12/2001
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

PC, Playstation, Gameboy, Xbox, Gamecube, Nintendo 64, Dreamcast

Europas größtes Spielemagazin mit CD-ROM

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

NUR 4,80 MARK mit CD-ROM



Spiel des Monats:
Strategie Stronghold

Die Festung der mutigen Ritter

Deutsche Version ausführlich getestet PLUS: 6 Seiten Tricks

SPIELETESTS



Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!
Action
Federvieh, Munition, Landschaft – alles neu



Wer wird Millionär – Junior
1000 Fragen für die Jugend
Quizspiel



Medicopter 117 (Vol.2) – Jedes Leben zählt
Action
Helden des Alltags

Die besten Fußballer der Welt
Sportspiel This is Football 2002

Tiere übernehmen die Macht
Action-Abenteuer Planet der Affen

Rätsel um ein neues Geheimnis
Abenteuer Pokémon Kristall-Edition

CD-ROM im Heft mit 5 Spielen

PLUS: 8 Seiten Tricks



Spiel 1 Action
Bang! Gunship Elite

Abwehr-Schlacht mit dem Raumschiff

Erstmals in Deutschland Nur für die Leser von Computer Bild Spiele



Spiel 2
Geschicklichkeit Eierjagd



Spiel 3
Denkspiel City Mining



Spiel 4
Geschicklichkeit Razor Gumpfs



Spiel 5
Puzzle New Beetle: Tracks & Gaps

Top-Demos
(Probierversionen)

Strategie
- Stronghold

Rennspiel
- Das 5. Element – New York Race

SPIELETRICKS



Aquanox Action
Attacke auf dem Meeresgrund

Schnelle Runden mit Schumi
Rennspiel F1 2001

Geheime Tricks zu 8 Spielen

HARDWARE



Härte-Test
20 Steuerknüppel – nur 4 sind gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Stellv. Chefredakteur

Mit diesem Heft feiert COMPUTERBILD-SPIELE seinen zweiten Geburtstag. Die Redaktion möchte sich bei Ihnen, liebe Leser, für Ihre Treue und Begeisterung bedanken. Sie haben COMPUTERBILD-SPIELE nicht nur zur größten Computerspiele-Zeitschrift Europas gemacht, sondern auch zur zweitgrößten Computer-Zeitschrift – nach COMPUTERBILD. Im dritten Quartal 2001 melden wir eine durchschnittlich verkaufte Auflage von 658 895 Exemplaren – das ist ein satter Zuwachs von 42 Prozent gegenüber dem Vorjahr! Auch in diesem Heft bieten wir Ihnen die heißesten Neuigkeiten und spannendsten Tests: vom Strategiespiel „Stronghold" über das Unterwasser-Abenteuer „Aquanox" bis hin zum exklusiven Grafikkartentest.

Computer Spiele INTERN



Fotos: Andreas Friese

Ausgezeichnet: Nina Ruge (45), Preisträger Wolfgang Gäbler (38) und Chefredakteur Harald Kuppek (47).



Beeindruckt: Verlagsgeschäftsführer Christian Nienhaus (41) nannte unsere Auflage „sensationell".

● Welch ein Glanz! In Berlin wurden die Preisträger der großen Leser-Wahl zum „Goldenen Computer" ausgezeichnet: Auf der Gala-Veranstaltung im Verlagshaus freute sich der Vorstandsvorsitzende der Software-Firma CDV AG, Wolfgang Gäbler (38). Er erhielt von Chefredakteur Harald Kuppek (47) die begehrte goldene Trophäe für den Gewinn in der Kategorie Spiele: Das Strategiespiel „Cossacks" (siehe Heft 1/2001) gefiel den Lesern am besten (Seite 157). Begeistert waren auch die rund 300 Gäste der Preisverleihung. ZDF-Moderatorin Nina Ruge (45) führte charmant durch den Abend.

● Redakteur Boris Connemann besuchte in der Nähe von Cannes in Südfrankreich die europäische Xbox-Präsentation von Microsoft (Seite 10). In der Villa des Designers Pierre Cardin spielte er an der neuen Konsole und vergaß fast ein anderes wichtiges Ereignis: seinen 27. Geburtstag. Aber nur fast, denn er durfte ein Interview mit dem Starprogrammierer Lorne Lanning („Munch's Oddysee") führen. Und das war dann für ihn wie ein Geburtstagsgeschenk.



Gefragt: Boris Connemann (27, li.) interviewt Lorne Lanning (36).

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

Neue Spiele 4
Playstation 2, Gamecube, Xbox – Kampf der Konsolen um Marktanteile 8
Xbox-Präsentation – Alles über die Microsoft-Konsole 10
Hardware 12
Bunt gemischt 14
Hitliste 16
Voraussichtliche Erscheinungstermine 18
Vorserientests:
PS 2 **Baldur's Gate – Dark Alliance** Action-Rollenspiel (ab Dezember 2001) 22
PC **Ballerburg** Strategie (ab Mitte/Ende November 2001) 22
PC **Empire Earth** Aufbau-Strategie (ab Ende November 2001) ... 25
PC **Flugsimulator 2002 Professional Edition** Flugsimulation (ab Dezember 2001) 24
PC **Harry Potter und der Stein der Weisen** Abenteuer (ab 16. November) 21
PC **RTL Skispringen 2002** Sportspiel (ab 23. November 2001) .. 20
PS 2 **The Simpsons Road Rage** Rennspiel (ab 6. Dezember 2001) .. 23
PC **Zoo Tycoon** Simulation (ab 14. November 2001) 20

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 26
Die Testtabelle verständlich erklärt 28
PC **Aquanox** Action (im Handel) 38
PC **Carrera Grand Prix** Rennspiel (im Handel) 90
PC **Catan – Das Kartenspiel** Strategie (im Handel) 72
PS 2 **F1 2001** Rennspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 54
PC **Fußball Manager 2002** Fußball-Manager (im Handel) ... 50
PS 2 **Half-Life (deutsche Version)** Action (ab 16. November 2001) ... 84
N 64 **Mario Party 3** Brettspiel (im Handel) 86
PC **Medicopter 117 – Jedes Leben zählt (Vol. 2)** Action (im Handel) ..... TITELTHEMA 44
PC **Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn** Action (im Handel) ... TITELTHEMA 60
PC **Planet der Affen** Action-Abenteuer (im Handel) ... TITELTHEMA 94
GBC **Pokémon Kristall Edition** Abenteuer (im Handel) ... TITELTHEMA 100
PC **S.W.I.N.E.** Strategie (im Handel) 66
PC **Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars** Strategie (im Handel) ... 64
PC **Stronghold** Strategie (im Handel) ..... TITELTHEMA 30
PC **This is Football 2002** Sportspiel (im Handel) ... TITELTHEMA 76
PS 2 **Time Crisis 2** Action (im Handel) 62
PC **Wer wird Millionär? – Junior** Quizspiel (im Handel) ... TITELTHEMA 78
GBC **Zelda – Oracle of Ages** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ... 98
GBC **Zelda – Oracle of Seasons** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ... 98

GÜNSTIGE SPIELE

PC **Dark Colony** Strategie (im Handel) 110
PS **Driver** Action (im Handel) 112
PC **Play the Games Vol. 4** Sammlung mit 15 Spielen (im Handel) ... 102

SPIELETRICKS

PC **Aquanox** ..... TITELTHEMA 138

PC **Bang! Gunship Elite** ..... TITELTHEMA 122
PC **City Mining** ..... TITELTHEMA 128
PC **Eierjagd** ..... TITELTHEMA 129
PC **F1 2001** 142
PC **New Beetle: Tracks & Gaps** ..... TITELTHEMA 129
PC **Razor Gumpfs** ..... TITELTHEMA 128
PC **Stronghold** ..... TITELTHEMA 130
Geheime Tricks (Cheats) 144

MAGAZIN

Generation Pong – Spiele- und Konsolensammler 152
Comic 154
Gewinnspiel 156
Leser-Wahl „Goldener Computer": Die Gewinner 157

HARDWARE

Vergleichstest: drei Computer im Sonderangebot – Welcher lohnt sich wirklich? 158
Testergebnisse im Detail 160
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 162
Einzeltest: schnurloses Netzwerk 164
Vergleichstest: zwei brandneue Grafikkarten 166
Testergebnisse im Detail 168
Vergleichstest: 20 Steuerknüppel ..... TITELTHEMA 170
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 171
Testergebnisse im Detail 172
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 176

PROFI-ECKE

Spielstände bearbeiten – So werden Sie unbesiegbar .. 182

RATGEBER

Neue Soundkarte selbst einbauen 188
So installieren Sie ein Spiel 194

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 200
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 202
Briefe an die Redaktion 204
Aktuelle Verbesserungs- und Steuerungsprogramme (Patches und Treiber) 208
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 210
Spielebücher-Kritiken 212
Marktübersicht 214
Fachbegriffe einfach erklärt 222
Firmen-Telefonnummern 224
Inserentenverzeichnis 225

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 226
Impressum 226

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

CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: **„Bang! Gunship Elite"** TITELTHEMA, **„Eierjagd"** TITELTHEMA, **„City Mining"** TITELTHEMA, **„Razor Gumpfs"** TITELTHEMA, **„New Beetle: Tracks & Gaps"** TITELTHEMA. Probierversionen (Demos): **„Stronghold"** TITELTHEMA, **„Das 5. Element – New York Race"** TITELTHEMA. Sonstiges: **Acrobat Reader 4.0** (Anzeigeprogramm), **Direct-X7.0A** (Steuerungsprogramm).

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten ..... 44 - 45
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten ..... 184 - 185
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM 116



Bang! Gunship Elite



Eierjagd



City Mining



Razor Gumpfs



New Beetle: Tracks & Gaps

Titel: Foto: Gettyimages, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

Meldungen

Jugend-Spiel

Spiele-Hersteller Electronic Arts sponsert mit seinem Label EA Sports ein neues Fußballmagazin beim Fernsehsender DSF. Fujama ist der exotische Name des neuen TV-Formats – die Abkürzung für Fußballjugendmagazin. Die Besonderheit der Sendung (Sonnabends 17.45 Uhr) ist ihre Mobilität. Das Programm wird von einem Wohnmobil aus gesendet, das jederzeit den Standort wechseln kann. Das rollende Studio ist mit Kunstrasen, einer mobilen Freistoßmauer und Video-Spielekonsolen ausgestattet.

Sim-Krise

Strenge Qualitätskontrollen beim Spiele-Hersteller Electronic Arts: Die fast fertige Simulation „Simsville“ für PC ist bei der Prüfung durchgefallen und wird deshalb nicht erscheinen.

Winter-Treffen

Das offizielle Videospiel zu den Olympischen Winterspielen 2002 kommt. Hersteller Ubi Soft hat zusammen mit Eidos Interactive („Tomb Raider“[1]) und International Sports Multimedia einen Exklusivvertrag über sechs Jahre geschlossen, der es ihm erlaubt, Spiele mit der offiziellen Olympia-Lizenz auf den Markt zu bringen. Das erste, „Salt Lake 2002 – The Official Video Game of the Olympic Winter Games[2]“, gibt's im Januar 2002 für Gameboy und Gameboy Advance. Preise stehen noch nicht fest.



Foto: Lorien Beaeg Reader

Flammen-Spiel: olympische Weihen für Gameboy.

1sprich: „Tuhm Räider“ 2sprich: „Soohlt Läik 2002 – Si Offischel Widio Gäim off si Olümpick Wintergämss“ 3sprich: „No Phlß bijond se Lein“ 4sprich: „Njukammer – Bi à Popstar“ 5sprich: „Ssellent Hanter“ 6sprich: „Di-Sstreuer Kommahnd“

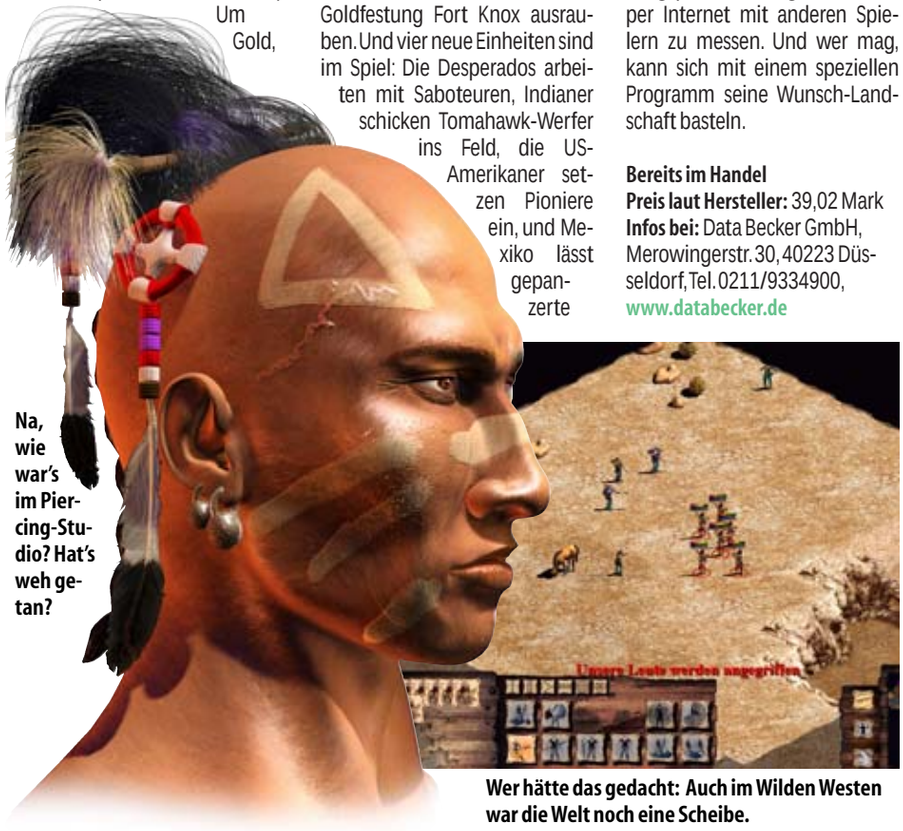
America – Spielerweiterung

Im Westen was Neues

Zusatz-CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Indianer, Soldaten und Revolverhelden kämpfen in „America – No Peace beyond the Line“[3] (Test in Heft 3/2001). Um Gold, Land und Macht. Für alle Besitzer des anspruchsvollen Wildwestspiels gibt's nun Nachschub. Mit acht neuen Herausforderungen. Eine davon: die weltberühmte Goldfestung Fort Knox ausrauben. Und vier neue Einheiten sind im Spiel: Die Desperados arbeiten mit Saboteuren, Indianer schicken Tomahawk-Werfer ins Feld, die US-Amerikaner setzen Pioniere ein, und Mexiko lässt gepanzerte Kutschen rollen. Schließlich haben die Programmierer vier neue Bauten errichtet, darunter „das Zelt der Ahnen“. In dieser Unterkunft können Sie eine Menge lernen, zum Beispiel, wie ein Kampfgeist beschworen wird.

Außerdem bietet das Ergänzungspaket die Möglichkeit, sich per Internet mit anderen Spielern zu messen. Und wer mag, kann sich mit einem speziellen Programm seine Wunsch-Landschaft basteln.

Bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 39,02 Mark
Infos bei: Data Becker GmbH, Merowingerstr. 30, 40223 Düsseldorf, Tel. 0211/9334900, www.databecker.de



Na, wie war's im Piercing-Studio? Hat's weh getan?

Wer hätte das gedacht: Auch im Wilden Westen war die Welt noch eine Scheibe.

Neocron

Du hast keine Zukunft – nutze sie!



Im Krieg gab er sein letztes Hemd.

Internet-Rollenspiel für PC | Im 28. Jahrhundert: Der Job des Spielers ist es, nach verheerenden Kriegen einen friedlichen Neuanfang zu wagen. In der Rolle einer von 50 Spielfiguren bewegen Sie sich fortan durch diese faszinierende Szenerie zwischen Zerstörung und Aufbau – zusammen mit Tausenden von Mitspielern in aller Welt, wenn's so läuft, wie es sich der Hersteller vorstellt. Jeder Teilnehmer bezieht sein eigenes „Apartment“ im Spiel und darf sein „elektronisches Leben“ weitgehend frei gestalten: sich Clans anschließen, Handel treiben, riesige Roboter lenken oder auf schwebenden Motorrädern umherdüsen. Und falls doch der Verteidigungsfall eintritt, wird mit Laserwaffen und Zaubersprüchen zurück geschlagen.

Angekündigt für: 1. Quartal 2002
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: CDV AG, Neureuther Str. 37b, 76185 Karlsruhe, Tel. 0721/972240, www.cdv.de

Newcomer – Be a Popstar[4]

Hier spielt die Musik

Simulation für Playstation | Die „No Angels“ haben's geschafft. Die fünf zuckersüßen Mädels wurden aus Tausenden von Bewerbern ausgewählt und anschließend als Popgruppe vermarktet. Millionen von Fernsehzuschauern verfolgten den Werdegang der Combo. Wer selbst eine Band zusammenstellen und managen will, kann das bald ebenfalls vor dem Fernseher tun. Künftige Stars auswählen und auf Erfolg trimmen, die Pressearbeit machen, Konzertsäle anmieten – all das gehört zu Ihren Aufgaben. Und nicht zuletzt fehlt da auch noch ein Song mit Ohrwurmqualitäten. Den müssen Sie auch selbst komponieren – besser: aus vorgefertigten Mustern zusammenstückeln. Aber so entstehen ja heute die meisten Hits …



Is' was, Doc? Noch so 'n angehender Popstar aus der Retorte.



Fitness o.k., Charme geht so, für den Job müssen wir noch üben.

Angekündigt für:
23. November 2001
Preis laut Hersteller: 79,95 Mark
Infos bei: Eidos GmbH, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 040/30633400, www.eidos.de

Silent Hunter[5] 2

Unter Wasser, Marsch!

Actionspiel für PC | Hier tauchen Sie mit dem U-Boot ab und bestreiten Seeschlachten im Zweiten Weltkrieg. Elf brenzlige Missionen nach historischen Vorbildern fordern den patenten Kapitän – im Pazifik, im Atlantik und in dessen hiesiger „Bucht“, der Nordsee. Vier U-Boot-Typen der deutschen Kriegsmarine, vollgestopft mit Torpedos und Maschinengewehren, warten auf Ihr Kommando. Insgesamt sollen über 100 Schiffs-, U-Boot- und Flugzeugmodelle aus jener finsteren Epoche im Spiel sein.

Interessant: Für 2002 hat der Hersteller ein ähnliches Spiel unter dem Namen „Destroyer Command“[6] geplant. Damit soll es dann möglich sein, im Internet gegen „Silent-Hunter-2“-Spieler anzutreten. Für alle, deren PC nicht genügend leistungsfähig für das U-Boot-Abenteuer „Aquanox“ (Test in diesem Heft) ist, gibt's gute Nachrichten: Silent Hunter 2 läuft angeblich schon auf Computern mit 200 **Megahertz** S.222 **Taktfrequenz** S.222 und 64 **Megabyte** S.222 **RAM** S.222.



Versorgungsschiff im Visier – Torpedos klar zum Entsorgen.

Angekündigt für:
6. Dezember 2001
Preis laut Hersteller: 99,95 Mark
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/3380050, www.ubisoft.de

Top Gun: Combat Zones[7]

Mach die Fliege

Actionspiel für Playstation 2 und Gameboy Color | Ein Leinwandhit der 80er-Jahre kommt zu neuen Ehren. „Top Gun – Sie fürchten weder Tod noch Teufel" hieß der Actionfilm mit Tom Cruise in der Hauptrolle des unerschrockenen Kampffliegers. In „Top Gun – Combat Zones" nehmen Sie selbst am Steuerknüppel eines Jagdflugzeugs Platz. Als Pilot einer F-14, F-18 Hornet oder F-22 kämpfen Sie sich durch 36 Aufträge aus fast allen Epochen, seit es Düsenjäger gibt. Mal im Südostasien-Konflikt, mal im Angriff auf die Miramar-Basis. Halsbrecherische Manöver durch enge Schluchten inklusive. Eben wie damals im Kino – verspricht der Hersteller.



Reif für die Insel: Nehmen Sie die Bohrplattform im Polarmeer unter Beschuss.

Angekündigt für: Mitte November
Preis laut Hersteller: 109,95 Mark (PS 2), 69,94 Mark (GBC)
Infos bei: Virgin Interactive GmbH, Borselstr. 16c, 22765 Hamburg, Tel. 040/391010, www.vid.de



Vogel-Fang: Sie haben die Wahl – suchen Sie sich den Kampfbomber Ihres Vertrauens aus.

Atlantis – Im Kreuzfeuer

Kleiner machen, Leute

Action-Abenteuer für PC, Playstation und Gameboy Color | Am 6. Dezember ist Nikolaus. Dann läuft Disney's diesjähriger Weihnachtsfilm „Atlantis" in den deutschen Kinos an. Und das passende Spiel gibt's bis dahin auch. In der Rolle des Forschers Milo Thatch reisen Sie durchs Erdinnere. Ihr Ziel ist, die sagenumwobene versunkene Stadt Atlantis zu finden. Ihr Weg ist mit Gefahren gespickt: herabfallende Steinbrocken, brennende Labyrinthe, bösartige Meeresungeheuer und Tod bringende Feuerfliegen mögen keine Forscher. Gegen all das Ungeziefer helfen Ihnen abenteuerliche Waffen, etwa die so genannten Squincher. Die machen große Gegner ziemlich klein. Wer gewinnt, darf also stolz verkünden: „Liebling, ich habe die Feinde geschrumpft".

Angekündigt für: Ende November 2001
Preis laut Hersteller: 58,66 Mark
Infos bei: Disney Interactive, Kronstadter Str. 9, 81677 München, Tel. 089/99340258, www.disney.de



Stadt, Land, Fluss: Die Siedlung verfallen, der Kontinent versunken, der Strom deutlich über Badetemperatur – unwirtliche Gegend.

Rayman[8] M

Strahlemann und Söhne

Geschicklichkeitsspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Ring frei für ein weiteres Spiel mit Rayman. Der hasenähnliche Geselle ohne Hals, Arme und Beine gehört mittlerweile zu den Kultfiguren der Spieleszene. Diesmal können bis zu vier Spieler gegeneinander kämpfen – in zwölf kunterbunten Welten, jede mit drei Spielstufen. Und was machen Sie da? Sie schießen mit Glühwürmchen, so genannten Lums. Drei weitere Spielstufen sind da, um Wettrennen zu absolvieren. Das sind wahre Hindernisläufe, denn die Strecken stecken voller Hürden, führen etwa über wacklige Plattformen. Wer einen Schalter findet, sollte immer draufdrücken, denn die meisten davon öffnen das Tor zu einer Abkürzung oder, noch besser, stellen Verfolgern eine Falle. Wer gewinnt, kassiert. Das „Geld" können Sie in neue Spielfiguren, ein anderes Aussehen oder Bonusspielstufen stecken.



Es ist was los im Viertel: Wird „Rayman M" im Quartett gespielt, dann hat jeder der vier Mitspieler sein eigenes Spielfeld auf dem Schirm.

Leucht-Munition: Hier wird mit Glühwürmchen gefeuert.



Angekündigt für: 29. November 2001 (PS 2), 13. Dezember 2001 (PC), für X-Box steht noch kein Termin fest
Preis laut Hersteller: 119,95 Mark (PS 2), 99,95 Mark (PC), Xbox noch nicht bekannt
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/3380050, www.ubisoft.de



Die Faust sitzt locker: Rayman, alles andere als ein armer Kerl – der kleine Held ist längst eine Kultfigur

Kurz vorgestellt

Königs-Kunde

Während PC-Aufbauspiel-Fans sehnsüchtig auf „Anno 1503 – Aufbruch in eine neue Welt" warten, gibt's für alle Anno-Anfänger den Vorgänger als Schnäppchen: Für 39,95 Mark ist die „Anno 1602 Königs-Edition" im Handel. Inhalt: „Anno 1602", dazu das Erweiterungsset „Neue Inseln, Neue Abenteuer" und weitere Missionen. **Infos bei:** Sunflowers Interactive GmbH, Tel. 06103/20630, www.sunflowers.de

Zweifel-Sucht

Wer das Geräusch berstender Kartoffelchips schätzt, sollte im Internet beim Schweizer Knabberspezialisten Zweifel vorbeischauen. Dort gibt's das Spiel „Krack the Waves"[9] kostenlos zum Herunterladen. Ihre Aufgabe: Chips zerschießen, dass es so richtig appetitlich kracht.
www.snackandwin.ch

Preis-Schnelllauf

Ab Mitte November können Sie für je 14,95 Mark mit „Sega Rally 2" und „Ford Racing[10]" Gas geben. Für je 19,95 Mark pro Stück gibt's dann auch das PC-Action-Spiel „Raystorm"[11] und das Puzzlespiel „Bust A Move[12] 3D". **Infos bei:** Empire Interactive, Tel. 01801/185795, www.empireinteractive.com

Ring-Sendung

Vermutlich werden die Kinokassen klingeln, wenn am 19. Dezember „Der Herr der Ringe – Die Gefährten" anläuft. J.R.R. Tolkiens berühmte Roman-Trilogie verkaufte sich weltweit über fünf Millionen Mal. Auf dem Handy können Sie per SMS „Herr der Ringe" spielen: Wer mit dem Mobiltelefon „Die Reise der Gefährten" antritt, muss immer wieder eine von drei Möglichkeiten wählen, um den Fortgang der Geschichte in eine bestimmte Richtung zu lenken. „Die Schlacht um die Mittelerde" tragen acht Spieler miteinander aus. Gute Frage: Wo sind die bösen Ork-Armeen? Jede versandte Kurznachricht wird mit 69 Pfennig berechnet. Infos bei: T-Mobile, Tel. 0800/3301000, www.t-mobile.de

[7] sprich: „Topp Gann – Kommbätt Söhns" [8] sprich: „Räimän" [9] sprich: „Krack se Wälls" [10] sprich: „Rallöing" [11] sprich: „Rai-Storm" [12] sprich: „Basst A Muhw"

Meldungen

Nintendo: Alles für Taschenspieler

Pünktlich zum Vorweihnachtsgeschäft bringt Nintendo die „Pokémon Special Edition" auf den Markt. Die enthält einen sonnengelben Gameboy Color mit Pikachu-Motiven und das neueste Abenteuerspiel mit den Taschenmonstern: „Pokémon Kristall Edition" (Test in diesem Heft). Alles für rund 200 Mark.



Infos bei: Nintendo GmbH, Tel. 01805/005806, www.nintendo.de

Diablo: Teufel noch mal

Im PC-Rollenspiel „Diablo 2" kämpfen Sie gegen Dämonen und andere teuflische Gestalten. Das kann so richtig in Arbeit ausarten. Damit niemand verzweifeln muss, bringt der Hersteller Ende November ein „Rund-um-Sorglos-Paket" auf den Markt. Inhalt: das Hauptspiel Diablo 2, die Spielerweiterung „Lord of Destructions"[1] und zwei Lösungsbücher dazu. Preis laut Hersteller: rund 90 Mark. **Infos bei:** Vivendi Universal Interactive GmbH, Tel. 01805/0774353

Aldi: Spiele für Taschengeld

PC-Spiele für 15 Mark gibt's demnächst in der Supermarktkette Aldi. Zwischen Wasch- und Lebensmitteln finden Rennspiel-Fans „Colin McRae Rally[2]" und „Need for Speed[3] Porsche". Wer es lieber sportlich mag, kann zu „Bundesliga Stars 2001" oder „Tony Hawk's Skateboarding[4] 2" greifen. Alle vier Titel wurden in COMPUTERBILD-SPIELE-Tests als „gut" bewertet. Bei Aldi-Nord gibt's das günstige Angebot ab dem 21. November 2001, Aldi-Süd startet am 6. Dezember 2001 mit dem Verkauf.
Infos bei: Aldi GmbH & Co KG, Tel. 06184/8040

1 sprich: „Lord off Di-Sstrackschens" 2 sprich: „Kollin Mäck Rä Rälli" 3 sprich: „Nihd for Sspihd" 4 sprich: „Toni Hoháks Skaitbording" 5 sprich: „Dschäck änd Däxter – Se Prikörser Leggessi" 6 sprich: „Sspeiro – Ssihnsen off Eis" 7 sprich: „Kohdnäim: Autbräik"

Die Siedler – Die Trojaner und das Elixier der Macht

Neue Volkszählung

Zusatz-CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Das kommende Jahr fängt für alle „Siedler"-Fans gut an. Denn dann gibt's eine Erweiterung zum Hauptspiel „Die Siedler 4" (siehe auch COMPUTERBILD-SPIELE 11/2001, Magazin, Seite 140). Hobbystrategen dürfen sich auf 54 neue Aufträge, 13 Einzel- und Mehr-Spieler-Karten sowie auf ein neues Volk – die Trojaner – freuen. Auch Morbus, der Anführer des dunklen Volkes, macht erneut Schwierigkeiten. Er hat jetzt sogar gelernt, wie man Fluggeräte baut. Zudem sucht er nach einem Heilmittel, das seine Allergie gegen alles Grüne bekämpft. Fände er es, dann wäre er unbesiegbar. Und das kann kein wahrer Siedler-Fan zulassen.

