamaeuse.de (deutsch)
23. www.europe.creative.com (deutsch)
24. www.virgininteractive-support.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	02154/94760	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.net
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	Mo-Fr 14-17 Uhr Di 9-12 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	01907/71882	01907/71883	Mo-So 14-21 Uhr	keins	www.disney.de/DisneyInteractive
Egmont Interactive	10179	Berlin	01805/216699	05207/995500	01805/258383	01805/258383	Mo-Do 18-20 Uhr	keins	ehapa.funonline.de
Eidos	22767	Hamburg	040/30633400	01805/610052	01908/39572	01908/39582	Mo-Fr 9.30-13/ 14-17.30 Uhr	01805/610052	www.eidos.de
Electronic Arts	52076	Aachen	02408/9400	02408/940111	01907/76633	01907/87906	Mo-Sa 9.30-13 / 14-17.30 Uhr	02408/940111	www.electronicarts.de
Green Pepper	38104	Braunschweig	0531/215340	0531/2153411	0531/2153424	0531/2153424	Mo-Fr 8-16 Uhr	0531/2153411	www.greenpepper.de
Hasbro Interactive[1]	63303	Dreieich	01907/71882	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	01907/71882	06103/334222	01907/71882	01907/71883	täglich 14-21 Uhr	06103/334600	www.infogrames.de
Innonics	30169	Hannover	0511/33613790	0511/33613777	0511/33613790	0511/33613790	Mo-Fr 9-18 Uhr	0511/33613777	www.innonics.net/de/home
Koch Media	82152	Planegg	089/85795138	089/85795241	089/85795138	089/85795425	Mo-Do 13-19 Uhr, Fr 12-16 Uhr	keins	www.kochmedia.de
Konami	60437	Frankfurt/Main	069/98557320	069/98557377	01908/24694	0190824694	Mo-Fr 14-18 Uhr	069/98557377	www.konami-europe.com
Magic Bytes	33335	Gütersloh	05241/701871	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.learningcompany.de
Microprose[1]	63303	Dreieich	01907/71882	06103/334222	01907/71882	01907/71883	täglich 14-21 Uhr	06103/334600	www.infogrames.de
Microsoft	85713	Unterschleißheim	089/31760	01805/251191	01805/672255	01805/672255	Mo-Fr 8-18 Uhr	keins	www.microsoft.com/germany/homeoffice
Nintendo	63760	Großostheim	01805/005806	06026/950308	01805/005806	01900/000000	Mo-Fr 13-19 Uhr	06026/950308	www.nintendo.de
Phenomedia	44866	Bochum	02327/9970	02327/997411	02327/997550	02327/997550	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.phenomedia.de
Ravensburger Interactive	88214	Ravensburg	0751/861047	0751/861941	0751/8619-44	0751/861944	Mo-Do 16-19 Uhr	keins	www.ravensburger.de
Sega	40549	Düsseldorf	0211/563450	0211/56345100	01803/000410	01907/80009	täglich 0-24 Uhr	keins	www.sega-europe.com/deutsch/home.php
Simaviator	32825	Blomberg	05236/888671	05236/888670	05236/888671	05236/888669	Mo, Mi, Fr 14-16 Uhr	05236/888670	www.simaviator.de
Softgold Computerspiele	41564	Kaarst	02131/607-0	02131/607-111	01805/605511	01905/05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	01905/05512 (Abruf)	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	01905/85255 (Abruf)	www.scee.com
Sunflowers Interactive	63225	Langen	06103/20630	06103/2063-217	01905/10550	01905/10550	Mo-Fr 11-19 Uhr	06103/334600	www.sunflowers.de
Swing! Interactive	41564	Kaarst	02131/6619551	02131/6619555	02131/6619551	02131/6619551	Mo, Mi, Fr 16-19 Uhr	02131/6619555	www.planetswing.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 0190/505512	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	0211/3380050	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	01805/0774353	06103/9940188	06103/994040	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

