11/2001
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Dreamcast, Nintendo 64, Gameboy

Das preisgünstigste Spielemagazin mit CD-ROM

4,80 MARK mit CD-ROM
Schweiz CHF 5,90 • Österreich öS 45
439507 2204804 11

NUR 4,80 MARK mit CD-ROM

CD-ROM im Heft mit 6 Spielen

PLUS: 8 Seiten Tricks



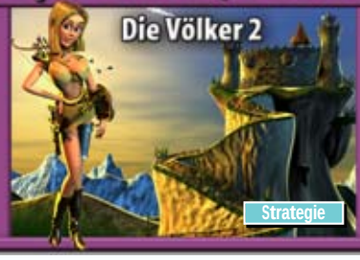
Spiel 1
Forsaken
Action

Raubzug mit neuesten Waffen

Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	Spiel 5	Spiel 6
Geschicklichkeit	Action	Geschicklichkeit	Puzzle	Geschicklichkeit
Ballermann: Hey Baby	E-Gon Adventures	Roller Ball	Kaffeeklatsch	Wilkanoid
Flirt auf Mallorca	**Böse Attacken**	**Die Kurve kriegen**	**Schneller Kellner**	**Kugel abschießen**

PLUS: 3 Top-Demos (Probierversionen)







BRANDAKTUELL



Harry Potter
und der Stein der Weisen
Das Computerspiel in Bildern

SPIELETESTS



15 Spiele für 69,90 Mark: Lohnt sich der Kauf wirklich?
Spiele-Sammlung Gold Games 5

Höhlen, Drachen und die schärfsten Zwerge
Aufbauspiel Wiggels



RATGEBER

Grafikkarte
selbst einbauen – Schritt für Schritt erklärt

Spiel des Monats:
Commandos 2 – Men of Courage

Einsatz für den Frieden



Deutsche Version ausführlich getestet PLUS: 6 Seiten Tricks

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IN DIESEM HEFT

Computer Spiele INFORMIERT



Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs

COMPUTERBILD-SPIELE scheut keine Anstrengungen, um schneller, gründlicher und informativer zu sein als andere Spiele-Zeitschriften. Zum Beispiel in diesem Heft: In England durften wir bereits „Harry Potter und der Stein der Weisen" spielen (S. 10). Die deutsche Version soll rechtzeitig zu Weihnachten fertig sein – und wird wohl der Geschenke-Knüller. In Japan sicherte sich die Redaktion am dortigen Erstverkaufstag die brandneue Konsole Gamecube, probierte die ersten Spiele (S. 32). In Tokio entdeckten unsere Reporter ein Zusatzgerät, mit dem der Gameboy nähen und sticken kann (S. 142). Eine witzige Spielerei – wie das Licht-Gewehr für die Moorhuhnjagd an der Zimmerwand (S. 18). Vier Computer, als Schnäppchen angeboten, wurden darauf getestet, ob sie sich auch zum Spielen eignen (S. 150). Und die Programmierer der „Siedler"-Spiele zeigten uns exklusiv ein weiteres, von ihnen entwickeltes Volk: die Trojaner (S. 140). Natürlich steckt noch viel mehr in diesem Heft. Sehen und lesen Sie selbst!

Computer Spiele INTERN



Sie hebt gleich ab: Sandra Alter (33) mit Kollegen in Paris.

● „Achterbahn Designer" heißt ein neues Spiel, das Redakteurin Sandra Alter (33) im französischen „Disneyland" begutachtete – und nachvollzog. Mutig schwang sie sich in die „Space-Mountain"-Bahn, raste bergauf, bergab durch eine riesige, verdunkelte Kugel. „Ich fühlte mich wie schwerelos, wie abgehoben." Sie hob dann noch tatsächlich ab: im Hubschrauber zum Rundflug über Paris – mit tollen Eindrücken. Ihr erster Eindruck vom Spiel auf Seite 8.

● Um erste Eindrücke vom „Harry Potter"-Computerspiel ging es Redakteur Kai Lewendoski (37). Er flog nach London und fuhr weiter zum Hersteller Electronic Arts in Chertsey (Grafschaft Surrey). Und dann landete er vor einem Stahl-/Glaspalast: „Kalte Architektur, so gar nicht passend zu dem märchenhaften Zauber, den die Figur Harry Potter jedenfalls in den Büchern umgibt." Doch dann hörte er aufgeregtes Schnattern und Plätschern, und sein Blick fiel auf einen idyllischen See direkt vorm Gebäude: „Ein Schwanennest. Die Kleinen huschten übers Wasser, auch äußerlich auf dem Weg vom hässlichen Entlein zum wunderschönen Schwan." Und das verträumte Grün ringsum passte dann doch zum fabelhaften Harry Potter. Siehe Seite 10.



Er kam zu Potter: Kai Lewendoski (37, rechts) bei Electronic Arts in England.

Titel: Foto: Cinetext, Montage: Klaus Schulz

BRANDAKTUELL

ECTS – Spielemesse in London 4
Neue Spiele 8
Harry Potter – Das Spiel zum Romanerfolg .. TITELTHEMA 10
Neue Spiele für Handy und Palm 14
Hardware 16
Moorhuhn-Spiel mit Projektor 18
Bunt gemischt 20
Hitliste 22
Voraussichtliche Erscheinungstermine 24
Gamecube – erstmals ausprobiert 32
Vorserientests:
PC Aquanox Action (ab Oktober 2001) 30
PC Die Gilde Aufbauspiel (ab Mitte November 2001) 28
PS 2 Pro Evolution Soccer Sportspiel (ab November 2001) 30
PS 2 Tony Hawk's Pro Skater 3 Sportspiel (ab November 2001) ... 28

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 34
Die Testtabelle verständlich erklärt 36
PS 2 Cart Fury Rennspiel (im Handel) 54
PC Casanova Action-Abenteuer (im Handel) ..... TITELTHEMA 48
PC Commandos 2 – Men of Courage
Strategie (im Handel) ..... TITELTHEMA 38
PC Der Schuh des Manitu Action (im Handel) 72
PC Economic War Strategie (ab 5. Oktober 2001) 76
PS 2 NBA Street Sportspiel (im Handel) 60
N 64 Paper Mario Rollenspiel (ab 5. Oktober 2001) 68
N 64 Pokémon Stadium 2 Prügelspiel (im Handel) 64
GBC Tomb Raider – Fluch des Schwertes
Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 82
GBA Tweety & the Magic Gems Brettspiel (im Handel) 84
PC Wiggles Aufbauspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 56
PC Zax – Alien Hunter Action-Abenteuer (im Handel) 44

GÜNSTIGE SPIELE

PC Gold Games 5
Sammlung mit 15 Spielen (ab 11. Oktober 2001) ... TITELTHEMA 88
DC Ready 2 Rumble Boxing Sportspiel (im Handel) 98
PC Star Trek – Starfleet Academy Actionspiel (im Handel) ... 100

SPIELETRICKS

PC Ballermann: Hey Baby ..... TITELTHEMA 115
PC Commandos 2 – Men of Courage ..... TITELTHEMA 116
PC Die Siedler 3 Gold Edition (Gold Games 5) TITELTHEMA 122
PC E-Gon Adventures ..... TITELTHEMA 115
PC Forsaken ..... TITELTHEMA 108
PC Kaffeeklatsch ..... TITELTHEMA 115
PC Roller Ball ..... TITELTHEMA 114
PC Wiggles 126
PC Wilkanoid ..... TITELTHEMA 114
Geheime Tricks (Cheats) 132

MAGAZIN

Neues Siedler-Volk im Anmarsch 140
Näh- und Stickvorlagen vom Gameboy 142
Gewinnspiel 144
Comic 146

HARDWARE

Vergleichstest: vier Computer unter 2000 Mark 150
Testergebnisse im Detail 152
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 154
Vergleichstest: 24 Spieletastaturen (Gamepads) –
14 für PC, 10 für Playstation 156
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 157
Testergebnisse im Detail 158
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 164

RATGEBER

Neue Grafikkarte selbst einbauen ..... TITELTHEMA 172
So installieren Sie ein Spiel 176

PROFI-ECKE

Headsets richtig installieren 168

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 180
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 182
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 184
Aktuelle Verbesserungs- und Steuerungsprogramme
(Patches und Treiber) 186
Spielebücher-Kritiken 188
Briefe an die Redaktion 190
Marktübersicht 192
Fachbegriffe einfach erklärt 198
Firmen-Telefonnummern und -Internet-Adressen 200
Inserentenverzeichnis 201

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 202
Impressum 202

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

CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: „Forsaken" TITELTHEMA, „Ballermann: Hey Baby" TITELTHEMA, „E-Gon Adventures" TITELTHEMA, „Roller Ball" TITELTHEMA, „Kaffeeklatsch" TITELTHEMA, „Wilkanoid" TITELTHEMA. Probierversionen (Demos): „Der Schuh des Manitu" TITELTHEMA, „Die Völker 2" TITELTHEMA, „Karnickeljagd Beach" TITELTHEMA. Sonstiges: Acrobat Reader 4.0 (Anzeigeprogramm), Direct-X 8.0A (Steuerungsprogramm).

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten ..... 44 - 45
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten ..... 160 - 161
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM 104

Geschicklichkeit



Ballermann: Hey Baby

Action



E-Gon Adventures

Geschicklichkeit



Roller Ball

Puzzle



Kaffeeklatsch

Geschicklichkeit



Wilkanoid

ECTS – SPIELEMESSE IN LONDON

Abgespeckt und trotzdem Knüller



Europas größte Spielemesse geht schweren Zeiten entgegen. Nur wenige Hersteller fanden sich in London zur diesjährigen ECTS ein, um ihre neuen Produkte vorzustellen. Branchenriesen, wie Electronic Arts und Nintendo, präsentierten ihre Neuheiten abseits der Messe in anderen Räumlichkeiten. Microsoft und Sony blieben der Veranstaltung ganz fern. Dennoch gab es auch dieses Jahr Interessantes zu sehen. Mit der Kleinst-Konsole „Pokémon Mini" und dem Internet-Spiel „World of Warcrafts" feierten sogar echte Knüller auf der ECTS Weltpremiere. Auch aktualisierte Versionen und ungeduldig erwartete Fortsetzungen, wie „Anno 1503" und „X2 – Die Bedrohung", sorgten für Aufsehen. COMPUTER-BILD-SPIELE hat sich alle Knüller und viel versprechenden Vorstellungen vor Ort genau angesehen.

Pokémon Mini

Überraschend kündigte Nintendo für kommendes Jahr eine neue Mini-Spielekonsole an: Das „Pokémon Mini" ist nicht einmal halb so groß wie ein Gameboy Advance und wiegt gerade mal 70 Gramm. Es hat einen Schwarzweißbildschirm und sogar eine Rüttelfunktion S.198, weiterhin einen Bewegungssensor, der auf Kippen und Drehen des Geräts reagiert. Damit können manche Spiele auch ohne Knopfdruck gesteuert werden.

Auf passenden, winzigen Spielmodulen gibt's die verschiedensten Pokémon-Spiele. „Pokémon Party Mini" etwa ist eine Spielesammlung nach dem Vorbild des Nintendo-64-Spiels „Mario Party 2". Mehrere Spieler können in verschiedenen Disziplinen, wie Laufen, Springen und Tanzen, ihre kleinen Monster ins Rennen schicken. Per Infrarot-Schnittstelle S.198 werden die wichtigsten Spieldaten zwischen den Mini-Konsolen bis zu einer Distanz von einem Meter ausgetauscht. Verbindungskabel sind nicht notwendig.

Ferner wurden zur Markteinführung Anfang 2002 die Flippersimulation „Pokémon Pinball Mini", das Kartenspiel „Pokémon Zany Cards" und die Puzzle-Sammlung „Pokémon Puzzle Collection" mit mehr als 80 verschiedenen Spielstufen angekündigt. Das kleine Gerät kann außerdem auch als Stoppuhr eingesetzt werden. Was der winzige Monster-Spaß in etwa kosten wird, ist bisher noch nicht bekannt.

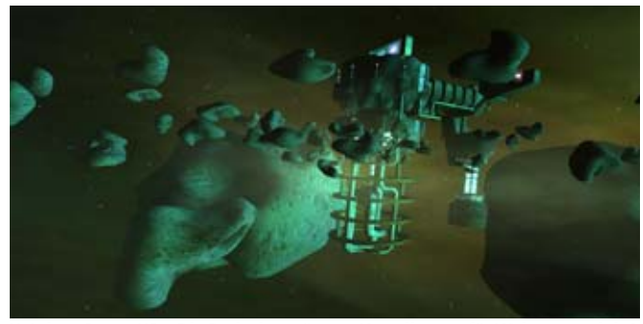


Winz-Figuren: Nintendo hat die kampflustigen Pocket Monster auf absolutes Minimalmaß eingedampft.

Hersteller: Nintendo
Erscheint: Frühjahr 2002



Hand-Spiel: Das „Pokémon Mini" ist 74 mal 58 mal 23 Millimeter klein.



X-Achse: Setzt „X2 – Die Bedrohung" neue Koordinaten für Weltraumspiele?

X2 – Die Bedrohung

Actionspiel für PC | Eine der wenigen Sensationen auf der ECTS war „X2 – Die Bedrohung". Allerdings hat die deutsche Firma Egosoft gerade erst mit der Entwicklung des Spiels begonnen. Viel gab es also leider noch nicht zu sehen. Verheißungsvoll sind allerdings die ersten Bilder: Die Grafik hat sich im Vergleich zum ersten Teil (Vollversion auf der Heft-CD-ROM in COMPUTER-BILD-SPIELE 10/2001) noch einmal deutlich verbessert, und auch die Bedienung des Weltraumspektakels soll überarbeitet und damit erheblich erleichtert worden sein. Mit dem zweiten Teil, so hieß es, sei es auch endlich möglich, mehrere Raumschiffe von einem Autopiloten steuern zu lassen oder von einem anderen Aufenthaltsort aus fernzusteuern. Einige neue Schiffstypen und mehr spielerische Freiheiten sollen für neue Herausforderungen im riesigen X-Universum sorgen. Der Marktpreis ist noch nicht bekannt.

Hersteller: Egosoft
Erscheint: Ende 2002

Shrek

Actionspiel für Xbox | Gerade noch stampfte das liebenswürdige grüne Monster „Shrek" über die Kinoleinwände, nächstes Jahr wird es in einem der ersten Xbox-Spiele umherstolzieren. Durch intensiven Datenaustausch mit der Produktionsfirma des Kinofilms sei es möglich, dass Shrek und seine Freunde bis ins kleinste Detail den Originalen von der Leinwand gleichen, so TDK-Pressesprecher Michael Domke. Die Aufgaben im Spiel werden sich allerdings von der Filmhandlung unterscheiden: In acht Landschaften müssen Sie jeweils fünf bis sechs Aufträge erledigen. Dazu stehen Shrek nicht nur seine enormen Superkräfte zur Verfügung. Vielmehr ermöglicht ihm seine übernatürliche Gasentwicklung im Darmbereich, Gegner mit lähmenden Blähungen außer Gefecht zu setzen. So harte Mittel setzt das gutmütige Monster natürlich nur in Extremsituationen ein. Ansonsten weiß es sich mit schmerzhaften Rippenstößen, mächtigen Stampfattacken, Tritten, Würfen und lautstarken Rülpsern zu helfen. Das alles natürlich im Dienste einer guten Sache: Shrek ist auf der Suche nach seinem verschwundenen Freund, dem geschwätzigen Esel. Zum Verkaufspreis liegen bisher noch keine Informationen vor.



Shrek-Sekunde: Wenn der Grüne rot sieht, sehen seine Widersacher schnell schwarz.



Grün-Phase: Der freundliche Märchenheld „Shrek" bringt 2002 Farbe ins Xbox-Spiel.

Hersteller: TDK Mediactive
Erscheint: 1. Quartal 2002

Moorhuhn 3



Spaß-Vogel: das Lesshuhn.

Actionspiel für PC | Schauplatz der neuesten Hühnchenjagd ist ein Küstenabschnitt, an dem sich nicht nur Federvieh herumtreibt, sondern auch anderes Getier, etwa Fische und Igel. Trotzdem sollte man nicht auf alles schießen, was sich bewegt. Da Nachladen mit Punktabzug bestraft wird, muss man sparsam mit seiner Munition umgehen. Neu ist eine dritte, großkalibrige Munition, die weniger zur Hühnerjagd taugt als zur Zerstörung bestimmter Objekte in der Landschaft. Neue Waffen wird es nicht geben, dafür aber eine neue Vogelart: das „Lesshuhn", einen etwas dümmlichen Verwandten des eh nicht besonders pfiffigen Moorhuhns. Am bewährten Spielprinzip wird sich ansonsten nichts ändern. Das Spiel wird kostenlos im Internet angeboten. Die Version auf CD-ROM wird rund 25 Mark kosten.



Dritt-Stufe: In „Moorhuhn 3" laufen auch Hase und Igel vor die Flinte.

Hersteller: Phenomedia
Erscheint: Oktober 2001

International Superstar Soccer[1]

Sportspiel für Gameboy Advance | Das erste Fußballspiel speziell für den neuen Gameboy kommt. Genau wie in der gleichnamigen Playstation-2-Version (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 2/2001) wird Realismus groß geschrieben. 40 Nationalmannschaften laufen in Originalbesetzung auf. Auf dem kleinen Gameboy-Bildschirm werden die Spieler so groß wie möglich dargestellt und überzeugen mit flüssigen Bewegungen. Ein englischsprachiger Kommentator begleitet das gesamte Geschehen. Die Steuerung konnte in der vorliegenden Version noch nicht ganz überzeugen, wirkte etwas umständlich. Der Verkaufspreis beträgt etwa 110 Mark.

Hersteller: Konami
Erscheint: Ende November 2001



Feld-Spieler: erste Fußballsimulation für Gameboy Advance.

Mercedes-Benz Champions

Rennspiel für PC | Unter dem Arbeitstitel „Mercedes-Benz Champions" laufen derzeit die Entwicklungen an einem etwas anderen Rennspiel, das eine Rahmenhandlung mit verschiedenen Handlungsfäden bieten wird. Sie beginnen als kleiner Testfahrer bei Mercedes, drehen Proberunden mit kleineren Autotypen. Später könnte es passieren, dass ein Rennfahrer krank wird und Sie einspringen müssen. Oder, dass Sie sich durch gute Arbeit für höhere Aufgaben empfehlen.

Da der älteste Automobilhersteller der Welt den Spielentwicklern alle technischen Daten zur Verfügung stellt, gleichen die Wagen exakt ihren realen Vorbildern. Ende 2002 dürfen Sie einsteigen – in alle Autos des aktuellen Mercedes-Angebots und mehrere Klassiker. Was der Fahrspaß kosten wird, ist noch nicht bekannt.



Offen-Barung: Der „Arbeitsplatz" an diesem Lenkrad ist noch frei.

Hersteller: TDK Mediactive
Erscheint: Herbst 2002

Anno 1503 – Aufbruch in eine neue Welt



Kugel-Lager: Die Iglu-Architektur hat sich seit dem Mittelalter kaum verändert.



Siedel-Punkt: Scheinbar verträumte Dörfer sind die Zentren der Wirtschaft.

Aufbauspiel für PC | Multitalent gesucht: In „Anno 1503" müssen Sie Entdecker, Erbauer, Versorger, Händler, Diplomat und Kämpfer in einer Person sein. Denn Sie allein bestimmen, welches Land als nächstes entdeckt und bebaut, besiedelt, anschließend versorgt und natürlich auch verteidigt wird. Das Nachfolge-Spiel zum berühmten „Anno 1602" wurde auf der Londoner Messe in nahezu fertigem Zustand gezeigt. Allen Fans der Serie sei gesagt: Grafisch hat sich einiges getan. Die Spielwelten sind plastisch dargestellt und mit etlichen liebevoll gezeichneten Details versehen: 40 Tierarten, 100 unterschiedliche Einwohnerfiguren und 250 historische Gebäude. Neun Völker, etwa Mauren, Venezianer und Azteken, besiedeln die vier Klimazonen. Dazu gehört nun auch eine arktische Eiszone samt Eskimos. Zum Preis wurden noch keinerlei Angaben gemacht.

Hersteller: Electronic Arts
Erhältlich: 1. Quartal 2002

World of Warcraft[2]

Rollenspiel für PC | Nachdem in Fankreisen bereits lange Zeit über dieses Internet-Rollenspiel spekuliert wurde, gab es auf der ECTS in London erstmals eine spielbare Version. In der Fantasiewelt von „Warcraft" treffen sich Spieler aus aller Welt, um sich einer von mehreren Spezies anzuschließen. Bei der Erforschung des riesigen Landes Azeroth schließen Sie Bündnisse mit anderen Spielern, fechten Schlachten aus, trainieren Ihre Kampf-Fähigkeiten. Ihrer Spielfigur verpassen Sie unterschiedlichste Charaktereigenschaften nach Wahl, sogar ein individuelles Äußeres ist möglich. Tausende Spieler sollen die Möglichkeit haben, gleichzeitig an einem Abenteuer teilzunehmen. Und einfache Bedienbarkeit soll auch Anfängern den Einstieg erleichtern. Der erste Eindruck ist sehr viel versprechend. Ein genauer Erscheinungstermin und der Preis sind noch nicht bekannt.



Bitte nicht füttern!

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Erscheint: 2003



Zukunfts-Märchen: Noch ist es einsam in der „World of Warcraft". Erst 2003 sollen Spieler weltweit zu gemeinsamen Abenteuern antreten.

Meldungen

Warcraft 3: Reign of Chaos[3]

Auf der Londoner Messe konnte man eine weiter entwickelte Version des dritten Warcraft-Teils bestaunen, in



Chaos-Prinzip: Ein Held kann in „Warcraft 3" ganze Schlachten entscheiden.

der Sie eine von vier Spezies leiten können – jede mit spezifischen Fähigkeiten und Zaubersprüchen. Darüber hinaus steht Ihnen in jeder Rasse ein mächtiger Held zur Verfügung, der beispielsweise Goldminen herbeizaubern kann. Aber erst Ende 2002. Dann steht die fertige Version voraussichtlich im Laden.

Moorfrosch

Der Frosch aus „Moorhuhn 2" wird demnächst Held eines eigenen Spiels. Dabei wird es sich nicht um ein Ballerspiel nach dem Prinzip der bekannten Federvieh-Jagd handeln, sondern eher um ein Puzzle.

NBA Courtside[4] 2002

Die amerikanischen Basketball-Stars starten kommendes Jahr zur Korbjagd auf dem Gamecube. Eindrucksvoll ist das realistische Flug- und Abprallverhalten des Balls, dessen Rotation („Spin") bei jeder Berührung neu berechnet wird. Gepasst wird per Mini-Steuerknüppel, wodurch ein sehr schneller Spielaufbau möglich ist, der der Faszination dieser Sportart gerecht wird.

Siegerehrung

Stolz sind die Spiele-Hersteller, wenn Sie auf der ECTS Preise kassieren: In diesem Jahr wurde das Puzzle-Spiel „Denki Blocks" für den Gameboy Advance als bestes Spiel der Messe ausgezeichnet. Bestes PC-Spiel wurde „Project Nomad", und im Wettstreit der Konsolentitel lag „Universal Studios" für Gamecube vorn. Der Titel „bestes Mehr-Spieler-Spiel" ging an „Anarchy Online"[5].

[1] spricht: „Internächenel Süüper-Stär Socker" [2] spricht: „World off Wohrkraht" [3] spricht: „Wohrkraft Ssrie - Räin off Käos" [4] spricht: „Enn Bi Ä Kohrtßed" [5] spricht: „Änarki Onlein"

1sprich: „Isskäip from Alkatras" 2sprich: „Tschäißer" 3sprich: „Sell Dämmidsch" 4sprich: „Se Simmpsens Rohd Räidsch" 5sprich: „Baffi"

Disneys Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt



Kröten-Wanderung: In „Atlantis" lauert so manche böse Überraschung.

Abenteuerspiel für PC, Playstation, Gameboy Advance und Gameboy Color | Zum Filmstart des neuen Disney-Zeichentrickfilms „Atlantis" erscheinen vier Spiele, deren Handlungen sich an der Filmvorlage orientieren. Der Spieler macht sich auf die Suche nach dem sagenumwobenen Atlantis. Bereits der Weg dorthin per U-Boot ist beschwerlich, wird immer wieder von riesigen Roboter-Ungeheuern versperrt. Sollte es Ihnen gelingen, ins Zentrum der Erde vorzustoßen, geht das Abenteuer erst so richtig los. Ein Vulkanausbruch droht die Stadt zu zerstören. Werden Sie das Unglück abwenden können? PC- und Gameboy-Color-Version werden etwa 80, Playstation- und Gameboy-Advance-Variante je rund 90 Mark kosten.

Hersteller: Disney Interactive
Erscheint: November 2001

Maximo

Actionspiel für Playstation 2 | Da alle Prinzessinnen des Landes verschwunden sind, ist ein echter Ritter gefragt. Maximo ist der Held, der mit Schwert und Schild zu Hilfe eilt. Seine Reise ist sehr gefährlich. Jeder Schritt kann den Tod bedeuten, wenn sich Erdspalten auftun und glühende Lava daraus hervorquillt. Und Maximo muss sich auch vor Skeletten und Dämonen in Acht nehmen. Seine Rüstung schützt ihn nur bedingt. Geht sie kaputt, muss er seinen Weg in Unterhose fortsetzen – wie peinlich. Der Spaß kostet rund 120 Mark.

Hersteller: Electronic Arts
Erscheint: November 2001



Maxi-Mumm: Gegen solche Kolosse muss der Held seinen ganzen Mut aufbringen.

The Simpsons Road Rage[4]

Rennspiel für Playstation 2 und Xbox | Mr. Burns terrorisiert mal wieder Springfield. Nun hat er die Verkehrsgesellschaft aufgekauft und die Fahrpreise in unerschwingliche Höhen geschraubt. Die Simpsons und ihre Leidensgenossen greifen zur Selbsthilfe und bilden Fahrgemeinschaften. Es geht mit Vollgas durch Springfield. Alle Passagiere wollen im privaten Taxi zum Ziel gebracht werden. Je schneller Sie fahren, desto mehr Kohle gibt's dafür. Wie viel Geld Sie für dieses Spiel hinlegen müssen, ist allerdings noch nicht bekannt.

Hersteller: Electronic Arts
Erscheint: 2002





Wagen-Heber: Die „Simpsons" kleben nicht immer am Asphalt.

Escape from Alcatraz[1]

Rollenspiel für PC | Stacheldraht, Wachleute, Suchscheinwerfer – all das sollte für Sie kein Hindernis sein. Denn Ihre Kumpels sitzen im Knast und wollen herausgeholt werden. Damit die Flucht gelingt, setzen Sie einen Trupp von fünf Spezialisten ein. Jeder davon hat ein besonderes Talent. Der eine kann beispielsweise Wärter hypnotisieren, ein anderer ist Sprengstoffexperte. Und natürlich haben Sie auch nützliche Utensilien, wie Messer, Pistolen oder Blasrohre, zur Hand.

Mit einem Ausbruch ist die Arbeit noch lange nicht getan. Nicht weniger als sieben Gefängnisse warten darauf, geknackt zu werden – am Schluss die härteste Nuss: Alcatraz, der bestgesicherte aller Knäste. Der Preis liegt bei rund 80 Mark.



Über-Flieger: Alles Gute kommt von oben, sagte der Ausbrecher.

Hersteller: CDV
Erscheint: 4. Quartal 2001

Cel Damage[3]

Rennspiel für Xbox | Zeichentrickfiguren sind doch die besseren Autofahrer. Und wer das nicht glaubt, dem heizen diese verrückten Gesellen ordentlich ein. Mit einem Waffenarsenal aus Holzhämmern, Maschinengewehren und Raketen wird die Konkurrenz aus dem Weg geräumt oder mit einem „Schrumpfstrahl" einfach auf handliches Mini-Format verkleinert. Die sechs Comic-Helden repräsentieren unterschiedliche Zeichenstile. Da gibt es etwa die Schwarzweiß-Ente aus den 30er-Jahren und die fernöstlich angehauchte Punkerin Skully. Für das Genre typische Gags säumen die Strecken: Da schnappen Fleisch fressende Venus-Fliegenfallen nach den Fahrern, oder fliegende Untertassen greifen an. Wer seinen Wagen nicht zu Schrott fahren will, muss also vorsichtig sein. Der Preis ist bisher noch nicht bekannt.



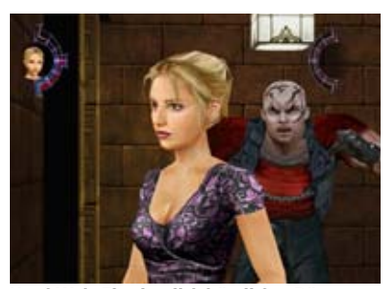
Auto-Wahn: Wer aus allen Rohren feuert, kommt als Erster ans Ziel.

Hersteller: Electronic Arts
Erscheint: 2002

Buffy[5] die Vampirjägerin

Action-Abenteuer für Xbox | Seit Jahrtausenden bevölkern Dämonen die Erde. Ihre einstige Macht über die Menschen haben sie längst verloren. Doch sie werden nicht müde, nach der Alleinherrschaft zu streben und dafür die Kräfte der Hölle zu beschwören. Buffy, eine 17-jährige Schülerin, hat den Kampf gegen die Kreaturen der Finsternis aufgenommen. Alle Figuren und Schauplätze aus der gleichnamigen Fernsehserie tauchen auch im Spiel auf. So demonstriert die Vampirjägerin auf dem Schulhof, in der Bibliothek oder im Bronze-Club ihre akrobatischen Kampfkünste. Aber ihre übernatürlichen Gegner sind nicht auf den Kopf gefallen, reagieren geschickt auf Buffys Kampftechniken und kontern auch schon mal mit einem Überraschungsangriff. Zum Preis liegen noch keine Angaben vor.

Hersteller: Electronic Arts
Erscheint: 2002



Kopf-Weh: Ein ziemlich hässlicher Dämon greift Buffy aus dem Hinterhalt an.



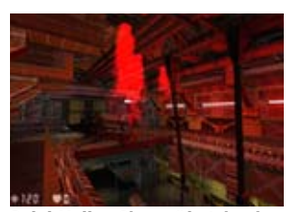
Gewehr-Leistung: das Einzige, was zählt …

Chaser[2]

Actionspiel für PC | Im Jahr 2086. Das Leben auf der Erde ist schwer geworden, Armut und Verbrechen bestimmen den Alltag. Sie sind der Sicherheitsmann Chaser, der während einer verdeckten Ermittlung schwer verwundet wird und einen Teil seines Gedächtnisses verliert. Auf der Suche nach Ihrer Vergangenheit werden Sie zum Gejagten.

Fortan müssen Sie sich mit Waffengewalt gegen allerlei Bösewichte verteidigen, dabei aber auch das eine oder andere Rätsel lösen. Angaben zum Verkaufspreis wurden auf der Messe noch nicht gemacht.

Hersteller: Fishtank Interactive
Erscheint: Herbst 2002



Spiel-Halle: „Chaser" irrt durch eine unwirtliche Zukunft.

Der Planer 3

Wirtschaftssimulation für PC | Als Spediteur müssen Sie ein mittelständisches Unternehmen führen. Alle wichtigen Entscheidungen liegen in Ihrer Hand. Sie nehmen Aufträge an, wickeln sie zuverlässig ab und stellen Ihre Dienstleistung in Rechnung. Ihre Lastwagenflotte ist in ganz Deutschland und den Nachbarländern unterwegs. Außer logistischen Künsten ist solide Unternehmensplanung gefragt. Stellen Sie zuverlässiges Personal ein, und investieren Sie Ihr Kapital sinnvoll. Der Verkaufspreis wird zur Zeit noch kalkuliert.



Heim-Vorteil: das Zuhause eines fleißigen Unternehmers.

Hersteller: JoWood
Erscheint: November 2001

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kurz vorgestellt

Kristall? Klar!

Monstertrainer, aufgepasst: Im November gibt's Pokémon-Nachschub für den Gameboy Color: die „Pokémon Crystal Edition“[1]. Darin sind alle Monster aus der Roten, Blauen und Gelben Edition enthalten, plus 99 Tierchen aus den Editionen Gold und Silber. Die Handlung lehnt sich an den im Sommer gestarteten Kinofilm „Pokémon 3 – Im Bann des Unbekannten“ an. Hauptaufgabe ist diesmal, das ebenso neue wie scheue Tierchen Suicune zu fangen. Preis: rund 70 Mark. Infos bei: Nintendo GmbH, Tel. 01805/005806 17 S. 200

Brit-Pop

Sie würden gerne mal ein Stündchen mit Superstar Britney Spears verbringen? Oder ganze Tage? Bitte: Im Frühjahr 2002 erscheint das erste Abenteuerspiel mit der wohlgeformten Pop-Größe. Die Firma THQ hält alle Rechte an Spielen mit Britney bis zum Jahre 2005. Geplant sind Versionen für PC, Playstation 2 und den Gameboy Advance. Die Preise sind noch nicht bekannt. Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Tel. 02131/6070 [2]



Britney Spears (20)

Spiel-Film

Die legendäre Geschichte „Planet der Affen“ ist kürzlich als Neuverfilmung unter der Regie von Tim Burton in unseren Kinos angelaufen. Jetzt im Oktober erscheint auch das gleichnamige Action-Abenteuer für PC (90 Mark). Einen Monat später sollen Versionen für Gameboy Advance (100 Mark) und Gameboy Color (70 Mark) folgen. Die Spiele basieren allerdings auf der Originalstory der beiden altbekannten Filme „Planet der Affen“ und „Rückkehr zum Planet der Affen“. Infos bei: Ubi Soft GmbH, Tel. 0211/3380050 14 S. 200

Fotos: Röhrbein, AP

1 sprich: „Pokehmon Krisstel Idischen“ 2 sprich: „Meikrosoft Träin Simjulätor Ädd On“ 3 sprich: „Teim Kreißis“ 4 sprich: „Tarzans Frih Reid“ 5 sprich: „Diseiner“ 6 sprich: „Wörtjua“ 7

[2] kein jugendfreies Internet-Angebot

Microsoft Train Simulator Add On[3]: Romantisches Rheintal

Raus an den Rhein



Zusatz-CD-ROM zum Simulationsspiel für PC | Der „Microsoft Train Simulator“ (Test in Heft 9/2001) fuhr in den Hitlisten der meistverkauften Spiele gleich nach Erscheinen von null auf Platz drei. Demnächst nimmt er jede Menge neuer Strecken unter die Räder. Und zwar zügig: Bis zum 31. Dezember 2002 sollen 12 bis 15 (!) Zusatz-CD-ROMs auf den Markt kommen – alle mit deutschen Schienensträngen. Die erste macht pünktlich zum Weihnachtsgeschäft im Handel Station. Damit begeben sich Hobby-Lokführer auf die dem Original genau nachempfundene Trasse von Köln Hauptbahnhof nach Frankfurt Hauptbahnhof. Gefahren wird mit dem „Flaggschiff“ der DB, dem ICE 3, und einem weiteren Zugtyp, der zurzeit noch nicht feststeht. Die 520 Streckenkilometer links und rechts des Rheins führen durch eine weltberühmte Landschaft mit schönen Ausblicken aufs Deutsche Eck, die Rhein-Mosel-Kreuzung und die Loreley.



Hartmut Mehdorns Albtraum: ICE 3 im menschenleeren Großstadtbahnhof.

Angekündigt für: November 2001
Preis laut Hersteller: 69,95 Mark
Infos bei: Schiemann-media, Feldweg 3, 18184 Roggentin, Tel. 0731/9509070 15 S. 200

Time Crisis[4] 2

Räuber-Pistole



Wer von hinten auf den Bildschirm schießt, muss mit Gegenfeuer von vorn rechnen.

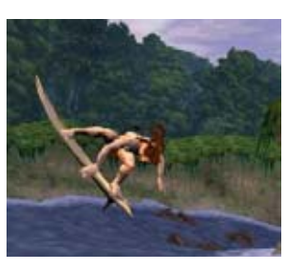
Actionspiel für Playstation 2 | Die Hintergrundgeschichte ist so einfach gestrickt wie das Spielprinzip: Zusammen mit einem Waffenbruder müssen Sie die Welt vor einem skrupellosen Verbrecherkartell retten. Das Ziel der Organisation: die Weltherrschaft. Und der Weg: Drohung mit thermonuklearen und biochemischen Waffen aller Art. Gerade noch rechtzeitig vor dem Start des letzten und alles entscheidenden Satelliten treten Sie gemeinsam mit Ihrem Kameraden auf den Plan. Der Kollege wird entweder automatisch gesteuert oder von einem Mitspieler übernommen. Mit einer Spielepistole ballern Sie fortan aus Sicht Ihrer Spielfigur auf alles, was über den Bildschirm geistert. Die gegnerischen Bösewichte fahren härteste Geschütze, wie Panzer und Raketen, auf. In automatisch ablaufenden Spielabschnitten jagen Sie die Ganoven auf Motorbooten oder in Zügen. Ein heißer Actionkracher, aber Vorsicht – dieses Spiel ist nichts für Pazifisten und gehört noch weniger in Kinderhände.

Angekündigt für: 31. Oktober 2001
Preis laut Hersteller: 117,25 Mark
Infos bei: Sony GmbH, Frankfurter Str. 233, 63263 Neuisenburg, Tel. 06102/4330 18 S. 200

Tarzan's Free Ride[5]

Auf die Bäume!

Actionspiel für Playstation 2 | Helle Aufregung im dunklen Dickicht des Dschungels: Großwildjäger Clayton ist im Anmarsch und hat es auf seltene Tiere abgesehen. Klar, dass Tarzan da nicht untätig im Baumhaus sitzen bleibt. Mit seinen Freunden, den Affen, jagt er den Wilderer durch viele kleine Geschicklichkeitstests. Mal im legendären Lianenschwung durch die grüne Hölle, aber auch in rasanten Wasserski-Rennen über Seen. Sogar atemberaubende Bungee-Sprünge stehen auf dem Urwald-Programm. Um Claytons Bande finsterer Handlanger zu besiegen, müssen Sie übrigens perfekte Tastenakrobatik hinlegen. Witzig: Wer alles richtig macht, sieht den Kampf wie in einem echten Zeichentrickfilm.



Schrille Wasser sind schief: Tarzan geht den Bach 'runter.

Angekündigt für: 22. November 2001
Preis laut Hersteller: 109,95 Mark
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/3380050 14 S. 200

Achterbahn Designer[6]

Hoch und eilig

Simulationsspiel für den PC | Sie lieben Achterbahnfahrten, kommen aber im richtigen Leben selten dazu? Mit „Achterbahn Designer“ können Sie Ihre eigenen Bahnen bauen und gleich ausprobieren. In den Bergen und sogar im Weltraum. Sie entscheiden, ob das Fahrgeschäft aus Holz sein soll oder von Stahl, auf Stelzen steht oder als verwegene Hängebahn geplant wird. Per Mausklick bauen Sie Loopings, Korkenzieherkurven oder lange Geraden. Mit über 100 Objekten, wie Robotern oder Feuer speienden Drachen, dürfen Sie links und rechts der wilden Piste für optische Reize sorgen.

Per elektronischer Post (E-Mail) können Sie Ihre atemberaubenden Konstruktionen auch mit gleich gesinnten Freunden tauschen. Also: bitte anschnallen!



Wenn es Acht wird im Gebirge …

Angekündigt für: November 2001
Preis laut Hersteller: 59,95 Mark
Infos bei: Disney Interactive, Kronstadter Str. 9, 81677 München, Tel. 089/99340258 16 S. 200

Virtua[7] Tennis 2

Spiel, Satz und Sieg

Sportspiel für Dreamcast | Zweiter Aufschlag für eine grandiose Tennis-Simulation (siehe Test „Virtua Tennis“ in Ausgabe 10/2000). In der Fortsetzung dürfen endlich auch die weiblichen Stars des weißen Sports den gelben Filzball prügeln. Mit von der Partie sind etwa die Williams-Geschwister, Mary Pierce und Monica Seles. Auch in der männlichen Fraktion gibt es einige neue Gesichter: Courier, Johansson und Philippoussis wurden durch Rafter, Enqvist und Norman ersetzt.

Das Spiel lief in einer der Redaktion vorliegenden unfertigen Version etwas langsamer ab, als vom ersten Teil gewohnt. Die Ballwechsel gewinnen dadurch an Realitätsnähe. Auch die Bewegungen der Spieler haben an „Menschlichkeit“ zugelegt. An der einfachen Steuerung hat sich nichts geändert. So genannte Lobs werden allerdings nicht mehr mit einfachem Tastendruck gespielt. Sie müssen für die hohen Bälle zwei Knöpfe bemühen.



Quartett-Spiel: Doppel mit vier Leuten an der Konsole – das geht.

Angekündigt für: November 2001
Preis laut Hersteller: 90 Mark
Infos bei: Bigben Interactive, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim/Erft, Tel. 02271/498590 13 S. 200

Hier stand im Heft eine Anzeige.

DAS COMPUTERSPIEL IN BILDERN

Harry Potter – das Spiel



Fans müssen noch sechs lange Wochen warten – COMPUTERBILD-SPIELE konnte schon jetzt in England die Spiele zu den Roman-Bestsellern von Joanne K. Rowling anspielen

Chertsey, ein kleiner Ort westlich von London, nur eine Viertelstunde vom Flughafen Heathrow entfernt. Hillswood heißt das fast idyllische Gewerbegebiet mit Park und See, in dem der berühmteste Zauberlehrling der Welt computerspieltauglich gemacht wird.

In der europäischen Firmenzentrale des Spieleherstellers Electronic Arts feilen die Programmierer derzeit an letzten Details des Spiels zur Erfolgsbuchreihe. „Natürlich sind wir alle hier richtige Harry-Potter-Fans“, meint Produzent Rob O'Farrell mit einem glücklichen Lächeln, „da macht die Arbeit doppelt Spaß.”

Pünktlich zum weltweiten Start des Harry-Potter-Films am 16. November sollen Fans des Zauber-

AUS DEM PC-SPIEL



Harry Potter und seine besten Freunde: Zusammen mit Hermine Granger und dem rothaarigen Ron Weasley erkundet der angehende Zauberer das Internat Hogwarts, in dem die Zauberschule untergebracht ist.



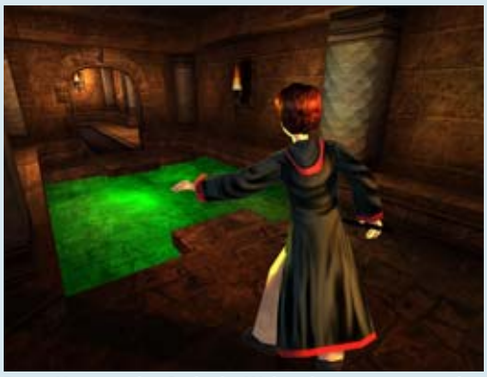
Türen lassen sich oft nur mit Zauberei öffnen. Kein Problem mit dem richtigen Spruch und einem Zauberstab.



Auf Hogwarts gibt es jede Menge anderer Schüler, aber Harry und seine engsten Freunde halten stets zusammen.



Viele gruselige Irrgänge und Keller warten darauf, von diesem zauberhaften Trio erforscht zu werden.



Bevor Harry an den Stein der Weisen kommt, muss er einen Keller voller giftiger Brühe überwinden.



Harry Potter gehört in Hogwarts dem Haus Gryffindor an – wie seine Eltern und alle großen Zauberer vor ihm.

lehrlings ihren Star auch selber durch die Zauberschule Hogwarts leiten können. Und zwar am PC sowie mit Playstation, Gameboy Color und Gameboy Advance.

Hochinteressant: „Wir haben für jedes System ein ganz eigenes Spiel programmiert, das sich jeweils an ganz bestimmte Spielertypen richtet," verrät O'Farrel. Dennoch haben sich die Spiele-Macher eng am Film orientiert. O'Farrell: „Alle Figuren werden so aussehen wie im Kino. Wenn die Spieler einmal ein bestimmtes Bild der Leinwandfiguren im Kopf haben, sind sie frustriert, wenn die im Spiel plötzlich ganz anders aussehen." Aber: „Ein bloßes Spiel zum Film ist es natürlich nicht. Es gibt viele Dinge, die man im Film nicht sehen kann, sondern nur in den Spielen."

Während die PC-Version sich eher an den Action-Fan richtet und mit vielen Kämpfen und Rätseln aufwartet, gibt es für den Gameboy Color ein richtiges Rollenspiel. Da können Sie Charaktere erschaffen und tauschen oder mit Zaubererkarten handeln. Die Playstation-Version ist ein typisches Konsolenspiel: Überall gibt es etwas aufzusammeln, es ist schnell und witzig. Wer einen Gameboy Advance hat, kann sich auf eine Mischung aus Abenteuer- und Geschicklichkeitsspiel freuen.

Allen Harry-Potter-Spielen gemein ist das sehr hohe technische Niveau. Insbesondere die Playstation-Version holt aus der guten, alten Konsole noch einmal alles heraus. Jeff Gamon, zuständig für die Entwicklung des PS-Spiels: „Harry Potter jetzt nur für die Playstation 2 zu bringen, wollten wir den jugendlichen Fans und ihrem begrenzten Taschengeld nicht antun. Außerdem haben wir hier Teams, die auf der ‚alten' Playstation absolut spitze sind. Für die neue Sony-Konsole hätten wir von vorne anfangen müssen. Dabei wäre nicht die Qualität herausgekommen, die wir wollen."

Stichwort Qualität: Was die COMPUTERBILD-SPIELE England zu sehen bekam, machte einen ausgezeichneten Eindruck. Die PC-Version glänzt mit simpler Steuerung und sehr einfachem Spieleinstieg. Der Spieler sieht Harry von hinten in einer räumlich dargestellten Umgebung, zur Steuerung reichen wenige Tasten, und die Rätsel sind nicht zu schwierig.

Auch kleineren Kindern dürften die ersten Erfahrungen mit Harry Potter am PC keinen Frust bescheren. O'Farrell: „Wir haben versucht, besonders an die unerfahrenen Spieler zu denken, die sich nur ab und zu an den Computer setzen. Der

DIE BÜCHER

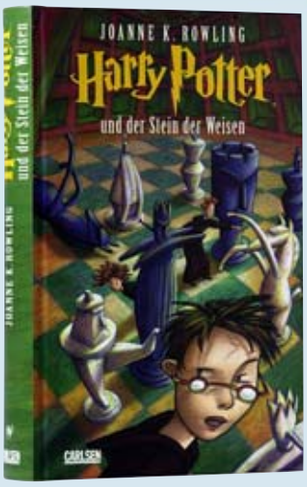


Foto: Ullstein

Als im Herbst 1998 der erste Harry-Potter-Band in Deutschland unter dem Titel „Harry Potter und der Stein der Weisen" erschien, glaubte man im Carlsen-Verlag noch nicht so recht an den Erfolg. Mittlerweile wurden aber von allen Bänden in Deutschland 11,3 Millionen Exemplare verkauft, für Kinderbücher ein unglaublicher Erfolg. Seit Jahren sind alle Bände – mittlerweile gibt es vier – in den Bestsellerlisten von „Focus" und „Spiegel" stets unter den ersten zehn Plätzen zu finden. Nachdem 1999 der Boom um den kleinen Zauberer losging, gab es beim Erscheinen des vierten Bandes Schlangen in den Buchläden. Für 2002 ist der fünfte Harry Potter angekündigt.

AUS DEM PC-SPIEL



Internet und elektronische Post (E-Mail) gibt es auf einer Zauberschule natürlich nicht. Stattdessen werden Eulen wie Hedwig eingesetzt, um Briefe zuverlässig und schnell zu transportieren.



Auch kleine Zauberer müssen büffeln, damit etwas aus ihnen wird. Im Zauberunterricht lernt Harry Potter nützliche Sprüche, um Türen zu öffnen oder Gegenstände durch die Luft schweben zu lassen.



Harry Potter lernt auf Hogwarts auch eine Menge Zaubertricks, mit denen er die Rätsel der Schule lösen kann.



Manchmal wird es sogar richtig gefährlich. Um den Stein der Weisen zu schützen, muss Harry viel riskieren.



Überall lauern Gegner in der geheimnisvollen Schule. Manche sind böse, andere wieder sind harmlos. Diese Schlange sieht ziemlich finster aus.



Unzählige Rätsel warten auf den Zauberlehrling. Stets muss er seinen Verstand gebrauchen und die neu erlernten Zauberkräfte einsetzen.

Frustfaktor soll so gering wie möglich sein. Harry Potter soll jedem sofort Spaß machen." Profi-Spieler allerdings gehören nicht unbedingt zur Zielgruppe – eher schon die Eltern: „Die Leidenschaft für Harry Potter geht ja durch die ganze Familie", stellt O'Farrell fest. „Es war nicht immer einfach, das Spiel auf eine so breite Zielgruppe zuzuschneiden. Aber genau das wollten wir."

Allen System-Varianten ist eines gemeinsam: Die Buchvorlage ist eindeutig erkennbar, die Entwickler haben sich jedoch nicht sklavisch an den ersten Wälzer „Harry Potter und der Stein der Weisen" aus der Feder von Joanne K. Rowling gehalten. „Joanne hat uns aber immer beraten, wenn wir von der Buchvorlage abweichen mussten. Alle Dinge im Spiel, die nicht aus dem Buch stammen, hat sie abgesegnet", erzählt O'Farrell nicht ohne Stolz.

Immer übernimmt der Spieler die Figur Harry Potters. Aber das Spiel setzt erst an dem Punkt ein, als Harry in der Zauberschule Hogwarts ankommt. Die ganze Vorgeschichte mit den Dursleys, seinen fiesen Stiefeltern, bei denen Harry in einem Schrank wohnen musste, wird nur zu Beginn des Spiels in einer Bilderfolge erzählt.

In den ersten Abenteuern des PC-Spiels in Hogwarts lernt Harry seine Freunde kennen: den rothaarigen Ron Weasley und die zauberkundige Hermine Granger. Gemeinsam erkunden sie das riesige verwunschene Schloss. Natürlich trifft das Trio dabei auch Bewohner, etwa den bei Schülern gefürchteten Hausmeister Filch und den Geist Peeves, der überall herumflattert und die Zöglinge ärgert. Unterwegs lernt der Zauberlehrling jede Menge magische Tricks: Kisten verschieben, Schlösser öffnen, Gegenstände durch die Luft schweben lassen. Das Lernen der Zaubersprüche ist kinderleicht: Der Spieler muss einen vom Lehrer in die Luft gezeichneten Spruch mit der Maus nachmalen. Dafür gibt's die berühmten Hauspunkte – je besser der Spruch gelungen ist, desto mehr.



Jeff Gamon und Rob O'Farrell (rechts) mit dem Wildhüter Hagrid als Pappkameraden. Die Spiele-Macher sind Fans des Zauberlehrlings.

Wie im Buch gehört Harry Potter auf Hogwarts dem Haus Gryffindor an, und natürlich geht es auch im Spiel darum, möglichst viele Hauspunkte zu sammeln. Am Ende des Jahres überreicht ihm dann Schulleiter Drumbledore den Hauspokal – und das Spiel ist gewonnen.

Nicht nur fürs gekonnte Verzaubern gibt's Hauspunkte, auch rittlings auf dem Besen ist einiges zu holen. Allerdings erfordert der „Besenflugsimulator" anfangs noch etwas Übung auf dem Schulhof. Hier fliegt der Spieler durch

AUS DEM PLAYSTATION-SPIEL



Harry und Hagrid bei Gringotts auf dem Weg in den Keller.



Ein Besen-Wettrennen soll zeigen, wer der Schnellere ist.



Der Besen ist ein prima Fluggerät – wenn man ihn beherrscht.



Harry Potter trifft den gefürchteten Hausmeister Filch.



Das Besenrennen führt ums ganze große Schulgebäude herum.



Der erste Schultag: Harry Potter trifft den Schulleiter Drumbledore, einen großen Zauberer, der ihn im Internat Hogwarts begrüßt.



Die ersten Zauberübungen sind noch schwer, aber mit der Zeit wird aus jedem Zauberlehrling ein richtiger Magier, der alle Sprüche beherrscht.



Harry Potter muss sich Zaubermantel und Zauberstab anschaffen. Die gibt es in speziellen Läden.



Manche Geister in Hogwarts sind nicht unbedingt gut drauf und machen Harry Potter immer wieder Ärger.



Um Zauber anzuwenden, müssen Sie die Tasten der Playstation (Kreise) in der richtigen Reihenfolge drücken.

farbige Rauchringe, die Lehrerin Madame Hooch aufsteigen lässt.

Natürlich kommen im Spielverlauf auch alle anderen wichtigen Figuren vor: der Wildhüter Hagrid, der fiese Lehrer Snape, der unangenehme Mitschüler Draco Malfoy und der Grusel-Hund Fluffy. „Besonders das Ende mit den sechs Kammern ist dann aber genau wie im Buch. Das ist fast schon als Vorlage für ein Computerspiel geschrieben", so O'Farrell.

Das, worauf wahrscheinlich die meisten warten, dürfte aber „Quidditch" sein, ein magisches Ballspiel, bei dem die Akteure auf Besen über das Spielfeld düsen. Man muss Bälle durch Ringe befördern. Gewonnen hat die Mannschaft, der es gelingt, einen kleinen, goldenen und besonders schnellen Ball, den Snitch, zu erwischen. „Wir wissen, dass die Fans sehen wollen, wie Quidditch aussieht, und es selber spielen möchten", sagt O'Farrell. „Deshalb haben wir uns dabei auch besondere Mühe gegeben."



Grafik: Sabine Wilharm

Harry Potter ist ein Flugtalent auf dem Besen (Originalgrafik aus dem Buch).

Auch in den Konsolen-Versionen kommt alles Wichtige vor: die Besen-Flugschule, die Abenteuer um den Stein der Weisen – aber meist mit komplett anderer Grafik und anderer Spielidee, genau zugeschnitten auf das jeweilige Gerät. Und immer muss der Spieler am Ende genug Hauspunkte gesammelt haben, um für das Haus Gryffindor erfolgreich den Wettbewerb gegen das Haus Slytherin zu bestehen.

Der Spiele-Macher betont das langfristige Engagement von Electronic Arts in Sachen Harry Potter. Rob O'Farrell: „Das ist keine Sache, die nach ein paar Wochen schon wieder vergessen ist. Wir wollen diese Marke ganz langfristig aufbauen. Harry Potter ist sehr wichtig für uns."

AUS DEM GAMEBOY-ADVANCE-SPIEL



Gringotts heißt die Bank der Trolle. Dort haben Harry Potters Eltern für ihren Sohn Gold versteckt.



Auf dem Schulhof von Hogwarts gibt's Brunnen und Kräuter für diverse Zaubertränke.



Auch Spieler der Gameboy-Advance-Version müssen die Zauberschule erforschen.



Der Speisesaal von Hogwarts: Hier treffen sich alle Schüler zum Essen und bekommen ihre Post.

AUS DEM GAMEBOY-COLOR-SPIEL



Wie im „Krieg der Sterne": ein rasanter Flug durch den Wald.



Bilder können in Hogwarts immer Geschichten erzählen.



Natürlich kommt es manchmal zum Streit unter Mitschülern.



Zaubertränke (Kreis) helfen gegen Vergiftungen.



Überall im Spiel kann man Karten finden und sammeln.



Der Klassenraum ist noch leer, aber bald geht's los.

DIE AUTORIN



Foto: Ullstein

„Mit Harry Potter habe ich mich aus der Armut herausgeschrieben", hat die britische Autorin des Welterfolgs, Joanne K. Rowling, einmal gesagt. Die heute 36-jährige Ex-Lehrerin lebte bis 1997, als der erste Band erschien, in einer unbeheizten Wohnung und von Sozialhilfe. Weil es zu Hause immer kalt war, setzte sie sich ins Café, um dort am neuen Kinderbuch zu schreiben. Während dessen schlief ihre heute achtjährige Tochter im Kinderwagen. Inzwischen gilt Joanne K. Rowling als die drittreichste Britin.

DER FILM



Foto: Cinetext

Kinostart für Harry Potter wird in Deutschland am 22. November sein, in den USA und Großbritannien werden die Fans bereits am 16. November die Kinos stürmen. Hauptdarsteller ist Daniel Radcliffe (oben). Der Film dürfte nach allen Erwartungen der größte Familien-Kino-Knaller seit „Jurassic Park" werden. Große Namen sind auch dabei: Mit Maggie Smith, John Cleese und Richard Harris wurden bekannte Schauspieler verpflichtet.

In der Flugschule: Madame Hooch (gespielt von Zoë Wanamaker) bringt den Schülern die Besensteuerung bei.

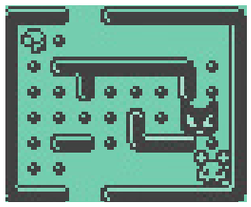


Foto: Warner Bros

Bei Anruf Dino

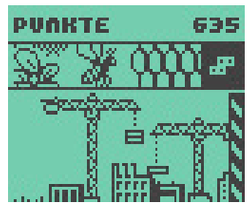
Auf dem Handy-Spiele-Markt tut sich was. Bei D2 Vodafone können die kleinen Unterhaltungsprogramme, etwa ein Dinosaurier-Spiel, jetzt erstmals aufs Handy geladen werden. Bislang funktioniert das mit den Philips-Geräten „Azalis 228“ und „Xenium 9a9“. Günstig ist der Spaß allerdings nicht: 4,95 Mark pro Spiel und weitere 39 Pfennig für jede neue Spielstufe – das geht ins Geld

Crazy Pet[1] 2



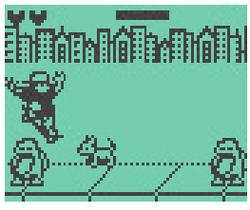
Billy die Maus ist gefangen in einem Labyrinth voller Käsestücke. Ein Traum für jede Maus – triebe sich da nicht auch noch eine Katze herum. Ziel des witzigen Spiels ist, im Stil von „Pac Man“ alle Käsestücke aufzusammeln, ohne der Katze zu begegnen oder das Zeitlimit zu überschreiten.

Pile up[2]



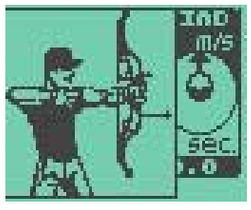
Sie schlüpfen in die Haut eines fleißigen Architekten, der auf einer Baustelle Betonstücke so aufreihen muss, dass keine Lücken entstehen. Wie beim bekannten „Tetris“ müssen Sie hier also viel Geschick beweisen. Was auf Dauer aber leider ziemlich langweilig wird.

Skate Kid[3]



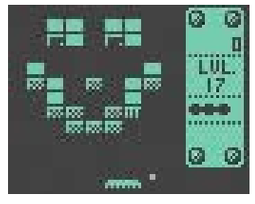
Ein Skateboardspiel fürs Handy ist sicherlich sehr ungewöhnlich. Trotzdem oder gerade deshalb macht „Skate Kid“ eine Menge Spaß. Sie müssen durch Ducken und Springen Hindernissen ausweichen. Springen Sie im richtigen Moment, dann macht Ihr Skater tolle Kunststücke.

Deca Challenge[4]



Treten Sie in insgesamt zehn Disziplinen an, und zeigen Sie, dass Sie auch am Handy ein echtes Sportass sind. Das funktioniert, wenn Sie immer zum richtigen Zeitpunkt auf die Tasten hauen. Sprint, Weitsprung, Rudern, Hürdenlauf, Schwimmen – alle Sportarten machen hier Spaß!

Wall Breaker[5]



Auch dieses Spiel ist einem Klassiker nachempfunden. Unter dem Namen „Wilkanoid“ ist der auch auf der aktuellen Heft-CD-ROM zu finden. Mit einer Kugel müssen Sie Ziegel auf dem Handy-Bildschirm abschießen. Eine Beschäftigung, die stundenlang Spaß bereitet.



Jurassic Park[6] 3

Besuchen Sie die Insel Sorna, auf der sich überall Dinsosaurier herumtreiben. Durch geschickten Einsatz der Zahlentasten des Handys gehen Sie den gefährlichen Riesengeschöpfen aus dem Weg. Spannende Unterhaltung!

Rennen im Kalender



V-Rallye[8]

Eines der aufwendigsten Spiele für den Palm ist „V-Rallye“. Wie im gleichnamigen Computerspiel müssen Sie hier Rennen fahren. Drei verschiedene Rennvarianten stehen zur Verfügung, dazu vier Rennwagen und zehn Strecken von Italien über Neuseeland bis Argentinien. Leider neigt der kleine Palm-Bildschirm bei schnellen, bewegten Bildern zum Verschwimmen. Manchmal so stark, dass man kaum noch etwas erkennt.

Für tragbare Kalender und Mini-Computer, wie den Palm, gibt es Hunderte kleiner Spiele, die man aus dem Internet aufs Gerät kopieren kann, darunter Rennspiele. Einige der besten stellt COMPUTERBILD-SPIELE Ihnen hier vor. Diese und andere Unterhaltungsprogramme für den Palm finden Sie unter 12 S. 200

Froggy



Wie beim Klassiker „Frogger“ müssen Sie mit einem kleinen Frosch eine vielbefahrene Straße und einen gefährlichen Fluss überqueren. Eine spaßige Abwechslung für zwischendurch. Schade, dass das Bild auf dem Palm stark verwischt.

Pac Man[7]



Dieses Spiel darf auch auf dem Palm nicht fehlen. Der kleine „Pac Man“ futtert in einem Labyrinth Pillen auf und muss dabei einer Handvoll Geister entkommen. Leider ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig.

Tetris



Bei „Tetris“ geht es darum, herabfallende Steine so aufeinander zu stapeln, dass keine Lücken entstehen. Dazu müssen die Teile meist gedreht und gewendet werden, bis sie richtig passen. Mit Tetris vergeht die Zeit wie im Flug.

Maryo Bros.



Schildkröten krabbeln durch das Kanalsystem. Klempner Maryo (der Mario-Figur von Nintendo nachempfunden) muss die Tiere verscheuchen. Zuerst sorgt er dafür, dass sie umfallen, dann hüpft er ihnen auf den Bauch. Witzig!

Chess Genius[9]



Besonders beliebt für Palm sind Schachprogramme. Ein intelligenter Computer-Gegner macht Ihnen das Gewinnen bei „Chess Genius“ allerdings schwer. Für lange Bahnfahrten oder Flugreisen genau die richtige Unterhaltung.

1sprich: „Kraisi Pett“ 2sprich: „Peil app“ 3sprich: „Skäit Kidd“ 4sprich: „Deka Tschällensch“ 5sprich: „Wohl Bräiker“ 6sprich: „Dschurässick Park“ 7sprich: „Päck Man“ 8sprich: „Wi-Ralli“ 9sprich: „Rschess Dschini-es“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kurz vorgestellt

Klein-Schreibung

Nur etwa halb so groß wie ein Kugelschreiber ist das neue Speichermedium aus dem Hause Fujitsu Siemens. „Memory Bird“[1] gibt es mit 16 und 64 Megabyte S.198 Fassungsvermögen. Das kleine Gerät wird einfach in den USB-Anschluss S.198 des Computers gesteckt. Steuerungsprogramm (Treiber) installieren – und schon erscheint Memory Bird am Windows-„Arbeitsplatz“ als zusätzliches Laufwerk, so der Hersteller. Fujitsu Siemens veranschlagt für die kleinen Speicher 119 beziehungsweise 249 Mark. Im Handel sind sie ab sofort.



Minimal-Kunst: Speicher von Fujitsu Siemens (links).

Infos bei: Fujitsu Siemens Computer GmbH, Siemensstr. 21, 61352 Bad Homburg, Tel. 06172/1880 4 S.200

Spiel-Bank

Neu von der Firma Big Ben: die Speicherkarte „Jaguar Racing 1 MB Memory Card“[2] für die Sony-Spielekonsolen „Playstation“ und „PS One“. Das Speichervolumen beträgt ein Megabyte S.198. Auf dieser Karte sollen sich bis zu 15 Spielstände archivieren lassen. Sie wird einfach in den dafür vorgesehenen Schacht eingesteckt. Verkaufspreis: 15,95 Mark. Im Handel ist das Gerät ab November.

Infos bei: Big Ben Interactive GmbH, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim, Tel. 02271/4985975 5 S.200



Marken-Artikel: Spielstand-speicher mit „Jaguar“-Logo.

[1]sprich: „MemmoriBörd“ [2]sprich: „Räißing Memmori Kard“ [3]sprich: „Dschettsohn ätt Hohm Hel Klahß ßi“ [4]sprich: „Kräitif Labs In-Spaier“ [5]sprich: „Sraasstmahster Feier-Ssturm Jupädd“ [6]sprich: „Foß“



Maß-Anfertigung: kleiner Komplett-PC von Fujitsu Siemens.

Fujitsu Siemens Jetsone@home High Class Easy[3] PC

Zwerg-Arbeiter

Computer sind meist groß und klobig. Der „Jetsone@home High Class Easy PC“ aus dem Hause Fujitsu Siemens dagegen ist viel kleiner, als sein umständlicher Name vermuten lässt. Maße von 8 x 30 x 30 Zentimetern (Höhe x Breite x Tiefe) gehören klar in die Kategorie „zierlich“. Im Gerät werkelt ein Intel-Pentium-3-Prozessor S.198 mit 1000 Megahertz S.198 Taktfrequenz S.198. Ferner gibt's 128 Megabyte S.198 Arbeitsspeicher, eine 40-Gigabyte-Festplatte S.198, 6-fach-DVD-ROM-Laufwerk S.198, eine Grafikkarte S.198 vom Typ „Nividia Geforce-2-MX“ sowie ein externes 56-k-USB-Modem S.198. 15-Zoll-TFT-Flachbildschirm S.198, Computer-Lautsprecher, Tastatur und Maus gehören ebenfalls zum Paket. Der große Kleine ist ab sofort für 2999 Mark im Handel zu haben.

Infos bei: Fujitsu Siemens Computer GmbH, Siemensstr. 21, 61352 Bad Homburg, Tel. 06172/1880 4 S.200

Thrustmaster Firestorm Upad[5]

Ein U für ein X

Die Firma Thrustmaster präsentierte kürzlich eine Spieletastatur (Gamepad) für die neue Microsoft-Spielekonsole „Xbox“. Das „Upad“ hat zehn Bedientasten, zwei Mini-Steuerknüppel S.198 und ein Steuerkreuz S.198. An der Oberseite gibt's zwei Einschübe für Speicherkarten zum Archivieren von Spielständen. Und der Rütteleffekt S.198 ist selbstverständlich auch mit an Bord. Preis und Verkaufsstart stehen noch nicht fest.

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen am Sand, 09123/96580, 6 S.200



Voraus-Kommando: Tastatur für die neue „Microsoft Xbox“.

Creative Labs Inspire[4] 5.1 5300

Lauter Lautsprecher

Das im Werbedeutsch übliche „fantastische Klangerlebnis“ verspricht die Firma Creative Labs Käufern ihres neuen Lautsprechersystems „Inspire 5.1 5300“. Aus zwei Front- und zwei Hintergrund-Boxen sowie einem so genannten Center-Lautsprecher soll das Ensemble lückenlosen Raumklang zaubern. Für die nötige Fülle soll Bassunterstützung aus einem zusätzlichen Subwoofer sorgen. Ein 5.1-Dolby-Digital-Decoder S.198 für die Wiedergabe echten Mehrkanaltons ist eingebaut. Die maximale Leistung gibt Creative mit 48 Watt S.198 an. Per Kabelfernbedienung (Serie) sollen Sie das System ein- und ausschalten sowie Lautstärke und Balance regeln können. Das Boxen-Set kommt Mitte Oktober in den Handel. Der Verkaufspreis stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.



Box-Ring: Lautsprecher von Creative Labs.

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring, Tel. 069/66982900 7 S.200

Driftmaster Evo-1

Lenk-Stange

Rennstart im belgischen Spa: Mit Vollgas geht es in die 180-Grad-Kehre „La Source“. Dann drei Gänge runter, Lenkrad voll nach rechts und ein kräftiger Tritt aufs Gaspedal. In Rennspielen wandert das Lenkrad bei solchen Einsätzen schon Mal quer über den Tisch. Aber nicht mit „Evo-1“, verspricht der Hersteller Driftmaster. Der höhenverstellbare Spezialständer soll Lenkrad und Pedalen optimalen Halt geben. Und einen eigenen Platz. Drangvolle Enge auf dem Schreibtisch entfällt mithin ebenso wie verkrampfte Haltung am viel zu niedrigen Wohnzimmertisch beim Konsolenspiel vor dem Fernseher. Für 249 Mark ist der „Evo-1“ zu haben. Bestellung per Fax unter 0241/9005625 oder auf der Internet-Seite 8 S.200.



Affen-Zahn: wilde Kurvenjagd ohne „Abflug“ des Lenkrades.

Infos bei: Driftmaster.de GmbH, Zollernstr. 29-31, 52070 Aachen, Tel. 0241/9005624

Logitech Momo Force[6]

Luxus-Steuer

Die Firma Logitech präsentiert ein PC-Lenkrad exklusiver Machart. Der Kranz des „Momo Force“ ist laut Hersteller mit echtem, handgenähtem Leder bezogen und soll festen Griff garantieren. Lenkradnabe und Pedalerie bestehen aus Aluminium, die Gangschaltung aus Stahl. Der noble Materialmix macht Momo Force nicht nur zum „Hingucker“, auch die Verarbeitungsqualität soll vom Feinsten sein. Angesichts der Preisempfehlung von 508,80 Mark muss sie das auch. Über Selbstverständlichkeiten wie Rütteleffekt S.198 braucht man da kein Wort mehr zu verlieren. Das edle Lenkrad ist ab sofort im Handel.



Bezugs-Größe: edles PC-Lenkrad „Momo Force“ mit Lederkranz.

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering, Tel. 069/92032166 9 S.200

Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro Joystick[7]

Neuer Knüppel



Flug-Lotse: Steuerknüppel für „Xbox".

Auch ein Steuerknüppel für die Xbox ist aus dem Hause Thrustmaster im Anflug. Der „Top Gun Fox 2 Pro Joystick" hat zehn Bedientasten, Geschwindigkeits-/Schubregler S.198, Mini-Steuerknüppel S.198, drehbaren Griff und Rütteleffekt S.198. Wann das Gerät auf den Markt kommt, ist noch genauso wenig bekannt wie der empfohlene Verkaufspreis.

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen am Sand, Tel. 09123/96580, 6 S.200

Creative Labs Soundblaster Audigy Platinum[8] EX

Neben-Geräusche

Laut Creative Labs soll es mit dem neuen Soundprozessor S.198 „Audigy" erstmals möglich sein, Geräusche auch aus bis zu drei angrenzenden Räumen in Spielszenarien wahrzunehmen (siehe auch Heft 10/2001, Seite 10). Ein entsprechend ausgestattetes Boxensystem soll es zudem ermöglichen, die Töne exakt zu orten. Die Soundkarte „Soundblaster Audigy Platinum EX" arbeitet mit diesem neuen Soundprozessor, der mit seiner hohen Speicherkapazität den Computer-Prozessor bei der Wiedergabe großer Klangdateien entlasten soll. Die Datenverarbeitungsgeschwindigkeit ist laut Hersteller vier Mal so hoch wie die des Vorgängermodells „Soundblaster Live". Mit der Soundblaster Audigy Platinum EX wird eine separate Anschlussbox geliefert, die auf dem Schreibtisch Platz findet. So lassen sich Lautsprecher, Mikrofone und andere Geräte bequem anschließen.



Raum-Deutung: Klänge exakt orten mit „Audigy".

Das Gerät ist ab sofort für 699 Mark im Handel.

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring, Tel. 069/66982900 7 S.200

ATI Radeon 7500

Radeon-Aktivität

Kürzlich präsentierte ATI, kanadischer Hersteller von Grafikkarten S.198, eine vereinfachte Version der neuen Grafikkarte „Radeon 8500 DV" (siehe Heft 10/2001, Seite 10). Die „Radeon 7500" arbeitet mit dem gleichnamigen Grafikprozessor, der mit einer Taktfrequenz S.198 von 270 Megahertz S.198 angetrieben wird. Verzichtet wurde auf die so genannte Trueform-Technik der Radeon 8500, die aus grob gezeichneten Objekte fein detaillierte macht. Trotzdem ist die Radeon 7500 aber in der Lage, maximal 40 Millionen Dreiecke (der Stoff, aus dem Spielfiguren sind) pro Sekunde zu berechnen.

Der Zugriff auf den 64 Megabyte großen Grafikspeicher S.198 erfolgt mit 230 Megahertz S.198. Zur Ausstattung gehören weiterhin je ein DVI- S.198 und S-Video-Ausgang S.198.

Die Radeon 7500 ist ab sofort für 399 Mark im Handel. Auch der Preis für das Topmodell Radeon 8500 DV steht inzwischen fest: Stattliche 899 Mark veranschlagt ATI für die ab Mitte Oktober erhältliche Grafikkarte.



Zeichen-Setzung: neue Grafikkarte „Radeon 7500".

Infos bei: ATI Technologies GmbH, Keltenring 13, 82041 Oberhaching, Tel. 00353-1/8077826 10 S.200

Big Ben Jaguar Compact Racing Wheel[9]

Der Name ist Programm

Eine Raubkatze prangt auf dem neuen Lenkrad aus dem Hause Big Ben Interactive: der Jaguar, Symbol jener legendären britischen Automarke, deren Formel-1-Rennstall von Niki Lauda beraten wird. Das „Jaguar Compact Racing Wheel" für die Sony Playstation 2 hat neun Bedientasten, zwei Schaltwippen zum Wechseln der Gänge sowie Gas- und Bremspedal. Für 99,95 Mark ist das Lenkrad ab sofort im Handel.



Renn-Lizenz: PS-2-Lenkrad mit Nobelmarke.

Infos bei: Big Ben Interactive GmbH, Walter-Gropius-Str. 24, 50126 Bergheim, Tel. 02271/4985975 5 S.200

Kurz vorgestellt

Daten-Schutz

Die neue Leer-CD (Rohling) „Mmore Pro" wird in einer nahezu unzerbrechlichen CD-Hülle ausgeliefert. Und als zweite „Sicherheitsstufe" dient die



Sicherungs-Verwahrung: CD-Rohling „Mmore Pro".

Oberfläche der Silberscheibe: Eine spezielle Beschichtung soll laut Hersteller für außergewöhnlich hohe und andauernde Datensicherheit sorgen. Der CD-Rohling kann mit 24-facher Geschwindigkeit beschrieben werden (gemessen an der Abspielgeschwindigkeit einer normalen Musik-CD). Die Scheibe gibt es ab sofort für 2,69 Mark im Handel.
Infos bei: Mmore Deutschland GmbH, Fritz-Peters-Str. 42-44c, 47422 Moers, Tel. 02841/967010, 11 S.200

Doppel-Spiel

Um an Nintendos neuer Spielekonsole „Gamecube" (Deutschland-Verkaufsstart: Frühjahr 2002) auch im Duett spielen zu können, brauchen Sie eine zweite Spieletastatur. Zum Beispiel die „Firestorm Powershock Controller"[10] mit neun Bedientasten, zwei Mini-Steuerknüppeln S.198, Steuerkreuz S.198 und Rütteleffekt S.198. Wann das Gerät in den Handel kommt, ist noch ebenso wenig bekannt wie der Verkaufspreis.
Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen am Sand, Tel. 09123/96580, 6 S.200



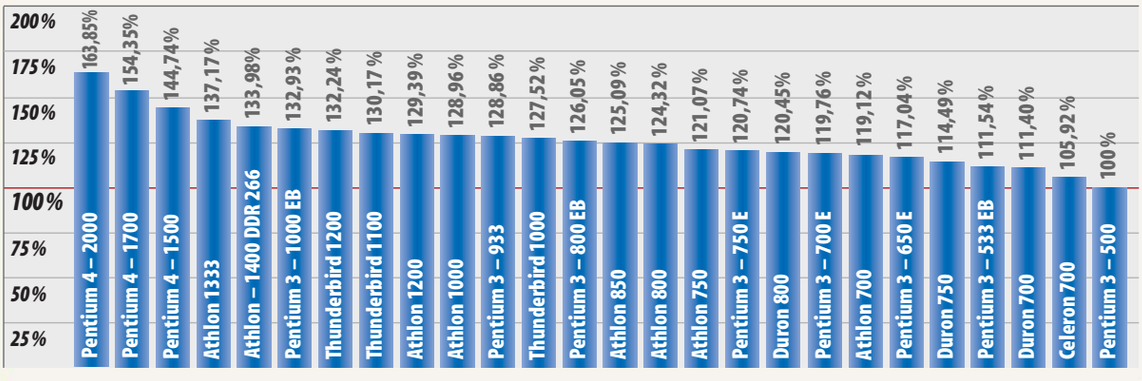
Zusatz-Nutzen: zweite Tastatur für „Gamecube".