Angekündigt für: Januar 2002
Preis laut Hersteller: 69,95 Mark
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/3380050, www.ubisoft.de



Wo Fluggeräte Siedler erschrecken, sind Vögel auf der Hut.

USA Raser

Vollgas-Fest

Rennspiel für PC | Mit quietschenden Reifen über den Highway, durch Las Vegas, Los Angeles oder New York. Mit „USA Raser" hinterlassen Sie in jeder Metropole schwarze Gummispuren auf dem Asphalt. Das Spiel kommt vom gleichen Hersteller, der die bekannten Titel „Autobahnraser 1" und „2" produziert hat. Damit dürfte die Spielidee bereits definiert sein: Bleifuß und sonst nichts. Allerdings rühmen die Macher ihrem jüngsten Gas-Werk eine neue Technik nach, die für flüssigere Bewegungsabläufe und weitere optische Verbesserungen sorgen soll. Voll im Verkehrsfluss und optisch bestens drauf donnern Sie also in klassischen Straßenkreuzern und aufgemotzten Sportwagen durchs Land der unbegrenzten Autoträume und denken dabei immer nur an das Eine – daran, dass Ihnen nicht das Blech wegfliegt.



Begrenzte Unmöglichkeiten: An der Mauer ist Schluss, sonst ist alles erlaubt und möglich.

Angekündigt für:
Ende November 2001
Preis laut Hersteller: 48,80 Mark
Infos bei: Davilex Software GmbH, Schloßstr. 11, 45404 Mülheim an der Ruhr, Tel. 0208/469790
www.usaraser.de

Jak & Daxter – The Precursor Legacy[5]

Insel der Glückseligen

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Jak und sein tierischer Kumpel Daxter erleben witzige Abenteuer in einer scheinbar unendlichen Inselwelt. Dieses Spiel kennt keine einzelnen Stufen und damit auch keine lästigen Ladezeiten. Der Spieler steuert Jak. Das freche Nagetier Daxter steht seinem „Herrchen" mit Grips und Witz zur Seite. Gut so, denn ohne Daxter wären manche Aufgaben nicht lösbar. Der Vierbeiner hilft etwa beim Klettern und weiß manchmal sogar, was als nächstes zu tun ist. Die Hauptaufgaben sind: Kristalle sammeln, geheime Höhlen aufstöbern und mit wahnwitzigen Fluggeräten die Insel erkunden. Was für ein Ritt: mit dem geflügelten Fahrrad über glühende Lava-Landschaften. Erstes Probespielen verzauberte die Redaktion mit tollen grafischen Effekten – sogar das Hitzeflimmern in der Luft wurde nicht vergessen.



Höchste Zeit für Entwurmung.

Angekündigt für: Dezember 2001
Preis laut Hersteller: 117,34 Mark
Infos bei: Sony GmbH, Frankfurter Str. 233, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 06102/4330, http://de.playstation.com

Spyro: Season of Ice[6]

Kopf-an-Kopf-Rennen

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Dumm gelaufen: Durch einen falschen Zauberspruch sind dem Bibliothekar Grendoc zwei Köpfe gewachsen. Und das ist noch nicht alles – in beiden dröhnt und hämmert es. 100 Elfenflügel könnten den Zauberspruch rückgängig machen. Der kleine blaue Drache Spyro erklärt sich sofort bereit zu helfen und macht sich auf die Suche. Durch 30 Spielstufen über idyllische Palmenstrände und durch verwinkelte Städte. Die Bewohner haben Tipps für den kleinen Drachen auf Lager, und überall verbergen sich Edelsteine zum Sammeln. Wenn Spyro genug davon eingesackt hat, kann er damit einen Torwächter bezahlen, der sonst den Weg nicht freigibt. Und wenn blaue Rhinozerosse dem Kleinen auf den Pelz rücken, speit er halt eben mal ein bisschen Feuer.



Lila ohne Pause: Spyro.



Kleine Drachen spielen gern im Sand.

Angekündigt für
Ende November 2001
Preis laut Hersteller:
100 Mark
Infos bei: Vivendi Universal Interactive GmbH, Paul-Ehrlich-Str. 1, 63225 Langen, Tel. 01805/0774353

Codename: Outbreak[7]

Auf den Sporen der Invasoren



Auch Wilderer mit schwerem Gerät hatten keine Chance gegen die Forstleute.

Actionspiel für den PC | In einer fernen Zukunft hat ein Meteoritenhagel die Erde fast komplett zerstört. Hinzu kommt, dass außerirdische Sporen auf den blauen Planeten gelangten, die alle Lebewesen in wahre Bestien verwandeln. Die wenigen überlebenden Menschen haben sich zu einer Kampftruppe zusammengeschlossen, um das Böse zu bekämpfen. Als Kommandant stehen Sie nicht nur an der Front, sondern müssen die Einsätze auch strategisch planen, feindliche Lager ausspionieren, Überwachungssysteme lahm legen, und so weiter. Und wenn alles klappt, können Sie den Eindringlingen so richtig „die Sporen geben" …



Hünenhafte Jäger werden im Tarnanzug praktisch unsichtbar.

Bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 89,95 Mark
Infos bei: Virgin Interactive GmbH, Borselstr. 16c, 22765 Hamburg, Tel. 040/391010, www.vid.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Zangenangriff: Nintendo Game Cube (links) und Microsoft Xbox (rechts) gegen die Playstation 2 vom Marktführer Sony.

Kampf um Milliarden

Wenn 3 sich streiten ...

... freut sich der Kunde. Gerade hat Marktführer Sony den Preis für seine Playstation 2 gesenkt. Damit werden die Karten im Wettstreit gegen den Erzrivalen Nintendo und den Branchenneuling Microsoft neu gemischt

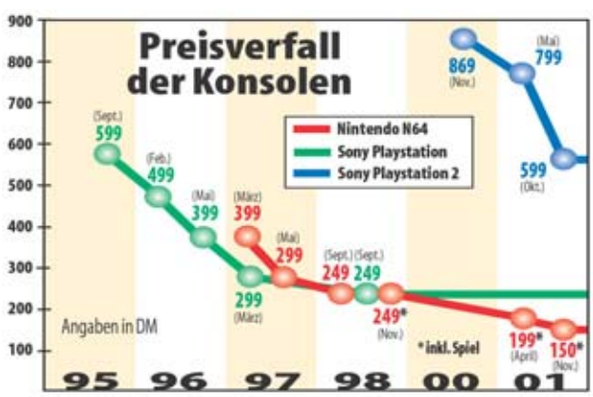
Der 14. März 2002 – für begeisterte Spieler vielleicht ein Termin wie „Weihnachten und Ostern an einem Tag". Und für Microsoft-Boss Bill Gates womöglich auch: Der Winter geht, die Xbox kommt. In ganz Europa, fast ein halbes Jahr nach dem Verkaufsstart zu Hause in den USA.

Das Warten soll sich lohnen, verspricht Hans Stettmeier, Director Home and Retail bei Microsoft Deutschland, den hiesigen Fans: „Wir stoßen mit der Xbox das Tor zu einer neuen Spieledimension auf." Allerdings auch zu einer neuen Preisdimension. Freunde des gepflegten Videospiels müssen sich nicht nur auf eine späte, sondern auch auf eine teure Bescherung gefasst machen. Microsoft wird für sein Hi-Tech-Spielzeug 479 Euro kassieren, umgerechnet etwa 940 Mark. So teuer ist keine andere Konsole. Stettmeier: „Dafür kann der Kunde sicher sein, dass die Xbox ihr Geld wert ist."

Rechnerisch stimmt das, denn Microsoft muss das neue Gerät – wie bei Konsolen allgemein üblich – zunächst unter Selbstkostenpreis anbieten. Stettmeier räumt ein, dass Microsoft an der Xbox „keine müde Mark" verdient, sondern bei jedem Exemplar draufzahlt. Erst mit dem Verkauf von Spielen fließt Gewinn in die Kasse. Vorher müssen die neuen Wunderkisten aber in großer Zahl abgesetzt werden, damit Spielehersteller überhaupt bereit sind, interessante Titel für die neue Konsole aufzulegen.

Auch wenn diese Praxis branchenüblich ist – die Anfangs-Verluste schmerzen. Sony hat nach eigenen Angaben beim Verkaufsstart der Playstation 2 (PS 2) rund 140 Mark pro Stück zugezahlt. Wenn's mit der Xbox ähnlich läuft, müsste Microsoft demnach allein in Europa zunächst mehr als 200 Millionen Mark zubuttern. Denn der amerikanische Software-Riese will binnen drei Monaten 1,5 Millionen der neuen Konsolen in der „Alten Welt" verkaufen.

Ein ehrgeiziges Ziel, zumal die Konkurrenz nicht schläft und aus der besseren Position kämpft.



Abwärtstrend: In drei Jahren sind Playstation und N 64 um mehr als die Hälfte billiger geworden – die PS 2 um 25 Prozent in nur einem Jahr.

Sonys Anteil am Konsolenmarkt belief sich im Zeitraum von 1995 bis 2000 auf 47 Prozent, Nintendo hält 28. Das ist eine Hausnummer, mit der Mitbewerber schnell Probleme bekommen. So musste der japanische Hersteller Sega bekanntlich vor kurzem wegen schleppenden Absatzes seiner mit großem Ehrgeiz gestarteten Dreamcast die Notbremse ziehen: Die Produktion der Konsole wurde bekanntlich eingestellt.

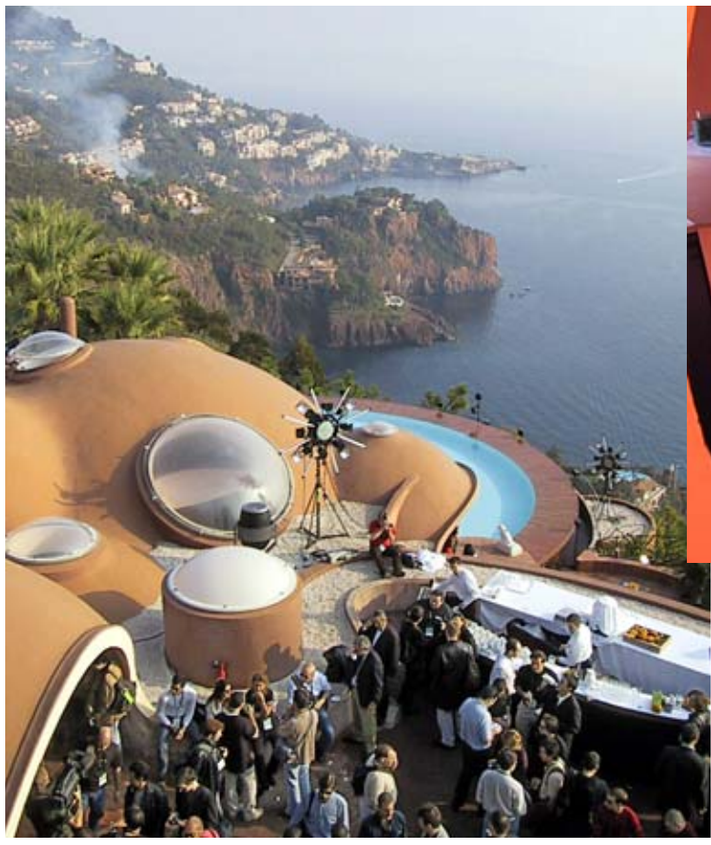
Im Konsolenmarkt geht es um sehr viel Geld. Im Jahr 2000 belief sich der weltweite Umsatz mit Spielen und Geräten auf 30 Milliarden Mark. Für dieses Jahr liegt die 50-Milliarden-Mark-Grenze in Sichtweite. Ob Microsoft vom stürmischen Wachstum der Branche kräftig profitieren kann, bleibt abzuwarten. Die Rahmenbedingungen dafür sind nicht eben optimal. Fast zeitgleich mit der Xbox dürfte in Europa der Nintendo Gamecube erscheinen. Termin und Preis sind zwar noch geheime Kommandosache, aber sicherlich werden die Japaner Microsoft das Feld nicht kampflos überlassen. Axel Herr, Marketing Director bei Nintendo Europe, lässt durchblicken: „Wir werden mit einem sehr massenmarkttauglichen Preis antreten." Harte Konkurrenz also für die Xbox mit ihrem Premium-Preis.

Da könnte Sony die Rolle des lachenden Dritten zufallen. Der Marktführer verkauft seit rund eineinhalb Jahren seine PS 2 – bis jetzt weltweit 20 Millionen Stück. Eine ungeheure Zahl, die das Gerät für Spielehersteller interessant macht – stetiger Nachschub von attraktiven Titeln ist damit gesichert.

In Deutschland konnte Sony bis Ende August 330 000 PS 2 verkaufen. Ende September wurde der Preis um glatte 25 Prozent auf 599 Mark gesenkt. Ein marktpolitisches Husarenstück: „Das Absatztempo der PS 2 hat sich vervierfacht. Ganz klar, wir machen jetzt Druck auf den Markt", sagt Manfred Gerdes, Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment Deutschland. Er begründet den spektakulären Schritt mit sinkenden Kosten für Prozessoren und Produktion.

„Sony selbst steht angesichts der allgemein schlechten Konjunktur unter Druck", meint dagegen der Finanzanalyst Ulrich Kaiser von der Schweizer Investmentbank Crédit Suisse Private Banking. Er hält die 599 Mark pro Konsole für einen „absoluten Kampfpreis", kann sich aber durchaus weitere Rabatte in den nächsten Monaten vorstellen. Aber gern! Wenn drei sich streiten, freut sich der Kunde.

Hier stand im Heft eine Anzeige.





Redakteur Boris Connemann (27) im Schlafzimmer des Designers Pierre Cardin. Hier durfte er an der Microsoft-Konsole Xbox „Oddworld: Munch's Oddysee" probespielen.

Die Xbox im Schlafzimmer

Europa-Premiere Xbox| An der südfranzösischen Küste präsentierte Microsoft jetzt zum ersten Mal in Europa seine neue Spielekonsole Xbox. In den runden Zimmern der Designervilla von Pierre Cardin durfte COMPUTERBILD-SPIELE mit dem neuen Gerät die wichtigsten Spiele ausprobieren

Hoch über der südfranzösischen Küste liegt wie ein gestrandetes Raumschiff die Villa des Star-Designers Pierre Cardin. Vor fast 30 Jahren entworfen, ohne Ecken und Kanten, mit Bullaugen als Fenstern und kreisrunden Räumen. Dort präsentierte Microsoft jetzt zum ersten Mal in Europa seine neue Spielekonsole Xbox. Gemeinsam mit den Entwicklern durfte COMPUTERBILD-SPIELE das neue Gerät testen. In den möblierten Räumen der riesigen Villa, auch im Schlafzimmer, stelltendie Programmierer ihre Titel vor. Die acht wichtigsten Xbox-Spiele stellt die Redaktion auf diesen zwei Seiten vor. Die Xbox soll ab 14. März 2002 für 479 Euro (knapp 937 Mark) europaweit im Handel erhältlich sein (siehe auch Beitrag „Wenn drei sich streiten" auf der vorhergehenden Seite). Zum Verkaufsstart, so Microsoft, können die Kunden zwischen 20 Spielen wählen, der Preis wird bei je rund 69 Euro (rund 140 Mark) liegen. Eine zusätzliche Spieletastatur (Gamepad) wird rund 80 Mark (39,99 Euro) kosten. Um dem erwarteten Kundenansturm gerecht zu werden, produziert Microsoft ab sofort rund 100 000 Geräte pro Woche. Zur Belieferung des europäischen Marktes errichtete das US-Unternehmen eigens eine Fabrik in Ungarn für die Xbox-Produktion, um die Transportwege kurz zu halten. Boris Schneider-Johne (35), Xbox-Sprecher von Microsoft Deutschland: „Dadurch können wir bis zum letzten Tag disponieren. Wir werden dafür sorgen, dass jeder Kunde an den Erstverkaufstagen eine Xbox erhält – einen Ausverkauf wird es nicht geben."

Amped: Freestyle Snowboarding[1]

Sportspiel | Abfahrtslauf mit dem Snowboard, und die Medien sehen zu: In diesem Spiel rasen Sie talwärts und versuchen ‚möglichst spektakuläre Sprünge und gewagte Tricks vorzuführen. Auf den umliegenden Gebirgszügen stehen Kamerateams und Fotografen, die Sie ablichten. Schaffen Sie es durch Ihre Aktionen oft auf die Titelseiten und Ski-Videos, können Sie zum berühmtesten Snowboarder der Welt werden. Für rund 140 Mark (69 Euro) dürfen Sie ab März auch abseits der Pisten fahren.



Abwärts: Mit dem Snowboard rasend schnell in die Tiefe. Der Pulverschnee staubt, die Sonne scheint.

[1]sprich: „Ämpt Frih-Stell Snohbording [2]sprich: „Ralli-Sport Tschällendsch"





Abflug: Hindernisse fliegen bei Berührung durch die Landschaft (links). Abglanz: Im Lack der Karosserie spiegelt sich die Umgebung (unten).

Rallisport Challenge[2]

Rennspiel | Mit 25 verschiedenen Autotypen (von Audi über Lancia bis Mitsubishi) durch Schnee, Schlamm und über alle Berge. Bäume bewegen sich im Wind, Zuschauer vertreten sich die Beine, und Wasser spritzt, wenn die Wagen durch Pfützen fahren. Auf Realismus legt dieses Spiel nicht nur bei der Grafik Wert: Die Computergegner sollen richtig Persönlichkeit haben (von defensiv bis aggressiv), und Unfälle bleiben nicht ohne Folgen. Die Xbox berechnet die Schäden und legt Wagen mit zu vielen Dellen lahm. Im Multiplayer-Modus können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Ab März dürfen Sie für rund 140 Mark (69 Euro) Gas geben.

Dead or Alive[3] 3

Prügelspiel | Der dritte Teil dieses über zwei Millionen Mal verkauften Prügelspiels ist nun für die Xbox fertiggestellt. Die Kämpfe finden in atemberaubenden Arenen statt: Während sich die Spieler mit wüsten Schlägen, Würfen und Tritten traktieren, wird der Sand unter ihren Füßen realistisch aufgewirbelt. Das Sonnenlicht scheint fahl durch das dichte Laub eines Herbstwaldes, ein Wasserfall versprüht feinen Tropfennebel in die Kampfarena. Doch leider ist das Spielprinzip weitgehend dasselbe geblieben: Die Spieler kloppen in verschiedenen Kampfstilen (z.B. Aikido, Karate, Kung Fu) dumpf aufeinander ein – solange, bis einer von ihnen gewinnt. Das Spiel soll zum Verkaufsstart der Xbox zum Preis von rund 140 Mark (69 Euro) erhältlich sein.



Abschlag: Die hübsche Kämpferin Kasumi haut zu – der Gegner landet krachend in einem Eisblock.



Abfahrt: Was darf's sein? Ein Porsche Turbo (oben) oder lieber ein Ferrari 360 Modena (links)? Hier haben Sie eine tolle Auswahl.

Project Gotham Racing[4]

Rennspiel | Der Nachfolger des Dreamcast-Rennspiels „MSR" hat an grafischer Qualität und Umfang deutlich zugelegt: Mit über 20 verschiedenen Fahrzeugen kann sich der Spieler nun auf 200 Strecken wagen und sich in 100 Einzel- und Wettkampfrennen herausfordern lassen. Auch die Nobelhersteller Porsche und Ferrari sind jeweils mit dem aktuellen Fuhrpark vertreten.

Die Grafik ist einzigartig: Die realistisch aussehenden Fahrzeuge sind mit gut sichtbaren Fahrern besetzt. Die Umgebung spiegelt sich sogar in den Motorhauben der Fahrzeuge. Das Rennen ist kein leichtes Spiel: Die engen Stadtkurse sind schwierig zu befahren und erfordern viel Übung. Für besonders schnittiges Durchfahren von Kurven erhält der Spieler Geld. Das kann er dann für den Kauf weiterer Autos ausgeben.

Das Spiel soll beim Verkaufsstart der Xbox für rund 140 Mark (69 Euro) erhältlich sein.

Halo

Actionspiel | Auf dem Planeten Halo ist die Hölle los. Bekämpfen Sie die außerirdischen Invasoren mit schwerem Gerät, oder stehlen Sie am besten gleich deren Technologien. Alleine oder im Team – eine Vernetzung von bis zu sechs Xbox-Konsolen ist möglich – müssen Sie eine Unzahl abwechslungsreicher Einsätze überstehen. Die Landschafts-Grafik überzeugt zwar mit schönen Licht- und Explosionseffekten, sobald Sie sich jedoch innerhalb eines Gebäudes befinden, fällt die Grafikqualität stark ab: Graue und unscharfe Oberflächen (Texturen) sowie eine langweilige Gestaltung zehren dann an den Nerven des Spielers. Eine Netzwerkpartie mit ein paar Freunden im Kampf gegen die außerirdische Bedrohung verspricht jedoch eine Menge Spaß.

Das Spiel soll beim Verkaufsstart der Xbox am 14. März für rund 140 Mark (69 Euro) verfügbar sein.



Abwehr: Sie müssen die Angreifer ständig in Schach halten.



Ab(e)reise: Auf dem Weg durch die „Oddworld" erleben Abe und Munch aufregende Abenteuer.

Munch's Odysee[5]

Action-Abenteuer | Die Fantasiefigur Mudokon Abe ist wieder unterwegs – und diesmal ist Abe nicht alleine: Zusammen mit seinem amphibischen Kumpel Munch will er mithilfe seiner Psycho-Kräfte eine Prinzessin aus den Klauen der fiesen Monster Sligs befreien. Indem Abe anderen Wesen seinen Willen aufzwingt, überwindet er jedoch alle Hindernisse. Sein Freund Munch kontrolliert derweil mit seinen Gedanken Maschinen und mechanische Objekte, um der Slig-Attacken Herr zu werden. Mehr als zehn verschiedene Gegnertypen müssen im Spielverlauf ausgetrickst werden. Natürlich sind die Gegner aus den Vorgängerspielen „Abe's Oddysee" (PC-Version auf Heft-CD-ROM in COMPUTERBILD-SPIELE 2/2001) und „Abe's Exodus" wieder mit dabei. Eine ganz neue Oddworld, bestehend aus murmelnden Flüssen, Schwindel erregend hohen Bergen und einer glaubhaften Vegetation, kann im neuen, dreidimensionalen Spiel erforscht werden. Es soll beim Verkaufstart der Xbox zum Preis von rund 140 Mark (69 Euro) erhältlich sein.

Brute Force[6]

Actionspiel | In diesem knalligen Actionspiel kontrollieren Sie gleich eine ganze Schwadron gut ausgerüsteter Elite-Krieger. Jeder ist mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet, die ihm bei der Eroberung außerirdischer Fabriken und Stellungen helfen sollen. Sie übernehmen abwechselnd die Steuerung des Scharfschützen, des schwer gepanzerten Angriffssoldaten, einer leisen und fast unsichtbaren Kämpferin oder des kräftigen Brutus. Eine Vielzahl verschiedenster Waffen steht dem Spieler für die Erkundung der „feuchten Sümpfe von Ferix" zur Verfügung. Nur durch klugen Einsatz kann der Spieler seine Aufträge erledigen. Die Grafik des Spiels ist faszinierend: Riesige stählerne Anlagen und dunkle Gewölbe mit Atem beraubenden Licht- und Schatteneffekten sind die grandiose Kulisse für wahrhaft explosive Auseinandersetzungen mit den fiesen Aliens.

Das Spiel wird voraussichtlich im Herbst 2002 für rund 140 Mark (69 Euro) erhältlich sein.





Abmarsch: Die furchtlose Kämpferin „Fox" (oben). Abscheu: Die Aliens sehen nicht nett aus – und Waffen haben sie auch (links).



Abfärbung: Hält sich Ihre Spielfigur lange im Sonnenlicht auf, so wird ihre Haut braun und ledrig.

Project Ego

Rollenspiel | Im neuen Projekt des „Black&White"-Erfinders Peter Molyneux soll der Spieler seine eigene Lebensgeschichte „entwerfen". Er wird im Spielverlauf von einem unerfahrenen Kind zu einem der mächtigsten Helden einer Fantasie-Welt. Dabei kann jede Ihrer Handlungen Auswirkungen auf die Zukunft haben: Kippen Sie einen Sack Samen um und kehren nach 20 „Spieljahren" an diese Stelle zurück, dann wuchert dort ein dichter Laubwald.

Die Muskeln der Spielfigur werden durch jeden Schwertkampf gestärkt, nehmen aber durch häufigen Gebrauch der Magie wieder ab. So entscheiden Sie über „Ihr" Aussehen und die Reaktionen der Bewohner dieser Spielwelt auf Ihre Erscheinung.

Angekündigt ist das Spiel erst für Frühjahr 2003. Der Preis ist noch nicht bekannt.

[3]sprich: „Dedd or Alief" [4]sprich: „Prodscheckt Gohßam Rääsing" [5]sprich: „Manks Oddissi" [6]sprich: „Brunt Forß"

Meldungen

Tausch-Angriff

Gainward, Hersteller von **Grafikkarten** S.222, will seine Produkte mit einer nicht ganz neuen Idee unters Volk bringen: Besitzer einer Grafikkarte „Voodoo Rush", „Voodoo 2", „Voodoo Banshee" oder „Voodoo 3" können das gute Stück an Gainward schicken. Im Tausch wird den Kunden ein Preisnachlass von 150 Mark auf eine Karte mit dem **Grafikprozessor** S.222 „Geforce 3" gewährt. Zur Wahl stehen die „Gainward Geforce 3 Power Pack[1] VIVO" (unter den genannten Bedingungen für 799 Mark) und die „Gainward Geforce 3 Power Pack TV/DVI" (699 Mark). Die Aktion läuft laut Gainward vorerst bis zum 30. November 2001.

Infos bei: Gainward GmbH, Bussardstr. 5, 82166 Gräfelfing, Tel. 089/89839445, www.gainward.de



Bildwechsel: „Voodoo" hin, „Geforce 3" her.

Mark-Wirtschaft

Gleich um 200 Mark sank der Verkaufspreis der „Sony Playstation 2". Statt 799 kostet die Spielekonsole nur noch 599 Mark. Damit reagiert der japanische Elektronikriese auf die künftigen Konkurrenten „Nintendo Gamecube" und „Microsoft Xbox". Der Gamecube wird beim Deutschland-Verkaufsstart im Frühjahr 2002 voraussichtlich 450 bis 500 Mark kosten. Für die Xbox hat Microsoft noch keinen endgültigen Preis genannt.

Infos bei: Sony Computer Entertainment Deutschland GmbH, Frankfurter Str. 233, Triforum Haus C, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 01805/252586, www.playstation.de



Kassensturz: Der Preis für die „Playstation 2" sank um 200 auf 599 Mark.

[1]sprich: „Gainwohrd Dschforß Pauerpäck" [2]sprich: „Weierless Intelli Maus Explorer" [3]sprich: „Interäckt Mohbeil" [4]sprich: „Seiborg Forß Sstick" [5]sprich: „Interäckt Sspihd Link I-Midia Kihbohrd Delux"



Kopfzerbrechen: Die neue Guillemot-Grafikkarte ähnelt dem Gainward-Gerät (siehe Meldung links) verblüffend.

Hercules 3D Prophet 3 Titanium 500

Definitions-Sache

Von der Firma Guillemot kommt eine neue **Grafikkarte** S.222, die laut Hersteller „das Spiel mit dem Computer neu definiert": die „Hercules 3D Prophet 3 Titanium 500". Angetrieben wird sie von einem weiterentwickelten „Geforce-3"-Grafikprozessor, dem „Geforce 3 Titanium 500" aus dem Hause Nvidia. Der arbeitet mit einer **Taktfrequenz** S.222 von 240 **Megahertz** S.222. Der 64 Megabyte große Grafikspeicher überträgt seine Daten mit 250 Megahertz. Hohe Detailgenauigkeit und rasanter Bildaufbau in Spielen sollen garantiert sein. Zur Ausstattung gehört weiterhin ein **DVI** S.222-Ausgang. Ein **S-Video** S.222-Ausgang, mit dem Sie das Bild auch auf einem Fernsehgerät wiedergeben können, ist ebenfalls an Bord.

Der Verkaufspreis soll laut Guillemot bei knapp 800 Mark liegen. Zu haben ist die Grafikkarte ab Mitte November.

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen am Sand, Tel. 09123/96580, www.guillemot.de

Microsoft Wireless Intelli Mouse Explorer[2]

Funk-Kontakt

Lästiges Zerren am Mauskabel ist mit der „Wireless Intelli Mouse Explorer" von Microsoft kein Thema mehr. Die Mausbewegungen werden per Funk zum PC übertragen. Dazu muss lediglich der passende Empfänger mit dem **USB-Anschluss** S.222 des Computers verbunden sein. Die Maus arbeitet zudem ohne Kugel: Eine Minikamera macht laut Hersteller bis zu 6000 Bilder pro Sekunde von der Tischoberfläche und registriert so jede kleinste Bewegung. Die Wireless Intelli Mouse Explorer hat vier Tasten und ein **Scroll-Rädchen** S.222. Alle Bedienelemente sollen Sie über das mitgelieferte Steuerungsprogramm (Treiber) individuell mit Wunschfunktionen belegen können. Microsoft gibt den empfohlenen Verkaufspreis für die schnurlose, optische Maus mit 149,00 Mark an.