INSERENTENVERZEICHNIS

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort

Firma	Seite
Airbrush-Service	105
Ak tronik Software	119
AMS	114
Arcor AG & Co	13
ATI	2
Avitos AG	113
Blackstar interactive	107
COMPUTERBILD	161
COMPUTERBILD-SPIELE	147
CDV AG	45
daclogo.com	25, 123
Dell Computer GmbH	64, 65
Deutsche Expert	57
Eidos interactive	20, 21, 89, 154, 155
Electronic Arts	31, 177
Ernst Klett	179
Guillemot GmbH	29
handy.de	137
Infogrames	180
JoWood Productions	15, 135
Karstadt AG	90, 91
Kaufhof	163
Lever Faberge	109, 111
Magix entertainment	19
Mannesmann Mobilfunk	69
MCM Medien Vertrieb	105
Media Markt	46, 47
Microsoft	51
Mobil Direkt GmbH	23
Reemtsma	61
Saturn	84, 85
Selling points	27, 125, 175
SMS Online GmbH	117
TerraTec	75
Tomorrow	173
Twentieth Century Fox	103
Ubi Soft entertainment	17
Virgin	7, 77, 121

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 2. Oktober 2001 im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Commandos 2

Nachdem sich die lange erwarteten Soldaten der Spezialeinheit im Juni offenbar noch im Programmier-Dschungel verfranst hatten, sollen sie bis zum nächsten Heft endgültig die Regale der Kaufhäuser besetzen. COMPUTERBILD-SPIELE lässt die Elitekämpfer zum Rapport antreten und überprüft, ob die Kriegshelden erneut zu guten Befehlsempfängern taugen.



Wiggles

Zwerge sind scheue kleine Kerlchen, die gern Schubkarre schieben und Gartenarbeit machen? Na, der Bart is' ab! Im neuen Strategiespiel beweisen die Jungs mit den roten Mützen, wie starrköpfig, faul und trinkfest sie sein können, wenn ihnen der Meister an der Maus nicht zeigt, wo die Schaufel hängt. Wie bockig die Zwerge wirklich sind, steht im nächsten Heft.



CART Fury

Was dem Rest der Welt die Formel-1-Rennen, ist dem US-Fan die CART-Serie: Auch hier heißt es: Kurven schneiden, Konkurrenten abhängen und den Gasfuß durchdrücken, bis der Kühler kocht. COMPUTERBILD-SPIELE steigt für Sie in die Boliden und testet, wie viel Motorleistung in Sachen Spielspaß die gute alte Playstation noch an die Startlinie bringt.

SPIELETRICKS



Project Eden

Hoch hinaus wollte die Menschheit ja schon immer – und das ist ihr leider auch gelungen: Kilometerhoch über dem Boden sind gigantische Städte entstanden. Aber was ist eigentlich aus der im Dunklen liegenden Erdoberfläche geworden? Das müssen Sie mit einem Team aus vier Spezialisten herausfinden. Gut zu wissen, dass Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE bei diesem Abenteuer zur Seite steht.

RATGEBER



Augen-Tuning

Spannende Handlung und guter Sound gehören zum tollen Spiel, aber das Wichtigste ist sicher eine atemberaubende Optik. Die dafür zuständige Grafikkarte ist aber irgendwann ausgereizt – für die neuesten Spieleknaller muss eine neue in den PC eingebaut werden. Aber kann man das einfach so zu Hause machen? Man kann! COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen wie. Im nächsten Heft.

HARDWARE



Foto: Weber

Finger-Übung

Es gibt Spiele, die machen nur mit einer Spieletastatur so richtig Spaß – aber mit welcher? COMPUTERBILD-SPIELE hat 24 der neuesten Generation dem knallharten Test unterzogen: Cola-Dusche, Staubregen und jede Menge Falltests mussten die Kandidaten über sich ergehen lassen, bis sich die Spreu vom Weizen trennte. Welches Gerät Sie ruhig zur Hand nehmen können, lesen Sie im nächsten Heft.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Bild Spiele


Harald Kuppek
Chefredakteur

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbild.de
Lesertelefon: 0800/1007892
Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.
Bei Problemen mit der CD-ROM rufen Sie bitte Tel. 040/34729352 an.


Frank Surholt
Stellvertretender Chefredakteur


Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst

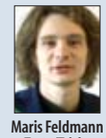

Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur

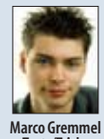

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Boris Connemann
Tests/Tricks


Maris Feldmann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks

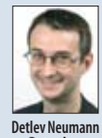

Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


Thomas Richter
Tests/Tricks


Thomas Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


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, Daniel Daglioglu, Julian Flügge, Norbert Hohlfeld, Marcus Höfer, 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.