[7] spricht: „Sraastmahster Topp Gamn Fox Pro Dscheu-Stick" [8] spricht: „Kriätif Labs Ssaundblahster Ohdidschi Plätinem" [9] spricht: „Kompackt Raißing Whil" [10] spricht: „Sraastmahster Feier-Ssторm Pauerschock Kontroller"

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.198 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.



MOORHUHN-SPIELEKONSOLE

Kammerjäger



Gespannt warten Sie auf das vertraute Flattern und Gackern des Moorhuhns. Plötzlich taucht das Federvieh links auf. Eine schnelle Drehung, ein Schuss, und das Huhn trudelt zu Boden



Ich wollt', ich wär kein Huhn: Auf weiße Wände in dunklen Räumen projiziertes Federvieh ist leichte Beute auch für ungeübte „Kammerjäger".

Sie laden durch und zielen erneut. Dafür benötigen Sie weder einen Jagdschein, noch müssen echte Hühner ihr Leben lassen.

Alles ist nur ein Spiel. Es heißt „Moorhuhnjagd", kommt von der Firma Stadlbauer und unterscheidet sich grundlegend vom bekannten Computerspiel „Moorhuhnjagd", das letztes Jahr ganze Büros lahm legte. Es benötigt noch nicht einmal einen Computer. Ein beweglicher Lichtbildprojektor sorgt für aufgescheucht flatternde Hühner an der Zimmerwand. Genauer gesagt: für eins davon, es fliegen nie mehrere gleichzeitig. Per Kabel ist ein Plastikgewehr mit dem Projektor verbunden. Mit dieser Waffe peilen Sie den komischen Vogel an und „erlegen" ihn, sofern Sie richtig gezielt haben. So funktioniert es: Das Gewehr misst die Helligkeit des kleinen, anvisierten Bereichs an der Wand. Befindet sich dort im Augenblick des Feuerns das Abbild des Moorhuhns, so gibt's einen Treffer, der sich, wie der Schuss selbst, auch akustisch äußert.

Nicht nur für erfahrene Jäger

Damit es nicht zu schnell langweilig wird, können Sie einen von fünf Schwierigkeitsgraden wählen – aber selbst für Anfänger erweisen sich die ersten drei davon sehr bald als zu einfach. In den Stufen vier und fünf wird's zwar schwieriger, weil das Huhn dann im Zickzack und weniger lange fliegt, aber auch das hat man mit ein bisschen Training schnell im Griff, zumal immer recht viel Zeit vergeht, bis das nächste Tierchen an der Wand entlang flattert – Zwangspausen, die bei längerem Spiel bald zu nerven beginnen.

Lohnt sich die Pirsch?

Moorhuhnjagd mit Lichtgewehr und Projektor, das verspricht perfekten Partyspaß. So versammelte sich auch nach den ersten Probeschüssen ein großer Teil der Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE im abgedunkelten und zum Schießstand erklärten Büro. Doch schnell folgt die Ernüchterung: Zu wenige Spielvarianten, die zudem allesamt einige Schwächen aufweisen, mindern das Vergnügen doch erheblich. Da verwundert nicht mehr, dass sich der Vogel nur in zwei Posen zu zeigen vermag: im Flug und im Absturz nach einem Treffer. Auch da wäre etwas mehr Abwechslung wünschenswert.

Ins Schwarze trifft die Moorhuhnjagd dagegen mit der fast garantierten Zielsicherheit. Wer richtig peilt, trifft auch in den meisten Fällen. Vorausgesetzt, der Raum ist ausreichend abgedunkelt. Zu fortgeschrittener Stunde auf der Party kann das durchaus Laune machen. Ob der Spaß Ihnen allerdings 179 Mark wert ist, müssen Sie selbst entscheiden. Zwar wird das Moorhuhnspiel als Modul in den Projektor gesteckt, doch sind keine weiteren Module mit anderen Spielen oder Spielvarianten geplant. Wer allein jagt, sollte doch lieber am Computer auf die Pirsch gehen, die bringt auf die Dauer mehr Abwechslung und ist preisgünstiger.

Infos bei: Stadlbauer Marketing
Telefon: 0043/662889210
Preis: rund 179 Mark
Erhältlich im Spielwarenhandel



Das bekommen Sie für die Moorhuhnjagd: ein Plastikgewehr mit Zieleinrichtung, den Lichtbildprojektor und ein Steckmodul mit dem Moorhuhnspiel. Mit den Knöpfen am Gerät können Sie die fünf unterschiedlichen Spielstufen einstellen.



Die Verpackung verspricht ein wenig mehr, als das Spiel hält, denn es ist immer nur ein Huhn zum Abschuss freigegeben.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Pokémon

800 000 Stück der Gameboy-Spiele „Pokémon Goldene Edition“ und „Pokémon Silberne Edition“ wurden in den vergangenen zwölf Monaten verkauft. Dafür bekam der Hersteller Nintendo jetzt vom Verband für Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) die Auszeichnung in Doppel-Platin. Die ersten Pokémon-Titel „Blaue“ und „Rote Edition“ räumten sogar den Sonderpreis für zusammen zwei Millionen verkaufte Exemplare ab. Glückwunsch!

Verlierer

Ubi Soft

Bruchlandung: Kürzlich brachte die Firma Ubi Soft zur PC-Flugsimulation „Flight Simulator“[1] eine Zusatz-CD-ROM „FS Execair“[2] von der Herstellerfirma Papa Tango auf den Markt. Doch statt der Verkaufs-Starterlaubnis gab's eine Rückrufaktion für das Ergänzungsprogramm. Grund: Kurz nach der Veröffentlichung wurde Ubi Soft darüber informiert, dass genau dieses Programm bereits unter einem anderen Namen im Handel sei. Nun muss geklärt werden, ob Papa Tango die „exklusiven“ Vertriebsrechte womöglich zwei Mal vergeben hat. Udo Schubert, Verkaufs-Direktor bei Ubi Soft, behält sich vor, „etwaige Schritte gegen den Hersteller zu unternehmen“.

IN

- Die Dreamcast-Spielesammlung günstig aufstocken – bei Karstadt gibt's ältere Spiele für je zehn Mark
- Auf Zugreisen mit einem tragbaren Computer spielen – da vergeht die Zeit wie im Fluge
- An grauen Herbsttagen Freunde zu einer Spieleparty einladen – das hebt die Stimmung auch bei Mistwetter

OUT

- Unfreundliche Mitarbeiter an Hilfetelefonen – die vergraulen Kunden und sollten lieber den Job wechseln
- Immer nur alleine spielen – zu zweit macht's mehr Spaß
- Nie die Computer-Tastatur sauber machen – sieht einfach eklig aus

1 spricht: „Fleit Ssimjulätor“ 2 spricht: „Exekahr“ 3 spricht: „Si Ämmalsing Wörtju-el Ssih-Mannkis“ 4 spricht: „Bläck Ssorn“



Foto: Thomas Brill

Popstar Lou Bega mit „Tropico“, in dem er als Spielfigur vorkommt.

Lou Bega: Spielen zum Frühstück

Sein Markenzeichen sind Hüte, und davon besitzt Lou Bega (24) immerhin rund 50 Stück. Darunter steckt immer ein kluger Kopf, und ein besonders freundlicher sowieso: Das herzliche Dauerlächeln des gebürtigen Münchners ist schon legendär. So mitreißend wie Lous gute Laune sind auch seine Songs. Der Superhit „Mambo No. 5“ verkaufte sich weltweit über sechs Millionen Mal, und die aktuelle Nummer „Gentleman“ fährt wiederum weltweit in Ohren und Tanzbeine.

Außer dem Sammeln schicker Deckel gehören Computerspiele zu seinen Leidenschaften, im PC-Aufbauspiel „Tropico“ taucht Lou sogar höchstselbst als Spielfigur auf. Er hätte auch kein Problem damit, sich zum Affenkönig zu machen: „Im Tanzspiel ‚Dschungelbuch‘ hätte ich die Rolle von King Louie übernommen.“

Gern startet Bega an seiner Playstation 2 in den Tag: „Am liebsten spiele ich morgens gleich nach dem Aufstehen und zwischendurch zum Relaxen.“ Und den Lesern von COMPUTERBILD-SPIELE rät der Popstar: „Haltet den Mindestabstand zum TV-Gerät ein und geht öfter mal an die frische Luft.“ Lacht und ergänzt: „… aber nur bei langweiligen Sessions.“

Gras fressendes Pokémon

Das Pokémon-Fieber grassiert nun auch in Polen. Im Wolinski-Nationalpark wurde das jüngste Wisentkalb auf den Namen „Pokémon“ getauft. Alle Tiere der kleinen Herde auf der Ostseeinsel Wollin tragen Namen, die mit „Po“ für Polen beginnen. Zeitgeist siegt über Nationalstolz: Bei der Namenswahl setzten sich die Nintendo-Kampftierchen aus Fernost klar gegen polnische Helden durch. Ob Nintendo wohl die Patenschaft für das urige Wildrind übernimmt?



Foto: Picture Press

Ein Kälbchen namens Pokémon. Ob es sich trainieren lässt?

Neue Spielwiese für Lattek

Acht Mal gewann er mit seinen Mannschaften die deutsche Meisterschaft, heimste DFB- und Europapokale ein – Fußballtrainer Udo Lattek kann auf eine stolze Erfolgsbilanz zurückblicken. Nun, mit 66 Jahren, fängt er mit Computerspielen an. Lattek überzeugte sich von der Qualität der im Januar 2002 erscheinenden PC-Simulation „DSF Fußball Manager 2001“ (für Playstation soll das Spiel bereits im November erscheinen). Sein Porträtfoto wird die Verpackung zieren: „Der Job des Trainers oder Managers ist eine Herausforderung für jeden. Mit dem DSF Fußball Manager 2001 kann der Spieler diese Nerven aufreibende Rolle übernehmen.“



Foto: dpa

Trainer-Profi Udo Lattek.

Urzeitkrebse leben wieder

Sie lieben das Wasser, sind mit bloßem Auge kaum zu sehen, und sie können jahrelang ohne Nahrung leben: aber Urzeitkrebse sind durchaus kleinzukriegen. Für den Urknall im Wasserglas sorgten in den 80-er Jahren Gimmicks in Jugendzeitschriften. Als Pulver getarnt und in kleinen Tütchen versteckt, haben die Tierchen eine große Anhängerschar gefunden.

Die Formel für neues Leben war einfach: Tüte auf, Pulver ins Wasser schütten und abwarten. Nach kurzer Zeit tobte das Leben im hauseigenen Mini-Aquarium. In den USA heißen die Urzeitkrebse „Sea-Monkeys“ (Meeres-Affen). Dort genießen sie schon seit rund 40 Jahren Kultstatus. Der Hersteller Swing! Entertainment wagt jetzt die Zeitreise: Mit „The Amazing Virtual Sea-Monkeys“[3] bleibt die Wohnung trocken, denn: Das Spiel für die Playstation erlaubt das spielerische Züchten der Tierchen am eigenen Fernsehgerät. Zum Mitnehmen auf die Hand gibt es die Krebse auch – als Gameboy-Advance-Version. Anfang 2002 soll das Spiel zu haben sein.



Wasserspaß im Wasserglas – im Spiel folgt die Trockenübung für Urzeitkrebse.

Schach in der Wüste

Das Duell um die Schachkrone geht in die entscheidende Phase. Weltmeister Wladimir Kramnik wird wieder nervös mit seinen Fingern auf die Tischplatte klopfen – das dürfte seinen Gegner Fritz nicht im geringsten stören. Fritz schwitzt auch nicht und kennt keine Zeitnot. Er wird auch nie müde, hat weder Durst noch Hunger. Kein Wunder: Fritz, genauer gesagt „Fritz 7“, eine deutsche Entwicklung, ist das derzeit beste Schachprogramm der Welt.

Ab dem 11. Oktober wird Fritz den amtierenden Schachweltmeister Wladimir Kramnik zum Duell herausfordern. „Mensch gegen Maschine“ lautet das Motto der Superpartie, die im Inselstaat Bahrain am Persischen Golf ausgetragen wird. Dort wird „Deep Fritz“ antreten. „Diese Version ist für Computer mit mehreren Prozessoren S. 198 geeignet, unterscheidet sich aber ansonsten nicht vom ‚normalen‘ Fritz für einen Prozessor. Beide Programme wird jeder ab Mitte Oktober kaufen können“, erklärt Chessbase-Geschäftsführer Matthias Wüllenweber.

Im Wettkampf wird Deep Fritz auf einem Hochleistungscomputer mit acht Prozessoren laufen. Dadurch wird das Schachprogramm zum wahren Rechengenie: Bevor Fritz zum Zuge kommt, berücksichtigt er zwei Millionen mögliche Figurenstellungen und wählt die beste aus. Damit kann er etwa acht komplette Züge vorhersehen. Pro Sekunde löst das Programm sage und schreibe sechs Millionen Rechenschritte aus.

„Unser Programm ist ein richtiger Heißsporn, gilt als rauflustig und liebt Partien, in denen es richtig zur Sache geht.“ So beschreibt Mathias Feist, einer der Fritz-Erfinder, sein „Baby“ geradezu liebevoll. Wird es dagegen ruhiger und muss jeder Vorteil mühsam erkämpft werden, dann mangelt es Fritz offenbar an Geduld. Feist: „Stundenlanges Taktieren liegt ihm nicht so …“

Streng geheim sind die Eröffnungsvarianten, die Fritz gegen Kramnik ins Spielfeld führen wird. Feist: „Vielleicht gelingt es uns, Kramnik zu überraschen.“ Wenn die Hamburger Fritz-Väter gewinnen, dann werden sie das Preisgeld in Höhe von einer Million Mark in eine Stiftung zur Förderung des Schach-Nachwuchses stecken. Das ist ein feiner Zug. Also, Fritz: Gib alles!



Foto: Meike Winsel

Alle für einen: Die „Fritz“-Väter von der Hamburger Firma Chessbase freuen sich auf den Wettkampf gegen Schachweltmeister Wladimir Kramnik: „Wir haben gute Chancen zu gewinnen.“

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	 Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
2	 Operation Flashpoint	Action	gut	Codemasters	16 Jahren
3	 Microsoft Train Simulator	Simulation	befriedigend	Microsoft	3 Jahren
4	Emperor – Schlacht um Dune	Aufbauspiel	gut	Electronic Arts	16 Jahren
5	Die Sims	Aufbauspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
6	Black & White	Aufbauspiel	gut	Electronic Arts	12 Jahren
7	King of the Road	Simulation	gut	Infogrames	12 Jahren
8	Die Siedler 4	Aufbauspiel	gut	Ubi Soft	12 Jahren
9	Mech Commander 2	Strategie	gut	Microsoft	12 Jahren
10	Cossacks – European Wars	Strategie	gut	CDV	12 Jahren
11	Tropico	Aufbauspiel	gut	Take 2 Interactive	6 Jahren
12	Arcanum	Rollenspiel	gut	Vivendi Universal	12 Jahren
13	Desperados – Wanted Dead or Alive	Strategie	sehr gut	Infogrames	12 Jahren
14	Anstoß 3	Sport	gut	Infogrames	3 Jahren
15	Age of Empires 2	Strategie	sehr gut	Microsoft	12 Jahren
16	Baldur's Gate – Thron des Bhaal	Rollenspiel (Zusatz-CD-ROM)	gut	Virgin Interactive	12 Jahren
17	Team Euro Tour Cycling	Sport	befriedigend	Dinamic Multimedia	3 Jahren
18	Wer wird Millionär?	Quiz	gut	Eidos Interactive	3 Jahren
19	Die Völker 2	Aufbauspiel	gut	Infogrames	6 Jahren
20	Rollercoaster Tycoon	Simulation	gut	Infogrames	6 Jahren
21	Alone in the Dark – The new Nightmare	Action-Abenteuer	gut	Infogrames	12 Jahren
22	Sudden Strike	Strategie	gut	CDV	16 Jahren
23	Patrizier 2 – Geld und Macht	Simulation	gut	Infogrames	3 Jahren
24	Command & Conquer – Alarmstufe Rot 2	Strategie	–	Electronic Arts	16 Jahren
25	FIFA 2001	Sport	gut	Electronic Arts	3 Jahren
26	F1 Racing Championship	Rennspiel	sehr gut	Ubi Soft	3 Jahren
27	Summoner	Rollenspiel	gut	THQ	12 Jahren
28	Gothic	Action-Rollenspiel	gut	Shoebox	12 Jahren
29	America – No Peace beyond the Line	Strategie	gut	Data Becker	12 Jahren
30	Startopia	Aufbauspiel	gut	Eidos Interactive	12 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	Rayman (Gameboy Advance)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Ubi Soft	3 Jahren
6	Tony Hawk's Pro Skater 2 (Gameboy Advance)	Sport	gut	Activision	3 Jahren
7	Pokémon – Pinball (Gameboy Color[1,3])	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
8	Pokémon – Gelbe Edition (Gameboy[2,3])	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
9	Super Mario Bros. Deluxe (Gameboy Color[3])	Abenteuer	gut	Konami	3 Jahren
10	F-Zero: Maximum Velocity (Gameboy Advance)	Rennspiel	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	befriedigend	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	Harvest Moon – Back to Nature	Simulation	gut	Ubi Soft	3 Jahren
6	Rainbow Six – Rogue Spear	Action	–	Ubi Soft	16 Jahren
7	FIFA 2001	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
8	Final Fantasy 9	Rollenspiel	gut	Square Soft	6 Jahren
9	Wer wird Millionär?	Quiz	–	Eidos Interactive	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	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
3	Onimusha – Warlords	Action	gut	Electronic Arts	16 Jahren
4	Tekken Tag Tournament	Prügelspiel	gut	Sony	16 Jahren
5	Formel Eins 2001	Rennspiel	gut	Sony	3 Jahren
6	Flucht von Monkey Island	Abenteuer	–	Electronic Arts	3 Jahren
7	Extermination	Action	befriedigend	Sony	12 Jahren
8	NBA Street	Sport	gut	Electronic Arts	3 Jahren
9	FIFA 2001	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
10	XG3 – Extreme G Racing	Rennspiel	sehr gut	Acclaim	6 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	Mario Party 2	Brettspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
5	Mario Kart Players Choice	Rennspiel	–	Nintendo	6 Jahren
6	Super Smash Brothers	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
7	Kirby 64 – The Crystal Shards	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
8	James Bond 007 – Die Welt ist nicht genug	Action	–	Electronic Arts	16 Jahren
9	Excitebike 64	Rennspiel	gut	Nintendo	6 Jahren
10	Pokémon Stadium	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren

DREAMCAST

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Ready 2 Rumble Boxing	Sport	gut	Konami	12 Jahren
2	Deadly Skies	Action	–	Konami	12 Jahren
3	Star Wars: Demolition	Action	–	Activision	12 Jahren
4	Hydro Thunder	Rennspiel	befriedigend	Konami	6 Jahren
5	Blue Stinger	Abenteuer	–	Activision	16 Jahren
6	ESPN International Track & Field	Sport	–	Konami	3 Jahren
7	Toy Story 2	Geschicklichkeit	–	Activision	6 Jahren
8	Ferrari F355 Challenge	Rennspiel	gut	Acclaim	3 Jahren
9	Vigilante 8 – 2te Herausforderung	Rennspiel	–	Activision	12 Jahren
10	Army Men Sarge's Heroes	Action	–	Konami	16 Jahren

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
ABENTEUERSPIELE		
Alfred Hitchcock – The Final Cut	PC	November 2001
Atlantis 3 – Die neue Welt	PS 2	21. November 2001
Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt	GBC	Anfang November 2001
Atlantis – The lost Empire	PS	1. November 2001
Castlevania Chronicles	PS	9. November 2001
Die Mumie kehrt zurück	PS 2	Mitte November 2001
Die Völker: Land der Legenden	GBC	2. November 2001
Die Völker 2: Pimmons Rache	GBC	4. Quartal 2001
Disneys Schneewittchen und die sieben Zwerge	GBC	November 2001
Drakan	PS 2	November 2001
Ecco the Dolphin	PS 2	November 2001
E.T. Interplanetary Adventure	PS	November 2001
Evil Twin	DC	November 2001
Evil Twin	PS 2	15. November 2001
Harry Potter und der Stein der Weisen	PC PS GBC	Mitte November 2001
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	PS 2	Dezember 2001
Loch Ness	PC	7. November 2001
Planet der Affen	GBA GBC	November 2001
Pokémon Crystal	GBC	4. Quartal 2001
Sherlock Holmes	PC	29. November 2001
Tiny Toon Adventures: Busters Bad Dream	GBA	4. Quartal 2001
Versailles 2	PC	23. November 2001
Wario Land 4	GBA	4. Quartal 2001
Zorro – Zorros Schatten	PC	16. November 2001
Zorro – Zorros Schatten	PS 2	14. November 2001
ACTIONSPIELE		
Advance Wars	GBA	4. Quartal 2001
Batman Vengeance	GBA PS 2	November 2001
Blades	PS 2	4. Quartal 2001
Dark Arena	GBA	Mitte November 2001
Dropship	PS 2	November 2001
Endgame	PS 2	November 2001
F-14 Tomcat	GBA	Mitte November 2001
Fortress	GBA	Mitte November 2001
Frank Herbert's Dune	PC PS 2	14. November 2001
Goofy's Fun House	PS	November 2001
Gradius Advance	GBA	November 2001
Graffiti Skater	GBC	4. Quartal 2001
Gunfighter – The Legend of Jesse James	PS	November 2001
Half-Life (deutsche Version)	PS 2	Mitte November 2001
Headfirst	PC	November 2001
Hellboy	PS	November 2001
Jackie Chan Stuntmaster	GBA	4. Quartal 2001
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	PS 2	22. November 2001
Mafia	PC	4. Quartal 2001
Micro Maniacs	GBC	Anfang November 2001
Power Rangers Time Force	PC	Mitte November 2001
Power Rangers Time Force	PS	Anfang November 2001
Prehistoric Man	GBA	15. November 2001
Robocop	PS 2 GBA	15. November 2001
Run Like Hell	PS 2	22. November 2001
Silent Hunter 2	PC	29. November 2001
Syphon Filter 3	PS	1. November 2001
Top Gun – Combat Zones	PS 2	15. November 2001
V.I.P.	PS	November 2001
Worms Blast	PC	November 2001
Zombie Revenge	PS 2	4. Quartal 2001
AUFBAUSPIELE		
Der Industriegigant 2	PC	4. Quartal 2001
Der Verkehrsgigant	PS	4. Quartal 2001
Vectorcom	PC	November 2001
BRETTSPIELE		
Mario Party 3	N 64	4. Quartal 2001
DENKSPIELE		
Scrabble	PC PS GBC	November 2001
FLUGSIMULATIONEN		
IL-2 Sturmovik	PC	29. November 2001
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	PS 2	Mitte November 2001
Disney's Donald Duck: Quack Attack	GBA	November 2001
Disney's Tarzan	PS 2	22. November 2001
Frogger's Adventures: Temple of the Frog	GBA	November 2001
Kao the Kangaroo	GBA	15. November 2001
Kikania	PC	November 2001
Klonoa 2: Lunatea's Veil	PS 2	November 2001
Rayman M	PS 2	15. November 2001
Sesame Street Sports	PS	November 2001
Sheep	GBA	4. Quartal 2001
Spyro: Season of Ice	GBA	Mitte November 2001
Starsky & Hutch	GBA	4.Quartal 2001
Super Dodge Ball Advance	GBA	November 2001
Woody Woodpecker – Flucht aus B. Buzzard's Park	PC PS 2	Mitte November 2001
MUSIKSPIELE		
Dancing Stage Disney Mix	PS	November 2001
Parappa the Rapper	PS 2	Dezember 2001
PRÜGELSPIELE		
Capcom vs. SNK 2	PS 2	2. November 2001
Legends of Wrestling	PS 2	November 2001
WWF Road to Wrestlemania	GBA	Mitte November 2001
PUZZLESPIELE		
Planet Monsters	GBA	15. November 2001
Tetris Worlds	PC GBA	Mitte November 2001
QUIZSPIELE		
Quiz & Co 2	PC	November 2001
RENNSPIELE		
18 Wheeler American Pro Trucker	PS 2	November 2001
Antz Racing	GBA	4.Quartal 2001
Arctic Thunder	PS 2	November 2001
Ben Hur	PS 2	29. November 2001
Lotus Challenge	PS 2	November 2001

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

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
Master Rallye	PS 2	29. November 2001
Megarace 3 – Nantech Desaster	PS 2	14. November 2001
Moto GP 2	PS 2	Dezember 2001
NY Race 2215	PC PS 2	9. November 2001
Open Kart	PS 2	29. November 2001
Similis	PC	November 2001
Stunt GP	PS 2	November 2001
Supercar Street Challenge	PC PS 2	4. Quartal 2001
Wipeout Fusion	PS 2	November 2001
World Rally Championship	PS 2	November 2001
ROLLENSPIELE		
Baldur's Gate – Dark Alliance	PS 2	29. November 2001
Baldur's Gate 2 – Die Saga	PC	22. November 2001
Divine Divinity	PC	4. Quartal 2001
Elfenland	PC	November 2001
Lufia – The Legend Returns	GBC	November 2001
Neocron	PC	4. Quartal 2001
Pool of Radiance Ruins of Myth Drannor	PC	15. November 2001
SIMULATIONSSPIELE		
Adventure Pinball Forgotten Island	PS 2	22. November 2001
Bass Strike	PS 2	Mitte November 2001
Creatures	GBA	4. Quartal 2001
Die Sims – Hot Date	PC	15. November 2001
SPORTSPIELE		
Air Blade	PS 2	November 2001
Dave Mirra Freestyle BMX	GBC	November 2001
ESPN X Games Skateboarding	PS 2 GBA	30. November 2001
Everybody's Golf 3	PS 2	Dezember 2001
FIFA 2002	PC PS 2	2. November 2001
Fila Decathlon	GBA	Mitte November 2001
ISS	GBA	November 2001
Mat Hoffman's Pro BMX	PC GBA	4. Quartal 2001
NBA Live 2002 Gold	PS	15. November 2001
NHL Hitz 2002	PS 2	November 2001
Pro Evolution Soccer	PS 2	November 2001
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	PS 2 GBA	4. Quartal 2001
Sid Meier's Sim Golf	PC	8. November 2001
Sunny Garcia Surfing	PS 2	8. November 2001
Tennis Master Series	PS 2	29. November 2001
Tony Hawk's Pro Skater 3	PS 2 PS GBC	4. Quartal 2001
STRATEGIESPIELE		
Battle Realms	PC	29. November 2001
Conflict Zone	PS 2	15. November 2001
Conquest: Frontier Wars	PC	8. November 2001
Der Korsar online	PC	29. November 2001
Empire Earth	PC	Ende November 2001
Escape from Alcatraz	PC	16. November 2001
Hidden and Dangerous	PS	4. Quartal 2001
Imperium Galactica 3 Genesis	PC	4. Quartal 2001
Star Trek Armada 2	PC	4. Quartal 2001
War & Peace	PC	29. November 2001

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".

Tony Hawk's Pro Skater 3

[1] sprich: „Toni Hoiks Pro Skäiter"

Sportspiel für Playstation 2 | Endlich: Nachschub für alle, die ans Brett gefesselt sind



Brett-Hupferl: Tony Hawk, der Meister seines Fachs, in Action.

INHALT

Nur noch bis November müssen Playstation-2-Spieler warten – dann gibt's endlich auch ein fetziges „Brett-auf-Rollen"-Spiel für den flachen, schwarzen Kasten.

Zwölf Artisten aus dem Profilager stellen sich in „Tony Hawk's Pro Skater 3" Ihrer Wahl. Außerdem können Sie einen eigenen Fahrer basteln, der Ihnen durchaus ähnlich sehen darf.

Haben Sie den Sportler Ihres Vertrauens gefunden, dann können Sie ihn durch zehn ausgedehnte Spielstufen hetzen. Darin muss er auf Rampen und Geländern die üblichen halsbrecherischen Tricks hinlegen, aber auch durch dichten Autoverkehr tänzeln und – den guten Pfadfinder machen. Also Passanten behilflich sein und auch sonst ein paar Aufgaben im Dienste des Guten in der Welt meistern.



Straßen-Kunst: Die Besten brettern durch die City.

Tony Hawk's Pro Skater 3 nutzt die Talente der Playstation 2 für mehr Realismus, als die Tony-Hawk-Gemeinde bislang gewohnt ist. In Tokio, Los Angeles, Paris oder auch im Canada Skate Camp – überall tobt das Leben, laufen Fußgänger herum, bahnen sich Autos ihren Weg, machen Hochhäuser die Straße eng oder endlose Felder den Horizont weit.

Außerdem gibt's viele unterhaltsame Skate-Videos, die sich durch Spielerfolge freischalten lassen. Nur in Sachen Musik blieb alles beim Alten, und das ist gut so: Fetziger Left-Coast-Fun-Punk treibt die Action voran.

BEDIENUNG

Anfänger werden Zeit brauchen. Einige Zeit. Ein Knopf zum Absprung, dann drei weitere in richtiger Kombination, um im Flug ans Brett zu greifen, eine gewagte Drehung zu vollführen und zu „grinden" (rutschen) – das klappt nicht aus dem Handgelenk. Außerdem müssen Sie nach jedem Sprung auch noch richtig aufsetzen, damit Ihr Skater auf der Piste landet und nicht in der Notaufnahme. Erwarten Sie nicht, sofort wie ein Profi punkten zu können.

URTEIL

Auf Tony Hawk's Pro Skater 3 haben Playstation-2-Besitzer schon lange gewartet. Und zwar zu Recht. Die Grafik wurde deutlich verbessert, auch das Spielprinzip hat mächtig angezogen. Und das Beste: Mitglieder vom Brettfieber erfasster Fancliquen können sogar mit mehreren Playstations gegeneinander antreten. Na denn, Hals- und Beinbruch!

Tony Hawk's Pro Skater 3

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Activision
Telefon	089/96118850
Im Handel ab	November 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	vier/vier
Altersempfehlung	ab sechs Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	119,95 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	Xbox, PS, GC, GBC, GBA

Prognose:



gut

Die Gilde – Handel, Habsucht & Intrigen

Aufbauspiel für PC | Im Mittelalter: Zwischen Prunk und Intrigen machen Sie Ihr Glück – oder auch nicht

INHALT

Anders als im wirklichen Leben können Sie sich in „Die Gilde – Handel, Habsucht & Intrigen" Ihre Eltern aussuchen. Zur Wahl stehen Händler, Handwerker, Dichter, auch Diebe. Vater und Mutter vererben Ihrem Sprößling dann die besten Eigenschaften. Außerdem können Sie Ihrem „Helden" weitere Fähigkeiten, zum Beispiel Verhandlungsgeschick oder Kampfkunst, verleihen. Dann wählen Sie einen von 15 Berufen aus, in dem Sie Ihr Glück machen wollen, und suchen sich jene deutsche Stadt, in der Sie diesem Gewerbe nachgehen möchten.

Sie haben nun die Möglichkeit, innerhalb einer Zeitvorgabe eine Aufgabe Ihrer Wahl zu meistern, etwa: Bürgermeister werden, alle umliegenden Steinbrüche unter Ihre Kontrolle bringen oder als Dieb jede Menge Dukaten erbeuten. Oder Sie entscheiden sich für ein Spiel ohne Zeitbegrenzung mit dem Ziel, so viele Taler wie möglich zu scheffeln. Dazu müssen Sie Arbeiter einstellen und Handel treiben. Manchmal springt auch beim Glücksspiel oder einem Schmuggel-Coup ein hübsches Sümmchen heraus.

Wer den Beruf des Alchimisten ausübt, kann Farben und Tränke brauen – aber auch Bomben basteln. Mit einem Karren werden die Waren zum Marktplatz geschafft und dort möglichst teuer verkauft. Den Preis regelt das Gesetz von Angebot und Nachfrage: Stellen Sie viele Bomben her, dann werden die billiger, und die Gewinnspanne schrumpft.

BEDIENUNG

Die Steuerung, ausschließlich per Maus, geht nach einigem Üben auch weniger fingerfertigen „Spielleuten" des Mittelalters gut von der Hand. Allerdings lassen sich Ihre Arbeiter stets etwas mühsam durch die Werkstube dirigieren, weil nicht jeder Klick so ein Männchen wirklich trifft.

URTEIL

Der erste Eindruck ist gar nicht mittelalterlich, sondern durchaus „gut". Beim näherem Hinsehen offenbaren sich aber Mängel: So agieren die Figuren im Spiel recht hölzern, hantieren beim Arbeiten ohne Material und Werkzeuge in der Luft, setzen sich auf unsichtbare Stühle. In der angetesteten Vorversion schien auch die Zahl Waren eingeschränkt, die sich produzieren lassen, und das Spiel stürzte an einigen Stellen ab. Hier sollte der Hersteller noch ein wenig nachbessern, dann könnte der mittelalterliche Handel und Wandel durchaus eine kurzweilige Angelegenheit werden.



Anno Schnee: Ihre mittelalterliche Heimatstadt im Winter. Aber die Idylle trügt – hinter den beschaulichen Fassaden toben Intrigen und Konkurrenzkämpfe.

Die Gilde – Handel, Habsucht & Intrigen

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Infogrames
Telefon	06103/334100
Im Handel ab	Mitte November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 350/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	89,90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Aquanox

Actionspiel für PC | Heiße Gefechte im kalten Wasser

INHALT

Im Jahr 2666 ist die Erdoberfläche unbewohnbar. Die Menschheit hat sich auf Basen am Meeresboden zurückgezogen. Doch auch dort ist kein friedliches Leben möglich. Abtrünnige Militärs putschen gegen die Regierung der Unterwasserwelt. Währenddessen lösen fehlgeschlagene Experimente gewaltige Seebeben aus, deren Erschütterungen seit Jahrtausenden ruhende Ungeheuer aus ihren Verstecken locken. Es bricht ein Konflikt unter den diversen Machtblöcken aus, und Sie stehen als Söldner zwischen den Fronten.

Ihr Ziel ist, die Menschen vor dem Untergang zu retten. Als U-Boot-Kapitän wehren Sie Angreifer ab, geben anderen Schiffen Geleitschutz und heben feindliche Stellungen aus. Nach erfolgreichen Einsätzen können Sie Ihr U-Boot mit feuerkräftigeren Waffensystemen ausrüsten oder auf stärkere Schiffe umsteigen.



Waterloo: Die feindliche Kommunikationsbasis ist zu zerstören.

BEDIENUNG

Das Schiff wird vornehmlich mit der Maus sowie einigen Tasten gelenkt. Es handelt sich nicht um eine komplizierte U-Boot-Simulation, die Steuerung ist schnell zu erlernen. Da Ihr Einsatzgebiet unter Wasser ist, müssen Sie sich an die etwas verzögerte Umsetzung Ihrer Lenkbefehle gewöhnen. Aber dieser Effekt ist nur minimal und leicht in den Griff zu bekommen.

URTEIL

Ganz schön was los unter dem Meeresspiegel. Jede Spielstufe verlangt Ihnen andere Qualitäten ab und stellt Sie vor neue Aufgaben. Mal müssen Sie reaktionsschnell ein feindliches Schiff jagen und zur Strecke bringen, dann wieder mit abgeschalteten Motoren lautlos unter Nutzung der Strömung an gegnerischen Stellungen vorbeitreiben oder eine attackierte Unterwasser-Basis verteidigen. Die Mehr-Spieler-Varianten fürs Netzwerk S.198, zum Beispiel „Fang die Flagge", bringen zusätzliche Abwechslung ins Spielgeschehen. Und die fantastisch dargestellten Unterwasserwelten wecken Vorfreude auf das fertige Spiel. Achtung: Ein leistungsstarker Computer ist für den vollen Spielspaß Voraussetzung.



Nimm mich mit, Kapitän: Das rote Symbol oben zeigt, dass Ihr Schiff von einer Strömung erfasst ist – Sie können sich antriebslos treiben lassen.

Aquanox

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Fishtank Interactive
Telefon	089/9954710
Im Handel ab	Oktober 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/16
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P3 750/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose: gut

Pro Evolution Soccer[1]

[1] sprich: „Pro Iwelutschn Ssocker"

Fußballspiel für Playstation 2 | Realistisch wie auf dem Rasen – aber deswegen müssen Sie keine Stollenschuhe im Wohnzimmer tragen

INHALT

Der deutsche Nationalsport Nummer 1 hat unlängst eine böse Schlappe gegen England einstecken müssen. Nichtsdestotrotz ist „König Fußball" weiter hoch beliebt. Vom digitalen Kick, dem Spiel an PC oder Konsole, werden heute ein hoher Echtheitsgrad und fotorealistische Grafik erwartet. Hier setzen die Entwickler von „Pro Evolution Soccer" an: um ein Fußballspiel zu erschaffen, das dem Rasensport bis ins kleinste Detail nachempfunden ist.

Entsprechend gespannt war die Redaktion auf das Eintreffen der Playstation-2-Version dieses Fußball-Klassikers. Kaum flimmern die ersten Bilder über den Bildschirm, ist positiv festzustellen: Dank Fipro-Lizenz laufen sämtliche europäischen Spieler mit Originalnamen auf.

Besondere Freude kommt beim Probespielen auf. Die Optik ist beeindruckend: Stadien, Spieler und Publikum sehen aus wie im wahren Sport, alles erinnert an eine Fernsehübertagung. Auch und gerade spielerisch wird gepunktet. Die elf Mannen agieren überzeugend, ganz so, wie man es von ihren realen Vorbildern gewohnt ist.



Fußball ist unser Leben: Mit „Pro Evolution Soccer" für Playstation 2 wird dieses Lebensgefühl nahezu perfekt 'rüberkommen.

BEDIENUNG

Die Steuerung der Spieler geht mit der Spieletastatur gut von der Hand. Jeder Taste ist eine Aktion zugeordnet. Ob langer, kurzer, hoher oder Doppelpass, ob Grätsche, Übersteiger oder Kopfball – den Möglichkeiten sind kaum Grenzen gesetzt. Anfänger kommen jedoch nicht umhin, einige Übungseinheiten auf dem Trainingsgelände zu absolvieren. So erfordern beispielsweise fehlende Zielhilfen bei Standardsituationen viel Fingerspitzengefühl.



Er steht im Tor: Oliver Kahn vor dem Abstoß im Olympiastadion.

URTEIL

Nach eingehendem Probespielen der Vorabversion können sich Playstation-2-Besitzer auf eine gute Fußballsimulation freuen, die besonders mit menschlichen Mitspielern höllisch Spaß machen wird. Der hohe Realismusgrad überzeugt schon in dieser unfertigen Version. Da will man am Ball bleiben.

Pro Evolution Soccer

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Konami
Telefon	069/98557320
Im Handel ab	November 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	vier/keine
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	120 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose: gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

NINTENDO GAMECUBE

Würfel-Spiel

In Japan ist die neue Spielekonsole Nintendo Gamecube[1] auf den Markt gekommen. COMPUTERBILD-SPIELE hat auf dem würfelförmigen Gerät die ersten Spiele ausprobiert

[1] sprich: „Gäimkjuhb"



Der kleine Spielewürfel (11 Zentimeter hoch, 15 Zentimeter breit, 16 Zentimeter tief) hat einen praktischen Tragegriff. In Japan gibt's den Gamecube vorerst nur in Lila. Andere Farben sind für später geplant.

Die letzten Tage des Nintendo 64 sind gezählt. Seit dem 14. September läuft der Verkauf der Nachfolge-Konsole „Gamecube" in Japan. Für jeweils 25 000 Yen (zirka 450 Mark) gingen bereits an den ersten drei Verkaufstagen 300 000 Geräte über den Ladentisch. Gleichzeitig wurden rund 400 000 Spiele verkauft, vornehmlich „Luigi's Mansion".

COMPUTERBILD-SPIELE hat sich mit viel Aufwand einen der heiß begehrten neuen Zauberwürfel organisiert und schon mal probegespielt. Rein äußerlich unterscheidet sich der Gamecube bereits erheblich von der Konkurrenz. Auffällig ist etwa der Tragegriff an der Oberseite, mit dem das Gerät laut Sicherheitshinweis von Nintendo „ohne zu Schwenken" transportiert werden kann. Zum Lieferumfang gehören eine Spieletastatur und ein Stromkabel. Ein Videokabel zum Anschluss an den Fernseher fehlt. Die Strippe vom Nintendo 64 oder Super Nintendo kann aber verwendet werden.



Die Gamecube-Spieletastatur ist zwar nicht schön, liegt aber gut in der Hand.

Der lilafarbene Würfel schluckt DVD-ROMs S.198 im Mini-Format. Die Spiele werden auf Silberscheiben mit einem Durchmesser von lediglich acht Zentimetern untergebracht. Normale DVDs messen dagegen zwölf Zentimeter, passen also nicht hinein. Auf der Vorderseite gibt es Anschlüsse für vier Spieletastaturen, die wie Greifspielzeug für Säuglinge in der Hand liegen. Dieser Eindruck wird noch durch ihre grellbunte Farbgebung unterstützt. Im praktischen Einsatz hinterlassen die Tastaturen einen ausgezeichneten Eindruck. Die acht Knöpfe, zwei analogen Steuerknüppel und das digitale Steuerkreuz sind gut erreichbar und erlauben präzises Steuern. Der eingebaute Rütteleffekt macht sich allerdings nur dezent bemerkbar.

Drei Spiele für umgerechnet 100 bis 120 Mark waren zum Verkaufsstart des Gamecube erhältlich. Das auf den ersten Blick eindrucksvollste ist das Jetski-Rennspiel „Wave Race: Blue Storm". Nie zuvor hat man realistischere Wasserbewegungen in einem Videospiel gesehen. Die Jetskis pflügen durchs Nass und hinterlassen dabei Wellenberge und Wasserspritzer, dass kein Auge trocken bleibt. Das Spiel nutzt zur Steuerung der Jetskis alle Knöpfe, aber Sie können auch mit nur wenigen Tasten fahren. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig antreten und sich auf acht Strecken im Rennbetrieb, beim Stuntfahren und beim Zeitfahren messen.

Im Abenteuer-Geschicklichkeitsspiel Luigi's Mansion geht Marios Bruder auf Geisterjagd. Bewaffnet mit Taschenlampe und Fangvorrichtung durchstreift er ein schaurig-schönes altes Haus und scheucht versteckte Gespenster auf. Sind die im Lichtstrahl der Taschenlampe vor Schreck erstarrt, dann können sie



„Luigi's Mansion": Geister können sich überall versteckt haben – auch hier im Badezimmer.



„Super Monkey Ball": Der Affe muss Bananen sammeln und darf dabei nicht von der Plattform fallen.



Wer sich am Spielzeug dieses missmutigen Geisterbabys vergreift, bekommt mächtig Ärger.



Gewinnt der Affe in seiner Kugel zu viel Tempo, kann er sich auch schon mal überschlagen.



Direkt aus Japan zu COMPUTERBILD-SPIELE: Redakteur Marco Häntsch (28) prüft den Unterhaltungswert des Gamecube.

mit einer Art Staubsauger eingefangen werden. Dazu bewegen Sie Luigi mit dem linken Mini-Steuerknüppel und steuern den Staubsauger mit dem rechten, um den Spukgestalten Energie abzuzapfen. Das gelingt mit der neuen Spieletastatur problemlos. Damit es nicht zu schnell langweilig wird, treffen Sie auf die unterschiedlichsten Geister, die jeweils andere Strategien erfordern, bis sie besiegt sind.

Das dritte Spiel zum Gamecube-Start ist der Geschicklichkeitstest „Super Monkey Ball". Ein in einem Ball gefangener Affe muss Bananen einsammeln, zu einem Ziel gelangen und auf dem Weg dorthin verschiedene Hindernisse passieren, etwa bewegliche Untergründe oder Fallen. Clou an dem Spiel ist, dass nicht die Spielfigur, sondern der Untergrund per Mini-Steuerknüppel bewegt wird, worauf die Kugel mit dem Affen in die entsprechende Richtung rollt. Grafisch nicht so beeindruckend wie die anderen beiden Spiele, kann Monkey Ball doch durch sein einfaches und fesselndes Konzept vor allem im Spiel mit mehreren Teilnehmern überzeugen.

Mit Nintendos neuer Konsole steht starke Konkurrenz für die Playstation 2 ins Haus. Vor allem jüngere Spieler werden sich an den originellen Spielideen erfreuen. Technisch kann der Gamecube mit dem Sony-Produkt konkurrieren, obwohl er weder Musik-CDs noch Film-DVDs abspielen kann.



„Wave Race: Blue Storm": Acht Jetski-Piloten kämpfen um den ersten Platz.



Rennen im nächtlichen Hafen – vorbei an Schiffen, die dort vor Anker liegen.

Wann genau der Gamecube in Deutschland auf den Markt kommen wird, steht bisher noch nicht fest. Nintendo peilt einen Termin im Frühling an, wahrscheinlich vor Ostern. Der Preis für das Gerät wird voraussichtlich knapp unter 500 Mark liegen. Spiele werden je zirka 100 bis 120 Mark kosten. Zum Deutschland-Start werden wahrscheinlich mehr als nur drei Spiele erhältlich sein (siehe Ankündigungsliste unten).



In diesem Menü werden die auf Speicherkarte gesicherten Spielstände verwaltet. Es ist möglich, gleichzeitig zwei Speicherkarten in den Gamecube einzustecken.

Voraussichtlich zum Gamecube-Start in Deutschland erhältliche Spiele

Actionspiele
Crazy Taxi[2] (Hersteller: Acclaim)
Eternal Darkness[3] (Nintendo)
Star Wars Rogue Leader:
Rogue Squadron[4] 2 (Nintendo)
Super Smash Bros. Melee[5] (Nintendo)

Geschicklichkeitsspiele
Luigi's Mansion[6] (Nintendo)
Super Monkey Ball[7] (Sega)

Rennspiele
Extreme G-3[8] (Acclaim)
Wave Race: Blue Storm[9] (Nintendo)

Sportspiele
Dave Mirra Freestyle[10] BMX 2 (Activision)
FIFA 2002 (Electronic Arts)
SSX Tricky (Electronic Arts)

Strategiespiel
Pikmin (Nintendo)

2sprich: „Kräsi Taxi" 3sprich: „Itörnel Darkness" 4sprich: „Star Wohrs Rohg Lhder Rohg Skwodren" 5sprich: „Sjuper Smasch Brasers Melih" 6sprich: „Luidschis Mäschen" 7sprich: „Sjuper Manki Bohl" 8sprich: „Jxtrihm Dschi-Ssri" 9sprich: „Wäif Raiß: Bluh Stohrm" 10sprich: „Däif Mirra Frih-Ssteil"

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. 198, 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. 198. 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.

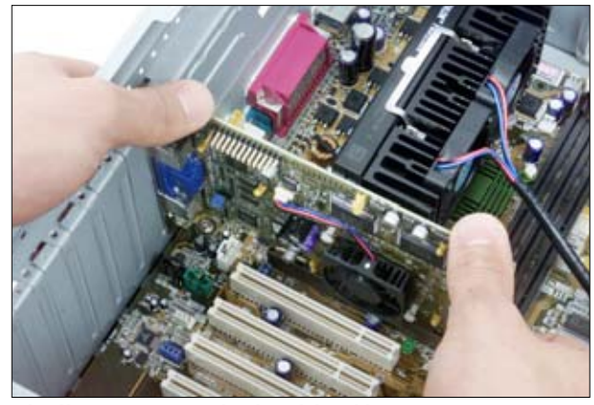
Funktionsprüfung Ton

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.



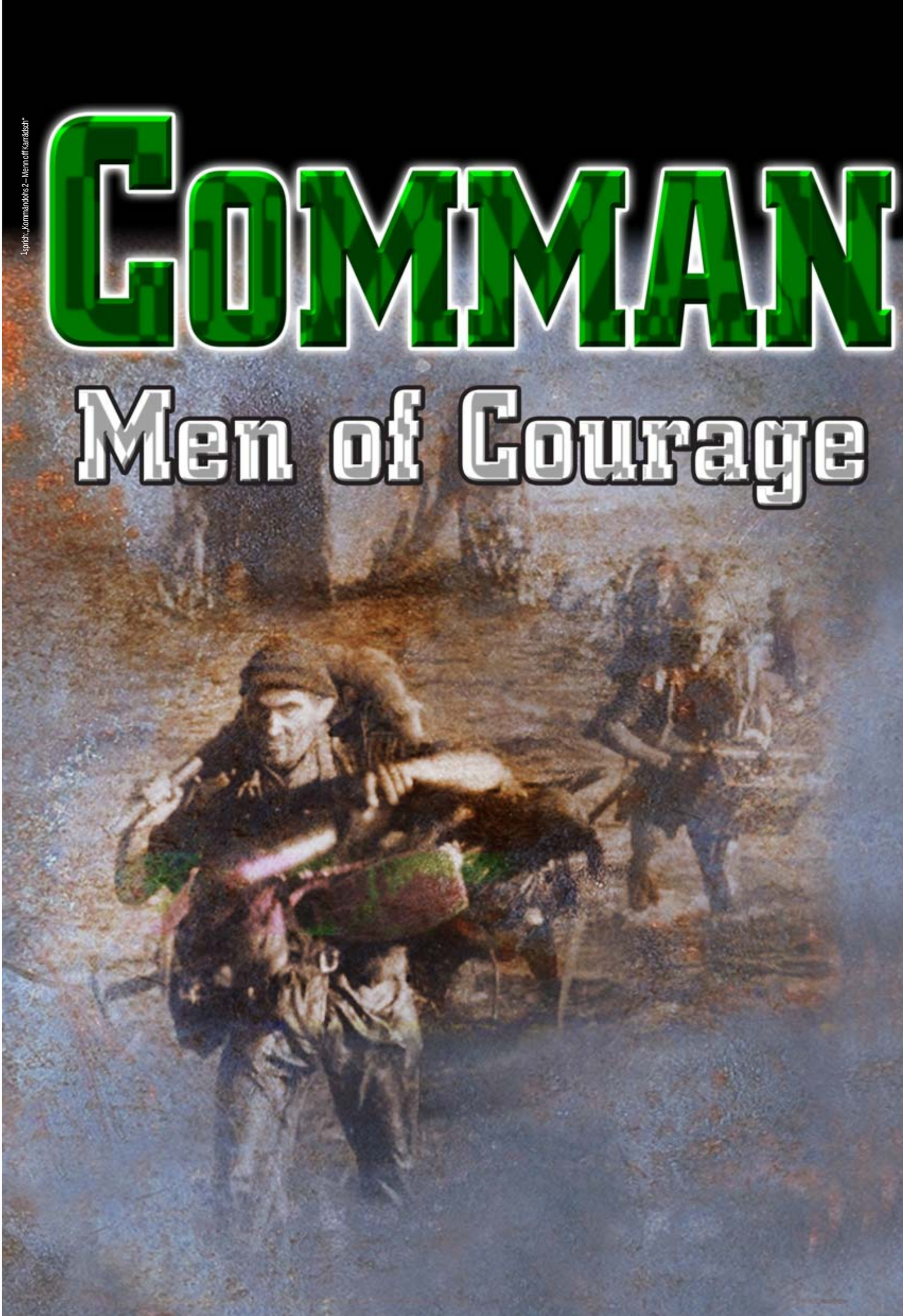
㉓ Auf-/Abwertung
Positive oder negative Besonderheiten bewertet COMPUTERBILD-SPIELE unter diesem Punkt. Beispiel: Können Sie die Tastaturbelegung nicht frei wählen, gibt es eine Abwertung.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Ispricht: „Kommandohs 2 – Men of Courage"

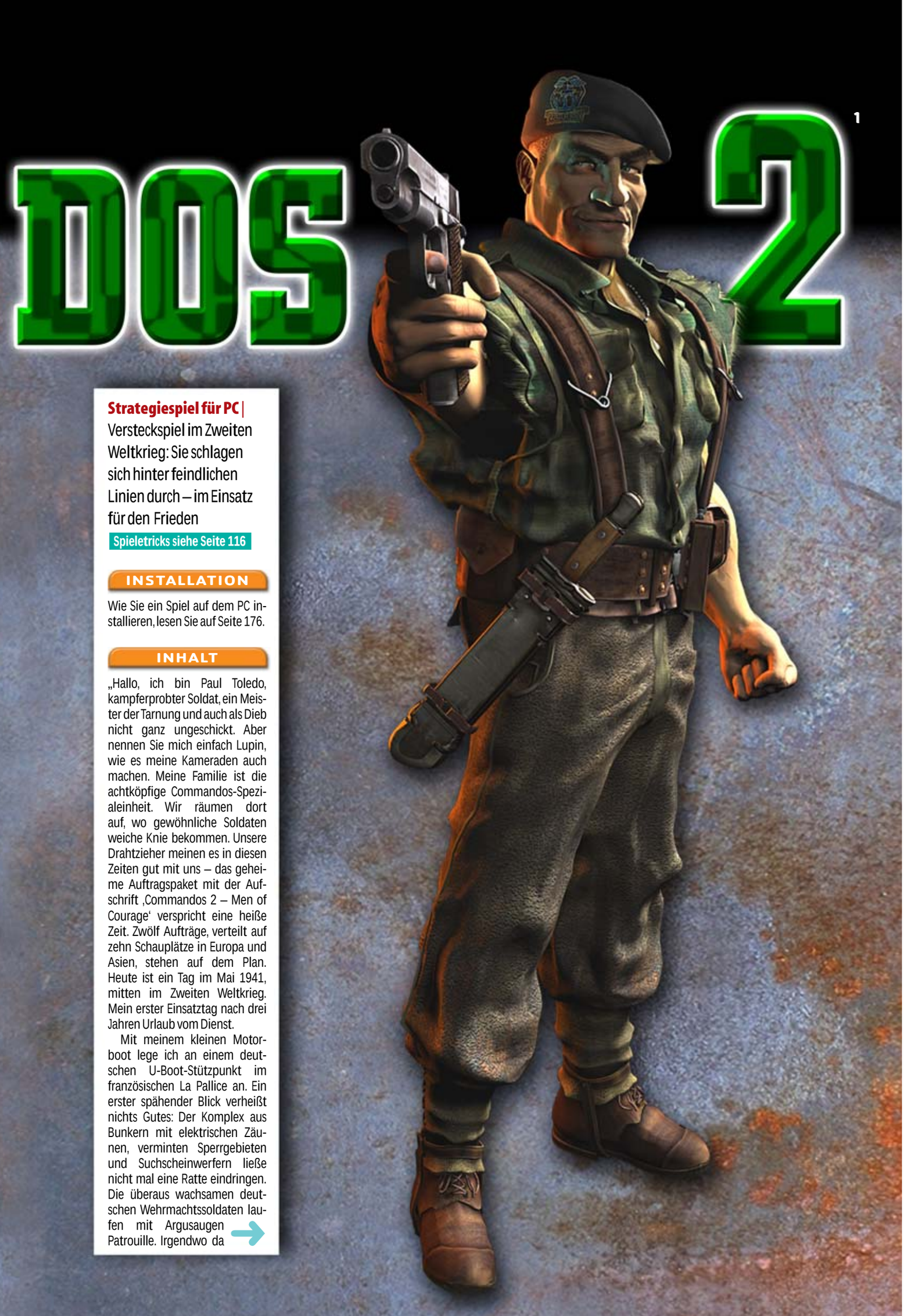
COMMAN

Men of Courage



DOS 2

1



Strategiespiel für PC | Versteckspiel im Zweiten Weltkrieg: Sie schlagen sich hinter feindlichen Linien durch – im Einsatz für den Frieden

Spieletricks siehe Seite 116

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 176.

INHALT

„Hallo, ich bin Paul Toledo, kampferprobter Soldat, ein Meister der Tarnung und auch als Dieb nicht ganz ungeschickt. Aber nennen Sie mich einfach Lupin, wie es meine Kameraden auch machen. Meine Familie ist die achtköpfige Commandos-Spezialeinheit. Wir räumen dort auf, wo gewöhnliche Soldaten weiche Knie bekommen. Unsere Drahtzieher meinen es in diesen Zeiten gut mit uns – das geheime Auftragspaket mit der Aufschrift ‚Commandos 2 – Men of Courage' verspricht eine heiße Zeit. Zwölf Aufträge, verteilt auf zehn Schauplätze in Europa und Asien, stehen auf dem Plan. Heute ist ein Tag im Mai 1941, mitten im Zweiten Weltkrieg. Mein erster Einsatztag nach drei Jahren Urlaub vom Dienst.

Mit meinem kleinen Motorboot lege ich an einem deutschen U-Boot-Stützpunkt im französischen La Pallice an. Ein erster spähender Blick verheißt nichts Gutes: Der Komplex aus Bunkern mit elektrischen Zäunen, verminten Sperrgebieten und Suchscheinwerfern ließe nicht mal eine Ratte eindringen. Die überaus wachsamen deutschen Wehrmachtssoldaten laufen mit Argusaugen Patrouille. Irgendwo da

drinnen wartet ein Dechiffriergerät auf meine Langfinger. Mit dem Ding könnten meine Leute Funksignale der Deutschen entschlüsseln. Außerdem muss ich zwei Kontaktpersonen ausfindig machen – also los!

Vorsichtig klettere ich aus dem Wasser und schleiche auf einer Treppe hinauf am Licht des Suchscheinwerfers vorbei. Noch bevor sich einer der Wachposten umdreht, bin ich in einer Lagerhalle verschwunden und finde dort meine erste Kontaktperson. Der verwundete Alliierte übergibt mir eine verschlüsselte Nachricht, bevor er verstirbt. Seinen Hund Whiskey stecke ich in meinen Rucksack. Dann schleiche ich mich in Windeseile von hinten an einen Arbeiter heran. Ein lautloser Schlag, und seine Drahtschere gehört mir.

Jeden Schatten nutze ich für mein Versteckspiel. Die Wachen sehe ich immer nur von hinten, wenn ich daran vorbeilaufe. In einer anderen Lagerhalle entdecke ich Natasha, meine zweite Kontaktperson. Im richtigen Moment schleiche ich in ihre Zelle und durchsuche einen Spind. Es ist eine Schachtel Zigaretten drin, die ich einstecke. Für einen kurzen Moment überlasse ich Natasha das Kommando. Der richtige Lippenstift auf dem passenden Mund kann wahre Wunder bewirken: Von Natashas Flirtattacken sind die Wachen sehr angetan. Deshalb darf sie sich frei innerhalb der Räume bewegen. Natasha macht sich ungestört an den Schränken zu schaffen und nimmt Hundefutter und Schlaftabletten mit. Ich nutze derweil Natashas Ablenkungsmanöver und begebe mich in einen der hinteren Räume. Vor einer Tür steht ein wachsamer Streifenposten – Mist! Zum Glück hört Whiskey auf mein Kommando.

Also lasse ich den Hund aus dem Sack und hetze ihn auf den Wachposten. Vom heftigen Gebell völlig verwirrt, vergisst der für einen Augenblick seine Pflicht – und ich kümmere mich um den Raum hinter der Tür. Einen überraschten Soldaten kann ich gerade noch rechtzeitig zum Schweigen bringen, ehe er um Hilfe rufen kann. Bevor der Mann wieder zu Bewusstsein gelangt, lege ich zwei Hebel um. Einer schaltet draußen die Suchscheinwerfer ab, der andere nimmt dem elektrischen Zaun den Saft. Jetzt aber nichts wie raus hier.

Whiskey folgt seinem neuen Herrchen auf Schritt und Tritt, und auch Natasha erweist sich als zuverlässige Kameradin. Sie zieht mal wieder die gierigen Blicke der Wachen auf sich, während ich Schlaftabletten ins Hundefutter mische und damit einen Dobermann lahm lege. Mithilfe eines Telegrafenmastes klettere ich über einen Zaun und schneide den von der anderen Seite mit der Drahtschere auf – so kommt auch Natasha sicher rüber.

In der Kantine sitzen Soldaten in Reih und Glied am Tisch. Natasha präpariert derweil eine ganze Kiste Weinflaschen mit Schlaftabletten. Schlecht für die durstigen Deutschen, denn die fallen wie auf Knopfdruck in einen tiefen Schlaf. Gut für Natasha – in der Tasche eines schlaftrunkenen Offiziers findet sie einen Schlüssel. Nach einigen weiteren Ablenkungsmanövern mit Natasha entdecke ich einen Tresor im Büro des Generals. Meine Dietriche leisten beim Knacken des Schlosses gute Dienste. Nach dem Öffnen des Kastens halte ich endlich das gesuchte Dechiffriergerät in den Händen. Jetzt muss ich nur noch irgendwie Kontakt mit meinen Vorgesetzten aufnehmen.

Über die Telegrafenmasten klettere ich aus dem umzäunten Bereich heraus, während Natasha mit einer deutschen



Jack „Butcher" O'Hara ist der harte Mann der Truppe. Skrupellos, unabhängig und nur so diszipliniert, wie nötig – erste Wahl für Kampfeinsätze.

SPIELVERLAUF



1 Einsatz im Trainingslager: Ein paar Kameraden des Commandos-Trupps stecken in der Falle. Der heftige, pausenlose Beschuss feindlicher Soldaten erlaubt keinen Fluchtversuch. Von links rücken heimlich Ihre drei Soldaten an. Mit denen müssen Sie das Feld räumen. Lautlos natürlich – denn Tarnung ist alles.



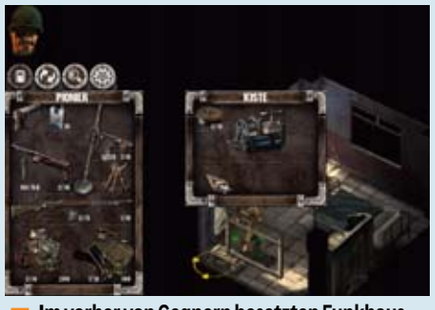
2 Ihr Pionier wirft eine Zigarettenschachtel als Lockmittel vor die Füße eines Gegners. Der Neugierige wird im Gebüsch niedergeknüppelt.



3 Sie schlagen sich mit Ihrer Einheit durch, bis Sie einen feindlichen Offizier treffen – am Kopf. In den Taschen dieses Herrn finden Sie Schlüssel.



4 Sergeant Jack als Luftakrobat (Kreis): Über Telefonleitungen klettert er ungesehen in einen anderen Bereich und fällt Gegnern in den Rücken.



5 Im vorher von Gegnern besetzten Funkhaus macht sich Ihr Pionier an einer Kiste zu schaffen, sackt Sprengstoff und Minen ein.



6 Der Pionier platziert Minen und Sprengstoff auf der Straße. Ein gegnerischer Panzer explodiert – der letzte Angriff wurde vereitelt!



7 Dann geht's in die Tiefen der Antarktis. In einem U-Boot nimmt Ihr Taucher Deckung und schlägt der Reihe nach die Besatzung nieder.



8 Vom offenen Deck des U-Boots im Hechtsprung ins kalte Wasser der Antarktis. Ein Spezialanzug schützt vor der Kälte. Die nächsten Opfer sind im Visier (Kreise).



9 Am Bug des U-Boots lauert Ihr Taucher und lockt Gegner mit Zigarettenschachteln hervor. Die Jungs rennen nichts ahnend in ihr Verderben.



10 Das Versteckspiel wird fortgesetzt. Aufragende Eisschollen schützen ideal gegen das Sichtfeld der Feinde. Ziel des Ausflugs ist der Zerstörer (Pfeil).



11 In einer gewagten Rettungsaktion befreit Ihr Taucher zwei Kameraden. Mit von der Partie sind jetzt auch der Kampfsoldat Jack und Pionier Hancock.



12 Mit einem Heißluftballon beginnt der spektakuläre Flug auf die andere Seite des Zerstörers. An sicherer Stelle wird erst mal nur Jack abgesetzt.



13 Jack passt sich der Umgebung an. Durch den Schnee schleicht er sich an Feinde heran. Die geknebelten Gegner versteckt er hinter einem Hügel.



14 Kaum sichtbar, weder für Sie noch für feindliche Soldaten, geht Jack vorsichtig an Bord des Zerstörers (Kreis) und erspäht die Luke für den Einstieg.



15 Nach etlichen weiteren Knebel- und Fesselspielen verschafft sich Jack Zugang zu einem Raum mit Gefangenen und zwei weiteren Kameraden.



16 Ihr Pionier durchsucht Spinde und Schränke der Mannschaft. Den dabei gefundenen Sprengstoff platziert er an den Getrieben der Geschütztürme (Kreise).



17 Nachdem auch der Maschinenraum mit Sprengstoff präpariert worden ist, fliehen Ihre Soldaten mit den Geiseln in Richtung U-Boot.



18 Per Knopfdruck zündet der Pionier alle Bomben an Bord des Schiffes. Über Funk wird die Kommandozentrale über den erfolgreichen Einsatz informiert.



19 Noch bevor der Zerstörer selbst das Opfer eines Angriffs wird, schnappt sich Soldat Jack geheime Unterlagen aus der Offizierskabine. Zusammen mit dem Spion René November gelingt ihm im letzten Augenblick die Flucht mit diesem Flugzeug. Ein voller Erfolg für die Commandos-Einheit. Nächster Einsatzort ist Thailand.

SPIELDETAILS: SPEZIALEINHEIT UND SCHAUPLÄTZE



Samual Brooklyn: Techniker mit Kampferfahrung.

Sir Francis Woolridge: Treffsicherer Scharfschütze.

Paul „Lupin" Toledo: Meisterdieb aus Frankreich.

Jack „Butcher" O'Hara: Stahlharter irischer Soldat.

René November: Kommunikationsexperte und Spion.

Thomas Hancock: Sprengstoffexperte aus England.

Natasha Nikochevski: Russische Scharfschützin.

James Blackwood: Experte für Unterwasser-Einsätze.



Die Brücke am Kwai: detailgetreue Wiedergabe der berühmten Brückenschlacht.



Pazifischer Ozean: eine kleine Insel am Ende der Welt – aber eine von großer Bedeutung.



Normandie: Ein schönes Dorf mit unschönen Auftragszielen. Aber da müssen Sie durch.



Schloss Colditz: Auch im eigenen Sachsenland geht's Truppen an den Kragen.



Einsatz in Paris: Ob in der Pariser Metro oder unterm Eiffelturm – das Kommando ist vor Ort.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste:
Auswählen, Befehle erteilen

Rechte Maustaste:
Soldaten auswählen, Befehlsmenüs öffnen

- [-] : Kartenausschnitt verkleinern
- [+] : Kartenausschnitt vergrößern
- [F10] : Wichtige Objekte auf der Karte zeigen
- [F11] : Gegner auf der Karte zeigen
- [A] : Messer oder Granate bereit halten
- [Q] : Auf Faustangriff vorbereiten
- [S] : Bombe legen/ Hundepfeife verwenden
- [P] : Tellermine legen
- [⇧] + linke Maustaste: Spezialbefehle erteilen
- [I] : Natashas Lippenstift verwenden/ Stolperfalle auslegen
- [D] : Einen gegnerischen Soldaten bestehlen



Anschleichen, eingraben, lautlos überfallen – wer hier durchkommen will, muss auf Tarnung setzen. Und zwar während des ganzen Einsatzes.

Uniform unauffällig über das Gelände spaziert. Die Fernleitungen führen zu einer Art Funkstation. Dummerweise wacht vor der Tür ein Soldat. Aber da kommt mir die Idee! Aus dem Schatten heraus werfe ich die Zigarettenschachtel aus dem Spind ins Blickfeld des Wachpostens. Den Augenblick der Ablenkung nutze ich und klettere durch ein Fenster ins Funkerhaus. Geschafft! Die entschlüsselte Nachricht der Deutschen gebe ich meinen Leuten per Funk weiter. Sofort sichern mir die Kameraden meiner Einheit Unterstützung zu. Bis zum Anbruch des Morgengrauens verkrieche ich mich unter einer stinkenden Schlafkoje, während Natasha das Weite sucht. Morgen mache ich mich an den nächsten Auftrag. Gute Nacht!“

BEDIENUNG

Der Umgang mit den Einheiten erfordert etwas Übung. Die zahlreichen Möglichkeiten des Spiels lassen sich nicht einfach nur mit der Maus ausschöpfen. Schnelle Operationen bedürfen schneller Reflexe, der Griff zur Tastatur ist hin und wieder unumgänglich. Oft ist der parallele Einsatz von Maus und Tastatur hilfreich, etwa zum Kommandieren der Einheiten bei gleichzeitigem Drehen des Kartenausschnitts. Nur mit viel Übung kommen Sie in Commandos 2 weiter – das gilt für Bedienung und Spielerfolg.

URTEIL

Es ist fast schon unglaublich realistisch, was hier auf dem Bildschirm abgeht. Das Versteckspiel im Zweiten Weltkrieg geizt nicht mit Details, weder mit grafischen noch mit spielerischen. Taktiker kommen wegen der zahlreichen Möglichkeiten voll auf ihre Kosten. Rambos dagegen dürften Frust erleiden. Denn für ein schnelles, actionbeladenes Spielchen in der Mittagspause ist Commandos 2 – Men of Courage nicht geeignet. Zu komplex ist jeder der zwölf Aufträge. Verbissen und geduldig geht's Schritt für Schritt durch Feindesland. Den Kopf (auch für eine gute Durchblutung) immer unten lassen. Hier und dort wird scharf geschossen. Planen Sie Ihre Einsätze gut, dann kommen Sie sogar ohne tödliche Gewalt über die Runden. Aber selbst Profis haben an Commandos 2 zu knabbern. Doch: Was mitunter anfangs viel zu schwierig erscheint, erfreut nach einem erfolgreich absolvierten Einsatz umso mehr.

Ein wahrer Stolperdraht quer durch die geheime Mission ist jedoch die Bedienung. Etwas mehr Komfort hätte im Umgang mit Mann, Frau und Hund nicht schaden können. Wird die Spielansicht zwecks Offenlegung verdeckter Kartenabschnitte schrittweise gedreht, dann geht kurzfristig die Orientierung über den Jordan. Ein stufenloses Drehen der Spielansicht ist leider nur in Gebäuden möglich. Aber wenn Sie auf diesen Umstand pfeifen und sich selbst schon als Teil des Kommando-Trupps sehen, dann will COMPUTERBILD-SPIELE Sie nicht aufhalten. „Gut“ gemacht, Soldaten.





Agentin Natasha mit vollem Körpereinsatz: Mitunter schießt sie scharf.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Commandos 2 – Men of Courage

Hersteller: Eidos Interactive
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,27**
Spieleinstieg	6%	schwer		4,00
Langzeitspaß	6%	enorm		1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß		1,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt		1,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	realistisch		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich		1,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	herausragend		1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar		4,00
SERVICE	**3%**			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.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/30633400 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01907/71880 (2,42 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,77**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (2018 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0156 Megabyte		1,13
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp		3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,67**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**1,29**
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%**			1,44
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	10 Einsätze, 9 Bonus-Aufträge, 2 Übungs-Aufträge		2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,13**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS			gut ←	2,13
PREIS/LEISTUNG			ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			90,00 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)			kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			2,13 x 90,00 = 191,70 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern



[1] sprich: „Säx – Si Älii-en Hanter"

Actionspiel für PC | Gnadenloser Glücksritter hilft harmlosen Humanoiden, einen brutalen Bösewicht zu beseitigen

INSTALLATION

CD-ROM einlegen, viele Schaltflächen anklicken, dann geht's los. Falls nicht: Auf Seite 176 wird die Installation erklärt.

INHALT

Stellen Sie sich vor, Sie seien ein einfacher Tagedieb. Ein Glücksritter und Lebenskünstler. Während Sie mit Ihrem Raumschiff auf der Suche nach Profit durch ein unbekanntes Sonnensystem fliegen, werden Sie plötzlich angeschossen. Ruckzuck sind wichtige Maschinen an Bord zerstört, und Ihnen bleibt nur eine Bruchlandung auf dem Planeten, von dem die Schüsse kamen.

Glücklicherweise hat Zelon, die künstliche Intelligenz Ihres Raumschiffes, den Absturz überlebt. Sie beginnt sofort, die Umgebung zu scannen und das Schiff zu reparieren. Dazu benötigt sie allerdings Erze, Kristalle und Energie. Wie Sie sich bestimmt schon denken können, fällt das Sammeln dieser wertvollen Dinge in Ihren Aufgabenbereich. Mit den ersten gefundenen Erzen können Sie sich eine Waffe, einen Schild und eine Speicherbatterie bauen – Zelon entwirft immer neue Baupläne und stellt Ihnen so insgesamt 18 Waffen zur Verfügung.

Leider haben Sie diese Waffen auch bitter nötig. Denn in der Rolle des Zax sind Sie kein Kämpfer, sondern, wie gesagt, nur ein einfacher Glücksritter. Darum ballern Sie vorsichtshalber auf alles, was sich bewegt: große und gefährliche Tiere, sowie zahllose Maschinenmenschen und Roboter. Die hinterlassen, wenn sie abgeschossen wurden, eine kleine Energieladung, mit der Sie Waffe und Schild auffrischen können. Schon bald lernen Sie die intelligenten Ureinwohner dieses Planeten kennen, die Korbo, und ihre Geschichte. Eine böse Maschine, Om genannt, versklavt die friedlichen Wesen, presst Ihnen Tribut ab und verwandelt sie in die brutalen Maschinenwesen.

Und weil eine hübsche Belohnung winkt, retten Sie so ganz nebenbei diese armen Kreaturen. Dafür müssen Sie aber nicht nur schießen, sondern auch Rätsel lösen.

SPIELVERLAUF



1 Abgestürzt – auf einem fremden Planeten voller Feinde. Die violetten Flächen bringen Nachschub, bis die Konsole (Kreis) zerstört ist.



2 Zum Glück haben Sie Ihren Schiffscomputer, der die fremde Sprache übersetzt und die Umgebung nach interessanten Dingen absucht.



3 Im Untergrund warten viele Gegner. Können Sie einen abschießen, so bleibt eine Energiekugel zurück (Kreis). Die untere Bildleiste gibt nützliche Informationen preis. Von links nach rechts: Lebensenergie, Schildenergie, gesammelte Ressourcen, Feindmelder, Spielzeit, Minen und gewählte Waffe.



4 In den Höhlen müssen Sie auch Laserstrahlen mithilfe von Spiegeln (Kreis) umlenken, um Türen zu öffnen. Den Strahlen ausweichen!



5 Die friedlichen Korbo leben in einfachen Hütten und sind der Willkür von Om und seinen Schergen ausgeliefert. Nur Sie können helfen.



6 Diesem Gift spritzenden Höhlenmonster sollten Sie aus dem Weg gehen. Oder Sie lassen eine Mine fallen, während es Ihnen folgt.



7 Der rote Geisternebel (Kreis) ist sehr gefährlich. Als engster Vertrauter von Om hat er Befehlsgewalt über alle Roboter und hetzt die auf Sie!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ZAX - The Alien Hunter FORTSETZUNG

In den 22 Aufgaben blicken Sie von schräg oben auf farbenprächtige Dschungel, düstere Höhlen, glänzende Raumschiffe. Auf den freien Wegen tummeln sich 15 Tierarten sowie Feinde. Häufig gibt's in dunklen Ecken Extras, versteckte Schalter und auch gefährliche Fallen.

Die grafische Gestaltung ist durchweg ansehnlich und voller Details, was daran liegt, dass alle Bilder vorgezeichnet sind und nicht vom Computer berechnet werden. Dadurch stehen allerdings auch nur zwei Bildauflösungen zur Verfügung, von denen die höhere (600 x 800 Pixel) ganz schön stark ruckelt. Die Story wird nicht durch Videofilme, sondern lediglich durch ein paar hübsche Bilder weitergesponnen.

BEDIENUNG

Zax lässt sich entweder mit den Pfeiltasten oder mit einem Steuerknüppel (Joystick) lenken. Das rote Fadenkreuz seiner Waffe wird unabhängig davon mit der Maus bewegt. So können Sie laufen und gleichzeitig in eine andere Richtung schießen. Dazu kommt eine Menge Tasten, mit denen Sie verschiedene Informationen abrufen können. Besonders praktisch ist, dass die Spielzeit anhält, wenn Sie ein Menü öffnen. So können Sie mitten im Kampf, kurz bevor Ihre Lebensenergie aufgebraucht ist, mit [I] das Inventar öffnen und ein Medizinpaket benutzen.