Infos bei: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. 089/31760, www.microsoft.de



Bewegungsfreiheit: neue Maus ohne Kabel und Kugel (links im Bild).

Interact Mobile[3] Monitor 5.4

Taschen-Schirm

Seit dem 14. September gibt es in Japan eine neue Spielekonsole: Der „Nintendo Gamecube" steht in den Regalen der Elektronikfachmärkte. Am 18. November soll das kleine Spielgerät in den USA an den Start gehen. Pünktlich zu diesem Datum will die Firma Interact den Würfel mobil machen: mit dem aufsteckbaren Mini-Bildschirm „Mobile Monitor 5.4". Der hat laut Hersteller zwei eingebaute Lautsprecher, zwei Buchsen für Kopfhörer sowie Regler für Farbe, Helligkeit und Lautstärke. Dazu soll es noch einen Adapter zum Anschluss an den Zigarettenanzünder im Auto geben. Die Bildschirmdiagonale gibt Interact mit rund 13 Zentimetern an. Das Paket soll es zunächst nur in den USA für 149,99 Dollar geben. Ob und wann der Mobile Monitor 5.4 nach Deutschland kommt, ist derzeit noch ungewiss.



Reisedienst: „Gamecube"-Aufsteckmonitor für unterwegs.

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805/125133, www.interact-europe.de

Saitek Cyborg 3D Force Stick[4]

Blaulicht-Einsatz

Der neue Steuerknüppel „Cyborg 3D Force Stick" von Saitek soll ein echter Hingucker sein: Zwei kleine Lampen am Fuß und am **Mini-Steuerknüppel** S.222 tauchen das Gerät in tiefes Blau. Auch die übrige Ausstattung kann sich sehen lassen: neun Bedientasten, **Geschwindigkeits-Schubregler** S.222 und **Rütteleffekt** S.222 für das Spielen „mit Gefühl". Außerdem ist der Steuerknüppel um seine Hochachse drehbar und soll damit ausgefeilte Flugmanöver, etwa eine Rolle, ermöglichen.

Den Cyborg 3D Force Stick gibt es ab sofort für 199,00 Mark im Handel.



Farbenspiel: Steuerknüppel mit Licht.

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München, Tel. 089/5467570, www.saitek.de

Interact Speed Link E-Media Keyboard Deluxe[5] USB

Über-Angebot

Mehr Tasten hat die neue Computer-Tastatur aus dem Hause Interact. Am neuen „Speed Link E-Media Keyboard Deluxe USB" reicht laut Hersteller ein einziger Tastendruck, um den CD-Spieler zu starten, zum nächsten Titel zu springen und die Lautstärke zu regeln. Auch häufig benötigte Computer-Funktionen sollen sich mit einem Knopf auslösen lassen. Die dazu nötigen Sondertasten finden Sie über jenen für Buchstaben und Zahlen. Vorne hat die Tastatur zwei **USB-Anschlüsse** S.222 zur einfachen Installation entsprechender Computermäuse oder Digitalkameras ohne Verrenkungen und Kabelsalat. Das Speed Link E-Media Keyboard Deluxe USB ist ab sofort für 58,66 Mark im Handel.

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805/125133, www.interact-europe.de



Knopfleiste: jede Menge Zusatztasten.

Philips RWDV 2010

Brenn-Maschine

Mehr als ein **CD-Brenner** S.222 ist der neue „RWDV 2010“ aus dem Philips-Konzern. Das Gerät beschreibt **CD-Rs** S.222 mit 20-facher, mehrfach beschreibbare **CD-RWs** S.222 immer noch mit zehnfacher Geschwindigkeit. Fertige CD-ROMs liest das Laufwerk sogar um den Faktor 40 schneller (alle Angaben bezogen auf das normale Abspieltempo von Musik-CDs). Doch das ist noch nicht alles: Der RWDV 2010 kann laut Hersteller auch **DVD-ROMs** S.222 abspielen – auch das mit zehnfacher Geschwindigkeit. Im Lieferumfang sind das Brennprogramm „Adaptec Easy CD Creator 5“ und das DVD-ROM-Abspielprogramm „Cyberlink Power DVD 3“. Als Verkaufspreis nennt Philips knapp 600 Mark. Zu haben ist der RWDV 2010 ab sofort.

Infos bei: Philips GmbH, Alexanderstr. 1, 20099 Hamburg, Tel. 0800/1802089, www.philips.de



Schnellpaket: Der „Philips RWDV 2010“ liest oder brennt CDs, spielt DVD-ROMs und -Videos ab – alles mit beachtlichem Tempo.

Lego Mindstorms Robotics Invention System[6] 2.0

Krabbel-Gruppe

Neu vom Klötzchen-Klassiker Lego: das „Mindstorms Invention System 2.0“. Laut Hersteller sollen Sie mit diesem Bausatz nahezu unendlich viele Variationen von Robotern konstruieren können. Und nicht nur das: Mithilfe des Computers können Sie dem Maschinenmännchen verschiedene Bewegungen einprogrammieren. So soll es zum Beispiel möglich sein, sich vom Roboter wecken zu lassen oder ihm mitzuteilen, dass er sich unters Sofa verkriechen möge, wenn das Licht angeht. Und das alles so einfach, dass Sie keine Vorkenntnisse benötigen. Für die Datenübertragung vom PC zum Roboter wird ein **Infrarot-Sender** S.222 mit der **USB-Buchse** S.222 des Computers verbunden. Die ist ebenso Pflicht wie das Betriebssystem Windows 98. Für 488,94 Mark ist das Mindstorms Robotics Invention System 2.0 von Lego ab sofort im Handel.

Infos bei: Lego GmbH, Martin-Kollar-Str. 17, 81829 München, Tel. 089/453460, www.lego.de



Wunschfigur: Roboter-Bausatz.



Fahrbereitschaft: Mit dem Lenkrad „RX 440“ treten Sie zum Rennen an.



Saitek RX 440

Lenk-Vermögen

Michael Schumacher hat die Formel-1-Weltmeisterschaft in diesem Jahr klar für sich entschieden. Mit dem neuen PC-Lenkrad „RX 440“ der Firma Saitek sollen auch Sie zu Meisterehren kommen. Gas- und Bremspedal sind selbstverständlich, ferner gibt's vier Bedientasten für Sonderfunktionen und, wie in der Königsklasse des Rennsports, zwei Schaltwippen zum Wechseln der Gänge. Und der **Rütteleffekt** S.222 wird Sie gewiss zu unfallfreier Fahrweise erziehen. Für den Einsatz des RX 440 benötigen Sie einen Computer mit **USB-Anschluss** S.222 und **Betriebssystem** S.222 Windows 98. Zu haben ist das neue Lenkrad ab sofort für stolze 249,00 Mark.

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München, Tel. 089/5467570, www.saitek.de

Interact Scooba Bag Extreme[7]

Schutz-Umschlag

Wer Schmutz am neuen „Gameboy Advance“ vermeiden will, sollte ihn in die Tasche stecken. Nicht in irgendeine, sondern in ein Schutz-Futteral, wie es die Firma Interact unter dem verwegenen Namen „Scooba Bag Extreme“ anbietet. Darin ist Platz für die kleine Konsole und zwei Spielmodule. Außerdem gibt's noch eine Schlaufe für den Transport am Hosengürtel dazu. Sie ist aus Neopren gefertigt und soll daher Wasser abweisend sein. Zu haben ist die kleine Tasche in den Farben gelb, blau und schwarz. Ab sofort für 29,32 Mark.

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805/125133, www.interact-europe.de



Versteckspiel: Hier steckt ein „Gameboy“ drin.

Kurz vorgestellt

Fühl-Maus

Eine Computermaus ohne Kugel ist nichts Neues. Ungewöhnlich ist jedoch eine Maus mit **Rütteleffekt** S.222, wie die „Touch Force Optical“[8] aus dem Hause Saitek, die Ihnen in Actionspielen etwa den Rückstoß einer Feuerwaffe vermittelt – vorausgesetzt, das Spiel wurde für diese Funktion programmiert. Sogar mit Arbeitsprogrammen soll die Sache funktionieren. Markieren Sie zum Beispiel in der Textverarbeitung „Microsoft Word“ eine Passage und ziehen die dann an eine andere Stelle des Dokuments, so soll sich das anfühlen, als hätten Sie wirklich etwas „in der Hand“. Im Internet reagiert die Maus laut Hersteller mit unterschiedlichen Vibrationen auf **Links** S.222, Grafiken oder Eingabefelder. Die Touch Force Optical ist ab sofort für 99,00 Mark im Handel.

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München, Tel. 089/5467570, www.saitek.de



Rückmeldung: rüttelnde Maus.

Belegungs-Melder

Schluss mit unlogischen Knopfbelegungen verspricht die Firma Saitek Käufern ihrer neuen Spieletastatur „Saitek PX 5000“ für „Playstation“. Demnach können Sie allen Tasten die gewünschten Funktionen zuordnen. Für jedes Spiel, völlig unkompliziert und mithilfe eines kleinen Bildschirms auf dem Gerät. Ferner sind elf Bedientasten, zwei **Mini-Steuerknüppel** S.222 und ein **Steuerkreuz** S.222 an Bord, dazu zwei Motoren für den **Rütteleffekt** S.222. Zu haben ist Saiteks PX 5000 ab sofort für 60,00 Mark.

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München, Tel. 089/5467570, www.saitek.de

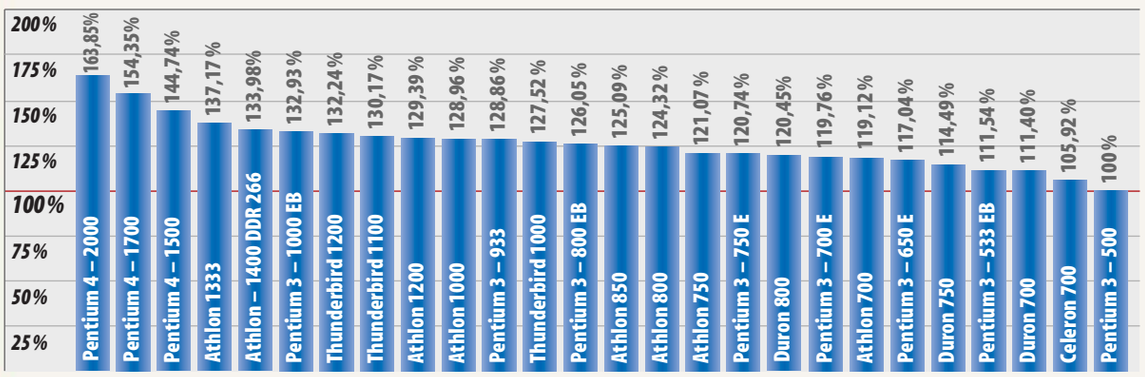


Bedienungshilfe: programmierbare Spieletastatur.

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.222 **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.**



6spricht: „Meind-Ssturm Robotickss Inwemschen Ssisstem“ 7spricht: „Interackt Skuba Bag Ixtrihm“ 8spricht: „Tatsch For8 Optickel“

Gewinner

Moorhuhn

Mehr als zwölf Millionen Mal wurden die ersten beiden „Moorhuhn"-Spiele aus dem Internet heruntergeladen. Außerdem wurden rund 550 000 CD-ROMs mit dem beliebten Ballerspiel abgesetzt. Die Versionen für Playstation und Gameboy Color verkauften sich 110 000 Mal. Jetzt steht „Moorhuhn 3" in den Läden – ein weiterer potenzieller Verkaufsrenner (Test in diesem Heft). Die gleiche Version gibt's wiederum kostenlos im Internet – ein paar Millionen Spieler griffen bereits zu. Nun beteiligte sich der Hersteller Phenomedia zu 53 Prozent an der Feedback AG. Die sorgt für mobile Unterhaltung und dafür, dass die Moorhuhnjagd noch in diesem Jahr auf dem Handy läuft.

Verlierer

Dinamic Multimedia

Aus und vorbei: Der spanische Spielehersteller Dinamic Multimedia ist pleite. Seine Titel, etwa das jüngst erschienene Actionspiel „Excalibug", hatten nicht den gewünschten Markterfolg, Gewinne blieben aus. Ob das für November angekündigte Abenteuer „Runaway" überhaupt noch erscheint, ist offen. Die zahlungsunfähige Firma sucht derzeit nach einem Vertriebsweg.

IN

- Am bunten Schlüsselband den Gameboy immer bei sich tragen – zur Vorbeugung gegen Langeweile
- Einen Stapel der neuesten PC-Spiele aus der Videothek leihen – rettet jedes verregnete Wochenende
- Bekannte Stimmen in Computerspielen – zum Beispiel RTL-Reporter Kai Ebel, der in F1 2001 (Test in diesem Heft) die Rennen kommentiert

OUT

- Den Gamecube ohne TV-Anschlusskabel auszuliefern, wie in Japan – hoffentlich packt Nintendo zum Verkaufsstart in Deutschland (Frühjahr) die Strippe dazu
- Über 600 Seiten starke Handbücher auf CD-ROM wie beim PC-Spiel „Sub Command"[1] – Ausdruck per Tintenstrahler kostet rund 60 Mark

[1] sprich: „Ssabb Kommahnd" [2] sprich: „Ssstarkraft" [3] sprich: „Äidsch off Kings"



Faszination Gameboy Advance: Lothar Matthäus (40) lässt seinem Spieltrieb freien Lauf.

Lothar Matthäus: Spieler-Natur

Auf dem Spielfeld hat Lothar Matthäus (40) alles erreicht, was ein Fußballer erreichen kann. Er war deutscher und italienischer, Europa- und Weltmeister, wurde zum Weltfußballer und zum Ehrenspielführer der Nationalelf gekürt. Der frisch gebackene Trainer von Rapid Wien lebt seinen „Spieltrieb" aber nicht nur auf dem Fußballplatz aus. Zusammen mit seinem neunjährigen Sohn Loris zockt er auch ganz gerne am Gameboy: „Am besten gefallen mir Sportspiele. Snowboarden und Motorrad fahren machen zwischendurch großen Spaß. Da gewinnt der Kleine natürlich meistens. Er ist regelrecht Gameboy-süchtig. Vor allem nach Pokémon." Seit zwei Jahren wirkt der Rekord-Nationalspieler auch aktiv an der Entwicklung der Fußballsimulation „FIFA" von Electronic Arts (siehe Magazinbeitrag in COMPUTERBILD-SPIELE 9/2001) mit: „Je näher Sportspiele der Realität kommen, desto besser. Auf modernen Computern ist da heutzutage schon sehr viel möglich." Und „Loddars" Engagement ist sicherlich ein gutes Entspannungsprogramm als Ausgleich zum anstrengenden Trainer-Geschäft.

Lichtspiel-Haus

Es leuchtet, blinkt – und spielt mit: das „Haus des Lehrers" am Alexanderplatz in Berlin. Der dort ansässige Chaos Computer Club hat anlässlich seines 20-jährigen Bestehens eine gigantische Lichtanlage, die „blinkenlights", am Gebäude installiert. 144 Strahler, verbunden durch sechs Kilometer Steuerkabel, machen die Hauswand zum Bildschirm, auf dem per Handy „Pong" gespielt werden kann. Der simple Schlagabtausch mit einem Ball war eines der ersten Videospiele überhaupt. Wird die Rufnummer 0190/987654 (2,42 Mark pro Minute) gewählt, schaltet blinkenlights automatisch auf das Spiel um. Die Schläger lassen sich mit den Tasten 5 und 8 tonwahlfähiger Telefone steuern. Aber blinkenlights hat noch mehr drauf: etwa 15 Meter hohe blinkende Herzen oder Buchstaben auf die Wand „malen". Und das kann jeder, der Internet-Zugang hat. Wer eine Botschaft auf die Wand zaubern will, kann unter www.ccc.de nachschauen, wie's geht. Dort gibt's auch **Links** S.222 zu **Webcams** S.222, die das Lichtspiel live ins Internet übertragen.



Herzlichen Glückwunsch zum 20-jährigen Bestehen, Chaos Computer Club!

Gewinn-Spiel

Rund 600 000 Mark Preisgeld winken dem Gewinner der Cyber Games in Südkorea. Vom 5. bis 9. Dezember treten in der Hauptstadt Seoul 400 Profi-Zocker aus 25 Ländern gegeneinander an. Die Wettbewerbe werden mit derzeit beliebten Spielen ausgetragen, etwa „Starcraft"[2], „Age of Kings"[3], „FIFA 2001" und einigen bekannten Actiontiteln. Gespielt wird mit Computern von Samsung. Dieser Hersteller und das koreanische Kulturministerium investierten rund 20 Millionen Mark in das Spektakel. Auch 20 deutsche Spieler treten in Korea an – COMPUTERBILD-SPIELE drückt ihnen die Daumen!



Infos:
www.worldcybergames.de

Sack-Karre

Ein Riesenspaß: Netzwerkspiele mit Freunden. Doch wie transportiert man den PC, ohne ihn zu beschädigen? Eine der bequemsten Lösungen heißt „T-Paq V1.0". In dem schicken Rucksack lassen sich Computer und Zubehör optimal verstauen. Polsterungen schützen vor Beschädigungen, regendichtes Material vor Nässe. Dank eingebauter Rollen und eines ausziehbaren Griffs können Sie den T-Paq in einen Trolley verwandeln und einfach hinter sich herziehen. Und selbst an die harten Stühle auf Netzwerkpartys hat der Hersteller gedacht: Das Rückenpolster lässt sich abnehmen und als Sitzkissen verwenden. Den Rucksack gibt's in Rot, Blau und Gelb, Preis: 239,00 Mark plus 12 Mark Versandkosten.

Infos bei: Natpaq.com, Lange Str. 9, 34131 Kassel, Tel. 0561/3162088, www.natpaq.com



Per Reißverschluss lässt sich der Computer-Rucksack von allen Seiten öffnen. Gurte im Innern geben dem PC zusätzlichen Halt.

PC-Besiedlung

Siedler-Fans können Grau „rauszwingen": Es gibt jetzt bunte Klebefolien für den Computer. Mit drei Motiven aus dem Kult-Strategiespiel „Die Siedler". Damit wird der öde, graue PC zum Hingucker. Die 42 mal 42 Zentimeter großen Folien können Sie im Internet unter www.haudenlukas.de bestellen. Preis: 29,95 Mark.



Siedler-Folie: Bildgewalt statt Grauzone.

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	 Commandos 2 – Men of Courage	Strategie	gut	Eidos Interactive	16 Jahren
2	 Myst 3 – Exile	Abenteuer	befriedigend	Ubi Soft	3 Jahren
3	 Operation Flashpoint	Action	gut	Codemasters	16 Jahren
4	Die Sims	Aufbauspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
5	Arcanum	Rollenspiel	gut	Vivendi Universal	12 Jahren
6	Microsoft Train Simulator	Simulation	befriedigend	Microsoft	3 Jahren
7	Myst 3 – Collectors Edition	Abenteuer	–	Ubi Soft	3 Jahren
8	Mech Commander 2	Strategie	gut	Microsoft	12 Jahren
9	Emperor – Schlacht um Dune	Aufbauspiel	gut	Electronic Arts	16 Jahren
10	King of the Road	Simulation	gut	Infogrames	12 Jahren
11	Cossacks – European Wars	Strategie	gut	CDV	12 Jahren
12	Die Siedler 4	Aufbauspiel	gut	Ubi Soft	12 Jahren
13	Black & White	Aufbauspiel	gut	Electronic Arts	12 Jahren
14	Totally Rollercoaster[1]	Simulation	gut	Infogrames	6 Jahren
15	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
16	Wer wird Millionär?	Quizspiel	gut	Eidos Interactive	3 Jahren
17	Age of Empires 2	Strategie	sehr gut	Microsoft	12 Jahren
18	Tropico	Aufbauspiel	gut	Take 2 Interactive	6 Jahren
19	Anstoß 3	Sport	gut	Infogrames	3 Jahren
20	Desperados – Wanted Dead or Alive	Strategie	sehr gut	Infogrames	12 Jahren
21	Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal	Rollenspiel (Zusatz-CD-ROM)	gut	Virgin Interactive	12 Jahren
22	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	gut	Microsoft	3 Jahren
23	Sudden Strike	Strategie	gut	CDV	16 Jahren
24	Command & Conquer – Alarmstufe Rot 2	Strategie	–	Electronic Arts	16 Jahren
25	Die Völker 2	Aufbauspiel	gut	Infogrames	6 Jahren
26	Paris Dakar Rally	Rennspiel	–	Acclaim	3 Jahren
27	Flight Simulator 2000 – Professional Edition	Flugsimulation	–	Microsoft	3 Jahren
28	Team Euro Tour Cycling	Sport	befriedigend	Dinamic Multimedia	3 Jahren
29	Patrizier 2 – Geld und Macht	Simulation	gut	Infogrames	3 Jahren
30	Rollercoaster Tycoon	Simulation	gut	Infogrames	6 Jahren

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	Wer wird Millionär?	Quiz	–	Eidos Interactive	3 Jahren
4	Alone In The Dark – The new Nightmare	Abenteuer	gut	Infogrames	16 Jahren
5	Worlds Scariest Police Chases	Rennspiel	–	Activision	12 Jahren
6	FIFA 2001	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
7	Rainbow Six – Rogue Spear	Action	–	Ubi Soft	16 Jahre
8	Harvest Moon – Back to Nature	Simulation	gut	Ubi Soft	3 Jahren
9	Sheep Dog 'n' Wolf	Action	gut	Infogrames	3 Jahren
10	UEFA Challenge	Sport	–	Infogrames	3 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
2	Gran Turismo 3 A-spec	Rennspiel	gut	Sony	3 Jahren
3	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
4	Onimusha – Warlords	Action	gut	Electronic Arts	16 Jahren
5	XG3 – Extreme G Racing	Rennspiel	sehr gut	Acclaim	6 Jahren
6	This is Football 2002	Sport	gut	Sony	3 Jahren
7	Dark Cloud	Action-Abenteuer	gut	Sony	6 Jahren
8	Tekken Tag Tournament	Prügelspiel	gut	Sony	16 Jahren
9	Formel Eins 2001	Rennspiel	gut	Sony	3 Jahren
10	Flucht von Monkey Island	Abenteuer	–	Electronic Arts	3 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	Mario Kart Players Choice	Rennspiel	–	Nintendo	6 Jahren
4	The Legend of Zelda – Majora's Mask	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
5	Mario Party 2	Brettspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
6	Super Smash Brothers	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
7	James Bond 007 – Die Welt ist nicht genug	Action	–	Electronic Arts	16 Jahren
8	Excitebike 64	Rennspiel	gut	Nintendo	6 Jahren
9	Kirby 64 – The Crystal Shards	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
10	Pokémon Stadium	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren

GAMEBOY

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Mario Kart Super Circuit (Gameboy Advance)	Rennspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Pokémon – Goldene Edition (Gameboy Color[2,4])	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
3	Pokémon – Silberne Edition (Gameboy Color[2,4])	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
4	Super Mario Advance (Gameboy Advance)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
5	Pokémon – Trading Card Game (Gameboy Color[2,4])	Kartenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
6	Konami Winter Games (Gameboy Color[4])	Sport	befriedigend	Konami	3 Jahren
7	Pokémon – Pinball (Gameboy Color[2,4])	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
8	Rayman (Gameboy Advance)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Ubi Soft	3 Jahren
9	Pokémon – Gelbe Edition (Gameboy[2,3])	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
10	Crazy Bikers (Gameboy Color[4])	Rennspiel	–	Konami	3 Jahren

DREAMCAST

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Toy Story 2	Geschicklichkeit	–	Activision	6 Jahren
2	Captain Buzz Lightyear – Star Command	Action	–	Activision	6 Jahren
3	Worms Armageddon	Strategie	gut	Infogrames	6 Jahren
4	Ready 2 Rumble Boxing	Sport	gut	Konami	12 Jahren
5	Star Wars: Demolition	Action	–	Activision	12 Jahren
6	Blue Stinger	Abenteuer	–	Activision	16 Jahren
7	Hydro Thunder	Rennspiel	befriedigend	Konami	6 Jahren
8	Stupid Invaders	Abenteuer	–	Ubi Soft	6 Jahren
9	Deadly Skies	Action	–	Konami	12 Jahren
10	Disney's Dinosaur	Abenteuer	–	Ubi Soft	3 Jahren

[1]Hauptspiel mit „gut" getestet

Läuft auch auf: [2]Gameboy, [3]Gameboy Color, [4]Gameboy Advance

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
ABENTEUERSPIELE		
Atlantis 3 – Die neue Welt	PS 2	21. November 2001
Castlevania Chronicles	PS	9. November 2001
Devil May Cry	PS 2	29. November 2001
Die Mumie kehrt zurück	PS 2	Mitte November 2001
Evil Twin	PS 2	6. Dezember 2001
Harry Potter und der Stein der Weisen	PC	16. November 2001
Planet der Affen	GBA GBC	22. November 2001
Versailles 2	PC	23. November 2001
Zorro – Zorros Schatten	PC PS 2	Mitte November 2001
ACTIONSPIELE		
Baldur's Gate – Dark Alliance	PS 2	Dezember 2001
Batman Vengeance	PS 2 GBA	8. November 2001
Dexter's Laboratory	GBA	29. November 2001
Ecks vs. Sever	GBA	6. Dezember 2001
Frank Herbert's Dune	PC PS 2	14. November 2001
Giants	PS 2	Dezember 2001
Gradius Advance	GBA	9. November 2001
Gunfighter, the Legend of Jesse James	PS	29. November 2001
Half Life (deutsche Version)	PS 2	Mitte November 2000
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	PS 2	29. November 2001
Mafia	PC	1. Quartal 2002
Mega Man Battle Network 1	GBA	29. November 2001
No One Lives Forever	PS 2	Mitte November 2001
Parkan: Iron Strategy	PC	November 2001
Power Diggerz	PS	November 2001
Serious Sam 2 – Second Encounter	PC	Dezember 2001
Silent Hunter 2	PC	6. Dezember 2001
Simpsons Road Rage	PS 2	15. November 2001
Soul Reaver 2	PC PS 2	16. November 2001
Top Gun – Combat Zones	PS 2	November 2001
V.I.P.	PS	29. November 2001
Worms Blast	PC	29. November 2001
AUFBAUSPIELE		
Car Tycoon	PC	8. November 2001
BRETTSPIELE		
Mario Party 3	N 64	16. November 2001
FLUGSIMULATIONEN		
Comanche 4	PC	6. Dezember 2001
IL-2 Sturmovik	PC	29. November 2001
Iron Aces 2 Birds of Prey	PS 2	7. Dezember 2001
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	PS 2	Mitte November 2001
Disney's Donald Duck: Quack Attack	GBA	15. November 2001
Disney's Tarzan	PS 2	29. November 2001
Frogger's Adventures: Temple of the Frog	GBA	30. November 2001
Jak & Daxter: The Precursor Legacy	PS 2	Dezember 2001
Rayman 2	GBC	13. Dezember 2001
Rayman M	PC PS 2	13. Dezember 2001
Spyro: Season of Ice	GBA	Mitte November 2001
Wario Land 4	GBA	16. November 2001
MUSIKSPIELE		
Parappa the Rapper	PS 2	Dezember 2001
PRÜGELSPIELE		
Capcom vs. SNK 2	PS 2	6. Dezember 2001
PUZZLESPIELE		
Hot Potato	GBA	29. November 2001
Rampage Puzzle Attack	GBA	7. Dezember 2001
Scrabble	PC PS	22. November 2001
Super Bust a Move	GBA	22. November 2001
QUIZSPIELE		
Wer wird Millionär – 2. Edition	PS 2	November 2001
RENNSPIELE		
18 Wheeler American Pro Trucker	PS 2	30. November 2001
Arctic Thunder	PS 2	November 2001
Beam Breakers	PC	November 2001
Burnout	PS 2	16. November 2001
Driven	PS 2	15. November 2001
Driven	GBA	6. Dezember 2001
Jet Ski Riders	PS 2	7. Dezember 2001
Lotus Challenge	PS 2	November 2001
Megarace 3 – Nonotech Desaster	PS 2	14. November 2001
Moto GP 2	PS 2	Dezember 2001
Moto Racer 3	PC	6. Dezember 2001
Rally Championship 2002	PC	8. November 2001
Smugglers Run 2	PS 2 DC	November 2001
Stunt GP	PS 2	November 2001
ROLLENSPIELE		
Everquest Shadows of Luclin	PC	3. Dezember 2001
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor	PC	15. November 2001
SIMULATIONSSPIELE		
Casino Tycoon	PC	November 2001
Jimmy White's Cueball World	PC PS 2	Dezember 2001
Newcomer – Be a Popstar	PS	23. November 2001
SPORTSPIELE		
Everybody's Golf 3	PS 2	Dezember 2001
Fire Pro Wrestling	GBA	22. November 2001
Freestyle Scooter	GBA	6. Dezember 2001
David Beckham Fußball	PS	22. November 2001
David Beckham Fußball	GBA	6. Dezember 2001
DSF Fußballmanager 2002	PC	Januar 2002
DSF Fußballmanager 2002	PS 2	6. Dezember 2001
ESPN X Games Skateboarding	GBA	16. November 2001
ISS	GBA	November 2001
Kick Off 2002	PC PS PS 2	Anfang Dezember 2001
NBA Live 2002	PS 2	15. November 2001
NHL Hitz 2002	PS 2	9. November 2001
Pro Evolution Soccer	PS 2	23. November 2001
Sid Meier's Sim Golf	PC	8. November 2001
SSX Tricky	PS 2	22. November 2001
Sunny Garcia Surfing	PS 2	29. November 2001
Super Dodge Ball Advance	GBA	15. November 2001
UEFA Champions League 2001/2002	PC PS 2	November 2001
STRATEGIESPIELE		
Art of Magic	PC	November 2001
Battle Realms	PC	29. November 2001
Command & Conquer Renegade	PC	15. November 2001
Conquest: Frontier Wars	PC	15. November 2001
Cossacks-Erweiterung The Art of War	PC	16. November 2001
Die-Siedler-4-Erweiterung	PC	Januar 2002
Eatherlords	PC	8. November 2001
Empire Earth	PC	Ende November 2001
Legion – The Legend of Excalibur	PS 2	Dezember 2001
Tom Clancy's Ghost Recon	PC	29. November 2001

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

RTL Skispringen 2002 mit Martin Schmitt

Sportspiel für PC | Achtung: Überflieger haben bald wieder Saison

INHALT

Vom 23. November an springen sie wieder. Dann beginnt im finnischen Kuopio der Skisprung-Weltcup. Martin Schmitt, in der letzten Saison von Adam Malysz auf den zweiten Rang verwiesen, will diesmal den Pokal holen. Am PC-Bildschirm können Sie dem deutschen Überflieger schon mal vormachen, wie's geht. Fast alle Schanzen der aktuellen Saison, von Engelberg bis Sapporo, stehen auf dem Programm. Zudem können Sie an der Vier-Schanzen-Tournee, dem Mannschaftsspringen und dem Skifliegen in Harrachov und Planica teilnehmen. Für gute Leistungen gibt es Sponsorengelder, die Sie in neue Ausrüstungen und in jede Menge Wachs stecken sollten. Denn je nach Wetterlage und Schneeverhältnissen müssen die Skier richtig gewachst werden, um größtmögliche Weiten zu erzielen.



Foto: Nagel

Skiflug-Weltcup-Sieger Schmitt demonstriert die perfekte V-Stellung.

BEDIENUNG

Die gesamte Steuerung kommt mit wenigen Mauskommandos aus. Nach einem Klick im richtigen Moment springt Ihr Supersportler ab. Mit Mausbewegungen wird die Flughaltung stabilisiert, werden die Skier in V-Stellung gebracht und wieder geschlossen. Geht's der Landung entgegen, reicht ein erneuter Klick zum Aufsetzen. Das ist schnell erlernt. Im einfachsten Schwierigkeitsgrad blendet das Programm außerdem alle wichtigen Steuerbefehle zum richtigen Zeitpunkt im Bild ein.

Um sich allerdings an die Weiten der Besten heranzutasten, werden Sie das Zusammenspiel der einzelnen Aktionen gewiss länger üben müssen.

URTEIL

Neue Elemente, etwa verschiedene Wetterbedingungen, das Wachsen der Skier und das Skifliegen verleihen dem Wettbewerb etwas mehr Spieltiefe als dem Vorgänger-Spiel (Test Heft 2/2001). Anfängern erleichtert die neue Trainingsfunktion den Einstieg erheblich. An den Bewegungsabläufen der Springer wurde kräftig gearbeitet, dennoch kommen speziell Stürze weiterhin nicht besonders realistisch rüber. Trotzdem ein „guter“ Sprungversuch.



V-Mann: Mit den Skiern geht es im Schwebeflug Richtung Tal.

RTL Skispringen 2002 mit Martin Schmitt

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	THQ
Telefon	02131/6070
Im Handel ab	23. November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	16/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 266/32 MB
Wahrscheinlicher Preis	59,95 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	ausreichend
WEITERE VERSIONEN	Playstation

Prognose:



gut

Zoo Tycoon[1]

[1] sprich: „Teikuhn“

Wirtschaftssimulation für PC | Hier kommen Sie mit Tieren ins Gehege

INHALT

Da brüllt der Löwe, es quiekt das Schwein, und irgendwo schmatzt ein Dromedar: Der „Zoo Tycoon“ bringt jede Menge Leben auf den Bildschirm. 40 Tierarten suchen in dieser amüsanten Wirtschaftssimulation ein neues Zuhause.

Doch wer als Zoodirektor Geld verdienen will, der muss den verwöhnten Dickhäutern, Pelztieren und Federviechern aus aller Welt schon einiges bieten. Gefällt etwa den Schimpansen ihr Gehege nicht, dann büxen sie einfach aus und erkunden die Welt außerhalb der Gitterstäbe. Wehe, wenn Sie dann keinen Tierpfleger haben, der die Affenbande wieder einfängt.



Foto: dpa

Aber auch die menschlichen Besucher des Zoos sind nicht gerade pflegeleicht. Ständig verlangen sie nach neuen Attraktionen, Fressbuden und Toilettenhäuschen. An genügend Mülleimer und ein gut besetztes Reinigungsteam sollten Sie natürlich auch denken. Sonst ist der ganze Zoo im Handumdrehen ein Schweinestall. Und da fühlen sich dann nicht mal mehr die Borstenviecher wohl.

Ganz nebenbei sollten Sie auch die Finanzen Ihres Tierparks im Auge behalten, die Eintrittspreise nicht zu sehr anziehen und am besten noch ein paar Ehrungen für vorbildliche Zoo-Führung abstauben. Das bringt Besucher.

Zum Glück bekommen Sie bei Ihrem Job reichlich Hilfe. Tierpfleger sagen Ihnen, was den Tieren noch zum Glück fehlt. Etwa ein Spielgerät für die Affen oder Steppengras für die Tiger. Fühlen sich die Viecher dann erst mal wohl, klappt's auch mit dem Nachwuchs, und schon bald bevölkern tapsige Tierbabys Ihren Zoo.

BEDIENUNG

Einfach mit der Maus auf die jeweiligen Symbole klicken, schon bauen Sie neue Gehege, kaufen Tiere oder stellen Mitarbeiter ein. Nur mit dem Anklicken der Tiere, etwa um deren Gesundheitszustand zu untersuchen, gibt es hin und wieder Probleme. Versteckt sich ein Tier etwa hinter einem Baum, dann ist es auch mit feinfühligster Mausführung nicht zu erwischen. Da sollte noch etwas nachgebessert werden.

URTEIL

Wer ein Herz für Tiere hat, kommt mit Zoo Tycoon auf seine Kosten. Als Wirtschaftssimulation ist das Spiel allerdings etwas zu simpel. Zudem fehlen neue Ideen – irgendwie hat man das alles so oder ähnlich schon mal gesehen. Für Kinder ist der Zoo Tycoon dagegen klasse. Ganz nebenbei lernen sie auch etwas über die Tiere und deren Lebensräume.

Bei der Grafik sollte Microsoft noch etwas nachlegen. In der stärksten Vergrößerungsstufe sehen viele Tiere aus, als seien sie aus groben Legosteinen gebastelt. Fährt man die Kamera aber nur um eine Stufe weg, sind sie kaum noch zu erkennen. Da geht viel vom Niedlichkeits-Faktor des Spiels verloren. Vielleicht wird der Zoo Tycoon tatsächlich ein tierisches Vergnügen – der erste Eindruck ist allerdings nur „befriedigend“.



Garten-Vielfalt: Nur ein interessanter Zoo mit Attraktionen bringt tierisch viel Geld.

Zoo Tycoon

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Microsoft
Telefon	089/31760
Im Handel ab	14. November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/einer
Altersempfehlung	noch unbekannt
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 266/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	noch unbekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	befriedigend
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



befriedigend

Harry Potter
und der Stein der Weisen

Actionspiel für Playstation | Es ist wie verhext: In der Zauberschule Hogwarts muss Harry Potter spannende Rätsel lösen



INHALT

Wer Harry Potter kennt, kann diese Zeilen überlesen, für alle anderen noch einmal die Geschichte in Kurzform: Harry ist ein Waisenkind, das als Baby eines Tages bei seinen Verwandten, den Dursleys, vor der Tür liegt. Die ziehen ihn groß, aber sie mögen ihn nicht. Als eines Tages ein Brief von der Zauberschule Hogwarts ankommt, die den Jungen aufnehmen will, versuchen die Stiefeltern mit allen Mitteln, Harry daran zu hindern. Das klappt natürlich nicht. Das Spiel startet mit Harrys Einzug in die Zauberschule. Die Vorgeschichte wird am Anfang in Bildern erzählt.

Der „Schulalltag" beginnt mit der Erkundung des Schlosses und mit leichten Aufgaben. Aber so ganz nebenbei lernt der Spieler in der Rolle des weltberühmten Romanhelden die Zauberei – und sammelt im übrigen fleißig Bertie Botts Bohnen aller Geschmacksrichtungen. Schließlich geht's zu Madame Hooch in die Besen-Flugschule und auf dem wilden Kehrgerät zur Übung erst mal durch allerlei farbige Rauchringe.

Ausgerüstet mit einem Vorrat von Zaubertricks und Schokofröschen, die verbrauchte Energie zurückbringen, muss Harry Potter dann das Rätsel um den Stein der Weisen knacken.

BEDIENUNG

Das Laufen, Springen und Zaubern geht per Spieletastatur (Gamepad) so leicht, dass man fast glaubt, es sei Zauberei im Spiel. Sie können etwa zum Springen die Sprungtaste drücken – oder sich auf die Automatik verlassen. Zu einfach wird es aber auch nicht, denn die Richtung muss stimmen. Immerhin dürfte jedes Kind den Zauberlehrling problemlos durch seine Abenteuer leiten können.

Besen rein: Der berühmteste Zauberlehrling aller Zeiten setzt zum Landeanflug auf die Festplatten dieser Welt an.

URTEIL

Harry Potter und der Stein der Weisen ist ein Familienspiel. Spannend, nicht brutal – für Kinder reizvoll, für die Eltern o.k., für Gelegenheitsspieler ein netter Spaß. Die optische Qualität ist, gemessen an den Grenzen der „alten" Playstation, schlicht zauberhaft. Die Rätsel sind nicht zu schwierig, aber auch nicht langweilig, und die Atmosphäre des Zauber-Internats Hogwarts ist so eingefangen, wie Potter-Fans es sich vorstellen. Insgesamt eine „sehr gute" Prognose.

Das Spiel soll pünktlich zum Filmstart in Deutschland am 22. November in die Läden kommen.

Feuer und Flamme: Ein Zauberer weiß sich zu wehren – gegen Bösewichter helfen magische Sprüche, die einiges in Brand setzen.



Harry Potter und der Stein der Weisen

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221/975820
Im Handel ab	ab 16. November 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahre
System	Playstation
Wahrscheinlicher Preis	120 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	PC, Gameboy Color, Gamboy Advance

Prognose:



sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Baldur's Gate
Dark Alliance[1]

[1]sprich: „Baldurs Gäit Dark Ällelainz"

Action-Rollenspiel für Playstation 2 | Räuber bedrohen eine ganze Stadt – legen Sie den Dieben das Handwerk

INHALT

Diebe und Gauner überfallen die idyllische Hafenstadt Baldur's Gate. Der Angriff geht an Ihnen nicht spurlos vorüber, denn Sie stehen mittendrin. Aber nicht lange, weil ein Schlag auf den Hinterkopf Sie von den Füßen kegelt. Das ist Ihr unsanfter Einstieg in die bedrohte Fantasiewelt. Auf der Suche nach Ihrer verschwundenen Schwester decken Sie detektivisch eine üble Gaunerei nach der anderen auf. Am Ende Ihrer Suche werden Sie der größten Bedrohung gegenüberstehen, die diese Küstenregion je gesehen hat.



Der Zwerg ruft: schlagfertiger kleiner Held.

Also besser gleich Schwert und Verstand schärfen und ab ins Getümmel. Die Reise ins Unbekannte treten Sie als Bogenschütze, als zwergenhafter Kämpfer oder als Zauberin an. Umzingelt von Monster-Massen: Zombies, Kobolde, Riesenspinnen, Frost-Giganten – wenn Sie da heil rauskommen wollen, dürfen Sie kein Gebiet unerforscht lassen. Die Suche nach neuen Waffen, Schilden, Rüstungen und Zaubern ist ein Muss. Auch Unterhaltungen bringen Sie weiter. Im Gespräch mit den Bewohnern kommen so manche nützliche Informationen ans Tageslicht.

Bis Sie selbst aber wieder der Unterwelt entrinnen und die Sonne am Horizont erblicken, sind Sie um einige Erfahrungen reicher. Dafür gibt's Punkte: Die dürfen Sie verteilen, um Ihre Spielfigur eigenen Wünschen anzupassen. Mit Erfahrungspunkten erhöhen Sie beispielsweise die Treffsicherheit oder machen Zauber noch mächtiger. Typisch Rollenspiel eben.

BEDIENUNG

Mit dem linken Mini-Steuerknüppel der Spieletastatur (Gamepad) bewegen Sie Ihren Bildschirmhelden. Mit dem rechten Mini-Steuerknüppel ändern Sie die Perspektive – in engen Tunnelgewölben etwa weiß man das schnell zu schätzen. Per Druck auf die Symbolknöpfe schlagen Sie zu, sprechen Zauber aus oder feuern mit dem Bogen Pfeile ab.

URTEIL

Es ist fast schon filmreif, wie die immens detailreichen Bilder über den Fernseher jagen. Selbst größte Monster kommen in Wallung: Realistischer lassen sich Bewegungen im Spiel kaum darstellen. Fans der Reihe „Baldur's Gate" wird auffallen, dass „Dark Alliance" untypisch actionbetont ist. Das dauernde Monster-Metzeln erinnert stark an „Diablo". Dark Alliance bietet aber mehr Handlung und Spielgrafik. „Sehr gute" Aussichten.



Gegen Spielfrost: Ihre Zauberin kämpft mit einem heißen Spruch gegen den Frostriesen. Wetten, dass der gleich Feuer und Flamme ist?

Baldur's Gate – Dark Alliance

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Virgin Interactive
Telefon	040/391010
Im Handel ab	Ende November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	zwei/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:



sehr gut

Ballerburg

Actionspiel für PC| Feste Festungen versenken – eine uralte Idee. Sieht aber aus wie neu

INHALT

Erinnert sich noch jemand an die Zeit, bevor Helmut Kohl Kanzler wurde? Das war die Zeit der „Ballerburg". Mit simpler schwarzweißer Strichgrafik fesselte dieses aus heutiger Sicht steinzeitliche Spiel einen oder zwei Spieler stundenlang an den Computer (den „Atari ST"). Das simple, aber gute Spielprinzip erschöpfte sich darin, mit der Kanone über einen Berg zu schießen. Dazu mussten Schusswinkel und Pulvermenge auf den Wind abgestimmt werden. Saß der Schuss, dann büßte der Gegner ein Stück seiner Burg ein.

Endlich hat sich ein Spielehersteller an die Zeit vor Helmut Kohl erinnert und die geniale Spielidee wieder aufgegriffen. Die Firma Ascaron hat aus dem schlichten Schwarzweißspiel einen modernen 3D-Actionknaller mit kleinen Strategie-Einlagen gemacht. Wieder thronen Sie auf einer Burg, und wieder müssen Sie mit Ihren Kanonen dem Gegner das Leben schwer machen. Sie können sich auf die Ballerei beschränken oder zur Abwechslung auch Bauern ansiedeln, Forscher an die Entwicklung neuer Waffen setzen und die Burg ständig ausbauen.

Zu zweit vor einem Bildschirm oder gar zu viert im Netzwerk macht Ballerburg Spaß ohne Ende. Damit auch der Solospieler nicht zu kurz kommt, stehen vier Kampagnen zu Wahl. Jede mit äußerst lustigen Zwischensequenzen und frivol-frechen Sprüchen.

Da eine Partie selten länger als eine halbe Stunde dauert, eignet sich Ballerburg hervorragend als Pausenfüller.



Burg-Theater: Feuer in der feindlichen Festung. Das ist der halbe Sieg.

BEDIENUNG

Sie können entweder alle Schaltflächen mit der Maus anklicken oder die Tastatur benutzen. Zum Ausrichten der Kanonen eignen sich zum Beispiel die Pfeiltasten ganz hervorragend.

URTEIL

Ballerburg fängt den Charme des 80er-Jahre-Originals ein, präsentiert sich aber in moderner, bunter 3D-Grafik. Der Spieleinstieg ist kein Thema, und Dank erstklassiger gesprochener Texte kommt so schnell keine Langeweile auf. Umfangreiche Statistiken, viele Spielmodi und Mehr-Spieler-Varianten machen Ballerburg zu einem der interessantesten Familienspiele des Jahres.



Offen gestanden: Die vier Baller-Königinnen sind zwar nicht besonders helle, haben aber andere herausragende Qualitäten.

Ballerburg

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ascaron
Telefon	05241/96660
Im Handel ab	Mitte/Ende November
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	zwei/vier
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
System	PCWin 95/98/2000/ME
Empf. Prozessor	PIII 600/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	50 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

The Simpsons Road Rage[2]

Rennspiel für PS 2 | Bunte Autos, gelbe Menschen, rote Ampeln – die Simpsons rasen durch Springfield

INHALT

Wer das schräge Treiben der gelbhäutigen Simpsons aus dem Fernsehen kennt, der weiß: Dies kann einfach kein ganz normales Rennspiel sein. Ist es auch nicht. Als einer von 25 Charakteren aus der TV-Serie steigen Sie ins Geschäft der privaten Personenbeförderung ein. Und da die Bewohner des Städtchens schnell von einem Ort zum anderen gebracht werden wollen, müssen Sie dabei kräftig auf die Tube drücken – ohne Rücksicht auf zerbeultes Blech, geknickte Straßenlaternen oder umgefahrene Baseball-Maskottchen.

In den Grundzügen erinnert dieses Spiel an „Crazy Taxi“[3] für Dreamcast (Test in COMPUTER BILD-SPIELE 4/2000). Doch die witzigen Stimmen der Simpsons-Charaktere und die ausgeflippte Comic-Grafik sorgen für eine ganz andere Art der Unterhaltung. Besonders dann, wenn Homer am Steuer sitzt, wird's richtig lustig. In der Vorabversion gab es allerdings noch einige Mängel, die bis zum Erscheinen hoffentlich behoben werden. Besonders die langen Ladezeiten wurden im Kurztest zur ungeheuren Spaßbremse. Aber auch die Tatsache, dass der Spieler beim Fahren oft mit unsichtbaren Hindernissen kollidiert, ist ein schwerer Motivationsblocker.



Gelbe Gefahr: Homer Simpson – erster Taxifahrer in der amerikanischen Taxi-Farbe.

BEDIENUNG

Das Steuerkreuz und jeweils eine Taste zum Beschleunigen und Bremsen – mehr braucht man nicht für die Bedienung dieses Spiels.

URTEIL

Liebhaber rasanter, Nerven aufreibender Rennspiele könnten mit diesem Spiel ihre Freude haben – ganz besonders natürlich Fans der Simpsons. Damit die Note im Test besser als „befriedigend“ ausfällt, müssen bis dahin aber noch einige Dellen ausgebeult werden.



Streifenfrei sauber: In diesem Spiel wird nicht nur schneller gerast, als die Polizei erlaubt – Sie fahren die Cops einfach über den Haufen.

The Simpsons Road Rage

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	02408/9400
Im Handel ab	Dezember 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	zwei/keine
Altersempfehlung	noch ungeprüft
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	120 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	befriedigend
WEITERE VERSIONEN	Xbox

Prognose:



befriedigend

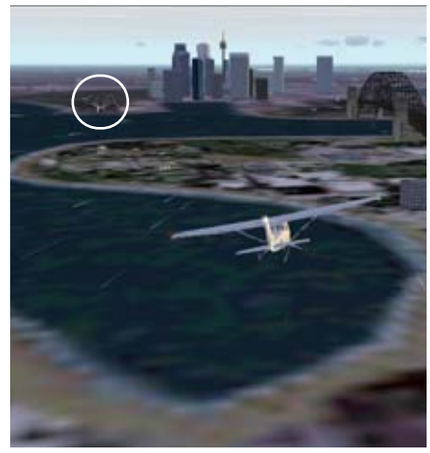
2 sprich: „Se Ssimpsens Rohd Raidsch“ 3 sprich: „KräisiTaxi“

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Flugsimulator 2002
Professional Edition



Fernweh-Programm: Ein Rundflug über den Hafen von Sydney mit der berühmten Oper im Hintergrund (Kreis) sorgt für Urlaubsstimmung.

Flugsimulator für PC | Jahr für Jahr verbessert Microsoft seinen berühmten Flugsimulator – jetzt ist es wieder soweit

INHALT

Der Spaß am PC-Flug erreicht wieder einmal eine neue Dimension. Es ist schon begeisternd, wie viel Feinarbeit die Spieleprogammierer des Software-Konzerns Microsoft in die Modellpflege ihres Star(t)-Programm investieren. Kurz: Derart realistisch durften Sie noch nie abheben. Ob Sie erste Übungsrunden am Steuer einer kleinen Cessna drehen oder im Jumbo-Cockpit einen von 21 000 Flughäfen in aller Welt anfliegen –der „Flugsimulator 2002“ wird Sie begeistern. Beim Landeanflug können Sie lebensechte Dialoge mit der Tower-Besatzung führen. Einflugschneise, Anflugwinkel, Geschwindigkeit – alles lässt sich besprechen. Wer Internet-Zugang hat, kann sogar das reale Echtzeit-Wetter im Fluggebiet simulieren: einfach die aktuellen Daten herunterladen.

Nach der Tragödie vom 11. September musste Microsoft die aktuelle Auflage des „Flusis“ in aller Eile umprogrammieren. In der Sihouette New Yorks fehlen jetzt die beiden Türme des World Trade Centers. Es ist auch nicht möglich, sie per Zeitreise um ein paar Jahre zurück wieder zu Gesicht zu bekommen – was zum Beispiel im Fall der Berliner Mauer durchaus geht.

BEDIENUNG

So mancher PC-Spieler hat sich wegen eines Flugsimulators den ersten Steuerknüppel (Joystick) seines Lebens zugelegt. Denn ungelenke Fingerakrobatik auf der Schreibtastatur sorgt eher für Flugangst als für Spielspaß. Dass Sie trotzdem zusätzlich jede Menge Tastenbelegungen lernen müssen, um nicht abzustürzen, liegt in der Natur der Sache und ist bei einem derart ausgefeilten, wirklich professionellen Flugsimulator nicht zu vermeiden.

URTEIL

Die Fülle der Details ist schwer beeindruckend. Einfach alles lässt sich einstellen – Tageszeit, Niederschlagsmenge, Bewölkung, Windgeschwindigkeit und -richtung. Die Zahl der Flugplätze und Landschaften im Spiel ist gigantisch. Wer das alles bereisen will, hat ewig zu tun.

Auch optisch hat sich einiges getan. Die Programmierer haben versucht, die räumliche Darstellung des überflogenen Geländes weiter zu verbessern. Dass sich die Darstellung in Detail nicht mit der Landschafts-„Malerei“ anderer Spieltypen messen kann, liegt einzig an der immensen Fülle realistischer Effekte. Und die sind für Flugsimulator-Fans weitaus wichtiger.

Flugsimulator 2002 Professional Edition

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Microsoft
Telefon	089/31760
Im Handel ab	ab Dezember 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/8
Altersempfehlung	ohne Altersbeschränkung
System	PC / Win 98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 3CO/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	150 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut

Prognose:



gut

Empire Earth[1]

[1]sprich: „Empeier Örß“

Strategiespiel für PC |
Wer ist der beste Stratege aller Zeiten? Das können Sie jetzt herausfinden!



INHALT

Schon in grauer Vorzeit hatte der Mensch nur selten Besseres zu tun, als dem lieben Nachbarn ruckartig eine Holzkeule zwischen die Vorderzähne zu drücken. Auch in der Antike, im Mittelalter und in modernen Zeiten wurde die Welt stets am meisten durch gewaltsame Konflikte geformt.

Jetzt haben Sie die Chance, aktiv ins Weltgeschehen der gesamten Menschheitsgeschichte einzugreifen. Sie können als griechischer Herakles, normannischer Wilhelm der Eroberer oder französischer Napoleon selbst die Geschicke Ihrer Völker in die Hand nehmen und da Erfolg haben, wo die realen Vorbilder versagten. Dazu bauen Sie eine Siedlung auf, forschen nach neuen, besseren Waffen und Rüstungen und suchen Schwachstellen beim Gegner, um ihn dort zu treffen, wo es weh tut.

Und das alles nicht etwa in der normalen Draufsicht, sondern in einer Umgebung, die sich beliebig drehen und heranzoomen lässt. So können Sie endlich das Weiße im Auge des Gegners erkennen …

BEDIENUNG

Sie spielen hauptsächlich mit der Maus, finden jedoch altbekannte Strategiespiel-Funktionen. Armeen per Tastenkombination zusammenzufassen und zu benennen – das ist genauso möglich wie faule Arbeiter per Knopfdruck aufzuspüren. Die Steuerung der Vorabversion machte schon einen sehr guten Eindruck.

URTEIL

Mit „Empire Earth“ geht im kommenden Monat wohl eines der ambitioniertesten Spiele der vergangenen Jahre an den Start – und vielleicht eines der besten. Grafik, Spielidee, Intelligenz der Gegner und natürlich Mehr-Spieler-Optionen, alles vom Feinsten. Da kann der Strategiefan nur noch eines tun: sich freuen. Erster Eindruck:„sehr gut“.

CD-Rom: Auch das römische Reich spielt in „Empire Earth“ eine große Rolle. Schließlich existierte das Imperium viele Jahrhunderte lang.



Nah-Kampf: So unmittelbar haben Sie Gefechte Ihrer Truppen im Mittelalter noch nicht verfolgt.

Empire Earth

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Vivendi Universal
Telefon	01805/0774353
Im Handel ab	ab November 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/16
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Win 95/98
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
Empf. Prozessor	PIII 500/128 MB
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So testet COMPUTERBILD-SPIELE

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

Test-Computer

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

Die Redaktion testet alle PC-Spiele in einem eigenen Labor mit 25 unterschiedlichen Computern. Fünf Mitarbeiter überprüfen an Computern mit verschiedenen **Prozessoren** S. 222, Grafikkarten und Soundkarten, ob ein Spiel gut funktioniert. Darüber hinaus werden auf einem zusätzlichen 26. Computer alle Spiele mit dem Betriebssystem Windows XP getestet.

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

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

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

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

Spielspaß

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

Service

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

Installation

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

Bedienungsanleitung

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

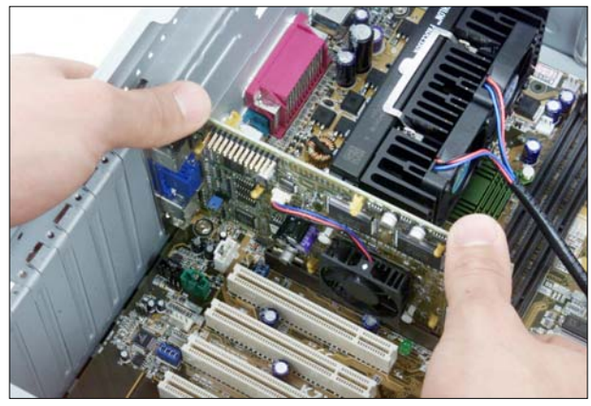
Funktionsprüfung Ton

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

Funktionsprüfung Bild

Nur wenn Grafikkarte, Prozessor und PC-Spiel zusammenarbeiten, ist Spielspaß garantiert. Daher prüft die Redaktion PC-Spiele mit gängigen Grafikkarten auf verschieden schnellen Computern. Ein Spiel mit toller Grafik macht mit einer hohen **Bildauflösung** S. 222 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. 222 bei einer **Farbtiefe** S. 222 von 32 **Bit** S. 222. 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.

Stron

Strategiespiel für PC |
Als Lichtgestalt im finsteren Mittelalter retten Sie das Königreich vor vier gierigen Grafen

Spieletricks siehe Seite 130

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 194.