Einer der Korbo-Schamanen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Maus: Fadenkreuz bewegen
Linke Maustaste: Schießen
Rechte Maustaste: Mine

[→] : Nach rechts gehen
[←] : Nach links gehen
[↑] : Nach vorn gehen
[↓] : Nach hinten gehen
[M] : Karte aufrufen
[I] : Inventar ansehen

URTEIL

„Zax – The Alien Hunter" ist im Prinzip aus verschiedenen anderen Spielen zusammengeklaut. Der Grafikstil ist von „Desperados" oder „Commandos" inspiriert, die netten Außerirdischen erinnern frappierend an den Mudukon Abe aus „Abe's Oddysee", die Geschichte mit dem Robotervirus und den Maschinen-Aliens könnte von „Star Trek" inspiriert sein. Dazu kommt noch der miese Charakter des „Helden" Zax. Alles Lebendige, das ihm über den Weg läuft, wird gemeuchelt. Egal, ob Roboter, Tier oder beeinflusster Alien.

Nichtsdestoweniger ist Zax ein rasantes, kurzweiliges Spiel mit spannender Geschichte. Finden Sie alle versteckten Gegenstände, können Sie bis zu Om vordringen – und die Korbo befreien? Versuchen Sie es selbst! Es lohnt sich, denn alles in allem ist Zax – The Alien Hunter ein „gutes" Spiel.

SPIELDETAILS



In Ihrem Raumschiff können Sie neue Geräte herstellen.



Violette Steine: Hier lässt sich etwas ins Schiff teleportieren.



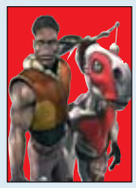
Vorsicht, Falle: Herumliegende Skelette können weh tun!



Wichtige Erze und Kristalle geben „Blinkzeichen".

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Zax - The Alien Hunter

Hersteller: Jowood Production Software
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

					Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**		**2,06**
Spieleinstieg			6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß			6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe			3%	perfekt	1,00
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%	Tastatur/Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt					
Wirklichkeitsnähe			3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte			4%	stimmig	3,00
Spannung			3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum			3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner			6%	überlegt	3,00
SERVICE			**3%**		**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.zax-game.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%		
INSTALLATION			**5,4%**		**2,70**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	noch akzeptabel	4,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	ja (766 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)			0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)			1,4%	0,2188 Megabyte	1,47
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%**		**3,67**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	unspielbar	unspielbar 5,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	unspielbar	unspielbar 5,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	unspielbar	unspielbar 5,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	unspielbar	unspielbar 5,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	unspielbar	unspielbar 5,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	unspielbar	unspielbar 5,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt 3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt 3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt 3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt 3,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt 3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			**7%**		**1,00**
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%**		**1,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	22 Karten, 18 Waffen, 15 Gegner	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel	2,00
Sprache (überprüft)			3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	einer/16	
ZWISCHENNOTE			**100%**		**2,15**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ←	2,15
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	89,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	72 Mark (Computeruniversum.net, Bad Homburg, Tel. 0700/86483773)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,15 x 89,95 = 193,39 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Bei einem Piraten-Überfall auf hoher See wird Giacomo Casanova (rechts) schwer verletzt, seine Mutter sogar getötet.



2 Entschlossen, die Mörder seiner Mutter zu finden, reist Casanova mit einer „fliegenden Gondel" zum Markusplatz in Venedig.



3 Im Cafe „Florian" trifft Casanova die reizende Isabella, Tochter des Herzogs Grimani. Von ihr erfährt der junge Giacomo einiges über die jüngsten Ereignisse in Venedig. Der üble Geselle rechts wird gleich einen Streit anzetteln, damit Casanova ihn zum Duell herausfordert.



4 Auf dem Weg zur Fechtschule begegnet Casanova einer charmanten Dame. Natürlich macht er ihr ein paar artige Komplimente.



5 In der Fechtschule angekommen, lernt der Lebemann den Umgang mit dem Degen. Geduldig erklärt ihm der Meister Attacke und Parade.



6 Vor malerischer Kulisse stellt sich Giacomo dem vereinbarten Fechtduell mit dem Rüpel aus dem Café Florian. Es wird ein harter Kampf.



7 Schon wartet das nächste Abenteuer. Mutig vereitelt Casanova einen Banküberfall. Doch wird er auch die Mörder seiner Mutter finden?

Abenteuerspiel für PC | Mit Mantel und Degen auf Freiersfüßen. Im Venedig des 18. Jahrhunderts

INSTALLATION

Die Installation dieses Spiels sollte Ihnen keine Probleme bereiten. Falls doch, schlagen Sie einfach auf Seite 176 nach.

INHALT

Venedig um 1750: Sie werden Zeuge eines hinterhältigen Überfalls, bei dem der junge Giacomo Casanova seine Mutter verliert und selbst schwer verletzt wird. Kaum ist der Held genesen, schlüpfen Sie auch schon in seine Rolle und machen sich auf, das Rätsel um den Mord an der Mutter zu lösen und seinen verschwundenen Vater zu suchen.

Gleich zu Beginn erfahren Sie, dass Sie glücklicherweise nicht ganz mittellos dastehen. Ein Kre-

Ca



sanova

ditbrief wartet nur darauf, bei der Bank eingelöst zu werden. Außerdem hat die Tochter des einflussreichen Herzogs Grimani Sie zu einer wichtigen Unterredung ins Café „Florian" gebeten. Ohne zu zögern, verlassen Sie das Krankenbett, begeben sich zum Kanal und rufen eine Gondel. Sie haben gerade noch Zeit, überrascht festzustellen, dass in dieser Welt die Gondeln (und andere Schiffe) fliegen können – schon landen Sie auf dem Markusplatz.

Wer selbst schon einmal in Venedig war, wird hier Einiges wiedererkennen. Schon bald finden Sie das Café, in dem man Sie erwartet. Die überaus charmante Isabella Grimani ist offenbar sehr entzückt, Ihre Bekanntschaft zu machen. Die

Casanova FORTSETZUNG

junge Dame bietet Ihnen an, Sie tatkräftig bei der Suche nach den Mördern von Casanovas Mutter zu unterstützen. Plötzlich pöbelt Sie ein angetrunkener „Edelmann“ von der Seite an. Ohne zu zögern, gehen Sie auf seine Herausforderung zum Duell ein, denn schließlich haben Sie Ihre Ehre und einen guten Ruf zu verteidigen.

Anschließend werden Sie den neugierigen Freundinnen der hübschen Isabella vorgestellt und stellen überrascht fest, welchen enormen Eindruck Casanova offensichtlich auf die venezianische Damenwelt macht. Dann verabschiedet sich Isabella von Ihnen – nicht ohne Sie vorher noch zu einem Fest Ihres Vaters einzuladen. Das Abenteuer beginnt.

BEDIENUNG

Casanovas Streifzüge durch Venedig gehen mit der Tastatur noch am besten von der Hand. Allerdings erweist sich die Steuerung des Frauenhelden bisweilen als recht hakelig und unkomfortabel. Die Kameraführung lässt teilweise sehr zu wünschen übrig. Da kann es schon mal vorkommen, dass Sie Ihren Schürzenjäger verzweifelt suchen, weil er plötzlich aus dem Blickfeld verschwunden ist.

Fechtduelle bestehen aus je drei Angriffs- und Verteidigungstechniken, die relativ schnell erlernt sind. Ansonsten kommt's oft darauf an, die passende Frage zu stellen oder beim Flirt mit mehr oder weniger ansehnlichen Damen angemessen und schlagfertig zu agieren. Das bringt Punkte auf der Beliebtheitsskala. Ihren Spielstand sollten Sie häufig sichern, denn Casanova kann durchaus das Zeitliche segnen, wenn er seine Blessuren nicht rechtzeitig vom Barbier versorgen lässt.

URTEIL

„Casanova“ lebt von den vortrefflichen Dialogen, keine Frage. Selten hat die Redaktion ein Spiel mit derart guter Sprachausgabe getestet. Gespräche sind nicht nur makellos in Szene gesetzt, sie versprühen auch Witz und Charme, sind alles andere als langweilig oder belanglos.

Wenn man das doch nur vom gesamten Spiel sagen könnte. Die eigentlich hübsch gezeichneten Hintergründe wiederholen sich immer wieder. Venedig ist zwar auch im Spiel schön, aber nicht eben groß. Fliegende Gondeln und wenig lebensnah wirkende Figuren mögen unter künstlerischen Gesichtspunkten sehr ansprechend sein, sind aber sicher nicht Jedermanns Sache, doch über Geschmack lässt sich bekanntlich nicht streiten.

Wirklich ärgerlich sind dagegen die teilweise knallharten Rätsel, die den Spieler häufig an den Rand der Verzweiflung treiben werden. Wer über einen Internet-Anschluss verfügt, kann sich glücklich schätzen. Ihm wird auf der Internet-Seite 3D S. 200 geholfen. Andere werden wirklich Probleme bekommen, zumal Programmschwächen das Spiel unnötig kompliziert machen. Beispielsweise fehlt die Möglichkeit, ältere Dialoge und Informationen erneut abrufen zu können. Eigene Notizen oder ein sehr gutes Namengedächtnis werden einfach vorausgesetzt. Kleine und größere Ärgernisse dieser Art machen aus dem ansatzweise viel versprechenden Abenteuerspiel schließlich doch nur einen Geheimtipp für erfahrene Spieler oder absolute Fans der Thematik. Gesamtnote: „befriedigend“.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- → : Nach rechts drehen
- ← : Nach links drehen
- ↑ : Vorwärts gehen
- ↓ : Rückwärts gehen
- F1 : Hauptmenü aufrufen
- F2 : Inventar ansehen

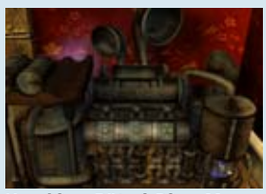
SPIELDETAILS



Wichtige Hilfe: eine Karte von Venedig mit Anlegestellen.



Gutes Training: Armbrustschießen auf dem Jahrmarkt.



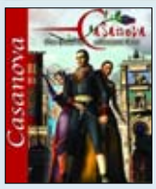
Knackiges Rätsel: Diese Maschine birgt ein Geheimnis.



Schräger Humor: Hier gibt's einen „singenden Karpfen“.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Casanova

Hersteller: Modern Games
Version: 1,001

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter 3D Seite 200

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

						Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**			**2,83**
Spieleinstieg			6%	geht so		3,00
Langzeitspaß			6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe			3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik			2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche			3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare			2%	vorzüglich		1,00
Texte/Untertitel			2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination			5%	Tastatur (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt						
Wirklichkeitsnähe			3%	passabel		3,00
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%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)			2%	02408/959209 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)			1%	Deutsch (casanova.arxeltribe.com)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	02408/959209 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	02408/959135 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION			**5,4%**			**3,47**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	nein (429 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)			0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)			1,4%	9,5829 Megabyte		4,10
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%**			**3,94**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			**7%**			**4,57**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache			1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)			1%	nein/nein		6,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)			1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)			1%	nein		6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)			3%	nein		6,00
SONSTIGES			**9%**			**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	80 Spielfiguren		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur, Maus, Spielpistole		2,00
Sprache (überprüft)			3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	einer/keiner		
ZWISCHENNOTE			**100%**			**2,77**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,77
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	79,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	Kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,77 x 79,95 = 221,46 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Fliegender Start, also schon vor der Start-/Ziellinie anrollen. Sobald die überquert ist, gibt's nur noch eine Pedalstellung: Vollgas.



2 So war das mit dem fliegenden Start nicht gemeint: Auf der Hochgeschwindigkeitsstrecke von Chicago hebt der erste Konkurrent gleich ab.



3 Dieses flammende Inferno bedeutet keine Gefahr. Hier ist nur der Superturbo eingeschaltet – und der sorgt für verbranntes Gummi.



4 Das erste Rennen ist gewonnen. Ihr Auto kommt kurz auf den Denkmalssockel, und auf der Monitorwand läuft die Siegerehrung.



5 Das nächste Rennen wird auf dem Rundkurs um einen großen Flugplatz ausgetragen. Da setzt dann schon mal direkt vor Ihnen ein Jumbo-Jet zum Landeanflug an. Das heißt aber nicht, dass Sie den verfolgen sollten. Bleiben Sie lieber auf der Piste und an der Konkurrenz kleben.



6 Wer dem Flieger zu lange nachschaut, riskiert nämlich Bruch an der Streckenbegrenzung. So ein Unfall kostet Nerven und wertvolle Zeit.



7 Dem Auto schadet die unsanfte Landung jedoch nicht, und so machen Sie trotz des spektakulären Ausrutschers doch noch den zweiten Platz.



[1]sprich: „Kart Fjuri Tschämpjenschipp Räißing"

Rennspiel für Playstation 2 | Heiße Rennen mit heißen Flitzern auf heißen Pisten. Amerikas PS-Monster heißen Sie willkommen

INSTALLATION

Ein Spiel auf der Playstation 2 zum Laufen zu bringen ist so einfach wie eine Zündschlüsseldrehung. Falls die Renner dennoch stehenb leiben, schlagen Sie einfach auf Seite 176 nach.

INHALT

In den USA, wo die „Königsklasse" Formel 1 kaum von Bedeutung ist, begeistern sich Leute mit Sprit im Blut für andere Motorsportarten. Die NASCAR-Serie, eine Art Tourenwagenmeisterschaft, ist der absolute Publikumsrenner, dicht gefolgt von der Indycar-Serie, die neuerdings „CART (Championship Auto Racing Teams)" heißt.

Deutsche Rennfreunde dürfen das nicht missverstehen: Die Rennwagen haben nichts mit den kleinen Kart-Flitzern zu tun, auf denen die Schumi-Brüder in ihrer Jugend erste Siege eingefahren haben. Die PS-Monster der amerikanischen CART-Serie sind den vertrauten Formel-1-Boliden unbedingt ebenbürtig. Mindestens. Wichtige Unterschiede: Statt Benzin treibt Methanol die Fahrzeuge an, und die meisten Rennstrecken sind ovale Hochgeschwindigkeitskurse, auf denen die Schlitten wahnsinnige Spitzengeschwindigkeiten bis zu 380 km/h erreichen. Tempo ist denn auch alles bei diesem Ableger der PS-Branche, und auch in „Cart Fury" spielt daher pure Renn-Action die Hauptrolle. Auf 18 durchaus ansehnlich gestalteten Rennstrecken rasen Sie im Kreis, als sei das der wahre Sinn des Lebens. Die Fahreigenschaften der diversen Autotypen unterscheiden sich ebenso wenig voneinander wie die Fähigkeiten der Fahrer. Startaufstellungen, Qualifikationsrunden oder Fahrzeugeinstellungen spielen praktisch keine Rolle. Schikanen, Haarnadelkurven oder andere verzwickte Wege werden Sie vergeblich suchen. Bleifuß ist angesagt. Wer bremst, verliert.

Ihre Fähigkeit, möglichst ausdauernd die ✕-Taste (für Gas) zu drücken, können Sie in fünf Spielvarianten unter Beweis stellen. Im „Arcade-Modus" fahren Sie einzelne Rennen nur so zum Spaß. Im „Saison-Modus" spielen Sie eine ganze Rennserie nach. Gute Platzierungen bringen Punkte. Sieger ist, wer am Ende die meisten davon gesammelt hat. Der „Simulator-Modus" trägt seinen anspruchsvollen Namen zu Unrecht. Abgesehen von einer Qualifikationsrunde vor jedem Rennen und der Möglichkeit, die Fahreigenschaften der Boliden ein wenig zu verändern, bietet er keine Besonderheiten.

Bei den „Mini-Spielen" handelt es sich um sechs kleine, aber ausgesprochen fiese Rennen, in denen Sie möglichst viele Gegner abdrängen oder gar mit scharfer Munition von der Bahn schießen sollten. Hinter der fünften Variante schließlich verbirgt sich ein anspruchsloses Fahrtraining.



Fury Championship Racing[1]

BEDIENUNG

Wer den Gasknopf gefunden hat und eisern festhält, braucht nur noch zielgenau zu lenken. Die Taste zum Bremsen können Sie fast vergessen. Wer vom Gas geht, erzielt ohnehin schon einen derart brutalen Bremseffekt, dass in der Kurve die Bodenhaftung wegbleiben kann und das Auto die Kehre quer nimmt.

Wer alle Etappenziele geschafft hat, darf den Turbo neu aufladen. Haben Sie dabei bestimmte Zeitvorgaben eingehalten, gibt's gar den „Superturbo". Durch Drücken der Tasten L2 und R2 wird er eingeschaltet und sorgt dann für immensen Schub.

URTEIL

Cart Fury hat mit dem realen Motorsport etwa soviel gemein wie Comic-Cowboy „Lucky Luke" mit dem Wilden Westen.

Das Spiel soll unterhalten und für rasante Action am Fernseher sorgen. Nicht mehr und nicht weniger. Spektakuläre Zusammenstöße, durch die Luft wirbelnde Autos, die schon Sekunden später ohne Kratzer weiter rasen, und hübsche, leichtbekleidete Mädchen in den Zwischenfilmchen erfreuen das Auge. Das war's auch schon. Wer genau das sucht, bekommt mit Cart Fury ein „befriedigendes" Rennspiel.



Eine der anspruchsvolleren Rennstrecken führt quer durch New York. Lassen Sie sich nicht vom Werberummel ablenken.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Cart Fury Championship Racing

Hersteller: Konami

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%**		**2,67**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	noch akzeptabel	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	gering	4,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/24694 (3,63 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.midway.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%**		**2,26**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**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%**		**3,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	18 Strecken, 12 Geheimautos	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,57**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,57**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		119,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,57 x 119,95 = 308,27 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Flugangst: spektakulärer Unfall aus der Fahrerperspektive.



Feuereifer: In Minispielen schießen Sie Ihre Gegner ab.



Flachbild: Zwei Spieler teilen sich den Bildschirm.



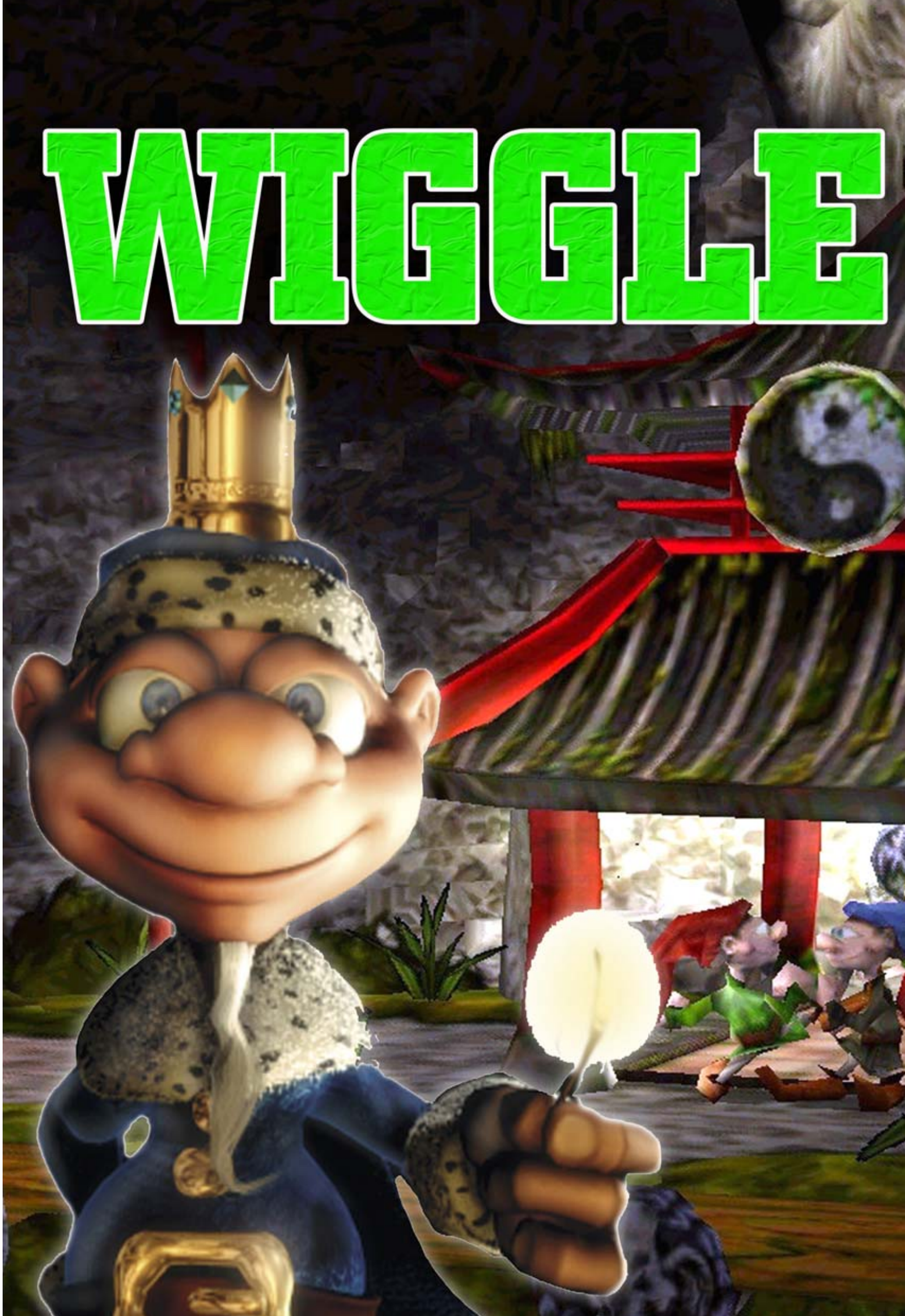
Feierlaune: Die Damen gratulieren. Man spricht Deutch.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Gas geben
▲: Fahransicht ändern
R2: Turbo einsetzen
■: Bremsen

WIGGLE





5

Aufbauspiel für PC |
Verfressene, scharfe Zwerge „wiggeln" sich im Auftrag des Donnergottes Odin durch jeden Berg

Spieletricks siehe Seite 126

INSTALLATION

Um dieses Spiel richtig auf Ihre Festplatte zu „wiggeln", sollten Sie auf Seite 176 nachlesen. Dort erklärt Ihnen der Installations-Wiggel alles über diesen verwiggelten Vorgang.

INHALT

Fenris, der nette kleine Monster-Schoßhund des Donnergottes Odin, ist entlaufen. Irgendwo am Mittelpunkt der Erde wird er vermutet. Da Odin selber keine Lust zum Buddeln hat, beauftragt er eine Schar von Bergbaufachleuten, um das nicht ganz zahme Tier wieder einzufangen: die Wiggles.

Und was sind Wiggles? Ganz einfach: Zwerge, die nicht wirklich gerne arbeiten, dafür aber umso lieber Bier trinken, viel schlafen, noch mehr essen. Und: auch ab und zu kleine Wiggles machen. Das ist sehr wichtig, denn unsterblich sind die knuddeligen Zwerge nicht. Ihren Mangel an Fleiß ersetzen die Racker gekonnt durch überschäumende Hilfsbereitschaft. Als Ansporn hat Odin ihnen natürlich eine reiche Belohnung versprochen, wenn sie Fenris einfangen.

Das ist schwieriger, als anfangs vermutet. Die gefährliche Suche nach dem Hund dauert viele Generationen, und auf ihrem Weg zum Mittelpunkt der Erde müssen die Wiggles viele Gefahren überstehen und Aufgaben lösen, bevor es zur entscheidenden Schlacht gegen Fenris kommt.

Da müssen Ringe gefunden werden, mit denen sich der Hund anketten

SPIELVERLAUF



1 Das Lager der Wiggles im Untergrund. Hier wird gerade gebrutzelt. Heute stehen gebratene Pilze auf der Speisenkarte.



2 Nebenan wird kräftig gehämmert. Ein Wiggle ist dabei, eine neue Höhle aufzustemmen. Dazu krabbelt er an der Wand entlang.



3 Weiter unten droht eine üble Gefahr: Das Wiggle-Mädchen Silvette sieht das Monster noch nicht, das aus den Tiefen der Höhle die Leiter hochklettert. Es ist ein bissiger, allerdings ziemlich dummer Wuker, der ihr ans Wiggle-Leben will. Aber Silvette ist mit einer Keule bewaffnet.



4 Es kommt zum Kampf. Silvette verteilt einige gezielte Schläge mit der Keule, und der Wuker ist bemerkenswert schnell erledigt.



5 Derweil krabbelt Wiggle-Nachwuchs, hier die kleine Undine, am Feuer entlang. Hoffentlich verbrennt sich das Baby dabei nicht …



6 In der Hamsterfarm wachsen die Goldhamster prächtig heran. Wiggles kuscheln gerne mit den Tieren – aber die schmecken auch sehr gut …



7 Wenn alles getan ist, treffen sich die Wiggles gerne zum Feierabend an der Erdoberfläche und halten Pläuschchen. Der Weg ist noch weit.

lässt, und zahlreiche Monster sind im Innern der Erde zu besiegen.

Aufgabe des Spielers ist, den Wiggles den richtigen Weg durch den dunklen Fels zu weisen. Dazu muss er aber zunächst eine funktionierende und lebensfähige Wiggle-Kolonie schaffen. Zelte und Feuerstellen werden benötigt, die Wiggles haben Hunger und Durst, es sind große Fliegenpilze zu fällen. Die taugen nicht nur als Rohstoff für Baumaterial, sondern geben auch exquisite Grillpilze ab, die den Wiggles vorzüglich schmecken.

Am Lagerfeuer können Sie den Steinmetz erfinden und den Hauklotz, an dem die Wiggles Farmen bauen oder eine Schreinerei zimmern. Der Steinmetz ist für die Waffenproduktion zuständig: Schleudern, Keulen und die bewährte Plattmachfalle sollen den Feinden das Leben schwer machen.

Die Wiggles selbst trachten vor allem Goldhamstern nach dem Leben. Über dem Feuer geröstet, sind die kleinen Nager äußerst schmackhaft. Dazu mundet Bier ganz prima – aber dazu muss natürlich erst die Brauerei erfunden werden.

Über dem ständigen Erfinden dürfen Sie aber nicht die Hauptaufgabe vergessen: Die Wiggles müssen sich immer tiefer in die Erde eingraben, um zu deren Mittelpunkt zu kommen. Dazu werden von der Oberfläche aus immer mehr Stollen und Gänge in den Fels getrieben. Unterwegs stoßen die kleinen Bergarbeiter ständig auf neue Höhlen mit Schatzfässern, auf geheimnisvolle Türen, auf Fleisch fressende Pflanzen, auf die schon erwähnten Hamster und auf gefährliche Monster, die es dann zu bekämpfen gilt. Zu diesem Zweck müssen Sie die Wiggles zu wahren Kampfmaschinen ausbilden.

Der Spieler sieht seine Wiggle-Welt von der Seite, wie ein Bergwerk im Schulbuch. Die Darstellung ist zwar räumlich, die Kamera kann aber nur in einem gewissen Bereich um das Wiggles-Bergwerk herum schwenken. Sie haben anfangs etwa acht bis zehn Wiggles, denen Sie die verschiedensten Tätigkeiten zuweisen, die sich aber auch selber Arbeit suchen, sobald dringende Aufgaben anstehen.

BEDIENUNG

Es dauert etwas, bis der Spieler die Kameraführung wirklich gut beherrscht, aber irgendwann kommt man mit der Kombination von Maus und Tastatur klar. Es gibt viele Symbole, deren Funktion zu erlernen ist. Andererseits fehlen Menüs oder aufklappende Zusatz-Bildschirme. Der Spieler hat immer die Wiggle-Welt vor Augen. Normalerweise ist die Spielgeschwindigkeit gemächlich – passend zum Charakter der Wiggles. Allerdings haben die Programmierer an die Nerven der Spieler gedacht und einen Turbo-Modus eingebaut. Damit geht alles viel schneller voran, allerdings ist dann auch keine Kamera-Wanderung durch die Grabungen der Wiggles mehr möglich.



Das Badehaus. Wiggles schlafen und essen nicht nur gerne, sie sind auch Wasserratten und nutzen jede Gelegenheit zum Planschen.



Die frechen Zwerge sind wahre Bergbau-Künstler. Sie krabbeln überall entlang und bohren sich in jeden Felsen.

URTEIL

Wer sich vom Beginn nicht abschrecken lässt, findet nach einer Weile durchaus Spaß an der abgedrehten und witzigen Geschichte von der Buddelei zum Mittelpunkt der Erde. Der Spielstart allerdings wirkt missglückt: unprofessionelle Sprecher, eine schlechte Einführungsaufgabe, in der vieles nur halb erklärt wird und merkwürdige Figuren in der Wiggle-Welt. Da gibt es etwa grottenschlecht dargestellte Hasch-Raucher, die in einem Spiel mit der Empfehlung „geeignet ab 12 Jahren" eigentlich nichts verloren haben. Auch der Versuch, den Berliner Dialekt nachzuahmen, ist misslungen.

Kann man mit diesen Schönheitsfehlern leben, dann kann das Spiel durchaus fesseln. Die unterirdischen Monster sind interessant, der Wiggle-Wirtschaftskreislauf ist mit 100 verschiedenen Produktionsstätten mehr als üppig, auch Optik und Musik stimmen. Immer neue Mini-Herausforderungen lassen der Langeweile keine Chance. Der letztlich gute Eindruck wird etwas geschmälert, weil das Spiel auf den Redaktions-Testcomputern doch sehr ruckelte und einige Grafikfehler aufwies. Alles in allem wurde im Test die Note „befriedigend" ausgewiggelt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



An der Uhr lesen Sie ab, ob für Ihre Wiggles gerade Arbeits- oder Freizeit ist.



Eine Mini-Karte des Stollensystems. Wiggle-Häuser sind grün.



Diese Liste zeigt Ihnen alle Gebäude der Wiggles im Überblick.



Hier sind alle Ihre Wiggles aufgelistet. Der kleine grüne Balken signalisiert eine gute Gesundheit.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Wiggles

Hersteller: Innonics
Version: 1.0.285

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%**		**2,38**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß	1,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0511/33613790 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.wiggles.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0511/33613790 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0511/33613777 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,79**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (941 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja, aber fehlerhaft	5,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,6914 Megabyte	1,83
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%**			**4,50**
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,43**
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%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	100 Wirtschaftsgebäude, 50 Aufgaben, 70 Rätsel	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%**		**2,50**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**befriedigend ausreichend**	**2,50**
PREIS/LEISTUNG		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	79,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	79 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,50 x 79,95 = 199,88 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Spiels wählen Sie den Karrieremodus „City Circuit“. Und dann? Beißen Sie sich bis an die Spitze aller Mannschaften durch.



2 Ihre Mannschaft stellt sich vor: eine bunte Truppe aus NBA-Profis und Spielern von der Straße – die ideale Mischung für den Sieg.



3 Nach kurzem Handgemenge beim Einwurf hat die gegnerische Mannschaft den Ball an Land gezogen. Der Angriff kommt schneller als erwartet, und der gegnerische Spieler hat die Möglichkeit, den Ball mit einem krachenden Dunk im Korb zu versenken. Sie können nur noch zuschauen.



4 Sofort kommentiert Joe „The Show“ Jackson den lässigen Dunk mit einem markigen Spruch. Das lassen Sie nicht auf sich sitzen.



5 Endlich ist die „Gamebreaker“-Leiste (Kreis) vollständig gefüllt. Na, dann schenken Sie den Gegnern mal tüchtig ein!



6 Michael „Air“ Jordan macht seinem Namen alle Ehre: Er fliegt locker über die Köpfe der Abwehr und stopft den Ball in den Korb.



7 Dieser Aktion hatte das gegnerische Team nicht mehr viel entgegenzusetzen. Sie haben gewonnen und bekommen einen neuen Spieler.

1spitch: „Enn-Bi-Ä!Ststriht“

NBA Str



Sportspiel für Playstation 2 | Basketball ohne Regeln. Nur drei Spieler. Und das Ganze im Hinterhof

INSTALLATION

Die Installation des Spiels ist einfacher als ein Drei-Punkte-Wurf für einen Basketball-Star. Treffen Sie den Korb dennoch nicht, so schlagen Sie auf Seite 176 nach.

INHALT

Zu Beginn des Spiels wählen Sie die gewünschte Spielart: Im „City Circuit Modus“ müssen Sie auf Tour quer durch die USA beweisen, dass Sie der Beste sind. Michael „Air“ Jordan, einer der Großen der Korb-Branche, steht Ihnen dabei mit Rat und Tat zur Seite. In Spielen gegen alle möglichen Mannschaften basteln Sie zielstrebig an der Sportlerkarriere. Nach einem Sieg können Sie meist einen neuen NBA-Profi ins Team einbauen und in allen weiteren Turnieren einsetzen.

Jede Mannschaft schickt nur drei Leute ins Feld. Wer zuerst 21 Punkte erreicht, geht als glorreicher Sieger vom Platz – unter frenetischem Jubel der Zaungäste. Das liest sich simpel, ist es aber nicht. Um den Bewertungsbalken am oberen Bildrand allmählich zu füllen, müssen Sie schon ein paar schöne Tricks aufs Pflaster zaubern. Mit etlichen Tastenkombinationen, die zum Glück leicht von der Hand gehen, tricksen Sie im Angriffsspiel den Gegner akrobatisch aus, um den Ball danach mit einem formvollendeten Dunk im Korb zu versenken. Dank solcher Aktionen füllt sich der Balken langsam auf. Wenn er bis zum Anschlag voll ist, heißt es: „Game Breaker“. Dann legen Ihre Spieler etwa 30 Sekunden lang los wie nach einem Stromstoß, walzen den Gegner förmlich platt und können nicht mehr daneben werfen. Setzen Sie in dieser Situation zu einem spektakulären Treffer an, so wird die Szene aus rasant wechselnden Perspektiven gezeigt – in absolut filmreifer Schnittfolge. Die so erzielten Punkte werden dem Gegner vom Konto abgezogen. Und zwar doppelt.

Achten Sie immer genau auf die Spielweise: Zu viele Tricks geben dem Gegner die Möglichkeit, Ihnen den Ball abzunehmen oder gar einen Dunk zu blocken – dann gehen Sie leer aus. Jagen Sie dagegen wie eine Loko-



motive übers Feld, um den Ball dann einfach schnöde 'rein zu tun, gibt's zwar viele Punkte, aber der Trickbalken rührt sich nicht einen Millimeter von der Stelle. Nur mit dem richtigen Mix aus beiden Spielweisen entscheiden Sie eine Begegnung für sich.

In weiteren Spielvarianten können Sie sich mit einem Freund austoben oder sich einen eigenen Spieler bauen. Der darf auch gerne eine reife Lachnummer sein, denn die Spielentwickler haben einen umfassenden Baukasten einschließlich absonderlichster Nasen und Ohren auf die Spiel-CD-ROM geb(r)annt.



Stretch wird Sie beeindrucken: Der Lange spielt sehr elegant.

BEDIENUNG

Die Steuerung ist überaus vielfältig, aber leicht zu lernen. Mit dem Mini-Steuerknüppel lassen sich die Spieler zielgenau über den Platz jagen. Per Sprung blocken? Einfach und schnell mit der ▲-Taste. Mit der ✕-Taste schalten Sie zwischen den drei Spielern um, und mit einem Druck auf ● setzen Sie zum Wurf auf den gegnerischen Korb an. Um im Wurf oder Angriff einen Trick hinzulegen, drücken Sie einfach zusätzlich eine oder mehrere der Schultertasten gleichzeitig. Schon turnt der Spieler zirkusreif auf dem Boden herum, um dann zu einem krachenden Rückwärtsdunk anzusetzen.

URTEIL

„NBA Street" ist eingängiger und schöner als „NBA Live[2] 2000", das völlig verunglückte „NBA Hoopz[3]" spielt sowieso in einer Liga ganz unten. Auch das einstige Meisterstück „NBA 2K1" für Dreamcast muss sich dieser genialen Hinterhof-Akrobatik geschlagen geben.

Die Grafik glänzt mit einzigartig realistischer Darstellung der Spielfiguren. Zwar wirken einzelne Bewegungen teils noch etwas „puppenhaft" hölzern, jedoch nur in einigen wenigen Spielsituationen. Die Schauplätze, etwa hell erleuchtete Hotelparkplätze, sind liebevoll gestaltet, und das Wetter kann von einer Sekunde zur anderen umschlagen. Zum tollen Bild gesellt sich starker Ton: Der Kommentator Joe „The Show" Jackson wirft mit bissigen Bemerkungen nur so um sich. Für ein Lob aus seinem Mund müssen Sie sich schon mächtig ins Zeug legen. Leider redet der Mann nur Englisch – aber jeder Übersetzungsversuch wäre eh schief gegangen.

Bis Ihnen langweilig ist, wird eine Menge Zeit vergehen, weil es so viel zu entdecken gibt – und zu gewinnen. Leider ist es nicht möglich, per Sony „Multitap" mit vier oder gar sechs Spielern anzutreten. Dann wäre ein spaßiger und sehr geselliger Abend vorprogrammiert. Dennoch: NBA Street ist buchstäblich ein großer Wurf, eines der besten Basketball-Videospiele überhaupt und einfach „gut". ■

[2] sprich: „Leif" [3] sprich: „Hulps"

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



NBA Street

Hersteller: Electronic Arts

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%**		**1,92**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	fehlen	6,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.Ea.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/9400 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/940111 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**2,43**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
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%**		**3,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	12 Spielschauplätze, 6 Zusatzfiguren	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital), Steuerknüppel	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,22**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,22**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers)		119,00 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		95 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,22 x 119 = 264,18 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Wenn Sie mögen, bauen Sie doch den Spieler Ihrer Wahl selbst. Der darf klein und dick, muss aber immer gut sein.

Bevor Sie zum Turnier antreten, bringt Ihnen Joe „The Show" Jackson die wichtigsten Bewegungen bei.



DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 : Turbo einsetzen
▲ : Blocken
● : Wurf auf den Korb
✕ : Spieler wechseln

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pokémon Stadium 2



Prügelspiel für Nintendo 64 | Wehe, wenn sie losgelassen: Die kleinen Monster hauen wieder auf den Putz

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Nintendo 64 installieren, lesen Sie auf Seite 176.

INHALT

Wie einst die römischen Gladiatoren stehen sich nun kampfbereite Pokémon in der Arena gegenüber. Statt mit Schwert oder Speer sind sie mit ihren außergewöhnlichen Fähigkeiten bewaffnet. Je nach Art und Klasse können sie Blitze verschießen, hypnotisierend singen oder Säure verspritzen. Jedes Monster beherrscht vier Angriffsmethoden und hat so seine ganz

SPIELVERLAUF



1 Vor dem Kampf wählt jeder Trainer aus seiner sechsköpfigen Pokémon-Gruppe jene drei Monster aus, die in der Arena antreten sollen.



2 Jedes Monster hat über vier Aktionsmöglichkeiten auf Lager. Quaxo etwa kann Gegner mit seiner Angeberei verwirren oder per Eissturm einfrieren.



3 Das Elektro-Monster Roballekt (links) und das Feuer-Pokémon Arkani stehen einander gegenüber. Ein spannendes Duell vergleichbar starker Kämpfer.



4 Quapumer sammelt Angriffskraft, indem es auf seinem fülligen Bauch herumtrommelt. Das kleine Wasser-Pokémon liebt einschüchternde Gesten.



5 Luftoxa startet eine „Surfer-Attacke". Eine gewaltige Wasserwelle wälzt sich durch die Kampfarena und spült den überraschten Gegner weg.



6 Arkani wird von einer Donnerattacke seines Gegners getroffen. Nach diesem Treffer ist das Feuer-Pokémon gelähmt und kann sich nicht mehr wehren.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pokémon Stadium 2 FORTSETZUNG

speziellen Stärken und Schwächen. Man sollte sich also die Kämpferriege seines Gegners genau anschauen, bevor man entscheidet, welche Pokémon in den Ring steigen. Das Elektro-Monster Blitza etwa ist dem Wasser-Wesen Karpador klar überlegen und kann es mit Blitzen zum Zittern bringen. Gegen das Boden-Pokémon Sandan sind solche Stromattacken dagegen nahezu wirkungslos. Diesen Kampf sollte ein Kollege aus der Pflanzen-Gattung übernehmen. Bei der Zusammenstellung des Teams ist also eine gute Mischung einander ergänzender Kämpfer wichtig. Kein Problem, denn außer den 151 Monstern der roten, blauen und gelben Gameboy-Spiele stehen auch die 100 neuen der silbernen und goldenen Edition zur Wahl.

Aus einer zu Spielbeginn bestimmten Sechser-Gruppe wählen Sie vor jedem Kampf ein schlagkräftiges Trio aus. Dann treten je zwei Monster gegeneinander an. Abwechselnd geben die Trainer ihren Schützlingen Befehle, lassen sie Zaubersprüche sagen und Attacken reiten. Sind die drei Monster des einen Trainers besiegt, dann ist die Partie zu Ende. Ein sehr einfaches Spielprinzip.

Außer diesem Arena-Kampf hat „Pokémon Stadium 2“ noch einige andere Spielvarianten auf Lager. Am unterhaltsamsten sind die diversen Mini-Spiele (siehe Spieldetails), an denen bis zu vier Mitstreiter teilnehmen können. Und in Quiz-Spielen wird Ihr Fachwissen über die Welt der kleinen Monster gnadenlos auf die Probe gestellt.

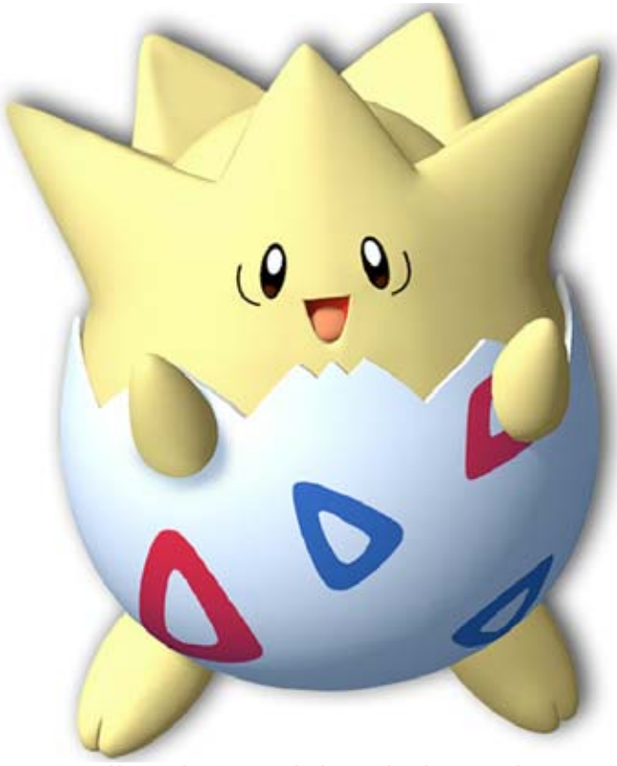
BEDIENUNG

Den vier Angriffsaktionen jedes Monsters ist je eine Taste zugeordnet. Um das Überraschungsmoment zu wahren, wird diese Belegung nur auf dem Bildschirm eingeblendet, wenn Sie es wünschen. Ansonsten wird die Funktion jeder Taste stets angezeigt, so dass Sie nie durcheinander kommen können. Auch die Steuerung der einzelnen Mini-Spiele wird auf einer Texttafel vor Spielbeginn ausführlich erklärt. An dieser Spielvariante sind meist nur wenige Tasten beteiligt. Einfacher geht es nicht.

URTEIL

Pokémon-Fans, die bereits mit dem Gameboy auf Monsterjagd gingen, werden an diesem Spiel ihre Freude haben. Wer ein so genanntes Transfer Pak zum Datenaustausch zwischen Gameboy-Modul und Nintendo 64 besitzt, kann seine aufgepäppelten Pokémon nun in voller Pracht auf dem Fernsehbildschirm bewundern. Die putzigen Aktionen der kleinen Kämpfer sind jedenfalls sehenswert. Gelungen ist auch der deutschsprachige Kommentar. Wer keine eigenen Pokémon von früheren Gameboy-Abenteuern hat, darf auf Leih-Monster zurückgreifen.

Der Spielspaß wird dadurch allerdings erheblich gemindert, weil das Spielprinzip doch äußerst simpel und variantenarm ist. Auch das Quiz ist nur etwas für echte Pokémon-Experten. Die Mini-Spiele sind dagegen auch für Anfänger unterhaltsam. Testurteil: „gut“.



Togepi kann seine Gegner mit einem „Bitterkuss“ verwirren.

GETESTET MIT

Nintendo 64 — TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Pokémon Stadium 2

Hersteller: Nintendo

Auch für **Playstation**	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**	nein
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,02**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig	4,00
Spannung	3%	mäßig	4,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.pokemon.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06026/950308 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**1,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	1,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,14**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	251 Pokémon, 12 Mini-Spiele	1,00
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%	vier/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,36**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,36**
PREIS/LEISTUNG		ungenügend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		149,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)		135 Mark (Okay Soft, Weiding Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,36 x 149,95 = 353,88 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS (MINISPIELE)



Plötzlicher Eifall: Fangen Sie die herabfallenden Eier auf.



Schalterhalle: im Kraftwerk die richtigen Knöpfe drücken!

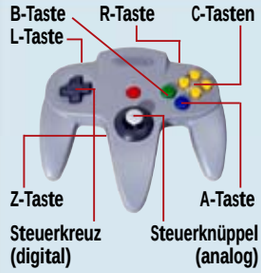


Säg' mal: Zerschneiden Sie Stämme an der Markierung.



Zähltag: Wie viele Pokémon laufen durch das Bild?

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R: Aktionsmöglichkeiten zeigen

C-Tasten: Aktion auslösen

L: Ins Strategiemenü zurückkehren

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Paper Mar[1]

1sprich: „Päiper“



Rollenspiel für Nintendo 64 | Der flachste Klempner der Welt rettet Prinzessin Peach und zeigt's dem bösen Bowser.

INSTALLATION

Installationshinweise finden Sie auf Seite 164.

INHALT

„Paper Mario“ ist eines der letzten Spiele für Nintendo 64. Die Fortsetzung des Spiels „Mario Story“ erfordert nicht in erster Linie geschickten Umgang mit der Spieletastatur, sondern solchen mit den kleinen, grauen Zellen. Paper Mario ist nämlich ein handfestes Rollenspiel. Für sein aktuelles Abenteuer hat der Klempner die dritte Dimension (samt Bauchansatz) abgeschüttelt und kommt als papierdünner, zweidimensionaler Held ins Spiel.

Paper Mario beginnt mit einem unerhörten Vorfall: Bowser, Ober-Bösewicht in der Mario-Welt,

SPIELVERLAUF



1 Mario sprengt gleich den Steinblock weg, damit der Zug wieder fahren kann. Wegen seiner Hilfsbereitschaft ist der kleine Klempner allseits beliebt.



2 Nur mit Gesprächen kommt Mario in diesem Spiel voran. Die Dialoge verschaffen ihm neue Gegenstände und Partner und dem Spieler witzige Texte.



3 Achtung, Gegner von oben! Dieser Geier labert Mario mit grausigem Kauderwelsch zu – da hilft nur eine beherzte Attacke auf den gefiederten Feind.



4 Sieht Erzschurke Bowser wirklich so kantig aus? Oder versuchen die Koopa-Brüder, Mario mit einem Bowser-Kostüm herein zu legen? Wird nicht verraten!



5 Gleich vier Gegner stellen sich Mario und seinem Kumpel in den Weg. Das hätten sie besser unterlassen, denn es bekommt ihnen gar nicht gut.



6 Sieben Sterne, sieben Kapitel. Danach geht's in den Endkampf mit dem bösen Bowser. Endlich kann Mario Prinzessin Peach befreien.

klaut einen Zauberstab, der Wünsche erfüllen kann, und verbannt dessen Beschützer – sieben mächtige Sterne. Als wäre das nicht schlimm genug, entführt er auch noch die liebreizende Prinzessin Peach mit ihrem ganzen Schloss – und verprügelt den armen Mario. Das kann der natürlich nicht auf sich sitzen lassen. Also zieht er los, um zurückzuschlagen und die Welt von Bowser und seinen Schergen zu befreien.

Kennen Sie noch die guten alten Kinderbücher mit aufklappbaren Häusern und Bäumen? In eine solche, witzig aufgemachte Landschaft werden Sie hier versetzt. Hinter Büschen, unter Blöcken und in versteckten Winkeln finden Sie Geld, Gegenstände und Gesinnungsgenossen, die sich Ihrem Kampf anschließen. Diese Freunde haben spezielle Fähigkeiten, können etwa brüchige Mauern aufsprengen, entfernte Extras herbeischaffen oder Gegner ausspionieren. Und natürlich laufen in dieser papierdünnen Welt auch etliche Fieslinge herum. Wenn Sie auf so einen treffen, kommt es zum Kampf.

Dann dürfen Sie abwechselnd mit Mario und seinem Partner angreifen: per Sprungattacke, mit Hammerschlägen, unter Nutzung der Sternmagie oder nützlicher Gegenstände, die den Kampf entscheiden können. Ist der Gegner besiegt, dann bekommen Sie Geld, Extras und Sternenpunkte. Letztere sind wichtig, denn sobald 100 davon gesammelt sind, gewinnt Mario kräftig an Erfahrung, denn Sie dürfen jeweils eines von drei Talenten verbessern: Lebensenergie, Magieenergie und Ordenenergie.

Die Orden sind ein überaus wichtiges Element: Es gibt 80 davon, mit den unterschiedlichsten Wirkungen. Die Abzeichen erhöhen die Kampfkraft, sorgen für mehr Geld, lassen Gegner ins Leere schlagen oder verändern die Kampfgeräusche.



Prinzessin Peach wurde entführt – das fordert den ganzen Klempner.

BEDIENUNG

Anfangs benötigen Sie nur wenige Tasten, da Mario erst viele Bewegungen erlernen oder Gegenstände finden muss. Später kann er mit A springen und mit B den Hammer schwingen. Mit Start geht's ins Hauptmenü, wo Sie Ihre Orden einsetzen, auf die Karte schauen oder einen anderen Partner wählen.

Manche Befehle lassen sich auch schnell mit den gelben Tasten erteilen, ohne dass Sie umständlich durch Menüs klicken müssen. So genügt etwa ein Druck auf die untere gelbe Taste, um das Spezialtalent Ihres momentanen Teamgefährten zu aktivieren.

Im Kampf bestätigen Sie ihre Auswahl mit A oder gehen mit B wieder zurück.

URTEIL

Klasse! Endlich mal ein Mario-Spiel, in dem man nicht über bodenlose Abgründe mit rotierenden Plattformen springt. Statt dessen ein erstklassiges Rollenspiel mit zahllosen Angriffsvarianten, vielen Mitkämpfern und einer tadellosen, witzigen Übersetzung. Auch wenn Paper Mario lange nicht so toll aussieht wie ein Spiel der „Final-Fantasy"-Reihe, so macht es nicht weniger Spaß.

In grafischer Hinsicht ist Paper Mario sowieso deutlich besser, als es auf den ersten Blick scheinen mag. Gerade während der Kämpfe und in den Zwischensequenzen werden Sie mit zahllosen optischen Effekten überschüttet. Und die witzigen Bewegungen der Comic-Figuren regen zum Schmunzeln an. Wenn Ihnen diese Art Spiel liegt und Sie ein Nintendo 64 haben, dann sollten Sie zugreifen. Paper Mario macht Spaß, ist lustig, kurzweilig und für die ganze Familie geeignet. Auch Abwechslung und Komplexität kommen durch die vielen Gegenstände und anderen Figuren nicht zu kurz.

Dieser Mario ist kein Papiertiger, sondern echt „gut"!

GETESTET MIT

Nintendo 64

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Paper Mario

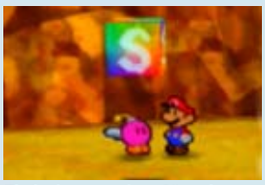
Hersteller: Nintendo

Auch für **Playstation**	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**	nein
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Anfänger

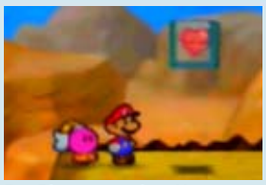
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,02**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	lächerlich	6,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend	1,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06026/950308 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**5,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	8 Partner, 80 Orden, 54 Gegenstände	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,24**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	2,24
PREIS/LEISTUNG		ungenügend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		149,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)		135 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,24 x 149,95 = 335,89 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Einfach unter das „S" springen, schon wird gespeichert.



Der Platz unter dem Herzen füllt Energie und Magie auf.

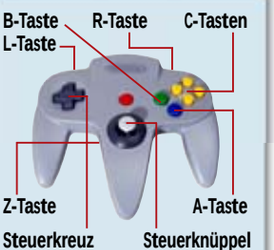


In diesem Abenteuer schließt Mario viele Freundschaften.



Mit jeweils 100 Sternenpunkten lernt Mario kräftig dazu.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A: Springen/Auswählen
B: Hammer einsetzen/zurück
Start: Menü wählen
C-Unten: Partner-Fähigkeit
C-Rechts: Partner wechseln

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Der Schuh des Manitu



Foto: Cinetext

Geschicklichkeitsspiel für PC | Das Computerspiel zum Blödel-Kinoerfolg. Ist es genau putzig wie der schräge Film?

INSTALLATION

Wer den weisen Rat des Medizinmannes von COMPUTERBILD-SPIELE auf Seite 176 beachtet, wird keine Probleme damit haben, dieses Spiel auf die Festplatte zu bannen.

INHALT

Rückblende in die unbeschwerten Tage der frü-

SPIELVERLAUF



1 Fesselnder Auftakt: Ab geht's zur lustigen Befreiungsaktion. Drei Freunde sind an den Marterpfählen festgebunden und schreien jämmerlich um Hilfe.



2 Ein Spaß für Wickelkinder: Sie (der Indianer vorn) haben das erste Seil abgespult, der Befreite jubelt, lässt einen launigen Spruch los und haut ab.



3 Nun gebt fein Axt: Wenn es mal nicht so gut läuft und ein böser, böser Cowboy im Wege steht, verpassen Sie ihm jede Menge fliegender Kriegsbeilchen.



4 Es ist eine wahre Marter: ein anderes Indianerlager, noch mehr Marterpfähle und immer noch Freunde daran. Da gibt's noch viel abzuwickeln.



5 Wechseln Sie das Lager: Auch im nächsten Camp spulen Sie die einstudierte Handlung ab – Streitäxte werfen und Freunde auswickeln.



6 Ende einer Seilschaft: Irgendeinem Bleichgesicht haben Sie nicht genug Beilchen ins Kreuz geworfen. Was nun? Jetzt sind Sie selbst der Eingewickelte.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Der Schuh des Manitu — FORTSETZUNG

hen Kindheit: Sie wählen am Anfang aus, ob Sie Cowboy oder Indianer spielen wollen. Das Bleichgesicht hat ein Gewehr, die Rothaut wirft mit kleinen Kriegsbeilen (Tomahawks) um sich. Egal, in wessen Rolle Sie geschlüpft sind – immer müssen Sie Freunde, allesamt Figuren aus dem Film, vom Marterpfahl befreien, indem Sie das Seil abwickeln. Und damit das etwas schwieriger wird als das Abspulen einer Garnrolle, gibt's eine Menge hart gesottener Gegner, die Sie beim Losbinden der Kumpels nach Kräften behindern: andere Indianer, die Ihnen ein heftiges Tauziehen liefern, Cowboys, die auf Sie schießen, kleine Füchse, die das Seil durchbeißen, große Indianer, die mit Felsbrocken werfen. Und, bitte nicht wundern: Auch klapprige Klappstühle sind ihre Feinde. Falls ein solcher Hocker, eine Kugel oder gar ein Felsbrocken Sie erwischen sollte – keine Sorge. Sie haben drei Leben.

Die werden Sie auch brauchen, denn zuerst müssen Sie drei Freunde befreien, dann vier, später fünf. Es werden immer mehr, und die Feinde reagieren immer schneller. Das alles finden Sie nicht sonderlich spannend? Das ist wirklich schade, denn mehr gibt es über den Inhalt des Spiels nicht zu berichten – von einer schweren Hürde einmal abgesehen: Die Zeit für jede Befreiungsaktion ist arg begrenzt. Das war's nun aber wirklich.



Foto: Cinetext

„Hm, zwölf Uhr mittags. Ob meine Frau das Essen schon fertig hat?"

BEDIENUNG

Wo kaum Spiel ist, gibt's auch nicht viel zu bedienen. Wer auf seiner Tastatur die Pfeiltasten findet, dem passt auch „Der Schuh des Manitu".

URTEIL

Warum es um jeden Preis immer das PC-Spiel zum Film geben muss, wissen wohl nur die Hersteller, die aus einem leidlich erfolgreichen Titel auch noch die letzte Mark herausquetschen wollen. Mehr als ein beliebiges Spiel zu einem beliebigen Film ist dieser ausgelatschte Schuh wirklich nicht. Die Probierversion (Demo) auf der Heft-CD-ROM zeigt es Ihnen. Während der Film wenigstens lustig ist, gibt es im Spiel nichts zu lachen.

Außer stupider endloser Drückerei auf die Pfeiltasten passiert hier rein gar nichts. Die Grafik ist einfallslos, die platten Figuren wirken wie aus Papierschnipseln zusammengeklebt, das Musikgedudel beleidigt jeden aufrechten Krieger. Da sprach der alte Häuptling der Indianer: „Hugh! Ich werde jetzt das Kriegsbeil ausgraben und die bleichgesichtigen Programmierer skalpieren." In eine Note übersetzt, heißt das: „ausreichend".

SPIELDETAILS



Hier werden die Punkte angezeigt, die Sie für erledigte Gegner bekommen.

Das Zeitlimit: In jeder Spielstufe ist die Zeit begrenzt, die Ihnen zur Verfügung steht.





Sie haben drei Leben. Das bedeutet: Sie dürfen sich drei Mal erwischen lassen.

Auch die Spielstufe wird angezeigt. Damit Sie immer wissen, wo Sie sind.



GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Der Schuh des Manitu

Hersteller: Blackstar Interactive
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter.

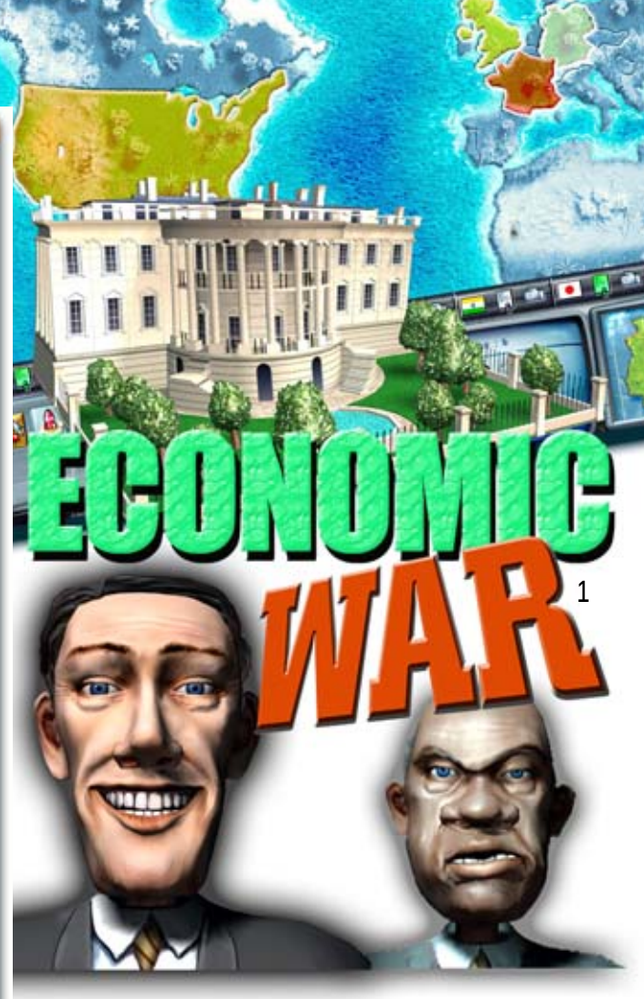
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger

					Note
			Gewichtung		
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**		**4,29**
Spieleinstieg			6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß			6%	keiner	6,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe			3%	unglaubwürdig	5,00
Musik			2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche			3%	nervend	5,00
Stimmen/Kommentare			2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel			2%	unprofessionell	5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination			5%	Tastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt					
Wirklichkeitsnähe			3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte			4%	unsinnig	6,00
Spannung			3%	zu wenig	5,00
Abwechslungsreichtum			3%	keiner	6,00
Verhalten der Computergegner			6%	sinnlos	6,00
SERVICE			**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)			2%	01908/88025 (3,63 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)			1%	keine (www.black-star.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	06241/934940 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	06241/934941 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION			**5,4%**		**1,74**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	ja (93 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%**		**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%**		**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%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	unspielbar 3,00
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	unspielbar 3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	unspielbar 3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei 1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	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%**		**4,14**
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%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)			3%	nein	6,00
SONSTIGES			**9%**		**4,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	zwei spielbare Figuren	5,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	fehlt	6,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur	4,00
Sprache (überprüft)			3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE			**100%**		**3,67**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	ausreichend ←	3,67
PREIS/LEISTUNG	gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	29,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	29 Mark (Computeruniverse.net, Bad Homburg Tel. 0700/86483773)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,67 x 29,95 = 109,92 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



SPIELVERLAUF



1 Vor dem Spiel entscheiden Sie sich für eine Aufgabe. Hier ist es der Nahrungskampf mit acht Großmächten im Jahre 2005.



2 Zu Beginn ist Geld knapp, also werden die Bürger mit hohen Steuern geschröpft. Vor einer Wahl sollte die Belastung wieder gesenkt werden.



3 In der Nähe von Reichstag und Brandenburger Tor wird ein Forschungslabor (Kreis) gebaut. Die entsprechenden Einstellungen im Forschungs-Menü vorausgesetzt, hilft Ihnen dieses Institut, Nahrungsmittel zu einem späteren Zeitpunkt effektiver und schneller zu produzieren.



4 Das Produktions-Menü informiert über eigene Produktion, Lagerbestände, Verbrauch. Unten die Vergleichswerte der restlichen Welt.



5 Wissen ist Macht, und zu viel davon schadet nur den anderen: Ein deutscher Spion wird in die amerikanische Botschaft eingeschleust.



6 Kanada fragt derweil im Reichstag an, ob die Deutschen zu einer militärischen Allianz bereit seien. Eine gute Basis für den nächsten Schritt.



7 Die Staatschefs von Frankreich und Deutschland handeln einen lukrativen Vetrag aus – der Beginn einer wunderbaren Freundschaft?

Aufbauspiel für PC | Treten Sie gegen andere Nationen an. Und zwar nicht mit nackter Gewalt, sondern mit wirtschaftlichen Maßnahmen

1 sprich: „Ikonommick Wohr"

INSTALLATION

Die Installation eines PC-Spiels wird Ihnen auf Seite 176 ausführlich erklärt.

INHALT

Der Kampf um die Weltmacht wird heute nicht mehr nur auf dem Schlachtfeld ausgetragen. Sondern auf dem globalen Markt. „Economic War" ist die Fortsetzung dieses Trends mit spielerischen Mitteln.

Sie schlüpfen in die Rolle eines Staatsoberhauptes und müssen in den Welthandel einsteigen. Mit allen möglichen Produkten: Handys, Kohle, Öl. Und Sie werden feststellen: Es ist gar nicht so leicht, eine möglichst effektive Wirtschaft aufzubauen. Also sparsam wirtschaften! Energie- und Rohstoffverbrauch sollten weitgehend aus eigener Produktion gedeckt sein, und der Export genug einbringen, damit Sie jene Waren einführen können, die Sie nicht selbst herstellen können.

Eine wahre „Wunderwaffe" ist die Rüstung. Raketen können Sie entweder exportieren oder gleich direkt losschicken – Angriff ist die beste Verteidigung.

Floriert der eigene Laden, so sollten Sie mit allen Ländern Handelsverträge vereinbaren: Waren gegen Bares oder gegen andere Produkte. Das geht nie ohne Diplomatie, und manchmal auch nicht ohne Säbelrasseln. Um ein anderes Land mit einem Knebelvertrag über den Tisch zu ziehen, sind Kriegsdrohungen mitunter hilfreich, so genannte Diplomatiepunkte immer. Deren Menge hängt direkt von der Zahl Ihrer Botschaften im Ausland ab: Viel bringt viel. Übrigens darf man aus braven Diplomaten auch finstere Spione machen.

Die Spielidee verspricht im Prinzip spannende Unterhaltung. Doch leider haben sich die Programmierer einige Fehler geleistet. So vermisst man etwa ein ausgewogenes, realistisches Verhältnis zwischen den eingesetzten Mitteln.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

- F2 : Finanz-Menü
- F3 : Produktions-Menü
- F4 : Diplomatie-Menü
- F5 : Forschungs-Menü
- F7 : Hauptmenü

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ECONOMIC WAR — FORTSETZUNG

Häufig ergeben sich kuriose Situationen. Kostprobe: Sie starten einen massiven Raketenangriff auf ein Land, dessen Präsident – offenbar beeindruckt von Ihrer technischen Überlegenheit – daraufhin freundlich anfragt, ob man nicht im Bereich Forschung zusammenarbeiten könne.

Auch sonst wartet das Spiel mit Macken auf, die den logisch denkenden Spieler in eine Sinnkrise stürzen. Vertragsverhandlungen bricht der Computer schon mal ohne Vorwarnung ab, andere besiegelt er kurzerhand, ohne dass Sie zugestimmt hätten. Noch schlimmer sind schwere Programmfehler. Da wird dann eine florierende Stahlproduktion zum Verlustgeschäft, nur weil das Programm ein Minus vor die erzeugte Menge setzt.

BEDIENUNG

Das Spiel kann komplett mit der Maus gesteuert werden. Die zum Teil recht ungewöhnliche Menüsteuerung stellt den Spieler jedoch selbst nach Handbuchstudium und Durchexerzieren des knappen Einstiegsspiels vor einige Rätsel im Detail. Wer sich an den Economic War wagen möchte, sollte viel Experimentierlust und eine klick-freudige Hand mitbringen. Immerhin wirkt die Spielgrafik aufgeräumt.

URTEIL

Economic War nähert sich seinem ernsten Thema mit durchaus lustigen Ideen, die sich auch in nett gemachter Comicgrafik niederschlagen. Doch die vielen Fehler im Spiel sind ärgerlich. Und: Fünf Einzelspieler-Missionen sowie drei fürs Netzwerk S.198 – die Sie auch allein in Angriff nehmen können – sind ein zu knapper Aufgabenkatalog, um Langzeitspaß zu garantieren. Als Solovergnügen liegt Economic War knapp über dem Niveau kostenloser Werbespiele. Dieser Wirtschaftskrieg erlöst keinen Gewinn. Note: „befriedigend".



Die Zeit läuft – auch das Wahrzeichen Big Ben ist mit von der Partie

SPIELDETAILS



Der berühmte rote Knopf sollte nur im Notfall gedrückt werden.



Ein britischer Diplomat spioniert die US-Botschaft aus.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Economic War

Hersteller: Ubi Soft
Version: 1.0

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%**			**4,06**
Spieleinstieg	6%	schwer		4,00
Langzeitspaß	6%	sehr gering		5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe	3%	lächerlich		6,00
Musik	2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	nicht überzeugend		4,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen		6,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	zu gering		5,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig		4,00
Spannung	3%	mäßig		4,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig		5,00
Verhalten der Computergegner	6%	dumm		5,00
SERVICE	**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.ubisoft.de)		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%**			**2,32**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (195 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0078 Megabyte		1,09
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,00**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	unspielbar	unspielbar	5,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**1,00**
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%**					**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	acht Einzelspieleraufgaben, davon drei auch für Mehrspieler				5,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/sechs				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,92**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,92
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	67,00 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,92 x 67,00 = 195,64 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



1 spricht: „Tuhm Räider"

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Color | Retten Sie Lara – es geht um Leben und Tod, um Leib und Seele

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Color installieren, lesen Sie auf Seite 176.

INHALT

Wird der berühmten Abenteurerin Lara Croft jetzt doch ihr Mut zum Verhängnis? Als sie einen Kunstraub im Museum verhindern will, wird sie von einem heiligen Schwert verletzt und so mit einem Fluch belegt. Die furchtlose Archäologin kann ihre Seele nur retten, wenn sie dem Geheimkult auf die Spur kommt, der hinter dem Anschlag steckt. Dessen Anhänger wollen eine finstere Zauberin in Laras Körper zu neuem Leben erwecken. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt.

Laras Suche führt durch halb Amerika – vom Museum geradewegs durch New Yorks U-Bahn-Schächte bis in die stickigen Sümpfe von New Orleans. Versteckte Schalter und Schlüssel öffnen geheime Zugänge. Die Wege durch die labyrinthartigen Spielstufen sind wahre Kletterpartien. Ihren Gegnern, seien es nun bissige Ratten oder ausgewachsene Zombies, rückt Lara mit Waffengewalt auf den Pelz. Waghalsige Ausflüge über Hochhausdächer gehören ebenso zu ihrem Einsatz wie Tauchgänge im Mini-U-Boot.

BEDIENUNG

Laras Bewegungsfreiheit ist enorm. Sie kann klettern, springen, hangeln, schießen, schwimmen und sogar einen bühnenreifen Salto hinlegen. Da der Gameboy Color nur zwei Standard-Tasten hat, ändern sich deren Funktionen in fast jeder Spielsituation. Das sorgt anfangs für ein wenig Verwirrung. Ansonsten ist die Steuerung der Heldin allerdings tadellos.

URTEIL

Trotz einfacher Rätsel- und Action-Kost ein abwechslungsreiches Abenteuer: andere Schauplätze, andere Aufgaben. Alle Kulissen sind bemerkenswert detailliert gestaltet, und manche gefallen sogar mit räumlicher Tiefenwirkung – ein seltenes Erlebnis auf dem Gameboy Color. Da andererseits das gesamte Spiel auf Englisch läuft und es keinerlei Einstellungsmöglichkeiten für Grafik, Geräusche oder auch nur den Schwierigkeitsgrad gibt, liefert Kultstar Lara hier dennoch nur einen „befriedigenden" Auftritt ab.

SPIELDETAILS



Bild links: Im Rucksack führt Lara Waffen und Verbandszeug mit sich.

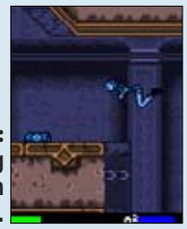


Bild rechts: Beim Tauchgang kann die Luft schon mal knapp werden.

GETESTET MIT

Gameboy Color

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tomb Raider - Fluch des Schwertes

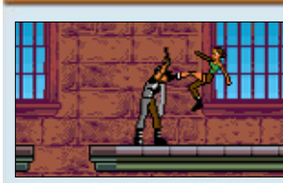
Hersteller: Activision

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,04**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	unrealistisch	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	noch akzeptabel	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/225155 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.activision.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/96118850 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/96118848 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**6,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	nein	6,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**3,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	7 große Spielstufen	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/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,77**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,77**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		79,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)		71,00 Mark (Computeruniverse.net, Homburg, Tel. 0700/86483773	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,77 x 79,95 = 221,46 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

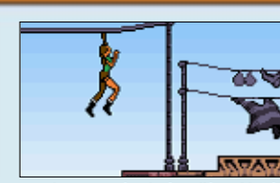
SPIELVERLAUF



1 Wer nicht hören will, muss fühlen: Die Wache bekommt einen Satz heiße Ohren.



2 Mit Dauerfeuer steigt Lara der U-Bahn aufs Dach. Wen mag sie auf dem Zuge haben?



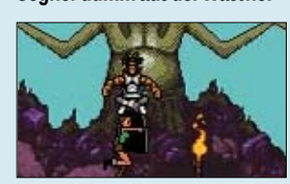
3 Lara an der Leine über Hochhausdächern. Da guckt der Gegner dumm aus der Wäsche.



4 Böse Minen zum mutigen Spiel: Die Fahrt im Mini-U-Boot ist voller Tücken.

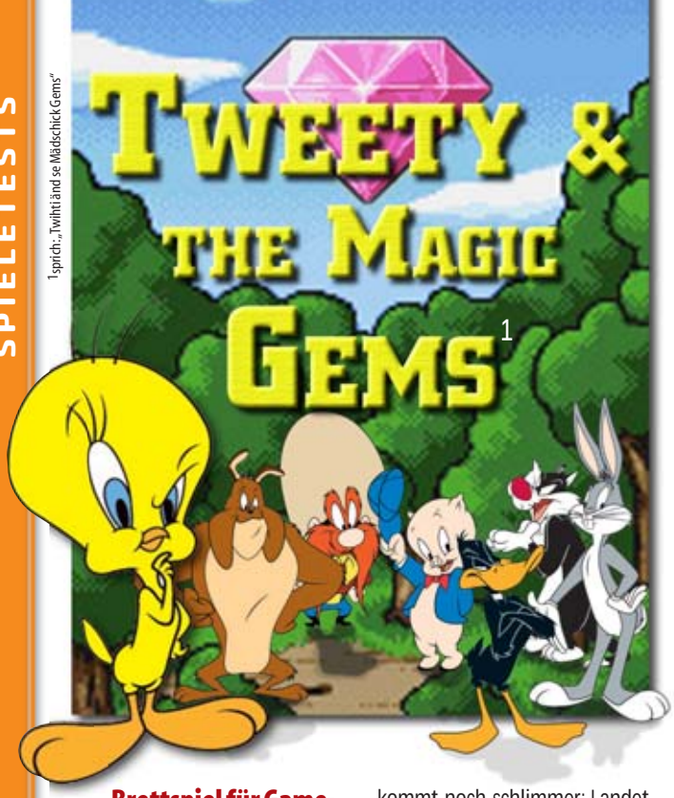


5 Fleischeslust: Ein hungriger Zombie hat es auf die appetitliche Archäologin abgesehen.



6 Landung im Tempel-Hof: Jetzt legt Lara dem finsteren Geheimkult das Handwerk.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



1 spricht: „Twihti and se Mädschick Gems"

Brettspiel für Gameboy Advance | Tweety wird versteinert. Nur Sie können den Piepmatz in diesem Brettspiel retten

INSTALLATION

Die Installationsanleitung für Gameboy-Advance-Spiele finden Sie auf Seite 152.

INHALT

Tweety, der kleine gelbe Vogel aus der bekannten Zeichentrickserie, steckt in Schwierigkeiten. Nein, ausnahmsweise ist es nicht die „böfe Mitfekatfe" Sylvester, die Tweety das Leben schwer macht. nach dem tiefen Blick in eine Zauberkiste wird der Piepmatz langsam zu Stein. Darauf ruft die gute Waldhexe alle Freunde von Tweety zusammen, um ihn zu retten. Nur wenn fünf auf der Erde verstreute magische Edelsteine gefunden werden, ist der Steinzauber, der auf Tweety lastet, zu brechen.

Damit kommt der Spieler aufs Spielbrett, das die Weltkarte darstellt. Entweder gegen einen bis drei Computergegner oder per Link-Kabel S.198 gegen maximal drei menschliche Gegenspieler geht es an die Rettung Tweetys. Gespielt wird zunächst abwechselnd. Ist ein Spieler an der Reihe, zieht er eine Spielkarte. Deren Wert gibt an, um wie viele Schritte er sich auf dem Spielbrett bewegen darf. Oberstes Spielziel ist natürlich, die Städte mit den Edelsteinen zu finden. Doch der Weg dahin ist schwierig. Begegnen sich zwei Spieler, können sie in einem Minispiel um bereits erworbene Edelsteine kämpfen. Doch es kommt noch schlimmer: Landet ein Spieler auf einem der zahlreichen roten Felder, werden alle Mitstreiter zu einem von insgesamt 16 Minispielen zusammengerufen. Je nach Platzierung am Ende solcher Spiele bekommen die Spielfiguren entsprechende Charakterpunkte. Die können in Geschäften, die in jeder Stadt zu finden sind, gegen Ereigniskarten eingetauscht werden. Mit den Karten kann man sich zum Beispiel schneller fortbewegen oder gegnerische Spieler schlafen legen. Der Spieler, der trotz aller Widrigkeiten zuerst alle Steine im Besitz hat, gewinnt.

BEDIENUNG

Der Spieleinstieg ist schnell geschafft. Lediglich das Steuerkreuz sowie die Tasten A und B sind belegt. Auch die Steuerung in den vielen Minispielen beim Holzhacken, Baumklettern oder Schatztauchen ist simpel. Große Tastaturakrobatik ist also nicht gefragt.

URTEIL

Auch wenn es Unterschiede gibt, muss sich „Tweety & the Magic Gems" den Vorwurf gefallen lassen, eine Kopie des N-64-Spiels „Mario Party" zu sein. Egal – Tweety bereitet eine ganze Zeit lang Vergnügen. Richtig Spaß macht es gegen menschliche Mitspieler. Dummerweise benötigt man für jeden zusätzlichen Spieler einen Gameboy Advance, ein Link-Kabel und ein Spielmodul – das wird schnell teuer. Wer sich das leistet, wird aber mit unterhaltsamen Spielstunden belohnt. Im Solospiel ist dagegen nach wenigen Partien die Luft raus. Doch das kann der „guten" Wertung keinen Abbruch tun.

GETESTET MIT
Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tweety & the Magic Gems

Hersteller: Mitsui

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,44**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (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%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**5,67**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	keines	6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.kemco-games.com)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/376860 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/37686213 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**2,43**
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%	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%	16 Minispiele	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,11**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,11**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**99,95 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im August fand*)		**82 Mark (Planet Media, München, Tel. 089/35652170)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,11 x 99,95 = 210,89 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



16 solcher Minispiele schaffen Spannung und Abwechslung.



Gewonnene Punkte können in Shops eingetauscht werden.

SPIELVERLAUF



1 Die gute Hexe ruft Tweetys Freunde zusammen.



2 Nur die magischen Edelsteine können den Vogel retten.



3 Sylvester sucht in London nach dem ersten Edelstein.



4 Derweil darf Yosemite in Sibirien Sam aussetzen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

1 sprich: „Gohld Gähms“

Gold Games 5 [1]



Spielesammlung für PC | Für knapp 70 Mark 15 komplette Spiele wie „Die Siedler 3“, „Rayman 2“ und „Tony Hawk's Pro Skater 2“ – lohnt der Kauf wirklich?

„Gold Games 5“ lässt Spielerherzen auf den ersten Blick höher schlagen. Für fast 70 Mark gibt es 15 Computerspiele aller Geschmacksrichtungen: Ob Strategie, Action, Geschicklichkeit und Sport – für jeden dürfte etwas dabei sein. Dass die Spiele zum Teil nicht mal ein Jahr alt sind und einige echte Verkaufsschlager waren, scheint die Sache auf ziemlich interessant zu machen.

Leider haben die Gold Games 5 auch ihre Schattenseiten. Besonders gravierend: In der Packung finden Sie nur ein Heftchen, in dem lediglich die Installation der einzelnen Spiele erklärt wird. Die eigentlich zum Verständnis der Spiele notwendigen Handbücher gibt es hingegen nicht in gedruckter Form. Die finden Sie ausschließlich als so genannte PDF-Dokumente auf den jeweiligen CD-ROMs. Diese Dokumente können nur mit dem Programm „Acrobat Reader“ gelesen werden, das Sie ebenfalls von den CD-ROMs laden können. Damit können Sie die Handbücher bei Bedarf auch ausdrucken, was aber viel Zeit und nicht eben wenig Geld kostet. Allein die Flugsimulation „Flanker 2.0“ mit ihrer beachtlichen 263 Seiten starken Anleitung schlägt mit rund 25 Mark zu Buche[2].

Auch nicht besonders kundenfreundlich: Nur sechs der 15 Spiele sind fehlerfrei. Alle anderen wurden nachträglich mit Spielverbesserungs-Programmen korrigiert. Diese Patches, so der Fachausdruck, müssen Sie aus dem Internet überspielen. Auch das kostet Zeit, Mühe und Geld. Einzige Ausnahme ist das Spiel „Battle Isle – Der Andosia Konflikt“. Doch auch hier gibt es einen Haken: Den Patch dazu finden Sie zwar auf der CD-ROM, doch wenn Sie den Anweisungen des Heftchens folgen, wird die Installation nicht gelingen. Nur wenn Sie sich mit dem Windows-Dateisystem auskennen, besteht eine Chance auf Erfolg.

Schließlich: Die insgesamt 20 CD-ROMs sind lediglich locker in eine Pappfaltschachtel eingehängt. Das ist erstens eine recht unhandliche Sache, und zweitens fallen die CDs leicht heraus, können also schnell Kratzer davontragen und im Extremfall sogar unbrauchbar werden.

Fazit: Ein preisgünstiges, überaus interessantes Spielepaket, das allerdings mit erheblichen Macken behaftet ist. Daher nur „befriedigend“.

[2] rund 10 Pfennig pro Schwarzweißseite mit einem Tintenstrahldrucker

GETESTET MIT: PC mit Win 95/98

GESAMTBEWERTUNG



Gold Games 5

Hersteller: Ubi Soft

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

	Gewichtung		Note
SERVICE			
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	01805/554938 (0,24 DM/Min.)	
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	0%	keine	
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/3380050 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800151 (0,24 DM/Min.)	
Ab Prozessor/Arbeitsspeicher	0%	Pentium 133/16 Megabyte	
SPIELE			
Die Siedler 3 Gold Edition	6,67%	gut	1,77
Tony Hawk's Pro Skater 2	6,67%	gut	2,13
Rainbow Six: Rogue Spear	6,67%	gut	2,35
Star Trek Voyager - Elite Force	6,67%	gut	2,35
Cold Blood	6,67%	gut	2,37
Pro Rally 2001	6,67%	gut	2,41
Rayman 2	6,67%	gut	2,47
Flanker 2.0	6,67%	befriedigend	2,55
Warlords Battlecry	6,67%	befriedigend	2,68
Close Combat: Invasion Normandie	6,67%	befriedigend	2,71
Battle Isle – Der Andosia Konflikt	6,67%	befriedigend	2,80
Chessmaster 8000	6,67%	befriedigend	2,99
Freedom – First Resistance	6,67%	befriedigend	3,06
Prince of Persia 3D	6,67%	befriedigend	3,10
Imperialismus 2	6,67%	befriedigend	3,18
ZWISCHENNOTE	100%		2,59
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend	2,59
PREIS/LEISTUNG		sehr gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		69,95 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,59 x 69,95 = 181,17 = sehr gut[3]	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[3] abweichende Preis-Leistungsbewertung: Eine Spielesammlung darf für eine „sehr gute“ Preis-Leistungsnote 12 Mark pro enthaltenem Spiel kosten.

1. PLATZ Die Siedler 3 Gold Edition

Strategiespiel für PC | Wuseln, bis der Arzt kommt: Die Siedler sind los!

INHALT

Durch kaum eine andere Computerspiele-Reihe wurde das so genannte Wuselprinzip so bekannt wie durch die „Siedler"-Reihe. Das besondere daran: Ob Holzfäller, Fischer, Bauer oder Bäcker – jeden Siedler Ihres Reichs können Sie dabei beobachten, wie er wuselig seiner Beschäftigung nachgeht. Dabei vergessen Sie unter Umständen gar, dass Sie eigentlich ein ganz anderes Ziel vor Augen haben, nämlich Ihr Volk – Römer, Ägypter oder Asiaten – zum Sieg zu führen. Dazu müssen Wirtschaft und Infrastruktur funktionieren. Ihre Ritter wollen Gold, das nur gefördert wird, wenn Ihre Bergleute was zu beißen haben.





Mit Frau und Maus wird an der Grenze zum Gegner fleißig gewerkelt.

URTEIL

Auch wenn bereits der vierte Teil erschienen ist, hat „Die Siedler 3" kaum an Faszination verloren. Die eifrigen Männchen sind auch zu putzig anzusehen. Spätestens aber, wenn Ihnen ein wichtiger Rohstoff ausgeht und nichts mehr läuft, merken Sie, dass es sich hier um ein knallhartes Strategiespiel handelt. Ein Leckerbissen also für fortgeschrittene Strategen, die dank „Gold Edition" mit der Erweiterung „Das Geheimnis der Amazonen" und weiteren Zusatzaufgaben noch reichlich Nachschlag bekommen. Ein wirklich „gutes" Spiel.

2. PLATZ Tony Hawk's Pro Skater[4] 2

Sportspiel für PC | Auf die Bretter, fertig, los! Aber holen Sie sich keine Schürfwunden!

INHALT

Unglaublich cool und locker sieht es aus, wenn Skateboard-Fahrer ihre atemberaubenden Tricks auf den verwegensten Parcours hinlegen. Auch Sie können das, und zwar am PC – ohne dabei irgendwelche schmerzhaften Blessuren zu riskieren. Sie schlüpfen in die Rolle einer von zwölf Skateboard-Legenden und nehmen dann am besten eine Spieletastatur (Gamepad) zur Hand. Nur damit lassen sich die wilden Tastenkombinationen beherrschen, mit denen jene verrückten Kunststücke möglich sind, die Ihnen erste Punkte einbringen. Und das ist erst der Anfang: Sie lernen ständig neue Tricks dazu und investieren Preisgelder in bessere Ausrüstung.

URTEIL

„Tony Hawk's Pro Skater" macht enorm Laune. Durch die fetzige Musik und die ausgeklügelte Steuerung fühlen Sie sich auf den Brettern schnell pudelwohl. Der motivierende Karrieremodus sorgt dafür, dass der Spielspaß auf Dauer erhalten bleibt. Da stört es kaum, dass die grafischen Details bei diesem „guten" Spiel zu wünschen übrig lassen.



Auch Schlittern bringt Punkte.

3. PLATZ Rainbow Six: Rogue Spear[5]

Actionspiel für PC | Retten Sie Unschuldige vor skrupellosen Verbrechern

INHALT

In „Rainbow Six: Rogue Spear" können Sie dazu beitragen, die Welt ein wenig sicherer zu machen: Als Chef der internationalen Anti-Terror-Einheit „Rainbow" sind Sie immer dann gefragt, wenn mit ungewohnten Mitteln auf ungewöhnliche Bedrohungen reagiert werden muss. Vor jedem Einsatz stellen Sie Ihre Truppe auf: maximal vier Mann pro Team und vier Teams pro Einsatz. In der Einsatzbesprechung bekommen Sie wichtige Hintergrundinformationen. Wer sind die Verbrecher, wo sind sie verwundbar? Anhand dieser Details stellen Sie Ihre Teams zusammen und rüsten sie aus. Als Teamkommandant sehen Sie die Szenerie mit dessen Augen – beängstigend realistisch. Mit Maus und Tastatur steuern Sie Ihre Elitekämpfer durch 18 Einsätze quer über den Erdball.



Per Zielfernrohr alles im Blick.

URTEIL

Statt wilden Ballerns ist taktisches Vorgehen gefragt, denn die Terroristen sind meist in der Überzahl. Ein hartes Spiel für geübte Spieler. Der hohe Schwierigkeitsgrad und die gehörige Portion Realismus rechtfertigen die Altersfreigabe „ab 16" voll und ganz. Dennoch Note „gut".

3. PLATZ Star Trek Voyager–Elite Force[6]

Actionspiel für PC | Spannende Abenteuer an Bord des Raumschiffs „Voyager"

INHALT

Aller Anfang ist schwer an Bord der Voyager: Ihnen, dem Fähnrich Alex Munro, trauen die Kameraden nicht allzu viel zu. Also müssen Sie erst auf dem Holodeck simulierte Aufträge üben, bis Sie „an die Front" dürfen. Dann aber richtig: In actiongeladenen Einsätzen auf unheimlichen Raumschiffen kämpfen Sie mit Ihren Leuten gegen mehr oder minder feindlich gesonnene Außerirdische. Sie treffen dabei alte Bekannte aus dem Fernsehen, mit denen Sie schon vor den Einsätzen ausgiebig plaudern können.

URTEIL

„Trekkies" und solche, die es werden wollen, dürften an „Star Trek Voyager – Elite Force" ihre helle Freude haben: Schon durch die netten Plaudereien im „Kollegenkreis" gewinnen Sie das Gefühl, mitten im Geschehen und ein wichtiges Mitglied der Mannschaft zu sein. Dazu tragen auch die atmosphäregeladenen Filmsequenzen und die meist beeindruckende Optik dieses „guten" Spiels bei.



Auf ins Gefecht, Fähnrich Munro!



Alltag im All: Auch an Bord des Raumschiffs Voyager wird getratscht.

5. PLATZ Cold Blood[7]

Action-Abenteuer für PC | Retten Sie die Welt vor einem größenwahnsinnigen Russen

INHALT

Einer Ihrer Kollegen wird vermisst. Nichts Böses ahnend, machen Sie sich in der Rolle des Spezialagenten John Cord auf die Suche nach dem Mann. Seine letzte Spur führt zu einer russischen Uranmine – das Abenteuer beginnt. Sie steuern Ihre Spielfigur per Tastatur oder Spieletastatur, wobei die Kameraperspektive je nach Aufenthaltsort wechselt. Geschickt müssen Sie an Wachen vorbei schleichen und mithilfe von Computerterminals Türen öffnen. Gelegentlich treffen Sie auf friedliche Personen, denen Sie wertvolle Informationen entlocken können. Doch auch der Griff zur Waffe bleibt natürlich nicht aus: Spätestens, wenn Sie entdeckt werden, ist es mit den gemütlichen Spaziergängen vorbei.

URTEIL

Wenn auch etwas klischeehaft, ist die Geschichte von „Cold Blood" spannend und abwechslungsreich. Die Stimmung wird durch düstere Musik und effektvolle Geräusche gut eingefangen. Enttäuschend ist aber die Steuerung: Oft bleiben Sie an Ecken und Kanten hängen, was in brenzligen Situationen sehr unangenehm sein kann. Urteil: „gut".



Leise geht's an Wachen vorbei.

[4] sprich: „Tonni Hohks Pro Skäiter" [5] sprich: „Rainboh Siks Rohg Spihr" [6] sprich: „Star Treck Weuadscher Ielet Forß" [7] sprich: „Kohld Bladd"

6. PLATZ

Pro Rally[1] 2001

Rennspiel für PC | Auch wenn es Ihnen nicht gefällt: Hören Sie auf Ihren Beifahrer!

INHALT

Über Stock und Stein, durch Kies, Sand und Matsch: Rallye fahren stellt äußerst hohe Ansprüche an Wagen und Fahrer. Deshalb müssen Sie in „Pro Rally 2001“ auch erst die Fahrschule bestehen, bevor Sie an Meisterschaftsrennen teilnehmen dürfen. Und dann müssen Sie sich auch noch selbst um technische Angelegenheiten kümmern: Kluges Basteln ist gefragt, mit dem Sie das Auto auf die jeweilige Piste einstellen. Auf den sehr detailliert wiedergegebenen Strecken hat aber schließlich doch der Gasfuß freie Bahn. Ein elektronischer „Beifahrer“ mit verständlicher Stimme und klare Anzeigen auf dem Bildschirm sagen Ihnen präzise, welche Kurve, welches Hindernis ein paar Hundert Meter voraus lauert. Für „Pro Rally 2001“ sollten Sie auf jeden Fall ein PC-Lenkrad haben, da die Spielsteuerung sonst sehr problematisch wird.



Hätten Sie den Peugeot 306 erkannt?

URTEIL

Leider kommt beim Fahren nur wenig Freude auf, da die nicht justierbare Steuerung sehr empfindlich reagiert. Folglich sind besonders zu Beginn Unfälle und damit wertvolle Zeitverluste an der Tagesordnung. Grafisch ist Pro Rally 2001 allerdings eine Wucht: Die Fülle an Fahrzeug- und Streckendetails ist einfach enorm. Daher gerade noch „gut“.


Autowäsche am Wasserfall.

7. PLATZ

Rayman[2] 2

Geschicklichkeitsspiel für PC | Hüpfen Sie mit Rayman, dem kleinen Helden, in eine roboterfreie Welt

INHALT

Fiese, ölige Roboter bedrohen Raymans einst so schöne Heimat: Blumen, Bäume, Insekten und andere Tiere – die finsteren Blechkameraden schlagen alle Flora und Fauna in die Flucht. Das lässt sich der zwar knuddelige, aber wild entschlossene Rayman natürlich nicht bieten und macht sich auf, dem Spuk ein Ende zu bereiten. Und so steuern Sie ihn – stets aus der Perspektive des „Außenbetrachters“ – durch kunterbunte Wälder, unheimliche Sümpfe und das düstere Totenreich. Treffen Sie auf Gegner, so bewerfen Sie die kurzerhand mit Energiekugeln oder lassen einfach die Faust sprechen. In den diversen Spielstufen müssen Sie aber auch abgedrehte Rätsel lösen und viele Geheimnisse entwirren.


Sanfte Landung per Propeller.

URTEIL

„Rayman 2“ brennt ein Feuerwerk an lustigen Ideen ab und ist schön anzusehen. Der knuffige Fratz und die vielen Wesen mit ihrer komischen Sprache sind einfach niedlich. Trotz des beachtlichen Schwierigkeitsgrades bleibt das Spiel fair. Ein Spaß für Jung und Alt – einfach „gut“.


Rayman ist wild entschlossen, den Robotern einzuheizen.

8. PLATZ

Flanker 2.0

Flugsimulation für PC | Nehmen Sie Platz im russischen Kampfjet

INHALT

Die Halbinsel Krim im Schwarzen Meer hat sich unerwartet zum Krisenherd entwickelt: Amerikaner und Ukrainer belagern die Stadt Sevastopol. Als russischer Pilot sollen Sie in Ihrem Kampfjet, wahlweise Typ Flanker Typ SU-27 oder SU-33, die Belagerung lockern. Mal beschießen Sie dazu Ziele am Boden, mal liefern Sie sich heiße Gefechte mit gegnerischen Kampfflugzeugen. Für genügend Futter ist gesorgt: Außer der Spielaufgabe im Schwarzen Meer können Sie 200 Einzeleinsätze fliegen.

URTEIL

„Flanker 2.0“ ist ein Spiel für absolute, luftkampferprobte Flugsimulations-Profis. Der Realitätsgrad ist enorm und die Intelligenz der Gegner eine echte Herausforderung. Anfänger werden mithin klar überfordert: Selbst nach Studium des hervorragenden Handbuchs (auf CD-ROM) und erfolgreich absolvierten Übungsmissionen kann es passieren, dass selbst „harmlosere“ Gegner Sie aus der Luft holen. Note: „befriedigend“.


Viele Instrumente erfreuen das Pilotenherz.

9. PLATZ

Warlords Battlecry[3]

Strategiespiel für PC | Held zu sein, das ist nicht schwer – Armeen führen dagegen sehr

INHALT

Zu Beginn des Spiels legen Sie sich fest, welcher Leitfigur – Krieger, Magier oder Dieb – Sie zu Ruhm und Ehre verhelfen möchten. Der Weg zum Sieg führt, kurz gesagt, über: Burgen bauen, Armeen rekrutieren, den Feind vernichten. Er ist aber lang und hart. Jede Schlacht hängt vom Wohlergehen „Ihres“ Feldherrn ab. Stirbt der, dann ist das Spiel vorbei. Auch verfügt nur der Heerführer über besondere Fähigkeiten und Zaubersprüche, die er im Lauf des Spiels ausbauen und verbessern kann. So wächst Ihnen Ihr Held regelrecht ans Herz. Genauso rollenspieltypisch sind die Einheiten Ihrer Truppe und die der Gegner: Da treffen Waldelfen, Zwerge und Barbaren auf Trolle, Skelettkrieger und Orks.

URTEIL

„Warlords Battlecry“ gelingt der Spagat zwischen Strategie- und Rollenspiel hervorragend. Obwohl die Optik nicht mehr zeitgemäß ist, bietet das Spiel alles, was Fantasy-Fans und Hobby-Strategen wünschen: Viele mystische Schlachten sowie einen verzweigten Feldzug mit spannenden Gefechten. Und der Ihnen anvertraute Held trägt ständig zur Motivation bei. Wegen veralteter Programmversion leider nur „befriedigend“.


Truppenversammlung im Dorfzentrum.

10. PLATZ

Close Combat : Invasion Normandie[4]


Die Invasion startet am Strand.

Strategiespiel | Spielen Sie die Landung der Alliierten in der Normandie nach

INHALT

In „Close Combat“ dreht sich alles um die Invasion der Allierten vom 6. Juni 1944 und die kriegsentscheidenden Wochen danach. Wahlweise als Kommandeur der Alliierten oder der Wehrmacht dirigieren Sie Ihre Truppen aus der Vogelperspektive über etliche Schlachtfelder. Auf Strandabschnitten, in Wäldern oder im Häuserkampf steuern Sie Ihre Truppen größtenteils mit der Maus, hin und wieder kommt auch die Tastatur zum Einsatz. Ziel ist die Besetzung strategisch wichtiger Punkte. Sie entscheiden, ob Ihre Soldaten angreifen, Deckung suchen oder sich zurückziehen.

URTEIL

Ein Strategiespiel, das die Härte des Krieges wiedergibt, gehört definitiv nicht in Kinderhände, die Altersempfehlung „ab 16 Jahren“ sollten Sie unbedingt beachten. Erwachsene, vor allem fortgeschrittene Spieler, sehen sich vor einer anspruchsvollen strategischen Herausforderung. Ihren taktischen Möglichkeiten sind nämlich kaum Grenzen gesetzt. Note: „befriedigend“.

[1] sprich: „Rälli“ [2] sprich: „Räimän“ [3] sprich: „Wohrlords Bättelkrei“ [4] sprich: „Kloh Kommbätt – Inwäischen Normongdi“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

11. PLATZ

Battle Isle[1] – Der Andosia Konflikt

Strategiespiel für PC | Zwist unter den Hauptdarstellern, ausgetragen auf dem Schlachtfeld

INHALT

Eine Hohepriesterin droht, das chromanische Staatssystem zu vernichten. General Brat wird beauftragt, das zu verhindern. Zufällig sind die beiden Kontrahenten alte Bekannte – ein einstiges Liebespaar. Sie entscheiden zu Beginn, auf wessen Seite Sie in den Feldzug ziehen möchten. Die Einsätze haben es auf jeden Fall in sich: Im Spielabschnitt „Wirtschaft“ sammeln Sie Rohstoffe, betreiben Forschung, sorgen für Truppennachschub. Und zwar gegen die Zeit. Im taktisch aufgebauten Kampf-Bereich ziehen Sie und Ihr Gegner abwechselnd Einheiten und führen Angriffe, für die Sie eine begrenzte Anzahl von Bewegungspunkten und einen beschränkten Zeitvorrat haben.

URTEIL

Eindeutig ein „Konflikt“-Fall für Profis: Selbst die ersten Aufträge erfolgreich zu erledigen, dauert Stunden, beide Spielvarianten sind überaus anspruchsvoll. Anfänger sollten die Finger von diesem Spiel lassen. Schade, denn die verpassen die großartige Grafik und die spannende Geschichte dieses alles in allem „befriedigenden“ Spiels.



Wichtig: die Energieversorgung.

1sprich: „Bättel Eil“ 2sprich: „Tschessmahster“ 3sprich: „Frihdem Forst Risisten z“ 4sprich: „Prinz off Porscha“

12. PLATZ

Chessmaster[2] 8000

Schachspiel für PC | Wagen Sie die Partie gegen den „Schachmeister“, und lernen Sie mächtige Züge

INHALT

Sie lieben Schach, aber Sie finden niemanden, der gegen Sie antreten möchte? Wenn Ihnen mal kein menschlicher Gegner zur Verfügung steht, können Sie mit „Chessmaster 8000“ Ihren PC zum Großmeister machen – mit entsprechender Spielstärke. Sollten Sie zu den Schach-Anfängern zählen? Das Spiel bietet viele Hilfen und sogar ein Lernprogramm, das Ihnen kluge Züge und nützliche Kniffe beibringt. Eine ausführliche Datenbank ermöglicht das Nachspielen historischer Partien. Chessmaster 8000 ist kinderfreundlich: Es kann auch mit Tierfiguren gespielt werden. Spielbrett und -menüs sind übersichtlich in Fenstern angeordnet, die sich beliebig verschieben lassen.

URTEIL

Chessmaster 8000 ist ein sehr ausgereiftes Schachprogramm und für jeden Schachinteressierten – egal ob Anfänger oder Profi – geeignet. Vor allem die für ein Schachspiel bemerkenswert übersichtliche Optik überzeugt. Einziges Manko: Alle Bildschirmtexte sind in englischer Sprache. Daher als Gesamtnote nur „befriedigend“.



Niedlich: das Hundefiguren-Set.

13. PLATZ

Freedom – First Resistance[3]

Action-Abenteuer für PC | Rebellieren Sie gegen eine Invasion fieser Außerirdischer

INHALT

Ein Albtraum ist wahr geworden: Außerirdische haben die Weltbevölkerung unterjocht und in provisorische Gefangenenlager verfrachtet. In der Rolle der tapferen Angel Sanchez schließen Sie sich der „Resistance“, einer Widerstandsgruppe, an. Im Laufe des Spiels bestreiten Sie mit bis zu drei Soldaten die verschiedensten Einsätze. Jeder Ihrer Leute hat bestimmte Fähigkeiten, die Sie geschickt einsetzen müssen. Dabei steht es Ihnen frei, immer nur eine Figur oder die gesamte Gruppe selbst zu steuern. Oft stehen sich die Damen und Herren allerdings gegenseitig im Weg.

URTEIL

Bei „Freedom“ wurde viel verschenkt. Die spannende Geschichte nach der Romanserie von Anne McCaffrey ist so ziemlich das Einzige, was zum Weiterspielen animiert – wenn Sie der englischen Sprache mächtig sind. Triste Umgebungsgrafik, dämliche Computergegner und Kollegen, die sich gegenseitig behindern – all das trübt den Spielspaß doch erheblich und drückt die Gesamtnote auf „befriedigend“.



Gleich gibt's was auf die Rübe.

14. PLATZ

Prince of Persia[4] 3D

Action-Abenteuer für PC | Ein Märchen aus 1001 Nacht: Retten Sie Ihre entführte Liebste

INHALT

Wird wohl nichts mit Flitterwochen! Der böse Assan hat Ihre wunderschöne Braut, die Tochter des Sultans, entführen und Sie in den Kerker werfen lassen. Als Prinz von Persien, geschickt im Umgang mit Waffen aller Art, lassen Sie sich das natürlich nicht bieten. Kurzerhand brechen Sie aus und machen sich auf die Suche nach Ihrer Liebsten. In 15 Spielstufen durchlaufen Sie eine dreidimensionale Welt voller Gefahren, bestehen Kämpfe gegen Axt und Krummsäbel schwingende Dämonen und Teufel, begeben sich auf waghalsige Klettertouren.

URTEIL

Prächtige Paläste, hübsche Bauchtänzerinnen, betörende Musik: „Prince of Persia 3D“ ist ein wahrhaftiges Abenteuer aus 1001 Nacht, bei dem vor allem die Action nicht zu kurz kommt. Leider ähneln sich die Kämpfe, Rätsel und Geschicklichkeitsaufgaben auf die Dauer. Und die lahme Steuerung trübt den Spielspaß an manchen Stellen sehr. Urteil: „befriedigend“.



Der Prinz beweist Nehmerqualitäten.

15. PLATZ

Imperialismus 2

Strategiespiel für PC | Wem's in der alten nicht gefällt, der sucht sich halt 'ne Neue Welt

INHALT

Die Welt im 15. Jahrhundert: Staaten wie Großbritannien, Frankreich, Holland und Spanien streiten sich um die Spitzenposition in Europa. Der Spieler sucht sich sein Lieblingsland aus, um es zur führenden Macht zu entwickeln. Unabdingbare Basis für eine schlagkräftige Armee sind solide Wirtschaft und perfekte Infrastruktur. Da müssen Sie Felder kultivieren, Bergwerke graben und alle Versorgungseinrichtungen über Straßen mit der Hauptstadt verbinden. So richtig wertvolle Rohstoffe finden Sie in der „Neuen Welt“, die Sie jedoch erst per Schiff entdecken und erkunden müssen. Durch kluge Diplomatie mit Ureinwohnern und Großmächten erreichen Sie günstige Handelskonditionen und schaffen sich Verbündete.

URTEIL

Haben Sie sich bei „Imperialismus 2“ erst einmal an die biedere, veraltete Grafik und die umständliche Bedienung gewöhnt, dann erschließt sich Ihnen ein Strategiespiel mit durchaus ansehnlicher Spieltiefe. Wer gern unter Zeitdruck herumtüftelt, kommt durchaus auf seine Kosten mit diesem „befriedigenden“ Spiel.



Eines Ihrer Schiffe hat die „Neue Welt“ entdeckt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

	Gewichtung	1. PLATZ Die Siedler 3 Gold Edition	Note	2. PLATZ Tony Hawk's Pro Skater 2	Note	3. PLATZ Rainbow Six: Rogue Spear	Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,73**		**1,75**		**2,48**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00	leicht	2,00	schwer	4,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00	enorm	1,00	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00	mittelmäßig	3,00	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00	fast perfekt	2,00	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	passend	2,00	erstklassig	1,00	passend	2,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00	erstklassig	1,00	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend	3,00	zufriedenstellend	3,00	zufriedenstellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00	zufriedenstellend	3,00	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (problemlos)	2,00	Spieletastatur (problemlos)	2,00	Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt							
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00	passabel	3,00	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00	mitreißend	1,00	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00	hoch	2,00	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00	sehr groß	1,00	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00	nicht nötig	1,00	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**3,31**		**3,31**		**3,31**
INSTALLATION	**5,4%**		**2,20**		**2,23**		**2,63**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**		**1,97**		**1,00**
Mit 36 Computern/Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00	25 bestanden, 7 nicht bestanden[1]	1,97	alle bestanden	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**		**1,67**		**2,47**		**3,22**
Mit 36 Computern/Grafikkarten getestet, problemlos spielbar ab Prozessor/Arbeitsspeicher	10,8%	Pentium 2 350/64 Megabyte	1,67	Pentium 2 350/64 Megabyte[2]	2,47	Pentium 3 500/128 Megabyte[3] 3,22	
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,29**		**3,43**		**1,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00	ja/nein	3,00	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar (überprüft)	2%	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,44**		**1,78**		**1,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	150 Figuren, 30 Berufe, 110 Gebäude	2,00	3 Spielmodi, 14 Profi-Skateboarder, 10 Strecken	1,50	18 Einsätze, 31 Teammitglieder, 37 Waffen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00	nur an bestimmten Stellen	3,00	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	1,00	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/20		zwei/zwei		einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,27**		**2,13**		**2,35**
Auf-/Abwertung		Missions-CD und Erweiterungspaket enthalten	-0,50				
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,77**	**gut**	**2,13**	**gut**	**2,35**

	Gewichtung	9. PLATZ Warlords Battlecry	Note	10. PLATZ Close Combat: Invasion Normandy	Note	11. PLATZ Battle Isle – Der Andosia Konflikt	Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,27**		**2,33**		**2,48**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00	geht so	3,00	sehr schwer	5,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00	hoch	2,00	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00	mittelmäßig	3,00	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00	mit leichten Schwächen	3,00	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00	durchschnittlich	3,00	passend	2,00
Geräusche	3%	realistisch	1,00	passend	2,00	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend	3,00	zufriedenstellend	3,00	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00	zufriedenstellend	3,00	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (problemlos)	2,00	Maus (optimal)	1,00	Tastatur/Maus (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt							
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00	beeindruckend	2,00	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00	überzeugend	2,00	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00	hoch	2,00	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00	mittelprächtig	3,00	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00	intelligent	2,00	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,31**		**3,31**		**3,31**
INSTALLATION	**5,4%**		**2,96**		**3,20**		**3,65**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**	fehlt (nur auf CD-ROM)	**6,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Mit 36 Computern/Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00	alle bestanden	1,00	alle bestanden	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**		**2,67**		**2,67**		**2,67**
Mit 36 Computern/Grafikkarten getestet, problemlos spielbar ab Prozessor/Arbeitsspeicher	10,8%	Pentium 2 350, 64 Megabyte	2,67	Pentium 2 350, 64 Megabyte	2,67	Pentium II 350, 64 Megabyte	2,67
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,29**		**2,43**		**1,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00
Musik/Geräusche regelbar (überprüft)	2%	ja/ja	1,00	nein/nein	6,00	ja/ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,44**		**3,78**		**1,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	9 Völker, über 80 Zaubersprüche	2,00	12 Truppengattungen, 14 verschiedene Fahrzeuge	2,00	2 Karrieren, 23 Aufträge, 40 Einheitenarten	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00	nur an bestimmten Stellen	3,00	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00	Tastatur, Maus	3,00	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00	Englisch	6,00	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier		einer/zwei		einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,18**		**2,51**		**2,30**
Auf-/Abwertung		veraltete Programmversion (1.00 statt 1.01)[4,10]	+0,50	Handbuch lässt sich nicht ausdrucken	+0,20	Spielverbesserungs-Programm funktioniert nicht	+0,50
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,68**	**befriedigend**	**2,71**	**befriedigend**	**2,80**

[1]nicht bestanden: Sonata Crystal PCI, Terratec 1816N, Terratec Integra 1, Golden Melody PCI, Terratec DMX Fire 1024, Videologic Sonic - Storm [2]Spiel stürzt ab auf P233 MMX mit STB Voodoo 3000/ Diamond Monster 3D, PII 350 mit Voodoo5 5500 AGP [3]Spiel stürzt ab auf P233 MMX mit [5]Dateigröße: 19 MB [6]nicht bestanden: Diamond Monster MX300, Terratec 1816 N, Creative Blaster 16 PCI, Terratec XLerate Pro PCI, SIC Super Sound 32 [7]Spiel stürzt ab auf P133 mit ATI Expert @ Work/Guillemot Cougar Video Edition, P233 mit AIT Expert @ Work [8]Spiel stürzt ab auf

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

3. PLATZ

Star Trek Voyager – Elite Force	Note
	1,75
sehr leicht	1,00
hoch	2,00
groß	2,00
fast perfekt	2,00
erstklassig	1,00
realistisch	1,00
vorzüglich	1,00
professionell	2,00
Tastatur/Maus (problemlos)	2,00
nicht nötig	1,00
überzeugend	2,00
enorm	1,00
groß	2,00
überlegt	3,00
	1,64
	3,28
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	2,67
Pentium 2 350/64 Megabyte	2,67
	1,00
ja	1,00
ja/ja	1,00
ja/ja	1,00
ja	1,00
	1,44
45 Kapitel	2,00
jederzeit	1,00
Tastatur, Maus	3,00
Deutsch	1,00
einer/acht	
	1,85
veraltete Programmversion (1.1 statt 1.2)[4,5]	+0,50
gut	**2,35**

5. PLATZ

Cold Blood	Note
	2,50
leicht	2,00
durchschnittlich	3,00
mittelmäßig	3,00
fast perfekt	2,00
passend	2,00
passend	2,00
professionell	2,00
professionell	2,00
Spieletastatur (mit Schwächen)	4,00
nicht nötig	1,00
überzeugend	2,00
hoch	2,00
mittelprächtig	3,00
überlegt	3,00
	3,31
	2,48
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	1,83
Pentium 233 MMX/32 Megabyte	1,83
	3,86
ja	1,00
nein/nein	6,00
ja/ja	1,00
nein	6,00
	1,56
zehn Schauplätze, sieben Charaktere	3,00
jederzeit	1,00
Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur	2,00
Deutsch	1,00
einer/keiner	
	2,37
gut	**2,37**

6. PLATZ

Pro Rally 2001	Note
	2,58
geht so	3,00
durchschnittlich	3,00
sehr groß	1,00
perfekt	1,00
durchschnittlich	3,00
durchschnittlich	3,00
professionell	2,00
professionell	2,00
Lenkrad (mit Schwächen)	4,00
passabel	3,00
stimmig	3,00
durchschnittlich	3,00
groß	2,00
intelligent	2,00
	1,64
	3,22
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	2,94
Pentium 3 500, 128 Megabyte	2,94
	3,14
ja	1,00
ja/ja	1,00
ja/ja	1,00
nein	6,00
	2,00
24 Strecken, 12 Länder, 15 Fahrzeugmodelle	2,50
nur an bestimmten Stellen	3,00
Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Lenkrad	1,00
Deutsch	1,00
zwei/acht	
	2,51
Rütteleffekt möglich	-0,10
gut	**2,41**

7. PLATZ

Rayman 2	Note
	2,46
leicht	2,00
hoch	2,00
groß	2,00
fast perfekt	2,00
durchschnittlich	3,00
passend	2,00
nutzlos	6,00
zufriedenstellend	3,00
Spieletastatur (optimal)	1,00
nicht nötig	1,00
mäßig	4,00
hoch	2,00
groß	2,00
berechenbar	4,00
	3,31
	2,24
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,69
27 bestanden, 5 nicht bestanden[6]	1,69
	1,42
Pentium 133/32 Megabyte[7]	1,42
	3,43
ja	1,00
ja/nein	3,00
ja/ja	1,00
nein	6,00
	3,00
40 Spielstufen	2,00
nur an bestimmten Stellen	3,00
Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur	2,00
teilweise Englisch	4,00
einer/einer	
	2,47
gut	**2,47**

8. PLATZ

Flanker 2.0	Note
	2,19
sehr schwer	5,00
enorm	1,00
groß	2,00
fast perfekt	2,00
passend	2,00
erstklassig	1,00
zufriedenstellend	3,00
zufriedenstellend	3,00
Steuerknüppel (akzeptabel)	3,00
herausragend	1,00
stimmig	3,00
hoch	2,00
sehr groß	1,00
hochintelligent	1,00
	2,97
	2,89
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	2,36
Pentium 2 350/64 Megabyte[8]	2,36
	1,00
ja	1,00
ja/ja	1,00
ja/ja	1,00
ja	1,00
	1,22
Feldzug mit 20 Aufgaben, 200 Einzelaufträge	1,00
jederzeit	1,00
Tastatur, Steuerknüppel	3,00
Deutsch	1,00
einer/16	
	2,05
veraltete Programmversion (2.0 statt 2.5)[4,9]	+0,50
befriedigend	**2,55**

12. PLATZ

Chessmaster 8000	Note
	2,13
leicht	2,00
hoch	2,00
groß	2,00
nicht nötig	1,00
fehlt	6,00
durchschnittlich	3,00
professionell	2,00
professionell	2,00
Maus (problemlos)	2,00
nicht nötig	1,00
nicht nötig	1,00
durchschnittlich	3,00
mittelprächtig	3,00
intelligent	2,00
	2,97
	2,92
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	1,83
Pentium 233 MMX/32 Megabyte	1,83
	5,57
nein	6,00
ja/nein	3,00
nein/nein	6,00
nein	6,00
	3,56
33 Brettvarianten, Datenbank mit über 1000 Partien	1,00
nur an bestimmten Stellen	3,00
Tastatur, Maus	3,00
Englisch	6,00
einer/zwei	
	2,49
veraltete Programmversion (1.00 statt 1.04)[4,11]	+0,50
befriedigend	**2,99**

13. PLATZ

Freedom – First Resistance	Note
	2,96
geht so	3,00
durchschnittlich	3,00
mittelmäßig	3,00
unglaubwürdig	5,00
erstklassig	1,00
nicht überzeugend	4,00
vorzüglich	1,00
vorzüglich	1,00
Tastatur/Maus (akzeptabel)	3,00
nicht nötig	1,00
mitreißend	1,00
durchschnittlich	3,00
mäßig	4,00
dumm	5,00
	3,31
	3,75
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	3,44
Athlon 600/256 Megabyte	3,44
	4,57
nein	6,00
nein/nein	6,00
ja/ja	1,00
nein	6,00
	3,33
18 Hauptaufgaben, 5 zusätzliche Aufgaben	3,00
jederzeit	1,00
Tastatur, Maus	3,00
Englisch	6,00
einer/keiner	
	3,06
befriedigend	**3,06**

14. PLATZ

Prince of Persia 3D	Note
	2,83
leicht	2,00
durchschnittlich	3,00
groß	2,00
fast perfekt	2,00
passend	2,00
passend	2,00
zufriedenstellend	3,00
fehlen	6,00
Spieletastatur (problematisch)	5,00
nicht nötig	1,00
überzeugend	2,00
durchschnittlich	3,00
mäßig	4,00
überlegt	3,00
	3,31
	2,78
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1.00
alle bestanden	1,00
	3,33
Athlon 600/256 Megabyte	3,33
	1,29
ja	1,00
ja/nein	3,00
ja/ja	1,00
ja	1,00
	2,22
15 Spielstufen, mehr als 30 Gegnertypen	3,00
nur an bestimmten Stellen	3,00
Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur	2,00
Deutsch	1,00
einer/keiner	
	2,60
veraltete Programmversion (1.00 statt 1.1)[4,12]	+0,50
befriedigend	**3,10**

15. PLATZ

Imperialismus 2	Note
	3,25
geht so	3,00
durchschnittlich	3,00
gering	4,00
unglaubwürdig	5,00
unterdurchschnittlich	4,00
durchschnittlich	3,00
fehlen	6,00
zufriedenstellend	3,00
Maus (optimal)	1,00
passabel	3,00
zu dünn	5,00
mäßig	4,00
mittelprächtig	3,00
intelligent	2,00
	3,31
	2,52
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	1,67
Pentium 2 350/64 Megabyte	1,67
	1,71
ja	1,00
nein/nein	6,00
ja/ja	1,00
ja	1,00
	2,56
18 Einführungs-Episoden, 6 spielbare Nationen	2,50
jederzeit	1,00
Tastatur, Maus	3,00
teilweise Englisch	4,00
einer/sechs	
	2,68
veraltete Programmversion (1.01 statt 1.02)[4,13]	+0,50
befriedigend	**3,18**

Guillemot Cougar Video Edition, PII 350 mit STB Voodoo 5500 AGP, PIII 500 mit STB Voodoo 5500 AGP/ElsaErazor X2 [4]Um das Spiel zu aktualisieren, kann Spielverbesserungs-Programm aus dem Internet überspielt werden. P 233mit ATI Expert @ Work [9]Dateigröße: 13,9 MB [10]Dateigröße: 2,1 MB [11]Dateigröße: 1 MB [12]Dateigröße: 6 MB [13]Dateigröße: 0,4 MB

So testet

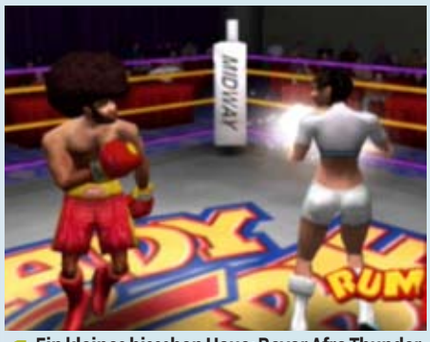
Computer Bild Spiele

Die Redaktion hat alle 15 Titel des Paketes „Gold Games 5" ausgiebigen Tests unterzogen. Geprüft wurde außer dem Spielspaß auch die technische Funktionalität, und zwar auf allen 36 Computern des COMPUTERBILD-SPIELE-Testlabors. Im Interesse größtmöglicher Übersichtlichkeit veröffentlicht die Redaktion zu den Prüfpunkten „Ton" und „Bild" sowie „Service" und „Installation" lediglich die Gesamtnoten. Die Berechnung erfolgt jedoch genau so exakt, wie Sie es von den ausführlich abgedruckten Spieletest-Tabellen gewohnt sind. Unter „Funktionsprüfung Bild" ist angegeben, ab welcher Rechnerkonfiguration das Spiel ruckelfrei läuft. Entspricht ein Spiel nicht der aktuellsten Version und ist dennoch kein Spielverbesserungs-Programm separat beigefügt, so wird dieser Titel um eine halbe Note abgewertet.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Ein kleines bisschen Haue: Bevor Afro Thunder (links) Tielkämpfe bestreiten darf, muss er das Geld dafür verdienen. Notfalls gegen eine Frau.



2 David gegen Goliath: Titelkampf gegen Butcher Brown. Das Schwergewicht ist zwar etwas träge, hat aber einen gewaltigen Bumms.



3 Liest ihm seine Rechte vor: Leichtsinnig läuft der unerfahrene Afro direkt in eine rechte Gerade seines Gegners, die ihn wie ein Dampfhammer trifft. Der Herausforderer sieht nur noch Sterne, seine Knie werden weich, er sinkt in Zeitlupentempo taumelnd zu Boden.



4 Niederschmetterndes Ergebnis: Afro liegt auf dem Ringboden und wird vom Ringrichter ausgezählt. Dieser Profikampf ging voll daneben.



5 Versuch macht klug: Jetzt muss Aufbautraining die persönlichen Schwächen ausbügeln. Am Punching-Ball übt Afro Schlagkombinationen.



6 Rache ist Blutwurst: In der Revanche hat der plumpe Butcher keine Chance gegen den gestählten Afro, geht in der ersten Runde zu Boden.



7 Übung macht den Meister: Afro Thunder hat den Dicken locker aus dem Ring gefegt, lässt sich in Siegerpose von den Zuschauern feiern.



Sportspiel für Dreamcast | Achtung: Tief fliegende Fäuste können Nasenbluten verursachen

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Konsole Dreamcast installieren, lesen Sie auf Seite 176.

INHALT

Die selbst ernannten Erben des großen Muhammed Ali streiten sich um den Titel des Meisters aller Klassen. Und Sie sind einer der rauflustigen Thronfolger. Ali, die lebende Box-Legende, hätte ohne Zweifel seinen Spaß an dieser ebenso großmäuligen wie schlagkräftigen Kämpferriege. Echte Show-Qualitäten beweist etwa der New Yorker Afro Thunder, der mit Trippelschritten durch den Ring tänzelt und seine Gegner mit dick aufgetragenen Sprüchen provoziert. Nat Daddy dagegen imponiert mit einer Körpergröße von über zwei Metern und einer enormen Reichweite. Auch das vermeintlich „schwache“ Geschlecht mischt im Boxring mit. Die langbeinige Brasilianerin Selene Strike zum Beispiel haut mit ihrem rechten Haken so manchen männlichen Kollegen zu Boden.

17 Kämpfer mit unterschiedlichsten Boxstilen und Stärken stehen zur Wahl. An ihren Schwachstellen können Sie im Trainingsprogramm noch herumdoktern. Beim Aerobic werden beispielsweise das Rhythmusgefühl, am Punching-Ball die Schlagkombinationen und am



Lulu ist einfach umwerfend – im Ring und überhaupt …



Sandsack die Schlagkraft verbessert. Wenn das alles nichts hilft, gibt's immer noch teure Vitaminkuren und Diäten.

Fit und gestählt geht Ihr Favorit dann in den Ring, um erst mal in Preiskämpfen das Startgeld für die Titelduelle zu verdienen. Die Regeln sind einfach: Wer drei Mal zu Boden geht, hat verloren. Die Rundenglocke rettet nicht vorm Anzählen. Wer fünf Treffer gelandet hat, steht richtig unter Dampf und darf mit dem Kampfruf „Rumble" („Schlägerei") einen Donnerschlag ansetzen. Wenn der gut platziert wird, knallt's im Karton, und die Krönung Ihrer sportlichen Laufbahn rückt in greifbare Nähe.

BEDIENUNG

Ohne zu murren, folgen die Boxer Ihren Tastenbefehlen. Egal, ob Leberhaken oder Gerade, alle Hiebe gehen einfach von der Hand. Trotzdem müssen Sie die Grundregeln des Faustkampfs erlernen. Die schwierigste Aktion ist das Umschalten zwischen Verteidigung und Angriff. Dabei müssen Sie Fußarbeit, Deckung und Angriffsschläge miteinander koordinieren. Unerfreulich kompliziert sind manche Trainingsdisziplinen, etwa das Ausweichen. Die Tastenbelegung dazu ist so unglücklich gewählt, dass schnelle Reaktionen nahezu unmöglich sind. Zum Glück sind die Begegnungen im Ring frei von solchen Spaßbremsen.

URTEIL

Dieses Spiel beweist: Boxen muss keine bierernste Angelegenheit sein. Hier wird eine schrille Show mit viel Tempo, Akrobatik und Spielwitz geboten. Alleine schon die schrägen Faustkämpfer sind mit ihren provozierenden Gesten und Sprüchen stets für einen Lacher gut. Das einfache Spielprinzip ist schnell erlernt und macht Spaß – besonders zu Zweit. Selbst Anfängern gelingen ohne viel Übung spektakuläre Schlagkombinationen und andere sehenswerte Aktionen. Die bunte Comic-Grafik und die treibenden Kommentare des Ringsprechers Michael Buffer machen das bunte Unterhaltungsprogramm perfekt. Testurteil: „gut". ■

[1] spricht: „Redditu Rammbel Boxing"

GETESTET MIT

Dreamcast

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



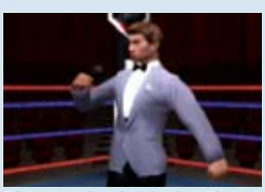
Ready 2 Rumble Boxing

Hersteller: Konami

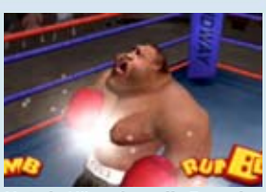
Auch für **Nintendo 64**	ja
Auch für **Playstation**	ja
Auch für **Playstation 2**	Playstation-Version verwendbar
Auch für **Gameboy**	ja
Auch für **Gameboy-Advance**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98**	nein
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,37**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**5,33**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/24694 (3,63 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.midway.com)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557320 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557377 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,50**
Umfang/Verständlichkeit, überprüft	2%	sehr knapp	4,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**2,43**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musik regelbar	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar	1%	nein	6,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	17 Boxer	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%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,35**
Aufwertung		Rüttelfunktion möglich	**-0,10**
		60-Hertz-Bilddarstellung möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		**gut** ←	**2,15**
PREIS/LEISTUNG		**sehr gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		10,00 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		100 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,15 x 10 = 21,50 = sehr gut	

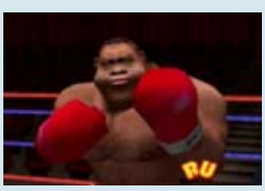
SPIELDETAILS



Ringsprecher ist der berühmte Schreihals Michael Buffer.



Hat ein Kämpfer volle Energie, leuchten seine Handschuhe.

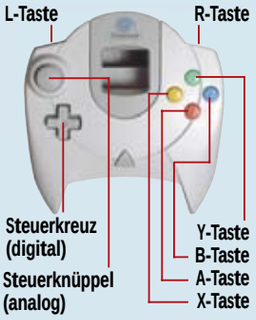


Ein gut genährter Angstgegner aus der Ich-Perspektive.



Die Fähigkeiten der Boxer nehmen mit jedem Sieg zu.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L: Tiefe Deckung
R: Hohe Deckung
A + B: Tiefe Schläge
X + Y: Hohe Schläge

SPIELVERLAUF



1 Bord-Wahl: Zum Start der Ausbildung dürfen Sie sich zwischen vier Raumschiffklassen der Föderation entscheiden.



2 Knall-Typen: Im ersten Einsatz muss Ihr Kreuzer hoch explosive Raum-Minen beseitigen. Die Phaser sind voll aufgeladen.



3 Kurs-Arbeit: Als Weltraum-Azubi sind Sie für die Routenplanung zuständig. Am Bordcomputer übertragen Sie die Flugdaten zur Akademie.



4 Räumungs-Verlauf: Am Einsatzort werden die Treibminen kurzerhand per wohldosierter Laserbehandlung verschrottet.



5 Streit-Kräfte: Der erste Auftrag ist erledigt, sämtliche Minen sind beseitigt, zurück zur Raumstation haben Sie auch gefunden. Dort finden Sie Probleme allzu menschlicher Natur vor. Zwei Besatzungsmitglieder kriegen sich in die Wolle. Als Musterschüler schlichten Sie den Streit sofort.



6 Geister-Fahrer: Im nächsten Einsatz geht's gegen einen Piloten unbekannter Herkunft, der mit seinem Schiff einen ganzen Planeten bedroht.



7 Aus-Schuss: Der Mann gibt nach ein paar Photonensalven entnervt auf. Damit ist Ihre akademische Prüfung aber noch nicht bestanden.



Actionspiel für PC |
Netter Ausbildungsplatz: als „Flugschüler" der Sternenflotte auf All-Tour

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 176.

INHALT

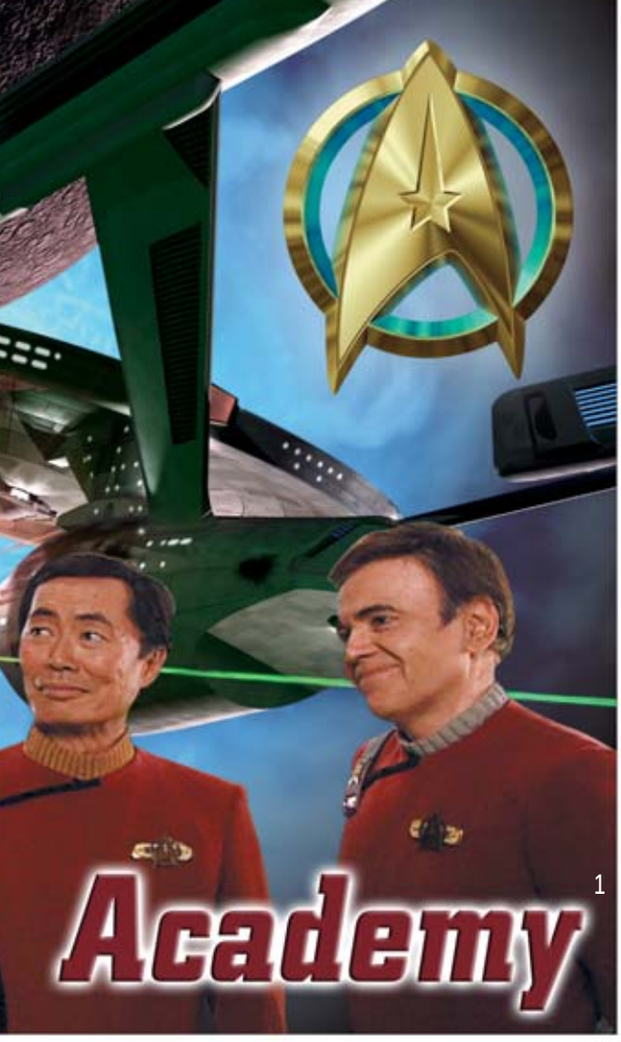
Die Akademie der Sternenflotte bietet Ihnen einen Ausbildungsplatz an. Ihre Aufgabe: Lernen Sie den Umgang mit einem von vier Raumschiffen. Beweisen Sie Ihr Können als Pilot im Weltall. Kampfeinsätze, Minenräumung sowie taktische Planung stehen auf dem Programm. Zeigen Sie während Ihrer Einsätze auch Teamgeist, dann steht Ihrer Beförderung nichts mehr im Weg.

Aller Anfang ist schwer. Zwar macht der technische Schnickschnack in ferner Zukunft das Leben teilweise leichter, aber ganz automatisch läuft eben längst nicht alles. Der Start ist ja noch relativ problemlos: Am Bordcomputer wählen Sie den Kurs und fliegen dann auf Knopfdruck mit Warp-Geschwindigkeit zum Einsatzort. Doch da erwartet Sie dann meistens eine Menge Ärger, der Ihnen vor allem eines abverlangt: unter Zeitdruck die richtigen Entscheidungen zu treffen. Ganz so, wie es der gute alte Enterprise-Captain Kirk musste. Dieser aus Film und Fernsehen bekannte Weltraumveteran spielt übrigens in einigen der zahlreichen Filmsequenzen des Spiels Gastrollen.

Den größten Stress verursachen Weltraumkämpfe gegen feindliche Raumschiffe. In Sekundenbruchteilen müssen Sie Flugrichtung und Geschwindigkeit festlegen, „gelben" oder gar „roten" Alarm geben, Ihre Gegner mit Phaser oder Photonentorpedos aufs Korn nehmen. Hat es Teile des eigenen Kahns erwischt, geht's per Mausklick in einen anderen, noch intakten Abschnitt des Raumschiffs. Dort schrauben Sie dann an der Energieverteilung herum und geben Ihrer Mannschaft gezielte Reparaturanweisungen. Und zerlegt ein Angreifer Ihr Schiff doch mal in Einzelteile, dann bekommen Sie mindestens Ärger mit der Akademie.

BEDIENUNG

So ein Raumschiff birgt eine Vielzahl von Funktionen. Bis Sie die alle im Griff haben, werden Sie den einen oder anderen erfolglosen Trainingseinsatz fliegen. Denn früher oder später müssen Sie zahlreiche Tastenkombinationen im Kopf haben. Ganz abgesehen von der eigentlichen Steuerung des flotten Kreuzers. An Deck kommen Sie per Maussteuerung am besten voran. Per Steuerknüppel geht's etwas leichter, aber ei-



1 Sprich: „Star Treck Starflht Ackaddemi"

nen Quantensprung in Sachen einfache Bedienung dürfen Sie auch damit nicht erwarten.

URTEIL

Moderne Grafik sieht anders aus als „Starfleet Academy". Zu plump und lieblos wirken die Darstellung des Cockpits und die Flug-Action im Weltall. Zum Ausgleich gibt es ansprechendes Filmmaterial und Musik in bester Star-Trek-Tradition. Die stopft aber keineswegs die schwarzen Löcher im Spielspaß. Zu unlogisch erscheint manchmal der Aufbau der Aufträge, oft müssen Sie erraten, was gegen alle Anweisungen der Akademie besser oder überhaupt erst richtig zu machen ist. Hinzu kommen gelegentliche, unvorhersehbare Spielabstürze, die einem den Ausflug ins All so richtig vermiesen können. Das mag hart gesottene Star-Trek-Fans erfreuen, allen anderen aber gerade mal „befriedigend" erscheinen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- Strg : Photonentorpedo abfeuern
- Alt : Phaser abfeuern
- R : Radarreichweite umschalten
- S : Ziel analysieren

SPIELDETAILS



Schäden am Schiff? Dann verteilen Sie hier die Energie um.



Diese Anzeige im Cockpit heißt: Schutzschild intakt.



Treffer! Blessuren beim Gegner sind rot markiert.



Per Mausklick wandern Sie durch die Decks Ihres Kreuzers.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Trek – Starfleet Academy

Hersteller: Virgin Interactive
Version: 1.15
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,92**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
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%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Steuerknüppel (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	mäßig	4,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**5,33**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71887 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.interplay.com)	5,00
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%**		**2,15**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (185 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja, aber fehlerhaft	5,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0234 Megabyte	1,15
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**6,00**
Umfang/Verständlichkeit, überprüft	2%	fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**1,67**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
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 einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Föderations-Raumschiffe, 25 Einsätze	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,52**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,52
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)	2,52 x 19,95 = 50,27 = 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 Probierversionen (Demos) 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.198 nicht von selbst, so klicken Sie doppelt auf



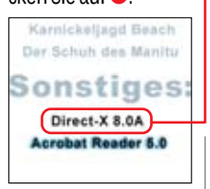
.

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.

Forsaken installieren

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 133 MHz
- 16 **Megabyte** S.198 **Arbeitsspeicher** S.198
- 100 Megabyte freier Platz auf der **Festplatte** S.198
- Zweifach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98
- **Direct-X** S.198 Version 7.0

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



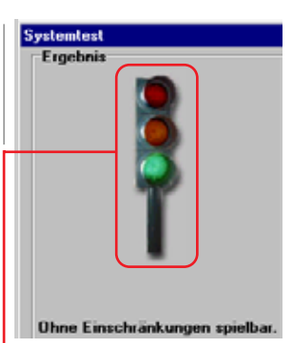
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

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. Forsaken 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 Forsaken wahrscheinlich nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel spielen zu können.



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

	Empfohlen	Ihr System
Prozessor	133 MHz	800 MHz
Hauptspeicher	16 MB	256 MB
Betriebssystem	Windows 95/98	Windows 95/98
Direct-X	7	8
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	2X	16X
Speicherplatz	100 MB	C: 1719 MB frei D: 12541 MB frei E: 2618 MB frei
Erklärung:		
sehr gut		
ausreichend		
ungenügend		

5 Bereiten Sie anschließend die Installation des Spiels Forsaken mit einem Klick auf Überspielen vor.

6 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet ●. Klicken



Sie darin auf die Schaltfläche Weiter >, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

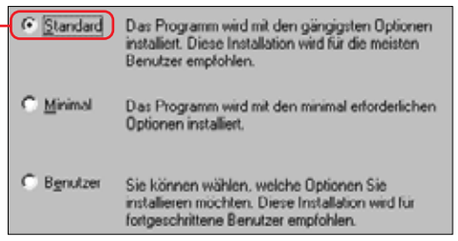
7 Jetzt wird das Installationsverzeichnis von Forsaken gezeigt ●. Klicken Sie auf



Weiter >, um mit der Installation fortzufahren.

Forsaken installieren | Fortsetzung

8 In diesem Schritt können Sie den Umfang der Installation festlegen. Hier müssen Sie nicht viel tun. Belassen Sie es einfach bei der schon vorgesehenen Einstellung, und klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter >, um den Installationsvorgang einzuleiten.



Anschließend zeigt Ihnen ein blauer Balken den Fortschritt der Installation des Spiels.

9 Entfernen Sie jetzt mit einem Klick den Haken vor Ich möchte Forsaken starten.

10 Mit einem Klick auf Beenden schließen Sie dann die Installation des Spiels Forsaken ab.



Lesen Sie im nachfolgenden Kasten „Forsaken einrichten und starten", wie Sie Ihre Grafikkarte S. 198 auf das Spiel abstimmen und anschließend Forsaken starten.

Forsaken einrichten und starten

1 Blenden Sie zunächst die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM mit einem Klick auf Beenden aus.

2 Klicken Sie dann auf der Windows-Oberfläche auf Start, Programme, Acclaim Entertainment und auf Forsaken. Klicken Sie danach auf Forsaken starten.

3 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet, in dem Sie Ihre Grafikkarte S. 198 einstellen können. Klicken Sie unter dem Eintrag Select A Renderer auf, und wählen Sie in der dann geöffneten Liste Ihre 3D-Grafikkarte aus, etwa RIVATNT. Ist Ihre Grafikkarte dort nicht aufgeführt, so wählen Sie statt dessen Generic 3d Accelerator. Sollten Sie allerdings keine Grafikkarte mit 3D-Eigenschaften besitzen oder auf Probleme im Spiel stoßen, dann wählen Sie Software aus. Das Spiel wird dann im Software-Modus gestartet.

4 Lassen Sie die Einstellung unter dem Eintrag Select a Device unverändert, es sei denn, Sie betreiben eine zusätzliche 3D-Beschleunigerkarte S. 198 vom Typ „3DFX Voodoo Graphics" oder „3DFX Voodoo 2". Klicken Sie in diesen Fällen auf und auf den zusätzlich angebotenen Eintrag. Es folgt ein Klick auf OK.

5 Drücken Sie im Spiel so oft, bis Sie den Eintrag OPTIONEN sehen. Drücken Sie dann. Drücken Sie danach bei OPTIK erneut. Drücken Sie anschließend bei dem Eintrag AUFLÖSUNG ÄNDERN wieder auf. Wählen Sie hier aus der Liste 640 X 480 X 16, und drücken Sie. Wer eine leistungsfähige Grafikkarte hat, kann auch eine höhere Auflösung wählen, etwa 1024 X 768 X 16. Drücken Sie dann drei Mal Esc. Wählen Sie danach EINZELSPIELER aus, und drücken Sie. Jetzt müssen Sie noch START auswählen und zwei Mal drücken. Dann kann's auch schon losgehen.

Forsaken – Handbuch

1 Klicken Sie auf der CD-ROM-Oberfläche die Zeile Forsaken an, dann die Zeile Anleitung.

2 Daraufhin 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.

Forsaken entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche das Symbol Start an.

2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf den Menüpunkt Programme. Ziehen Sie anschließend den Zeiger nach rechts auf Acclaim Entertainment und danach auf Forsaken.

3 Klicken Sie dann auf Forsaken deinstallieren.

4 Im nächsten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Ja.

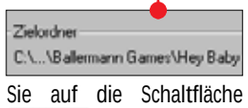
5 Mit einem Klick auf die Schaltfläche OK schließen Sie das Fenster wieder. Forsaken ist damit gelöscht.

Ballermann – Hey Baby installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Ballermann: Hey Baby und dann auf Überspielen.

2 Klicken Sie im nächsten Bild auf die Schaltfläche Weiter >. Klicken Sie anschließend erneut auf Weiter >.

3 Hier sehen Sie das Zielverzeichnis. Klicken



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

4 Dann legt das Spiel die Programmgruppe Ballermann Games\Hey Baby im Start-Menü an. Klicken Sie auch hier auf Weiter >.

5 Klicken Sie erneut auf Weiter > und abschließend auf Fertigstellen>.

Ballermann – Hey Baby starten

Klicken Sie auf Beenden. Klicken Sie dann auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, Ballermann Games sowie auf Hey Baby. Mit einem Klick auf Hey Baby starten Sie das Spiel. Die Redaktion wünscht viel Spaß!

Ballermann – Hey Baby entfernen

Klicken Sie auf Start, Programme, dann auf Ballermann Games und auf Hey Baby. Klicken Sie danach auf den Menüpunkt Hey Baby deinstallieren. Mit Klicks auf Weiter > und Ende beenden Sie den Löschvorgang.

Kaffeeklatsch installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Kaffeeklatsch und dann auf Überspielen.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster sehen Sie die Lizenzbestimmungen. Nehmen Sie die mit einem Klick auf Akzeptieren an.

3 Hier sehen Sie das Zielverzeichnis. Klicken



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

4 Es folgt ein erneuter Mausklick auf Weiter >.

5 Wählen Sie mit einem Mausklick die Option Zurück zu Windows aus, und klicken Sie zum Schluss noch auf die Schaltfläche Installation abschließen.

Kaffeeklatsch starten

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



.

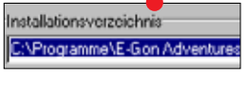
Kaffeeklatsch entfernen

Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme sowie auf more software, Kaffeeklatsch. Es folgt ein Klick auf Kaffeeklatsch deinstallieren. Klicken Sie zum Abschluss noch auf die Schaltfläche Weiter > und auf Ende.

E-Gon Adventures installieren

1 Klicken Sie zunächst auf E-Gon Adventures und auf Überspielen.

2 Hier sehen Sie das Zielverzeichnis. Klicken



Sie auf Weiter>>, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

3 Daraufhin wird die Programmgruppe Programme\E-Gon Adventures im Start-Menü unter Windows angelegt. Klicken Sie auf Weiter>> und dann erneut auf Weiter>>, um fortzufahren.

4 Entfernen Sie jetzt noch per Mausklick den Haken vor E-Gon Adventures. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Fertig.

E-Gon Adventures starten

Um das Spiel „E-Gon Adventures" zu starten, müssen Sie zunächst die CD-ROM-Oberfläche mit einem Klick auf Beenden ausblenden. Klicken Sie dann doppelt auf



.

E-Gon Adventures entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme und dann auf E-Gon Adventures. Klicken Sie anschließend auf Uninstall. Im neuen Fenster klicken Sie auf Ja, Start und dann auf Schließen.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT — FORTSETZUNG

Roller Ball installieren

1 Starten Sie das Installationsprogramm mit Klicks auf Roller Ball und auf Überspielen.

2 Im nächsten Bild wird festgelegt, in welchem Verzeichnis das Spiel auf der Festplatte gespeichert wird. Belassen Sie es bei dem vorgeschlagenen Verzeichnis



und klicken Sie lediglich auf die Schaltfläche Weiter>>, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

3 Die Programmgruppe Programme\Roller Ball erstellen Sie mit einem Klick auf Weiter>>. Klicken Sie anschließend erneut auf Weiter>>.

4 Klicken Sie dann noch auf Fertig.

Roller Ball starten

Schließen Sie zunächst die CD-ROM-Oberfläche mit einem Klick auf Beenden. Zum Start des Spiels „Roller Ball" klicken Sie doppelt auf das Symbol



Roller Ball entfernen

Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme sowie auf Roller Ball. Klicken Sie dann auf Uninstall. Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie auf Ja. Dann fehlen nur noch Klicks auf Start und auf Schließen.

Wilkanoid installieren

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

2 Klicken Sie in den nächsten zwei Bildern jeweils auf Next, um zu den nächsten Installationsschritten überzuleiten.

3 Das Spiel wird auf der Festplatte im Verzeichnis C:\Games\Wilkanoid installiert. Mit einem Mausklick auf Next fahren Sie mit der Installation fort. Schließen Sie das darauf folgende Fenster mit einem Klick auf Ja.

4 Ein Klick auf Start leitet den eigentlichen Installationsvorgang ein.

5 Entfernen Sie per Mausklick den Haken vor Launch wiLkANoiD, klicken Sie auf Next und zum Abschluss auf Exit.

Wilkanoid starten

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



Wilkanoid entfernen

Um Wilkanoid von der Festplatte zu entfernen, klicken Sie auf Start, Programme, wiLkANoiD 1.5 und auf Uninstall wiLkANoiD 1.5. Im nächsten Fenster klicken Sie erst auf OK. Mit einem weiteren Klick auf OK schließen sie den Löschvorgang ab.

Die Völker 2 Demo installieren

1 Um die Probierversion (Demo) des Spiels „Die Völker 2" zu installieren, klicken Sie zunächst auf Die Völker 2 und dann rechts auf Überspielen.

2 Klicken Sie im Begrüßungsbildschirm des Spiels auf die Schaltfläche Weiter >.

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



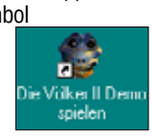
Ändern Sie nichts, sondern klicken Sie auf Weiter >.

4 Die eigentliche Installation kann beginnen. Klicken Sie dazu auf Weiter >.

5 Klicken Sie dann auf Fertigstellen>.

Die Völker 2 starten

Klicken Sie auf der CD-ROM-Oberfläche zunächst auf Beenden. Zum Start genügt ein Doppelklick auf das Symbol



Die Völker 2 entfernen

Klicken Sie zunächst auf Start. Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme, JoWooD und auf Die Völker II Demo. Klicken Sie anschließend auf Die Völker II Demo deinstallieren. Klicken Sie einmal auf Next, dann auf Finish.

Der Schuh des Manitu installieren

1 Starten Sie das Installationsprogramm mit Mausklicks auf Schuh des Manitu und auf Überspielen. Klicken sie im nächsten Fenster auf Weiter >.

2 Klicken Sie anschließend auf Ja, dann auf Weiter >.

3 Klicken Sie in den nächsten drei Schritten jeweils auf Weiter >

4 Es folgt ein Mausklick auf Installieren!. Vor dem Eintrag Schuh des Manitu Pro7-Demo starten müssen Sie noch per Klick den Haken entfernen. Klicken Sie dann auf Ende.

Der Schuh des Manitu einrichten und starten

1 Klicken Sie zuerst auf Beenden. Dann folgt ein Doppelklick auf



2 Belassen Sie es bei dem vorgeschlagenen Steuerungsprogramm, hier Voodoo5 5500 AGP (DirectX7). Die Option SE Software-Modus (16 bit) ist nur bei Problemen sinnvoll. Stellen Sie dann noch die Auflösung auf 640 x 480 ein. Setzen Sie anschließend per Klick einen Haken vor diesen Dialog beim nächsten Start überspringen. Klicken Sie dann auf OK.

Der Schuh des Manitu entfernen

Klicken Sie auf Start, Programme, Soft Enterprises, Schuh des Manitu Pro7-Demo sowie auf den Eintrag Uninstall Schuh des Manitu Pro7-Demo. Klicken Sie im nächsten Fenster auf Deinstallieren, dann auf Ende.

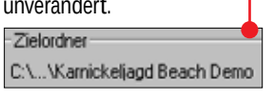
Karnickeljagd Beach installieren

1 Klicken Sie auf der CD-ROM-Oberfläche die Zeile Karnickeljagd Beach, dann die Zeile Überspielen an.

2 Klicken sie im nächsten Fenster auf Weiter >, um fortzufahren.

3 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Ja. Damit leiten Sie zum nächsten Schritt über.

4 Jetzt wird für das Spiel ein Installationsverzeichnis auf der Festplatte vorgeschlagen. Lassen Sie die Vorgabe unverändert.



Klicken Sie auf Weiter >, um mit der Installation der Probierversion fortzufahren.

5 Anschließend wird für das Spiel der Programmordner DATA BECKER im Windows-Startmenü angelegt. Klicken Sie auch hier einfach auf Weiter >. Mit einem Klick auf Beenden schließen Sie die Installation ab.

Karnickeljagd Beach einrichten und starten

1 Klicken Sie zuerst auf Beenden.

2 Klicken Sie dann auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger danach auf Programme, DATA BECKER sowie auf den Menüeintrag Karnickeljagd Beach Demo.

3 Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, klicken Sie auf Setup, um das Einstellungsprogramm von „Karnickeljagd" aufzurufen. Fahren Sie dann mit Schritt 4 fort. Andernfalls klicken Sie gleich auf Karnickeljagd Beach Demo, um das Spiel direkt zu starten.

4 Im nächsten Fenster können Sie höhere Werte für Bildauflösung und Farbtiefe einstellen. Wählen Sie per Mausklick beispielsweise den Wert 1024 x 768 x 32 aus.

5 Wichtig: Besitzer einer Grafikkarte S. 198 „3DFX Voodoo 5" überspringen den nachfolgenden Test und machen gleich mit Schritt 6 weiter. Bei dieser Grafikkarte führte der Grafiktest in der Redaktion nämlich zum Absturz des Computers. Betreiber anderer Grafikkarten klicken auf Test und sehen daraufhin ein rotierendes Langohr



6 Klicken Sie nach Abschluss des Grafiktests auf OK. Damit sind die flinken Viecher dann zum Abschuss freigegeben.

Karnickeljagd Beach entfernen

1 Um „Karnickeljagd" von der Festplatte zu entfernen, klicken Sie auf Start, Programme, DATA BECKER, Karnickeljagd Beach Demo und dann auf die Zeile Karnickeljagd Beach Demo entfernen.

2 Beenden Sie den Löschvorgang, indem Sie im nächsten Fenster erst auf Ja und dann auf OK klicken.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Actionspiel für PC | In „Forsaken“ geht es rasant zur Sache. Damit Sie in all den gefährlichen Labyrinthen den Überblick behalten, machen Sie Ihren Flugschein am besten mit den Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE



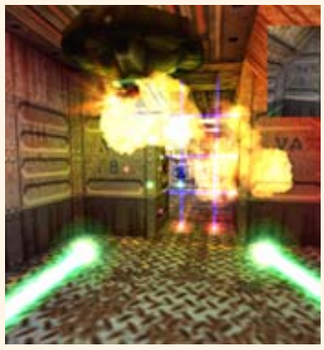
[1] sprich: „Forßäiken“

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

Forsaken stellt Sie auf eine harte Probe: Mit Ihrem fliegenden Vehikel müssen Sie sich in 15 Einsätzen bewähren. Den Gegnern rücken Sie mit futuristischen Laserwaffen, Raketen oder Minen aufs Blech. Feuerpausen gibt's nicht, höchstens, wenn der Einsatz scheitert. Damit das nicht allzu oft passiert, sollten Anfänger das Spiel zunächst auf der Schwierigkeitsstufe „leicht“ spielen.

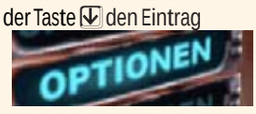
Die gewöhnungsbedürftige Bedienung erfordert anfangs etwas Geduld. Lassen Sie sich nicht davon abschrecken, sondern lesen Sie im Kasten „Bedienung optimieren“, wie Sie besser über die Runden kommen.



Bildqualität einstellen

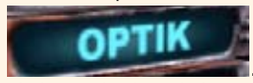
Forsaken klotzt ran – und zwar gleich nach der Installation mit einer grobkörnigen Grafik. Aufpolieren lässt sich das Bild mit folgenden Schritten:

1 Im Hauptmenü des Spiels wählen Sie zunächst mit der Taste ↓ den Eintrag



und drücken anschließend die Taste ↵.

2 Im nächsten Menü geht es, wieder mit der ↓ -Taste, auf den Menüpunkt



. Wiederum drücken Sie im Anschluss die Taste ↵.

3 Erneut geht's mit einem Druck auf ↓ im Menü abwärts, und zwar bis zum Eintrag



. Zur Bestätigung folgt ein weiterer Druck auf ↵.