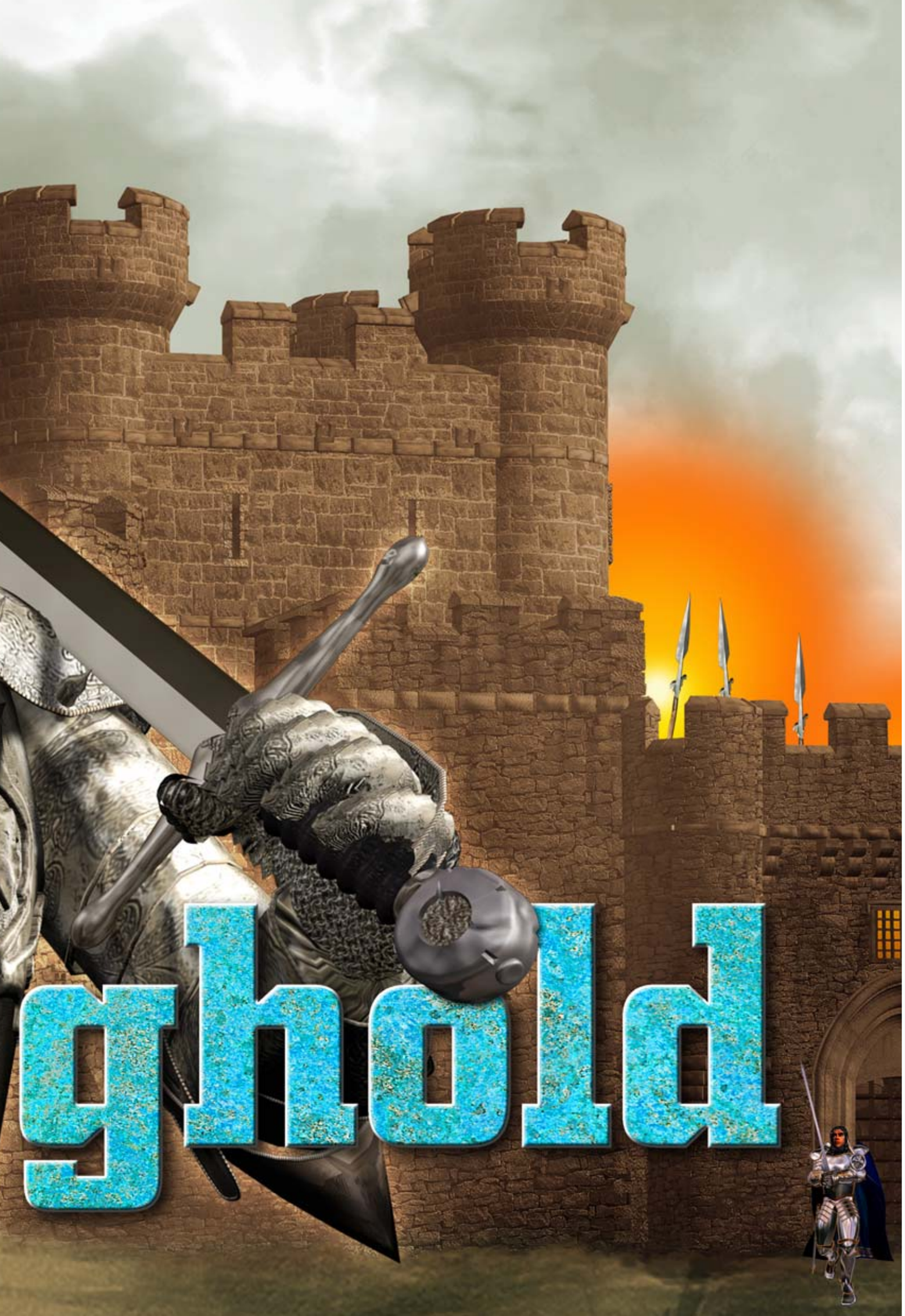
INHALT

Die hohen Mauern der Burg wimmeln von Menschen: Bogenschützen postieren sich hinter den Zinnen, Lanzenträger rennen eilig hin und her, Kessel mit siedendem Pech brodeln auf den Feuerstellen am Rande der Wehrgänge. Auf den höchsten Türmen der Festung stehen die hölzernen Riesen-Armbrüste, deren mörderische Feuerkraft breite Schneisen in fast jede Angriffsreihe reißen kann. Hinter jedem Fenster, jeder Schießscharte hockt ein Mann mit geladener Armbrust, bereit, auf den ersten Gegner zu schießen, der dumm genug ist, in Reichweite zu kommen.

Die Männer, mit denen Sie die Burg stürmen wollen, stehen sicher im Schutz eines Wäldchens – noch. Schon bald müssen Sie den Befehl geben, die unbezwingbar erscheinende Festung anzugreifen. Es befindet sich ja einer der vier Verräter darin, die in Abwesenheit des Königs das Land unter ihr erbarmungsloses Joch zwingen wollen.

Tausend Gedanken schießen Ihnen durch den Kopf: Hat der fiese Graf etwa Fallgruben, so genannte „Mörderlöcher“, auf dem freien Feld vor der Burg anlegen lassen? Können Ihre Männer schnell genug den Burggraben zuschütten, bevor Sie in einem Pfeilhagel untergehen? Und wie werden sich Ihre Geheimwaffen, die Katapulte, in der Schlacht bewähren?

Sie wischen Ihre Befürchtungen beiseite und geben das Signal zum Angriff: Ein Schrei aus Hunderten von Kehlen dringt aus dem Dickicht, bevor Ihre Truppen wie eine Naturgewalt hervorbrechen und, so schnell die Füße tragen, auf die Burg zurennen. Ein sirrendes Geräusch aus Richtung der Burg ist die Antwort: kein Hornissenschwarm, wie Sie wissen, sondern Hunderte von Pfeilen und Bolzen, die tödlicher stechen als jedes Insekt. Die Schlacht hat begonnen …


gold

Stronghold FORTSETZUNG

Das Mittelalter übt auf viele moderne Menschen einen gewissen Reiz aus. Königreiche, die entstehen und wieder vergehen, Auseinandersetzungen mit Lanzen und Streitkolben, edle Ritter: In dieser Zeit sind viele berühmte Geschichten aus Literatur und Film angesiedelt, ob sie nun „Robin Hood", „Ivanhoe" oder „Prinz Eisenherz" heißen.

Und nun dürfen auch Sie als Spieler ein weiteres Mal aufbrechen in diese faszinierende, aber auch raue Epoche.

„Stronghold" macht Sie zum Herrscher über einige Bauern und eine Handvoll Soldaten, mit denen Sie die verschiedensten Aufgaben zu bewältigen haben. 21 davon finden Sie im Kernstück des Spiels, in dem Sie nach dem Verschwinden des Königs als junger Adliger allein gegen die Machtgelüste von vier Grafen bestehen müssen. Die vier Herrschaften hören auf die durchaus passenden Spitznamen Ratte, Schlange, Schwein und Wolf und haben bei aller Unterschiedlichkeit eines gemeinsam: Sie wollen Ihren Tod.

Zu Beginn besitzen Sie lediglich eine kleine Burg im äußersten Nordosten des Landes. Von dort müssen Sie sich ausbreiten und mit geschickter Strategie und gutem Auge Befestigungen errichten und die Gegner trotz Ihrer zahlenmäßigen Unterlegenheit besiegen. Wenn Sie Erfolg haben, wird eine Grafschaft nach der anderen wieder auf Ihre königstreue Seite wechseln. Doch der Schwierigkeitsgrad steigt und steigt …

Ähnlichkeiten mit dem Strategiehit „Age of Empires[1] 2" (siehe Test in Heft 12/1999) sind nicht von der Hand zu weisen: In beiden Spielen kämpfen Sie mit typischen mittelalterlichen Truppen, wie Lanzenträgern, Rittern und Bogenschützen, gegen den Feind, müssen darüber hinaus aber auch die Wirtschaft Ihrer Siedlung im Auge behalten, damit genug Nahrung und Gold vorhanden sind, um das Heer zu vergrößern. Außerdem brauchen Sie Holz und Steine, damit Ihre Siedlung irgendwann zur uneinnehmbaren Festung wird.

Und hier trennen sich denn auch die Wege der beiden Spiele: Während Verteidigung bei Age of Empires eine eher kleine Rolle spielt, ist es bei Stronghold immens wichtig, eine gut durchdachte Burg zu bauen. Ohne den Schutz von Mauern hätten Sie sonst gegen die Übermacht der Gegner keine Chance. Auch im Kampf gibt's Unterschiede. Age of Empires wartet mit vielen verschiedenen Einheiten auf, Stronghold hält eher übersichtliche Truppen bereit: zwei Fernkampf-Einheiten, nur unwesentlich mehr Nahkämpfer und dazu ein paar



Einst korrupter Statthalter des Königs, nun Graf: die „Schlange".

[1] sprich: „Äidschoff Empeiers"

SPIELVERLAUF



1 Das Spiel beginnt: Ihr König hat das Land verlassen, und Sie erfahren, dass einige Adlige diesen Umstand zur eigenen Machtvergrößerung nutzen wollen. Natürlich regt sich Ihr treues Herz, und Sie beschließen, gegen die Verräter zu kämpfen. Doch leider haben Sie kaum Truppen zur Verfügung.



2 Ihre Ausgangsposition ist denkbar schlecht: Das blaue Fähnchen zeigt Ihren Aufenthaltsort an, keine einzige Grafschaft gehört Ihnen.



3 Der erste Auftrag: Sie sollen mit ein paar Getreuen in der Nähe Vorräte sammeln. Ein paar Scheite Holz und saftiges Wildbret reichen schon.



4 Dann müssen Sie Nahrungsmittel für den Winter besorgen. Ein altes Lager, das Sie wieder herrichten, bietet Schutz vor streunenden Wölfen.



5 Nachdem Sie die Palisade neu aufgebaut haben, macht Ihnen das Rudel Raubtiere keine Sorgen mehr – Ihre Pfeile sind schneller.



6 In einer Grafschaft der bösartigen „Ratte" errichten Sie heimlich ein kleines Lager, um einen militärischen Schlag vorzubereiten.



7 Als ein Spähtrupp der „Ratte" Sie entdeckt, müssen Ihre Bogenschützen handeln. Die Pfeile finden ihr Ziel, doch ein paar Feinde entkommen.



8 Die nicht sehr tapfere „Ratte“ sucht Rat bei der listigen „Schlange“, einem weiteren Verräter der Krone. Doch dieser arrogante Graf sieht noch keine Gefahr.



9 Natürlich wollen Sie ihn eines Besseren belehren: Während die „Ratte“ Jagd auf Ihre Truppe macht, siedeln Sie auf einer Insel im Fluss – vor seiner Nase!



10 Doch Sie wissen, dass die „Ratte“ wütend seine Armeen gegen Ihre Burg schicken wird. Um den Angriff abzuwehren, postieren Sie Bogenschützen.



11 Der Gegner ist Ihnen zahlenmäßig weit überlegen. Nur durch die Holzpalisade sind Ihre Männer gut genug geschützt, um den Pfeilregen zu überleben.



12 Gewonnen! Nun bekommt die „Ratte“ Angst und bietet Gespräche an. Doch kaum am Treffpunkt angekommen, wird Ihre Delegation feige ermordet.



13 Um ein Zeichen zu setzen, lassen Sie im Tal der gescheiterten Verhandlungen eine Burg bauen. Zornig wirft die „Ratte“ seine Männer gegen die Mauern.



14 Doch so viele Leiterträger und Belagerungswaffen der miese Adlige auch schickt – Ihre tapferen Bogenschützen werden mit jedem Angriff fertig.



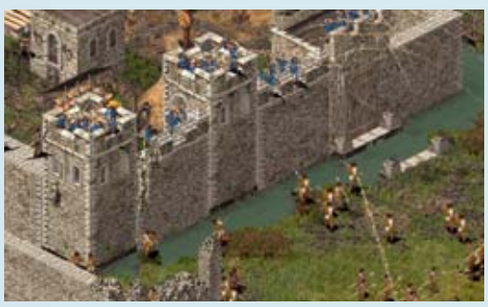
15 Erfolg spricht sich herum: Neutrale Grafschaften stehen Ihnen zur Seite. Eine wird deshalb attackiert – Ihre Männer kommen gerade noch rechtzeitig.



16 Nachdem Sie die erste Welle der Angreifer besiegt haben, lassen Sie schnell Holzwälle und ein steinernes Torhaus errichten und gewinnen so die Schlacht.



17 Ein zweifelhaftes Angebot: Die „Schlange“ will Ihnen helfen, wenn Sie ihm reichlich Bier liefern. Fieberhaft arbeiten die Brauer – doch Verrat ist der Lohn.



18 Um endlich einen entscheidenden Vorteil zu erlangen, erobern Sie die Burg der „Ratte“. Außer sich vor Wut, lässt der Graf seine ganze Armee angreifen.



19 Der letzte feindliche Soldat ist gefallen oder hat die Flucht angetreten: Ihre Männer feiern ausgelassen auf den ramponierten Befestigungsanlagen. Ein kleiner Trupp Ihres Heeres hat die feige „Ratte“ erwischt und endgültig zu seinen Ahnen geschickt. Der erste Verräter ist bestraft – doch noch wollen drei weitere Bösewichter Ihren Tod.

Stronghold FORTSETZUNG

Spezialisten, wie Leiterträger oder Tunnelgräber – das war's.

Und trotzdem dürfte das Spiel auf die meisten Strategiefans einen fast unwiderstehlichen Reiz ausüben. Denn die extremen Fähigkeiten der Truppen machen's. So kann ein einzelner Bogenschütze auf einer Mauer locker fünf Leiterträger ausschalten, bevor einer von ihnen seine Fracht zum Einsatz bringt. Ein Streitkolbenkrieger haut seinerseits acht Bogenschützen weg – wenn er nahe genug herankommt. Doch fünf Treffer aus der Armbrust, und er bleibt liegen. Ritter dagegen sind wandelnde Panzerschränke, kosten aber auch dementsprechend viel. Und nur fünf Ritter halten einem 80-köpfigen Heer eben auch nicht stand.

Und das ist immer noch nicht alles: Neben der langen Geschichte gibt's noch eine kürzere für den Schwerpunkt Wirtschaft, die leider im Vergleich zur militärischen etwas lieblos wirkt. „Sammeln Sie 20 Äpfel" ist eine nicht annähernd so spannende Aufgabe wie ein Kampf. Dazu gibt's noch etliche Einzelaufgaben und eine ordentliche Auswahl an Mehr-Spieler-Karten für zwei, vier oder acht Teilnehmer. Strategie-Herz, was willst du mehr?

BEDIENUNG

Die meiste Zeit werden Sie mit der Hand an der Maus verbringen, wenn Sie Stronghold spielen: Einheiten anwählen und zum Angriff einsetzen, Gebäude bauen oder den Steuersatz ändern – all das läuft per Klick. Die Leertaste leistet aber beim Bauen von Mauern gute Dienste, denn damit lassen sich Höhenunterschiede einfach wegschalten, und sofort wird's übersichtlich. So können Sie gut die nicht auf den ersten Blick ersichtlichen Löcher in Palisaden und Mauern erkennen.

URTEIL

Irgendwann musste es ja mal passieren – und nun ist es soweit: Age of Empires könnte abgelöst werden als Nummer eins in der Gunst erfahrener Strategen. Was Stronghold an Möglichkeiten und Spieltiefe hergibt, reicht für deutlich mehr als ein paar Stunden Spielspaß. Gerade in der langen Story um das Königreich entwickelt das Spiel jede Menge Suchtpotenzial, in dem es Sie vor scheinbar unlösbare Aufgaben stellt, die mit den richtigen Ideen dann doch zu schaffen sind. Je weiter Sie kommen, desto schwerer sind die Kämpfe – und desto schwerer fällt das Aufhören.

Denn das Spiel ist jederzeit anspruchsvoll, verzeiht meist aber kleine Fehler und lässt sich auch ohne Höchstgeschwindigkeit beim Steuern der Truppen gewinnen.

Außerdem können sich zwei oder mehr gleich starke Strategen im Mehr-Spieler-Modus stundenlange, gewaltige Schlachten liefern, ohne dass Langeweile aufkommt.

Kein Zweifel: Wer gern durch Einsatz seines Verstandes den Sieg davonträgt, ist mit Stronghold gut bedient. So ein Glücksfall verdient dann auch die Gesamtnote „sehr gut". ■

SPIELDETAILS



Die feige „Ratte" ist Ihr erster Gegner auf dem Schlachtfeld.



Bleibt lange im Hintergrund: der gefährliche „Wolf".



Wenn dieser Mönch lächelt, sind Sie beim Volk beliebt.



Mit einem Wimmern haucht die „Ratte" sein Leben aus.

Hier geht's rund: Wenn die Schlacht um eine große Burg in vollem Gange ist, haben Sie alle Augen voll zu tun, um den Überblick nicht zu verlieren.

Woher das „Schwein“ seinen Spitznamen hat, ist unschwer zu erkennen. Als Kommandeur ist er zwar nicht sehr weise, aber die unglaubliche Menge seiner Truppen macht Ihnen zu schaffen.



GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Stronghold

Hersteller: Take 2 Interactive
Version: 1.0

zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

			Gewichtung		**Note**
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**		**1,79**
Spieleinstieg			6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß			6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe			3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik			2%	erstklassig	1,00
Geräusche			3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare			2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel			2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination			5%	Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt					
Wirklichkeitsnähe			3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte			4%	überzeugend	2,00
Spannung			3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum			3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner			6%	intelligent	2,00
SERVICE			**3%**		**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)			2%	01805/217316 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)			1%	Deutsch (www.take2.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	089/278220 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	089/27822111 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION			**5,4%**		**2,46**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	nein (729 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)			0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)			1,4%	0,4102 Megabyte	1,64
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)			1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG			**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)			2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON			**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet			10,8%	alle bestanden	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**		**2,89**
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%	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%**			**1,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	21 Militär-Aufträge, 5 wirtschaftliche Aufgaben		1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)			3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	einer/acht		
ZWISCHENNOTE			**100%**			**1,80**
Auf-/Abwertung				gute Mehrspieler-Unterstützung		**-0,50**
TESTERGEBNIS				**sehr gut** ← **gut**		**1,30**
PREIS/LEISTUNG						
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)				89,99 Mark		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)				79 Mark (Comet Games, Berlin, Tel. 030/7522110)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)				1,30 x 89,99 = 116,99 =gut		

*ermittelt bei über 120 Händlern

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Aquan



Actionspiel für PC |
Friedliche Unterwasserwelt? Das war einmal. Jetzt wird mit Laserkanonen und Hai-Torpedos auf alles geballert, was schwimmt oder Flossen hat

Spieletricks siehe Seite 138

INSTALLATION

Damit Sie bei der Installation von „Aquanox“ nicht untergehen, empfiehlt Ihnen die Redaktion einen tiefen Blick auf Seite 194. Dort wird allen U-Boot-Neulingen erklärt, wie man Spiele am besten auf der Festplatte verankert.

INHALT

Versuchen Sie mal, sich das Jahr 2666 vorzustellen. Die Menschheit lebt und arbeitet nach einigen verheerenden Kriegen, die die Erdoberfläche zur Wüste machten, nun schon seit über 600 Jahren unter Wasser. Und kämpft munter weiter: Diverse Machtblöcke mit so wohlklingenden Namen wie „Atlantische Föderation“, „Shogunat“ oder „Tornado-Zone“, hetzen ihre U-Boote aufeinander und kämpfen um die Vorherrschaft in den Weltmeeren.

Der Aquanox-Spieler greift als Emerald „Dead-Eye“ Flint ins Unterwasser-Getümmel ein. Der Haudegen kommt aus der Tornado-Zone und ist das Produkt eines genetischen Experimentes, bei dem Menschen- und Delfin-Gene gemixt wurden. Flint ist ein hoch intelligenter, aber auch unberechenbarer, aggressiver Zeitgenosse, den sogar die Marine sofort rausgeworfen hat. Seither verdingt sich Flint als Söldner und nimmt jede Drecksarbeit an, um sein kriegerisches Leben zu finanzieren.

Weitere Hauptrollen in der Ozean-Oper spielen die intelligente Wissenschaftlerin Charlotte Gillmore aus dem Technologiezentrum Machina Antarctica, die erbarmungslose Kämpferin Sobinoso Chaka aus der Clans-Union und der beeindruckende Commodore Sool. Mit Flints Söldnerkollegen greift diese bunte Truppe den Tiefseeschurken van der Waal an, um ihm wichtige geheime Unterlagen zu stehlen.

Wie gesagt: Die Menschheit hat nichts gelernt, streitet unverdrossen weiter. Und Sie, Flint, kämpfen an vorderster Front. Gegen alles und jeden. So genannte Bionten zum Beispiel. Das ist erstens eine Zwitterform aus organischem Leben und Roboter, zweitens eine Spezies, die immer nur darauf programmiert scheint, Ärger zu machen. Oder Sie machen Schmuggler und Piraten nass, die Handels-U-Boote kapern und deren Ladung versilbern.

Jede erfolgreich bewältigte Aufgabe sollte Flint „Credits“ einbringen – Geld also, wie man hier und heute sagen würde. Sollte. Mitunter geht er auch betrügerischen Auftraggebern auf den Leim und damit leer aus. Seine Einnahmen jedenfalls schafft der Herr der sieben Meere weder auf die hohe Kante, noch leistet er sich sinnlose Vergnügungen. Alles wird ins U-Boot gesteckt. Am Schiff gibt's immer was zu tun: neue Waffen, mehr Raketen, stärkere Generatoren, Reparatur-Sets müssen an Bord. Und der Einkauf einer

OX



Emerald Flint, Tiefsee-Held

„Dead-Eye" ist ein Draufgänger und Frauenschwarm, der das Risiko liebt und für Geld fast alles tut. Seinen gespaltenen Charakter verursachen Delfin-Gene, die ihm Wissenschaftler eingepflanzt haben.



Charlotte Gillmore, Forscherin

„Charly" Gillmore ist eine der klügsten Wissenschaftlerinnen im Südpolarmeer. Sie erforscht alte Kulturen und macht die Ergebnisse auch dem einfachen Volk zugänglich. Das bringt ihr keine Freunde ein.



Sobinoso Chaka, Kriegerin

Chaka ist eine wilde, gefährliche Kämpferin aus dem Volk der Dogon. Die fürchtet man in allen Meeren – und verehrt sie für ihre Heldentaten.

Aquanox

FORTSETZUNG



Plasmakanone oder eines Laser-Maschinengewehrs geht ganz schön in die Credits. Auch durchschlagende Argumente vom Kaliber der Raketen „Big Bang“ oder „Tiger Shark“ kosten eine Menge. Vielleicht bleiben ja trotzdem noch ein paar Mittel flüssig – die könnten dann in einen Apparat fließen, der den Schall des Triebwerks dämpft und lautlose Schleichfahrt möglich macht. Wenn der Kommandant richtig im Geld schwimmt, kann er sogar die Anschaffung eines neuen U-Bootes ins Auge fassen.

Dem Kauf-Rausch der Tiefe sind keine Grenzen gesetzt. In jeder neuen Basis, bei der Flint

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Linke Maustaste: Waffe abfeuern (erste Funktion)
***Rechte* Maustaste:** Waffe abfeuern (zweite Funktion)

- [Leertaste]: Waffe abfeuern (erste Funktion)
- [Esc]: Menü aufrufen
- [Tab]: Täuschkörper (Buzzer) abwerfen
- [T]: Motor ausschalten
- [V]: Waffe abfeuern (zweite Funktion)
- [W]: Beschleunigen
- [S]: Bremsen
- [E]: Ziel markieren
- [C]: Waffen nacheinander auswählen
- [A]: nach links fahren
- [S]: nach rechts fahren
- [Pause]: Pausenmenü aufrufen
- [Druck]: Bildschirmfoto machen



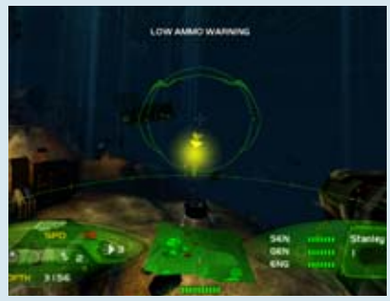
SPIELVERLAUF



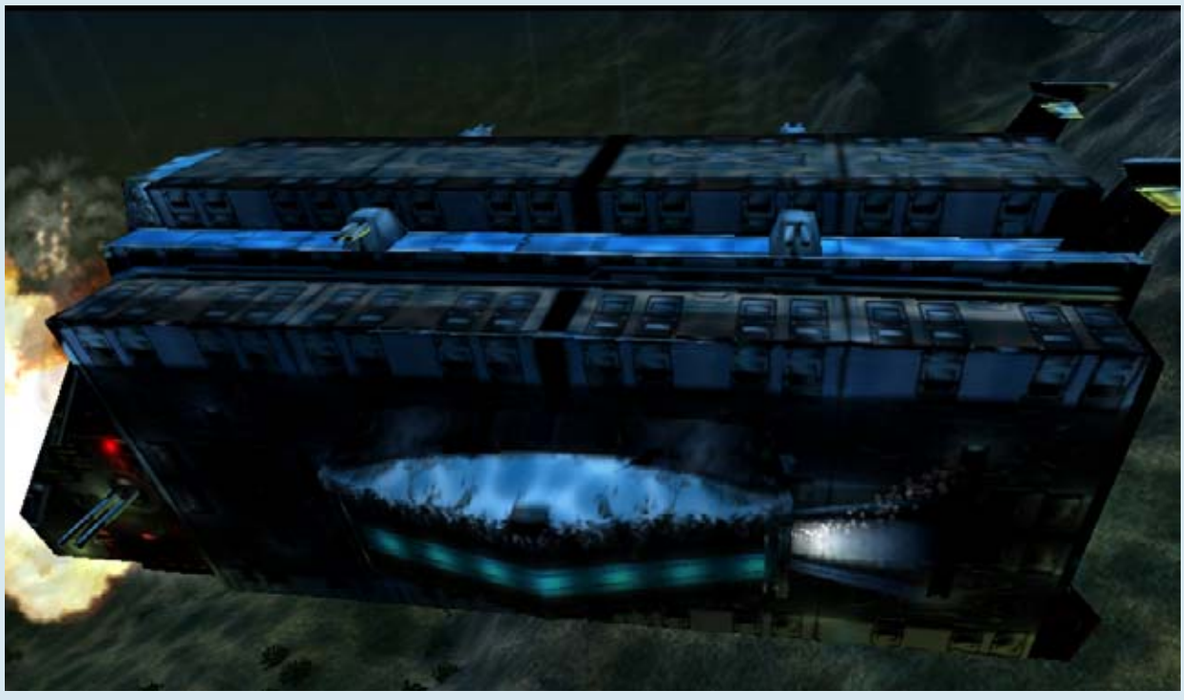
1 Runter-Gang: Flint taucht in die Unterwasser-Welt „Aqua“ ein. Ein Freund aus alten Tagen begrüßt den Haudegen dort.



2 Booten-Dienst: Ein wohlhabender Gönner spendiert dem mit allen Wassern gewaschenen Abenteurer ein neues U-Boot.



3 Tauch-Geschäft: Nichts im Leben ist umsonst, Flint muss zum Dank für das Schiff Bionten-Schrott atomisieren.



7 Wrack-Sausen: Ein gemütlicher Tiefsee-Nachmittag sieht anders aus. Der Notruf eines gewaltigen Frachters hält Flint in Atem. Die Bordkanonen des Riesenschiffs sind ausgefallen, und es treibt manövrierunfähig mitten im explodierenden Bionten-Schrott. „Dead-Eye“ Flint, der Tiefsee-Supermann, soll eine Schneise freischießen, damit kein Leck die wertvolle Ladung ruiniert.



9 Hafen-Ansagen: Zurück im Dock – schon gibt's den nächsten Auftrag. Diesmal ist ein durchgeknallter Terrorist zu stoppen.



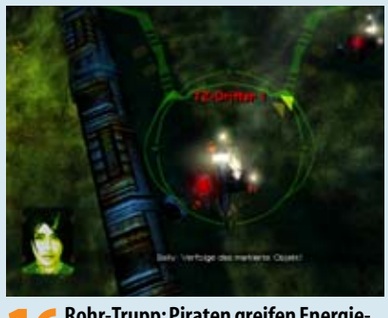
10 Baller-Mann: Der Gesuchte beschießt friedliche Unterwassergebäude. Ein paar Raketen, und sein Boot ist geknackt.



11 Schreck-Betrug: Böse Überraschung, als Flint für den Einsatz Geld sehen will. Der Auftraggeber ist zahlungsunwillig.



15 Bar-Kasse: Für diesen Job gibt es endlich Geld, mit dem Flint sein Boot aufrüstet. Und dann gibt's schon wieder zu tun.



16 Rohr-Trupp: Piraten greifen Energieleitungen an. Mit ihren kleinen Bohrfahrzeugen wirken sie wie Stechmücken.



17 Leitungs-Bilanz: Der Kampf gegen die Saboteure ist blitzartig entschieden, die Energieversorgung gesichert.

SPIELVERLAUF



4 Bio-Rost: Das verrottete Zeug schwimmt in rauen Mengen herum. Aber ein kurzer Feuerstoß reicht meist zum Zertrümmern.



5 Ziel-Freude: Entferntere Schrotthaufen werden per Unterwasser-Fernrohr ins Visier genommen und dann versenkt.



6 Platz-Konzert: Der Biontenmüll explodiert mit lautem Krach und grellem Blitz zu winzigen Trümmerteilchen.



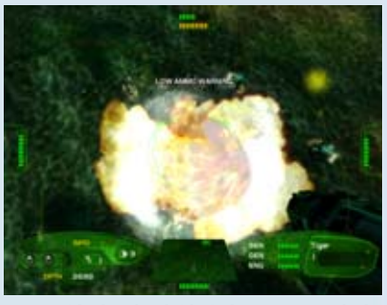
8 Rundum-Schlag: Das wendige U-Boot umkreist den träge dahindümpelnden Frachter und schießt die Müllbarrieren in Stücke. Ziel suchen, kurz anvisieren und feuern. Der Biontenmüll ist eine leichte Beute. Weg damit, auch wenn der Frachterkapitän schimpft und jammert, weil er Löcher im eigenen Schiffsrumpf befürchtet. Der Job nervt – aber er dauert ja nicht ewig, und schließlich bringt er bares Geld ein.



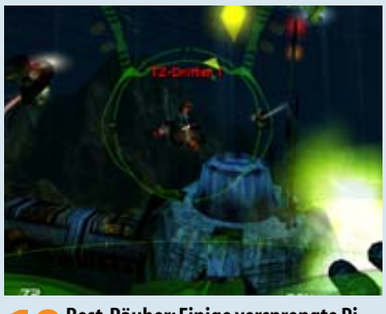
12 Lohn-Streife: Ein harmloser kleiner Job soll endlich Bares einbringen. Diesmal sind Minen-Raupen zu beschützen.



13 Räum-Patrouille: Die kleinen Arbeitsgeräte werden von wieder erwachten Bionten angegriffen. Weg damit!



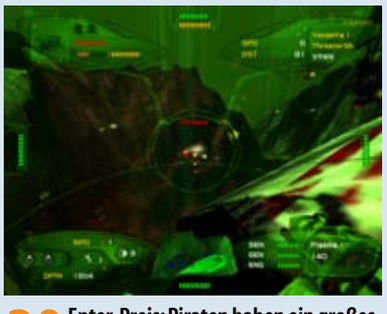
14 Blech-Mittel: Die Roboterwesen sind reichlich bösartig. Aber Flint hat etwas dagegen – ein paar gezielte Feuerstöße.



18 Rest-Räuber: Einige versprengte Piraten treiben (sich) noch herum. Aber die pustet Flint regelrecht aus dem Wasser.



19 Tausch-Boot: Flint hat gespart, und der letzte Auftrag war einträglich – jetzt reicht das Geld für ein neues Schiff.



20 Enter-Preis: Piraten haben ein großes Handelsschiff überfallen. Dafür werden sie bezahlen. So wahr Sie Flint heißen.

Station macht, gibt es bessere Waffen und Ausrüstung zu kaufen. Gut so, denn auch Aufgaben und Gegner werden immer härter. Mancher Job ist schnell erledigt, andere „Treibjagden" dagegen können sich hinziehen. Der Kampf gegen einen Biontenbomber etwa gerät zur Abend füllenden Wasserschlacht.

Der Spieler genießt die Flut der Meeres-Ungeheuerlichkeiten aus der Ich-Perspektive durch die Fenster der Kommandobrücke seines U-Bootes. Oder blickt eben mal zur Seite auf die Instrumente, die über alles informieren, was an Bord wichtig ist.

BEDIENUNG

Die Bedienung des Wasser-Spiels gibt sich durchaus bodenständig, Steuerung per Maus und Tastatur ist bei Actionspielen Standard. Einige Funktionen sind bestimmten Tasten fest zugeordnet, ihre Belegung lässt sich nicht ändern. Ein Steuerknüppel mit Geschwindigkeits-/Schubregler ist zu empfehlen – einfacher lassen sich das Tempo und die Fahrtrichtung des U-Bootes nicht bestimmen.

Eine Pause-Funktion fehlt. Per Druck auf Pause öffnen Sie zwar ein Bildschirm-Menü, aber das Spiel läuft im Hintergrund weiter. Zwischen den Aufgaben gibt's dagegen nervende Zwangspausen: Der Spieler muss sich dann lange Dialoge zwischen Comic-Köpfen antun. Speichern im laufenden Spiel? Fehlanzeige. Und wer an einer Aufgabe scheitert, muss verdammt schnell sein, denn das Auswahlmenü zur Wiederholung ist nur wenige Sekunden sichtbar. Blitzartig geht's dann zurück zum Hauptmenü, und Sie müssen umständlich den letzten gespeicherten Spielstand wieder aufrufen. Und wieder lassen die Macher den Spieler untergehen: Nur sechs Plätze zum Ablegen von Spielständen bietet das Menü – wer mehr braucht, kommt ins Schwimmen.

Wer übrigens mit der Maus in den Spielfluss eingreifen will, muss erkennen, dass Nagetiere gern sinkende Schiffe verlassen. Die Menüs lassen sich nur per Tastatur bedienen, hier ist Fingerfertigkeit gefragt. Das gilt leider auch für Besitzer bestimmter Steuerknüppel (Joysticks): Mit einem „Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro Shock" etwa arbeitet Aquanox nicht zusammen – das Spiel „erkennt" ihn nicht.

URTEIL

Wer solide Action-Kost mag, macht mit Aquanox einen guten Fang. Die ra-

Aquanox

FORTSETZUNG



santen, bunten Abenteuerfahrten durch eine teilweise bildgewaltige Unterwasserwelt haben ihren ganz speziellen Reiz. Die Geschichte wirkt zwar schwer verschroben und konstruiert, aber das allein führt noch nicht zum Untergang. Ein regelrechter Schlag ins Wasser ist jedoch die Bedienung: keine Pausen, kein Speichern, wann der Spieler es will, umständliche Menüs, langatmige Zwischenfilme – damit ist eine Seefahrt alles andere als lustig.

Hinzu kommt, dass die ohnehin für die Hintergrundgeschichte weitgehend überflüssigen Dialoge zwischen den Aufgaben meistens eine einzige Flut von Kraftausdrücken sind. Flints Drohung, „die Prostata des Diebes mit einem Schiffsbug untersuchen“ zu wollen, ist da noch vergleichsweise harm-, aber trotzdem geschmacklos. Geräuschkulisse und Musik dagegen stimmen, wenngleich sich die Melodien zu schnell wiederholen.

Gegen „Voodoo-3“-Grafikkarten und ihre Besitzer hat der Hersteller offenbar etwas: Auf deren Computern fällt das Tiefseespektakel schlicht ins Wasser – das Spiel läuft überhaupt nicht. Allen anderen Computern zeigt sich Aquanox als hardware-hungriger Hai, der gierig jede Menge Festplattenplatz und Arbeitsspeicher verschlingt. Um dann Schluckauf zu kriegen: Nachdem sich etliche frühe Aquanox-Spieler wegen der zahlreichen technischen und Bedienungs-Fehler im Spiel bitter beschwert hatten, wurde bereits unmittelbar nach Erscheinen ein Spielverbesserungs-Programm (Patch) angekündigt.

Kurz: Weniger wäre „Meer“. Aquanox hätte eine Unterwassergranate werden können, ist aber durch zu viele Macken verwässert und dümpelt leider nur auf „befriedigendem“ Niveau ohne viel Tiefgang.

SPIELDETAILS



Hier lesen Sie Tiefe, Geschwindigkeit, Lautstärke ab.



Auch im Cockpit: eine räumliche Minikarte des Meeresbodens.



Gelbe Balken zeigen den Zustand der Schilde des Gegners.



Die eigene Schildstärke wird hier abgelesen.



Auch auf die Fracht eines U-Bootes wird hingewiesen.



Anzeige für Sensoren (SEN), Generator (GEN), Antrieb (ENG).

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Aquanox

Hersteller: Fishtank Interactive

Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

					Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**		**2,27**
Spieleinstieg			6%	geht so	3,00
Langzeitspaß			6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe			3%	fast perfekt	2,00
Musik			2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche			3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare			2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel			2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination			5%	Steuerknüppel (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt					
Wirklichkeitsnähe			3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte			4%	mäßig	4,00
Spannung			3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum			3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner			6%	intelligent	2,00
SERVICE			**3%**		**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)			2%	0751/861944 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)			1%	Deutsch (www.aquanox.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	0751/861944 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	0751/861472 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION			**5,4%**		**2,67**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	nein (862 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)			0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)			1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)			1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG			**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)			2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON			**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet			10,8%	alle bestanden	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**		**4,17**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	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	unspielbar	4,00
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	ruckelfrei	2,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	unspielbar	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	unspielbar	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			**7%**		**1,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache			1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)			1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)			1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)			1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)			3%	ja	1,00
SONSTIGES			**9%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	über 30 Aufgaben, 9 steuerbare U-Boote, Action-Modus	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	1,00
Sprache (überprüft)			3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	einer/16	
ZWISCHENNOTE			**100%**		**2,25**
Abwertung				Pausenfunktion arbeitet nicht	**+0,50**

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,75
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	89,90 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	73 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,75 x 89,90 = 247,23 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: RTL

Medi copter 117

Jedes Leben zählt (Vol.2)

Simulation für PC |
Die Rettung naht: toll-kühne Notärzte in ihren fliegenden Kisten

INSTALLATION

Jedes Leben zählt – aber das Programm zählt nicht mit: Freier und benötigter Festplattenplatz werden leider nicht angegeben. Ansonsten ist die Installation ein problemloser Senkrechtstart. Haben Sie dennoch Schwierigkeiten beim Abheben, dann schlagen Sie einfach im Bordbuch auf Seite 194 nach.

INHALT

Alarm in der Einsatzzentrale des Medicopter-Teams: schwerer Unfall bei einer Segelregatta. Ein paar Schiffbrüchige konnten sich in Rettungsinseln retten, andere treiben verletzt im Wasser. Die Zeit läuft. Blitzartig ist der „Medicopter 117" startklar, hebt ab und knattert mit 250 km/h zum Einsatzort. Die Besatzung kann ihre Anspannung kaum verbergen, hat keinen Blick für die Landschaft, die sie überfliegt. Ein paar Minuten können verdammt lang sein. Da – endlich ist die Küste in Sicht. Verunglückte Segler klammern sich verzweifelt an ihre gekenterten Boote. Leider über eine große Fläche verteilt. Das wird kein leichter Einsatz.

Rettungsschlinge bereit machen und vorsichtig zu den Ersten der Havaristen abseilen. Böiger Wind erschwert die Rettungsaktion. Immer wieder muss der schaukelnde Hubschrauber neu in Position gebracht werden. Mehrere Kameraperspektiven helfen Ihnen bei diesen schwierigen Flugmanövern. Sobald ein Geretteter an Bord ist, muss die sensible Flugmaschine erneut stabilisiert werden. Das kostet wertvolle Zeit.

Sind alle Schiffbrüchigen eingesammelt, geht's mit vollem Tempo zur Notaufnahme. Wieder ein Kampf gegen die Uhr: Einer der geborgenen Segler hat eine gefährliche Kopfverletzung. Schaffen Sie es nicht, ihn rechtzeitig in der Klinik einzuliefern, droht er Ihnen unter den Händen wegzusterben.

BEDIENUNG

Die Steuerung des ständig taumelnden Helikopters wäre mit einem Steuerknüppel kein Problem. Mit der Tastatur, die Sie leider für viele

SPIELVERLAUF



1 Nicht nur über Wasser – auch im (kargen) Wald hat das Medicopter-Team zu tun: Ein Jäger hat sich mit der eigenen Waffe verletzt.



2 Wer diese Burg bewundert, staunt Bauklötze. Schauen Sie lieber aufs Radar: Es weist Ihnen stets den richtigen Weg zum Einsatzort.



3 Wenig später setzt der Medicopter an der Unglücksstelle auf. Die beiden Rettungssanitäter springen aus dem Hubschauber und bergen den verletzen Jäger mit der Trage. Es steht schlimm um ihn: Er hat eine schwere Schussverletzung am Kopf und muss schnellstens in die Klinik.



4 Ein Freund des Opfers sieht dem Medicopter 117 nach. Es bleibt jedoch keine Zeit für Abschiedsschmerz – auf zum Krankenhaus.



5 Und schon taucht wieder die Stadt am Horizont auf. Gar nicht so einfach, hier auf Anhieb den Landeplatz auf dem Klinikdach auszumachen.



6 Also: Kameraperspektive umschalten, und schon haben Sie besseren Überblick: Das rote „H" markiert den Hubschrauberlandeplatz.



7 Die Hatz hat sich gelohnt: Der Jäger war mit einer Notoperation zu retten. Das Medicopter-Team hebt wieder ab, auf zu neuen Heldentaten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Medicopter 117 FORTSETZUNG

Funktionen brauchen, artet sie in wüste Tipperei aus. Wenn das Rettungsseil endlich in Reichweite überm Wasser hängt, brauchen Sie selbst medizinische Erstversorgung. Für die strapazierten Finger.

URTEIL

So spannend, wie auf der Verpackung angepriesen, sind die 40 Aufträge nicht. Immer und immer wieder derselbe dröge Flug zum Einsatzort, um dort Unfallopfer einzusammeln, die so regungslos sind, als seien sie gar nicht mehr zu retten. Das ist alles andere als aufregend.

Der Spieler regt sich aber spätestens dann auf, wenn die Zeit unerbittlich läuft, aber ein abgestürzter Bergsteiger um keinen Preis in den herabgelassenen Rettungskorb steigen mag. Da mag man vom Retter zum Rächer werden. Und wenn Ihre Sanitätstruppe auf dem Landeplatz die Trage aus der Maschine schafft, sieht sie aus wie eine Versammlung von Playmobil-Männchen. Nicht eine einzige Bewegung wurde den – zudem grottenhässlichen – Spielfiguren „einprogrammiert". Und Sie selbst? Lassen meist irgendwas aus dem schwebenden „Quirl" runter. Da ist man schnell versucht, sich selbst abzuseilen.

Die Umgebungsgrafik wird auch niemanden vom Hocker reißen: blasse, fast baumlose Hügel, die an die Zeit des „großen Waldsterbens" erinnern, und menschenleere Straßen. Nur der Einsatzort ist von Opfer-„Püppchen" bevölkert. Der Hubschrauber ist der einzige grafische Lichtblick in dieser finsteren Welt, die mit der rasanten TV-Vorlage nichts gemein hat. Von außen, durch die vorderen Fenster, können Sie sogar schemenhaft die Cockpitinstrumente erkennen. Das war's. Ansonsten ist der zweite PC-Einsatz des Medicopter-Teams ein Absturz – und das nicht nur wegen des öden und langweiligen Spielprinzips. Diese Retter sind nicht zu retten. Insgesamt „befriedigend" – aber auch nur, weil das Spiel keine technischen Probleme hat.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- A: Steigflug
- Y: Sinkflug
- Q: Cockpit zeigen
- L: Zeitsprung



„Medicopter 117 ist startklar. Wo geht's hin?"

Foto: RTL

SPIELDETAILS



Vor dem Start stellen Sie den Schwierigkeitsgrad ein.



Das Radar zeigt Richtung und Abstand zum Einsatzort.



Kurz-ICE-Unfall: geschmackliche und grafische Entgleisung.



Der Mann ist wichtig. Deshalb das gelbe Blinklicht.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Medicopter 117 – Jedes Leben zählt (Vol. 2)

Hersteller: THQ
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungsprogramm erhältlich

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**3,75**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
Langzeitspaß	6%	gering		4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr gering		5,00
Bewegungsabläufe	3%	nicht vorhanden		6,00
Musik	2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	durchschnittlich		3,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel		3,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig		4,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	dumm		5,00
SERVICE	**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/605511 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.thq.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02131/6070 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02131/607111 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,33**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0165 Megabyte		1,13
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,22**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	unspielbar	4,00
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%**					**2,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	40 Einzeleinsätze				4,00
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%**					**2,84**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,84
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,84 x 49,95 = 141,86 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

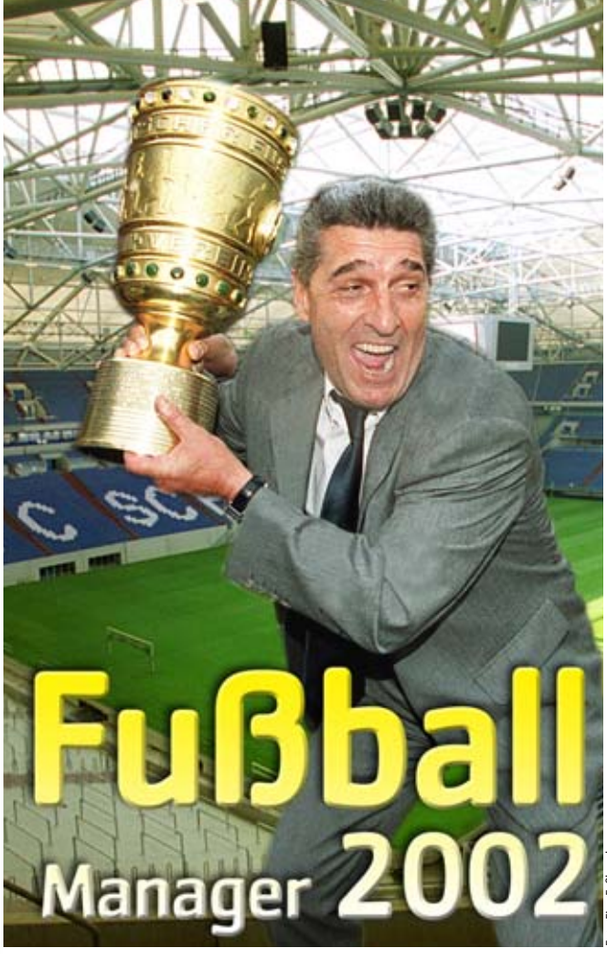


Foto: Firo, Faßbender

Simulation für PC |
Bleiben Sie am Ball: Behalten Sie den Durchblick in der Bundesliga

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Scharf auf einen spannenderen Beruf? Würden Sie gerne mit Superstars arbeiten und mit Millionen jonglieren? Für den Manager eines Bundesligavereins gehört das zum Tagesgeschäft. Doch seien Sie auf der Hut: Es ist ein Job voller Tücken.

Alle Clubs der deutschen Bundes- und Regionalligen halten Ihnen die Tür zur Karriere offen. Sie können Ihr Glück aber auch im europäischen Ausland, etwa in England, Frankreich oder Italien, versuchen. Sobald Sie bei Ihrem neuen Arbeitgeber angeheuert haben, liegen fast alle wirtschaftlichen und sportlichen Entscheidungen in Ihrer Hand. Ihre wichtigste Aufgabe ist jedoch, eine starke Mannschaft aufzubauen. Effizientes Training und „Einkaufstouren“ auf dem internationalen Transfermarkt gehören dazu. Außerdem empfiehlt es sich, langfristig in die Jugend- und Amateurarbeit zu investieren, um stets frische Talente „auf Lager“ zu haben.

Bei der Aufstellung sind außer Spielstärke und Fitness auch Kampfmoral, Stimmung und Charaktereigenschaften Ihrer Schützlinge zu berücksichtigen. Launische Superstars beruhigen Sie mit Stammplatzgarantien, Nachwuchsspieler sollten Sie regelmäßig einwechseln. Und in Fernsehinterviews sollten Sie Ihrem Team den Rücken stärken und Selbstvertrauen ausstrahlen. Während einer laufenden Begegnung haben Sie als Manager kaum Einfluss auf Ihre Mannschaft, können aber Änderungen an Taktik und Aufstellung vornehmen oder eine Halbzeitansprache halten.

Das Geld, das der Verein mit Eintrittskarten, Werbe- ver-



Wenn der Stürmer trifft, sichert das den Arbeitsplatz seines Managers. Also Ihren.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn bestimmen Sie Ihre eigenen Fähigkeiten. Sogar eine Fremdsprache für den Umgang mit ausländischen Stars darf dabei sein.



2 Die Aufstellungen der eigenen und der gegnerischen Mannschaft im direkten Vergleich. Freiburg ist durch vier Rot-Sperren geschwächt.



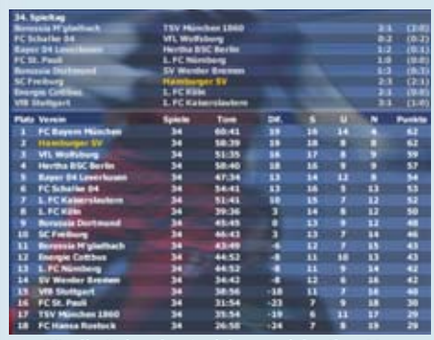
3 Von jeder Partie können Sie den gesamten Spielverlauf betrachten oder nur die Höhepunkte. Oder Sie begnügen sich mit den Ergebnissen und vielleicht einem kurzen Kommentar. Wichtige Spiele sollten Sie komplett verfolgen, um jederzeit Aufstellung und Taktik ändern zu können.



4 Im Interview nach dem Spiel können Sie unter mehreren Antworten wählen. Achtung: Spieler und Fans achten genau darauf, was Sie sagen.



5 Umstellungen im Trainingsprogramm sind Ihre erste Reaktion Sie unbefriedigende Leistungen der Mannschaft im letzten Spiel.



Platz	Verein	Spiele	Tore	Diff.	S	U	N	Punkte
1	FC Bayern München	34	60:41	19	16	14	4	62
2	Hamburger SV	34	58:39	19	18	8	8	62
3	VfL Wolfsburg	34	51:35	16	17	8	9	59
4	Hertha BSC Berlin	34	58:40	18	16	9	9	57
5	Bayer 04 Leverkusen	34	47:34	13	14	12	8	54
6	FC Schalke 04	34	54:41	13	16	9	13	53
7	1. FC Kaiserslautern	34	51:41	10	15	7	12	52
8	1. FC Köln	34	39:36	3	14	8	12	50
9	Borussia Dortmund	34	45:45	0	13	9	12	48
10	SC Freiburg	34	46:43	3	13	7	14	46
11	Borussia M'gladbach	34	43:49	-6	12	7	15	43
12	Energie Cottbus	34	44:52	-8	11	10	13	43
13	1. FC Nürnberg	34	44:52	-8	11	9	14	42
14	SV Werder Bremen	34	34:42	-8	12	6	16	42
15	VfB Stuttgart	34	38:56	-18	11	7	16	40
16	FC St. Pauli	34	31:54	-23	7	9	18	30
17	TSV München 1860	34	35:54	-19	6	11	17	29
18	FC Hansa Rostock	34	26:50	-24	7	8	19	29

6 Für die Spitze hat's nicht gereicht. Ihre Mannschaft kommt nur auf Platz zwei der Meisterschaft, muss den Bayern den Titel überlassen.



7 Ihre Jungs holen den DFB-Pokal – immerhin ein wichtiger Saisontitel. Ihr Team gewinnt in Berlin gegen Werder Bremen mit 2:0.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fußball Manager 2002

FORTSETZUNG

trägen und Fanartikeln verdient, muss natürlich wieder sinnvoll investiert werden. Wie wäre es mit einem beheizten Trainingsplatz, einem größeren Stadion oder einem Sonderzug zum nächsten Auswärtsspiel für die treuesten Fans? Sie haben die Wahl. Doch entscheiden Sie mit Bedacht: Die Vereinsführung schaut ihnen genau auf die Finger. Und wenn der sportliche Erfolg ausbleibt, sich Schuldenberge auftürmen und Sie bei den Fans in Ungnade fallen, dürfen Sie sich bald wieder einen neuen Job suchen.

BEDIENUNG

Die Menüs sind vorbildlich: Es gibt keine unverständlichen Symbole, sondern eindeutige Bezeichnungen für jeden einzelnen Menüpunkt. Wer sich nicht um sämtliche Aufgaben im Verein kümmern möchte, kann Mitarbeiter mit lästigen Routinearbeiten betrauen. Das Trainingsprogramm legt dann etwa der computergesteuerte Co-Trainer fest, und um die Spieler-Gehälter kümmert sich der Geschäftsführer. Mit wachsender Erfahrung sollten Sie sich allerdings um alle wichtigen Bereiche des Spielbetriebs kümmern. Die Automatikfunktionen lassen sich jederzeit ausschalten.

URTEIL

Das Leben eines Fußball-Managers ist tatsächlich so spannend, wie Fans des Rasensports es sich vorstellen. Jeden Spieltag erwartet man mit mit dem berühmten Kribbeln im Bauch. Schließlich entscheiden die elf Kicker auf dem Platz jedes Wochenende über Ihre berufliche Zukunft. Wenn Sie aber die Augen offen halten und von den zahlreichen Möglichkeiten Gebrauch machen, die Geschicke Ihres Clubs zu lenken, steht Ihrem Erfolg eigentlich nichts im Wege.

Es sei denn, Sie stören sich an der nervtötenden Hintergrundmusik und der schwachen Spielgrafik. Denn Ihren Schützlingen bei der Arbeit zuzuschauen, ist nicht wirklich ein Vergnügen: Die Bewegungen ruckeln auch auf schnellen Computern, und die Spieler haben trotz echter Namen kaum Ähnlichkeiten mit ihren realen Vorbildern. Daher reicht es doch nur zu einem mittleren Tabellenplatz mit „befriedigendem" Ergebnis. ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



Das Ziel Ihrer vereinten Kräfte: die Meisterschafts-„Schüssel".

Foto: Bongarts

SPIELDETAILS



In einem Quiz können Sie Ihr Fußball-Fachwissen testen.



Ein Jugend-Camp im Ausland hilft Talente aufzuspüren.



Im Fan-Shop gibt es Trikots und Schals mit Vereinslogo.



Ein erfolgreicher Manager kann sich ein Ferienhäuschen leisten.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Fußball Manager 2002

Hersteller: Electronic Arts
Version: 1.001

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,42**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
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%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt		3,00
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.fm2002.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0221/975820 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0221/97582111 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**3,56**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (621 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	11,9883 Megabyte		4,46
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%**			**4,00**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**1,71**
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%**					1,89
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	213 Mannschaften				1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen				3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier / keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,50**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS			befriedigend ausreichend			**2,50**
PREIS/LEISTUNG						
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			89,95 Mark			
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)			79 Mark (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274/700366)			
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			2,50 x 89,95 = 224,88 = ausreichend			

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Hinterbänkler: Um die Steuerung zu lernen, besuchen Sie zunächst die Fahrschule und drehen einige Runden als „Copilot" im Zweisitzer.



2 Steuermann: Sobald der Fahrlehrer die erste Prüfung vorgemacht hat, übernehmen Sie den Arrows-„Fahrschulwagen".



3 Sternfahrt: Nach wenigen Anläufen haben Sie die erste Prüfung bestanden. Für diese Leistung gibt's einen Stern in Bronze (Kreis).



4 Starallüren: Nach ein paar weiteren Fahrprüfungen sind Sie bereit für die Meisterschaft. Dreist übernehmen Sie Schumis Führungsanspruch.



5 Sonntagsarbeit: Ein komplettes Rennwochenende besteht aus vier Trainingsläufen, einem Qualifikationsfahren, der Aufwärmrunde und dem WM-Lauf. Erste Station: Melbourne in Australien. Hier fahren Sie durch die Boxengasse zum Start des Qualifikationslaufs.



6 Autoquartett: Ihr erstes Rennen beginnen Sie aus der vierten Startposition hinter Häkkinen. Nicht schlecht für einen Formel-1-Einsteiger.



7 Lampenfieber: Die Startampel zeigt Rot, in wenigen Sekunden beginnt der Große Preis von Australien. Werden Sie Schumi würdig vertreten?

F1 2

Rennspiel für PC |

Die Formel-1-Saison ist vorbei. Schumi hat seinen Titel souverän verteidigt. Jetzt sind Sie dran

INSTALLATION

Die Installation von „F1 2001" sollte so reibungslos verlaufen wie die Kariere der Schumacher-Brüder. Falls nicht, legen Sie einfach einen Boxenstopp auf Seite 194 ein.

INHALT

Die Formel 1 hat sich in die Winterpause verabschiedet, bis zum nächsten Frühjahr müssen Fahrer und Zuschauer ohne Rennzirkus leben. Kein Grund für „Winterstarre": Überbrücken Sie die Zeit doch als aktiver Fahrer – am Computer-Lenkrad.

Dank aller Originaldaten der vergangenen Saison können Sie mit F1 2001 sämtliche Rennen von Melbourne bis Suzuka bestreiten. Wenn Sie es wünschen, wird sogar das Originalwetter des jeweiligen Rennwochenendes simuliert, und zwar inklusive Wetterwechsel im laufenden Wettbewerb. Das ist bei Rennspielen keineswegs selbstverständlich und eröffnet Ihnen völlig neue taktische Möglichkeiten. Endlich ist die Boxenstrategie von den Launen der Natur abhängig – wie im realen Rennzirkus. Sie können die Wetterbedingungen allerdings auch selbst vorgeben. Überhaupt genießen Sie weitgehende Entscheidungsfreiheit. Von der Renndauer bis zu den Fahreigenschaften Ihres PS-Monsters, fast alles lässt sich nach Ihren Wünschen verändern: Es bleibt Ihnen überlassen, ob ein Rennen über die volle Distanz geht und der Rennwagen so empfindlich reagiert wie sein Vorbild oder ob ein Lauf bereits nach drei Runden beendet ist und das Auto fast von alleine fährt.