4 Jetzt haben Sie's in einem großen Menü grün auf schwarz: die Wahl zwischen verschiedenen Bildauflösungen. Das sieht ungefähr so aus:



Mit den Tasten ↓ und ↑ blättern Sie durch die Einträge. Wählen Sie eine der Einstellungen mit ↵ aus. Je größer die Zahlenwerte sind, desto feiner wird die Forsaken-Grafik auf dem Bildschirm dargestellt. Allerdings können die meisten Computer und Bildschirme nicht alle Auflösungen darstellen. Ein hoher Wert setzt zudem einen schnellen PC voraus. Die Auflösungen „800 x 600 x 16“ oder „1024 x 786 x 16“ sind bewährte Einstellungen, mit denen es klappen sollte. Nach dem Einstellen geht es durch dreimaligen Druck auf Esc ins Hauptmenü des Spiels zurück.

Die wichtigsten Tasten

Mit Mausbewegungen steuern Sie die Flugrichtung, während Sie per Tastatur schnell ausweichen oder Waffen auswählen. In der folgenden Übersicht sehen Sie die Grundeinstellung der Tastatur. Im Kasten „Bedienung optimieren“ rechts steht, wie die Tastenbelegung verbessert werden kann.

Linke Maustaste: Primärwaffe abfeuern
Rechte Maustaste: Sekundärwaffe abfeuern

- A : Beschleunigen
- Y : Abbremsen
- ← : Nach links drehen
- → : Nach rechts drehen
- ↑ : Nach oben drehen
- ↓ : Nach unten drehen
- ^ : Pulsar-Waffe auswählen
- 1 : Trojax-Waffe auswählen
- 2 : Suss-Kanone auswählen
- 3 : Transpulse-Waffe auswählen
- 4 : Pyrolite-Flammenwerfer auswählen
- 5 : Beam-Kanone auswählen
- 6 : MUG-Raketen auswählen
- 7 : Solaris-Raketen auswählen
- 8 : Scatter-Raketen auswählen
- 9 : Gravgon-Rakete auswählen
- 0 : Multi-Raketenwerfer auswählen
- ß : Titan-Rakete auswählen

Speichern und laden

Während des Spiels können Sie jederzeit Ihren Spielstand abspeichern. Und das sollten Sie auch so oft wie möglich tun. So wird's gemacht:

1 Drücken Sie während des Spielens die Taste [Esc]. Ein Menü klappt auf. Darin bewegen Sie die Markierung per [↓] auf 0 SPIEL SPEICHERN. Dann drücken Sie [↵].

2 Die Markierung steht im nächsten Menü auf Auswahl. Das sieht so aus: 0 AUSWAHL. Drücken Sie [↵].

In der Liste der eventuell bereits vorhandenen Spielstände blinkt jetzt der Eintrag unused slot, gefolgt von einer Nummer, etwa so: UNUSED SLOT 5.

Mit [↑] und [↓] wählen Sie eine Position für den Spielstand. Unused slot steht jeweils für einen freien, also noch unbenutzten Speicherplatz.

3 Drücken Sie auf der gewählten Position die Taste [↵], um den Spielstand zu speichern. In der Liste erscheint dann eine Informationszeile mit individuellen Spielstanddaten. Sie sieht etwa so aus:



Es lassen sich auch jederzeit alte Spielstände laden. So geht's:

1 Während des Spiels [Esc] drücken und im Menü mit [↓] auf den Eintrag 0 SPIEL LADEN gehen, dann [↵] drücken.

2 Auf dem Eintrag 0 AUSWAHL drücken Sie nochmals [↵].

3 Ein größere Liste mit grünen Textzeilen wird geöffnet. Darin finden Sie sämtliche bereits gespeicherten Spielstände nebst deutlicher Bezeichnung der Spielstufe. Mit [↑] und [↓] wählen Sie dann aus dieser Liste einen Spielstand aus. Das könnte etwa so aussehen:



Drücken Sie die Taste [↵], so wird der gewählte Spielstand geladen und das Spiel automatisch von dieser Stelle aus fortgesetzt.

Bedienung optimieren

Die Standardeinstellung der Tastatur ist eine recht umständliche Angelegenheit. Besser steuern Sie Ihr futuristisches Flugobjekt so:

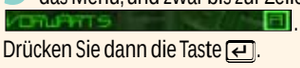
1 Im Hauptmenü des Spiels bewegen Sie mit [↓] die Auswahl auf BIKER EINST.. Mit [↵] bestätigen Sie die Auswahl.

2 Im nächsten Menü wählen mit [↓] und [↵] den Eintrag STEUERUNG.

Danach wählen Sie den Eintrag



3 Blättern Sie wieder mit [↓] durch das Menü, und zwar bis zur Zeile



Drücken Sie dann die Taste [↵].

4 Wenn Sie jetzt eine Taste drücken, weisen Sie der den ausgewählten Befehl zu. In diesem Fall ist es die Taste [5] auf dem Ziffernblock rechts auf der Tastatur. Die Menüzeile sieht jetzt so aus:

Das Gleiche machen Sie mit dem Eintrag Rückwärts. Weisen Sie diesem Befehl die Taste [2] auf dem Ziffernblock zu. Das Ergebnis:

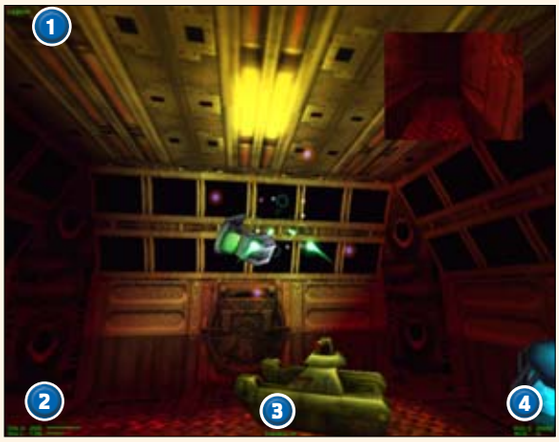


5 Bewegen Sie die Menüpunktauswahl mit [↑] nach oben, und zwar bis zum Eintrag



Drücken Sie zwei Mal die Taste [Entf], um jegliche Tastatur-Bindung zu lösen. Durch dreimaliges Drücken der [Esc]-Taste rufen Sie wieder das Hauptmenü auf.

Die Anzeigetafel



1 Verbleibende Leben: Die Zahl macht deutlich, wie viele Leben Ihnen noch übrig bleiben.

2 Schutzschild und Schäden: „SHLD" steht für „Shield" (Schild). Je größer die Zahl, desto stärker ist der Schutzschild. Hinter „HULL" (Hülle) gibt der Zahlenwert an, in welchem Zustand sich Ihr Flugobjekt befindet. Der Wert 128 steht jeweils für den Normalzustand.

3 Energieniveau: Der Wert gibt an, wie weit Ihre Waffe aufgeladen ist.

4 Primär- und Sekundärwaffe: Hier stehen die Namen der aktuell gewählten Haupt- und Zweitwaffen sowie in Zahlen die Munitionsvorräte. Eine Pulsar-Waffe hat unbegrenzt Munition.

SPIELTIPPS

Geheime Tricks

1 Im Hauptmenü des Spiels tippen Sie auf der Tastatur **bubbles** ein. Am unteren Bildschirmrand ist dann kurzzeitig CHEAT MODE ENABLED zu lesen. Der Trickmodus ist damit aktiviert.

2 Die Trickwörter aus der Tabelle unten werden ebenfalls im Menü eingegeben. Tippen Sie beispielsweise für Unsterblichkeit das Wort **iamyeus** ein. Hat alles geklappt, steht am unteren Bildschirmrand GOD MODE ENABLED. Sie können alle Tricks aus der Tabelle nacheinander eingeben.

Eingabe	Wirkung
iamyeus	Macht Sie unverwundbar, und Sie haben sämtliche voll aufgeladenen Waffen des Spiels zur Verfügung.
thefullmontz	Macht alle Spielstufen frei zugänglich.

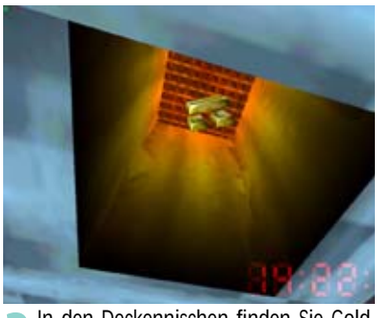
Erste Spielstufe: Der Vulkan



1 Unter Zeitdruck beginnt das Spiel. Der Vulkan, in dem Sie sich befinden, droht auszubrechen. Also geradeaus und Gas geben!



2 Der erste Angriff! Zerstören Sie die Gegner mit der linken Maustaste.



3 In den Deckennischen finden Sie Gold. Sammeln Sie es für Bonus-Leben ein.

Erste Spielstufe: Der Vulkan



4 Wann immer Sie auf diese lilafarbenen, leuchtenden Objekte stoßen, dürfen Sie beherzt zugreifen. Damit laden Sie Ihren Schutzschild auf. Einfach drüberfliegen.



5 Mit der linken Maustaste schießen Sie dann einfach auf diese graue Wand.



6 Vorsicht! Hinter dem Durchgang sind Raketenstellungen auszuschalten.



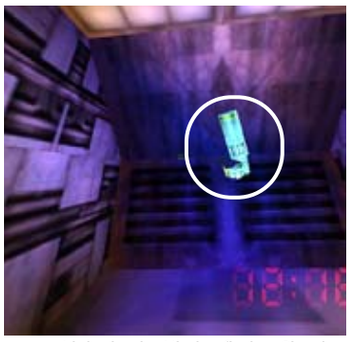
7 Links hinter der Ecke nehmen Sie zwei Panzer unter Beschuss.



8 Nach der Schlacht wartet in einer der Nischen ein Bonus (Kreis).



9 Einige Meter weiter schießen Sie auf den Panzer und die Schalttafel (Kreis).



10 Links in der Nische finden Sie eine neue Waffe, die Suss-Kanone (Kreis).



11 Es geht im Flug weiter durch den Tunnel. Sammeln Sie das Gold ein.



12 Im Raum mit den Säulen fliegen Sie besser gleich nach rechts (Pfeil).



13 Dann seitlich ausweichen und dabei die Geschütze zerstören.



14 Durch ein kleines Loch in der Wand geht's in einen engen Tunnel.



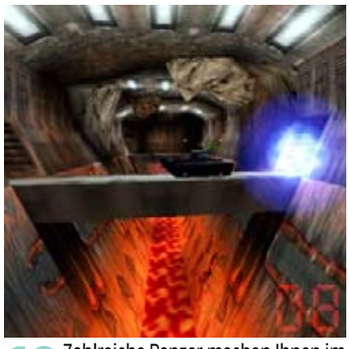
15 Den Angreifer erledigen Sie mit Raketen (rechte Maustaste).



16 Ein Gitterfußboden gibt den Weg frei, wenn er beschossen wird.



17 Den Angreifer zerstören, aber dabei nicht die Schalttafeln (Kreis) treffen.



18 Zahlreiche Panzer machen Ihnen im nächsten Tunnel das Leben schwer.



19 Weichen Sie seitlich aus, und nehmen Sie dabei permanent die Panzer unter Beschuss. Achten Sie auf von der Decke fallende Steinbrocken.

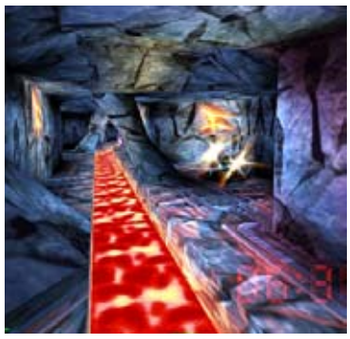
Erste Spielstufe: Der Vulkan



20 Nach der Schlacht geht es nach links in diesen Tunnel (Pfeil).



21 Dem Verlauf des Lavastroms folgen und in das Loch fliegen (Kreis).



22 Unten warten einige Raketengeschütze auf „Kanonenfutter".



23 Feuern Sie, wenn es sein muss, ein paar Raketen auf die Geschütze.



24 Weiter dem Lavalauf folgen und in das Loch fliegen (Kreis).



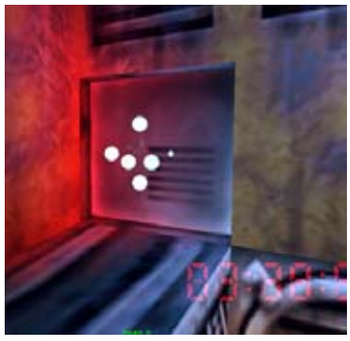
25 Ein heftiger Kampf steht bevor. Feuern Sie aus allen Rohren.



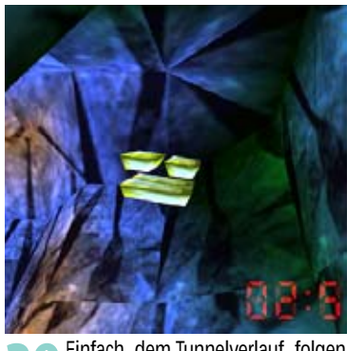
28 Zur Belohnung gibt es nach der spannenden Schlacht gegen Panzer und Roboter einige Goldbarren. Unbedingt einsammeln, denn Sie brauchen die Bonusleben.



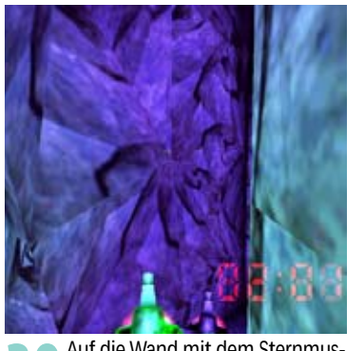
26 Diese Laufroboter (Kreis) erledigen Sie am besten mit Raketen.



27 Wenn Sie auf diese Platte schießen, wird ein Durchgang geöffnet.



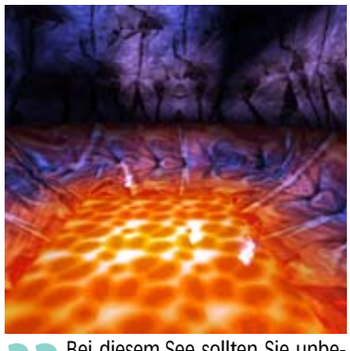
29 Einfach dem Tunnelverlauf folgen und weitere Goldbarren einsacken.



30 Auf die Wand mit dem Sternmuster schießen, dann geht sie auf.



31 Dahinter wartet ein ganz besonderer Schatz: ein Kristall.



32 Bei diesem See sollten Sie unbedingt den Spielstand speichern.



33 Die Hitze treibt Sie in einen Tunnel. Dem Feuer möglichst ausweichen.



34 Solche Minen zerstören Sie im Flug am besten mit der Suss-Kanone.



35 Durch den rettenden Ausgang gelangen Sie automatisch.



36 Nach dem Einsatz informiert eine Liste über Ihre Spielerfolge.

Zweite Spielstufe: Verlassener U-Bahn-Schacht



1 Gleich zu Auftragsbeginn feuert ein Panzer (Kreis) auf Sie. Schießen Sie zurück!



2 Fliegen Sie die Rolltreppe aufwärts, und erledigen Sie den Gegner (Kreis).



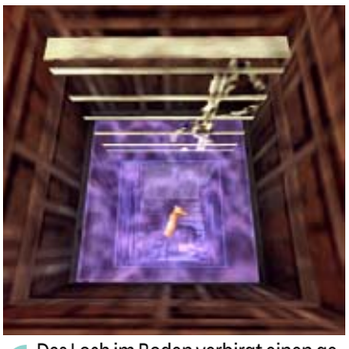
3 Einige Meter weiter entdecken Sie den stillgelegten U-Bahn-Schacht. Ein Panzer fährt dort Patrouille – schießen Sie ihn ab, aber sparen Sie die Raketen für später.



4 Nach dem Kampf feuern Sie ein Mal auf diesen Schalter.



5 Kehren Sie danach um, und vernichten Sie die Raketengeschütze.



6 Das Loch im Boden verbirgt einen geheimen Durchgang. Nichts wie rein.



7 Unter Wasser geht es dem Geschütz an der Wand ans Blech.



8 Jetzt fliegen Sie die Rolltreppe nach unten und bekämpfen dort den Panzer.



9 Neben den Gleisen sehen Sie ein Loch in der Wand. Da geht's weiter.



10 Auf der anderen Seite erwartet Sie eine heftige Schlacht.



11 Nach dem Sieg über den Panzer geht's die Rolltreppe hinab (Pfeil).



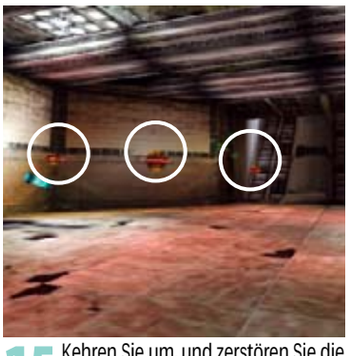
12 Unten den Panzer abschießen und das Gold mitnehmen.



13 Die Anlagen (Kreis) können Sie zerschießen.



14 Auf den Schalter an der Wand schießen Sie ein Mal.

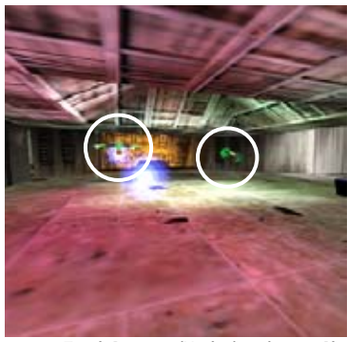


15 Kehren Sie um, und zerstören Sie die Schwebeminen (Kreise).



16 Über die Rolltreppe geht es wieder in den oberen Bereich. Dort zerstören Sie noch ein paar Schwebeminen und fliegen dann in den Tunnel links (Pfeil).

Zweite Spielstufe: Verlassener U-Bahn-Schacht



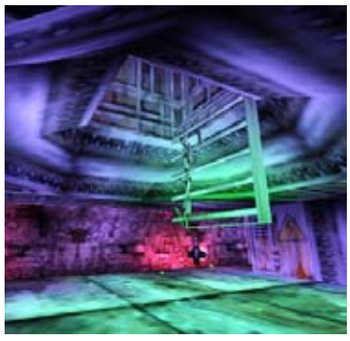
17 Zwei Gegner (Kreise) nehmen Sie unter Beschuss. Wehren Sie sich.



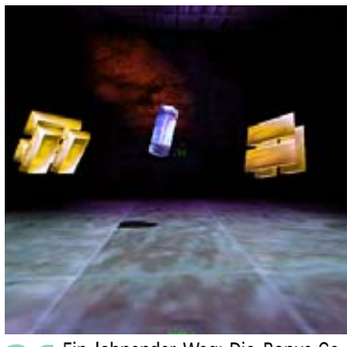
18 Durch den Spalt in dieser Wand schießen Sie auf den Kasten (Kreis).



19 Sobald Sie den Kristall mitgenommen haben, geht's bergab (Pfeil).



20 Ein kleines Loch in der Decke sieht einladend aus. Da fliegen Sie rein.



21 Ein lohnender Weg: Die Bonus-Gegenstände bringen Erleichterung.



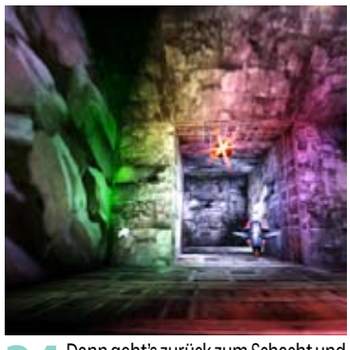
22 Fliegen Sie zurück nach unten und dann in dieses Loch (Pfeil).



25 Im nächsten Schacht sind Zielsicherheit und eine ruhige Hand gefragt. Zuerst ist der Panzer abzuschießen, dann das Raketengeschütz ganz hinten (Kreis).



23 Im Kraftwerksraum schießen Sie auf den Schalter an der Wand (Kreis).



24 Dann geht's zurück zum Schacht und in das gegenüberliegende Loch.



26 Am anderen Ende geht's über die Rolltreppe nach oben.



27 Dort ist dann wieder ein Geschütz (Kreis) zu zerstören.



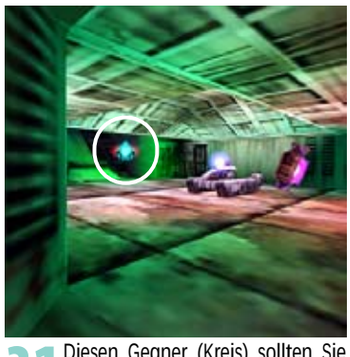
28 Suchen Sie diesen Waggon, und fliegen Sie rechts daran vorbei.



29 In der Wand entdecken Sie eine kleine Nische. Da geht's rein (Pfeil).



30 Am anderen Ende des schmalen Tunnels warten einige Gegner auf Sie. Für die erste Angriffswelle reichen normale Waffen aus. Halten Sie die Raketen zurück.



31 Diesen Gegner (Kreis) sollten Sie unbedingt mit Raketen bearbeiten.



32 Vor dem rettenden Ausgang noch eine Schlacht – dann nichts wie weg!

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Roller Ball

Geschicklichkeitsspiel für PC | Ballgefühl der etwas anderen Art brauchen Sie, um eine Kugel sicher durchs Labyrinth zu steuern

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Damit die Kugel ins Rollen kommt, müssen Sie noch einige Vorkehrungen treffen. Drücken Sie, wenn Sie die Zeile CHOOSE PLAYER sehen, die Taste ↵.

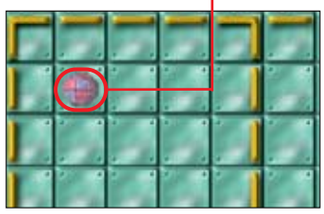
2 Drücken Sie dann beim Eintrag NEW PLAYER erneut ↵.

3 Tippen Sie einen Spielernamen ein, etwa THOMAS. Drücken Sie dann wieder ↵.

4 Im nächsten Bild drücken Sie bei PLAY erneut ↵, um weiterzumachen.

5 Jetzt fehlt nur noch ein weiterer Druck auf ↵, und Sie sind direkt im Spiel.

6 Los geht's: Den Ball steuern Sie bequem per Maus.



7 Das Spielziel ist, in der vorgegebenen Zeit möglichst viel Gold einzusammeln und dann unbeschadet zum Ausgang zu gelangen. Zum Einsammeln einfach drüberrollen.



8 Haben Sie alle Goldstücke gesammelt oder wird die Zeit knapp, dann rollen Sie geschwind auf die Zielfahne zu, um in die nächste Spielstufe zu gelangen.



Es folgen noch zwei Besonderheiten der nächsten beiden Spielstufen:

9 Hier brauchen Sie den roten Schlüssel, um später nicht in einer Sackgasse zu landen. Sammeln Sie ihn ein.



10 Die dritte Spielstufe ist gespickt mit Rollbändern, die als Pfeile dargestellt sind. Um den blauen Schlüssel zu bekommen, müssen Sie mit viel Schwung den entgegengesetzt weisenden Pfeil überwinden.



Im Kasten unten weist COMPUTER-BILD-SPIELE Sie noch auf einige Besonderheiten des Spiels hin.

Gegenstände und Hindernisse

Goldstück	Die begehrten Goldstücke sind in jeder Spielstufe zu finden. Punktejäger sammeln alle ein.	Schlüssel	Einen Schlüssel benötigen Sie, um durch ein bestimmtes Tor zu kommen. Dabei ist die Farbe entscheidend.
Pfeil	Je nach Richtung des Pfeils legen Sie an Geschwindigkeit zu oder werden abgebremst.	Tor	Die verschiedenfarbigen Tore sind nur mit den richtigen Schlüsseln zu knacken. Achten Sie auf deren Farbe.
Pilz	Sorgt für vorübergehende Verwirrung. Während deren Dauer müssen Sie entgegengesetzt lenken.	Bodenfalle	Vorsicht! Über diesen Boden können Sie nur einmal rollen – danach ist er weg. Planen Sie den Weg gut.
Kraftring	Rote Ringe ziehen Sie an, blaue stoßen Sie ab. Umkurven Sie die Ringe möglichst weiträumig.	Zielfahne	Die müssen Sie grundsätzlich erreichen. Am Ende jeder Spielstufe wartet eine solche Zielfahne.

Wilkanoid

Geschicklichkeitsspiel für PC | Hier „bauen Sie ab". Mit Schläger und Ball zerstören Sie in diesem Spiel reihenweise Ziegel

Spieleinstieg

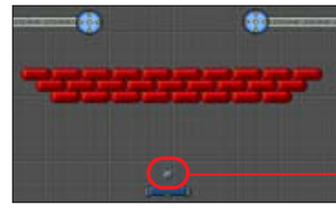
1 Starten Sie das Spiel auf die gewohnte Art und Weise. Drücken Sie dann bei START GAME auf ↵.

2 Jetzt können Sie mit → und ← eine von drei Welten auswählen, also TECH WORLD, ALIEN WORLD oder CUSTOM WORLD.

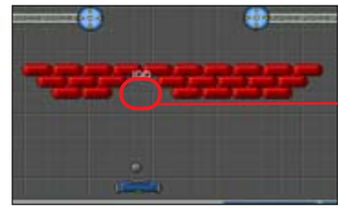
3 Wählen Sie zum Beispiel TECH WORLD aus, und drücken Sie ␣.

4 Drücken Sie jetzt erneut ␣. Dann geht es los.

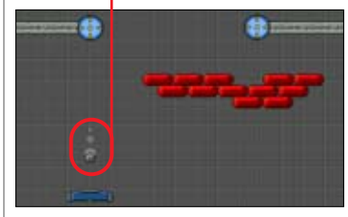
5 Sie steuern den kleinen Schläger am unteren Bildrand mit → und ←. Mit ␣ feuern Sie den Ball ab.



6 Ihre Aufgabe ist, in jeder Spielstufe alle Ziegel abzuräumen. Um das zu erreichen, müssen Sie den Ball auf die Ziegel lenken. Trifft der Ball auf einen der Ziegel, so zerbröselt der.



7 Kleiner Tipp: Versuchen Sie den Ball mit dem Schläger seitlich zu treffen. Sie können damit die Flugbahn des Balls erheblich beeinflussen. Wenn der Ball auf eines der blauen Hindernisse trifft, gibt es zusätzliche Punkte. Allerdings wird der Ball dadurch auch erheblich schneller und zieht dann eine Art Schweif hinter sich her.



8 Manchmal fällt ein kleines Extra herunter. Fangen Sie es ein.



9 Aktivieren Sie das Extra dann mit ␣. Hier „frisst" sich ein Zwerg von unten nach oben durch jeden Ziegel, der sich ihm in den Weg stellt.



Extras

Extraball	Wenn Sie dieses Symbol einsammeln, erhalten Sie einen zusätzlichen Ball – so etwas ist immer nützlich.	Magnet	Der Magnet hält den Ball am Schläger fest. Sie können punktgenau zielen, bevor Sie „abdrücken".
Alien	Der Alien frisst sich von links nach rechts durch jeden Ziegel, der sich ihm in den Weg stellt.	Multiball	Gleich mehrere Bälle räumen reihenweise Ziegel ab. Verlieren Sie bloß nicht den Überblick.
Autopilot	Bequeme Sache: Wenn Sie den Autopiloten aktivieren, brauchen Sie für kurze Zeit nicht selbst zu steuern.	Schläger	Für kurze Zeit verbreitert sich der Schläger. Besonders schnelle Bälle sind jetzt leichter zu erreichen.
Zwerg	Ähnlich wie der Alien frisst sich der Zwerg durch die Ziegel – allerdings von unten nach oben.	Probe	Der Probe ist eine Art Drohne und fliegt für kurze Zeit um den Ball herum. Er zerstört alles im Umkreis.
Laser	Wenn Sie den Laser haben, können Sie mit ␣ Schüsse auf die Ziegel abfeuern.	Speed-Up	Wenn Sie dieses Extra erwischen, flitzt der Schläger vorübergehend viel schneller über den Bildschirm.

E-Gon Adventures

Actionspiel für PC | Holen Sie möglichst viele Bälle vom Himmel. Und zwar mit einer Art Wurfanker

Spieleinstieg



1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Drücken Sie dann [ ]. Steuern können Sie das Spitzohr ganz bequem – nämlich mit [→] und [←].



2 Per Druck auf [ ] werfen Sie eine Art Wurfanker aus. Doch Vorsicht: Während das Geschoss nach oben schnellt, ist Feuerpause.



3 Wenn Sie einen Ball treffen, zerfällt er in zwei kleinere Bälle. Passen Sie auf, dass keiner der beiden E-Gon erwischt, sonst ist ein Leben futsch.



4 Der nächste Treffer zerteilt einen Ball erneut. Tipp: Kümmern Sie sich erst um einen Ball, bis der komplett „zerlegt" ist – sonst gibt's Durcheinander.

Ballermann – Hey Baby

Geschicklichkeitsspiel für PC | Viel Stress auf Mallorca: Ein durstiger Tourist versucht, zu einem Flirt in seinen Club zu kommen

Spieleinstieg



1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Drücken Sie dann [←], bis Sie beim linken Eintrag sind (Kreis). Drücken Sie dann [↵].



2 Eine Menge Verkehr ist auf der Straße unterwegs. Bringen Sie den Touristen mit [→], [←], [↑] und [↓] auf die andere Seite.



3 Auch am Meer herrscht Gedränge. Passen Sie auf, welches Gefährt Sie besteigen. Manche tauchen ab – dann schnell umsteigen!



4 Geschafft! In gepflegter Club-Atmosphäre genießen Sie die gesammelten Punkte. Mit [ ] geht's auf zur nächsten Runde.

Kaffeeklatsch

Puzzle für PC | Schon mal einen wirklich guten Kaffee gekocht? Oder zwei oder drei? Hier kommen Sie als Kellner ins Schwitzen

Spieleinstieg



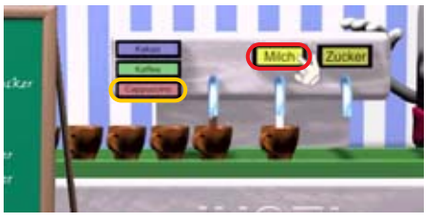
1 Starten Sie das Spiel auf die gewohnte Art und Weise. Klicken Sie dann auf den linken Eintrag „Spiel starten" (Kreis).



2 Jetzt fehlt nur noch ein Klick auf den roten Knopf ganz rechts (Kreis), damit Sie Ihre Kaffeebrühkünste unter Beweis stellen können.



3 Und los! Links sehen Sie eine Tafel mit den gewünschten Kaffee-Kreationen. Als erstes ist ein Milchkaffee dran. Klicken Sie auf Kaffee (Kreis).



4 Klicken Sie auf Milch (roter Kreis). Klicken Sie dann für die zweite Tasse auf das entsprechende Feld (gelber Kreis). Arbeiten Sie so alle Bestellungen ab.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMMANDOS 2
Men of Courage[1]

[1]sprich: „Kommandohs 2 – Menn off Karradsch"

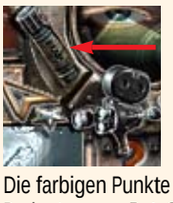


Strategiespiel für PC | Werden Sie als Befehlshaber aktiv im Namen des Friedens. Wie Sie Ihre Mitstreiter sicher durch schwierige Missionen während des Zweiten Weltkriegs dirigieren, erfahren Sie hier

Spielverlauf siehe Test Seite 38

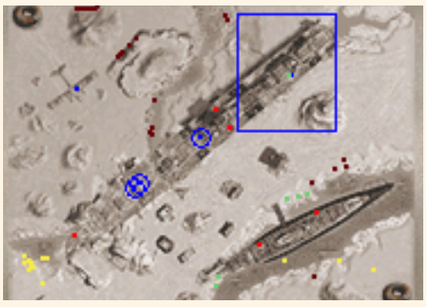
DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Übersichtskarte

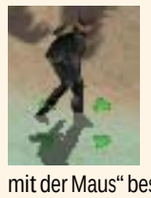


Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol (Pfeil). Ein kleines Fenster wird geöffnet. Es enthält eine Übersichtskarte des Spielareals (siehe Bild unten).

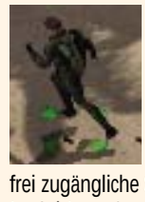
Die farbigen Punkte auf der Karte haben folgende Bedeutungen: Rot: Gegner oder Geschützstellung.
Dunkelrot: Ausgeschalteter Gegner.
Blau: Eigene Einheit oder Ausrüstungsteile der Einheit.
Gelb: Zivilisten oder Tiere.
Grün: Interessante Objekte.



Figuren bewegen



Gehen: Wählen Sie eine oder mehrere Spielfiguren aus, wie unten im Kasten „Figurenauswahl mit der Maus" beschrieben. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf eine Stelle der Spielkarte.



Laufen: Für den schnellen Sprint von A nach B klicken Sie mit der linken Maustaste doppelt auf eine frei zugängliche Stelle der Spielkarte. Achtung: Laufen verursacht natürlich mehr Geräusche als Gehen.

Figurenauswahl mit der Maus



Sie können auch mehrere Truppenteile gleichzeitig auswählen. Halten Sie einfach die *rechte* Maustaste fest. Bewegen Sie dann die Maus, um ein blaues Rechteck zu ziehen. Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, werden alle Figuren ausgewählt, die sich im Rechteck befinden.

Spezialfähigkeiten

Die Taste ⇧ hat eine ganz besondere Funktion im Spiel. Wann immer ein gewählter Soldat besondere Funktionen ausüben kann, werden die per Druck auf die ⇧-Taste aktiviert. Ein Beispiel: Sie haben Ihren Dieb ausgewählt. Bewegen Sie den Mauszeiger auf eine kleine Wand und halten dabei die ⇧-Taste fest, dann verändert sich der Mauszeiger und sieht so aus:



Ihr Dieb hat jetzt die Möglichkeit, auf Befehl per Linksklick an der Wand hinaufzuklettern.

Figurenauswahl über Tastatur



Taste 1 Soldat Jack O´Hara



Taste 2 Schütze Francis T. Woolridge



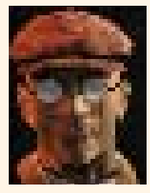
Taste 3 Taucher James Blackwood



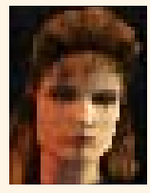
Taste 4 Pionier Thomas Hancock



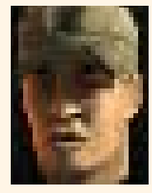
Taste 5 Fahrer Samuel Brooklyn



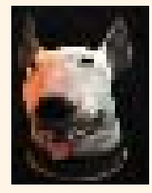
Taste 6 Spion Rene Duchamp



Taste 7 Agentin Natasha Nikochevski



Taste 8 Dieb Paul „Lupin" Toledo



Taste 9 Hund Whiskey

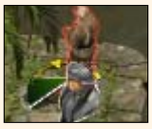
Sichtfelder

Um die Sichtbereiche Ihrer Gegner anzuzeigen, machen Sie Folgendes:

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol (Pfeil)



Der Mauszeiger nimmt dann eine andere Form an. Mit dem veränderten Mauszeiger klicken Sie dann einen Gegner oder eine Person Ihrer Wahl an. Das könnte zum Beispiel so aussehen:



Die Bedeutung der Farben:



Ein grünes Sichtfeld zeigt den Blickwinkel der gewählten Person an. Es gibt einen schwach grünen und einen stark grünen Bereich. Läuft Ihre Einheit durch den schwach grünen Bereich, wird sie nicht unbedingt sofort als feindlich erkannt. Sie könnte aber die Aufmerksamkeit des Beobachters auf sich lenken. Der stark grüne Bereich des Sichtfelds nahe am Beobachter hat sofortiges alarmiertes Aufschrecken der Person zur Folge.



Ist das Sichtfeld blau gefärbt, so hat etwas – entweder Ihre Einheit oder ein geworfener Gegenstand – das Interesse des Beobachters geweckt. Sollte sich der Blick auf Ihre Einheit richten, ist es besser, so schnell wie möglich das Weite zu suchen.

Rote Blickfelder sind die gefährlichsten. Gegnerische Einheiten sind dann schon alarmiert und eröffnen das Feuer auf Ihre Einheit. In einem solchen Fall ist es meistens ratsam, einen vorher gespeicherten Spielstand wiederherzustellen (siehe Kasten „Spielstand laden").



Spielstand speichern

Auch nach kleineren Erfolgen sollten Sie oft Ihren Spielstand speichern. Achten Sie darauf, nicht dann abzuspeichern, wenn Sie einen Moment später Gefahr laufen, entdeckt zu werden oder schon entdeckt worden sind. So speichern Sie ab:

1 Drücken Sie während des Spiels die Taste Esc. Ein Menü wird geöffnet.

2 Klicken Sie auf den Eintrag SPIEL SPEICHERN.

3 Eine Liste zeigt bereits gespeicherte Spielstände und freie Plätze. Für einen neuen Spielstand klicken Sie doppelt auf FREI.

4 Jetzt können Sie mithilfe der Tastatur dem Spielstand einen bezeichnenden Namen geben, etwa so:

TRESOR GEKNACKT! DER LETZTE GEGNER.

Diese Eingabe schließen Sie mit einem Druck auf ↵ ab. Durch zweimaliges Drücken auf Esc kehren Sie ins laufende Spiel zurück.

Übrigens: Einer der Speicherplätze ist dauerhaft für die Schnellspeicherung reserviert. Um ihn zu nutzen, drücken Sie einfach während des Spiels die Tasten Strg und S gleichzeitig. Dadurch entfallen sowohl das umständliche Eintippen von Namen als auch das Blättern durch die Menüs.

Spielstand laden

1 Drücken Sie während des Spielens die Taste Esc, um das Spielmenü aufzurufen.

2 Anschließend folgt ein Klick mit der linken Maustaste auf den Eintrag SPIEL LADEN.

3 Aus einer Liste mit Ihren Spielständen wählen Sie den gewünschten mittels Doppelklick aus. Das Spiel geht dann an der alten Stelle weiter. Den Spielstand des Schnellspeicher-Platzes laden Sie während des Spielens durch gleichzeitiges Drücken von Strg und L.

Bonushefte und Sondereinsätze

Jeder Einsatzort verbirgt einige der so genannten Bonus-Hefte oder Puzzle-Teile. Wann immer Sie ein solches Teil in einem Auftrag finden, setzt sich Stück für Stück ein Bild zusammen. Haben Sie innerhalb eines Auftrags alle nötigen Teile gefunden und das Bild zusammen, dann dürfen Sie einen der neun Sondereinsätze spielen.

Sie können übrigens jederzeit überprüfen, wie weit Sie ein Bild bereits vervollständigt haben. Klicken Sie dazu oben rechts auf



Haben Sie schon Bonus-Hefte gefunden, so sind bereits Teile eines Bildes zu erkennen:



In diesem Fall fehlt nur noch ein Teil, um den Sondereinsatz spielen zu dürfen.

Fahrzeuge und Boote bedienen

Ihre Männer, Frauen und Hunde sind nicht immer nur zu Fuß unterwegs. Mancherorts schnappen sie sich Boden-, Luft- und auch Wasserfahrzeuge. Damit Sie mit einem solchen Vehikel voran kommen, muss ein entsprechend ausgebildeter Kommando-Soldat am Steuer und ausgewählt sein. Lässt sich das Vehikel dann bewegen, nimmt der Mauszeiger eine andere Form an. Im Fall des Schlauchbootes sieht das dann so aus:



Ihre gewählte Spielfigur verlässt das Fahrzeug, sobald Sie mit der linken Maustaste auf



klicken.

Gegenstände austauschen

Nicht alle Mitglieder Ihrer Truppe können mit allen Waffen oder Gegenständen umgehen. Deshalb ist manchmal der Tausch innerhalb der Gruppe angesagt. So läuft der Handel:

1 Stellen Sie Tauschpartner direkt nebeneinander, etwa so:



2 Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste auf den Kopf einer gewählten Figur unten rechts im Befehlsmenü. Wählen Sie etwa Jack, dann sieht der Kopf so aus (Pfeil):



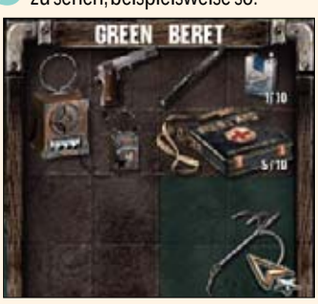
3 Ein Fenster mit dem Inhalt des Rucksacks der Spielfigur wird geöffnet. Klicken Sie über diesem Fenster auf das Symbol mit den beiden Pfeilen:



4 Der Mauszeiger nimmt die Form der beiden Pfeile an. Dann klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Kopf des Tauschpartners, der am oberen Bildrand zu sehen ist, etwa so:



5 Jetzt sind die Inhalte der Rucksäcke zu sehen, beispielsweise so:



Mit der linken Maustaste greifen Sie nun nach Belieben Objekte und tauschen die gegeneinander aus. Einfach den Gegenstand mit der linken Maustaste anklicken, die Taste festhalten, den Gegenstand in das andere Inventarfenster ziehen und dann die Taste loslassen.

6 Diese Tauschaktion beenden Sie mit einem Klick auf



Trainingscamp, 2. Auftrag

Ihr zweiter Auftrag im Trainingscamp: Befreien Sie alliierte Soldaten, und verhindern Sie einen zweiten Übergriff auf das Gebiet

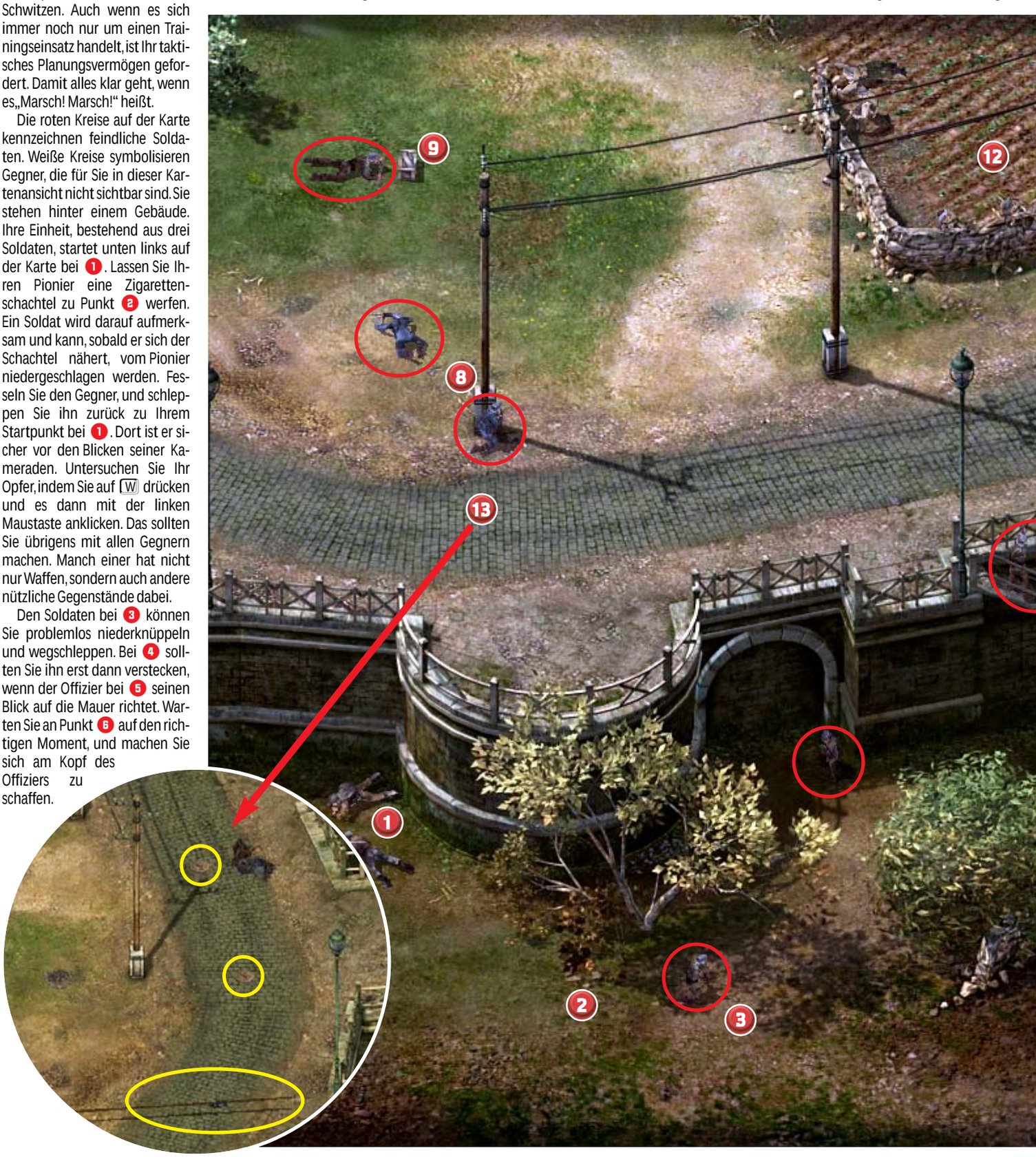
Spätestens im zweiten Auftrag des Spiels kommen Sie ins Schwitzen. Auch wenn es sich immer noch nur um einen Trainingseinsatz handelt, ist Ihr taktisches Planungsvermögen gefordert. Damit alles klar geht, wenn es „Marsch! Marsch!" heißt.

Die roten Kreise auf der Karte kennzeichnen feindliche Soldaten. Weiße Kreise symbolisieren Gegner, die für Sie in dieser Kartenansicht nicht sichtbar sind. Sie stehen hinter einem Gebäude. Ihre Einheit, bestehend aus drei Soldaten, startet unten links auf der Karte bei 1. Lassen Sie Ihren Pionier eine Zigarettenschachtel zu Punkt 2 werfen. Ein Soldat wird darauf aufmerksam und kann, sobald er sich der Schachtel nähert, vom Pionier niedergeschlagen werden. Fesseln Sie den Gegner, und schleppen Sie ihn zurück zu Ihrem Startpunkt bei 1. Dort ist er sicher vor den Blicken seiner Kameraden. Untersuchen Sie Ihr Opfer, indem Sie auf W drücken und es dann mit der linken Maustaste anklicken. Das sollten Sie übrigens mit allen Gegnern machen. Manch einer hat nicht nur Waffen, sondern auch andere nützliche Gegenstände dabei.

Den Soldaten bei 3 können Sie problemlos niederknüppeln und wegschleppen. Bei 4 sollten Sie ihn erst dann verstecken, wenn der Offizier bei 5 seinen Blick auf die Mauer richtet. Warten Sie an Punkt 6 auf den richtigen Moment, und machen Sie sich am Kopf des Offiziers zu schaffen.

Alles wie gehabt – anschleichen, k.o. schlagen, knebeln und wegtragen. Schauen Sie in die Taschen des Offiziers. Er trägt einen Schlüssel bei sich, der später noch wichtig ist.

Jetzt dürfen Sie nach Herzenslust die drei Kämpfer bei 7 aus dem Weg schaffen. Der Reihe nach, versteht sich. Weiter geht's über 8 zu 9. Die drei Soldaten auf dem Weg dorthin sollten mittlerweile kein Problem mehr für Sie sein. Achten Sie einfach nach wie vor darauf, dass Sie nicht in die Blickfelder der Gegner geraten. Wählen Sie jetzt Jack für die kommende Operation aus. Lassen Sie ihn bei 8 am Mast hinaufklettern und bis zum Ende der Leitung hangeln. Wenn Sie ihn bei 10 im richtigen Moment herablassen, kann er die Gegner bis zur Kiste bei 11 problemlos ausschalten. Lassen Sie jetzt den Pionier nachrücken, so dass der sich an der Kiste zu schaffen machen kann. Daraus holt er sich einige Granaten und Rauchbomben. Die letzten zwei Gegner warten im Haus auf Sie. Sie können jetzt wie folgt vorgehen: Werfen Sie eine Rauchbombe in ein offenes Fenster, und stürmen Sie mit Jack oder mit dem Pionier die Räumlichkeiten. Dann sind die Gegner aber ruckzuck auszuschalten, sonst sind Gesundheit und Leben Ihrer Teammitglieder ernsthaft ge-



fährdet. Oder Jack stürmt auf eigene Faust das Gebäude und schaltet die Gegner mit dem Maschinengewehr aus. COMPUTER-BILD-SPIELE zieht die taktisch klügere Alternative ohne Einsatz von Gewehren vor, denn Sie müssen die Soldaten nicht töten.

Im Gebäude öffnen Sie mit dem Pionier gleich die Kiste. Sacken Sie den Sprengstoff und die Minen ein. Benutzen Sie auch die Funkanlage, um Ihren Auftraggebern wichtige Informationen zukommen zu lassen. Bewegen Sie Ihre Leute nun zu den alliierten Soldaten bei Punkt 12. Sobald Sie in deren Nähe kommen, werden auch die Neulinge zur Auswahl stehen und teilweise auf Ihr Kommando hören. Das ist auch nötig, denn eine weitere Invasion der Gegner ist angekündigt. Stecken Sie dem Fahrer die Sprengladung und die Tellerminen in den Rucksack. Der macht sich auf zu Punkt 13 und platziert die Minen und den Stolperdraht so, wie unten links im kreisrunden Bildausschnitt in den gelben Kreisen zu sehen (Pfeil). Die Sprengladung machen Sie am Stolperdraht fest.

Gehen Sie mit Ihren Leuten in Deckung. Dazu müssen sich alle Soldaten bei 12 hinter die Schutzwälle legen. Halten Sie alle Schusswaffen und Granaten bereit. Ihr ganzer Trupp sollte in Richtung Straße schauen, um die später angreifenden Gegner abfangen zu können. Speichern Sie jetzt unbedingt noch einmal ab. Wenn Sie meinen, Sie seien bereit für den Angriff, klicken Sie auf das Symbol



. Feindliche Truppen nähern sich innerhalb weniger Sekunden und laufen über die Straße. Ein erster Spähtrupp rennt prompt in die Stolperfalle und wäre damit ausgeschaltet. Weitere Angreifer sind im Feuergefecht unschädlich zu machen. Vorsicht vor den Granatwerfern: Auf die sollten sie stets ein wachsames Auge haben. Wenn es keinen Gegner mehr gibt, kommt ein Panzer angefahren. Bei Berührung mit der ersten Mine wird er zerstört. Auftrag erledigt.

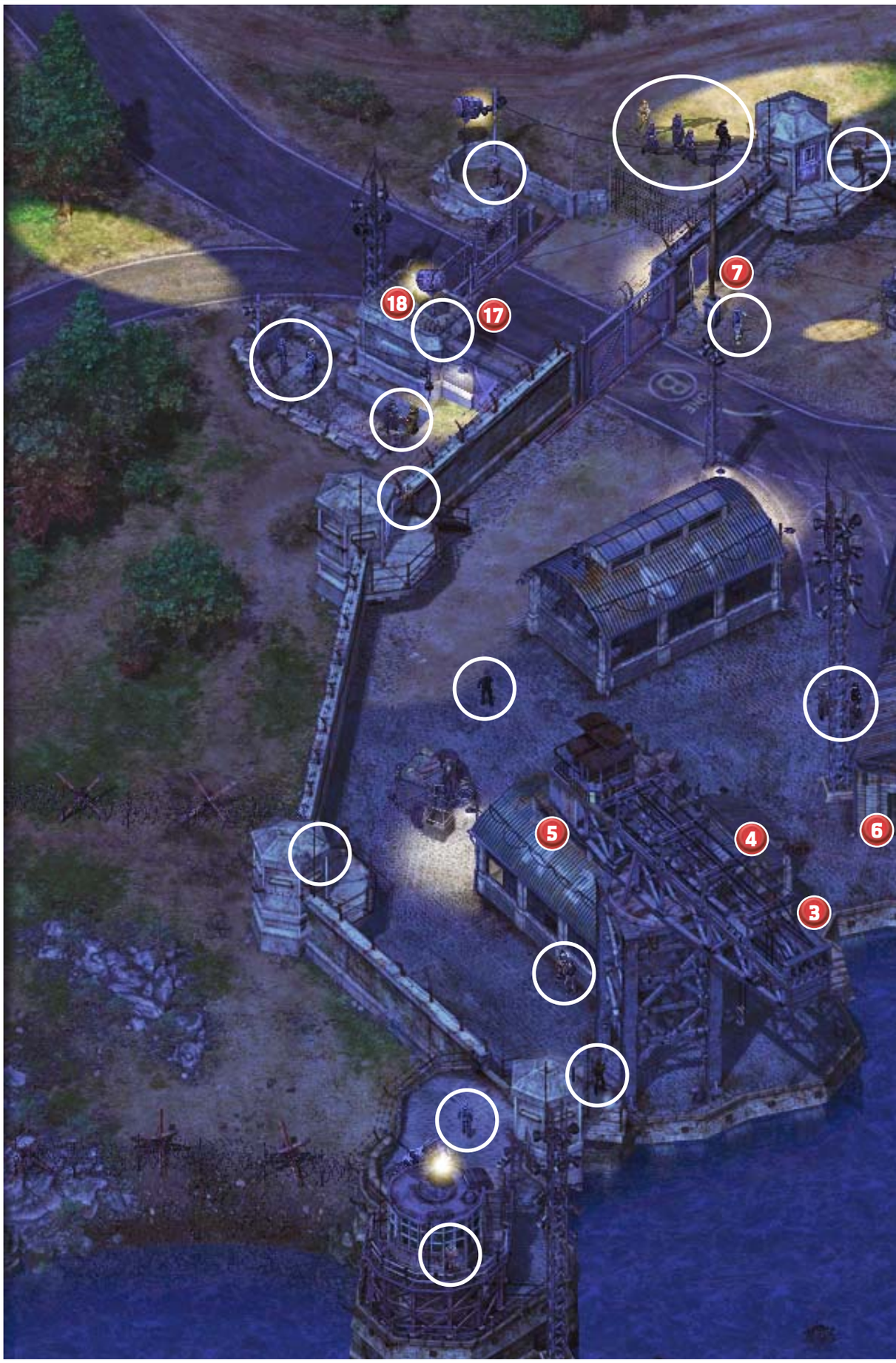


Commandos 2 Men of Courage

FORTSETZUNG

Auftrag: Die Nacht der Wölfe

Es führt kein Weg drum herum: Sie müssen mit Ihrem Dieb in diesen Stützpunkt eindringen und Verbündete sowie geheime Unterlagen finden



Auf dieser Karte sind Feinde durch weiße Kreise markiert. Sie starten mit dem Dieb Paul Toledo bei 1. Fahren Sie dann vorsichtig mit dem Boot an den Minen vorbei zu Punkt 2. Verlassen Sie das Boot an dieser Stelle. Schwimmen Sie bis zu den Stufen bei 3, und gehen Sie dort unauffällig an Land. Bei gedrückter Alt-Taste drücken Sie die linke Maustaste, um die Karte zu drehen. Dann können Sie die Tür der kleinen Halle bei 4 sehen. Da geht's rein.

Auf dem Boden liegt ein verwundeter Gefangener. Sprechen Sie mit ihm (⇧ festhalten und die Person mit der linken Maustaste anklicken). Stecken Sie dann den Hund Whiskey in Ihren Rucksack. Der kleine Kläffer ist später für Ablenkungsmanöver gut. Verlassen Sie das Gebäude durch die Tür, und schleichen Sie sich unauffällig durch die Tür der Halle bei 5. Dem Arbeiter in der Halle stehlen Sie eine Drahtschere. Entweder mit Diebesgeschick, oder Sie schlagen ihn k.o. Verlassen Sie die Halle, und gehen Sie bei 6 durch die Tür.

In einem kleinen Raum entdecken Sie Natasha. Sie können im richtigen Moment dorthin schleichen. Schließen Sie die Tür hinter sich. Das hält unerwünschte Blicke der Wachen fern. Sprechen Sie mit Natasha, und räumen Sie den Schrank aus. Lassen Sie Natasha aus dem Raum gehen und ein wenig mit den Wachen flirten. Dann können Sie sich ungestört an den Schränken zu schaffen machen, finden Hundefutter und Schlaftabletten. Mischen Sie die Tabletten in das Hundefutter. Schleichen Sie dann mit Natasha oder mit Ihrem Dieb in den hinteren kleinen Raum mit der Tür, und legen Sie dort die Hebel um. Damit schalten Sie die elektrischen Zäune ab. Ihr Hund kann derweil die Wachen ablenken. Natasha und Paul müssen jetzt das Gebäude verlassen.

Natasha lenkt nun bei 7 die Wache ab, während Paul bei 8 das vergiftete Hundefutter über den Zaun wirft und dann bei 7 am Telegrafenmast hinaufklettert. Auf der anderen Seite schneiden Sie mit der Drahtschere ein Loch in den Zaun. So kann auch Natasha den inneren Bereich der Anlage betreten. Bewegen Sie Paul bis zu Punkt 9. Dort steigt er vom Mast herab und kann bei 10 mit der Drahtschere ein Loch in den Zaun schneiden. Im Badehaus nahe 11 entdeckt er Nützliches in den Schränken. Mit Natasha betreten Sie dann die Kantine bei 12 und vergiften dort die Weinflaschen in der Kiste mit Schlaftabletten. In den Schränken finden Sie weitere nützliche Gegenstände. Sobald die Wachen in der Kantine eingeschlafen sind, können Sie die Taschen des Offiziers untersuchen. Sie finden einen Schlüssel. Lassen Sie Natasha bei 13 die Wachen ablenken, und verstecken Sie den Dieb in der dunklen Ecke 14. Natasha betritt jetzt bei 15 das Haus. Wieder sind dort Schränke zu durchsuchen, bevor Natasha das



Telefon benutzt, um den General aus seiner Hütte zu locken. Verlassen Sie nach dem Anruf mit Natasha schnell das Gebäude. Sobald der General sein Häuschen verlässt, dringen Sie an Punkt 16 mit dem Dieb dort ein. Der schlägt den Wachposten k.o. und macht sich an den Schränken zu schaffen. Der Tresor wird einfach geknackt, die Dechiffriermaschine mitgenommen. Das alles muss über die Bühne gehen, bevor der General von dem Telefonstreich Wind bekommt. Ihr Dieb bleibt weiterhin ungesehen und klettert an der Telefonleitung bei 9 wieder aus der Anlage heraus. An Stelle 17 geht es auf den Boden der Tatsachen zurück. Dort lenken Sie mit Hilfe Ihres Hundes Whiskey die Wachen ab und können ins Funkhaus 18 steigen. Übermitteln Sie per Funkanlage verschlüsselte Botschaften. Dann aber nichts wie weg und zu Punkt 19 eilen. In dem Gebäude verstecken Sie sich bis zum Morgengrauen unter einem Bett. Geschafft!



Die Siedler 3

Strategiespiel für PC | Die kleinen, knuddeligen Siedler machen es Ihnen nicht leicht. Rohstoffe fehlen oft an entscheidenden Stellen, und der Warentransport stockt zuweilen gewaltig. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie professionell wuseln und eine optimale Infrastruktur aufbauen

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Tastaturbefehle

F12 : Eine Minute Spielzeit überspringen.
F1 bis F3 : Bildauflösung umschalten.
P : Spielpause.
→ ← ↑ ↓ : Pfeiltasten bewegen den Bildausschnitt in die entsprechende Richtung.

Q, W, E, R : Entsprechen den vier Symbolen des Baumenüs.
A, S, D, F : Entsprechen den vier Symbolen des Warenmenüs.

Linke Maustaste:
Anwählen von Einheiten.

Rechte Maustaste:
Zum angeklickten Zielort laufen.

Geologen steuern



Klicken Sie auf einen Geologen. Damit er anfängt, den Boden zu untersuchen, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste mit der *rechten* Maustaste auf den gewünschten Punkt, und der Geologe wird im Umkreis nach Bodenschätzen fahnden.

Schaltflächen



Gebäude für Rohstoffe:
Hier finden Sie alles, was Sie zum Abbau der Rohstoffe benötigen: Steinbruchhütten, Holzfällerhütten, aber auch Minen und die Werkzeugschmiede.



Gebäude für die Landwirtschaft:
Alles von der Getreide- oder Schweinefarm bis hin zu Bäckerei, Schlachterei oder Wasserwerk.



Gebäude für militärische Zwecke:
Mithilfe dieser Symbole können Sie Waffenschmieden und Wachtürme, Burgen und Kasernen bauen.



Verschiedene Gebäude:
Tempel und Marktplatz, Wohngebäude in verschiedenen Größen und der Hafen sind hier zu finden. Auch neue Läger können von hier aus errichtet werden.



Warenmenü:
Alles, was Sie über Ihre Waren wissen müssen, und wie deren Transport und Verteilung einzurichten sind, wird in diesem Menü festgelegt.



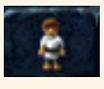
Lagerbestand:
Anhand dieser Statistik erkennen Sie sofort, wenn Rohstoffe oder sonstige Bestände knapp werden – auch wenn es sich um die letzte Spitzhacke handeln sollte.



Werkzeuge und Waffen:
Symbole für Waffen- und Werkzeugproduktion. Wenn Sie etwas dringend benötigen, können Sie es hier in Auftrag geben.



Warentransport:
Hier bestimmen Sie, welche Waren zuerst transportiert werden sollen. Das wird ausführlich auf der Seite rechts erklärt.



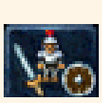
Siedlermenü:
Alles, was Sie über Ihr Personal wissen müssen, erfahren Sie hier.



Siedlerstatistik:
Wie viele Siedler haben Sie eigentlich? Haben alle ein Obdach? Auch die Zahl der Planierer und Bauarbeiter, Schwert- und Speerkämpfer, Bogenschützen, Diebe, Pioniere und Geologen erfahren Sie in diesem Menü.



Berufswahl:
Hier bestimmen Sie, wie viele Siedler als Planierer, Träger und Bauarbeiter arbeiten. Wie Sie hier an den entsprechenden Reglern drehen, erfahren Sie auf der rechten Seite.



Rekrutierung von Soldaten:
Mithilfe dieses Menüs werden Soldaten angeheuert und befördert.

Das sollten Sie beachten



Nur wenn die Gebäude dicht nebeneinander errichtet werden, bleiben die Wege kurz.

An kritischen Punkten sollten die Geschütztürme in Zweierreihen gebaut werden, die sich gegenseitig decken. Besetzen Sie die Türme mit den besten Bogenschützen, die zur Verfügung stehen. Vereinzelt auftretende gegnerische Soldaten werden dann automatisch bekämpft.



Bauen Sie die Werkzeugfabrik unbedingt vor der Waffenschmiede. Achten Sie immer darauf, dass für geplante Gebäude auch das entsprechende Werkzeug vorhanden ist, sonst stehen die Bauten lange Zeit ungenutzt herum.



Steine und Platz zum Siedeln sind Mangelware. Abhilfe schafft der Abriss von Gebäuden, die



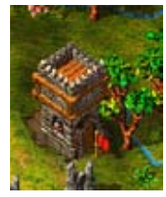
nicht unbedingt benötigt werden (50 Prozent der Steine und des Holzes können dadurch wieder verwertet werden).

Nicht zu früh in Grenznähe bauen! Der Gegner fühlt sich provoziert und an seiner Ausbreitung gehindert.





Rekrutieren Sie am Anfang verstärkt Bogenschützen, gegen Ende mehr Schwertkämpfer.



Zu Beginn ruhig alle Türme bis auf einen abreißen. Das setzt Rohstoffe und Soldaten frei und hilft Ihnen so bei der Verteidigung.

Diebe werden nur dann vom Gegner erkannt, wenn sie frei herumlaufenden Soldaten zu nahe kommen. Von voll besetzten Türmen geht also keine direkte Gefahr aus. Diebe können ihre Beute nur auf erobertem Terrain abladen. In Grenznähe lässt sich am leichtesten klauen.



Wachtürme

Wichtigste Voraussetzung für eine erfolgreiche Verteidigung ist der Bau von Wachtürmen. In jedem davon befindet sich mindestens ein Schwertkämpfer, der den Eingang bewacht. Die Spitzen sollten mit Bogenschützen besetzt sein.



1 Wachtürme sind wiederum im Bau-Menü für militärische Gebäude zu finden.



2 Um einen Turm zu bauen, klicken Sie erst sein Symbol und dann den Bauplatz an. Klicken Sie außerdem den Turm an, sobald er fertig ist.





3 Klicken Sie das nebenstehende Feld an, um den Turm voll zu besetzen. Soldaten, die in der Nähe sind, gehen daraufhin automatisch in den Turm.



Bearbeitungsgebiet



Sie können bei bestimmten Siedlern das Arbeitsgebiet festlegen. Klicken Sie zum Beispiel beim Holzfäller auf die Holzfällerhütte und danach auf . Nun können Sie auf der Karte den Bereich festlegen, in dem bevorzugt Holz gehackt werden soll. So erreichen Sie, dass Rohstoffe optimal genutzt werden.

Warentransport



Wenn Sie merken, dass Ihre Siedler ständig auf bestimmte Rohstoffe oder Gegenstände warten müssen und dadurch Engpässe entstehen, können Sie im Menü „Warentransport“ die Priorität, mit der diese transportiert werden, verändern. Klicken Sie dazu auf die entsprechende Ware, und bestimmen Sie die Position in der Transportkette. Per Linksklick auf 1 erhöhen, auf 2 verringern Sie die Priorität oder verschieben die Ware an die erste 3 oder letzte 4 Position auf der Liste.

Siedlerverteilung



Während einer Baupause werden wenig Planierer und Bauarbeiter benötigt. Träger hingegen sind immer gefragt. Um die Anzahl der Träger entsprechend zu erhöhen, klicken Sie im „Berufswahl“-Menü auf 1. Der Prozentsatz der drei Berufsgruppen kann dabei zusammen niemals mehr als 100 erreichen.

Im gleichen Menü können Sie Siedler zu Bergleuten 2, Pionieren 3 oder Dieben 4 machen. Mit einem Klick auf 5 ernennen Sie einen, mit einem Klick auf 6 gleich fünf Männer beispielsweise zu Bergarbeitern. Per Klick auf 7 können Sie Pioniere wieder in Siedler umwandeln.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

WIGGLES



Aufbauspiel für PC | Auf der Suche nach „Fenris“, dem Schoßhund des Göttervaters Odin, muß das Zwergenvolk der Wiggles tief in die Unterwelt vordringen

Spielverlauf siehe Test Seite 56

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Spielsteuerung

Wiggles spielen Sie mit Maus und Tastatur. Damit Sie sich bei all dem „Wiggeln“ nicht restlos verwuseln, stellt Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE hier die wichtigsten Tasten vor.





Das Wichtigste in der Wiggles-Welt ist, die Übersicht zu behalten. Um die Kameraperspektive seitlich oder nach oben und unten zu verschieben, bewegen Sie den Mauszeiger einfach in die gewünschte Bildschirmecke. Wollen Sie näher an das Geschehen heranfahren, halten Sie Taste 1 gedrückt, drücken gleichzeitig die linke Maustaste 2 und schieben dann die Maus vor oder zurück. Wenn Sie eine Drei-Tasten-Maus haben, können Sie statt der 1 auch die mittlere Maustaste 3 gedrückt halten. Wollen Sie die Kamera schwenken, dann halten Sie die 1 gedrückt und bewegen die Maus in die gewünschte Richtung. Auch hier können Sie statt der 1 alternativ die mittlere Maustaste gedrückt halten. Einige Funktionen steuern Sie ausschließlich mit der Tastatur: Während Ihre Wiggles arbeiten, kann es schon mal langweilig werden. Drücken Sie dann einfach 4, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen, und 5, um sie wieder herabzusetzen. Mit 6 sichern Sie den Spielstand. Wenn es mal zu hektisch wird, lässt ein Druck auf 7 wieder Ruhe einkehren. Und sollten Sie mal nicht weiterkommen: ein Druck auf 8 um Hilfe – mit Erfolg.

Wiggles auswählen und bewegen



Einzelne Wiggles wählen Sie einfach per Mausklick aus. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den gewünschten Wiggle, dann zeigt ein heller Schein um die Figur: Dieser Wiggle erwartet Ihre nächsten Befehle.

Wollen Sie den Wiggle etwa an einen anderen Ort schicken, so klicken Sie ihn an und klicken anschließend auf die gewünschte Position. Kleine Füße (Kreis) signalisieren den Bewegungsmodus. Tipp: Ein Doppelklick lässt ihn schneller laufen!



Gegenstände aufheben/ablegen



Um Gegenstände aufzuheben, klicken Sie mit der linken Maustaste erst auf den Wiggle und dann auf das gewünschte Objekt, das daraufhin blau schimmert. Der Gegenstand erscheint anschließend in Ihrem Inventar.

Wiggles können ohne Tragehilfen maximal sechs Gegenstände aufnehmen. Um einen Gegenstand wieder abzulegen, wählen Sie ihn im Inventar per Klick mit der linken Maustaste an (Kreis) und platzieren ihn per Mauszeiger am neuen Ort.



Tagesablauf bestimmen



In der rechten unteren Bildschirmecke finden Sie eine Uhr (Kreis). Hier können Sie durch Verschieben der Zeitvorgaben das Verhältnis von Arbeitszeit und Freizeit ändern. Die braun unterlegten Bereiche sind Arbeitszeit.



Achten Sie darauf, Ihren Wiggles immer genügend Freizeit zur Verfügung zu stellen. Die nutzen diese Zeit, um für Nachwuchs zu sorgen, Erfindungen zu machen und sich zu erholen.

Erkundung der Unterwelt



Um Stollen ins Erdreich zu treiben, klicken Sie hier (Kreis) und halten die Maustaste gedrückt. Die angewählten Wiggles beginnen dann im grünen Bereich zu graben.



Um eine Höhle auszuheben, klicken Sie hier (Kreis). Sofern genügend natürlicher Platz zur Verfügung steht (blaue Fläche), beginnen die angewählten Wiggles mit dem Ausbau und der Befestigung der Höhle.

Kämpfen



Leider müssen sich auch die Wiggles manchmal prügeln. Um anzugreifen, wählen Sie einen Wiggle an und klicken dann mit dem Schwertsymbol auf den Kontrahenten.



Sollten sich mehrere Waffenarten im Inventar befinden, so entscheidet der Zwerg abhängig von seinen Erfahrungen selbstständig, welche Waffe die geeignetste für die jeweilige Situation ist.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

WIGGLES FORTSETZUNG

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE (FORTSETZUNG)

Die Feuerstelle



Das Spiel beginnt mit dem Bau einer Feuerstelle, die sich zunächst in einer Kiste (Kreis) befindet. Um das darin versteckte Feuer „auszupacken“, klicken Sie die Kiste an.



Es folgt ein Klick auf dieses Symbol (Kreis). Sie sehen eine rote Silhouette der Feuerstelle, die sich grün verfärbt, sobald Sie einen geeigneten Bauplatz ausgewählt haben.

Nahrung produzieren



Um Pilze zu ernten, wählen Sie per Mausklick einen Wiggle an. Anschließend klicken Sie auf einen Pilz, der dann grün leuchtet. Der Wiggle legt sofort los.



Sind einige Pilze zerlegt, können Sie durch mehrmaliges Klicken auf diese Stelle (Kreis) die Zubereitung in Auftrag geben. Wiggles mögen keine rohen Pilze.

SPIELTIPPS

Spieleinstieg



1 Die Suche nach den sechs magischen Ringen beginnt oberirdisch. Vier Wiggles warten auf den Einsatz.



2 Los geht's: Als erstes werden Sie die Fässer (Kreis) nach Nützlichem durchsuchen.



3 Am Anfang war das Feuer. Daher steht jetzt erst einmal der Bau einer Feuerstelle auf dem Programm.



5 Bald ist auch schon die Produktion eines Zeltes möglich. Per Mausklick geben Sie eins in Auftrag (Kreis).



6 Damit keiner untätig herumsteht, kommandieren Sie derweil zwei Wiggles zum Stollen graben ab.



7 In der Zwischenzeit ist auch das Zelt fertig. Der verbleibende Zwerg wird mit dem Aufbau beschäftigt.



9 Nachdem ein Querstollen geschlagen worden ist, entdeckt ein Wiggle die erste Höhle.



10 Geht's den Wiggles gut, gibt's Nachwuchs. Auch schon mal mitten im Bergwerk. Ab nach oben.



11 In der Zwischenzeit ist der „Höhlenforscher“ auf Monster gestoßen. Böse „Wuker“ greifen ihn an.

Gebäude errichten



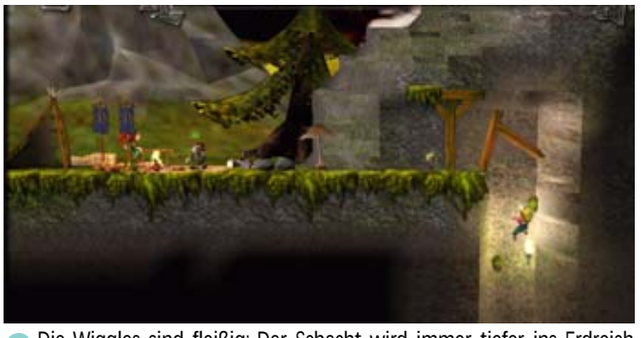
Sobald die Wiggles das Feuer entdeckt haben, beginnt der Fortschritt. Je nach Wissensstand gibt's im Laufe des Spiels neben der Feuerstelle neu wählbare Symbole.



Zuerst steht der Bau eines Zeltes auf dem Plan. Nachdem der Auftrag erteilt wurde, erscheint das Produkt (wie immer) in einer Kiste. Ein Klick darauf, und der Bau beginnt.



4 Wiggles haben immer Hunger. Sobald einige Pilze zerkleinert sind, geben Sie die Zubereitung von Grillpilzen in Auftrag (Kreis).



8 Die Wiggles sind fleißig: Der Schacht wird immer tiefer ins Erdreich getrieben. Ein Kollege fasst mit an.



12 Zwei gegen einen ist unfair. Schnell weg, bevor der erste Todesfall zu beklagen ist. Holen Sie lieber Hilfe. Werden Sie die Monster besiegen?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

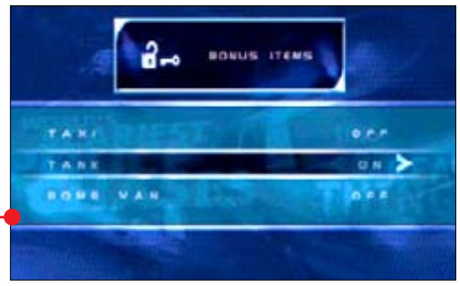
[1] sprich: „Tschihts"

World's Scariest Police Chases[2] für Playstation

[2] sprich: „Worlds Skärr-est Polihß Tschäißes"

Bei diesen verrückten Verfolgungsjagden muss die Polizei schon mal zu ungewöhnlichen Mitteln greifen





1 Geben Sie im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein: ←, →, L1, R1, ●, ■, R2, L2. Daraufhin hören Sie einen Bestätigungston.

2 Öffnen Sie dann das Menü OPTIONS, danach das Menü BONUS ITEMS. Nun können Sie in einer speziellen Auswahlliste Extras aussuchen, etwa einen Panzer als Streifenwagen.



Keine Chance für Amokfahrer: Die Polizei fährt schweres Geschütz auf.

Rayman Advance[3] für Gameboy Advance

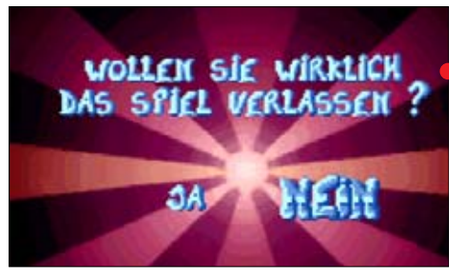
[3] sprich: „Räimän Ädwahnz"

Rayman unter die Arme zu greifen, ist gar nicht so einfach – er hat keine. Mogeln Sie doch einfach ein wenig

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Schalten Sie das Spiel per Start-Taste auf Pause.

Eingabe	Wirkung
→,↑,→,←,→,R	Unverwundbar.
L,↓,←,↑,↓,R	Mehr Energie.
←,→,↓,→,←,R	99 Leben.
↓,←,→,←,↑,L	Alle Fähigkeiten.
R,↑,←,→,←,L	Alle Gegenstände.
↑,←,→,↓,→,L	Alle Spielstufen freischalten.



3 Im Pausenmenü drücken Sie eine der oben aufgeführten Tastenfolgen für den jeweiligen Trick. Es folgt ein Bestätigungston.



Rayman macht vor Freude einen Luftsprung – er hat nun 99 Leben.

Extreme G Racing[4] für Playstation 2

[4] sprich: „Jxtrihm Dschi Räißing"

Noch schneller ans Ziel geht es mit diesen zündenden Geheimtricks

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und rufen Sie das Hauptmenü auf.



2 Drücken Sie eine der rechts aufgeführten Tastenfolgen. Achtung: Tasten, zwischen denen ein + steht, sind gleichzeitig zu drücken.



Mit diesen Cheats im Tank lassen Sie die versammelte Konkurrenz alt aussehen und fahren allen davon.

Eingabe	Wirkung
L2,R2,L1,R1,L2+R2,L1+R1	Munition ohne Ende.
L1+R1,L2+R2,L1+L2,R1+R2	Megaschild aktivieren.
L1,L2,R2,R1,R1,R2,L2,L1	Doppeltes Preisgeld.
L1+R1+L2+R2,L2+R2, R1+R2,L1+R1+R2+L2	Spieler gewinnt jedes Rennen.
L1,L1,L2,L2,R2,R2,R1,R1, L1+R1+L2+R2	Alle Strecken verfügbar.
L1,L2,L1,R1,L1,R2, L1+R1,L2+R2	Moon Harbor mit Extremtempo spielbar.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

NBA Street für Playstation2

Das tolle Basketball-Spiel für Playstation 2 geht mit diesen Tricks noch besser ab! Lust auf eine Partie Basketball mit einem Fußball? Kein Problem mit diesen Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie den gewünschten Spielmodus, und nehmen Sie sämtliche Einstellungen nach Ihren Wünschen vor.



3 Sie kommen dann im weiteren Verlauf automatisch zum Bildschirm für die Spielerauswahl.



Nachdem Sie Ihre drei Startspieler ausgewählt haben, erscheint für etwa zehn Sekunden dieses Bild. Sie sollten nun



zügig eine der in der Tabelle oben aufgeführten Tastenfolgen drücken, um den jeweiligen Trick zu aktivieren. Wichtig: Drücken Sie jeweils anschließend ein Mal kurz die Richtungstaste in eine beliebige Richtung. Ein Signalton sowie die Einblendung des aktivierten Tricks, im Beispiel explosive rims, bestätigen daraufhin die korrekte Eingabe.

Eingabetext	Wirkung
■,■,●,●,●	Unbegrenzt Turbo.
■,▲,▲,▲,▲,●,●,●,●,✕	Kein Turbo.
■,▲,▲,▲,●,●,●,●,✕,✕	Weniger Spielunterbrechungen.
■,▲,▲,▲,▲,●,●,●,●,✕,✕	Keine Spielunterbrechung.
■,✕	Joe the Show in Sommerklamotten.
▲,●,✕,✕	Strandball.
▲,▲,●	Fußball.
●,✕	Authentische Trikots.

Eingabetext	Wirkung
■,▲,▲,●,●,●,●	Explodierende Seitenränder.
■,■,▲,●,●,●	Härtere Distanzwürfe.
▲,●,●,✕,✕,✕	Spielernamen.
■,▲,▲,●,✕	Keine automatischen Wiederholungen.
■,▲,▲,▲,▲,●,●,●,●,✕,✕	Mehr Spielunterbrechungen.
■,▲,▲,▲,▲,●,✕,✕	Keine HUD-Displays.
▲,●,✕,✕,✕	Medizinball.
▲,●,✕,✕,✕,✕	Volleyball.

Cart Fury für Playstation 2

In diesem furiosen Rennspiel ist heiße Action mit sturem Bleifuß angesagt. COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen ein paar Tricks, mit denen Sie interessante Effekte freischalten und sowohl neue Autos als auch neue Fahrer wählen können

1 Stecken Sie eine Speicherkarte in Ihre Playstation 2, da einige Tricks sonst möglicherweise nicht funktionieren.

2 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

3 Unter dem Menüpunkt OPTIONEN finden Sie den Punkt TRICKS. Hier können Sie durch Drücken der in der Tabelle aufgeführten Tastenfolgen weitere Funktionen aktivieren. Ein Tonsignal bestätigt die korrekte Eingabe.

Eingabetext	Wirkung
L1,■,R1,R2,L2,L1	Todeswagen.
L2,■,L1,R2,R2,✕	Gegnerische Todeswagen.
✕,■,R2,▲,R1,R2	Todeswand – Autos zerschellen spektakulärer.
L1,L2,L1,■,▲,●	Unbegrenzte Versuche.
✕,✕,■,■,L2,L2	Unbegrenzter Turbo.
R2,R1,■,■,L1,L1	Geringe Erdanziehung.
■,L1,R2,●,▲,R1	Unbegrenzte Zeit.
L1,L2,L1,R2,✕,✕	Sprünge aktivieren.
✕,●,▲,L2,R2,L1	Nachtfahrt aktivieren.
L1,R2,▲,■,■,▲	Raketenräder aktivieren.
R2,R1,✕,■,■,●	Dichter Nebel.
▲,■,■,L2,L1,R2	Größere Köpfe.

4 Alle Tricks müssen nach der Eingabe noch „eingeschaltet“ werden. Dazu wählen Sie den Trick mit ↓ aus und aktivieren ihn anschließend mit →.

5 Um sämtliche Fahrzeuge und Strecken freizuschalten, drücken Sie, ebenfalls unter dem Menüpunkt TRICKS, diese Tastenfolgen:

Eingabe	Wirkung
R1,▲,✕,✕,R2,L1	Strecken freischalten.
▲,✕,▲,■,L2,▲	Fahrzeuge freischalten.

Wichtig: Diese Tricks erscheinen nicht in der Liste „Tricks“, werden aber dennoch aktiviert.

6 Um die neu freigeschalteten Fahrzeuge auszuwählen, gehen Sie wie folgt vor: Nach Eingabe eines Spielernamens wählen Sie zum Start des Spiels ein RENNEN.

7 Sobald Sie bei der Fahrerauswahl angelangt sind, betätigen Sie die L1-Taste und halten sie gedrückt. Kurz darauf sehen Sie einen Auswahlbildschirm mit neuen Rennwagen. Mit den Richtungstasten ← und →„blättern“ Sie dann durch die zur Verfügung stehenden Fahrzeuge und treffen Ihre Auswahl dann mit ✕.

8 Wenn Sie, wie unter Punkt 7 beschrieben, statt der L1-Taste die R1-Taste drücken, sehen Sie einen Auswahlbildschirm mit neuen Fahrern und Fahrerinnen, die Sie ebenfalls mit den Richtungstasten der Spieletastatur anwählen können. Nach erfolgter Auswahl startet das neue Rennen automatisch.



Im Dutzend: Alle zwölf Tricks sind aktiviert.

Spec Ops für Playstation 2

Die knallharte Militärsimulation fordert besonders eines vom Spieler: Geduld – denn während der Einsätze kann nicht gespeichert werden. Doch mit dem hier gezeigten Trick arbeiten Sie sich auf jeden Fall bis zu den späteren Missionen vor

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie anschließend EINZELSPIELER-SPIEL.

3 Geben Sie nun als Spielernamen BANGBANG ein, und bestätigen Sie Ihre Eingabe UM ZU BESTÄTIGEN.

4 Ab sofort können Sie die vier Feldzüge auf Sizilien, in Kraplakistan, Longtian und den Dschungelfeldzug direkt anwählen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Baldur's Gate für PC

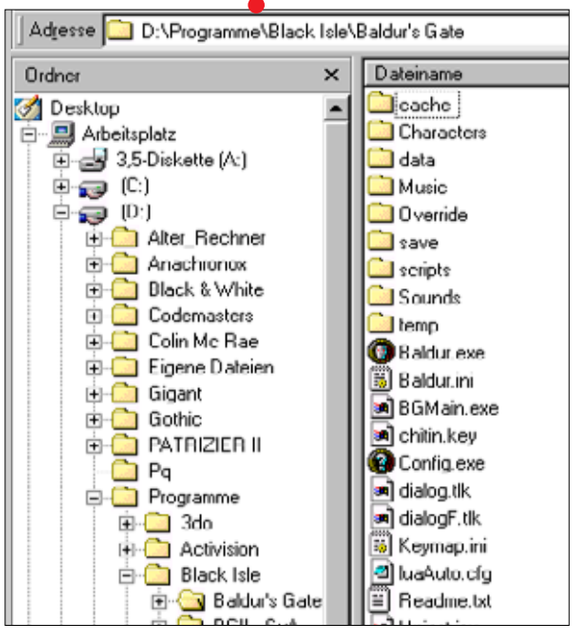
Aller Anfang ist schwer: Damit Sie nicht schon zu Beginn der Rollenspiel-Saga Probleme bekommen, gibt's hier ein paar Tricks, die aus trüben Tassen echte Helden machen

1 Um zu tricksen, müssen Sie vor dem Start des Spiels in einem Programmteil Änderungen eingeben. Daher sollten Sie zuerst den Windows-Explorer öffnen. Sie können ihn aufrufen wie ein beliebiges Programm oder per *Rechtsklick* auf



ein Menü öffnen und dort den Explorer starten.

2 Suchen Sie dann nach dem Ordner, in dem sich das Spiel befindet, wie hier im Beispiel.



3 Suchen Sie nun nach dem Programmteil mit dem Namen Baldur.ini, und öffnen Sie ihn per Doppelklick.

4 Jetzt müssen Sie in dem Text einen Absatz mit der Überschrift [Game Options] finden.

5 Am Ende dieses Absatzes tippen Sie dann die Textzeile **Cheats=1** ein und speichern danach ab. Damit sind Vorbereitungen zum Tricksen abgeschlossen.

6 Starten Sie nun das Spiel, wie gewohnt.

7 Durch gleichzeitigen Druck auf die Tasten Strg und ↵ können Sie eine so genannte Konsole öffnen. Das ist ein Textfenster unterhalb des Spielbildschirms.



Eine Karte ganz ohne Reste des schwarzen „Nebels des Krieges": Das klappt nur mit einem geheimen Trick.

8 Tippen Sie den gewünschten Trickbegriff aus der Tabelle oben rechts ein, und bestätigen Sie die Eingabe per Druck auf ↵. Jetzt können Sie den

```
[Game Options]
Footsteps=1
Weather=1
Mouse Scroll Speed=12
GUI Feedback Level=5
Locator Feedback Level=3
Bored Timeout=3000
Always Dither=1
Subtitles=0
Keyboard Scroll Speed=36
Command Sounds Frequency=2
Selection Sounds Frequency=3
Effect Text Level=62
Infravision=0
Tutorial State=1
Attack Sounds=1
Auto Pause State=0
Difficulty Level=3
Quick Item Mapping=1
Environmental Audio=1
Cheats=1
```



So witzig wie sinnlos: Per Cheat erschaffen Sie zehn tollwütige, aber harmlose Hühner.

entsprechenden Trick genießen. Aber Vorsicht: Sich alle für das Abenteuer bedeutende Gegenstände geben zu lassen, kann das Spielvergnügen durchaus schmälern. Überlegen Sie sich gut, wie viel Sie mogeln möchten.

9 Weitere Spielhilfen sind im Spiel versteckte, geheime Gegenstände. Die sind an bestimmten Koordinaten (besonderen Stellen mancher Karten) unsichtbar deponiert. Um die Koordinaten lesen zu können, drücken Sie einfach auf L. So können Sie genau ablesen, an welcher Stelle des Bildschirms sich der Mauszeiger befindet. Jetzt müssen Sie den nur noch an die richtige Stelle bewegen und sehen dann, dass dort ein Gegenstand liegt, den Sie aufheben können.



Mit den Koordinaten im Sichtfenster finden Sie jeden Schatz.

Eingabetext	Wirkung
Cheats:Midas()	500 Einheiten Gold auf das Konto der Gruppe.
Cheats:First Aid ()	5 Heiltränke, 5 Gegengifte und ein Stein-zu-Fleisch-Spruch tauchen im Gepäck auf.
Cheats:Explore Area()	Ganze Karte aufdecken.
Cheats:DrizztDefends()	Friedlicher Dunkelelf-Held Drizzt erscheint und hilft der Gruppe im Kampf.
Cheats:DrizztAttacks()	Feindseliger Drizzt erscheint und greift die Gruppe an.
Cheats:TheGreatGonzo()	10 friedliche Berserker-Hühnchen erschaffen.
Cheats:CowKill()	Kuh-Spruch erschaffen (wenn eine Kuh in der Nähe ist).
Cheats:CriticalItems()	Alle Gegenstände, um das Hauptabenteuer zu lösen, tauchen im Gepäck auf.
Cheats:Hans()	Teleport zu oberen linken Ecke der Karte.
CLUA Console: SetCurrentXP(x)	Experience Points auf x setzen (x darf zwischen 0 und 89 000 Punkten liegen).
CLUA Console: AddGold(x)	x Goldstücke tauchen in Ihrem Gepäck auf.

Karte	Gegenstand und Koordinaten
Karte südlich „Freundlicher Arm"	Schutzring+1 (liegt bei den Koordinaten x=1004, y=1114)
Karte mit „Freundlicher Arm"	„Unendliches-Gedächtnis"-Zauberring, verdoppelt Spruchanzahl der ersten Stufe x=2553, y=3760
Karte von Nashkel auf dem Farmland	Ankheg-Plattenpanzer RK1 x=187, y=2747
Karte der Nashkel-Mine im Nordwesten der Karte	Stab des Frostes, zaubert Eissäule x=169, y=177
Karte östlich der Minen von Nashkel	Ring der Feuerresistenz, Lol-Edelstein, Sternensaphir x=1955, y=2372
Karte westlich der Minen von Nashkel	Schriftrollen: Todeswolke und Lernfähige Kugel x=1793, y=414
Karte westlich von Nashkel Töten Sie das umherlaufende Eichhörnchen!	Glücksstein +1 bleibt als Beute liegen
Baldur's Tor Bestehlen Sie Quanesh im Unterkeller	Baldurian's Umhang (hat Quanesh bei sich im Gepäck)
Baldur's Tor Im Gasthaus „Helm und Umhang" die Treppe nach oben gehen und dort hinter die Bilder schauen	Baldurian's Helm (ist hinter einem der Bilder versteckt)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

NEUES SIEDLER-VOLK

Vater der

Im Computerspiel „Die Siedler 4“ taucht ein neues Volk auf: die Trojaner. Was sie können, wie sie erschaffen wurden, erfuhr COMPUTER-BILD-SPIELE weltexklusiv

Andreas Suika (25) ist Vater vieler Kinder. Aber er muss seine Sprösslinge nie ermahnen, sie kommen auch nicht mit zerrissenen Hosen nach Hause. Und wenn sie sich mit anderen Kindern prügeln, gibt's keine blauen Flecken oder blutigen Schrammen. Und wegen zu wenig Taschengeld nörgeln die Kleinen auch nicht. Dennoch ist Papa Suika ungemein stolz auf seinen Nachwuchs – auch wenn er sie nicht mal anfassen kann. Andreas Suika ist Spiele-Programmierer bei der Siedler-„Schmiede“ Blue Byte in Mülheim, mitten im Ruhrgebiet. Und er ist der „Schöpfer“ des neuen Siedler-Volks „Trojaner“.

Ob er sich wie ein Vater fühlt? „Klar“, meint er lachend, „da ist was dran. Vatergefühle kommen auf, wenn man so eine Idee langsam wachsen sieht. Es ist schon toll zu sehen, wie so eine Welt langsam größer wird“, schwärmt Suika, auch im wirklichen Leben Vater zweier Kinder, mit leuchtenden Augen. „Aber“, schränkt er gleich ein, „in so einem neuen Volk steckt eine Menge Teamwork.“

Bislang gibt es für die aktuelle Version „Die Siedler 4“ drei spielbare Kulturen: die Römer, die Wikinger und die Maya. Ferner das dunkle Volk, aber das lässt sich nicht vom Spieler steuern. Die Trojaner stoßen voraussichtlich im Dezember als Zusatz-CD-Rom zum Hauptspiel dazu.

Suika hat Recht: An der Erschaffung eines neuen Volkes sind viele Väter und Mütter beteiligt. „Der erste Schritt ist natürlich eine grundsätzliche Idee“, meint der Programmierer nachdenklich. „Diesmal spukte mir ein Soldat im Kopf herum, der auf seinem Rücken ein kleines Katapult trägt, mit dem er Dreck oder Steine auf Feinde schleudern kann.“ Der Rucksackkatapultträger war geboren. Passend zu dieser Ein-Mann-Truppe musste eine komplette Kultur erschaffen werden. Suika: „Dieses Volk sollte technisch versiert sein, viel mit Metall arbeiten und einen bekannten Namen haben, aber nicht zu sehr erforscht sein, so dass Spielraum für unsere Fantasie bleibt.“ Die Wahl der Programmierer fiel auf die Trojaner. „Dann haben wir angefangen, dicke Geschichtsbücher zu wälzen und unsere Nächte in staubigen Uni-Bibliotheken zu verbringen, um alles über die Trojaner herauszufinden: Wie waren sie angezogen, wie haben sie Häuser und Tempel gebaut, was waren wichtige Waren auf ihren Märkten? Unser Motto dabei ist: Wir wollen eine Kultur zwar historisch darstellen, es muss aber nicht historisch exakt sein. Das Spielen soll ja vor allem Spaß machen. Was nicht passt, biegen wir uns zurecht.“

Nach dem Bücherwälzen muss der Zeichner ran. Bei Blue Byte ist das Joachim Walther (32). Er zeichnet von Hand Entwürfe für die einzelnen Figuren und Gebäude und bearbeitet die dann am Computer weiter. Danach sind die 3D-Designer an der Reihe. Sie konstruieren die räumlich wirkenden Siedler-Figuren, wie sie dann auch im Spiel zu sehen sind. Vorher wird den kleinen Knuddelwesen noch Leben eingehaucht. „Animieren“ nennt das der Fachmann. Auch hier gibt es einen Spezialisten: Marko Giertolla (31) ist dafür zuständig, dass die Siedler laufen lernen. Und nicht nur die Figuren müssen sich bewegen, auch Gebäude werden „animiert“: Windmühlenflügel drehen sich, das Feuer in der

Andreas Suika (25) und seine „Kinder“: Mit dem Jäger versteht sich der Spiele-Macher prima. Der Zauberer (oben) sammelt im Wald seltene Blumen und ahnt noch nichts von der großen Gefahr, die Troja bedroht.

Trojaner

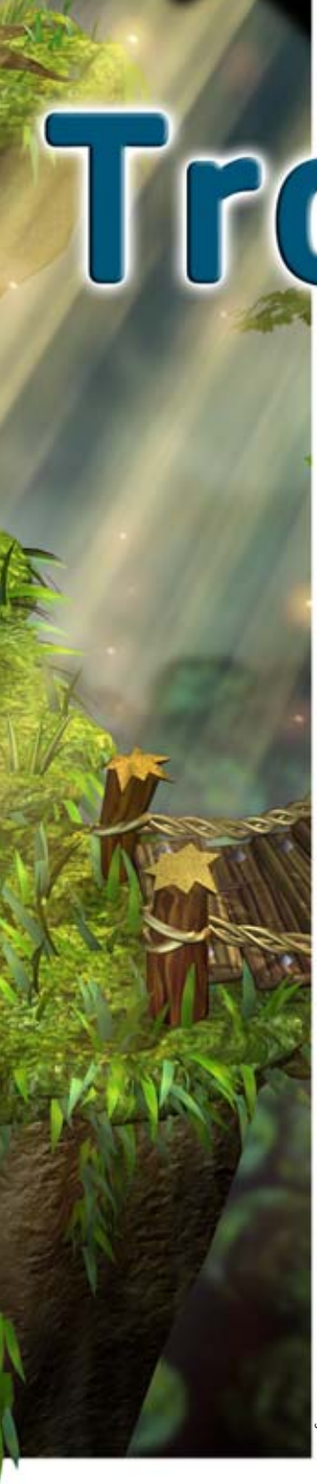


Foto: Sven Simon Montage: CBS



Foto: Sven Simon

Die Blue-Byte-Grafikerin Daniela Brinkschulte (28) plant eine neue „Siedler"-Karte.



Das hölzerne Pferd hatte Soldaten im Bauch. Mit dieser List besiegte Odysseus die Trojaner.

Schmiede flackert, oder die Backofentür geht auf. „Wir haben bei den Trojanern Wert darauf gelegt, dass bei den Gebäuden noch mehr los ist, sich noch mehr bewegt", verrät Suika.

Zwischendurch setzen sich die Programmierer immer wieder mit rauchenden Köpfen zusammen und ersinnen eine Hintergrundgeschichte, in der das Schicksal der Trojaner im Siedler-Universum erzählt wird. „Diese Geschichte ist sehr wichtig, weil erst dann alles einen Sinn bekommt", so Suika nachdenklich. Zum Schluss werden alle Figuren und Gebäude mit Eigenschaften versehen. Jetzt wird festgelegt, welche Wege die Siedler um ihre Bauten gehen können, welchen Weg der Bäcker nimmt, um sein Brot in den Ofen zu schieben und in welchem Rhythmus die Fahne im Wind flattert. Das passiert mit jeder Figur und jedem Haus.

Natürlich kommt auch das berühmte trojanische Pferd vor. Zur Erinnerung: Darin versteckten sich Odysseus und seine Krieger, die Trojaner zogen das Pferd mühevoll in die Stadt, des nachts kletterten die Versteckten heraus und öffneten die Tore. Nach jahrelanger Belagerung eroberten dann die Griechen Troja. „Aber das Pferd wird keine Einheit, die der Spieler steuern kann", meint Suika. Schade eigentlich.

Und was genau ist bei den Trojanern nun neu? Sie sind technisch beschlagen, können auf Schlamm und auf Sand bauen – die größeren Gebäude kosten allerdings auch etwas mehr. Sie bauen Sonnenblumen an, die im Tempel verbrannt werden, woraus dann Zauberkraft (Mana) wird. Und sie haben mächtige Zaubersprüche: Sie können dunkle Teile der Karte aufdecken, der Friedenszauber verwandelt gegnerische Soldaten in Träger, die ihre Waffen fallen lassen, eigene Soldaten können unsichtbar gemacht werden. Eine besondere Waffe schießt explodierende Pfeile ab. Und dann ist da der schon erwähnte Katapultträger, der Feinde mit Dreck und Steinen bewirft.



Der trojanische Dieb. Sein Umhang verbirgt „Untaten".

Auch das dunkle Volk hat eine neue Waffe bekommen: den Manakopter aus der Manakopter-Manufaktur. Doch plötzlich werden die vorher so gesprächigen Blue-Byte-Leute schweigsam. „Mehr wollen wir darüber noch nicht verraten", grinst Suika.

Sind alle Figuren und Gebäude nach viel Detailarbeit fertig, werden sie zu Spielaufgaben zusammengebaut. Beim so genannten „Missionsdesign" setzen sich die Spielemacher zusammen und entwerfen regelrechte Landkarten, auf denen die Siedler dann ihre Dörfer bauen, Handel treiben und Schlachten schlagen.

Wenn Ende November der Veröffentlichungstermin des Spiels naht, wird Andreas Suika alle Symptome eines wirklichen werdenden Vaters zeigen: zitternde, schweißnasse Hände, nervöse Zuckungen, unruhiger Blick. „Ich kann dann nicht mehr richtig schlafen, stehe früh auf, gehe auf und ab wie die Väter vor der Tür des Kreißsaals."



Mit diesem witzigen Wicht fing alles an: Der Rucksackkatapultträger war die „Keimzelle" des neuen „Siedler"-Volks Trojaner.



Eine Mühle der Trojaner: Nicht nur das Windrad dreht sich – im Innern werden Sie auch den Mühlstein bei der Arbeit beobachten können.



In der Goldschmiede gießen die fleißigen Trojaner Goldbarren in rauen Mengen.

NÄHEN MIT DEM GAMEBOY

Du hast wohl 'n Stich

Schon jetzt in Japan, bald auch in Deutschland: Der Gameboy zaubert Muster auf Kleidungsstücke

Da staunten die Besucher: Auf der Messe „Nintendo-Spaceworld" in Tokio lächelt die hübsche Hostess und drückt den Gameboy in eine Nähmaschine, bedient schnell ein paar Knöpfe – und leise surrend entsteht, Stich für Stich, eine bunte Figur. Mit Mund, Haaren und Händen. Sauber gestickt – direkt auf ein T-Shirt. Was hier den begeisterten Japanern zum ersten Mal gezeigt wurde, soll Anfang nächsten Jahres auch in Deutschland möglich sein: nähen und sticken mit dem Gameboy!

Anstelle eines herkömmlichen Spielmoduls wird einfach ein „Näh-Modul" in den Gameboy gesteckt. Auf dem kleinen Bildschirm können nun die zu stickenden Figuren, spezielle Nähte oder Muster erstellt oder ausgewählt werden. Per Datenkabel oder Spezialverbindung übermittelt der Gameboy dann die Muster an die Nähmaschine. Bei der handelt es sich um ein spezielles Gerät namens Nuotto, es kommt von der japanischen Firma Jaguar und soll rund 1500 Mark kosten.



Fadenfreude: Ab 2002 gibt's die Gameboy-taugliche „Singer Izek" für ca. 2000 Mark in Deutschland.

Jaguar kooperiert auch mit dem berühmten Nähmaschinen-Hersteller Singer, der in diesem Jahr 150-jähriges Jubiläum feiert. „Auch wir bringen eine Nähmaschine, die mit dem Gameboy verbunden werden kann, auf den deutschen Markt," berichtet Geschäftsführer Harald Runtsch von der Firma SDC Vertriebs GmbH aus Stutensee bei Karlsruhe im Gespräch mit COMPUTERBILD-SPIELE. „Die Izek wird Anfang 2002 für knapp unter 2000 Mark in Deutschland erhältlich sein. Der Vorteil: Unterwegs, in der U-Bahn oder beim Warten am Bahnhof kann man eigene Muster kreieren und später zu Hause mithilfe der Maschine nähen lassen."

Geschickt eingefädelt: Die Firma Jaguar will zum Verkaufsstart gleich einige Pokémon-Figuren ins Gameboy-Modul integrieren. Dann wird wohl der Albtraum aller Mütter wahr: Kids auf der ganzen Welt lassen die Nadeln glühen und versehen ihre gesamten Klamotten, auch die teure Markenkleidung, mit lustigen Emblemen.



Treten Sie näher: Auf der Nintendo-Spaceworld in Tokio fütterte der Gameboy eine supermoderne Nähmaschine mit Stickmustern. Besucher durften sich die Motive auf T-Shirts sticken lassen.



Gesticklichkeitsspiel: Der Gameboy übermittelt alle Näh-Daten an die Maschine.



Die Schönen der Naht: Der Gameboy wird zur Datenübertragung in den Fuß der Nähmaschine gedrückt (rechts). Den Rest erledigt die „Jaguar" elegant und schnell.



Nadelprobe: Kleine Spielfiguren sind mit dem Gameboy schnell gestickt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEWINNSPIEL

Preisfrage

Gewinnen Sie mit COMPUTERBILD-SPIELE, Empire Interactive und Terratec Preise im Gesamtwert von 12 000 Mark. Viel Glück!



35 x 180 Mark

Sega Marine Fishing mit elektronischer Angel

Statt draußen bei Wind und Wetter ewig darauf zu warten, dass ein großer Fisch anbeißt, werfen Sie doch einfach mal die elektronische Angel aus. 35 COMPUTERBILD-SPIELE-Leser können demnächst mit dem lustigen PC-Spiel von Empire Interactive erfolgreich auf Fischzug im Wohnzimmer gehen.

22 x 130 Mark



Terratec DMX Xfire 1024

Die Soundkarte mit digitalem Ein- und Ausgang beherrscht die Wiedergabesysteme „Dolby Digital", „A3D" und „EAX". Der eingebaute „Wavetable-Synthesizer" und acht Megabyte Speicher sorgen für guten Ton.

20 x 150 Mark



Terratec TValue Radio

Bei der Arbeit am Computer zwischendurch fernsehen oder Radio hören? Mit etwas Glück kein Problem: Gewinnen Sie einer dieser kombinierten TV-/Radio-Karten. 20 Mal verlosen COMPUTERBILD-SPIELE und Terratec diesen vielseitigen Unterhaltungskünstler.

So machen Sie mit

Teilen Sie der Redaktion mit, ob Sie ein DVD-Laufwerk im Computer haben.

1. Ja, ich habe ein DVD-Laufwerk in meinem Computer.
2. Nein, ich habe noch kein DVD-Laufwerk, werde aber in den nächsten drei Monaten eins kaufen.
3. Nein, ich habe kein DVD-Laufwerk und werde es auch nicht kaufen.
4. Nein, ich besitze keinen Computer.

Planen Sie die Anschaffung eines DVD-Laufwerks oder haben Sie schon eins? Oder möchten Sie kein DVD-Laufwerk in Ihren PC einbauen? Schreiben Sie die passende Ziffer 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 2. November 2001.

Es gilt das Datum des Poststempels beziehungsweise der E-Mail oder des Faxes. Mitarbeiter der Axel Springer Verlag AG sowie deren Angehörige dürfen leider nicht teilnehmen. Eine Auszahlung der Gewinne in bar ist nicht möglich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Spiele & MAD präsentieren:

Comic des Monats



Scan © 2001 Dino entertainment AG & Ruthe. MAD © 2001 EC. Comics. All Rights Reserved.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEST: COMPUTER IM SONDERANGEBOT

Spiel-Automaten

Elektronikfachmärkte und Einzelhandelsketten rühren kräftig die Werbetrommel und läuten damit schon mal das Weihnachtsgeschäft ein. COMPUTERBILD-SPIELE hat für Sie vier heftig beworbene Computer-Sonderangebote genau unter die Lupe genommen. Hier steht, ob die Geräte auch zum Spielen taugen



Neue Spiele stellen immer höhere Anforderungen an den Computer. Schon ein zwei Jahre „altes" Gerät kann für aktuelle Spiele ungeeignet sein. Die laufen dann bestenfalls in Zeitlupe über den Bildschirm. Und wenn selbst der Einbau einer neuen Grafikkarte S.198 keine Abhilfe schafft, ist eben ein neuer Computer fällig. Warum dann nicht ein günstiges Komplettsystem für 1500 bis 2000 Mark? Solche Angebote hat COMPUTERBILD-SPIELE getestet.

An den Start gegangen sind der „Life 1,5 GHz Multimedia PC" (seit dem 1. Oktober bei Marktkauf), der „Targa Powerline A 1,13 GHz" (seit dem 24.September bei Expert), der „Compaq Presario 1,4 GHz PC" (seit dem 20.September bei Lidl) und der „Highscreen XD Allround 1100C DVD" (seit dem 24.September bei Vobis).

Die erste Prüfung im eigenen Testlabor der Redaktion galt der Messung des Tempos der Geräte beim Spielen. Klarer Sieger war der Expert-Rechner, der mit 48 Bildern pro Sekunde eine ruckelfreie Darstellung ablieferte und sich damit als „gute" Spielmaschine erwies. Mit lahmen 30 Bildern pro Sekunde bildete der Vobis-PC das Schlusslicht. Ruckelfreies Spielen ist damit Glückssache: „ausreichend".

Anschließend folgten Geschwindigkeitsmessungen beim Arbeiten mit Büroprogrammen, Video- und Tonbearbeitung. Diesen Test absolvierten alle Kandidaten in Windeseile. Vier Mal „sehr gut" für diese Leistung.

Tempo allein nützt nichts, auch die Darstellungsqualität muss stimmen. Deshalb ließ COMPUTERBILD-SPIELE die Bildschärfe von den erfahrenen Testingenieuren des Institutes Innovationstechnik Bremen messen. Das erfreuliche Ergebnis: Alle Testkandidaten glänzten mit scharfer, „guter" Bildwiedergabe.

In Sachen Tonqualität besteht indes noch Spielraum für Modellpflege. Das redaktionseigene Testlabor benotete die Klangwiedergabe in drei Fällen als nur „befriedigend".

Und wie steht es ums Fassungsvermögen der eingebauten Festplatte S.198? Eine zu kleine reicht meist nicht lange aus, da aktuelle Spiele nicht selten locker 600 Megabyte S.198 Speicherplatz verzehren. Durchweg Entwarnung und vier Mal die Note „sehr gut". Denn: Rund 38000 Megabyte sind Stand der Technik und bieten reichlich „Stauraum" für Spiele, Programme und sonstige Daten.

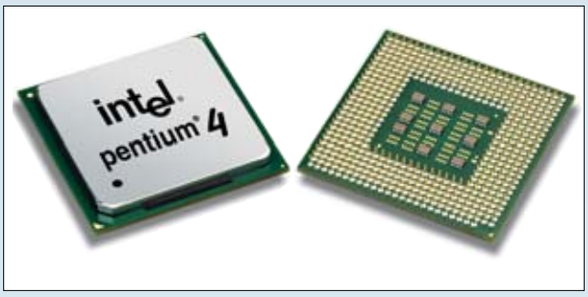
Zur Ausstattung: Mit eingebautem CD-Brenner S.198 und DVD-ROM-Laufwerk S.198 können sich die Angebote von Marktkauf und Expert wahrlich sehen lassen. Den Computern von Lidl und Vobis fehlt der Brenner. Der Highscreen XD Allround 1100C DVD bringt zwei Boxen mit, aber keine Sicherheitskopie des Betriebssystems auf CD-ROM. Böse Falle, denn sollte die Festplatte einmal streiken, ist keine Neuinstallation möglich.

Schließlich untersuchte die Landesgewerbeanstalt in Augsburg die elektrische Sicherheit der Prüflinge. Drei Computern attestierten die Ingenieure: „bestanden". Aber, und das ist mehr als erschreckend, ein Mal hieß es: „nicht bestanden". Der Vobis Highscreen XD Allround 1100C DVD wies Mängel bei der elektrischen Sicherheit auf, erfüllt noch nicht einmal die vom Gesetzgeber vorgeschriebene, ohnehin lasche CE-Norm. Im Klartext: Das Gerät dürfte gar nicht beim Händler stehen. Finger weg von diesem Computer!

Fazit: Der optimale Spiel-Automat in diesem Test ist der Life 1,5 GHz Multimedia PC (Marktkauf). Sehr gute Ausstattung, hohes Tempo und ein Jahr lang Vor-Ort-Reparatur des Geräts im Garantiefall führten diesen PC geradewegs zum Sieg. Allerdings überschreitet der Preis von 1998 Mark bei vielen Interessenten bereits eine Schmerzgrenze. Wer rund 300 Mark sparen möchte und dafür etwas weniger Ausstattung hinnimmt, kann durchaus auch zum Preis-Leistungssieger, dem Targa Powerline A 1,13 GHz, greifen (bei Expert für 1699 Mark).

WAS IST EIN PROZESSOR?

Der Prozessor ist die zentrale Recheneinheit im Innern des Computers. Er ist zuständig für alle Berechnungen und ausschlaggebend für die Leistungsfähigkeit des Computers. Die Taktfrequenz S.198 – meist eine Zahl hinter der Modellbezeichnung – gibt an, mit wie viel Megahertz S.198 der Prozessor angetrieben wird.



Intels neue „Computer-Triebwerke": die „Pentium-4"-Prozessoren.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger | Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

HERSTELLER/HÄNDLER MODELL	Gewichtung	Platz 1 MEDION/MARKTKAUF LIFE[1] 1,5 GHZ MULTIMEDIA PC	Note	Platz 2 ACTEBIS/EXPERT TARGA POWERLINE[2] A 1,13 GHZ	Note	Platz 3 COMPAQ/LIDL PRESARIO 1,4 GHZ PC	Note	Platz 4 VOBIS HIGHSCREEN XD ALLROUND[3] 1100C DVD	Note
SERVICE	**8,00%**		**2,62**		**2,63**		**3,62**		**4,44**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	4,00%	sehr kurz (12 Monate)	4,00	kurz (24 Monate)	3,00	kurz (24 Monate)	3,00	sehr kurz (12 Monate)	4,00
Garantieart (Herstellerangabe)	2,00%	Reparatur vor Ort	1,00	Reparatur vor Ort	1,00	Reparatur beim Hersteller	5,00	Reparatur beim Händler	4,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten ,überprüft)	1,00%	01805/633466 (0,24 DM/Min.)	1,96	0800/8274272 (kostenlos)	1,00	01805/322324 (0,24 DM/Min.)	1,96	01907/87776 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1,00%	Deutsch (www.medion.de)	1,00	keine (www.targa.de)	6,00	Englisch (web14.compaq.com/falco/)	5,00	keine (www.vobis.de)	6,00
GESCHWINDIGKEIT	**32,00%**		**2,14**		**1,82**		**2,32**		**3,14**
Büroprogramme (gemessen)	5,00%	sehr schnell (181,07%)	1,00	sehr schnell (199,66 %)	1,00	sehr schnell (220,56%)	1,00	sehr schnell (147,10%)	1,00
Spiele (dreidimensionale Darstellung, gemessen)	20,00%	etwas langsam (42 Bilder pro Sek.)	2,61	schnell (48 Bilder pro Sek.)	2,10	etwas langsam (41 Bilder pro Sek.)	2,67	langsam (30 Bilder pro Sek.)	3,71
Videobearbeitung (gemessen)	0,50%	sehr schnell (224,33%)	1,00	sehr schnell (208,03 %)	1,00	sehr schnell (234,00%)	1,00	sehr schnell (165,45%)	1,00
Tonbearbeitung (gemessen)	0,50%	sehr schnell (352,70%)	1,00	sehr schnell (692,71 %)	1,00	sehr schnell (865,84%)	1,00	sehr schnell (478,40%)	1,00
Daten von CD-ROM auf Festplatte überspielen (650 Megabyte ,gemessen)	2,00%	etwas langsam (3 Min. 46 Sek.)	2,97	etwas langsam (3 Min. 53 Sek.)	3,10	etwas langsam (3 Min. 41 Sek.)	2,86	etwas langsam (3 Min. 39 Sek.)	2,82
Daten von DVD-ROM auf Festplatte überspielen (4,70 Gigabyte,gemessen)	2,00%	sehr schnell (24 Min. 5 Sek.)	1,00	sehr schnell (22 Min. 16 Sek.)	1,00	sehr schnell (21 Min. 19 Sek.)	1,00	langsam (49 Min. 56 Sek.)	3,88
Musik-CD auf Festplatte überspielen (74 Minuten, gemessen)	0,50%	sehr schnell (4 Min. 46 Sek.)	1,00	sehr schnell (4 Min. 3 Sek.)	1,00	sehr schnell (4 Min. 44 Sek.)	1,00	sehr schnell (6 Min. 2 Sek.)	1,00
Musik-CD in MP3-Format umwandeln (74 Minuten, gemessen)	0,50%	sehr schnell (11 Min. 6 Sek.)	1,00	sehr schnell (5 Min. 23 Sek.)	1,00	sehr schnell (3 Min. 57 Sek.)	1,00	sehr schnell (6 Min. 10 Sek.)	1,00
Aufnahmedauer für 650 Megabyte Daten (CD-R/CD-RW, gemessen)	0,50%	kurz (6 Min. 50 Sek./9 Min. 59 Sek.)	1,52	sehr kurz (5 Min. 10 Sek./9 Min. 53 Sek.)	1,34	kein CD-Brenner eingebaut	6,00	kein CD-Brenner eingebaut	6,00
Daten/Musik von CD-/DVD-Laufwerk auf CD-Brenner überspielen (gemessen)	0,50%	sehr schnell (12fach/12fach)	1,00	sehr schnell (16fach/16fach)	1,00	kein CD-Brenner eingebaut	6,00	kein CD-Brenner eingebaut	6,00
SPEICHERQUALITÄT	**21,00%**		**1,41**		**1,85**		**2,08**		**2,12**
Speicherkapazität der Festplatte (überprüft)	8,00%	sehr hoch (38 162 Megabyte)	1,49	sehr hoch (38 162 Megabyte)	1,49	sehr hoch (39 088 Megabyte)	1,43	sehr hoch (38 178 Megabyte)	1,49
Arbeitsspeicher (Größe/Typ/belegte Steckplätze, überprüft)	6,00%	sehr groß (512 MB/ SDRAM PC133/2)	1,00	groß (128 MB/ SDRAM PC133/1)	2,00	groß (128 MB/ DDR SDRAM PC266/1)	2,00	groß (128 MB/SDRAM PC133/1)	2,00
Größtmöglicher Arbeitsspeicher (Steckplätze, überprüft)	1,00%	2048 Megabyte (2 SDRAM)	1,00	1024 Megabyte (2SDRAM)	1,00	3072 Megabyte (3 DDR SDRAM)	1,00	512 Megabyte (2 SDRAM)	2,00
Fehlerkorrektur CD-Laufwerk (Daten/Musik, gemessen)	1,00%	zuverlässig (71%/100%)	2,45	zuverlässig (75%/100%)	2,25	etwas unzuverlässig (56%/100%)	3,20	sehr unzuverlässig (59%/68%)	4,64
Fehlerkorrektur DVD-Laufwerk (Daten, gemessen)	1,00%	sehr zuverlässig (100%)	1,00	unzuverlässig (75%)	3,50	unzuverlässig (70%)	4,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00
Freie Steckplätze für Erweiterungskarten (Anzahl und Typ, überprüft)	0,50%	recht wenige (3 PCI)	3,00	wenige (2 PCI)	4,00	viele (4 PCI)	2,00	wenige (2 PCI)	4,00
Einbau eines CD-Brenners möglich (überprüft)	1,00%	bereits vorhanden	1,00	bereits vorhanden	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Einbau einer zweiten Festplatte möglich (überprüft)	1,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Qualität des zusätzlichen CD-Brenners									
Fehlerdauer (bei einfach/mehrfach beschreibbaren CDs, Jitter, gemessen)	0,50%	sehr lang (53,5/25,5 Nanosek.)	5,49	sehr lang (52,5/21,0 Nanosek.)	5,49	kein CD-Brenner eingebaut	6,00	kein CD-Brenner eingebaut	6,00
Fehlerhäufigkeit (bei einfach/mehrfach beschreibbaren CDs, BLER, gemessen)	0,50%	sehr gering (9,0/13,8 Fehler pro Sek.)	1,18	gering (111,0/12,1 Fehler pro Sek.)	1,98	kein CD-Brenner eingebaut	6,00	kein CD-Brenner eingebaut	6,00
Alle sechs Brennvorgänge erfolgreich (Anzahl der Fehler, überprüft)	0,50%	ja (0)	1,00	ja (0)	1,00	kein CD-Brenner eingebaut	6,00	kein CD-Brenner eingebaut	6,00
BILDQUALITÄT	**6,00%**		**1,37**		**1,53**		**1,46**		**1,93**
Detailgenauigkeit (Bildschärfe, gemessen)	3,00%	hoch (92,60%)	1,74	hoch (89,40%)	2,06	hoch (90,90%)	1,91	hoch (91,90%)	1,81
Bildflimmern mit 17-Zoll-Monitor (1024 x 768 Bildpunkte/Echtfaben, gemessen)	1,00%	sehr gering (150 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr gering (150 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr gering (150 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr gering (100 Bilder pro Sek.)	1,00
Bildflimmern mit 19-Zoll-Monitor (1024 x 768 Bildpunkte/Echtfaben, gemessen)	1,00%	sehr gering (120 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr gering (150 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr gering (120 Bilder pro Sek.)	1,00	recht stark (85 Bilder pro Sek.)	3,00
Maximale Monitorgröße, auf der Echtfarben darstellbar sind (Bildpunkteanzahl, überprüft)	1,00%	21 Zoll (1920 x 1440)	1,00	21 Zoll (2048 x 1536)	1,00	21 Zoll (2048 x 1536)	1,00	19 Zoll (1280 x 1024)	2,14
TONQUALITÄT	**3,00%**		**2,58**		**2,87**		**2,66**		**2,72**
Klangtreue des CD-bzw.DVD-Laufwerks (Frequenzgang-Genauigkeit 20 Hertz bis 20 Kilohertz, gemessen)	0,50%	originalgetreu (99,29%)	1,07	etwas wenig Bass (94,33%)	1,57	etwas wenig Bass (94,75%)	1,53	etwas wenig Bass (95,05%)	1,50
Klangtreue Aufnahme/Wiedergabe der Soundkarte (Frequenzgang-Genauigkeit 20 Hertz bis 20 Kilohertz, gemessen)	1,00%	originalgetreu (98,25%)	1,18	etwas wenig Bass und Höhen (92,50%)	1,75	etwas wenig Bass (92,89%)	1,71	wenig Bass,etwas viel Höhen (93,12%)	1,69
Rauschen (Geräuschspannungsabstand der Soundkarte, gemessen)	0,50%	störend (77,7dB)	4,72	störend (76,7dB)	4,82	noch gering (86,0 dB)	3,89	noch gering (82,0 dB)	4,29
Verzerrungen (Klirrfaktor der Soundkarte bei 1 Kilohertz, gemessen)	0,50%	sehr gering (0,09%)	1,31	sehr gering (0,09%)	1,31	sehr gering (0,03%)	1,10	sehr gering (0,05%)	1,17
Digtale Ton-Ein-/Ausgänge vorhanden (überprüft)	0,50%	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
UMWELT/GESUNDHEIT	**10,00%**		**3,01**		**3,30**		**2,81**		**5,52**
COMPUTERBILD-Strahlungsprüfung (enthält Strahlungsprüfung nach EMV-Richtlinie)	5,00%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden	6,00
Betriebsgeräusch (Betrieb/Festplatte/CD-bzw. DVD-Laufwerk, gemessen)	4,00%	nervend (4,0/5,8/6,9 Sone)	5,42	nervend (7,1/3,9/3,8 Sone)	5,49	nervend (6,2/4,8/4,3 Sone)	4,96	nervend (2,9/3,2/7,7 Sone)	5,49
Stromverbrauch (Betrieb/Bereitschaft/Aus, gemessen)	1,00%	etwas hoch (60/45/0 Watt)	3,45	zu hoch (47/19/1 Watt)	6,00	etwas hoch (55/49/0 Watt)	3,25	etwas hoch (21/16/0 Watt)	3,25
BEDIENUNG	**10,00%**		**2,12**		**2,07**		**2,37**		**2,32**
Bedienungsanleitung (überprüft)	4,00%	ausführlich	1,75	ausführlich	2,13	ausführlich	2,38	ausführlich	2,00
Inbetriebnahme (überprüft)	1,00%	Anschlussbeschriftung etw. ungenau	3,00	Anschlussbeschriftung nicht optimal	2,00	Anschlüsse nicht beschriftet	5,00	nicht alle Anschlüsse beschriftet	4,00
Handhabung der Tastatur (überprüft)	1,00%	etwas wackelige Tasten	3,00	etwas wackelige Tasten	3,00	angenehm	2,00	klapprig, etwas unangenehm	3,00
Handhabung der Maus (überprüft)	1,00%	angenehm, aber etwas klein	3,00	Bildlaufhilfe etwas schwergängig	2,00	angenehm	2,00	etwas unangenehm (nur 2 Tasten)	3,00
Internet-Zugang über Modem/ISDN/ADSL (z.B.T-DSL mit Netzwerkkarte,überprüft)	3,00%	ja/nein/nein	1,72	ja/nein/nein	1,72	ja/nein/nein	1,72	ja/nein/nein	1,72
SONSTIGES	**10,00%**		**1,97**		**2,43**		**2,02**		**3,58**
DVD-Videos abspielbar (überprüft)	1,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Mitgelieferte Programme (überprüft)	4,00%	viele	2,00	recht wenige	3,00	viele	2,00	viele	2,00
Vorinstallation der Programme (überprüft)	0,50%	optimal	1,00	optimal	1,00	fast optimal (Works Suite fehlt)	2,00	fast optimal (Norton Antivirus fehlt)	2,00
USB-Anschlüsse (Anzahl/Art, überprüft)	0,50%	viele (4 USB/Version 1.1)	2,33	wenige (2 USB/Version 1.1)	3,67	viele (4 USB/Version 1.1)	2,33	wenige (2 USB/Version 1.1)	3,67
Anschluss für Fernsehgerät (Ausgang, überprüft)	3,00%	ja (S-Video und Composite)	1,00	ja (S-Video)	1,00	ja (S-Video)	1,00	nein	6,00
Anschluss für analogen Camcorder (Eingang, überprüft)	0,50%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Anschluss für digitalen Camcorder (Ein-und Ausgang, überprüft)	0,50%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ZWISCHENNOTE	**100,00%**		**2,06**		**2,14**		**2,36**		**3,15**
AUFWERTUNG								Lautsprecher mitgeliefert	**-0,10**
ABWERTUNG								CE-Zeichen zu Unrecht Betriebssystem nicht auf CD-ROM leichte Mängel bei der elektrischen Sicherheit	**+1,00** **+1,00** **+0,10**
TESTERGEBNIS		**gut** ← **2,06**		**gut** ← **2,14**		**gut** ← **2,36**		**mangelhaft** ← **5,15**	
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**sehr gut**		**gut**		**ungenügend**	
Preis laut Hersteller		1998,00 Mark		1699,00 Mark		1799,00 Mark		1499,00 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,06 x 1998,00 = 4115,88 = gut		2,14 x 1.699,00 = 3635,86 = sehr gut		2,35 x 1799,00 = 4227,65 = gut		ungenügend wegen mangelhaften Testergebnisses	

[1] sprich: „Leif" [2] sprich: „Pauerlein" [3] sprich: „Heiskrihn XD Ohlraund"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Platz 1 — Life 1,5 GHz Multimedia PC — Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	1998,00 Mark

- Sehr hohes Arbeitstempo
- Schneller CD-Brenner
- Sehr große Festplatte
- Sehr großer Arbeitsspeicher
- Modem eingebaut

Keine gravierenden Mängel gefunden



An der Grafikkarte S.198 (Computer-Rückseite) befindet sich ein Composite-Ausgang. Mit Hilfe eines speziellen Verbindungskabels macht der es möglich, den Bildschirminhalt auch auf einem Fernsehgerät wiederzugeben.

Infos bei: AVA Handelsgesellschaft, Fuggerstr. 11, 33689 Bielefeld, Tel. 05205/941030 (0,24 DM/Min.), Fax 05205/941029 (0,24 DM/Min.)

Technische Daten (überprüft)

Prozessor (Hersteller und Modell/Taktfrequenz)	Intel Pentium 4 1500 Megahertz
CD-/DVD-ROM-Laufwerk (Hersteller und Modell/Typ)	Artec DHI-G40 (40x CD-/16x DVD-ROM)
CD-Brenner (Hersteller und Modell/Typ)	Philips CDD4851 (12x/8x/32x CD-RW)
Modem (Hersteller und Modell/Typ)	Creatix V.90 HAM
Festplatte (Hersteller und Modell/Umdrehungen pro Minute)	Seagate ST 340810 A/5400
Festplatten-Anschlussart	UDMA-100
Vorhandene Steckplätze (Anzahl und Typ)	3 PCI, 1 AGP
Grafikkarte (Hersteller und Modell/Speichergröße)	MSI MS-8826/32 Megabyte
Soundkarte (Hersteller und Modell)	Intel AC 97 (auf Hauptplatine)
Hauptplatine (Hersteller und Modell/Festplatten-Anschlussart)	MSI MS-6534/UDMA-100
Chipsatz/BIOS	Intel 845/AMI
Tastatur (Hersteller und Modell/Art)	Unikey KWD-205/Standard
Maus (Hersteller und Modell/Art)	Microsoft Intelli Mouse/Scroll
Mitgelieferte Programme	Windows ME, Works Suite 2001, Nero 5.0

Platz 2 — Actebis Targa Powerline A 1,13 GHz — Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	1699,00 Mark

- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohes Spieltempo
- Sehr schneller CD-Brenner
- Sehr große Festplatte
- Modem eingebaut

Schlechte Fehlerkorrektur beim Abspielen von DVDs



Ältere Spieletastaturen, Lenkräder und Steuerknüppel haben meist einen so genannten Spielgeräte-Anschluss. Das Kabel solcher Zusatzgeräte wird in diese Buchse an der PC-Rückseite gesteckt.

Infos bei: Expert Warenvertrieb, Bayernstr. 4, 30855 Langenhagen, Tel. 0511/7808189 (0,24 DM/Min.), Fax 0511/7808126 (0,24 DM/Min.)

Technische Daten (überprüft)

Prozessor (Hersteller und Modell/Taktfrequenz)	AMD Athlon 1133 Megahertz
CD-/DVD-ROM-Laufwerk (Hersteller und Modell/Typ)	Toshiba SD-M1502 (48x CD-/16x DVD-ROM)
CD-Brenner (Hersteller und Modell/Typ)	Mitsumi CR 4808 TE (16x/8x/40x CD-RW)
Modem (Hersteller und Modell/Typ)	PC Tel HSP56K World Micro Modem
Festplatte (Hersteller und Modell/Umdrehungen pro Minute)	Seagate ST 340810 A/5400
Festplatten-Anschlussart	UDMA-100
Vorhandene Steckplätze (Anzahl und Typ)	3 PCI, 1AGP
Grafikkarte (Hersteller und Modell/Speichergröße)	Gigabyte GV-GF1280-32E-T/32Megabyte
Soundkarte (Hersteller und Modell)	VIA Direct Sound AC 97 (auf Hauptplatine)
Hauptplatine (Hersteller und Modell/Festplatten-Anschlussart)	MSI MS-6340/UDMA-100
Chipsatz/BIOS	VIA KT133/Award
Tastatur (Hersteller und Modell/Art)	Targa KB-2971/Standard
Maus (Hersteller und Modell/Art)	Trekker Wheel Mouse 3.0 A/Scroll
Mitgelieferte Programme	Windows ME, Works 200, Word 2000, Excel Vier 97

Platz 3 — Compaq Presario 1,4 GHz PC



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	1799,00 Mark

- Sehr hohes Arbeitstempo
- Sehr große Festplatte
- Viele freie Steckplätze
- Modem eingebaut

- Kein CD-Brenner eingebaut
- Schlechte Fehlerkorrektur beim Einlesen von DVDs



Hinter einer Abdeckung an der Frontseite verbergen sich zwei USB-Anschlüsse S.198, die leichten und bequemen Anschluss entsprechender Steuerknüppel, Spieletastaturen und anderer Spielgeräte ermöglichen.

Infos bei: Lidl Stiftung & Co. KG, Rötelstr. 30, 74167 Neckarsulm, kein Info-Telefon, kein Info-Fax

Technische Daten (überprüft)

Prozessor (Hersteller und Modell/Taktfrequenz)	AMD Athlon 1400 Megahertz
CD-/DVD-ROM-Laufwerk (Hersteller und Modell/Typ)	Panasonic SR-8586 (48x CD-/16x DVD-ROM)
CD-Brenner (Hersteller und Modell/Typ)	nicht vorhanden
Modem (Hersteller und Modell/Typ)	PC Tel HSP 56K World Micro Modem
Festplatte (Hersteller und Modell/Umdrehungen pro Minute)	Fujitsu MPG3409AT/5400
Festplatten-Anschlussart	UDMA-100
Vorhandene Steckplätze (Anzahl und Typ)	5 PCI, 1 AGP
Grafikkarte (Hersteller und Modell/Speichergröße)	Leadtek Winfast Geforce 2 MX64/32 Megabyte
Soundkarte (Hersteller und Modell)	VIA Direct Sound AC 97 (auf Hauptplatine)
Hauptplatine (Hersteller und Modell/Festplatten-Anschlussart)	MSI MS-6380/UDMA-100
Chipsatz/BIOS	VIA-KT266 AMI
Tastatur (Hersteller und Modell/Art)	Compaq SDM4540UL/programmierbar
Maus (Hersteller und Modell/Art)	Compaq M-S48a/Scroll
Mitgelieferte Programme	Windows ME, Works Suite 2001, Win DVD 2000

Platz 4 — Highscreen XD Allround 1100 C DVD



Testergebnis:	mangelhaft
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	1499,00 Mark

- Sehr hohes Arbeitstempo
- Sehr große Festplatte
- Modem eingebaut

- Niedriges Spieltempo
- Kein CD-Brenner eingebaut
- CE-Zeichen zu Unrecht
- Betriebssystem nicht auf CD-ROM



Als einziger Computer im Test hat dieses Modell eine Grafikkarte direkt auf der Hauptplatine. Damit ist nur geringe Spielgeschwindigkeit möglich. In diese Buchse der Grafikkarte wird das Anschlusskabel des Computer-Bildschirms gesteckt.

Infos bei: Vobis Micro Computer AG, Rotter Bruch 32-34, 52068 Aachen, Tel. 01805/909100 (0,24 DM/Min.), Fax 01805/909110 (0,24 DM/Min.)

Technische Daten (überprüft)

Prozessor (Hersteller und Modell/Taktfrequenz)	Intel Celeron 1100 Megahertz
CD-/DVD-ROM-Laufwerk (Hersteller und Modell/Typ)	LG DRD-8160B (48x CD-/16x DVD-ROM)
CD-Brenner (Hersteller und Modell/Typ)	nicht vorhanden
Modem (Hersteller und Modell/Typ)	Highscreen V.90 Internet Modem PCI
Festplatte (Hersteller und Modell/Umdrehungen pro Minute)	Maxtor 4K040H2/5400
Festplatten-Anschlussart	UDMA-100
Vorhandene Steckplätze (Anzahl und Typ)	3 PCI
Grafikkarte (Hersteller und Modell/Speichergröße)	Intel 810/4 Megabyte (auf Hauptplatine)
Soundkarte (Hersteller und Modell)	Aureal AU8810 (auf Hauptplatine)
Hauptplatine (Hersteller und Modell/Festplatten-Anschlussart)	Gigabyte GA-6WMMC7/UDMA-66
Chipsatz/BIOS	Intel 810/Award
Tastatur (Hersteller und Modell/Art)	Chicony KB-2966/Standard
Maus (Hersteller und Modell/Art)	Noname PS/2 Mouse Standard
Mitgelieferte Programme	Windows ME (nur vorinst.), Lotus Smart Suite ME 9.0

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Hand-Spiel

Foto: Wilfried Witters

Wenn die Abwehr versagt, liegt alles in der Hand des Torhüters. Haben Sie beim Sportspiel mit Computer oder Konsole die Abwehr überwunden, dann brauchen Sie eine „schussstarke" Spieletastatur für den Siegtreffer. COMPUTERBILD-SPIELE hat 24 solcher Geräte zum Härtetest antreten lassen

Sportspiele wie „FIFA 2001" bringen die Bundesliga auf den Bildschirm: Rechts antäuschen, links vorbeiziehen, Pass auf den Mittelstürmer und dann volle Granate ins linke Dreieck – so ein Schuss wäre wohl auch für den Stuttgarter Torhüter Timo Hildebrand unhaltbar. Doch um Torschüsse in Sportspielen so präzise zu platzieren, brauchen Sie eine gute Spieletastatur (Gamepad). COMPUTERBILD-SPIELE hat geprüft, was die neuesten Gamepads taugen und hat 14 Modelle für den Computer sowie zehn für Sonys Spielekonsolen „Playstation" und „Playstation 2" einem aufwendigen Test unterzogen. Der hat's wirklich in sich: COMPUTERBILD-SPIELE entwickelte zusammen mit dem Testinstitut von Fujitsu-Siemens ein Verfahren zur Prüfung der Langlebigkeit und Haltbarkeit von Spieletastaturen. Da drückt etwa eine Spezialmaschine alle Knöpfe 120 000 Mal – für diesen Marathon würden Sie Jahre brauchen. Das Ergebnis: 22 Geräte hielten durch, nur zwei machten schlapp: „Brooklyn Dual Analog Joypad" und „Saitek PX 1000 Pad" quittierten den Dauertest mit Totalausfall. Das ist erstens „ungenügend" und zieht zweitens auch noch die Abwertung um eine ganze Notenstufe wegen gravierender Mängel nach sich.

Spieletastaturen wird im rauen Betrieb einiges zugemutet, nicht selten fallen sie dem Spieler im Eifer des Gefechts schon mal aus der Hand. Im Test sieht das so aus: 100 Abstürze in der so genannten „Falltrommel" und ein harter Seitenaufprall an der Tischkante. Die meisten Steuergeräte funktionierten danach zwar noch einwandfrei, doch an 13 Exemplaren wurden leichte äußere Blessuren festgestellt. Auch das sollte nicht sein und ist daher nur „befriedigend". Nach der „Fall-Studie" gar nicht mehr zu gebrauchen waren „Interact Axis Pad SV-6511", „Trust Sight Fighter PSX" und „Interact Dual Impact 2 SV-4210". Ein inakzeptables Resultat, kurz: „ungenügend".

Gleich acht Tastaturen vertrugen keine Cola. Die klebrige Dusche, Simulation eines beim Spielen nicht eben seltenen Unfalls, bedeutete das Aus und damit Note „6" für „Interact Interceptor Gamepad SV-4211", „Interact Storm Chaser SV-4230", Trust Sight Fighter PSX, Interact Dual Impact 2 SV-4210, Saitek PX 1000 Pad, „Thrustmaster Firestorm Dual Power", „Gravis Eliminator Gamepad Pro" und „Logitech Precision Gamepad".

Die solideste Spieletastatur nützt Ihnen wenig, wenn Sie das Ding nach ein paar Einsätzen angewidert beiseite legen, weil die Arme schmerzen. Deshalb kommt dem Bedienungstest im hauseigenen Testlabor von COMPUTERBILD-SPIELE besondere Bedeutung zu: Zehn erfahrene Spieler überprüften die Steuergeräte auf Handhabung, Griffgefühl und Erreichbarkeit der Bedienelemente. Nur zwei Gamepads überzeugten durch angenehmes, als „gut" bewertetes Griffgefühl, und zwar das „Microsoft Sidewinder Gamepad USB" und das „Brooklyn PS 2 D-Force 2 Pad". Als unangenehm und damit nur „ausreichend" stuften die Tester gleich acht Prüflinge ein.

Das PS 2 D-Force 2 Pad setzte, diesmal gemeinsam mit dem Gravis Elminator Gamepad Pro, in diesem Testfeld auch die Maßstäbe in Sachen „gute" Erreichbarkeit aller Bedienelemente. Am anderen Ende der Bewertungsskala gab es sechs Mal die Note „ausreichend" für Gamepads, die sich nur mit strapaziöser Fingerakrobatik bedienen lassen.

Auch das Gewicht der Geräte spielt ein wesentliche Rolle. Ist es zu hoch, ermüden und verkrampfen die Hände sehr schnell. Da kann das Spiel gerade für Kinder Schwerstarbeit statt Vergnügen sein. Erstaunlich, wie groß die Unterschiede hier immer noch ausfallen: von den wirklich federleichten

WAS IST EINE „3D-FUNKTION"?

Spieletastaturen mit „3D-Funktion" haben einen Neigungssensor, der ständig ermittelt, aus welcher Richtung die Erdanziehungskraft auf das Gerät wirkt. Wird die Spieletastatur in eine bestimmte Richtung gekippt, dann „merkt" der Sensor, dass das Gerät seine Lage verändert hat und meldet die Änderung an den PC oder die Konsole weiter. Die jeweils gesteuerte Spielfigur (auch das Fahr- oder Flugzeug) folgt dann dieser Bewegung.

Kippen Sie eine Spieletastatur mit 3D-Funktion nach vorn, so läuft die Spielfigur vorwärts. Neigen Sie das Gerät nach hinten, läuft sie rückwärts. Auch um die Spielfigur nach links oder rechts zu bewegen, wird die Spieletastatur einfach in diese oder jene Richtung gekippt.



Die „3D-Funktion" lässt sich per Knopfdruck an- und abschalten.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

Die Redaktion hat 24 Spieletastaturen (Gamepads) für Computer sowie für die Konsolen „Sony Playstation“ und „Sony Playstation 2“ in einem aufwendigen und ausgeklügelten Verfahren gemeinsam mit dem Fujitsu-Siemens-Testcenter geprüft. Diesem Institut hat die Akkreditierungsstelle für Technik besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt.



Fotos: Weber

Ins Rennen geschickt: Vor den Härtetests werden alle Gamepads auf korrekte Funktion überprüft.

INSTALLATION

Es ist äußerst ärgerlich, wenn sich die soeben erworbene Spieletastatur nur mühsam oder gar nicht installieren lässt. COMPUTERBILD-SPIELE überprüft daher, ob sich die Testkandidaten einfach anschließen und installieren lassen. Dabei spielt auch die Qualität des Handbuchs, soweit vorhanden, eine große Rolle. Die Beschreibung sollte so abgefasst sein, dass auch Anfänger jeden Schritt verstehen. Fehlende oder zu knappe Bedienungsanleitungen führen zur Abwertung im Test.

BEDIENUNG

Mit drei Spielen verschiedener Typen überprüft die Redaktion dann die Funktionsfähigkeit der Tastaturen.

BEDIENELEMENTE

Unter diesem Punkt wird die Zahl und Art der Bedienelemente geprüft. Pluspunkte gibt's für einen zusätzlichen Mini-Steuerknüppel S.198, einen Geschwindigkeits-/Schubregler S.198 oder einen Zusatzstift S.198.

FALLTEST

Der Falltest in einer rotierenden Trommel deckt mangelnde mechanische Robustheit der Spieletastaturen gnadenlos auf. Das Gerät fällt bei jeder Umdrehung zwei Mal aus einer Höhe von 50 Zentimetern auf eine Stahlplatte. Pflicht ist, 100 solcher Stürze ohne Schäden und Funktionsmängel zu überstehen. Damit nicht genug: In einem zweiten Versuch werden die Spieletastaturen an einem 80-Zentimeter-Kabel frei pendelnd aufgehängt und dann aus waagerechter Position in Tischhöhe so losgelassen, dass sie beim Erreichen der Senkrechten gegen die Tischkante stoßen. Dieses Verfahren strapaziert vor allem das Gehäuse und die zusätzlichen Mini-Steuerknüppel.

VERSCHLEIßTEST

Eine wirklich gute Spieletastatur sollte lange einsatzfähig bleiben. Daher simuliert ein Dauertest im Zeitraffer die Langzeitqualität. Dabei drückt eine eigens dafür entwickelte Maschine alle Tasten 120 000 Mal. Anschließend dürfen keinerlei Schäden und Funktionsstörungen vorliegen.

STAUBTEST

Eine Spieletastatur liegt meist offen herum und ist damit dem üblichen Staubbefall ausgesetzt. Auch diese Belastung wird im Schnellverfahren nachgestellt: Eine Berieselung mit fein gesiebter Asche darf den Geräten nichts anhaben.

FLÜSSIGKEITSTEST

Auf dem Schreibtisch kippt im Eifer des Gefechts schon mal ein Getränk um, oft ein klebriges. Also passiert im Test der größte anzunehmende Unfall: Alle Gamepads werden gleichmäßig mit Cola übergossen. Gleich im Anschluss klärt ein erster Funktionstest, was noch geht. Um der Langzeitwirkung eingetrockneter Zuckerbrause auf die Spur zu kommen, wiederholt die Redaktion den Funktionstest 24 Stunden später.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-Leistungs-Note ergibt sich aus folgender Formel: Das Testergebnis wird mit dem Preis der Spieletastatur multipliziert.

Beispiel: Eine Spieletastatur kostet 30 Mark und erreicht die Testnote 2,0. Daraus ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 30 x 2,0 = 60. Aus der unten stehenden Tabelle können Sie die Preis-Leistungs-Note der getesteten Produkte entnehmen. Im hier genannten Beispiel wäre sie „gut“.

bis 40	sehr gut
40,01 bis 80	gut
80,01 bis 120	befriedigend
120,01 bis 160	ausreichend
160,01 bis 200	mangelhaft
über 200	ungenügend



In die Tasten gehauen: Die für den Verschleißtest entwickelte Spezialmaschine dürckt in einer Woche alle Knöpfe 120 000 Mal.



In die Asche gesteckt: Auch nach heftigster Staubberieselung sollten die Gamepads noch voll funktionsfähig sein.



120 Gramm des „Interact Go Pad FX SV-6530“ bis zu wahrhaft bleiernen 270 Gramm der Geräte Thrustmaster Firestorm Dual Power und Interact Storm Chaser SV-4230 war alles vertreten. Tipp: Nehmen Sie jede Spieletastatur vor dem Kauf in die Hand. Überprüfen Sie ganz genau, ob Sie an jedes Bedienelement problemlos herankommen, ob scharfe Kanten stören und ob Sie das gute Stück als zu schwer empfinden. Überlegen Sie sich auch gut, auf welche Ausstattung Sie Wert legen, denn in diesem Punkt herrscht keine Einigkeit: Von den 24 getesteten Tastaturen haben immerhin 17 einen oder sogar zwei Mini-Steuerknüppel S.198. Aber nur zwölf verwöhnen den Spieler mit dem Rütteleffekt S.198. Und lediglich das „Saitek P 2000 Tilt Pad” und das „Gravis Destroyer Tilt“ glänzen mit der bequemen 3D-Funktion (siehe Kasten links).

Mit welchem Kauf erzielen Sie denn nun ein Tor? Klarer Fall: Unter den Spieletastaturen für Computer ist das Saitek P 2000 Tilt Pad erste Wahl, Besitzer einer Playstation oder Playstation 2 landen mit dem Brooklyn PS 2 D-Force 2 Pad einen Treffer.