Haben Sie alles nach Ihrem Belieben und Fahrkönnen eingestellt, steht einem kurzen Abste-

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Erst der Einsatz eines PC-Lenkrades vermittelt Ihnen optimales Fahrgefühl.





- : Nach rechts lenken
- : Nach links lenken
- : Beschleunigen
- : Bremsen

Alle Strecken, alle Fahrer. Wiederholen Sie die Formel-1-Saison 2001 – aber verhelfen Sie Ihrem Lieblingsteam zum Sieg!



cher zur„Fahrschule“ nichts mehr im Wege. Hier lernen Sie unter fachkundiger Anweisung Techniken und Strecken kennen. Reizt Sie ein solches Fahrtraining nicht, oder sind Sie überzeugt, gut genug vorbereitet zu sein, ist es Zeit für ein paar schnelle Rennen oder die ganz große Herausforderung: Fahrer- und Konstrukteursmeisterschaft.

BEDIENUNG

Welche Steuerung Sie vorziehen sollten, hängt davon ab, wie realistisch das Renngeschehen sein soll und wie gut Sie fahren. Faustregel: Je weniger Fahrhilfen Sie zuschalten, desto weniger reicht die Tastatur zum Steuern. Fortgeschrittene oder Experten kommen daher nicht ohne Steuerknüppel oder, besser, Lenkrad aus. Nur damit lassen sich die Rennwagen in höheren Schwierigkeitsgraden präzise lenken. Wenn Sie Realismus bevorzugen, also Hilfsfunktionen, wie Bremsausrichtung oder Tempobegrenzer, während des Rennens zu- und abschalten möchten, sollten Sie ein Steuergerät mit möglichst vielen Tasten verwenden, um nicht während der Fahrt „im Blindflug“ auf der PC-Tastatur suchen zu müssen.

Ob Flügelwinkel oder Federrate, angehende Kfz-Mechaniker können die Fahrzeugeinstellungen nach Herzenslust verändern.

URTEIL

F1 2001 hat Charakter: Es basiert auf den Daten der gerade erst beendeten Saison. Dank zahlreicher Einstellungsmöglichkeiten werden unbedarfte Anfänger und erfahrene Vollprofis gleichermaßen angesprochen. Die Wetterveränderungen während eines laufenden Rennes sind eine attraktive Zutat. Es gibt allerdings ein Manko: Nicht mit jedem Computer können Sie die aufwendige Grafik genießen. Mit einigen Grafikkarten gibt es technische Probleme. Trotzdem: ein„gutes“ Rennspiel .

Nächste Seite: Test der Playstation-2-Version von „F1 2001“

SPIELDETAILS



Hier ändern Sie die Einstellungen am Auto nach Belieben.



Eigenes Auto von hinten – nur eine von vielen Perspektiven.



GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



F1 2001

Hersteller: Electronic Arts
Version: 1.024

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	ja
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Anfänger und Fortgeschrittene

					Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)					**52%**			**1,96**
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%	durchschnittlich		3,00
Stimmen/Kommentare					2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel					2%	zufrieden stellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination					5%	Lenkrad (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt								
Wirklichkeitsnähe					3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte					4%	nicht nötig		1,00
Spannung					3%	nicht nötig		1,00
Abwechslungsreichtum					3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner					6%	intelligent		2,00
SERVICE					**3%**			**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.electronic-arts.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)					0%	0221/975820 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)					0%	0221/97582111 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION					**5,4%**			**2,97**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)					2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)					0,5%	nein (360 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)					0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)					1,4%	1,4141 Megabyte		2,19
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)					1%	Deutsch einstellbar		3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG					**2%**			**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)					2%	etwas knapp		4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON					**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet					10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN					**10,8%**			**3,78**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI			0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI			0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II			0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI			0,9%	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%	Spiel stürzt ab	ruckelfrei	3,50
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP			0,9%	ruckelfrei	Spiel startet nicht	3,50
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%	Spiel stürzt ab	ruckelfrei	3,50
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP			0,9%	ruckelfrei	Spiel startet nicht	3,50
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32			0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP			0,9%	Spiel stürzt ab	ruckelfrei	3,50
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP			0,9%	ruckelfrei	Spiel startet nicht	3,50
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32			0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP			0,9%	Spiel stürzt ab	ruckelfrei	3,50
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP			0,9%	ruckelfrei	Spiel startet nicht	3,50
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32			0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)					**7%**			**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%**			**1,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)					2%	17 Strecken, 22 Fahrer		1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)					3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte					1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad		1,00
Sprache (überprüft)					3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)					0%	einer/acht		
ZWISCHENNOTE					**100%**			**2,12**
Auf-/Abwertung								

TESTERGEBNIS	gut ←	2,12
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	89,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	79,95 Mark (Comet Games, Berlin, Tel. 030/7522110)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,12 x 89,95 = 190,69 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

F1 2001 FORTSETZUNG

Rennspiel für Playstation 2 | Formel-1-Weltmeister wird man nicht ohne Fahrschule …

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 194. Und dann nichts wie an den Start!

INHALT

Auch Playstation-2-Spieler können die von Michael Schumacher so souverän eingefahrene WM 2001 neu auflegen. Alle Fahrer, Wagen und Strecken der im Oktober beendeten Saison sind dabei.



Erste Überraschung: Die Fahrschule ist noch wichtiger als im PC-Spiel. Sie hilft, schwierige Situationen durchzuspielen, die später im Rennen das tägliche Brot sind. Hier lernen Sie, Schikanen optimal zu durchfahren oder mit Trockenreifen auf regennasser Strecke sicher die Spur zu halten. Viele Spielvarianten und Einstellmöglichkeiten im Rennen lassen sich erst nach erfolgreichen Fahrprüfungen auswählen. Ist Ihnen also in der Fahrschule etwa kein Boxenstopp geglückt, dann dürfen Sie eben auch im Grand-Prix-Rennen nicht an die Box. Anfänger sind also gezwungen, sich schrittweise an die technischen Finessen der Formel 1 heranzutasten.

Aber auch, wenn Sie alle Prüfungen bestanden haben, stehen Ihnen weit weniger Einstellmöglichkeiten zur Verfügung als Spielern der PC-Version. Technische Details, zum Beispiel Bremsbalance, vordere und hintere Stabilisatoren oder Differenzialsperre, können nicht verändert werden. Auch auf die echten Witterungsverhältnisse der Saison 2001 müssen Sie weitgehend verzichten. Es gibt nur drei Arten Wetter, nämlich trockenes, regnerisches oder wechselhaftes. Die PC-Version bietet sechs Varianten.

BEDIENUNG

Für die Playstation-2-Version benötigen Sie nicht unbedingt ein Lenkrad. Zwar sorgt es für mehr „Renngefühl", doch auch die normale Spieletastatur eignet sich sehr gut für neue Rundenrekorde. Anfänger können auf eine Handvoll Fahrhilfen zurückgreifen, wie Bremsautomatik oder Kurven-Anzeige, aber so viele Assistenten wie im PC-Spiel gibt es nicht. Andererseits ist aber die Steuerung weit weniger schwer.

URTEIL

Während das PC-Spiel eine umfangreiche Formel-1-Simulation mit unzähligen Einstellmöglichkeiten ist, beschränkt sich die PS-2-Version auf das Notwendige. In der – durchaus unterhaltsamen – Fahrschule lernen Sie Schritt für Schritt, mit den schnellen Rennwagen umzugehen. Anfänger dürfen sich über die einfache Spielsteuerung freuen. Die Grafik wirkt sogar noch lebendiger und farbenfroher als das PC-Spiel in Standardeinstellung. Auch der Kommentar zu wichtigen Vorgängen auf der Strecke ist etwas besser. Ein Kopf-an-Kopf-Rennen also: Auch auf Playstation-2-Besitzer wartet ein „gutes" Rennspiel.

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



F1 2001

Hersteller: Electronic Arts

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,08**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**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.electronic-arts.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0221/975820 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0221/97582111 (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%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**2,43**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	17 Strecken, 22 Fahrer	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Lenkrad, Spieletastatur (analog, digital)	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,14**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,04**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		131,02 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)		106 Mark (Okay Soft, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,04 x 131,02 = 267,28 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Der Große Preis von Monaco: Michael Schumacher jagt durch die engen Straßen von Monte Carlo.



Für Zwei-Spieler-Duelle wird das Bild horizontal geteilt.



Bei Boxenstopps ist höchste Konzentration gefragt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Beschleunigen
■: Bremsen
●: Rückwärts fahren
R1: Blickwinkel verändern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Feuer frei! 90 Sekunden dauert ein Jagdausflug. Mit der Maus bewaffnet, holen Sie die verrückten Hühner vom Himmel.



2 Für schnelle aufeinander folgende Treffer gibt es Zusatzpunkte. „Triple Kill +5" (Kreis) bringt fünf Extrapunkte für drei getroffene Hühner.



3 Weitere Zusatzpunkte sind mit Baumtreffern zu holen. Noch besser: Befreien Sie den Felsen von der Schmutzschicht. Das bringt satte 250 Punkte.



4 Ein Baumstumpf auf der Meeresklippe hat es in sich: Schießen Sie ihm Rinde, Äste und letzte Blätter ab. Aber das Nachladen nicht vergessen.



5 In diesem Abschnitt des neuen Jagdreviers sind mehrere Objekte geheimnisvoll. Das Boot links im Bild (Kreis) lässt sich nicht so ohne Weiteres versenken. Dazu benötigen Sie Spezialmunition. Und die gibt's erst, wenn Sie die Picknickdecke, acht Fische und alle Steine getroffen haben.



6 Was hat es mit den Schriftzeichen und dem Kreuz unter der Baumrinde auf sich? Das und noch mehr können Sie im Spiel erforschen.



7 Nur die besten Moorhuhnjäger haben einen Eintrag in der Bestenliste verdient. Im Internet können Sie sich mit anderen Spielern messen.



Moorhuhn 3
Es gibt Huhn!

Actionspiel für PC |
Wer hier nur alte Hühner erwartet, wird überrascht – mit einem ganz neuen Jagdrevier

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie in diesem Heft auf Seite 194.

INHALT

Lautes Gackern, aufgeschrecktes Flattern, ein gezielter Schuss und – Absturz. Alles völlig harmlos, denn die Jagd auf Moorhühner findet überwiegend am PC-Bildschirm statt. In der Mittagspause am Arbeitsplatz. In der Abendflaute daheim. Das elektronische Federvieh ist ein beliebtes Ziel. Für die schnelle Hatz zwischendurch oder auf ausgedehnten Wettkampfveranstaltungen unter Punktejägern. Und trotz der beängstigenden Abschussquote stirbt das Hühnervolk nicht aus. Im Gegenteil: Die dritte Generation ist los: „Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!"

Doof sind die Viecher immer noch. Als sei diese Welt nicht voller geladener Flinten, fliegen die Vögel gemächlich durchs Bild. Davor lauern Sie mit gekrümmtem Zeigefinger an der Maus. Bereit zu feuern, was das Magazin hergibt. Je weiter entfernt das Opfer schwebt, desto mehr Punkte gibt's für den Treffer. Acht Schuss sind drin, dann wird nachgeladen. Alles wie gehabt also? Nicht ganz: Löcher in die Luft zu schießen, wird bestraft, jeder Ladevorgang kostet fünf Punkte. Und die wollen erst mal wieder eingespielt sein.

Nicht nur Munition bringt Minuszähler, auch Fehlschüsse fordern Tribut: Lesshühner, den Moorhühnern zum Verwechseln ähnlich, flattern ihren entfernten Verwandten gleich durch die Landschaft – sind aber nicht zum Abschuss freigegeben. Jedes gewilderte Lesshuhn pickt kräftig am Punktestand (more ist englisch mehr, less weniger). Auch mit versehentlich getroffenen Schildkröten, Heißluftballons und Häusern machen Sie Miese. Da gewinnt das geflügelte Wort vom „nervösen Finger am Abzug" eine neue Qualität. Zum Ausgleich gibt's versteckte Zusatzpunkte im Spiel: Schießen Sie Blätter, Äste, die Rinde vom Baum, oder fällen Sie ihn gleich ganz, dann gibt's kräftig Bonus. Hase und Igel bringen Punkte, Fische auch. Auch ein erlegter Specht oder die zerlegte Spitze eines Leuchtturms mehren Ihr Jagdglück. Manchmal kommt es allerdings auf die richtige Reihenfolge an, in der Sie all dieses Zeug abschießen müssen, um an Zusatzpunkte oder Spezialmunition zu kommen.

Etwas ganz Besonderes sind vom Himmel fallende Blumensamen. Die sehen alle gleich aus. Aber wer einen trifft, greift in die Wundertüte: Mal wird die Mausbedienung umgedreht, mal bringen Moorhühner plötzlich mehr oder weniger Punkte, mal gleiten die schrägen Vögel in Zeitlupe durch die Szenerie.

Ach ja, und dann wäre da noch ein Frosch: Der grüne Hüpfer taucht regelmäßig am Bildrand auf, weicht aber allen Schüssen gekonnt aus. Wer den kleinen Kerl kriegen will, muss schon ein echter Moorhuhn-Profi sein. Oder werden.

BEDIENUNG

Ganz einfach: Mit der Maus bewegen Sie das Fadenkreuz. Geschossen wird mit der linken Maustaste, nachgeladen mit der *rechten*. Es sei denn, Sie haben mit dem Abschuss eines bestimmten Blumensamens die Mausfunktion umgedreht.

URTEIL

Man kann sie nur lieben oder hassen. Für die einen ist Moorhuhnjagd zu simpel, bei anderen stachelt sie den angeborenen, aber längst verdrängten Jagdtrieb an. Streng genommen ist auch die dritte Jagdsaison nur Leichtkost für die schöpferische Pause. Trotz gesteigerter Abwechslung und neuer Jagdgründe blieb das Spielprinzip unverändert – egal, welche Ziele Zusatzpunkte abwerfen, egal, ob es Moor- oder Lesshühnern an die Federn geht. Schießen, laden, schießen – bis zum Ende des Zeitlimits. Alles nicht mehr ganz neu.

Ein Hinweis für alle Fans dieser Reihe: Auf der Internet-Seite www.computerbildspiele.de finden Sie ein „Moorhuhn Spezial“ mit vielen Informationen rund um das Federvieh, das die Szene der Computerspiele so gründlich aufgemischt hat. Und so urteilt die Redaktion: typisch Moorhuhn, mehr nicht. Aber auch nicht weniger. Also kein faules Ei, sondern ein durchaus „befriedigendes“ Spielchen. ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



Den begehrten Schatz geben die Moorhühner nicht gerne her. Treffen Sie aber die richtigen Ziele in der richtigen Reihenfolge, dann gehört die Truhe Ihnen.

SPIELDETAILS



Der wendige Frosch weicht Ihren Schüssen stets aus.



Treffen Sie die Schildkröte, gibt's Abzüge vom Punktekonto.



Lesshühner sind vom Aussterben bedroht: Nicht schießen!



Selbst Boot und Picknick am Strand sind lohnende Ziele.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!

Hersteller: Ravensburger Interactive
Version: 1.0

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.moorhuhn.de

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,96**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	sehr gering	5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr gering	5,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	fehlt	6,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	noch akzeptabel	4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	mäßig	4,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig	5,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig	1,00
SERVICE	**3%**		**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	02327/997550 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.moorhuhn.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02327/9970 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02327/997411 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,69**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (95 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0117 Megabyte	1,11
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**6,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	fehlt	6,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**2,67**
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%**		**5,29**
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%	nein	6,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**4,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	1 Jagdgebiet, 3 Munitionsarten	5,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt	6,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Maus	4,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,06**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	3,06
PREIS/LEISTUNG	gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	25,00 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	19,95 Mark (Medi Max, Meißen, Tel. 03521/408660)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,06 x 25,00 = 76,50 =gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Terroristen planen, mithilfe bewaffneter Satelliten Großstädte auszuradieren. Per Funk wird der Anschlag koordiniert.



2 Doch die beiden Spezialagenten Keith Martin und Robert Baxter mögen das gar nicht. Die Jagdsaison ist eröffnet: Feuer frei!



3 Martin und Baxter machen keine Gefangenen. Um möglichst viele Angreifer auf einmal auszuschalten, feuern die Haudegen kurz entschlossen auf einen herannahenden Tanklastzug. Die Druckwelle der gewaltigen Explosion erledigt den Job gründlich.



4 Auch im Straßen- und Häuserkampf behalten die beiden Agenten stets die Übersicht und jede Situation voll im Griff.



5 Die Jungs halten sich prächtig über Wasser – auch bei Jagd per Schlauchboot. Achtung: Schießen Sie bloß nicht auf Ihren Kollegen (Kreis).



6 Die Terrorbande ballert mit voller Feuerkraft aus einem vorbeifahrenden Zug. Höchste Eisenbahn für den Gegenangriff!



7 Bei Sonnenuntergang erreichen Martin und Baxter das Hauptquartier der durchgeknallten Truppe. Ist die überhaupt noch aufzuhalten?

Time

1sprich: „Teim Kreißis"



Actionspiel für Playstation 2 | Ducken, nachladen, schießen – ohne Pardon, denn die Terroristen kennen auch keins

INSTALLATION

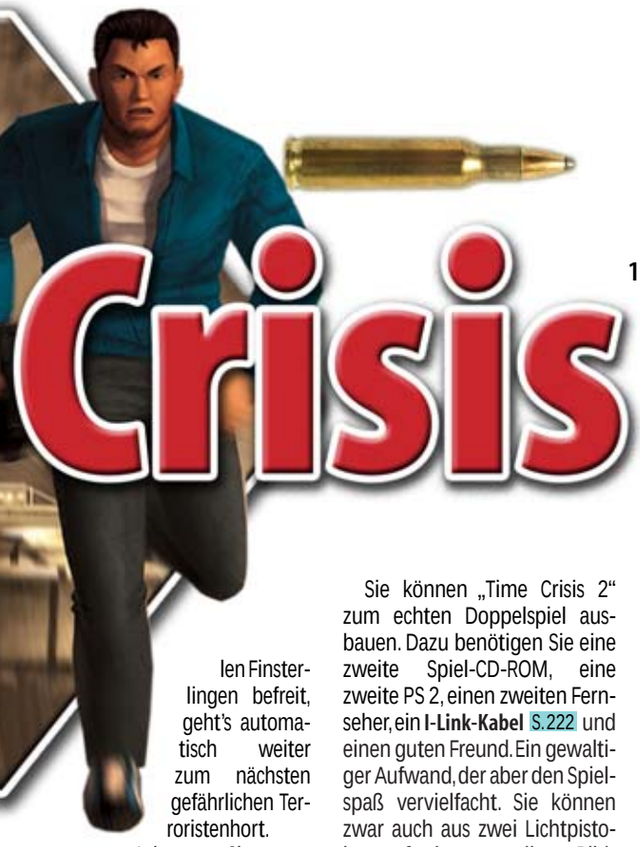
Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 194. Die für das Spiel benötigte Lichtpistole verbinden Sie gemäß Bedienungsanleitung mit dem Fernseher. Sie können die neue Pistole „GunCon 2" verwenden oder aus der „alten" „GunCon 45" feuern, falls Sie die schon haben.

INHALT

Es kommt einem vor wie im richtigen Leben: Eine Gruppe von Terroristen greift nach der Weltherrschaft. Kontrolle über ein paar bewaffnete Satelliten haben die Polit-Desperados schon. Mit Hilfe dieser hochgerüsteten Erdtrabanten wollen sie die Metropolen dieser Welt in Schutt und Asche legen. Wer so teuflische Pläne verfolgt, sollte aber besser die beiden Superagenten Keith Martin und Robert Baxter auf der Rechnung haben. Das verwegene Duo liebt Großstädte, hasst Terroristen und neigt zu perfekter (Zusammen-)Arbeit. Falls Sie diese Vorstellungen teilen (und wer täte das nicht), übernehmen Sie doch einfach die Rolle der einen Doppel-Hälfte, um mit den gefährlichen Terroristen aufzuräumen.

Angriff ist die beste Verteidigung, und wer zuerst schießt, hat sowieso die besseren Karten. Also säubern Sie mit gezieltem Feuer aus der Lichtpistole die Mattscheibe vom Terror, ohne erst umständlich „wer da?" zu fragen. Haben Sie einen Schauplatz gründlich von al-





1

len Finsterlingen befreit, geht's automatisch weiter zum nächsten gefährlichen Terroristenhort.

Achtung – Sie setzen Gesundheit und Leben aufs Spiel und verbraten schnell Ihre ganze Hausapotheke: fünf Erste-Hilfe-Koffer unten am Bildrand, die den Vollbesitz Ihrer körperlichen Kräfte symolisieren. Jeder Treffer, den Sie einstecken, kostet einen Koffer. Ist der Medizinvorrat alle, müssen Sie wieder von vorn anfangen. Und das wird Ihnen öfter passieren, da sie während des gesamten Spiels keinen Zwischenstand speichern dürfen.

BEDIENUNG

Visieren Sie mit der Lichtpistole Ihre Gegner an, und drücken Sie ab – das kann jeder Rekrut nach ein paar Sekunden. Mit der roten Taste vorn an der Spiel-Waffe schicken Sie Ihren Agenten in Deckung und laden ein neues Magazin. Sobald Sie den Knopf wieder loslassen, geht der Schusswechsel weiter.

Sie können „Time Crisis 2" zum echten Doppelspiel ausbauen. Dazu benötigen Sie eine zweite Spiel-CD-ROM, eine zweite PS 2, einen zweiten Fernseher, ein **I-Link-Kabel** S. 222 und einen guten Freund. Ein gewaltiger Aufwand, der aber den Spielspaß vervielfacht. Sie können zwar auch aus zwei Lichtpistolen auf einen geteilten Bildschirm feuern, sollten es aber nicht tun. Der Bildausschnitt ist dann so klein, dass Sie ohne Fernglas fast blind wären.

URTEIL

Der Spielinhalt mag fragwürdig sein. Aber Time Crisis 2 ist ein Feuerwerk der ersten Gefahrenklasse. Nach kurzer Zeit kommen Sie sich vor wie in einem gut gemachten Actionfilm: Den Partner immer an der Seite und im Blick, kämpfen Sie sich durch verdammt bleihaltige Luft. Der pausenlose Kugel-, Raketen- und Granatenhagel lässt Ihnen kaum Zeit, die eindrucksvolle Umgebungsgrafik zu bestaunen. Herrlich spiegelnde Wasseroberflächen, düster vernebelte Herbstwälder – alles nur Kulisse für wütende Schießereien. Das muss man nicht „gut" finden. Aber man kann.



GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Time Crisis 2

Hersteller: Sony

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,08**
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%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spielpistole (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig, da vorgegeben	1,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/766977 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.scee.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/4330 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/433555 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**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%**		**2,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	9 Einzelmissionen, max. 2 Std. Spieldauer	4,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spielpistole	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,08**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,08**
PREIS/LEISTUNG		befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		68,36 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)		zum Testzeitpunkt kein Marktpreis verfügbar	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,08 x 68,36 = 142,19 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Achten Sie im Wald unbedingt auf umfallende Bäume.



Ein roter Schuss ist garantiert ein Treffer. Ausweichen!



Zu zweit an einem Fernseher? Da sehen Sie nicht mehr viel.



Erste-Hilfe-Kästen (rechts) zeigen Ihre Lebenskraft.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



STAR TREK: DEEP SPACE NINE Dominion

1 spricht: „Star Trek: Dihp Spaiß Nein – Dominjen Wohrs"

Strategiespiel für PC | Klingonen und Föderation im Kampf gegen das Dominion mit den Jem'Hadar aus dem Gamma-Quadranten – Cardassianer mischen auch mit. Alles klar?

INSTALLATION

Wenn Sie die Befehle des Sternenflotten-Kommandos auf Seite 194 befolgen, dann dürfte es kein Problem sein, das Spiel mit Warp-Geschwindigkeit auf die Festplatte zu beamen.

INHALT

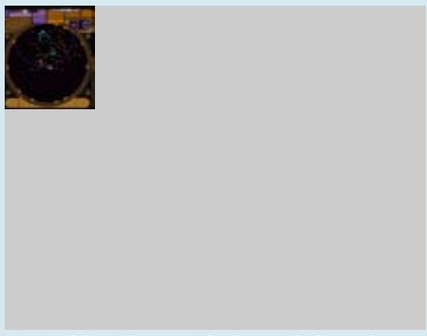
Wahrhaft galaktische Ausmaße hat der Konflikt, um den es in diesem Spiel geht. Die Föderation, das sind unter anderem die Menschen (die Guten), überwachte die Raumstation Deep Space Nine und das benachbarte Wurmloch. Dieses Loch im Weltraum ist eine Abkürzung zwischen dem Alpha-Quadranten, in dem die Erde liegt, und dem weit entfernten Gamma-Quadranten. Das ist jener Teil des Weltraums, in dem das Dominion mit harter Faust regiert.

Um die Erde vor dem machthungrigen Dominion zu schützen, hat die Föderation das Wurmloch vor langer Zeit vermint. Doch mit Hilfe der garstigen Cardassianer konnte das Dominion die Wurmloch-Minen beseitigen. Nun droht eine riesige Dominion-Streitmacht, die Erde und alle befreundeten Föderations-Planeten zu erobern. Voraussetzung dafür ist ein Stützpunkt im Alpha-Quadranten, um dort Raumschiffe zu bauen. Dessen Errichtung muss die Föderation natürlich um jeden Preis verhindern.

Der Spieler kann sich auf jeder der beiden Seiten engagieren. Entweder als Jem'Hadar-Kommandant des Dominions oder als Kapitän eines schnittigen Föderationsschiffes. Zu Beginn jedes Einsatzes stellen Sie eine Flotte zusammen. Mit durchaus begrenzten Mitteln müssen Sie Kapitäne und Besatzungen für Ihre Schiffe an-



SPIELVERLAUF



1 Perfekte Planung: Hier legen Sie fest, mit welchen Schiffen Sie in die Schlacht ziehen, heuern Kapitäne und Besatzungen an.



2 Anspruchsvolle Aufgabe: Sie sollen eine große Spionage-Antenne im Weltraum zerstören. Leider wird das Ding von Cardassianern bewacht.



3 Gesammelte Gegner: Jem'Hadar-Schiffe mischen sich in den Kampf ein. Jetzt wird es brenzlig. Sie müssen sich nach allen Seiten verteidigen, denn auch die Cardassianer rücken Ihrem Schiff, der „Defiant", auf die Pelle. Aber Ihr Kommandant, Captain Sisko, kann alle Angreifer ausschalten.



4 Kein Kratzer: Einen Photonentorpedo-Treffer müssen Sie doch noch einstecken. Der bringt aber nur den Energieschild zum Glühen.



5 Verglühter Vorposten: Sie können die Spionage-Antenne jetzt unbehelligt zerstören und damit diesen Sektor für die Föderation öffnen.

SPIELDETAILS



Auf einer winzigen Karte sehen Sie das Einsatzgebiet.



Hier werden Flugtempo (links) und Waffen gesteuert.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste:
Flugziel festlegen

- A : Alle Schiffe auswählen
- L : Hintergrundmusik an- und ausschalten
- O : Aufgabenziel anzeigen
- Esc : Menü aufrufen
- ⎵ : Blickwinkel verändern



on Wars

1

heuern. Mit der kleinen Streitmacht begleiten Sie befreundete Verbände oder greifen feindliche Eskorten an. Oder verhindern die Vernichtung von Weltraumsendern. Manchmal müssen Sie auch gefährliche Einzelpersonen jagen.

Nach jeder erfolgreich gelösten Aufgabe gibt's Geld, mit dem Sie eine neue Flotte für den nächsten Einsatz ausrüsten können. Außerdem gewinnen Ihre Kapitäne an Erfahrung.

Sie steuern meist kleine Gruppen von fünf bis acht Schiffen, die Sie von allen Seiten betrachten können. Die Spielumgebung ist zwar dreidimensional, aber nach „oben" und „unten" begrenzt. Sie können also nicht jeden Punkt, den Sie sehen, auch anfliegen.