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

MODELL HERSTELLER System	Gewichtung	Platz 1 P 2000 TILT PAD[1] Saitek Computer	NOTE	Platz 2 ELIMINATOR SHOCK[2] Gravis Computer	NOTE	Platz 3 P 750 DIGITAL GAMEPAD[3] Saitek Computer	NOTE	Platz 4 P 1500 RUMBLE PAD[4] Saitek Computer	NOTE
SERVICE	**7%**		**2,70**		**2,29**		**2,70**		**2,70**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	kurz (12 Monate)	4,00	lang (36 Monate)	2,00	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	089/54612710 (0,24 DM/Min.)	1,96	0130/810654 (kostenlos)	1,00	089/54612710 (0,24 DM/Min.)	1,96	089/54612710 (0,24 DM/Min.)	1,96
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	1%	Deutsch (www.saitek.de)	1,00	Englisch (www.graviseurope.com)	5,00	Deutsch (www.saitek.de)	1,00	Deutsch (www.saitek.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089/5467570 (0,24 DM/Min.)		07183/300354 (0,24 DM/Min.)		089/5467570 (0,24 DM/Min.)		089/5467570 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089/54675741 (0,24 DM/Min.)		07183/3003174 (0,24 DM/Min.)		089/54675741 (0,24 DM/Min.)		089/54675741 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**11,4%**		**1,98**		**2,62**		**2,24**		**2,24**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (11,6899 Megabyte)	6,00	nein (19,4355 Megabyte)	6,00	nein (25,3583 Megabyte)	6,00	nein (25,5631 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (2,3511 Megabyte)	2,53	ja (15,2412 Megabyte)	4,90	ja (13,3939 Megabyte)	4,66	ja (13,4430 Megabyte)	4,67
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Englisch	5,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Läuft mit „Autobahn Raser 3“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Alone In The Dark: The new Nightmare“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „FIFA 2001“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**		**3,00**		**3,00**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00
BEDIENUNG	**22%**		**2,91**		**2,64**		**2,64**		**2,64**
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	7%	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	7%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Griffgefühl (überprüft)	4%	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	wenige (14)	4,00	sehr viele (80)	1,00	sehr viele (48)	1,00	sehr viele (41)	1,00
BEDIENELEMENTE	**10,6%**		**1,47**		**2,42**		**1,47**		**1,47**
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	sehr viele (15)	1,00	sehr viele (13)	1,00	sehr viele (14)	1,00	sehr viele (14)	1,00
Zusätzlicher Mini-Steuerknüppel S. 198 (überprüft)	3%	vorhanden (1)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (1)	1,00	vorhanden (1)	1,00
Geschwindigkeitsregler S. 198 (überprüft)	2%	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Zusatzstift S. 198 (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
QUALITÄT	**42%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,48**
Falltest (Robustheit, überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	12%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
SONSTIGES	**5%**		**3,00**		**3,00**		**3,00**		**3,40**
Kabellänge (gemessen)	2%	normal (1,87 m)	3,00	normal (1,80 m)	3,00	normal (1,90 m)	3,00	normal (1,91 m)	3,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
Gewicht (gemessen)	2%	normal (180 g)	3,00	hoch (235 g)	4,00	normal (170 g)	3,00	hoch (240 g)	4,00
Verbindung zum Computer (Anschlussart, überprüft)	0%	Spielgeräte-Anschluss USB-Anschluss		USB-Anschluss		USB-Anschluss		USB-Anschluss	
Mit im Lieferumfang (überprüft)	0%								
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert	0%	Windows 95, 98, ME		Windows 95, 98, ME		Windows 95, 98, ME		Windows 95, 98, ME	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,84**		**1,92**		**1,81**		**2,03**
AUFWERTUNG		3D-Funktion S. 198 Adapter für USB-Anschluss S. 198 vorhanden	-0,30 -0,10	Rütteleffekt eingebaut	-0,20			Rütteleffekt eingebaut	-0,20
ABWERTUNG				kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert	+0,10	kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert	+0,10	kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert	+0,10
TESTERGEBNIS		**sehr gut** ←	**1,44**	**gut** ←	**1,82**	**gut** ←	**1,91**	**gut** ←	**1,93**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**mangelhaft**		**ausreichend**		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		79,95 Mark		99,90 Mark		69,95 Mark		79,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im September fand)		64,98 Mark, Bestscape, Hamburg, Tel. 040/69705858		kein günstigerer Preis bekannt		44,36 Mark, Bestscape, Hamburg, Tel. 040/69705858		58,29 Mark, Bestscape, Hamburg, Tel. 040/69705858	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,44 x 79,95 = 115,13 = befriedigend		1,82 x 99,90 = 181,82 = mangelhaft		1,91 x 69,95 = 133,60 = ausreichend		1,93 x 79,95 = 154,30 = ausreichend	

[1]sprich: „Tilt Pädd“ [2]sprich: „Illimminäter Schock“ [3]sprich: „Didschitel Gämpädd“ [4]sprich: „Rambel Pädd“

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 5		Platz 6		Platz 7		Platz 8		Platz 9		Platz 10	
SIGHT FIGHTER VIBRATION FEEDBACK[5]		**DESTROYER TILT**[6]		**ACTION GAMEPAD**[7]		**SIDEWINDER GAMEPAD USB**[8]		**DIGITAL GAMEPAD**[9]		**AXIS PAD**[10] **SV-6511**	
Trust		Gravis		Logitech		Microsoft		Thrustmaster		Interact	
Computer	NOTE	Computer	NOTE	Computer	NOTE	Computer	NOTE	Computer	NOTE	Computer	NOTE
	2,00		**2,29**		**2,27**		**2,70**		**2,70**		**2,56**
normal (24 Monate)	3,00	lang (36 Monate)	2,00	normal (24 Monate)	3,00	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Vor-Ort-Austausch	1,00
0800/23587878 (kostenlos)	1,00	0130/810654 (kostenlos)	1,00	069/92032766 (0,24 DM/Min.)	1,96	01805/672255 (0,24 DM/Min.)	1,96	01801/777775 (0,24 DM/Min.)	1,96	01805/125133 (0,24 DM/Min.)	1,96
Deutsch (www.trust.com)	1,00	Englisch (www.graviseurope.com)	5,00	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Deutsch (www.microsoft.com/germany/ms/produktsupport/)	1,00	Deutsch (www.guillemot.de)	1,00	Deutsch (www.interact-europe.de)	1,00
02521/5880 (0,24 DM/Min.)		07183/300354 (0,24 DM/Min.)		069/92032165 (0,24 DM/Min.)		01805/251199 (0,24 DM/Min.)		01801/777775 (0,24 DM/Min.)		01805/125133 (0,24 DM/Min.)	
02821/58873 (0,24 DM/Min.)		07183/3003174 (0,24 DM/Min.)		0041/8635402 (0,24 DM/Min.)		01805/251191 (0,24 DM/Min.)		030/29666839 (0,24 DM/Min.)		04287/125144 (0,24 DM/Min.)	
	1,79		**1,00**		**2,21**		**1,00**		**2,34**		**1,97**
normal	3,00	sehr einfach	1,00	normal	3,00	sehr einfach	1,00	normal	3,00	normal	3,00
nein (4,9889 Megabyte)	6,00	nicht erforderlich	1,00	nein (25,8949 Megabyte)	6,00	nicht erforderlich	1,00	nein (46,9401 Megabyte)	6,00	nein (17,5144 Megabyte)	6,00
nein	6,00	nicht erforderlich	1,00	nein	6,00	nicht erforderlich	1,00	nein	6,00	nein	6,00
ja (0 Megabyte)	1,00	nicht erforderlich	1,00	ja (11,7104 Megabyte)	4,42	nicht erforderlich	1,00	ja (35,7621 Megabyte)	5,49	ja (2,0725 Megabyte)	2,44
Deutsch	1,00	nicht erforderlich	1,00	Deutsch	1,00	nicht erforderlich	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
	3,00		**3,00**		**3,00**		**5,00**		**5,00**		**2,00**
akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	sehr knapp	5,00	sehr knapp	5,00	ausführlich	2,00
	3,14		**3,41**		**3,14**		**2,59**		**3,27**		**2,82**
akzeptabel	3,00	schwierig	4,00	akzeptabel	3,00	gut	2,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00
schwierig	4,00	normal	3,00	schwierig	4,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00	unangenehm	4,00	angenehm	2,00	unangenehm	4,00	etwas unangenehm	3,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
einige (23)	3,00	keine	6,00	sehr viele (200)	1,00	keine	6,00	keine	6,00	einige (24)	3,00
	2,85		**4,70**		**1,91**		**4,26**		**3,83**		**2,85**
viele (11)	2,00	einige (8)	3,00	viele (11)	2,00	viele (11)	2,00	sehr viele (14)	1,00	viele (12)	2,00
vorhanden (1)	1,00	nicht vorhanden	6,00	vorhanden (1)	1,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	vorhanden (2)	1,00
nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
	1,48		**1,48**		**1,48**		**1,48**		**1,48**		**2,19**
leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00	leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00	leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00	leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00	leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00	nicht bestanden (Taste R1 defekt)	6,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
	3,00		**2,20**		**2,60**		**2,20**		**2,20**		**2,60**
normal (1,79 m)	3,00	normal (1,70 m)	3,00	normal (1,80 m)	3,00	normal (1,95 m)	3,00	groß (2,04 m)	2,00	normal (1,90 m)	3,00
stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
hoch (210 g)	4,00	gering (130 g)	2,00	normal (160 g)	3,00	gering (140 g)	2,00	normal (155 g)	3,00	normal (160 g)	3,00
USB-Anschluss		USB-Anschluss		USB-Anschluss		USB-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss, Adapter für USB-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss, Adapter für USB-Anschluss	
Windows 95, 98, ME		Windows 95, 98, ME		Windows 95, 98, ME		Windows 95, 98, ME		Windows 95, 98, ME		Windows 95, 98, ME	
	2,17		**2,31**		**2,11**		**2,16**		**2,41**		**2,42**
Rütteleffekt eingebaut	-0,20	3D-Funktion	-0,30					Adapter für USB-Anschluss mitgeliefert	-0,10	Adapter für USB-Anschluss mitgeliefert	-0,10
kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert	+0,10	kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert	+0,10	kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert	+0,10	kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert	+0,10				
gut ← 2,07		**gut ← 2,11**		**gut ← 2,21**		**gut ← 2,26**		**gut ← 2,31**		**gut ← 2,32**	
ausreichend		**mangelhaft**		**befriedigend**		**ausreichend**		**gut**		**mangelhaft**	
67,50 Mark		79,90 Mark		49,00 Mark		59,00 Mark		29,99 Mark		79,99 Mark	
kein günstigerer Preis bekannt		60,59 Mark, Bestscape, Hamburg, Tel. 040/69705858		43,41 Mark, Bestscape, Hamburg, Tel. 040/69705858		35,55 Mark, Bestscape, Hamburg, Tel. 040/69705858		kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt	
2,07 x 67,50 = 139,73 = ausreichend		2,11 x 79,90 = 168,59 = mangelhaft		2,21 x 49,00 = 108,29 = befriedigend		2,26 x 59,00 = 133,34 = ausreichend		2,31 x 29,99 = 69,28 = gut		2,32 x 79,99 = 185,58 = mangelhaft	

[5]sprich: „Trast Sseit Feiter Weibrätschn Fikdsäck"
[6]sprich: „Distreuer Tilt"
[7]sprich: „Aktschn Gäimpädd"
[8]sprich: „Meikroßoft Sseidwender Gäimpädd Ju-Ess-Bi"
[9]sprich: „Srrastmahster Didschitel Gäimpädd"
[10]sprich: „Interäkt Äxis Pädd"

Testergebnisse im Detail

MODELL HERSTELLER System	Gewichtung	Platz 10 GO PAD[1] FX SV-6530 Interact Computer	NOTE	Platz 12 FIRESTORM DUAL POWER[2] Thrustmaster Computer	NOTE	Platz 13 ELIMINATOR GAMEPAD PRO[3] Gravis Computer	NOTE	Platz 14 PRECISION GAMEPAD[4] Logitech Computer	NOTE
SERVICE	**7%**		**3,27**		**2,70**		**2,29**		**2,27**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00	lang (36 Monate)	2,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Vor-Ort-Austausch	1,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/125133 (0,24 DM/Min.)	1,96	01801/777775 (0,24 DM/Min.)	1,96	0130/810654 (kostenlos)	1,00	069/92032766 (0,24 DM/Min.)	1,96
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	1%	keine (www.interact-europe.de)	6,00	Deutsch (www.guillemot.de)	1,00	Englisch (www.graviseurope.com)	5,00	Deutsch (www.logitech.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	01805/125133 (0,24 DM/Min.)		09123/96580 (0,24 DM/Min.)		07183/300354 (0,24 DM/Min.)		069/92032165 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	04287/125144 (0,24 DM/Min.)		09123/9658121 (0,24 DM/Min.)		07183/3003174 (0,24 DM/Min.)		0041/8635402 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**11,4%**		**1,79**		**1,89**		**2,17**		**1,00**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	sehr einfach	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (15,9580 Megabyte)	6,00	nein (38,7727 Megabyte)	6,00	nein (9,4781 Megabyte)	6,00	nicht erforderlich	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nicht erforderlich	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (0,6430 Megabyte)	1,80	ja (9,3470 Megabyte)	4,06	nicht erforderlich	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	nicht erforderlich	1,00
Läuft mit „Autobahn Raser 3"	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Alone In The Dark: The new Nightmare"	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „FIFA 2001"	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**		**3,00**		**2,00**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00	akzeptabel	3,00	ausführlich	2,00	etwas knapp	3,50
BEDIENUNG	**22%**		**3,14**		**3,64**		**2,32**		**3,59**
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	7%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	akzeptabel	3,00	schwierig	4,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	7%	normal	3,00	schwierig	4,00	einfach	2,00	normal	3,00
Griffgefühl (überprüft)	4%	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00	unangenehm	4,00
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	einige (21)	3,00	sehr wenige (5)	5,00	sehr viele (80)	1,00	keine	6,00
BEDIENELEMENTE	**10,6%**		**4,70**		**2,42**		**4,26**		**4,70**
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	einige (9)	3,00	sehr viele (13)	1,00	viele (12)	2,00	einige (7)	3,00
Zusätzlicher Mini-Steuerknüppel S. 198 (überprüft)	3%	nicht vorhanden	6,00	vorhanden (2)	1,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Geschwindigkeitsregler S. 198 (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Zusatzstift S. 198 (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
QUALITÄT	**42%**		**1,00**		**2,19**		**2,67**		**2,67**
Falltest (Robustheit, überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00	leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	12%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	nicht bestanden (li. Feuertaste defekt)	6,00	nicht bestanden (Steuerkreuz defekt)	6,00	nicht bestanden (Steuerkreuz defekt)	6,00
SONSTIGES	**5%**		**2,80**		**3,00**		**3,00**		**2,20**
Kabellänge (gemessen)	2%	normal (1,98 m)	3,00	groß (2,56 m)	2,00	normal (1,80 m)	3,00	normal (1,94 m)	3,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	etwas instabil (3,5 mm Klinke)	4,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Gewicht (gemessen)	2%	gering (120 g)	2,00	sehr hoch (270 g)	5,00	hoch (215 g)	4,00	gering (130 g)	2,00
Verbindung zum Computer (Anschlussart, überprüft)	0%	USB-Anschluss		USB-Anschluss		USB-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss	
Mit im Lieferumfang (überprüft)	0%	Tasche, Kopfhörer							
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert	0%	Windows 95, 98, ME		Windows 95, 98, ME		Windows 95, 98, ME		Windows 95, 98, ME	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,22**		**2,59**		**2,68**		**2,86**
AUFWERTUNG									
ABWERTUNG		kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert	+0,10	kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert	+0,10	kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert	+0,10		
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,32**	**befriedigend**	**2,69**	**befriedigend**	**2,78**	**befriedigend**	**2,86**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**ungenügend**		**mangelhaft**		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		89,99 Mark		79,95 Mark		59,90 Mark		29,00 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im September fand)		kein günstigerer Preis bekannt		65,00 Mark, Kremer, Wilhermsdorf, Tel. 09102/99396547		47,20 Mark, Bestscape, Hamburg, Tel. 040/69705858		26,17 Mark, Bestscape, Hamburg, Tel. 040/69705858	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,32 x 89,99 = 208,78 = ungenügend		2,69 x 79,95 = 215,07 = ungenügend		2,78 x 59,90 = 166,52 = mangelhaft		2,86 x 29,00 = 82,94 = befriedigend	

[1] sprich: „Interäkt Go Pädd" [2] sprich: „Srastmahster Feierstorm Dju-el Pauer" [3] sprich: „Illimminäter Gämpädd Pro" [4] sprich: „Prihßischn Gämpädd"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEST: SPIELETASTATUREN FÜR PLAYSTATION FORTSETZUNG

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

MODELL HERSTELLER System	Gewichtung	Platz 1 PS 2 D-FORCE 2 PAD[1] Brooklyn Playstation	Note	Platz 2 PX 1500 DOUBLE SHOCK PAD[2] Saitek Playstation	Note	Platz 3 SHOCK 2 ANALOG CONTROLLER[3] Thrustmaster Playstation	Note	Platz 4 SHOCK 2 ULTRA ANALOG CONTROLLER[4] Thrustmaster Playstation	Note
SERVICE	**7%**		**2,99**		**3,42**		**3,42**		**3,42**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	040/51484084 (0,24 DM/Min.)	1,96	089/54612710 (0,24 DM/Min.)	1,96	01801/777775 (0,24 DM/Min.)	1,96	01801/777775 (0,24 DM/Min.)	1,96
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	1%	keine (www.vidis.com)	6,00	keine (www.saitek.de)	6,00	keine (www.guillemot.de)	6,00	keine (www.guillemot.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	040/514800 (0,24 DM/Min.)		089/5467570 (0,24 DM/Min.)		09123/96580 (0,24 DM/Min.)		09123/96580 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	040/514800 (0,24 DM/Min.)		089/54675741 (0,24 DM/Min.)		09123/9658121 (0,24 DM/Min.)		09123/9658121 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**11,4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Läuft mit „Tekken Teg Tournament“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Formula One 2001“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „FIFA 2001“	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**5,00**		**3,50**		**3,00**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp	5,00	etwas knapp	3,50	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00
BEDIENUNG	**22%**		**2,27**		**3,41**		**3,91**		**3,91**
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	7%	gut	2,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	7%	einfach	2,00	normal	3,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Griffgefühl (überprüft)	4%	angenehm	2,00	etwas unangenehm	3,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00
Automatische Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele und Programme (überprüft)	2%	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
BEDIENELEMENTE	**10,6%**		**2,42**		**2,42**		**2,42**		**2,42**
Tasten (Anzahl, überprüft)	4,6%	sehr viele (14)	1,00	sehr viele (13)	1,00	sehr viele (13)	1,00	sehr viele (13)	1,00
Zusätzlicher Mini-Steuerknüppel S. 198 (überprüft)	3%	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00
Geschwindigkeitsregler S. 198 (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Zusatzstift S. 198 (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
QUALITÄT	**42%**		**1,48**		**1,48**		**1,48**		**1,48**
Falltest (Robustheit, überprüft)	10%	leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00	leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00	leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00	leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00
Verschleißtest (Haltbarkeit, überprüft)	12%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Staubtest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest (überprüft)	10%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
SONSTIGES	**5%**		**3,00**		**3,00**		**2,60**		**3,00**
Kabellänge (gemessen)	2%	normal (1,95 m)	3,00	normal (1,79 m)	3,00	groß (2,26 m)	2,00	normal (1,90 m)	3,00
Kabelbefestigung (überprüft)	1%	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Gewicht (gemessen)	2%	hoch (205 g)	4,00	normal (200 g)	3,00	hoch (250 g)	4,00	hoch (240 g)	4,00
Verbindung zur Spielekonsole (Anschlussart, überprüft)	0%	Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss	
Mit im Lieferumfang (überprüft)	0%								
Steuerungsprogramme (Treiber) für folgende Betriebssysteme mitgeliefert		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,95**		**2,20**		**2,28**		**2,30**
AUFWERTUNG		Rütteleffekt eingebaut	-0,20	Rütteleffekt eingebaut	-0,20	Rütteleffekt eingebaut	-0,20	Rütteleffekt eingebaut	-0,20
ABWERTUNG									
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,75**	**gut**	**2,00**	**gut**	**2,08**	**gut**	**2,10**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**gut**		**befriedigend**		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 Mark		39,95 Mark		39,95 Mark		49,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im September fand)		kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,75 x 59,95 = 104,91 = befriedigend		2,00 x 39,95 = 79,90 = gut		2,08 x 39,95 = 83,10 = befriedigend		2,10 x 49,95 = 104,90 = befriedigend	

[1] sprich: „Bruhklinn Forß Pädd“ [2] sprich: „Dabbel Schock Pädd“ [3] sprich: „Ssrastmahster Schock Änalogg Kontrohler“ [4] sprich: „Ssrastmahster Schock Ältra Änalogg Kontrohler“

Platz 5		Platz 6		Platz 7		Platz 8		Platz 9		Platz 10	
INTERCEPTOR GAMEPAD[5] SV-4211		**STORM CHASER[6] SV-4230**		**SIGHT FIGHTER[7] PSX**		**DUAL IMPACT[8] 2 SV-4210**		**DUAL ANALOG JOYPAD[9]**		**PX 1000 PAD**	
Interact		Interact		Trust		Interact		Brooklyn		Saitek	
Playstation	Note	Playstation	Note	Playstation	Note	Playstation	Note	Playstation	Note	Playstation	Note
	3,27		**3,27**		**2,00**		**3,27**		**2,99**		**3,42**
kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00	normal (24 Monate)	3,00	kurz (12 Monate)	4,00	normal (24 Monate)	3,00	kurz (12 Monate)	4,00
Vor-Ort-Austausch	1,00	Vor-Ort-Austausch	1,00	Austausch beim Händler	2,00	Vor-Ort-Austausch	1,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
01805/125133 (0,24 DM/Min.)	1,96	01805/125133 (0,24 DM/Min.)	1,96	0800/23587878 (kostenlos)	1,00	01805/125133 (0,24 DM/Min.)	1,96	040/51484084 (0,24 DM/Min.)	1,96	089/54612710 (0,24 DM/Min.)	1,96
keine (www.interact-europe.de)	6,00	keine (www.interact-europe.de)	6,00	Deutsch (www.trust.com)	1,00	keine (www.interact-europe.de)	6,00	keine (www.vidis.com)	6,00	keine (www.saitek.de)	6,00
01805/125133 (0,24 DM/Min.)		01805/125133 (0,24 DM/Min.)		02521/5880 (0,24 DM/Min.)		01805/125133 (0,24 DM/Min.)		040/514800 (0,24 DM/Min.)		089/5467570 (0,24 DM/Min.)	
04287/125144 (0,24 DM/Min.)		04287/125144 (0,24 DM/Min.)		02821/58873 (0,24 DM/Min.)		04287/125144 (0,24 DM/Min.)		040/514800 (0,24 DM/Min.)		089/54675741 (0,24 DM/Min.)	
	1,00		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
	3,50		**3,00**		**3,00**		**3,00**		**5,00**		**6,00**
etwas knapp	3,50	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	sehr knapp	5,00	nicht vorhanden	6,00
	3,09		**3,59**		**3,09**		**3,09**		**3,59**		**3,91**
akzeptabel	3,00	schwierig	4,00	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00	schwierig	4,00
etwas unangenehm	3,00	unangenehm	4,00	etwas unangenehm	3,00	etwas unangenehm	3,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
	2,42		**2,42**		**2,42**		**2,85**		**2,42**		**3,83**
sehr viele (14)	1,00	sehr viele (16)	1,00	sehr viele (14)	1,00	viele (12)	2,00	sehr viele (14)	1,00	sehr viele (20)	1,00
vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00	nicht vorhanden	6,00
nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
	2,19		**2,67**		**3,38**		**3,38**		**2,43**		**3,62**
bestanden	1,00	leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00	nicht bestanden (Spieletastatur defekt)	6,00	nicht bestanden (Taste R1 gebrochen)	6,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Steuerkreuz defekt)	6,00	nicht bestanden (Spieletastatur defekt)	6,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
nicht bestanden (Rütteleffekt dauerhaft eingeschaltet)	6,00	nicht bestanden (Bedientaste E1 defekt)	6,00	nicht bestanden (Spieletastatur defekt)	6,00	nicht bestanden (Rütteleffekt dauerhaft eingeschaltet)	6,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Bedientaste E1 defekt)	6,00
	3,40		**3,00**		**3,40**		**2,60**		**2,60**		**2,20**
normal (1,90 m)	3,00	groß (2,40 m)	2,00	normal (1,90 m)	3,00	groß (2,40 m)	2,00	normal (1,86 m)	3,00	groß (2,45 m)	2,00
normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
hoch (215 g)	4,00	sehr hoch (270 g)	5,00	hoch (220 g)	4,00	hoch (210 g)	4,00	normal (200 g)	3,00	gering (150 g)	2,00
Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss	
nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig		nicht notwendig	
	2,44		**2,72**		**2,84**		**2,94**		**2,62**		**3,37**
Rütteleffekt eingebaut	-0,20	Rütteleffekt eingebaut	-0,20	Rütteleffekt eingebaut	-0,20	Rütteleffekt eingebaut	-0,20	Rütteleffekt eingebaut	-0,20		
								nach 120 000 Betätigungen Steuerkreuz defekt	+1,00	nach 120 000 Betätigungen Steuerkreuz defekt	+1,00
gut ←	**2,24**	**befriedigend** ←	**2,52**	**befriedigend** ←	**2,64**	**befriedigend** ←	**2,74**	**befriedigend** ←	**3,42**	**ausreichend** ←	**4,37**
befriedigend		**ungenügend**		**befriedigend**		**mangelhaft**		**ausreichend**		**ausreichend**	
49,99 Mark		89,99 Mark		40,00 Mark		59,99 Mark		39,95 Mark		29,95 Mark	
kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt	
2,24 x 49,99 = 111,98 = befriedigend		2,52 x 89,99 = 226,77 = ungenügend		2,64 x 40,00 = 105,60 = befriedigend		2,74 x 59,99 = 164,37 = mangelhaft		3,42 x 39,95 = 136,63 = ausreichend		4,37 x 29,95 = 130,88 = ausreichend	

[5]sprich: „Interakt Interßeper Gämpädd" [6]sprich: „Interakt Sstorm TSchaißer" [7]sprich: „Trast Sseit Feiter" [8]sprich: „Interäkt Dju-el Impäckt" [9]sprich: „Bruhklinn Dju-el Änalogg Dscheupäddl"

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE hat 24 neue Spieletastaturen (Gamepads) für PC sowie für die Konsolen „Sony Playstation“ und „Sony Playstation 2“ einem aufwendigen Test unterzogen. Für die Auswahl der Testgeräte waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Spieletastaturen sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keines der getesteten Gamepads durfte mehr als 100 Mark kosten.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert. Auch leiden Vorserienmuster teils unter fehlerhaften oder nicht funktionsfähigen Steuerungsprogrammen (Treibern).
- Die Modelle sollten nach Möglichkeit sowohl in Großmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten zu, dass die Spieletastaturen nach Veröffentlichung des Tests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Auswahlkriterien erfüllt? Ab zum Test!

PC: Platz 1 — Saitek P 2000 Tilt Pad — Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	sehr gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	79,95 Mark



Mit „3D-Funktion“: Spielfiguren bewegen sich ohne Tastendruck vorwärts, wenn Sie das Gerät nach vorn kippen, und rückwärts, wenn Sie es nach hinten neigen. Nach rechts oder links? Tastatur einfach entsprechend kippen.

- ⊕ 3D-Funktion
- ⊕ Adapter für USB-Anschluss mitgeliefert
- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊖ Etwas unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

PC: Platz 2 — Gravis Eliminator Shock



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	99,90 Mark



Wer diese Taste am „Gravis Eliminator Shock“ drückt, verringert das Tempo von Spielfiguren. So ist eine feinfühligere Steuerung in kritischen Situationen möglich.

- ⊕ Rütteleffekt eingebaut
- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert
- ⊖ Etwas unangenehmes Griffgefühl
- ⊖ Hohes Gewicht

Infos bei: Hetzel GmbH & Co. KG, Schondorfer Str. 69, 73635 Rudersberg

PC: Platz 3 — Saitek P 750 Digital Gamepad



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	69,95 Mark



Ein wenig gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung von Spielfiguren mithilfe dieses Mini-Steuerknüppels. Der lässt sich nämlich nur mit dem linken Daumen bedienen.

- ⊕ Geschwindigkeitsregler vorhanden
- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert
- ⊖ Etwas unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

PC: Platz 4 — Saitek P 1500 Rumble Pad



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	79,95 Mark



An der Vorderseite der Tastatur befindet sich dieser Geschwindigkeits-/Schubregler. Damit können Sie das Tempo von Spielfiguren einfach erhöhen oder verringern.

- ⊕ Rütteleffekt eingebaut
- ⊕ Geschwindigkeitsregler vorhanden
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

PC: Platz 5 — Trust Sight Fighter Vibration Feedback



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	67,50 Mark



Dieses Steuerkreuz hat außen einen Kranz, der funktioniert wie ein kleines Lenkrad: Per Drehbewegung können Sie Spielfiguren in die entsprechende Richtung lenken.

- ⊕ Rütteleffekt eingebaut
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert
- ⊖ Hohes Gewicht

Infos bei: Aashima GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

PC: Platz 6 — Gravis Destroyer Tilt



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	79,90 Mark



Mit diesem Knopf aktivieren Sie die „3D-Funktion“. Die Spielfiguren bewegen sich dann ganz einfach entsprechend dem Neigungswinkel des gesamten Gerätes.

- ⊕ 3D-Funktion
- ⊕ Geringes Gewicht
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Hetzel GmbH & Co. KG, Schondorfer Str. 69, 73635 Rudersberg

PC: Platz 7 — Logitech Action Pad



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	49,00 Mark



Für den Betrieb des „Logitech Action Pad“ benötigen Sie einen Computer mit dem Betriebssystem Windows 98 und einen USB-Anschluss.

- ⊕ Viele Bedientasten
- ⊕ Tastenvoreinstellungen für 200 Spiele
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

PC: Platz 8 — Microsoft Sidewinder Gamepad USB



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	59,00 Mark



Links und rechts an der Unterseite des „Microsoft Sidewinder Gamepad USB“ befindet sich je eine dieser Tasten, die bequem mit den Zeigefingern zu erreichen sind.

- ⊕ Viele Bedientasten
- ⊕ Geringes Gewicht
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim

PC: Platz 9 — Thrustmaster Digital Gamepad — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	29,99 Mark



So ist es richtig: Dieses Modell lässt sich sowohl am Spielgeräte-Anschluss als auch – über den mitgelieferten Adapter – an der USB-Buchse des Computers betreiben.

- ⊕ Sehr geringer Preis
- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊕ Adapter für USB-Anschluss mitgeliefert
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

PC: Platz 10 — Interact Axis Pad SV-6511



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	79,99 Mark



Das „Interact Axis Pad SV-6511“ hat zwei Mini-Steuerknüppel. Abhängig vom Spiel lösen Sie damit Funktionen wie Richtungsänderungen oder Schläge aus.

- ⊕ Adapter für USB-Anschluss mitgeliefert
- ⊖ Falltest nicht bestanden

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PC: Platz 10 — Interact Go Pad FX SV-6530



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	89,99 Mark



Mit dem „Go Pad FX SV-6530“ wird eine Tasche geliefert, in der das Gamepad bei Nichtgebrauch staubgeschützt ist. Und: Ein Paar Kopfhörer ist auch schon drin.

- ⊕ Geringes Gewicht
- ⊕ Tasche und Kopfhörer im Lieferumfang
- ⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PC: Platz 12 — Thrustmaster Firestorm Dual Power



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	79,95 Mark



An der Oberseite des „Firestorm Dual Power“ befinden sich zwei so genannte Schulterknöpfe. Sie dienen (etwa in Action-Spielen) zum Abfeuern von Schüssen.

- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊕ Langes Anschlusskabel
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden
- ⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert
- ⊖ Sehr hohes Gewicht

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

PC: Platz 13 — Gravis Eliminator Gamepad Pro



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	59,90 Mark



Dieses Richtungskreuz lässt sich besonders angenehm bedienen. Der Knopf ist auf eine Art Halbkugel gesetzt und lässt daher stufenlose Bewegungen in alle Richtungen zu.

- ⊕ Viele Bedientasten
- ⊕ Ausführliches Handbuch
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Hetzel GmbH & Co. KG, Schondorfer Str. 69, 73635 Rudersberg

PC: Platz 14 — Logitech Precision Gamepad



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	29,00 Mark



Mit dem Steuerkreuz bewegen Sie Autos, Flugzeuge und Spielfiguren ganz einfach per Daumendruck nach vorn, hinten, links oder rechts.

- ⊕ Geringes Gewicht
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

TEST: SPIELETASTATUREN FÜR PLAYSTATION FORTSETZUNG

PS: Platz 1 — Brooklyn PS2 D-Force 2 Pad — Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	59,95 Mark



Das „Brooklyn PS2 D-Force 2 Pad“ war die einzige transparente Spieletastatur im Test. Sehr schön zu sehen sind die Motoren, die für den bekannten Rütteleffekt sorgen.

- ⊕ Rütteleffekt eingebaut
- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊕ Angenehmes Griffgefühl
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest

Infos bei: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg

PS: Platz 2 — Saitek PX 1500 Double Shock Pad — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	39,95 Mark



Das „Saitek PX 1500 Double Shock Pad“ hat zwei Mini-Steuerknüppel. Damit können Sie Spielfiguren ohne Fingerakrobatik in die gewünschte Richtung bewegen.

- ⊕ Rütteleffekt eingebaut
- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Etwas unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

PS: Platz 3 — Thrustmaster Shock 2 Analog Controller



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	39,95 Mark



Um den Rütteleffekt am „Thrustmaster Shock 2 Analog Controller“ einzuschalten, müssen Sie diese Taste drücken. Danach ist die Lampe „Shock 2“ auf der Spieletastatur beleuchtet und der Rütteleffekt aktiv.

- ⊕ Rütteleffekt eingebaut
- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Unangenehmes Griffgefühl
- ⊖ Hohes Gewicht

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

PS: Platz 4 — Thrustmaster Shock 2 Ultra Analog Controller



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	49,95 Mark



Soll es etwas flotter zur Sache gehen? Drücken Sie die Taste „Turbo“ an diesem Steuergerät, so wird das Tempo von Flugzeugen, Autos und Spielfiguren erhöht.

- ⊕ Rütteleffekt eingebaut
- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Unangenehmes Griffgefühl
- ⊖ Hohes Gewicht

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

PS: Platz 5 — Interact Interceptor Gamepad SV-4211



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	49,99 Mark



Wenn Sie den Mini-Steuerknüppel des „Interact Interceptor Gamepad SV-4211“ benutzen wollen, müssen Sie zuerst diese Taste auf der Spieletastatur drücken.

- ⊕ Rütteleffekt eingebaut
- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden
- ⊖ Etwas unangenehmes Griffgefühl
- ⊖ Hohes Gewicht

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PS: Platz 6 — Interact Storm Chaser SV-4230



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	89,99 Mark



Sie brauchen Dauerfeuer statt einzelner Schüsse? Betätigen Sie diesen Schalter, so löst ein Druck auf die Feuertaste fortan eine schnelle Folge von Schüssen aus.

- ⊕ Rütteleffekt eingebaut
- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden
- ⊖ Sehr hohes Gewicht

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PS: Platz 7 — Trust Sight Fighter PSX



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	40,00 Mark



Wollen Sie Ihre Spielfiguren mit diesem Mini-Steuerknüppel steuern, dann müssen Sie zunächst den Knopf „Analog“ auf der Spieletastatur drücken.

- ⊕ Rütteleffekt eingebaut
- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊖ Falltest nicht bestanden
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden
- ⊖ Hohes Gewicht

Infos bei: Aashima GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

PS: Platz 8 — Interact Dual Impact 2 SV-4210



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	59,99 Mark



An der Oberseite des „Interact Dual Impact 2 SV-4210“ befinden sich links und rechts je zwei Schulterknöpfe, die mit den Zeigefingern bedient werden.

- ⊕ Rütteleffekt eingebaut
- ⊕ Viele Bedientasten
- ⊖ Falltest nicht bestanden
- ⊖ Flüssigkeitstest nicht bestanden
- ⊖ Hohes Gewicht

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PS: Platz 9 — Brooklyn Dual Analog Joypad



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	39,95 Mark



Das so genannte Steuerkreuz befindet sich links auf der Spieletastatur und dient zum Lenken von Flugzeugen, Autos und sonstigen Spielfiguren.

- Rütteleffekt eingebaut
- Sehr viele Bedientasten

- Verschleißtest nicht bestanden
- Unangenehmes Griffgefühl

Infos bei: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg

PS: Platz 10 — Saitek PX 1000 Pad



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	29,95 Mark



Einen Gang zulegen: Schieben Sie diesen Schalter des „Saitek PX 1000 Pad“ nach rechts, so bewegen sich Ihre Spielfiguren schneller als zuvor.

- Sehr viele Bedientasten
- Geringes Gewicht

- Verschleißtest nicht bestanden
- Flüssigkeitstest nicht bestanden
- Kein Handbuch mitgeliefert

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Produktvorschau

Von der Firma Guillemot wird es ab November ein nach Herstellerauskunft völlig neuartiges Spielsteuergerät geben: das „Thrustmaster Homab Tactical Board“[1]. Es hat 42 Bedientasten und wird nicht in der Hand gehalten, sondern auf den Tisch gestellt. Alle Tasten sind laut Guillemot so angeordnet, dass Sie jede davon ohne große Verrenkungen erreichen können. Dadurch soll die Belastung von Händen, Handgelenken und Unterarmen auf ein Minimum reduziert werden. Mithilfe eines speziellen Steuerungsprogramms (Treiber) soll es möglich sein, jede der Bedientasten mit zwei gewünschten Funktionen zu belegen. Mit an Bord ist weiterhin ein Geschwindigkeits-/Schubregler. Das Thrustmaster Homab Tactical Board soll die Steuerung komplexer Action- und Strategiespiele vereinfachen. Die Spieletastatur benötigt für den Betrieb einen Computer mit USB-Anschluss und Betriebssystem Windows 98. Der Verkaufspreis ist noch nicht bekannt.

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



Eindrucksvolle Kommandozentrale: „Thrustmaster Homab Tactical Board“.

[1] sprich: „Srasstmahster Homab Täcktickel Bohrd“

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Gute Unterhaltung

Spannende Spiele – von Haus zu Haus, von Land zu Land – sind mithilfe von Headsets möglich. Wie Sie das dazu nötige Programm „Game Voice Share“ richtig einsetzen, erfahren Sie hier

Mitternacht – irgendwo in einer deutschen Großstadt. Ein ganz normales Bürogebäude. Wo tagsüber gearbeitet wird, herrscht jetzt Aktivität ganz anderer Art. Das schale Licht von Computer-Bildschirmen lässt die dunklen Büroräume noch finsterer erscheinen. Dazwischen urplötzlich Rufe, wie „Pass doch auf!“ oder „Hinter dir! Er ist genau hinter dir!“. Nicht etwa, dass hier spät nachts noch liegen gebliebenes Tagewerk abgearbeitet wird und einige Kollegen langsam aber sicher die Fassung verlieren – nein, plötzlicher Feindkontakt ist die Ursache der Temperamentsausbrüche. Feindkontakt der spielerischen Art natürlich. Bei einer Runde „Mechwarrior[1] 4“ im lokalen Netzwerk S.198 rufen sich begeisterte Büroangestellte Kommandos zu oder helfen einander mit Tipps, wie der Gegner am besten in einen Hinterhalt zu locken sei. Und um nicht quer über die Büroflure brüllen zu müssen, sehen sie aus wie Kampfpiloten, mit Kopfhörer auf dem Scheitel und Mikrofon vorm Gesicht. Über so ein Kombigerät, ein so genanntes Headset, können sie sich problemlos miteinander verständigen – ein spezielles Kommunikationsprogramm vorausgesetzt.

Ursprünglich waren drei davon verbreitet: „Roger Wilco“[2], „Battlefield Communicator“[3] (kurz: „Battle Com“) und schließlich „Game Voice“[4], eine Kombination von Programm und Headset aus der Ideenschmiede des Softwarekonzerns Microsoft. Die auf das Programm reduzierte Variante „Game Voice Share“[5] ist für Spieler interessant, die bereits ein Headset haben.

Roger Wilco war wegen schlechterer Übertragungsqualität schnell „weg vom Fenster“, Battle Com und Game Voice erwiesen sich als deutlich besser. Die Übertragungsqualität entspricht etwa der eines Handygesprächs. Die den Programmen zu Grunde liegende Technik, die Unterhaltung in Echtzeit ermöglicht, hatte der Battle-Com-Hersteller Shadow Factor entwickelt.

Microsoft hat die Firma kurzerhand gekauft und den Vertrieb von Battle Com mit dem Erscheinen von Direct-X 8.0 S.198 eingestellt. Diese neueste Direct-X-Version enthält mit dem so genannten Direct-Play-IP-Voice S.198 nämlich bereits ein Kommunikationsprogramm, so dass über kurz oder lang zusätzliche Software wahrscheinlich überflüssig wird. Momentan allerdings ist „Game Voice Share“ noch die erste Wahl für Echtzeit-Dialoge in Netzwerk- oder Internet-Spielen.

Und so funktioniert es: Sobald das Programm installiert und eingestellt ist, verabredet man sich in einer elektronischen Gesprächszone – dem so genannten „Chatroom“[6], wo der Spielleiter das Spiel startet und sich die anderen Teilnehmer einklinken. Ob im lokalen Netzwerk oder im weltweiten Internet, ist nebensächlich – die Vorgehensweise ist stets weitgehend dieselbe. Wichtig ist vor allem die Anpassung der Übertragungsqualität an die verfügbare Bandbreite S.198. Ist nämlich die Verbindungsgeschwindigkeit eher gering, etwa bei Verwendung eines 56K-Modems S.198, dann sorgt zu hohe Sprachqualität für Datenstau. Übermittlungsverzögerungen, verstümmelte Töne und ruckelndes Spiel sind die Folgen. Andererseits darf mehr Bandbreite großzügig für mehr Qualität genutzt werden. Man will ja nicht nur unverständliches Genuschel aus dem Kopfhörer vernehmen.

COMPUTERBILD-SPIELE stellt das kostenlose Programm Game Voice Share vor und gibt Ihnen Tipps, die gute Unterhaltung garantieren sollen. Bitte beachten Sie: Bevor Sie loslegen können, müssen Sie die aktuelle Version von Direct-X installieren, die Sie auf der Heft-CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE finden.

[1] sprich: „Meckworri-er“ [2] sprich: „Rodds-cher Willko“ [3] sprich: „Battelfhld Kommjunikäter“ [4] sprich: „Gäim Weuß“ [5] sprich: „Schar“ [6] sprich: „Tschättrum“

Game Voice Share installieren

Zunächst müssen Sie „Game Voice Share“ aus dem Internet überspielen. Sie bekommen das Programm im Internet unter 1 S.200

2 Akzeptieren Sie die Lizenzbestimmungen mit einem Klick auf Ja.

3 Danach wird der Installationspfad gezeigt. Übernehmen Sie ihn mit einem Klick auf OK.

1 Sobald Sie das Programm aus dem Internet überspielt haben, klicken Sie doppelt auf das Symbol.



4 Klicken Sie dann zwei Mal auf Ja und zum Schluss ein Mal auf OK, um die Installation des Programms abzuschließen.

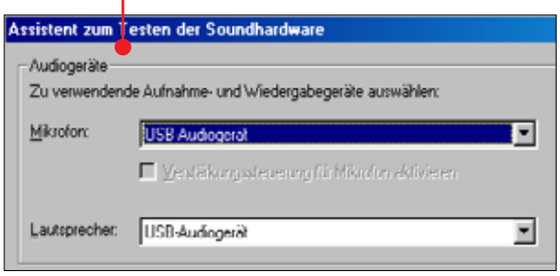
Game Voice Share einrichten

Im Folgenden gibt Ihnen die Redaktion Tipps zur Einrichtung eines Headsets unter Windows sowie zur „Tele"-Kommunikation auf Spiel-Servern S.198 im lokalen Netzwerk S.198 und im Internet

1. Einrichtung des Headsets

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf 

2 Daraufhin wird ein „Assistent" aktiv, der Ihnen beim Einrichten des Programms hilft. Lassen Sie die Voreinstellung unverändert, und klicken sie

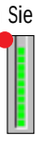


lediglich auf OK.

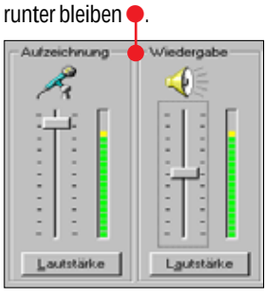
3 Nach einem Klick auf Weiter wird das Headset auf Wiedergabe und Aufnahme getestet.



4 Danach folgt ein Mikrofontest. Der ist in erster Linie eine Funktionsprüfung. Sprechen Sie ins Mikrofon des Headsets, und beobachten Sie den Pegelausschlag. Klicken Sie danach auf Weiter.



5 Dann folgt der eigentliche Aufnahme- und Wiedergabetest. Sprechen Sie den im Fenster links auf dem Bildschirm gezeigten Text mit normaler Stimme. Sie hören dann Ihre eigene Stimme aus dem Kopfhörer. Der Pegel darf allenfalls knapp den gelben Bereich streifen, sollte am besten darunter bleiben.



Hier ist auch Ihr eigenes Hörempfinden buchstäblich Ausschlag gebend. Aber beachten Sie: Je höher der Pegel ist, desto lauter gerät nicht nur die Wiedergabe der gewünschten Töne, sondern auch die der unangenehmen Störgeräusche. Bessern Sie also gegebenenfalls mit den Schiebereglern



so lange nach, bis Sie die ideale Lautstärke ermittelt und eingestellt haben. Klicken Sie danach auf Weiter.

6 Klicken Sie im Anschluss auf Fertig stellen. Die Einrichtung des Headsets ist damit abgeschlossen.

2. Einrichtung des MSN Messenger Service'

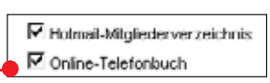
Um per Headset in Kontakt mit anderen Spielern treten zu können, brauchen Sie noch eine Anmeldung beim MSN Messenger Service. Stellen Sie zu diesem Zweck zunächst eine Internet-Verbindung her.

1 Im Anmelde-Fenster des MSN-Messengers klicken Sie zunächst auf Richten Sie es hier ein.

2 Daraufhin wird eine Internet-Seite geladen, auf der sich das Anmelde-Formular für den Messenger befindet. Füllen Sie alle Zeilen aus.



3 Falls Sie nicht möchten, dass Ihre persönlichen Daten ins Hotmail-Mitgliederverzeichnis aufgenommen werden, entfernen Sie per Klicks die beiden Häkchen.



4 Klicken Sie anschließend auf Anmelden.

5 Daraufhin wird bestätigt, dass Ihre Anmeldung angenommen wurde. Klicken Sie



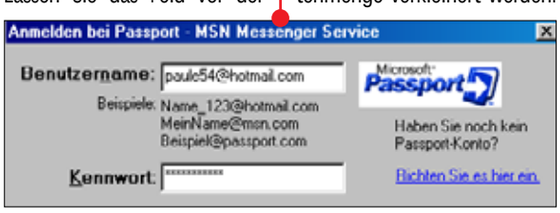
danach auf Weiter Hotmail.

6 Im Anschluss lesen Sie etliche rechtliche Hinweise. Bestätigen Sie deren Kenntnisnahme mit einem Klick auf Ich stimme zu, und klicken Sie dann auf Weiter.

7 Danach sehen Sie den Posteingangsbereich für Ihre E-Mails bei Hotmail. Sie können jetzt die Internet-Seite mit einem Klick auf ✕ wieder schließen.



8 Tippen Sie ins daraufhin sichtbare Anmelde-Fenster Ihren neuen Benutzernamen und das Kennwort ein. Die Felder sehen dann etwa so aus. Lassen Sie das Feld vor der



Zeile aus Sicherheitsgründen leer. Sie müssen dann zwar bei jeder Anmeldung erneut Namen und Kennwort eingeben, erschweren aber so die „Arbeit" von Computer-Spionen, die über das Kennwort Zugriff auf Ihre persönlichen Daten erlangen wollen.

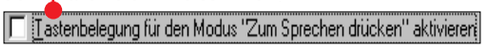
9 Klicken Sie danach auf OK, um sich beim Messenger-Dienst anzumelden.

3. Game Voice Share einrichten

1 Sie haben jetzt Zugriff auf das Hauptmenü von Game Voice Share. Klicken Sie in diesem Menü auf GAME VOICE-EINSTELLUNGEN.

2 Wählen Sie dann unter Sprachkomprimierung per Klick auf die gewünschte Verbindungsgeschwindigkeit aus. Es empfiehlt sich, mit den Einstellungen etwas herumzuprobieren, bis Sie einen befriedigenden Kompromiss aus guter Sprachqualität bei möglichst wenig Aussetzern gefunden haben. Einen glasklaren Empfang bekommen Sie in der Regel nicht hin. Sprech- und Empfangsqualität auf dem Niveau eines Handygesprächs sind aber allemal ausreichend. Machen Sie die Komprimierung von der Geschwindigkeit Ihrer Verbindung abhängig. Wenn Sie im lokalen Netzwerk (LAN) miteinander spielen, wählen Sie LAN - Niedrigste Komprimierung. Sollte sich später im Spiel herausstellen, dass es zu heftigen Aussetzern bei der Sprachübertragung kommt, dann muss die zu übertragende Datenmenge verkleinert werden. Das heißt, Sie sollten eine höhere Komprimierung einstellen, beispielsweise diese: Kabel/DSL/ISDN - Niedrige Komprimierung. Auch für Besitzer einer älteren, nicht allzu leistungsfähigen Soundkarte S.198 kann sich eine höhere Komprimierung lohnen. Die Soundkarte, die im Spiel ja auch noch Geräusche und Musik ausgeben muss, wird dann etwas entlastet.

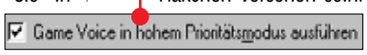
3 Wer nur in bestimmten Situationen „auf Sendung" sein will, kann noch unter Zum Sprechen drücken die Option aktivieren. Ihre Stimme



wird dann nur übertragen, wenn Sie eine bestimmte Taste gedrückt halten. Die vorgegebene Taste F6 ist übrigens nicht sonderlich glücklich gewählt, weil sie in zahlreichen Spiele die Funktion „Schnellspeichern" auslöst. Wählen Sie lieber eine andere, bequem erreichbare Taste aus, zum Beispiel Q.

4 Klicken Sie danach auf Erweitert. Wenn sich in der Praxis Sprachwiedergabe und Empfang als zu leise oder zu laut herausstellen, kann so die Einrichtung des Headsets wiederholt werden. Mit einem Klick auf Jetzt ausführen... rufen Sie das entsprechende Menü auf. Die Vorgehensweise ist die gleiche, wie in **1.** beschrieben.

Auf jeden Fall sollte im Menü Erweitert unter dem Punkt Hoher Prioritätsmodus die Option aktiviert, also mit einem Häkchen versehen sein.



Diese Option garantiert Vorrang der Sprachübertragung vor den Musik- und Geräuscheffekten im Spiel.

5 Klicken Sie danach auf OK.

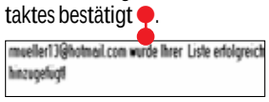
4. Kontakte finden

1 Klicken Sie anschließend auf KONTAKT HINZUFÜGEN, um einen neuen Gesprächspartner hinzuzufügen.

2 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Lassen Sie alle Voreinstellungen unverändert, und klicken Sie auf Weiter.

3 Tippen Sie dann die E-Mail-Adresse des gewünschten Gesprächspartners ein. Wichtig: Alle Spielteilnehmer müssen eine gültige Adresse bei Hotmail haben. Die Technik des Programms Game Voice Share setzt das zwingend voraus. Eine solche E-Mail-Adresse könnte zum Beispiel wie folgt lauten: mueller13@hotmail.com. Ein Klick auf Weiter führt Sie zum nächsten Schritt.

4 Der Suchvorgang kann je nach Verbindungsgeschwindigkeit einige Zeit dauern. Sobald er beendet ist, wird die Einrichtung des neuen Kontaktes bestätigt.



Klicken Sie danach auf Weiter. Mit einem Klick auf die Zeile Fertig stellen schließen Sie die Erweiterung der Liste ab.

Game Voice Share einrichten

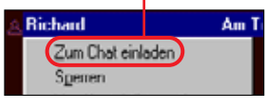
5 Der neue Kontakt wird dann auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn Sie ein Spiel



als Spielleiter eröffnen möchten, lesen Sie weiter. Wollen Sie dagegen an einem Spiel teilnehmen, dann lesen Sie bei Kapitel **6.** weiter.

5. Spielleiter in Game Voice Share

1 Klicken Sie den Kontakt mit der rechten Maustaste an, und wählen Sie aus.



2 Daraufhin wird ein neues Fenster, das so genannte Chat S.198 -Fenster, geöffnet. Nachdem der Gesprächspartner die Einladung per Klick auf Ja angenommen hat, sehen Sie seinen Namen im Fenster und können sich mit ihm per Headset unterhalten. Wenn



Sie jetzt als Spielleiter – als Host S.198 – ein Spiel eröffnen möchten, klicken Sie auf SPIEL STARTEN. Hinweis: Sie müssen nicht unbedingt Einladungen aussprechen, sondern können im vorangegangenen Fenster per Klick auf CHAT BEGINNEN auch einen Chat eröffnen. Sie übernehmen auch dann die Rolle des Spielleiters, müssen aber warten, bis andere Kontaktpersonen Ihrem Chat beitreten.

3 Ein neues Fenster wird geöffnet. Wählen Sie darin



per Klick auf ein Spiel aus, etwa Mechwarrior Vengeance. Wichtig: Sie können hier nur Spiele auswählen, die mit der Funktion DirectPlay S.198 der Grafikerweiterung Direct-X S.198 zusammenarbeiten. Andernfalls ist kein automatischer Start des Spiels für alle Teilnehmer möglich, und Sie müssen sich im „Chat“ für ein bestimmtes Spiel verabreden.

4 Stimmen alle Voraussetzungen, so startet das Spiel für alle Teilnehmer im Chat-Fenster automatisch – natürlich nur, wenn jeder Teilnehmer das Spiel auf der Festplatte seines Computers installiert hat.

5 Sie landen dann direkt im so genannten Bereitschaftsraum von „Mechwarrior 4“.



Alle Spieler sind bereits „an Bord“, so dass Sie nur die gewünschten Spiel-Einstellungen vornehmen und auf START klicken müssen. Dann wird die von Ihnen eingerichtete Mehrspieler-Runde eröffnet. Sofern Sprachwiedergabe und/oder Empfang von schlechter Qualität sind, befolgen Sie noch einmal die Hinweise in Kapitel **3.** Wenn alles stimmt, können Sie sich wortreich mit Ihren Gegnern auseinander setzen.

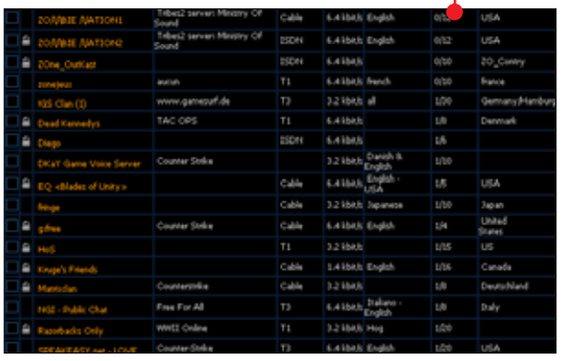


6. Spielteilnehmer in Game Voice Share

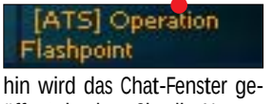
1 Wählen Sie unter CHATS: mit der *rechten* Maustaste einen verfügbaren Gesprächspartner aus, und klicken Sie auf Chat beitreten. So geht's direkt zum Chat des Spielleiters.

2 Wollen Sie dagegen an einem Internet-Spiel teilnehmen, ohne erst einen neuen Kontakt zu definieren, dann wählen Sie statt dessen per Mausklick CHAT BEITRETEN aus. Klicken Sie anschließend auf Server durchsuchen.

3 Daraufhin wird eine Internet-Seite geladen, auf der Sie mit einem Klick auf PUBLIC SERVER LIST verfügbare Spiel-Server S.198 auswählen können. Die wer-



den unter SERVER angezeigt. Unter GAME sehen Sie die angebotenen Spiele, unter CONNECTION die Verbindungsgeschwindigkeit des Spiel-Servers zum Internet. Die Einträge unter CODEC zeigen die jeweilige Kompressionsrate, und LANG listet auf, welche Sprache im Chat gesprochen wird – sehr hilfreich, wenn Sie nicht urplötzlich in einem Chat landen wollen, in dem die Verständigung ausschließlich auf Dänisch läuft. Klicken Sie daher beispielsweise auf



hin wird das Chat-Fenster geöffnet, in dem Sie die Namen der Gesprächspartner sehen.

Mikrofon-Einstellungen

Bei Problemen mit dem Mikrofon können Sie zusätzlich weitere Einstellungen unter Windows vornehmen

1 Klicken Sie doppelt auf das kleine Symbol rechts unten auf der Windows-Oberfläche.

2 Klicken Sie anschließend auf Optionen und danach auf Eigenschaften.

3 Wählen Sie zur Regelung der Lautstärke die untere Option Aufnahme aus.

4 Überprüfen Sie, ob vor Microphone ein Häkchen gesetzt ist. Wenn ja, klicken Sie auf OK.

5 Hier können Sie jetzt die Lautstärke einstellen, indem Sie den senkrechten Regler verschieben.



6 Klicken Sie danach auf die Zeile Erweitert unter dem Reglerfeld.

7 Stellen Sie sicher, dass unter Andere Einstellungen ein Häkchen vor der Zeile 1 Mic Boost (20dB) gesetzt ist. Mit dieser Einstellung wird die Wiedergabe beim Sprechen verstärkt.

8 Klicken Sie danach auf Schließen und anschließend auf, um das Fenster wieder zu schließen.

Game Voice Share entfernen

Da das Programm „Game Voice Share“ sich nicht, wie üblich, mithilfe des Start-Menüs von der Festplatte entfernen lässt, müssen Sie es per Systemsteuerung löschen

1 Klicken Sie auf Start, auf Einstellungen und auf Systemsteuerung.

2 Klicken Sie danach doppelt auf



3 Wählen Sie aus der daraufhin geöffneten Liste SideWinder Game Voice Share aus, und klicken Sie auf Hinzufügen/Entfernen...

4 Nach zwei Klicks auf die Schaltfläche OK ist das Programm Game Voice Share wieder von der Festplatte Ihres Computers gelöscht.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Gib Gummi!

Foto: Online Sport

Zeigt der Monitor ruckelnde Standbilder statt rasanter Optik? Dann ab in die Boxengasse, und gib Gummi für mehr Grafik-Tempo!

Sam Stone starb schnell. Kaum hatte er seinen versteckten Gegner bemerkt, setzte der den tödlichen Laserschuss. Volltreffer. Keine Chance für Sam – wieder mal. Entnervt haut Joachim W. aus Düsseldorf auf die Tastatur des Computers. Seit er den Helden des 3D-Actionspiels „Serious Sam – The First Encounter“[1] steuert, gerät der 25-jährige öfter aus der Fassung. Statt der erhofften Spielfreude bescherte der Ballerhit Joachim nur Frust und brachte die Grafikkarte seines Computers an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit.

Sobald die erreicht sind, gibt's ruckelnde Bilder im Spiel. Und dann ist genaues Zielen auf Gegner – bei diesem Spiel überlebenswichtig – nicht mehr möglich. Also wird aus der Monsterjagd ein todsicheres Himmelfahrtskommando. Ein unansehnliches noch da-zu, denn alle Wände und die Oberflächen von Gegenständen (so genannte Texturen) präsentieren sich in grober Klötzchengrafik. Die einzig sinnvolle Konsequenz: Eine neue Grafikkarte muss her.

Längst verlangen nicht nur 3D-Titel, zum Beispiel das beliebte „Half-Life“[2] (deutsche Version), nach leistungsfähigeren 3D-Grafikkarten. Auch die jüngsten Vertreter des früher eher genügsamen Spieltyps Aufbausimulation, so etwa „Black & White“[3], fordern der „Bildabteilung“ des Computers maximale Leistung ab. Das gilt für demnächst kommende Strategie- und Rollenspiele natürlich erst recht und in verstärktem Maße.

Doch welche Grafikkarte ist die richtige? Grundsätzlich gilt: Wer einen Computer mit AGP-Steckplatz S.198 auf der Hauptplatine S.198 hat, sollte ein passendes Modell wählen. Diese Bauart ist in der Regel leistungsfähiger als die „Auslaufmodelle“ für den PCI-Steckplatz S.198.

Ob AGP oder PCI – der Einbau einer Grafikkarte erfolgt immer nach dem selben Prinzip. Und das können auch Ungeübte relativ leicht durchschauen, sofern sie sich nicht vom ersten Blick in die oft komplizierten Bedienungsanleitungen abschrecken lassen. Anhand des AGP-Modells „Hercules 3D Prophet 3“ (Testsieger in Heft 6/2001) von Guillemot zeigt COMPUTERBILD-SPIELE Schritt für Schritt, wie der Austausch einer Grafikkarte funktioniert.

Achtung: Vor dem Ausbau der alten Grafikkarte sollten Sie zunächst unter Windows das Steuerungsprogramm (Treiber) dieser Karte abschalten und vorübergehend den mit allen Grafikkarten funktionierenden Windows-Standardtreiber auswählen. Erst dann bauen Sie die Grafikkarte aus und probieren die neue mit dem Windows-Standardtreiber aus. Geht alles glatt, installieren Sie dann den Treiber der neuen Grafikkarte. Erkennt Windows diese Karte korrekt, installiert es den zugehörigen Treiber oft sogar automatisch.

[1] sprich: „Ssiri-es Ssäm – Se Först Inkaunter“ [2] sprich: „Hahf-Leif“ [3] sprich: „Bläck and Weit“

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

Alte Grafikkarte identifizieren

Bevor Sie eine neue und bessere Grafikkarte kaufen, sollten Sie Typ und Hersteller der alten kennen. Diese Informationen, die Sie auch zum Löschen des Treibers der bisherigen Karte brauchen, stehen in der Betriebsanleitung. Ist die nicht mehr zu finden, finden Sie die Daten auf diesem Weg:

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche unten links auf Start.

2 Das Windows-Startmenü wird geöffnet. Ziehen Sie den Mauszeiger auf Einstellungen.

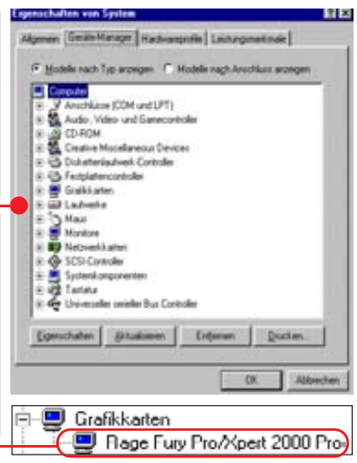
3 Im daraufhin geöffneten Menü führt ein Klick auf Systemsteuerung zum nächsten Schritt.

4 Das Fenster Systemsteuerung klappt auf. Klicken Sie darin doppelt auf System.

5 Sie sehen dann das Fenster Eigenschaften von System, in dem sich eine Reihe mit Registerkartenreitern befindet. Klicken Sie auf den Kartenreiter Geräte-Manager.

6 So öffnen Sie die Karte: Suchen Sie darin den Eintrag Grafikkarten, und klicken Sie doppelt darauf.

7 Darunter erscheint eine neue Zeile mit dem Namen der Grafikkarte, die im Computer eingebaut ist. In diesem Beispiel sieht das so aus:



Klicken Sie doppelt auf den Namen der Grafikkarte.

8 Sie sehen dann die Registerkarte Eigenschaften von Rage Fury Pro/Xpert. Darauf ist unter anderem der Hersteller der eingebauten Grafikkarte vermerkt. In diesem Fall ist das:



Alten Treiber löschen

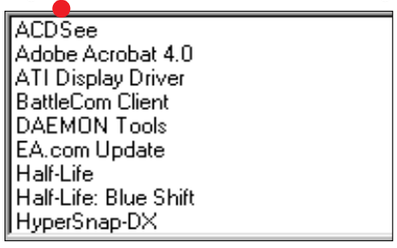
Das Steuerungsprogramm (Treiber) der alten Grafikkarte verträgt sich nicht immer mit dem der neuen. Es ist besser, den alten Treiber zu löschen

1 Führen Sie die Schritte 1 bis 3 aus dem Kasten „Alte Grafikkarte identifizieren“ aus, um den Ordner aufzurufen.



2 Klicken Sie darin doppelt auf .

3 Das damit geöffnete Fenster Eigenschaften von Software enthält eine Liste von Programmen in alphabetischer Reihenfolge.



Hier ist auch das Steuerungsprogramm Ihrer bisherigen Grafikkarte vermerkt. Meist trägt es den Namen des Kartenherstellers oder die Typenbezeichnung der Karte. Finden Sie es im sichtbaren Ausschnitt der Liste nicht, so klicken Sie auf den unteren Pfeil am rechten Rand der Liste. Auf diese Weise „blättern“ Sie die Liste durch und finden alle Einträge. Um wieder den Anfang der Liste zu sehen, klicken Sie auf den oberen Pfeil. Haben Sie den gesuchten Treiber entdeckt, so klicken Sie ihn an. In diesem Beispiel ist es ATI Display Driver.

4 Klicken Sie auf die Schaltfläche Hinzufügen/Entfernen...

5 Daraufhin wird das Fenster ATI Deinstallieren geöffnet. Zum Löschen des Treibers genügt ein Mausklick auf Ja.

6 Im nächsten Fenster wird folgende Frage gestellt: Möchten Sie Ihren Computer jetzt neu starten? Klicken Sie auf Nein, da der Neustart erst zu einem späteren Zeitpunkt sinnvoll ist.

7 Schließen Sie eventuell noch offene Fenster jeweils mit einem Klick auf. Sie finden dieses Symbol immer in der oberen rechten Ecke eines Fensters. Sollte währenddessen erneut ein Fenster mit der Frage Möchten Sie Ihren Computer jetzt neu starten? zu sehen sein, so klicken Sie wiederum auf Nein. Schließlich sehen Sie den Windows-Startbildschirm vor sich.

8 Klicken Sie auf die Schaltfläche Start.

9 Im daraufhin geöffneten Windows-Startmenü klicken Sie auf Beenden...

10 Dann sehen Sie das Fenster Windows beenden. Entscheiden Sie sich jetzt für Neu starten. Klicken Sie dazu in den Kreis vor der Zeile, so dass darin ein schwarzer Punkt erscheint.

11 Klicken Sie schließlich noch auf die Schaltfläche OK. Der Computer schaltet sich ab und startet automatisch neu. Damit ist das Steuerungsprogramm der bisher eingebauten Grafikkarte gelöscht. Nun können Sie den Windows-Standard-Grafikkartentreiber laden.

Standardtreiber installieren

Manchmal kommt es vor, dass der Bildschirm nach dem Grafikkartentausch schwarz bleibt. Damit das nicht passiert, sollten Sie zuvor den Windows-Standardtreiber laden

1 Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 6 aus dem Kasten „Alte Grafikkarte identifizieren“.

2 Statt des Namens der bisherigen Grafikkarte sehen Sie den Eintrag.



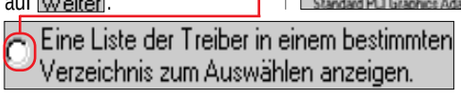
Klicken Sie doppelt darauf.

3 Mit diesem Doppelklick haben Sie das Register Eigenschaften von Standard Display Adapter(VGA) aufgerufen. Klicken Sie darin oben den Karteireiter Treiber an.

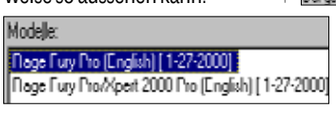
4 Auf der zugehörigen Registerkarte klicken Sie die Zeile Treiber aktualisieren... an.

5 Im daraufhin geöffneten Dialogfenster Assistent für Gerätetreiber-Updates klicken Sie auf Weiter.

6 Mit dem nächsten Fenster kommt die Frage: Wie möchten Sie vorgehen? Klicken Sie zunächst auf, dann auf Weiter.



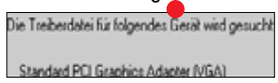
7 Im folgenden Fenster sehen Sie eine Liste, die beispielsweise so aussehen kann:



Klicken Sie darunter auf Alle Modelle anzeigen.

8 Nun erscheint eine weitere Liste. Klicken Sie rechts auf Standard PCI Graphics Adapter und dann auf Weiter.

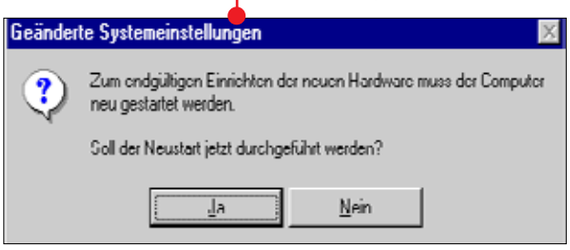
9 Im nächsten Fenster sehen Sie den Eintrag.



Klicken Sie darunter auf Weiter.

10 Es folgt ein Fenster mit der Meldung Der gewählte Treiber für das Gerät wurde installiert. Für den nächsten Schritt klicken Sie auf Fertig stellen.

11 Im daraufhin geöffneten Fenster



klicken Sie auf Nein.

12 Um den Vorgang abzuschließen, wiederholen Sie zunächst die Schritte 7, 8 und 9 aus dem Kasten „Alten Treiber löschen“.

13 Lassen Sie mit einem Klick auf den Computer Herunterfahren, und klicken Sie anschließend auf OK. Der Computer schaltet sich daraufhin ab. Damit haben Sie alle notwendigen Vorbereitungen für den Wechsel der Grafikkarten getroffen. Jetzt geht's ans Handwerkliche.

Karten aus- und einbauen

Für den Tausch der Grafikkarten brauchen Sie nur einen Kreuzschlitz-Schraubendreher – und diese Anleitung

1 Ziehen Sie das Stromkabel des Computers ab, und stellen Sie ihn auf eine erhöhte Arbeitsfläche, zum Beispiel auf einen Tisch. Eventuell müssen Sie vorher noch weitere Verbindungen mit Zusatzgeräten, wie Maus, Tastatur, Bildschirm, Drucker, Lautsprechern, kappen.

2 Lösen Sie mit einem Kreuzschlitz-Schraubendreher die Schrauben an der Rückseite des Computer-Gehäuses. Dann können Sie das Gehäuse abnehmen. Hat der PC zwei Seitenverkleidungen, steht im Handbuch, welche abzubauen ist.

3 Entfernen Sie die abgeschraubte Verkleidung vom Computer-Gehäuse.

4 Ziehen Sie den 15-poligen, meist blauen oder grauen Bildschirmstecker ab, der die Grafikkarte des Computers mit dem Bildschirm verbindet.





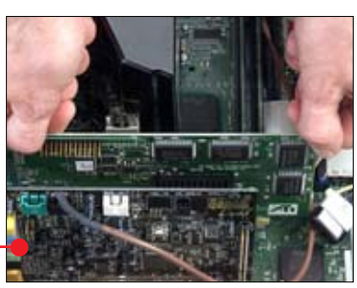
5 Lösen Sie die Schraube, mit der die Grafikkarte im Gehäuse befestigt ist.



6 Bevor Sie weiter arbeiten, berühren Sie Metall, etwa einen Heizkörper. So führen Sie mögliche statische Aufladungen ihres Körpers ab, die sonst die Grafikkarte beschädigen könnten.



7 Greifen Sie die Karte mit beiden Händen, und ziehen Sie sie aus ihrem Steckplatz. Manchmal ist die Karte durch eine Klammer am Steckplatz gesichert. In diesem Fall drücken Sie die Klammer mit einem Finger herunter und ziehen die Karte mit der anderen Hand heraus.

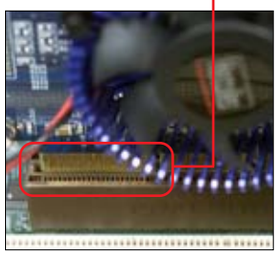




8 Nehmen Sie die neue Kar-

Karten aus- und einbauen

te, und setzen Sie sie auf den passenden Steckplatz ●. Drücken Sie die Karte fest mit beiden Händen hinein ●, bis sie absolut sicher eingerastet ist.





9 Befestigen Sie die Karte mit der in Schritt 5 gelösten Schraube an der Rückwand des Computers ●.



10 Montieren Sie die Gehäuseabdeckung, und schrauben Sie sie fest.

11 Stellen Sie den Computer auf seinen Platz, und schließen Sie alle Verbindungs- sowie Stromkabel wieder an.

Neuen Treiber installieren

Ist die neue Grafikkarte eingebaut, fehlt noch der Treiber dazu. Den installieren Sie wie folgt:

1 Starten Sie Ihren Computer wie gewohnt, und warten Sie, bis Windows komplett geladen ist.

2 Öffnen Sie dann mit einem Druck auf die Öffnen-/Schließen- Taste am CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers die Schublade ●.



3 Nehmen Sie die mit der neuen Grafikkarte gelieferte CD-ROM zur Hand. Die CD-ROM enthält alle Programme, die der Computer zum Betrieb der neuen Grafikkarte braucht.

4 Legen Sie die Scheibe in die Schublade des CD-ROM Laufwerks ein ●.

5 Schließen Sie die Schublade, indem Sie entweder erneut die Öffnen-/Schließen-Taste am Laufwerk betätigen oder die Schublade mit sanftem Druck zurück ins Gehäuse schieben ●.



6 Sobald die Schublade geschlossen ist, beginnt die CD-ROM im Laufwerk automatisch zu rotieren. Das dauert so lange, bis der Computer die Daten von der CD-ROM geladen hat. Ist dieser Vorgang beendet, stoppt das Laufwerk, und auf dem Bildschirm erscheint dann normalerweise das Startmenü der CD-ROM. In diesem Beispiel sieht es so ● aus. Schließen Sie





es mit einem Klick auf ☒. Daraufhin sehen Sie wieder die Windows-Oberfläche auf dem Bildschirm.

7 Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 6 aus dem Kasten „Alte Grafikkarte identifizieren".

8 Klicken Sie doppelt auf die untere Zeile ●.

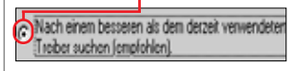


9 Wählen Sie im daraufhin geöffneten Fenster Eigenschaften von Standard Display Adapter(VGA) mit einem Mausklick den Karteireiter Treiber aus.

10 Auf der zugehörigen Karte klicken Sie die Zeile Treiber aktualisieren... an.

11 Daraufhin sehen Sie das Dialogfenster Assistent für Gerätetreiber-Updates. Klicken Sie auf Weiter.

12 Beantworten Sie die anschließend gestellte Frage Wie möchten Sie vorgehen?, indem Sie mit der Maus erst in das Feld ● und dann auf



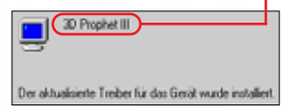
Weiter klicken.

13 Im nächsten Fenster wählen Sie das Verzeichnis CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie dazu auf das Feld ☐ davor, so dass darin ein Haken ☑ erscheint. Es folgt der übliche Klick auf Weiter.

14 Daraufhin sucht der Computer selbsttätig auf der in Schritt 4 eingelegten CD-ROM nach dem Steuerungsprogramm für die neue Grafikkarte. Sobald Sie das Fenster ● sehen, hat er es gefunden. Klicken Sie auf Weiter.

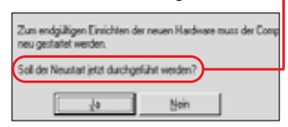


15 Nach einigen Sekunden sehen Sie ein neues Fenster mit dem Namen der neuen Karte ●.



Klicken Sie auf Fertig stellen.

16 Der Computer stellt Ihnen eine Frage: ●.



Antworten Sie mit einem Klick auf Nein.

17 Den Neustart lösen Sie anhand der Schritte 7 bis 11 aus dem Kasten „Alten Treiber löschen" aus. Damit ist die Installation der neuen Grafikkarte abgeschlossen.

Zahl der Bildpunkte einstellen

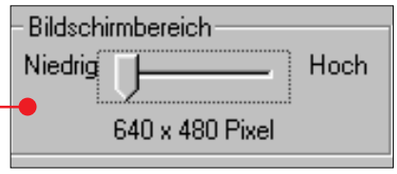
Haben Sie den Einbau der neuen Grafikkarte und die Installation des Treibers erfolgreich abgeschlossen, sollten Sie den Bildschirm an die neuen Möglichkeiten anpassen. Zum Beispiel, indem Sie die Zahl der Bildpunkte (Pixel), die der Monitor darstellen kann, einfach per Maus einstellen

1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine leere Stelle der Windows-Oberfläche.

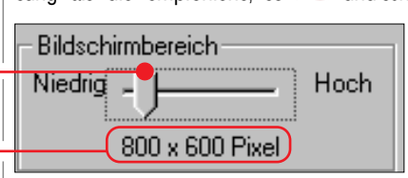
2 Klicken Sie im nächsten Menü auf Eigenschaften.

3 Im folgenden Fenster Eigenschaften von Anzeige klicken Sie auf den Karteikartenreiter Einstellungen.

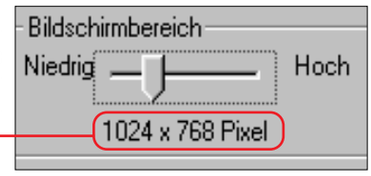
4 Im nächsten Fenster können Sie in dem Feld ● die Zahl der Bildpunkte einstellen, die der Monitor künftig darstellen soll. Besitzen Sie einen Monitor mit einer Bildschirmdiagonale von 15 Zoll, dann klicken Sie auf den Zeiger ● und ziehen ihn bei gedrückter Maustaste soweit nach rechts, bis Sie den Wert ● erreichen. Dieser Wert wird für die Größe 15 Zoll empfohlen.



Wählen Sie eine höhere Auflösung als die empfohlene, so



könnten später die Symbole der Windows-Oberfläche zu klein sein. Entsprechend sollten Sie, falls Sie einen Bildschirm mit 17 Zoll Diagonale haben, den Pfeil bis ● ziehen.



5 Klicken Sie auf OK, und schließen Sie das Fenster mit einem Klick auf ☒. Damit hat der Bildschirm die gewählte Auflösung übernommen. Jetzt können Sie die Bildwiederholfrequenz anpassen.

Bildwiederholfrequenz einstellen

Falls Ihnen jetzt noch das Bild vor den Augen flimmert, verändern Sie einfach die Bildwiederholfrequenz. Je höher die eingestellt ist, desto mehr Ruhe herrscht auf der Mattscheibe. Zugleich schonen Sie damit Ihre Augen bei längeren Spiel-Sitzungen

1 Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf eine leere Stelle der Windows-Oberfläche.

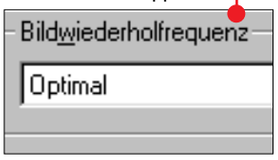
2 Klicken Sie im nächsten Menü auf Eigenschaften.

3 Im daraufhin geöffneten Fenster mit dem Namen **Eigenschaften von Anzeige** klicken Sie auf den Karteikartenreiter Einstellungen.

4 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Weitere Optionen...

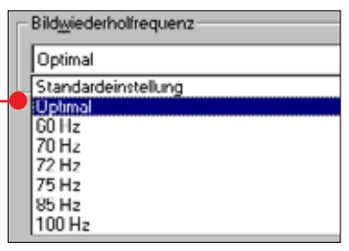
5 In diesem Beispiel sehen Sie dann das Fenster **Eigenschaften von 3D Prophet III** mit zwei Reihen von Registerkartenreitern. Klicken Sie in der unteren Reihe auf den Kartenreiter Grafikkarte.

6 Im nächsten Fenster sehen Sie das Aufklappmenü.

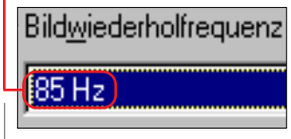


Darin können Sie die Bildwiederholfrequenz des Bildschirms einstellen. Je höher deren Wert ist, desto weniger Bildflimmern ist zu bemerken. Um eine neue Frequenz einzustellen, klicken Sie auf ▾.

7 Sie sehen dann das Menü und können aus der Liste eine Frequenz auswählen. In der Regel reicht eine Bildwechselrate von 85 Hz (Hertz). Markieren Sie diesen Wert mit einem Klick auf 85 Hz. Ob Sie eine noch höhere Bildwiederholfrequenz einstellen können, hängt vom Bildschirm ab. Nicht alle Geräte können Frequenzen von 100 Hertz oder mehr darstellen. Näheres dazu entnehmen Sie am besten der Bedienungsanleitung des Bildschirms.



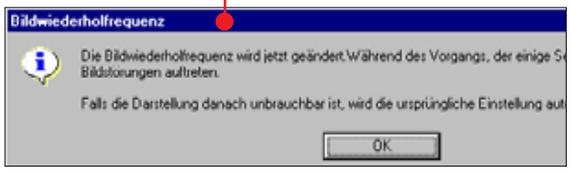
8 Das Menü wird geschlossen und nur noch die gewählte Frequenz gezeigt.



Klicken Sie auf OK.

9 Im nächsten Fenster **Bildwiederholfrequenz** wird wieder eine Frequenz gestellt: Möchten Sie den Vorgang fortsetzen?. Antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

10 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf OK.



11 Für einige Sekunden wird der Bildschirm schwarz. Anschließend sehen Sie das Fenster. Klicken Sie auf



Ja, um die neue Einstellung zu übernehmen. Sollte der Bildschirm indes schwarz bleiben, weil er die gewählte Frequenz nicht darstellen kann, so tun Sie nichts. Denn der Monitor arbeitet in diesem Fall nach einigen Sekunden automatisch wieder mit der ursprünglich eingestellten Frequenz.

12 Schließen Sie noch offene Fenster jeweils mit einem Klick auf ✕. Die gezeigten Einstellungen wirken sich übrigens nur auf die Windows-Oberfläche aus, nicht auf Spiele. Die müssen Sie in deren eigenen Grafik-Optionsmenüs an die neue Karte anpassen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So installieren Sie ein Spiel

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird

Installation von PC-Spielen

So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

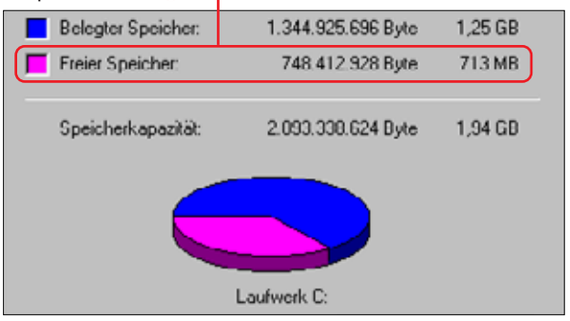
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



Es folgt ein Klick mit der *rechten* Maustaste auf



dann einer mit der linken Maustaste auf Eigenschaften. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Platz auf der Festplatte ablesen.



Um freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe übernächste Seite).

2 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



Normalerweise wird daraufhin ein neues Fenster geöffnet,



und die Installation startet automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

3 Startet die Installation nicht automatisch, dann gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie doppelt auf



Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol des Laufwerks, in dem die Spiel-CD-ROM liegt. In der Regel ist das



Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.

4 Suchen Sie die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie



oder



oder

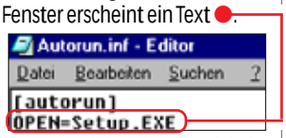


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

5 Hat die Installationsdatei einen anderen Namen, so können Sie den meist wie folgt herausfinden: Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



Daraufhin sehen Sie ein Auswahlmenü. Klicken Sie darin auf Öffnen... Ein weiteres Fenster mit dem Namen „Autorun.inf – Editor" wird geöffnet. In diesem Fenster erscheint ein Text.



Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

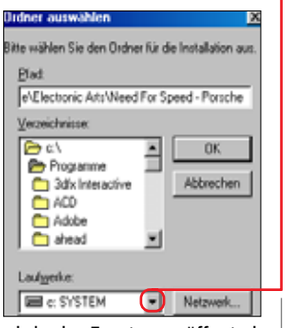
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

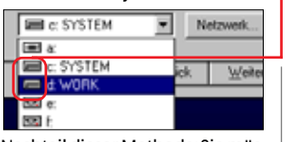
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene Partitionen S.198 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



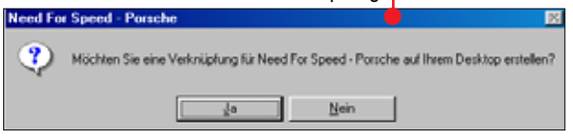
eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

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

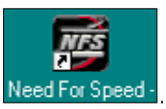


oder sehr ähnlich aussieht.

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.

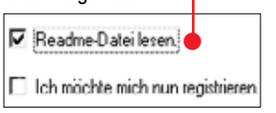
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

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.

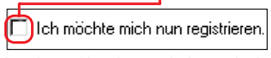
13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.



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.

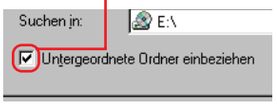
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

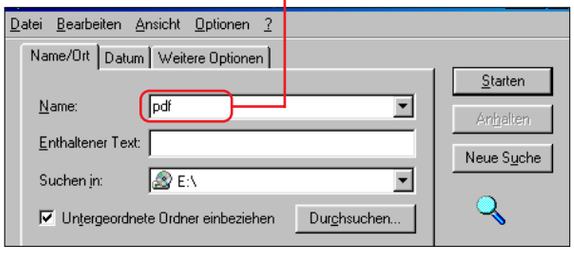
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

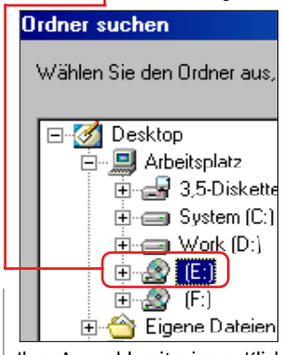
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





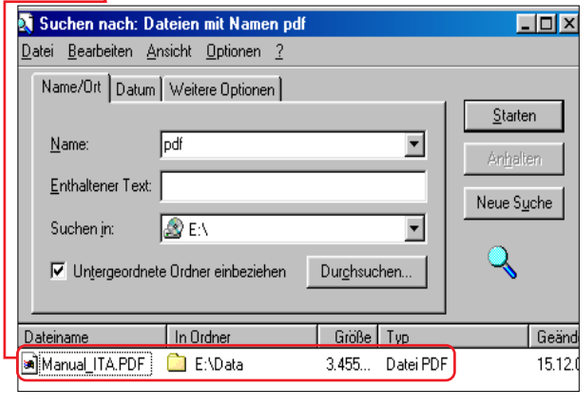
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

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.



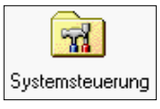
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

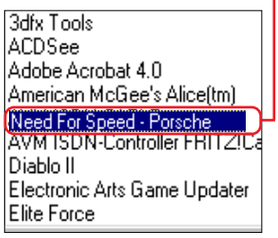


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



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.



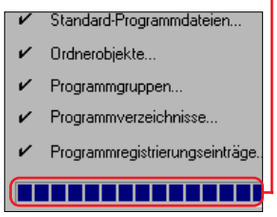
Klicken Sie diese Zeile an.

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.198 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 19. 9. 2001





Ausgabe: 10/2001

Titelthema:
Allein gegen die Mafia

Tests:
15 PC-Spiele in ausführlichen und kurzen Tests, darunter: Commandos 2, Euro Tour Cycling,

Weitere Themen:
World of Warcraft, Zu Gast bei NBC Giga, Online-Tuning, Lösung Commandos 2

CD-ROMs: 2
Preis: 9,99 Mark



Ausgabe: 10/2001

Titelthema:
Spiderman 2

Tests:
26 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Catan: Das Kartenspiel, Commandos 2

Weitere Themen:
Vergleichstest: Digitalkameras, Cash für SMS

CD-ROM: 1
Preis: 5,90 Mark



Ausgabe: 10/2001

Titelthema:
Devil May Cry:
Der Megahit im Vorabtest

Tests:
8 Spiele, darunter: Italian Job, Hidden Invasion, Twisted Metal: Black

Weitere Themen:
Das beste Zubehör: Der Einkaufsführer für Profis und Einsteiger

CD-ROM: keine
Preis: 3,99 Mark



Ausgabe: 10/2001

Titelthema:
Resident Evil:
Großes Grusel-Special

Tests:
30 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Paper Mario, Schizm

Weitere Themen:
Horrorshow: Gruselige Spiele, unheimliche Filme, alles über Halloween

CD-ROM: keine
Preis: 4,20 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
Jagged Alliance 2

Weitere Themen:
Waffen und Requisiten, Gefechtstaktik, Strategien: Einer wird gewinnen, Manpower

Zusätzlich:
Söldnerprofile, Reiseetappen, Der SciFi-Modus, Installationstipps

CD-ROM: 1
Preis: 20 Mark



Ausgabe: 1/2001

Titelthema:
Wann darf mein Kind an den Computer?

Weitere Themen:
Gamepads im Test: Spielspaß per Knopfdruck, Spielecomputer und was sie können

Extra:
Die 22 besten Internet-Spiele: Gratis und unterhaltsam

CD-ROM: keine
Preis: 6,80 Mark



Ausgabe: 8-9/2001

Titelthema:
Die größte Cheats- und Gamebuster-Sammlung für Playstation

Inhalt:
Mehr als 1000 Tipps und Tricks zu Spielen, wie: 007 – Der Morgen stirbt nie, Alone in the Dark 2, Colin McRae Rally, Sim City 2000, Theme Hospital

CD-ROM: keine
Preis: 9,90 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
Das fünfte Element:
3D-Action-Adventure

Inhalt:
Komplettlösungen zu hundert PC-Spielen, darunter: Metal Gear Solid, Heavy Metal F.A.K.K. 2

Weitere Themen:
Adobe Acrobat Reader für Windows 95/98

CD-ROM: 1
Preis: 14,80



Ausgabe: 4/2001

Titelthema:
Cheats und Codes für mehr als 800 Spiele von A bis Z

Inhalt:
Tipps und Tricks für Playstation und PS 2, darunter: Army Men Sarges Heroes 2, C12: The Final Resistance

Weitere Themen:
Move-Listen, unter anderem zu: Box Champions 2001

CD-ROM: keine
Preis: 7,80 Mark



Ausgabe: 9/2001

Titelthema:
Wiggels-Special auf sechs Seiten

Inhalt:
9000 Tipps, Tricks und Cheats zu mehr als 700 PC-Spielen, darunter Tomb Raider 1 bis 5, You Don't Know Jack 1 bis 3, Inferno

Weiteres Thema:
Gebrauchsanleitung

CD-ROM: keine
Preis: 7,80 Mark



Ausgabe: 11/2001

Topthema:
Spaceworld, ECTS und Nintendo Show

Tests:
Devil May Cry, Shenmue 2, Wipeout Fusion

Weitere Themen:
Game Developers Conference, Gamecube

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Mark



Ausgabe: 10/2001

Topthema:
Devil May Cry

Tests:
Ace Combat 2, Distant Thunder, Twisted Metal, FIFA 2002, The Lost Empire

Weitere Themen:
Formel 1 2001, Live-Bericht von der ECTS 2001

CD-ROM: keine
Preis: 6,90 Mark



Ausgabe: 11/2001

Topthema:
Devil May Cry

Tests:
Black & White für Playstation, Dropship, TIF 2002, Thunderhawk 3

Weitere Themen:
Dave Mirra's Freestyle BMX 2, Wipeout Fusion

CD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 11/2001

Topthema:
Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Tests:
GTA 3, Deus Ex für PS 2, Twisted Metal

Weitere Themen:
Tony Hawk's Pro Skater 3, Palmer's Pro Snowboarder, This Is Football 2002

DVD: 1
Preis: 9,99 Mark



Ausgabe: 11/2001

Topthema:
Jubiläum: 50. Game Star

Tests:
Aquanox, Stronghold, Wiggles, C & C Renegade

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu Commandos 2, Diablo 2, NHL 2002, Conquest

CD-ROMs: 2
Preis: 9,50 Mark



Ausgabe: 11/2001

Topthema:
Was nun, Blizzard? Starcraft 2, Diablo 3!

Tests:
Rally Trophy, Runaway, Sims: Hot Date, Zoo-Tycoon

Weitere Themen:
Fußballmanager 2002, Wiggles, Aquanox

CD-ROMs: 2
Preis: 9,90 Mark



Ausgabe: 5/2001

Topthema:
Die Spaceworld 2001 vor den Toren Tokios

Tests:
Deutsche PAL-Version von Paper Mario

Weitere Themen:
Game Boy Color: Zelda, Tomb Raider, Colin McRae Rally

CD-ROM: keine
Preis: 6,80 Mark



Ausgabe: 10/2001

Topthema:
Neuigkeiten zum Gamecube-Start in Japan

Tests:
Paper Mario, Zelda: Oracle of Ages/ Season, X-Men: Reign of Apocalypse

Weitere Themen:
Dufte neue Aufkleber

CD-ROM: keine
Preis: 4,50 Mark

FÜR SIE GELESEN

jetzt:

In der Beilage „Jetzt" der SÜDDEUTSCHEN ZEITUNG verbreitet der 22-jährige Stefan per Leserbrief seine Meinung über Computerspiele:

„Wer keine Computerspiele mag, hat die Fähigkeit verloren, sich verzaubern zu lassen. Man wird wie durch ein Buch in eine andere Welt versetzt: eine Welt, in der endlich ‚ich' mal der bravouröse Held bin, der die Prinzessin rettet. Ich glaube, dass es für jeden das passende Spiel gibt, wenn man sich nur darauf einlässt. Auch, wenn es am Ende Solitär oder Tetris ist."

DIE WELT



Otto, Fan „billyger" Regale und „balleriger" Computerspiele.

Ostfriesen-Otto Waalkes witzelte in der LITERARISCHEN WELT, der Samstags-Beilage der WELT, und freute sich über seine gute Wahl beim Möbelkauf:

„Ich habe mir mein erstes Bücherregal erst Mitte der achtziger Jahre zugelegt: Modell Billy natürlich. Das klang nicht nur ‚billyg', das war es auch. Heute sind die Regalbretter voll: Lauter Videos und Computerspiele. Schön, dass es ‚Billy' immer gibt."

Hamburger Abendblatt

Das HAMBURGER ABENDBLATT berichtete über den wissenschaftlichen Nutzen des Gameboys:

„Eine neue Therapie gegen Legasthenie haben Teija Kujala und ihre Kollegen von der Kognitiven Hirnforschungseinheit an der Universität Helsinki entwickelt: Sie programmierten ein Computerspiel für Vor- und Grundschüler, die von Lese-/Rechtschreibschwäche betroffen sind. Forscher gehen davon aus, dass die Ursachen für Legasthenie in einer schlechten Verarbeitung von gehörten oder gesehenen Informationen im Gehirn liegen. Eine Studie an Siebenjährigen, denen das Computerspiel an die Hand gegeben wurde, zeigte, dass die Aktivität des auditiven Cortex im Gehirn angeregt wurde. Die Erstklässler verbesserten auch ihre Lesefähigkeit."

heise online

Auf einer Fachtagung von Entwicklungspsychologen in Potsdam hat die Psychologie-Professorin Patricia Greenfield einen Zusammenhang zwischen der Nutzung von Computerspielen und einem höheren Intelligenzquotienten hergestellt. Dazu das Internet-Magazin HEISE ONLINE unter dem Titel „Schlauer durch Daddeln":

„Die an der University of California in Los Angeles lehrende Psychologin kommt zu dem Schluss, dass der generell zu verzeichnende Zuwachs des Intelligenzquotienten sich besonders schnell in Ländern mit höherem Anteil von neuen digitalen Medien entwickle. Besonders die kognitiven Fähigkeiten wie räumliche Orientierung würden in Video- oder Computerspielen trainiert und verbessert. Von 1918 bis 1989 sei der durchschnittliche Intelligenzquotient weltweit um 21 Prozent gestiegen, allein seit 1972 um ein halbes Prozent jährlich. Die neuen Technologien verlangen demnach die gleichen Fähigkeiten, die auch in den IQ-Tests gemessen würden. So fördere das Navigieren eines Flugobjekts in einem Videospiel das visuell räumliche Verstehen. Bei entsprechenden Aufgabenteilen im Leistungstest hätten jene Probanden besonders gut abgeschnitten, die Erfahrung mit Spielen aufwiesen."



Foto: AP

Macht nicht nur Spaß, sondern schult auch das Gehirn: spielen mit dem Gameboy.

Bild

Das Moorhuhn geht auf die Reise nach Übersee. Das meldete die BILD-ZEITUNG:



Das „Moorhuhn" startet zur langen Flugreise über den großen Teich.

„Das Moorhuhn soll bald auch auf amerikanischen PC-Bildschirmen abgeschossen werden. Das plant Björn Denhard (30) von der Software-Firma Phenomedia, die vor drei Jahren das erfolgreiche Ballerspiel erfand. Einen ersten Feldversuch mit ausländischer Jagdmentalität hat das Huhn bereits bestanden: In Island (260 000 Einwohner) luden sich innerhalb von drei Tagen 50 000 Jäger das Spiel herunter."

Yam!

Das Jugendmagazin YAM ließ nach dem Fall des Rabattgesetzes Testkäufer Benny (16) los, um bei Computerspielen zu feilschen:

„‚Ich brauche unbedingt ein paar neue Spiele für meinen PC. ‚Age of Empires' wollte ich schon immer haben – vielleicht kann ich hier was rausholen', gibt sich Benny zuversichtlich.



Foto: Bernd Knill

Alles Feilschen nutzte nichts: Benny bekam keinen Rabatt.

Im ‚Kaufring' spricht er eine Verkäuferin auf Rabatt an: ‚Ich kaufe mindestens drei Spiele, wenn ich einen Preisnachlass bekomme!' Doch die blockt ab: ‚Mit Handeln geht bei uns gar nichts.'

Benny lässt nicht locker: ‚Dann nehme ich eben fünf Spiele.' Langsam wird die Verkäuferin ungeduldig und deutet unmissverständlich auf ein Schild, das an der Kasse steht: ‚Wir feilschen nicht!' Bennys Anstrengungen waren umsonst."

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							
Casanova	Action-Abenteuer	PC: 2,77					
Castlevania	Action	GBA: 2,36					
Dark Cloud	Action	PS: 2,33					PS 2: 81 % Spielspaß
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+	PC: 80 % Spielspaß	
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	PC: 60 % 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	Action	PS: 2,48			PS: 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		
Zax: Alien Hunter	Action-Abenteuer	PC: 2,15					
ROLLENSPIELE							
Anachronox	Rollenspiel	PC: 2,28	PC: 78 % Spielspaß	PC: 79 % Spielspaß		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	PC: 72 % Spielspaß	PC: 61% Spielspaß		PC: 70 % Spielspaß	
Paper Mario	Rollenspiel	N64: 2,24			N64: Note 1		
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	
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	
Wiggles	Aufbauspiel	PC: 2,50			PC: Note 1-		
STRATEGIE							
Commandos 2: Men of Courage	Strategie	PC: 2,13	PC: 87% Spielspaß	PC: 90% Spielspaß	PC: Note 1		
Economic War	Strategie	PC: 2,92					
Emperor: Schlacht um Dune	Strategie	PC: 1,91	PC: 87 % Spielspaß	PC: 79 % Spielspaß	PC: Note 2+	PC: 83 % Spielspaß	
Mech Commander 2	Strategie	PC: 2,11	PC: 85 % Spielspaß	PC: 84 % Spielspaß	PC: Note 1-	PC: 82 % Spielspaß	
Rim	Strategie	PC: 2,51	PC: 79 % Spielspaß			PC: 76 % Spielspaß	
Ring of Red	Strategie	PS 2: 2,15	PC: 85 % Spielspaß	PC: 85 % Spielspaß	PC: Note 2	PC: 87 % Spielspaß	PS 2: 80 % Spielspaß
SPORT-/GESCHICKLICHKEITS-/RENNSPIELE							
Cart Fury	Rennspiel	PS2: 2,57					
Der Schuh des Manitu	Geschicklichkeitsspiel	PC: 3,67					
Excitebike 64	Rennspiel	N 64: 1,39			N 64 Note 1		
Extreme G3-Racing	Rennspiel	PS2: 1,39			PS 2 Note 1-		PS 2: 79 % Spielspaß
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
NBA Street	Sportspiel	PS2: 2,22					PS 2: 94 % Spielspaß
Pokémon Stadium 2	Prügelspiel	N64: 2,36					
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	PC: 2,63		PC: 33 % Spielspaß			
Tomb Raider: Fluch des Schwerts	Geschicklichkeitsspiel	GBC: 2,77					
Tweety & The Magic Gems	Brettspiel	GBA: 2,11					

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				
	PS 2: 80 % Spielspaß	PS 2: 80 % Spielspaß	PS 2: 80 % Spielspaß	PS 2: 81 % Spielspaß	PS 2: 80 % Spielspaß			PS 2: 82 % Spielspaß
GBA: 60 % 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: 85 % Spielspaß	PS : 80 % Spielspaß	PS: 79 % Spielspaß	PS: 81 % Spielspaß			PS 2: 78 % Spielspaß
N 64: 89 % Spielspaß				N 64: 74 % 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
			PS 2: 60 % Spielspaß	PS 2: 72 % Spielspaß				
N 64: 86 % Spielspaß						N 64: 89 % Spielspaß		
	PS 2: 83 % Spielspaß	PS 2: 80 % Spielspaß	PS 2: 80 % Spielspaß	PS 2: 83 % Spielspaß	PS 2: 86 % Spielspaß			PS 2:86≤ % 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: 73 % Spielspaß		N 64: 83 % Spielspaß		
			PS 2: 71 % Spielspaß	PS 2: 73 % Spielspaß				
GBA: 91 % Spielspaß				GBA: 86 % Spielspaß				
	PS: 79 % Spielspaß	PS: 71 % Spielspaß		PS: 81 % Spielspaß				
	PS 2: 85 % Spielspaß	PS 2: 86 % Spielspaß	PS 2: 80 % Spielspaß	PS 2: 82 % Spielspaß	PS 2: 76 % Spielspaß		PS 2: 76 % Spielspaß	
				GBA: 74 % Spielspaß				
GBC: 81 % Spielspaß								

[1] Stichtag: 22.8.2001

ANTWORT AUF IHRE FRAGEN

Computer BILD Spiele hilft Lesern



Mit „code 37“ bringen Sie Ihren eigenen Kopf ins Spiel.

Code 37 lässt sich nicht installieren

Bei der Installation von „code 37“ kommt immer die Fehlermeldung „1604“. Angeblich soll die „Windows Installer Engine (Instmsia.exe)“ fehlen. Wo kann ich dieses Programm finden?

Angie May, per E-Mail

Sie finden das Programm auf der Internet-Seite www.code37.de. Klicken Sie darin auf Download code37. *Auf der folgenden Seite können Sie weiter unten im Bereich* Anmerkung *mit einem Klick auf* Windows 9x und ME *das Programm überspielen.*

Nachdem Sie es installiert haben, funktioniert auch die Installation von code 37 einwandfrei.

Die Redaktion

CD-ROM im Laufwerk, und nichts passiert

Ich möchte, dass meine Spiel-CD-ROMs von allein starten, aber ich muss immer erst auf „Arbeitsplatz“ und dann auf das CD-ROM-Symbol klicken. Wie schalte ich den so genannten „Autostart“ ein?

Volker Brauer, Berlin

Offensichtlich ist für das CD-ROM-Laufwerk, das Sie für Spiele nutzen, der automatische CD-ROM-Start abgeschaltet.

Sie können ihn aktivieren, indem Sie mit der ***rechten*** *Maustaste auf das Symbol* Arbeitsplatz *klicken. Im daraufhin geöffneten Auswahlmenü wählen Sie per Klick mit der linken Maustaste* Eigenschaften. *Im nächsten Fenster klicken Sie auf den Registerreiter* Geräte-Manager. *Auf der Registerkarte suchen Sie dann* CD-ROM *und klicken doppelt darauf. Wählen Sie per Doppelklick die Typenbezeichnung des Laufwerks aus, von dem aus Sie Ihre Spiele laden möchten, zum Beispiel* TOSHIBA DVD-ROM SD-M1212. *Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf* Einstellungen. *Anschließend klicken Sie auf das quadratische Feld vor der Zeile* Automatische Benachrichtigung beim Wechseln, *so dass, wie hier, ein Häkchen darin zu sehen ist. Zur Bestätigung der Einstellungen und um alle Fenster zu schließen, klicken Sie zwei Mal auf* OK. *Sie werden dann aufgefordert, den Rechner neu zu starten. Tun Sie das, damit die gewünschten Änderungen wirksam werden.*

Die Redaktion

ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger des Monats“
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

Kundendienst lässt zu wünschen übrig

Verzweifelt schrieb Michael K.[1] aus Oberstenfeld an COMPUTERBILD-SPIELE: Sein bestelltes, heiß ersehntes Spiel ‚Siege of Avalon‘[2] lässt auf sich warten. Schlimmer noch: Auf seine Anfragen bei der Herstellerfirma Blackstar Interactive bekam er keine Antwort:

„Ich bin ein begeisterter Leser Ihrer Zeitschrift. Daher verpasste ich auch die Ausgabe 7/2001 mit dem ersten Teil des Rollenspiels „Siege of Avalon“ nicht. Da mich das Spiel faszinierte, bestellte ich die Kapitel zwei bis sechs auf der Internet-Seite zum Spiel: www.avalon-game.de. Nach der Bestellung erhielt ich ein Antwortschreiben des Herstellers, in dem es hieß, die bestellte Ware werde mir in den nächsten Tagen zukommen. Daraus wurden mittlerweile 43 Tage. In der Zwischenzeit schrieb ich ein Fax, erhielt keine Antwort. Auch eine Beschwerde-E-Mail blieb ohne Reaktion der Gegenseite. Eine telefonische Hotline scheint noch gar nicht eingerichtet zu sein. Ich finde, Blackstar Interactive sollte den Kundendienst verbessern, denn der jetzige ist einfach ungenügend. Ich hoffe, dass Sie mir bei meinem Problem weiterhelfen können.“

COMPUTERBILD-SPIELE fragte beim Hersteller nach und überraschte damit Stefan Marcinek, den neuen PR- und Marketing-Manager von Blackstar Interactive. Der hatte an seinem ersten Arbeitstag noch nicht mal seinen Schreibtisch eingeräumt, als die Hiobsbotschaft einging. Dennoch wusste er sofort eine Antwort und konnte weiterhelfen: Offenbar gebe es Probleme mit dem Versandunternehmen. Michael K.'s Enttäuschung über die lange Wartezeit könne er selbstverständlich verstehen: „Wir von Blackstar Interactive sind natürlich immer bemüht, unseren Kunden einen ausgezeichneten Service zu bieten. Für die Unannehmlichkeiten in diesem Fall wollen wir Michael mit einem Blackstar-Bundle (bestehend aus Siege of Avalon und drei weiteren Titeln) entschädigen und wünschen ihm viel Spaß mit unseren Spielen!“

COMPUTERBILD-SPIELE meint: Späte, aber professionelle Problemlösung. Nur schade, dass der Kunde selbst nicht über die Schwierigkeiten informiert wurde – trotz mehrfacher Anfrage.



Rollenspiel „Siege of Avalon“: Wer das erste Kapitel durchgespielt hat und nicht erfährt, wie es weitergeht, der ist total von der Rolle.

[1] Name ist der Redaktion bekannt

[2] sprich: „Sähdsch off Åwwallonn“ [3] sprich: „Ex Bijond se Frontihr“

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, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Piloten-Handbuch gesucht

Gibt es ein Lösungsbuch zum Spiel „X-Beyond the Frontier“[3], das ihr auf der Heft-CD-ROM von Ausgabe 10/2001 hattet?

Philipp Schwierz, Weilersbach

COMPUTERBILD-SPIELE hat sich beim Hersteller und im Buchhandel schlau gemacht: Leider gibt es weder ein offizielles, noch sonst irgendein Lösungsbuch zu kaufen. Falls Sie über einen Internet-Zugang verfügen, finden Sie jedoch unter 3 S. 200 *eine hervorragende Hilfe-Seite, die so gut wie keine Fragen offen lässt und es dem Spieler ermöglicht, als wagemutiger Raumschiffpilot alle Aufträge perfekt zu erfüllen.*

Die Redaktion



Das Weltraum-Abenteuer „X-Beyond the Frontier“ ist nicht ganz anspruchslos. Erstklassige Lösungstipps gibt's aber nur im Internet.

Wie lösche ich ein Spiel richtig?

Vor längerer Zeit hatte ich ein Spiel installiert und wollte es kürzlich löschen. Ich griff dabei über Arbeitsplatz direkt auf die Festplatte SYSTEM (C:) zu und löschte unter Programme das gesamte Verzeichnis. Allerdings ist im Startmenü noch immer die Programmgruppe des Spiels vorhanden. Aber das dort gezeigte Deinstallations-Programm findet keine Deinstallations-Datei mehr. Woran liegt das?

Thomas Späth, Ludwigsburg

Beim Installieren der meisten Windows-Programme – nicht nur von Spielen – werden wichtige Dateien auch ins System-Verzeichnis von Windows kopiert. Außerdem gibt es meist Eintragungen in die ***Registrierdatenbank*** S. 198*, und eine Programmgruppe wird im Startmenü angelegt. Wenn Sie einfach nur das Programmverzeichnis direkt auf der Festplatte löschen, bleiben diese „Datei-Leichen“ und Systemeinträge erhalten. Die stiften dann Verwirrung und können auch Windows ausbremsen.*

Daher gilt: Sofern ein Spiel in der zugehörigen Programmgruppe im Startmenü ein Deinstallations-Programm anlegt, sollte das genutzt werden.

Finden Sie im Startmenü kein Deinstallations-Programm, dann hilft meist auch der Weg über Einstellungen, Systemsteuerung. *Darin öffnet ein Doppelklick auf* Software *eine Liste aller installierten Programme. Wählen Sie das Programm, das Sie löschen möchten, und klicken Sie dann auf* Hinzufügen/Entfernen.

Wurde ein Programm unvollständig gelöscht, hilft ein Trick: Installieren Sie es einfach erneut. Anschließend funktioniert die Deinstallation einwandfrei.

Die Redaktion

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VERBESSERUNGS-PROGRAMME

Auf dem neuesten Stand



Spielverbesserungs-Programme (Patches) und aktuelle Steuerungsprogramme (Treiber)

Jeden Monat neu!

Hier veröffentlicht die Redaktion Internet-Adressen, unter denen Sie die neuesten Versionen von Steuerungs- und Spielverbesserungs-Programmen finden. Diese Programme beheben Fehler 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. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
2. **Operation Flashpoint** • Version 1.10 (5 MB)
   www.codemasters.com/downloads/patch/v1.10_interim-upgrade.zip
3. **Microsoft Train Simulator**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
4. **Emperor – Schlacht um Dune** • Version 1.08 (5,4 MB)
   ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/Em108de.exe
5. **Die Sims** • Version vom 1.1 (2,8 MB)
   www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html
6. **Black & White** • Version 1.10 vom 11. Juli 2001 (9 MB)
   ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/baw_patch_v1100.exe
7. **King of the Road** • Version 1.1 vom 17. August 2001 (9 MB)
   ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/king_of_the_road/kotrpatch11.exe
8. **Die Siedler 4** • Version 1.10.908 vom 3. August 2001 (6 MB)
   ftp.bluebyte.com/pub/SIV_Patches/SIV_908.exe
9. **Mech Commander 2**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
10. **Cossacks – European Wars** • Version vom 18. Juli 2001 (1,6 MB)
    www.cossacks.de/deutsch/cossacks/download.htm
11. **Tropico** • Version 1.03 vom 24. Juli 2001 (1 MB)
    www.take2.de/files/patches/tropico_103.zip
12. **Arcanum** • Version vom 5. September 2001 (2,2 MB)
    ftp://sierra.de/arcanum-das-spiel.de/patches/Arcanum_de_1064_1070.exe
13. **Desperados – Wanted Dead or Alive** • Version 1.01 vom 5. Mai 2001 (2 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/desperados/desperados_101.exe
14. **Anstoß 3** • Version 1.40 vom 6. Februar 2001 (12,1 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/anstoss3/a3_140me.exe
15. **Age of Empires 2** • Version 2.0a vom 19. September 2000 (2,6 MB)
    download.microsoft.com/download/aoeaok/Update/2.0a/W9XNT4/DE/Age2upA-GER.exe
16. **Baldur's Gate 2 (plus Thron des Bhaal)**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
17. **Euro Tour Cycling**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
18. **Wer wird Millionär?** • Version vom 14. Februar 2001 (0,6 MB)
    ftp://212.134.113.20/pub/de/wwm/Patches/wwmpatch.exe
19. **Die Völker 2** • Version 2 (3,2 MB)
    www.jowoodonline.de/voelker2/Downloads/jwv2patch2.exe
20. **Rollercoaster Tycoon**
    kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
21. **Alone in the Dark 4 – The new Nightmare**
    kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
22. **Sudden Strike** • Version vom 21. Juni 2001 (0,8 MB)
    www.suddenstrike.de/demo.html#cd
23. **Patrizier 2** • Version 1.20 vom 15. Februar 2001 (2,1 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/patrizier2/p2_120.exe
24. **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** • Version 1.006 vom 8. Juni 2001 (2,6 MB)
    ftp.westwood.com/pub/redalert2/update/RA21006DE.EXE
25. **FIFA 2001**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
26. **F1 Racing Championship**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
27. **Summoner** • Version 1.30 vom 11. Juni 2001 (1,2 MB)
    www.thq.com/Volition/Summoner_Patch/Sum1x-130.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** • Version 1.01 vom 6. August 2001 (0,7 MB)
    www.data-welt.de/supportforum/db/446822/solution7/update_1.01_1.02.exe
30. **Startopia – Die Raumstation** • Version 1.0.1 vom 13. August 2001 (5,6 MB)
    www.eidoshelpline.de/patchinfo.php4?plattID=147&patch=0

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 1.09 vom 22. August 2001 (5,1 MB)
   ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_109.exe
3. **Colin Mc Rae Rally 2.0** • Version 1.09 (1,3 MB)
   www.codemasters.com/cmr2pc/patch/CMR2Patch109.exe
4. **Bundesliga Manager X**
   kein Spielverbesserungsprogramm verfügbar
5. **SWAT 3** • Version 1.7 vom 27. Juni 2001 (3,7 MB)
   www.sierra.de/sierra-swat.de/patches/SWAT3_17UP_DE.EXE
6. **Pharao** • Version vom 3. März 2000 (4,7 MB)
   www.havas.de/pharao-das-spiel.de/patches/PharaoAufbauPack.EXE
7. **Theme Park World Classic** • Version vom 17. November 1999 (5 MB)
   ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/tppatchone991117.exe
8. **Need for Speed – Brennender Asphalt** • Version 444 vom 16. Oktober 2000 (2,5 MB)
   ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/NFS4-V444.zip
9. **Sim City 3000 Classic**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
10. **Baldur's Gate** • Version DX8Int. vom 19. Februar 2001 (1,8 MB)
    ftp.interplay.com/pub/patches/bg1dx8intl.exe
11. **Driver** • Version vom 12. April 2000 (1,1 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/driver/driver_ger.exe
12. **Half-Life: Blue Shift (deutsche Version)**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
13. **Star Trek Voyager – Elite Force** • Version 1.20 vom 5. Mai 2001 (19,6 MB)
    download.activision.com/activision/eliteforce/EliteForcePatch1_2.EXE
14. **Die Siedler 3 (plus Amazonen)** • Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB)
    ftp.bluebyte.com/updates/s3old160.exe
15. **Dark Project 2**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
16. **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
17. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
18. **Indiana Adventure Kit**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
19. **Die Original-Moorhuhnjagd**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
20. **Delta Force 2** • Version 1.06.15 vom 22. August 2000 (9 MB)
    http://64.154.202.181/pub/patches/df2rev0/df2upd8.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

1 **Hercules 3D Prophet Nvidia-Serie** • Version 14.10 vom 27. August 2001 (3,9 MB)
ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DP-9x-1410.exe

2 **Asus V7100** • Version 14.10b vom 20. August 2001 (5,5 MB)
ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V7100/w9m1410b.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 Voodoo5 5500** • Version 1.04.00 vom 9. November 2000 (8,3 MB)
ftp1.3dfx.com/drivers/voodoo5/vs-w9x-1.04.00.exe

6 **Matrox Millennium G400 / Max** • Version 6.71.011 vom 21. August 2001 (4 MB)
ftp.matrox.com/pub/mga/archive/win_9x/2001/w9x_671beta.exe

7 **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

8 **ATI Radeon** • Version 4.13.7075 vom 20. März 2001 (7,5 MB)
driver.ati.com/drivers/wme_radeon_4_13_7075.exe

9 **MSI StarForce822** • Version 14.40 vom August 2001 (2,6 MB)
www.msi-computer.de/download/treiber/nvidia_w9x-1440.zip

10 **Elsa Gladiac 920** • Version 4.13.01.1240 vom 18. Mai 2001 (4,7 MB)
ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/REVELATR/RVLNVW9X.EXE

11 **Elsa Synergy 2000** • Version 4.13.01.1461 vom 27. August 2001 (2,8 MB)
ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/SYNERGY/2000/W9X/SY2KW9X.ZIP

12 **Elsa Synergy 3** • Version 4.13.01.1461 vom 27. August 2001 (2,8 MB)
ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/SYNERGY/III/W9X/SYIIIW9X.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 17. August 2001 (0,1 MB)
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 Live! Platinum 5.1** • Version 2.3 vom 10. August 2001 (2,3 MB)
ftp.europe.creative.com/pub/creative/drivers/sbpci/vienna23.zip

8 **Genius Soundmaker 64** • Version 4.06.1187 vom 21. Juni 1999 (2,7 MB)
www.kye.de/driver/MULTIMED/sm64.exe

9 **Genius Soundmaker 128XG** • Version 5.12.01.2228 vom 27. April 2001 (5,8 MB)
www.kye.de/driver/MULTIMED/128wdm.exe

Diamond Monster MX300 • Version 1.02 vom 17. Februar 1999 (8,8 MB)
ftp.diamondmm-europe.com/diamond/3daudio/msnd300/files.htm

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 (PL-Sieger 10/01)** • Version 2.00 vom 12. Februar 2001 (14 MB)
ftp.hercules.com/sound/exe/GTXP/DFGTXP-9X-200.EXE

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gran Turismo 3 – Das offizielle Buch der Champions

Lösungsbuch | „Gran Turismo 3“ ist das derzeit eindrucksvollste Rennspiel auf dem Markt. Nun ist das offizielle Lösungsbuch dazu erschienen. Holen Sie damit noch mehr aus dem Erlebnis GT 3 heraus?



Optisch ein Renner, inhaltlich ein Siegertyp: das Buch zu „Gran Turismo 3“.

Jeder Besitzer einer Playstation 2, der sich auch nur entfernt für Autos interessiert, dürfte mittlerweile Gran Turismo 3 spielen (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 8/2001). 179 verschiedene Autos auf 20 Strecken gewähren monatelangen Spielspaß. Was liegt da näher, als allen Hobbypiloten mit einem Nachschlagewerk im großzügigen DIN-A4-Format unter die Arme zu greifen, zumal die GT-3-Spielanleitung nicht eben umfangreich geraten ist?

Getreu dem Motto: „Ein gutes Spiel verdient ein gutes Buch“ haben die Autoren ganze Arbeit geleistet. Komplett in Farbe werden sämtliche Wagen, Fahrprüfungen, Strecken und Tuning-Möglichkeiten detailliert und reich bebildert vorgestellt. Kein Aspekt bleibt unbeachtet.

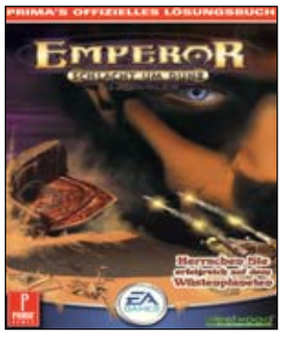
Im Gegenteil: Auch erfahrene GT-3-Spieler können im Kapitel „Secrets“ (Geheimnisse) noch dazulernen. Beispiel: Welches Rennen, welche Prüfung muss unter welchen Bedingungen absolviert werden, um genau diesen oder jenen Wagen freizuspielen? Dank Hunderter von Spielstunden und guter Kontakte zu den Entwicklern des Spiels glänzen die Autoren mit enormem Fachwissen.

Ein umfangreiches Stichwortregister erleichtert das Nachschlagen, und in den Erklärungen von „A“ wie „Abrieb“ bis „Z“ wie „Zylinder“ finden Sie so ziemlich jeden wichtigen Begriff aus der Welt des Motorsports wieder. Lediglich einen kleinen Schnitzer spürte die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion auf: Unter den 15 besten Autos der Preisklasse bis 50 000 Credits tauchte der Ford Mustang nicht auf, obwohl er eindeutig dazu gehört. Dieser kleine Patzer trübt den erstklassigen Gesamteindruck jedoch ebenso wenig wie gelegentliche Schwächen in der Aufmachung des Buches. Für 24,95 Mark, also nur rund 20 Prozent des Spiel-Preises, bekommen Sie hier ein Nachschlagewerk, mit dem Sie locker 50 Prozent mehr Spaß aus einem der besten aktuellen Rennspiele herausholen. Das Buch ist sozusagen perfektes „Tuning“ für Gran Turismo 3.

Gran Turismo 3 – Das offizielle Buch der Champions, Piggyback, 163 Seiten, 24,95 Mark, ISBN 3-8155-5220-6

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Emperor[1] – Schlacht um Dune[2]



Emperor – Schlacht um Dune, Prima Games, 160 Seiten, 24,95 Mark, ISBN 3-934783-20-1

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Lösungsbuch | Die Schlacht um Dune ist besonders in den späteren Missionen nicht gerade einfach. Das offizielle Lösungsbuch zu „Emperor – Schlacht um Dune“ möchte Schluss machen mit gescheiterten Eroberungsversuchen.

Neben vielen taktischen Tipps zum Kampf bekommen Sie auch nützliche Hinweise dazu, wie etwa plötzliche Begegnungen mit Sandwürmern möglichst unbeschadet zu überstehen sind. Detaillierte Anleitungen gibt es nur für die zur Lösung des Spiels notwendigen Hauptaufträgen. Das ist aber vertretbar, da es keine Patentrezepte für die zufällig verteilten Nebenmissionen gibt. Immerhin werden dafür allgemeine hilfreiche Strategien vorgestellt, die die Aufgaben erleichtern.

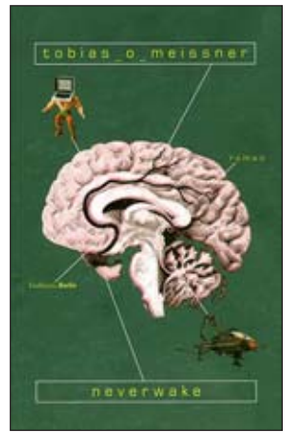
Zahlreiche Abbildungen und Karten unterstützen die Verständlichkeit – leider alle in tristem Schwarzweiß. Da fällt es gelegentlich schwer, etwas zu erkennen. Das ist aber so ziemlich das einzige Manko dieses im übrigen empfehlenswerten Buches.

Neverwake[3]

Roman | Mit seiner vierten Veröffentlichung betritt Autor Tobias O. Meißner die Welt der Computerspiele. Sein Buch „Neverwake“ spielt in einer Großstadt des fortgeschrittenen 21. Jahrhunderts. An die Stelle der einst so populären Fußballspiele sind Turniere der Spiele-Profis, der VIRTs, getreten. Doch was als Wettbewerb von Idealisten beginnt, steht schon bald unter der Herrschaft des Kommerz.

Am Rande gewährt Meißner interessanten Einblick in die Welt der Computerspieler von heute, die vielleicht schon vierzigjährigen Zeitgenossen fremd scheint: Roboter oder andere Endgegner, schwere Spielstufen, märchenhafte Missionen – all das wird sich nach der Lektüre auch dem Neuling erschließen.

In fünf Teile gliedert der 34-jährige Autor sein Werk, berichtet unter anderem von Smuggler-boy und Suicider, die wegen Software-Piraterie Schwierigkeiten bekommen, oder von Otis, der sogar sein Leben für den Sieg aufs Spiel setzen würde. Spiele-Fans finden sich in diesem Buch nicht selten selbst wieder, Szene-fremden hilft Meißner, die Spieler besser zu verstehen. Insgesamt ist Neverwake eine wirklich lesenswerte Geschichte über das eigenwillige Universum der Computerspieler. Oder, um es mit Roy Batty aus dem Kapitel „Gesang eines VIRTs“ zu sagen: „Wir wissen, was euch entgeht!“



Neverwake, Eichborn Verlag, 159 Seiten, 29,80 Mark, ISBN 3-8218-0690-7

Empfehlenswert

1sprich: „Emperer“ 2sprich: „Djuhn“ 3sprich: „Newwerwäik“

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Diablo 2: Expansionspack	24,95 Mark
	Markt und Technik	3-827291-08-9
2	Baldur's Gate 2 – Thron des Bhaal	24,95 Mark
	Prima Games	3-934783-79-1
3	MS Train Simulator	24,95 Mark
	Sybex	3-815552-20-6
4	Diablo 2	24,95 Mark
	X-Games	3-827290-77-5
5	Tomb Raider 3	19,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-05-0
6	Die Sims: Das volle Leben/Party ohne Ende	24,95 Mark
	Electronic Arts	3-933841-83-6
7	Tomb Raider 4	19,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-18-2
8	Tomb Raider 2	19,95 Mark
	Eidos Interactive	3-933917-01-8
9	Baldur's Gate 2 Plus	19,95 Mark
	Markt und Technik	3-827290-90-2
10	Black & White	24,95 Mark
	Electronic Arts	3-933841-80-1

Die Spielebücher-Hitliste wurde ermittelt aus Verkaufszahlen von Computer-Büchern bei der Kaufhauskette Karstadt und der Internet-Buchhandlung Libri.

KARSTADT Libri.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Briefe an die Redaktion

In COMPUTERBILD-SPIELE kommen auch die Leser zu Wort. Die Redaktion will den Lesern nicht nur mit Tests, Tipps und Tricks zu viel Spielspaß verhelfen. COMPUTERBILD-SPIELE freut sich über Lob und Kritik und bietet kompetente Antworten auf konkrete Fragen an. Natürlich behält die Redaktion sich vor, lange Zuschriften zu kürzen. Schreiben Sie an:

Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE, Kennwort „Leserbriefe“,
Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg, Fax 040/34726749
E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de

„Die Siedler 1“ auf Heft-CD-ROM?

Könnten Sie es möglich machen, das Spiel „Die Siedler 1“ auf die Heft-CD-ROM zu bringen? Ich würde mich sehr darüber freuen, und ich denke, andere auch.

Matthias Kostan, Bremerhaven

Die CD-ROM zum Heft soll dem Leser maximalen Spaß bei minimalem Aufwand bereiten. Das Spiel „Die Siedler 1“ ist jedoch so alt, dass es auf sehr vielen Computern Probleme verursacht oder gar nicht erst startet. Außerdem müssten Sie bei der Installation sehr viel von Hand einstellen, zum Beispiel die Soundkarten-Konfiguration. Diese Mühe möchte COMPUTERBILD-SPIELE den Lesern ersparen.

Die Redaktion

Playstation-2-Spiele bald auf PC?

Erst einmal ein großes Lob an eure Zeitschrift. Das Heft ist wirklich gut. Außerdem wollte ich fragen, ob es bald auch einen PS-2-Emulator wie „Bleem“ für den PC geben wird.

Sebi, per E-Mail

Mit einem derartigen Programm ist vorerst nicht zu rechnen. Die PS 2 hat zwar mittlerweile schon ein Jahr auf dem Buckel, und ihre technischen Daten legen die Vermutung nahe, dass sie mit aktuellen Computern nicht mehr Schritt halten kann. Allerdings ist die PS 2 eine hoch spezialisierte Spiele-Hardware, die optimal für grafisch anspruchsvolle Spiele ausgelegt ist. Um dieses System nachzustellen (zu „emulieren“), müsste ein PC eine weit über dem heutigen Standard liegende Rechenleistung bringen. Ein weiteres Hindernis sind eventuelle rechtliche Konsequenzen: Sony sähe es sicher gar nicht gern, wenn PS-2-Spiele auf dem PC laufen lernen. *Die Redaktion*



Vorerst nur auf PS 2: Der Rennspiel-Hit „Gran Turismo 3“ stellt mit seiner brillanten Optik derzeit noch zu hohe Anforderungen an den PC.

„Harry Potter“ verzweifelt erwartet

Könntet ihr vielleicht mehr über die neuen kommenden Spiele mit „Harry Potter“ für PC und Gameboy Color (GBC) berichten?

Und warum gibt es eigentlich nur so wenige Tests für den GBC? Kommen nur so wenige Spiele heraus, oder testet ihr einfach nur bestimmte?

Anja, per E-Mail

Sicherlich wird kaum ein Spiel so sehr erwartet wie das zur erfolgreichen Romanreihe „Harry Potter“. Deshalb finden Sie bereits in diesem Heft ab Seite 10 einen ausführlichen Vorbericht mit vielen Bildern zum Thema, die Lust auf das fertige Spiel machen.

Der Grund für die scheinbare Vernachlässigung des GBC hat einen Namen: Gameboy Advance (GBA). Die meisten Spielefirmen konzentrieren sich mittlerweile auf das neueste Modell. Interessante GBC-Titel wird COMPUTERBILD-SPIELE selbstverständlich weiterhin ausführlich besprechen, zum Beispiel „Tomb Raider – Fluch des Schwerts“ in dieser Ausgabe.

Die Redaktion



Foto: dpa

„Eins, zwei, drei – wir zaubern Harry Potter herbei“: Pünktlich zu Weihnachten erscheinen der Film und das Computerspiel. Dann hat das lange Warten der Harry-Potter-Fans ein Ende.

COMPUTERBILD-SPIELE-Leser „total ausgeflippt“

Hallo, COMPUTERBILD-SPIELE-Team! Ich lese eure Zeitschrift jetzt schon seit ungefähr einem Jahr und finde, sie ist so gut wie noch nie. Denn sie ist die einzige Computer-Zeitschrift, die kein Fachchinesisch verwendet. Nicht alle kennen die Fachausdrücke, die in anderen Zeitschriften verwendet werden. Am besten finde ich die CD-ROM im Heft. Als ich mir die neueste Ausgabe kaufte und die sieben Spiele sah, flippte ich im Geschäft total aus! Ein ganz, ganz dickes Lob von eurem größten Fan!

Lukas Schmidt, per E-Mail

Keine halbfertigen Sachen

Glückwunsch! Mit der aktuellen Ausgabe habt ihr euch selbst übertroffen. Wie viele andere Leser meine auch ich: Endlich seid ihr weg von den halbfertigen PC-Demoversionen und packt witzige Spiele auf die CD-ROM, die man sonst nur im Internet bekommt. Weiter so! Möge eure Auflage ins Unermessliche steigen!

Doch das ist noch gar nicht der Clou der Ausgabe 10/2001. Ich meine die spielbare Gameboy-Advance-Version von „Lady Sia“. Mit dieser Demo habt ihr meiner Meinung nach absolutes Neuland beschritten, und ich hoffe doch, in Zukunft mehr Demoversionen für den Gameboy Advance auf eurer CD-ROM zu finden. Wo sonst, außer bei sehr wenigen kleinen Spielehändlern, kann man schon GBA-Spiele antesten? Genial!

Marc Zander, per E-Mail

Vielen Dank für das große Lob! Ganz „weg“ von den Demos ist COMPUTERBILD-SPIELE allerdings nicht. Die Heft-CD-ROM soll immer einen interessanten Mix bieten, dieses Mal etwa sechs Voll- und drei Probierversionen. *Die Redaktion*



Gameboy-Girl auf Heft-CD-ROM: „Lady Sia“ für PC kam gut an.

COMPUTERBILD-SPIELE zum Ausprobieren

Kann man bei COMPUTERBILD-SPIELE ein Mini-Abo bestellen?

Benjamin Schneider, per E-Mail

Selbstverständlich ist das möglich. Sie erhalten dann drei Ausgaben zum Schnupperpreis von zusammen acht Mark frei Haus. Einfach anrufen bei der Abo-Betreuung, Tel. 01805/900999 (0,24 DM/Min.), und schon sind Sie von der nächst erreichbaren Ausgabe an „Mini-Abonnent“.

Wenn Sie mit dem Abonnement zufrieden sind und COMPUTERBILD-SPIELE auch weiterhin bequem per Post bekommen möchten, brauchen Sie nichts weiter zu tun, das Mini-Abo verlängert sich dann automatisch. Andernfalls rufen Sie einfach nach Erhalt des zweiten Hefts die Abo-Betreuung an und bestellen dort die Lieferung wieder ab. Dann endet das Mini-Abo mit Auslieferung des dritten Heftes – ohne weitere Verpflichtungen für Sie. *Die Redaktion*

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE

Einkaufsführer

Top oder Flop? In dieser Übersicht finden Sie neue und frühere Test-Ergebnisse auf einen Blick. Dazu hat COMPUTERBILD-SPIELE bei über 700 Händlern die günstigsten Preise ermittelt. Hat die Redaktion kein Angebot gefunden, so ist die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers angegeben. Produkte, die seit mehreren Wochen nicht mehr hergestellt werden, tauchen im Einkaufsführer nicht mehr auf. Aus Platzgründen kappt die Redaktion außerdem die hinteren Ränge.

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet für	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
ABENTEUER									
1	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
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	Project I.G.I.	Eidos	PC	2,23	75,00 Mark	3/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
AUFBAUSPIELE									
1	Tropico	Take 2	PC	1,77	70,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
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	Wiggles	Innonics	PC	2,50	79,00 Mark	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
ACTION-ABENTEUER									
1	Shen Mue	Sega	DC	1,48	89,00 Mark	1/2001	Spiele ohne Ende	Buchen	06281/560632
2	Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames	PS	1,71	79,00 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
3	Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames	PC	1,86	90,00 Mark[1]	7/2001	Infogrames	Dreieich	01905/10550
4	Onimusha – Warlords	Electronic Arts	PS 2	1,89	99,00 Mark	9/2001	Planet Media	München	089/35652170
5	Metal Gear Solid	Microsoft	PC	2,01	65,00 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
6	Tomb Raider: Die Chronik	Eidos	PC	2,02	79,00 Mark	1/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
7	Zax – Alien Hunter	Jowood	PC	2,15	72,00 Mark	11/2001	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
8	Star Trek: Deep Space 9 – The Fallen	Koch Media	PC	2,16	77,00 Mark	2/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo Interactive	PC	2,55	75,00 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Casanova	Modern Games	PC	2,77	73,00 Mark	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
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
BRETTSPIELE									
1	Tweety & the Magic Gems	Mitsui	GBC	2,11	82,00 Mark	11/2001	Planet Media	München	089/35652170
2	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

[1] Preis laut Hersteller

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet für	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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
KARTENSPIEL									
1	Pokémon Trading Card Game	Nintendo	GBC	1,86	59,00 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
PRÜGELSPIELE									
1	Pokémon Stadium 2	Nintendo	N 64	2,36	135,00 Mark	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	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
9	Cart Fury	Konami	PS 2	2,57	119,95 Mark	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
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	Paper Mario	Nintendo	N 64	2,24	135,00 Mark	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Summoner	THQ	PC	2,29	76,00 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Arcanum	Vivendi Universal	PC	2,30	70,00 Mark	10/2001	Planet Media	München	089/35652170
6	Grandia 2	Ubi Soft	DC	2,40	78,00 Mark	4/2001	Planet Media	München	089/35652170
7	Gorasul	Jowood	PC	2,54	89,95 Mark[1]	10/2001	Jowood	Frankfurt/M	01907/71882
8	The Legend of Dragoon	Sony	PS	2,67	99,95 Mark[1]	4/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
9	Icewind Dale: Herz des Winters	Virgin	PC	2,85	40,00 Mark	5/2001	Gameplay	Würzburg	0931/3545222
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
SPORTSPIELE									
1	Mario Tennis	Nintendo	GBC	1,70	69,90 Mark[1]	3/2001	Nintendo	Großostheim	01805/005806
2	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	GBA	1,86	55,00 Mark	9/2001	AS Play	Oldenburg	0441/8859508
3	International Superstar Soccer	Konami	PS 2	2,06	99,00 Mark	2/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Konami	GBA	2,08	62,00 Mark	8/2001	Pricecontrast	München	01805/774232
5	Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	PS	2,10	69,00 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
6	Roland Garros 2001	Cryo	PC	2,15	55,00 Mark	8/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	ISS Pro Evolution 2	Konami	PS	2,25	65,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
8	RTL Skispringen Herausforderung 2001	THQ	PC	2,48	45,00 Mark	2/2001	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
9	NBA Street	Electronic Arts	PC	2,57	95,00 Mark	11/2001	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	Commandos 2	Eidos	PC	2,13	90,00 Mark[1]	11/2001	Eidos	Hamburg	040/30633400
10	Sudden Strike Forever	CDV	PC	2,51	50,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
10	Rim	Fishtank	PC	2,51	70,00 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Fallout Tactics: Die stählerne Bruderschaft	Virgin	PC	2,51	77,00 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710

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	64,00 Mark	3/2001	Computeruniverse.net	Bad Homburg	06172/7320
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	388,00 Mark	6/2001	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/9131170
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
GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS								
1	Hercules 3D Prophet 3	Guillemot	1,58	929,00 Mark	6/2001	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/9131170
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	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
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	365,00 Mark	2/2001	M.u.H. Trading	Hilden	02103/56361
6	Gladiac MX	Elsa	1,94	265,00 Mark	2/2001	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
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	Hercules 3D Prophet 2 MX	Guillemot	2,13	289,00 Mark	2/2001	Licomp	Meppen	05931/85660
10	Hercules 3D Prophet 4500	Guillemot	2,22	273,99 Mark	6/2001	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/9131170
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 GmbH	Hamburg	040/7673270
2	Sidewinder Game Voice	Microsoft	2,46	83,00 Mark	9/2001	Xello Computer GmbH	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 GmbH	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 GmbH	Hamburg	040/7673270
9	Axis-302	Labtec	3,33	49,00 Mark	9/2001	Alternate	Linden	006403/905010
10	Sound Link SL-8700	Interact	3,43	29,90 Mark[1]	9/2001	CSV	Spandau	030/3377350
LAUTSPRECHER FÜR PC								
1	Desktop Theatre DTT 2200	Creative Labs	2,86	236,00 Mark	10/2001	Xello Computer GmbH	Hamburg	040/7673270
2	Typhoon Acoustic 5.1 Subwoofer	Anubis	2,90	137,00 Mark	10/2001	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
3	A.2600 Compact Surround Power	Philips	3,17	177,00 Mark	10/2001	Expert Müller	Merzig	06861/933317
4	Soundman SR-30	Logitech	3,18	140,00 Mark	10/2001	Xello Computer GmbH	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	06861/933317
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	06861/933317
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

[1]Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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
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	83,00 Mark	4/2001	Neumann Computer	Leverkusen	0214/5008041
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
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
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	127,60 Mark	5/2001	Ideal IT-Consulting	Hockenheim	06205/9509722
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	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
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	193,73 Mark	7/2001	Bruder's Computer	Weißenfels	03443/239201
3	Thrustmaster XL Screenmate	Guillemot	3,52	359,00 Mark[1]	7/2001	Guillemot	Neunkirchen am Sand	09123/96580
SOUNDKARTEN								
1	Hercules Game Theater XP	Guillemot	2,42	399,00 Mark	8/2001	Alternate	Linden	06403/905010
2	Audiosystem EWX 24/96	Terra Tec	2,64	349,00 Mark	8/2001	Alternate	Linden	06403/905010
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	479,00 Mark	8/2001	Alternate	Linden	06403/905010
5	Soundsystem 512i Digital	Terra Tec	2,73	89,00 Mark	8/2001	Alternate	Linden	06403/905010
6	Maxi Sound Fortissimo 2	Guillemot	3,07	139,00 Mark[1]	8/2001	Guillemot	Neunkirchen am Sand	09123/96580
7	Soundblaster Live! Player 5.1	Creative Labs	3,09	199,00 Mark	8/2001	Alternate	Linden	06403/905010
8	Winfast 6x Sound	Leadtek	3,36	129,00 Mark[1]	8/2001	Leadtek	Hamburg	040-25170704
9	Sonic Fury	Videologic	3,43	219,00 Mark	8/2001	Alternate	Linden	06403/905010
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	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
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
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

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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	P 2000 Tilt Pad	Saitek	1,44	68,00 Mark	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Eliminator Shock	Gravis	1,82	64,00 Mark	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	P 750 Digital Gamepad	Saitek	1,91	55,00 Mark	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	P 1500 Rumble Pad	Saitek	1,93	64,00 Mark	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Trust Sight Fighter Vibration Feedback	Aashima	2,07	69,95 Mark	11/2001	Brinkmann	Hamburg	01805/015015
6	Desroyer Tilt	Gravis	2,11	62,00 Mark	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Action Gamepad	Logitech	2,21	43,41 Mark	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/69705858
8	Sidewinder Game Pad USB	Microsoft	2,26	49,00 Mark	11/2001	Brinkmann	Hamburg	01805/015015
9	Digital Gamepad	Thrustmaster	2,31	29,99 Mark[1]	11/2001	Thrustmaster	Nürnberg	0211/338000
10	Axis Pad SV-6511	Interact	2,32	79,99 Mark	11/2001	Brinkmann	Hamburg	01805/015015
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION								
1	PS 2 D-Force 2 Pad	Brooklyn	1,75	59,95 Mark[1]	11/2001	Brooklyn	Hamburg	040/51484048
2	PX 1500 Double Shock Pad	Saitek	2,00	35,63 Mark	11/2001	Bruder's Computer	Weißenfels	03443/239201
3	Shock 2 Analog Controller	Thrustmaster	2,08	39,95 Mark[1]	11/2001	Thrustmaster	Nürnberg	0211/338000
4	Shock 2 Ultra Analog Controller	Thrustmaster	2,10	49,95 Mark[1]	11/2001	Thrustmaster	Nürnberg	0211/338000
5	Interceptor Gamepad SV-4211	Interact	2,24	49,99 Mark[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
6	Storm Chaser SV-4230	Interact	2,52	89,99 Mark[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
7	Trust Sight Fighter PSX	Aashima	2,64	40,00 Mark[1]	11/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
8	Dual Impact 2 SV-4210	Interact	2,74	59,99 Mark[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
9	Dual Analog Joypad	Brooklyn	3,42	39,95 Mark[1]	11/2001	Brooklyn	Hamburg	040/51484048
10	PX 1000 Pad	Saitek	4,37	13,13 Mark	11/2001	Bruder's Computer	Weißenfels	03443/239201
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
11	PC Invader	Logic 3	2,66	39,95 Mark[1]	11/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
13	Sidewinder Joystick	Microsoft	2,66	45,00 Mark	11/2000	Digk	Frankfurt/M.	069/97840136

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fachbegriffe einfach erklärt

3D-Beschleunigerkarte

Die räumliche Darstellung von Gegenständen mit dem Computer ist sehr rechenaufwendig. Um den **Prozessor** zu entlasten, gab es früher Zusatzkarten, die in den Computer eingebaut wurden. Moderne Grafikkarten dagegen beherrschen die 3D-Funktionen grundsätzlich selbst.

5.1-Dolby-Digital-Decoder

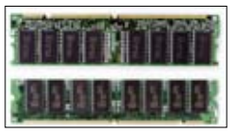
Ein 5.1-Dolby-Digital-Decoder gibt Töne auf sechs Kanälen wieder (fünf im Raum verteilte Boxen plus ein **Subwoofer**). Das Ergebnis ist ein viel realistischerer Raumklang als bei Stereo-Wiedergabe mit nur zwei Boxen.

56K-Modem

Ein Modem ist ein Telefon für den Computer. Mit diesem Gerät lassen sich Daten über Telefonleitung austauschen. Die Informationen werden zur Übertragung in Töne umgewandelt. „56K" besagt, dass maximal 56 000 **Bit** pro Sekunde übertragen werden können.

Arbeitsspeicher

Außer dem **Prozessor** ist auch der Arbeitsspeicher (RAM) ein Kernstück des Computers. RAM heißt „Random Access Memory"[1] und bedeutet „flüchtiger Arbeitsspeicher". Der behält die Informationen so lange, wie der Computer mit Strom versorgt wird.



Bandbreite

Je schneller die Daten durch eine Leitung fließen können, desto höher ist die Bandbreite der Leitung.

Betriebssystem

Das Betriebssystem ist das zentrale Programm des PC, das gleich nach dem Einschalten geladen wird. Ohne Betriebssystem wären Arbeitsprogramme oder Spiele nicht lauffähig. Das Betriebssystem nimmt Befehle des Benutzers entgegen und führt sie aus. Es kümmert sich um Ein- und Ausgabe der Daten auf Festplatten oder andere Geräte.

Bit

Ein Bit kann den Wert „0" oder „1" haben. Es ist die kleinste Informationseinheit im PC.

Chat[2]

Das englische Wort „Chat" bedeutet soviel wie „Plaudern". Es hat sich als Begriff für die schriftliche Unterhaltung über Computer und Modem eingebürgert.

Directplay[3]

Das ist ein Standard von Microsoft für Windows 95/98, der den Datenaustausch von Spielen für mehrere Teilnehmer vereinfacht.

Direct-Play-Ip-Voice[4]

Das ist eine Funktion von **Direct-X** 8.0. Sie erlaubt die mündliche Unterhaltung der Mitspieler im Mehr-Spieler-Modus in einem Netzwerk.

Direct-X[5]

Direct-X ist eine Windows-Erweiterung, die die Wiedergabe von grafischen 3D-Effekten und von Raumklängen verbessert.

DSL

Abkürzung für „Digital Subscriber Line"[6]. Mit dieser neuen Technik lassen sich Daten bis zu 20 Mal schneller übertragen als beispielsweise per **ISDN**.

DVD-R

Eine DVD-R ist eine ein Mal beschreibbare Leer-DVD.

DVD-R-Brenner

Gerät, das Daten auf DVD-Rs. schreibt.

DVD-ROM-Laufwerk

Abspielgerät für DVDs.

DVI-Ausgang

Anschluss an der Grafikkarte für ein **LCD**.

Festplatte

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.



Geschwindigkeits-/Schubregler

Geschwindigkeits- beziehungsweise Schubregler sind Teil einiger Steuerknüppel. Schieben Sie den Hebel nach vorne, beschleunigt Ihr Rennwagen oder Flugzeug im Spiel.

Gigabyte[7]

Die Größe von Computer-Daten wird in Byte gemessen. Ein Byte sind acht **Bit**. Einheiten: Kilo-, Mega- und Gigabyte.

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.

Hertz

Hertz (Hz) ist die Maßeinheit für die Häufigkeit der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

Host

Ein Host (auf Deutsch: „Wirt/Gastgeber") ist ein Computer, der die zentralen Daten innerhalb eines Netzwerks zur Verfügung stellt, zum Beispiel für die Teilnehmer eines Netzwerkspiels.

Installation

Beim Installieren eines Programms werden Daten von Diskette, CD-ROM oder DVD auf die Festplatte kopiert. Gleichzeitig erfolgen für das Programm notwendige Einstellungen, die auf der Festplatte gespeichert werden.

ISDN

ISDN („Integrated Services Digital Network"[8]) ist ein digitales Netz für (Kommunikations)-Dienste. Es hat dem herkömmlichen Telefonnetz viel voraus, so die viel schnellere Übertragung.

Kilobyte

1024 Byte sind ein Kilobyte (KB). 1024 Kilobyte ein **Megabyte** (MB).

LCD

Ein LCD („Liquid Crystal Display"[9]) ist ein Flachbildschirm. Er erzeugt das Bild durch flüssige Kristalle zwischen Glasplatten. Bildpunkte werden per Stromimpuls lichtdurchlässig oder -undurchlässig gemacht. Eine Hintergrundbeleuchtung macht Bildpunkte sichtbar.



Lokales Netzwerk

Werden Computer mit speziellen Kabeln und Einsteckkarten verbunden, spricht man vom Netzwerk. Daten lassen sich über Netzwerke austauschen. Als lokales Netzwerk bezeichnet man ein Netzwerk auf kleinem Raum, etwa in einem Firmengebäude.

Megabyte

Ein Megabyte (MB) sind 1024 **Kilobyte** (KB), 1024 MB sind ein **Gigabyte** (GB).

Megahertz

Ein Megahertz sind eine Million **Hertz**.

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.

Multitap[10]

An ein Multitap für die Playstation 2 kann man bis zu fünf Spieletastaturen anschließen.

Partition

Eine Festplatte lässt sich in mehrere Bereiche (Partitionen) aufteilen – etwa einen für Programme, einen für sonstige Daten. Die Bereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten.

Prozessor

Der Prozessor ist das zentrale Steuerorgan des Computers. Er sitzt auf der Hauptplatine eines Computers und ist meistens unter einem Kühlkörper oder Ventilator versteckt.

Registrierdatenbank

In der Registrierdatenbank sichert Windows 95/98 alle Informationen über Programme, Fenster, Schriften, Benutzer. Die Datenbank ist für den korrekten Betrieb des PC wichtig.

Rütteleffekt

Rütteleffekt ist die Fähigkeit von Steuergeräten, durch Vibrationen realistischere Eindrücke zu vermitteln, zum Beispiel in Rennspielen beim Fahren über holprige Pisten.

Scart-Kabel

Der auch als Euro-AV bekannte Anschluss ist eine 21-polige, genormte Verbindung für Bild- und Tonleitungen. Scart-Kabel verbinden Videorecorder und Fernseher oder Spielekonsole und Fernseher.

Soundkarte[11]

Eine Steckkarte, mit deren Hilfe der Computer Musik und Sprache wiedergeben kann.

Soundprozessor

Das ist ein Bauteil auf der **Soundkarte**, das Tonsignale verarbeitet und sie an die Lautsprecher weitergibt.

Spiel-Server[12]

Häufig steht in einem Netzwerk ein Server, ein spezieller Computer für die Datenverwaltung, zur Verfügung, auf den alle Computer Zugriff haben – zum Beispiel die Computer der Teilnehmer eines Netzwerkspiels.

Steuerkreuz

Die vier Richtungstasten auf einer Spieletastatur bilden das Steuerkreuz.

Subwoofer[13]

Subwoofer sind Lautsprecher, die nur Bässe wiedergeben.

S-Video-Ausgang

Zur Weitergabe des S-Video-Signals verbindet ein S-VHS-Kabel den S-Video-Ausgang mit anderen Geräten.

TFT-Flachbildschirm

Fast alle modernen tragbaren Computer haben einen Farbbildschirm des Typs TFT, der Farben besonders brillant mit Flüssigkristallen darstellt. TFT steht für „Thin Film Transistor"[14], übersetzt: „Dünnfilm-Transistor".

USB-Anschluss

An den USB-Anschluss („Universal Serial Bus"[15]) können Zusatzgeräte, etwa Maus oder Tastatur, angeschlossen werden. Maximale Datenübertragungsrate: 137 **Kilobyte** pro Sekunde.

Watt

Watt ist die Einheit der elektrischen Leistung.

Windows 98 SE

Windows 98 ist das verbreitete Microsoft-Betriebssystem für PC. „SE" steht als Abkürzung für die „Second Edition"[16], auf Deutsch: „zweite Auflage".

Zusatzstift

Mit dem Zusatzstift können Spieler die Spieletastatur erweitern. Manche Modelle haben ein Loch auf der oberen Seite, in das man den Zusatzstift stecken kann. Das ermöglicht den Spielern, mit einem Mini-Steuerknüppel zu spielen.

[1]sprich: „Ränndem AckDess Memmeri" [2]sprich: „Tschätt" [3]sprich: „Deirekt Plai" [4]sprich: „Deirekt Plai Ei-Pi-Weiß" [5]sprich: „Deirekt Ex" [6]sprich: „Didschitel Ssabbskreiber Lein" [7]sprich: „Gigabeit" [8]sprich: „Intigräited Ssörwissis Didschitel Nettwörk" [9]sprich: „Lickwidd Krisstel Dissplai [10]sprich: „Maltitapp [11]sprich: „Ssaundkarte" [12]sprich: „Ssörver" [13]sprich: „Ssabbwuhfer" [14]sprich: „Sinn Film Tränsister" [15]sprich: „Juniwörßel Ssirl-el Bass" [16]sprich: „Ssecknd Idischen"

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 COMPUTER-BILD-ONLINE unter www.computerbildspiele.de. Sie können sich auch ans COMPUTERBILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Im Kasten rechts sehen Sie die Telefonnummern nach Themengebieten geordnet.

HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908/83441
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, so wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Internet-Adressen aus dem Heft

1. www.gamevoice.com (englisch)
2. casanova.arxeltribe.com (deutsch)
3. www.yiya.de/games/x/ (deutsch)
4. www.fujitsu-siemens.de (deutsch)
5. www.bigben-interactive.de (deutsch)
6. www.guillemot.de (deutsch)
7. www.europe.creative.com (deutsch)
8. www.driftmaster.de (deutsch)
9. www.logitech.de (deutsch)
10. www.ati.de (deutsch)
11. www.mmore.com (englisch)
12. www.palmgear.com (englisch)
13. www.bigben-interactive.de (deutsch)
14. www.ubisoft.de (deutsch)
15. www.trainsim.schiemann-media.de (deutsch)
16. www.ultimateridegame.com (englisch)
17. www.nintendo.de (deutsch)
18. www.scee.com (englisch)

Hilfenummern der Spiele-Hersteller

Hersteller	PLZ	Ort	Telefon	Fax	Hilfe Technik	Hilfe Spiele	Zeit	Hotline-Fax	Internet
Acclaim	81677	München	089/412190	089/32940409	040/89703355	01908/24663	täglich 8-24 Uhr	keins	www.acclaim.de
Activision	85737	Ismaning	089/96118850	089/96118848	01805/225155	01905/10055	Mo-Fr 14-18, Sa+So 16-18 Uhr	keins	kein jugendfreies Internet-Angebot
Ari Data CD	47877	Willich	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	01907/71880	01908/39572	01908/39582	Mo-Fr 9.30-13/ 14-17.30 Uhr	01907/71880	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
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	089/85795425	089/85795241	01805/585795	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
Novitas	38104	Braunschweig	0531/215340	0531/2153411	0531/2153424	0531/2153424	Mo-Fr 8-16 Uhr	0531/2153411	www.greenpepper.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	02131/6070	02131/607111	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	06103/2063217	01905/10550	01905/10550	Mo-Fr 11-19 Uhr	06103/334600	www.sunflowers.de
Swing! Interactive	41564	Kaarst	02131/4066499	02131/4066440	02131/4066499	02131/4066499	Mo, Mi, Fr 16-19 Uhr	02131/6619555	www.swing-games.com
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	0190/505512 (Abruf)	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	01907/71889 (Abruf)	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

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort

Firma	Seite
Ak tronik Software	83,115
Amazon.de	35
AMS	148, 149
Arcor AG & Co	85
Avitos AG	187
AVM Computersysteme	7
Blackstar Interactive	147, 185
COMPUTERBILD-SPIELE	191
CDV AG	37, 171, 203
daclogo.com	145
Data Becker	15
Dell Computer GmbH	96, 97
Deutsche Expert	21
Deutsche Telekom	51
Eidos Interactive	52, 53, 86, 87, 138, 139, 178, 179
eJay GmbH	75
Electronic Arts	2, 70, 71, 133
Guillemot GmbH	107
handy.de	65
HDK S.Kotte	201
Infogrames	19, 62, 63, 124, 125
JoWood	189
Karstadt AG	80, 81, 130, 131
Kaufhof	33
Magix Entertainment	127, 129
Mannesmann Mobilfunk	31
MCM Medien Vertrieb	201
Media Markt	102, 103
Microsoft	67
Mobil Direkt GmbH	25
Modern Games	91, 93
Saturn	45, 47
Selling points	23, 143, 155, 175
Sigel GmbH & Co.	73
SMS Online GmbH	153
Sonera Zed Germany GmbH	79, 195
Sony	29
Take 2	204
TerraTec	135
TOYS 'R' US GmbH	9, 137
Ubi Soft Entertainment	26, 27, 77, 151, 161
Verlag Heinz Heise GmbH	199
Viag Interkom	167
World of Games	197

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 und 3/2000 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:

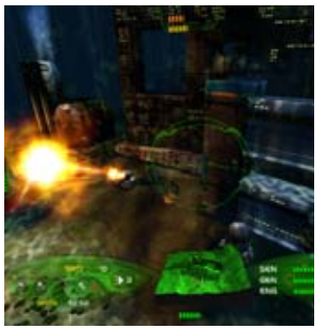
COMPUTERBILD-SPIELE,
Axel-Springer-Platz 1
Brieffach 1940, 20350 Hamburg

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 7. November 2001 im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Aquanox

Seit über einem Jahr wird das Actionspiel als optischer Knaller angekündigt. Der Grafikkarten-Hersteller Nvidia nutzt „Aquanox“ sogar dazu, die Leistungsfähigkeit seiner neuesten Grafikkarte „Geforce 3“ zu demonstrieren. Ob die Unterwasser-Schlacht auf Ihrem PC fließend läuft und spielerischen Tiefgang zu bieten hat, lesen Sie im nächsten Heft.



This is Football 2002

Anpfiff: Flanken, Pass antäuschen, links vorbei … und: Tooor! In der Vorabversion glänzte das Fußballspiel für die Playstation 2 mit optischen Details. So lässt sich Oliver Kahn nicht nur an der Rückennummer, sondern auch eindeutig am Gesicht erkennen. Der ganze Kicker-Test im nächsten Heft.



Stronghold

Burgbesitzer im Mittelalter: Bauen Sie eine Festung, herrschen Sie über ein Volk. Rohstoffe gewinnen, Vorräte anlegen und für ausreichend Verteidigung des Reiches sorgen. Stronghold fordert den klugen Strategen in Ihnen heraus. COMPUTERBILD-Spiele hat sich für den Test bei Rittern, Hofdamen und Narren eingemietet. Das Ergebnis gibt's in Ausgabe 12/2001.

SPIELETRICKS



F1 2001

Wenn Sie mit Schumi und Konsorten schnelle Runden drehen, geht's richtig zur Sache. Doch mit Gas geben allein ist es nicht getan. Sie sollten vor dem Rennen wissen, wo Gefahren auf den Strecken liegen und mit welcher Strategie Sie am besten ins Ziel kommen. Wer aufs Siegertreppchen will, findet die optimale Rennvorbereitung für PC und Playstation 2 in der nächsten COMPUTERBILD-SPIELE.

RATGEBER



Hörenswert

Mitreißende Spielhandlung, tolle Optik – aber der Sound lässt zu wünschen übrig? Dann wird es Zeit für eine Soundkarte, die dem Standard der neuesten Spiele entspricht. Muss man den PC deshalb zum Spezialisten bringen? Nein! COMPUTERBILD-SPIELE erklärt Ihnen in der kommenden Ausgabe, wie Sie die Karte mit wenigen Handgriffen selbst einbauen können.

HARDWARE



Alles im Griff

Für Weltraum-Ballerspiele am PC ist er unentbehrlich: der Steuerknüppel (Joystick). Aber mit welchem Modell haben Raumschiffpiloten Ihren Kreuzer am besten unter Kontrolle? COMPUTERBILD-SPIELE hat die 20 neuesten Joysticks genau unter die Lupe genommen. Haltbarkeit? Verschleiß? Griffigkeit? Ist der Preis gerechtfertigt? Die Antworten auf diese und viele andere Fragen finden Sie in der kommenden Ausgabe.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Bild Spiele

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbild.de

Lesertelefon: 0800/1007892
Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.

Bei Problemen mit der CD-ROM rufen Sie bitte Tel. 040/34729352 an.


Harald Kuppek
Chefredakteur


Frank Surholt
Stellvertretender Chefredakteur


Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur


Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Boris Connemann
Tests/Tricks


Maris Feldmann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks


Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


Thomas Richter
Tests/Tricks


Thomas Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


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 Dagliohlu, Julian Flügge, Norbert Hohlfeld, Tobias Schick, Fulja Üstündag, Dennis van den Ende, 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.