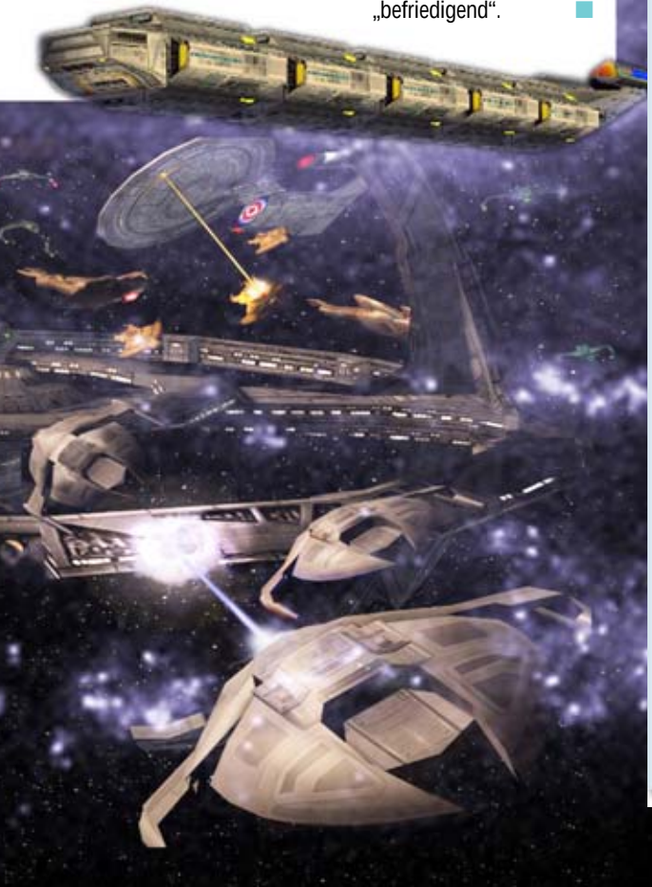
BEDIENUNG

Die Bedienung erfolgt mit der Maus. Auf dem Bildschirm gibt es zahlreiche Felder zum Anklicken, die wie die aus dem Fernsehen bekannten Bedienungskonsolen der Star-Trek-Raumschiffe gestaltet sind. Das sieht nett aus, ist aber wegen der Instrumentenvielfalt verwirrend. Auch die Orientierung auf der Mini-Weltraumkarte fällt wegen der vielen Symbole nicht immer leicht. Völlig problemlos lässt sich dagegen der Blickwinkel verändern.

URTEIL

Ein paar Raumschiffe aus dem Star-Trek-Universum und eine stimmige Gestaltung der Menüs machen noch kein Star-Trek-Spiel. Zur gelungenen Atmosphäre fehlt etwa die passende Begleitmusik. Was hier so tönt, wird „Trekkies" abtörnen.

Außerdem wird hier ungewohnt schnell geschossen – das dürfte echte Fans der Endlos-Serie enttäuschen. Optisch ist das Spiel passabel, wenn auch nicht erstklassig. Eigentlich eine solide Sache, aber mehr auch nicht. Note: „befriedigend".



GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars

Hersteller: Jowood
Version: 1.03G

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%**		**2,73**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	nervend	5,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**5,33**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.dominionwars.com)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	keines	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	keines	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,68**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (482 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte	1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**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%**		**1,71**
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%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei Feldzüge, Action-Modus	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,52**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend ausreichend	2,52
PREIS/LEISTUNG		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	89,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	79 Mark (Medienexpress Elsdorf, Tel. 02274/700366)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,52 x 89,95 = 226,67 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

S.W.I.N.E.[1]

[1] sprich: „Swein"



Strategiespiel für PC |
Hasen gegen Schweine – tierisches Vergnügen oder unbarmherzige Schlachterei?

INSTALLATION

Sie müssen kein alter Hase sein, um die Installation dieses Spiels im Schweinsgalopp hinter sich zu bringen. Unerfahrenen Frischlingen wird auf Seite 194 geholfen.

INHALT

Der Krieg der Tiere flammt wieder auf: Dumme Schweine sind es, die unter Leitung des knallharten Generals Eisenhauer die Hauptstadt der Hasen besetzen. Als Hasenkommandant lassen Sie das natürlich nicht auf sich sitzen, sondern hoppeln zum Gegenangriff. Zwölf Mal ziehen Sie für die Langohren in die Schlacht – aber nicht ohne solide Grundlage. Bereits zu Beginn des Auftrags kommt es auf ausgefeilte Planung an: erst Einsatzbesprechung, dann Auswahl des passenden Kriegsgeräts. Geht es darum, flott von der Stelle zu kommen und flexibel zu agieren, dann sollten Sie die schwere Artillerie lieber zu Hause lassen und sich auf flinke, leicht gepanzerte Fahrzeuge beschränken. Zur Verteidigung von Städten dagegen sind Minenleger und Panzer, die sich selbst vergraben können, erste Wahl. Haben Sie sich erst mal mit dem falschen Gefährt ins

→

SPIELVERLAUF



1 In der Einsatzbesprechung erfahren Sie, wie groß das Spielgebiet sein wird, welche Feindeinheiten zu erwarten sind und worum es überhaupt geht.



2 Den Anforderungen des Auftrags entsprechend ist nun der Fuhrpark zusammenzustellen. Mit diesem Kommandeursfahrzeug fordern Sie Luftangriffe an.



3 Zunächst ist eine Brücke zu besetzen und gegen Feindfeuer zu verteidigen. Ihre langohrigen Soldaten quittieren dabei jeden Befehl per Video (Kreis).



4 In einer Nacht- und Nebelaktion räuchern Sie sodann eine Schweinebasis aus. Jetzt muss noch ein Treibstoff-Anhänger (Kreis) abgeschleppt werden.



5 Im Anschluss verteidigen Sie das Städtchen Rübesheim gegen feindliche Angriffe. Per Hubschrauber (Kreis) wird der benötigte Nachschub angeliefert.



6 Schlau, wie sie sind, legen die Hasen Minen an die richtigen Stellen. Auch stark gepanzerte Schweinebanden haben dagegen keine Chance.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

S.W.I.N.E. FORTSETZUNG

Feindgebiet begeben, kann auch Hasenschläue nichts mehr retten. Während des Einsatzes können Sie Ihren Fuhrpark nicht mehr austauschen. Mit ausreichend hohen Geldreserven könnten Sie vielleicht das eine oder andere Gefährt per Hubschrauberfracht einfliegen lassen. Doch auch das kann falsche Vorbereitung nicht mehr ausgleichen.

Weiteres taktisches Feingefühl wird verlangt, wenn der Kriegsmaschinerie nach und nach Treibstoff und Munition ausgehen. Für solche Engpässe gibt es eigens konzipierte Zugmaschinen, die mit Anhängerladungen voller Benzin und Patronen für Nachschub im Krisengebiet sorgen. Auch Reparaturmodule für beschädigte Panzer stehen im Bestellkatalog.

BEDIENUNG

Wer Strategiespiele kennt, der weiß auch, wie bei „S.W.I.N.E." der Hase läuft: Mit wenigen Mausklicks schicken Sie Ihre Truppen im Nu durchs Gelände. Soll es ganz schnell gehen, dann können Sie einige Befehle auch per Tastatur geben. Beim Kommandieren größerer Truppenverbände kann es Probleme geben. Nicht immer finden einzelne Panzer den kürzesten Weg zum gesetzten Zielpunkt. Oft irren sie statt dessen wie von einem Wahn befallen hin und her, wissen weder ein noch aus.

URTEIL

Was die Umgebungsgrafik angeht, setzt S.W.I.N.E. neue Maßstäbe. Speziell Seen und Flüsse kommen Atem beraubend realistisch rüber. Wettereffekte, Explosionen, Rauch und die Lichteffekte in Nachteinsätzen begeistern. Ein Qualitätsstandard, den auch die Sprache hält. Die ist nicht nur äußerst abwechslungsreich und professionell, sondern auch noch zum Schießen komisch. Schweine und Hasen antworten je nach Stimmung freundlich, bestimmt oder entnervt auf Ihre Anweisungen – und das in 6000 Variationen.

Negativ fällt allerdings auf, dass Sie in diesem Spiel nur fahrende Einheiten befehligen dürfen, keine Fußsoldaten. So verliert die Grundidee „Schweine kämpfen gegen Hasen" an Originalität, schließlich stecken die Hauptdarsteller ständig in Panzern. Und die Kampfwagen beider Völker unterscheiden sich leider kaum voneinander. Abhilfe soll da erst eine Zusatz-CD-ROM schaffen, die laut Hersteller auch den Einsatz von Infanteristen ermöglichen soll. Wann, steht noch nicht fest. Düster sieht auch die technische Seite aus: Im Labor kam es mit vielen Testcomputern zu erheblichen Problemen (siehe Tabelle rechts).

Fazit: Zugunsten von Witz und einer Grafik in bester Comic-Tradition wurde auf blutige Gewaltszenen verzichtet, was dem Spielspaß sehr zugute kommt. Leider hapert es anderswo, besonders an der technischen Umsetzung. Zudem sind die Anforderungen für unerfahrene Strategen zu hoch. Selbst fortgeschrittene Spieler beißen sich schon am einfachsten Schwierigkeitsgrad mitunter die Zähne aus, besonders, wenn sie auf Seiten des Borstenviehs antreten. Und so hat S.W.I.N.E. mit dem Gesamturteil „befriedigend" kein Schwein gehabt – schade drum!

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Mit der Artillerie beschießen Sie auch weit entfernte Ziele.



Der Reparaturanhänger versorgt beschädigte Fahrzeuge.



Mit dem Kommandeursfahrzeug wird die Lage erkundet.



Die Zugmaschine befördert Service-Anhänger.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



S.W.I.N.E.

Hersteller: Fishtank Interactive
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,65**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
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/Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	gering	4,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0751/861944(0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.swine-online.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0751/861944 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0751/861472 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,33**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (970 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0195 Megabyte	1,14
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,28**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	34 bestanden, 2 nicht bestanden	1,28

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**4,83**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	Spiel stürzt ab	3,50
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	Spiel startet nicht	3,50
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	leichte Grafikfehler	schwere Grafikfehler	4,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	Spiel stürzt ab	3,50
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	Spiel startet nicht	3,50
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	leichte Grafikfehler	schwere Grafikfehler	4,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	Spiel stürzt ab	3,50
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	Spiel startet nicht	3,50
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	leichte Grafikfehler	schwere Grafikfehler	4,00

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	22 Aufträge, 15 Fahrzeuge	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,54**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend ausreichend	**2,54**
PREIS/LEISTUNG			
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		79,00 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)		67 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,54 x 79,00 = 200,66 = 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 Kein Spiel ohne Gegner: Zuerst suchen Sie sich einen würdigen Kontrahenten aus und entscheiden, wie gut er oder sie spielen soll.



2 Die Partie beginnt: Zwei Dörfer, eine Straße, sechs Landschaften – daraus sollen Sie ein Reich gründen, das zwölf Siegpunkte wert ist.



3 Die ersten Fortschritte sind bereits zu sehen: Ein drittes Dorf ist entstanden, an dem Erz- und Getreide-Landschaften liegen, ein Lager schützt eine Goldprovinz und ein Kornfeld - und mit Siegfried Ohneland gehorcht der erste Ritter auf dem Spielfeld uneingeschränkt Ihren Befehlen.



4 Die erste Stadt (Kreis) bringt endlich Gewinn durch Handel: Mit ihrer Gründung erringen Sie automatisch die größte Handelsmacht.



5 Natürlich wird auch in diesem Catan-Spiel getauscht: Sie können jederzeit der Bank oder Ihrem Gegner einen Deal anbieten – er tut's auch.



6 Rosa bringt Punkte: Die rosafarbenen Karten stehen für einen Stadtausbau, der fast immer mit einem weiteren Siegpunkt verbunden ist.



7 Die Kirche war's: Mit deren Bau haben Sie den zwölften Punkt errungen, und der Sieg gehört Ihnen. Zu verlieren ist hier aber auch schwer.



Catan
Das Kartenspiel

Strategiespiel für PC | Starke Ritter, quirlige Handelsplätze, große Prunkbauten: Wer am meisten hat, gewinnt

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Wohl jeder, der nicht nur an PC und Konsolen spielt, sondern auch gern zu Würfeln oder Karten greift, kennt diesen Titel: „Die Siedler von Catan". Nach dem Brettspiel ist nun auch die Kartenspiel-Version des Klassikers für ein Zwei-Spieler-Duell am PC umgesetzt worden – leider noch schlechter als beim ersten Versuch.

Sie übernehmen im Spiel die Rolle eines Herrschers, suchen sich einen Gegner aus und beginnen die Partie mit den gleichen Voraussetzungen wie der Computer: zwei Dörfer und sechs Landschaften, die Rohstoffe liefern.

Mit diesen Rohstoffen bezahlen Sie das Ausspielen von Dorfausbauten, legen Straßen an, bauen Städte und machen Ihrem Gegner durch Aktionskarten, wie „Raubzug" oder „Schwarzer Ritter", das Leben schwer. Wie im richtigen Kartenspiel gilt: Wer zuerst zwölf Siegpunkte erspielt, gewinnt die Partie. Wenn Sie im Internet gegen andere Teilnehmer spielen möchten, können Sie sogar ein eigenes so genanntes „Kartendeck" zusammenstellen und drauflos spielen. Der Einzelspieler-Modus ist da leider wesentlich weniger spektakulär: Ihnen stehen acht Computergegner zur Wahl, und zwar jeweils in drei Schwierigkeitsgraden. Das war's.

Beim direkten Spiel Mensch gegen Maschine ist natürlich die künstliche Intelligenz besonders wichtig. Spielt der

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Catan Das Kartenspiel

FORTSETZUNG

PC clever? Kann er auf Ihre Aktionen angemessen reagieren? Und macht es wirklich Mühe – und damit auch Spaß – ihn zu besiegen?

Die Antwort ist leider jedes Mal „nein“. Selbst auf Stufe „Profi“, der schwierigsten, verloren alle acht Computerspieler mehr oder weniger deutlich jede Partie. So wird das Siedlerleben auf Catan schnell langweilig.

BEDIENUNG

An der Steuerung Ihres Reiches gibt es nichts zu mäkeln: Sie können alle Entscheidungen mühelos mit der Maus treffen, egal ob Sie Karten spielen oder tauschen möchten, oder ob Sie neue Gebäude oder Siedlungen errichten. Gut so!

URTEIL

Ein Mythos bröckelt. Als Brettspiel großartig, als Kartenspiel okay, als PC-Umsetzung des Brettspiels ganz nett und jetzt als PC-Kartenspiel sehr mäßig: Schade drum! Zwar kann der Mehr-Spieler-Modus mit eigenen Kartendecks durchaus überzeugen, aber wie viele Spieler werden denn diese kostspielige Möglichkeit nutzen?

Für die meisten dürfte der Einzelspieler-Modus der Kaufgrund sein – und der wird schnell öde. Nach spätestens drei Partien gegen denselben Gegner weiß jeder halbwegs erfahrene Catan-Spieler, wie man schnell und eindeutig siegt.

Anfänger haben vielleicht ein paar Tage mehr Spaß, zumal die „Tutorial“-Lernpartie sehr gut ist, aber am Ende ist doch klar: Catan – das Kartenspiel kann einen menschlichen Gegner nicht einmal ansatzweise ersetzen. Das schlägt sich auch in der Gesamtnote nieder: insgesamt „befriedigend“.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

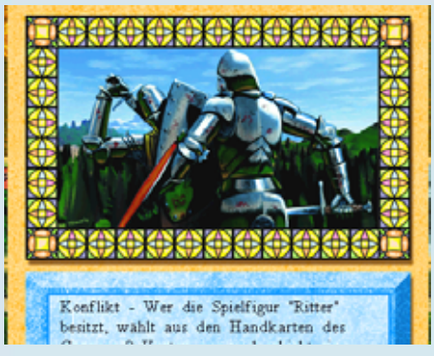


Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



Kartenmotiv „Aberglaube“: leider im Einzelspiel nicht enthalten.

SPIELDETAILS



Wer die Rittermacht besitzt, hat einige Vorteile: das Ereignis „Konflikt“ schadet dem Gegner, der Ritterwürfel bringt Rohstoffe.



Nützlich: Der Kundschafter lässt Ihnen die Wahl der Landschaften, die an einem neu gegründeten Dorf liegen.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Catan – Das Kartenspiel

Hersteller: United Soft Media
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 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,54**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	sehr gering	5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr gering	5,00
Bewegungsabläufe	3%	nicht vorhanden	6,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	zu dünn	5,00
Spannung	3%	zu wenig	5,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig	5,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	089/229053 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.usm.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/229053 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/29088160 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,34**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (327 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0310 Megabyte	1,18
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**2,61**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	unspielbar	ruckelt	4,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	unspielbar	ruckelt	4,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**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%	acht Gegner, drei Schwierigkeitsstufen	5,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Maus	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,81**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	**2,81**
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	49,00 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,81 x 49,00 = 137,69 = befriedigend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Wollen wir doch mal sehen, ob sich die „Klatsche" von München auf dem heimischen Fernsehschirm nicht in einen Sieg umwandeln lässt.



2 Einzug der Gladiatoren. Links begrüßt David Beckham den Schiedsrichter, rechts wartet Oliver Bierhoff. Die beiden Stars sind klar erkennbar.



3 Nach einem turbulentem Auftakt kommt die deutsche Nationalmannschaft in der 22. Minute zur ersten nennenswerten Chance. England klärt zur Ecke. Nun ist Oliver Neuville an der Reihe. Wird er das Leder im passenden Winkel vor Seamanns Tor zwirbeln? Bierhoff & Co. erwarten den Eckstoß.



4 Ja! Tor in der 24. Minute! Per Kopfball verwandelt Oliver Bierhoff die mustergültige Ecke zur 1:0-Führung für Deutschland.



5 Da darf dann auch mal ausgiebig gejubelt werden. Der Mittelstürmer in Diensten des AS Monaco ist auch hier recht gut zu erkennen.



6 Die Engländer drängen auf den Ausgleich. Oliver Kahn hält einen Torschuss im letzten Moment und rettet so die knappe Führung.



7 Die 90 Minuten sind vorbei, Deutschland siegt mit 1:0 gegen England. Die Sieger verlassen jubelnd den Platz. Wär's doch nicht nur ein Spiel ...



1spricht: „Sissis Futtboh!"

Sportspiel für Playstation 2 | Die schönste Nebensache der Welt ist hier die Hauptsache: Fußball – so nah, als wär' man da

INSTALLATION

Ein Spiel auf der Playstation zu installieren, ist leichter, als einen Elfmeter zu verwandeln. Bei Problemen schlagen Sie einfach auf Seite 194 nach.

INHALT

München, 1. September 2001. Die deutsche Nationalelf kassiert mit 1:5 die höchste Heimniederlage seit 70 Jahren. WM-Qualifikation in Gefahr, und das Selbstvertrauen ruiniert.

Was bleibt dem treuen Fan anderes übrig, als seine Playstation 2 einzuschalten und die erlittene Schmach mit Superergebnissen in eigenen „Heim-Spielen" auszugleichen. Mit „This is Football 2002" hat der fußballbegeisterte Spieler das richtige Werkzeug zur Hand. 320 Mannschaften, darunter 62 National- und 200 Vereinsteams, erwarten den Sportsfreund. Dank offizieller Lizenz der Spielergewerkschaft laufen die über 5000 Balltreter mit ihren Originalnamen auf, Stars wie Figo, Beckham, Kahn und Co. sehen ihren realen Vorbildern sogar zum Verwechseln ähnlich. Beim Einzug der Spieler ins Stadion glaubt man, eine Fernsehübertragung zu sehen. Die Ränge sind vollbesetzt mit jubelnden Zuschauern, die Fahnen schwingen, bengalische Feuer zünden und Fan-Gesänge anstimmen. Je nach Tageszeit und Wetterlage werden die Akteure auf dem Rasen in strahlendes Sonnen- oder gleißendes Flutlicht getaucht. Eindrucksvoll!

Doch das gelungene „Drumherum" verkäme zur netten Dekoration, wenn der Sport nicht korrekt umgesetzt würde. Glücklicherweise legten die britischen Entwickler ebenso großen Wert auf eine gute Spielbarkeit wie auf die lupenreine Präsentation. Und bekanntermaßen verstehen die Engländer etwas vom Fußball, das haben Sie ja am 1. September bewiesen.



GETESTET MIT
Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



This is Football 2002

Hersteller: Sony

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,13**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/766977 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.tif2002.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/4330 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/433555 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	320 Mannschaften, 5000 Spieler	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%	acht / keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,85**
Abwertung		Kommentator mit begrenztem Wortschatz	+0,20
TESTERGEBNIS		gut	2,05
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		117,25 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)		109,90 Mark (Comet Games, 030/7522110)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,05 x 117,25 = 240,36 = mangelhaft	

* ermittelt bei über 120 Händlern

BEDIENUNG

Sie können Spieler selbst auswählen oder automatisch vom Programm aufstellen lassen. Nur den jeweiligen eigenen „Auswahl-Spieler" steuern Sie auch selbst, die übrigen zehn Jungs folgen dem Programm.

Ihr angewählter Star-Kicker hat elf Aktionen drauf, wenn er im Ballbesitz ist, dazu acht Abwehrmaßnahmen. Außerdem stehen acht spezielle Angriffstechniken zur Wahl, etwa der gefürchtete Doppelpass. 27 verschiedene Techniken, verteilt auf die acht Knöpfe der Spieletastatur – wie geht das? Ganz einfach: Je nachdem, ob Ihr Mann in Ballbesitz ist oder nicht, lösen die Tasten unterschiedliche Funktionen aus.

Außerdem ist entscheidend, ob eine Taste nur angetippt oder länger gedrückt wird. Wer das zu verwirrend findet, kann ein flottes Kurzpassspiel auch allein mit den wichtigsten Tasten aufziehen.

Vier Schwierigkeitsgrade und eine Vielzahl taktischer Möglichkeiten tragen den Wünschen und Ansprüchen von Anfängern wie absoluten Profis Rechnung.

URTEIL

In Sachen Grafik läuft hier klar der Tabellenführer auf, soviel ist schon sicher. Noch nie lieferte eine Konsole dem Fernseher realistischere Bilder. Hervorragende Bewegungstechnik, tolle Atmosphäre und Spieler, denen man Freud und Leid vom Gesicht ablesen kann – das ist schwer beeindruckend.

Doch kein Licht ohne Schatten: Die Mängelliste beginnt mit den unsäglich langweiligen Kommentaren des „ran"-Sprechers Thomas Herrmann, dem Sie zum Glück per Knopfdruck „den Mund verbieten" können, und endet mit einem sehr ärgerlichen Fehler: Mannschaften, die das Programm steuert, lassen sich nicht auf „Hand-Spiel" umschalten – wer seine Freunde zum Turnier vor dem Fernseher einlädt, macht sie zu passiven Zuschauern.

Außerdem: Warum in aller Welt wurde kein Trainingsmodus integriert? Und warum wurden fast allen europäischen Fußballnationen Erst- und Zweitligen spendiert, während die Zweite Bundesliga fehlt? Solche Schwächen im Detail sind überflüssig und deshalb besonders unangenehm. Wer diese Fehlpässe verzeiht, bekommt hier dennoch ein „gutes" Fußballspiel.

SPIELDETAILS



Die taktischen Möglichkeiten lassen keine Wünsche offen.



Beim Elfmeterschießen zählt der richtige Zeitpunkt.



Tore werden in den Wiederholungen prima in Szene gesetzt.



Die Wiederholungsfunktion entlarvt hier ein Handspiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Kurzer Pass
■ : Hoher Pass
● : Schuss
▲ : Direktabnahme



Quizspiel für PC |
Rätselraten für höheres Taschengeld – so kommen die Kleinen spielerisch zur ersten Million

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Wenn Günther Jauch in „Wer wird Millionär?" Ratefüchse mit Fragen quält, löchert das spätestens beim Millionengewinn auch die Kasse des Senders. Günstiger wird es für RTL, wenn das Fragespiel – wie seit elf Monaten möglich – zu Hause am PC oder an der Playstation gespielt wird (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 2/2001). Denn da gibt es das Geld nur auf dem Bildschirm, aber nicht wirklich zu gewinnen. Die rund 1000 Fragen in diesem Quizpaket sind wie im Fernsehen recht schwer und eher etwas für Erwachsene mit fortgeschrittener Bildung. Töchterchen und Sohnemann können meist nicht mit Mama und Papa Schritt halten. Deshalb gibt es jetzt die Junior-Edition des Spiels. Damit sollen auch die „Kleinen" im Alter von 8 bis 14 (und natürlich alle Junggebliebenen) nicht überfordert sein.

Das Spielprinzip ist simpel und wahrscheinlich deshalb so erfolgreich: 15 Fragen sind zu beantworten. Die Gewinnbeträge sind gestaffelt. Je höher der angepeilte Geldbetrag, desto schwieriger die Fragen. Die kommen übrigens auch für dieses Spiel direkt von den schlauen Köpfen hinter den Kulissen der Fernsehsendung. Bei mehreren Mitspielern entscheidet die Auswahlrunde darüber, wer zuerst auf den Fragestuhl darf. Dabei sind per Tastendruck möglichst schnell vier Antworten in die richtige Reihenfolge zu bringen.

Die 100-Mark-Frage ist im Normalfall noch keine wirkliche Hürde: „Wo lebte Tarzan?" ist beispielsweise mit Antwort A für „Dschungel" zu quittieren. „Wer moderierte nie die Sendung ‚Herzblatt'?" lautet eine der 8000-Mark-Fragen. „Rainhard Fendrich", „Hera Lind", „Harald Schmidt" und „Rudi Carrell" sind die Antwort-Möglichkeiten. Lästermaul Harald Schmidt hat die Kuppel-Sendung natürlich nie moderiert, aber ob die Frage wirklich



Fotos: RTL

„Wäre ich doch bloß zu ‚Wer wird Millionär – Junior' gegangen …"

SPIELVERLAUF



1 An hundert Mark kämen in den meisten Fällen auch die ganz kleinen Junioren. Ein Teddy ist natürlich kein Affe, sondern ein Bär.



2 Einige Fragen setzen Märchen-Grundwissen voraus. Der Diener des Königs aus „Der Froschkönig" ist „Der treue Heinrich".



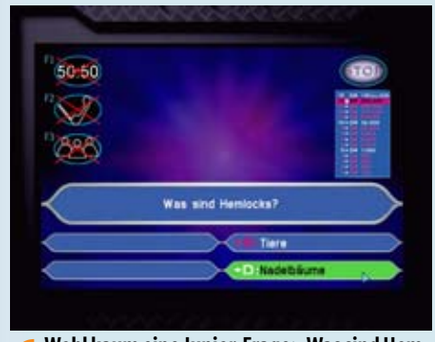
3 Wer zu zweit spielt, rätselt im Wechsel. In diesem Beispiel haben beide Spieler erst 200 Mark gewonnen. Beide sind noch im Rennen.



4 Kandidat Boris ist ratlos: Die Frage nach dem Namen tapferer Römer beantwortet er mit „Alligatoren" – richtig wäre: „Gladiatoren".



5 Die Skala mit den Gewinnbeträgen wird scheinbar zufällig immer wieder ins Spiel eingeblendet. Das kann den Spielfluss durchaus empfindlich stören. Ein dicker rosafarbener Balken markiert den bislang eingespielten Betrag. Im Beispiel würde also jetzt die 8000-Mark-Frage folgen.



6 Wohl kaum eine Junior-Frage: „Was sind Hemlocks?" Dass es sich um Nadelbäume handelt, weiß dieser Kandidat nur nach Einsatz der Joker.



7 Kandidat Thomas löst alle Aufgaben und gewinnt die Million. Spieler Boris geht leer aus. Macht nichts – neues Spiel, neues Glück.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Wer wird Millionär? JUNIOR – FORTSETZUNG

für Junior-Spieler geeignet ist? Und sicher weiß wohl auch kein Kind, wo Adalbert Stifter geboren wurde (laut Lexikon 1805 in Oberplan, damals Deutschland). Geht's mal gar nicht weiter, könnte einer der drei Joker helfen. Mit dem 50:50-Joker werden zwei falsche der vier möglichen Antworten ausgeblendet. Setzen Sie den Telefon-Joker ein, wird scheinbar eine befreundete Person um Rat gebeten. Mit dem dritten Joker können Sie das künstliche Publikum um Hilfestellung bitten. Alles läuft also ähnlich wie in Jauchs TV-Original.

BEDIENUNG

Einfacher geht's kaum: Per Tastendruck wählen Sie die gewünschte Antwort aus. Noch unkomplizierter geht das mit der Maus. Einfach auf die Antwort klicken, eventuell mit einem Klick auf „Ja" bestätigen, und schon sind Sie eine Frage weiter. Hoffentlich.

URTEIL

Was die Junioren zu sehen bekommen, ist nahezu identisch mit der Erwachsenen-Version des Spiels. Kein unnötiger Schnickschnack belastet die Augen. Große Buchstaben und Symbole erleichtern den Spieleinstieg. Ob aber wirklich alle Fragen für Kinder geeignet sind, bleibt eine Frage für sich. Vor so mancher Antwort kommen auch die „Großen" ins Grübeln – oder haben ganz einfach überhaupt keine Ahnung.

Eins nervt auf Dauer: das ewige Gelabere des Sprechers. Die deutsche Stimme des Schauspielers Tom Hanks soll zwar Atmosphäre ins Spiel bringen, hält aber zwischen den Fragen nur unnötig oft auf. Jauchs Stimme wäre da ohnehin besser gewesen. Ein richtiges Publikum im Studio statt leerer Stühle auch. Insgesamt aber, und das ist keine Frage, ist das Spiel noch „befriedigend". ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

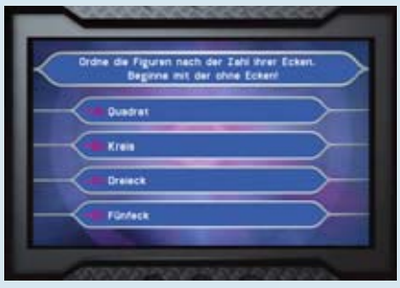


Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

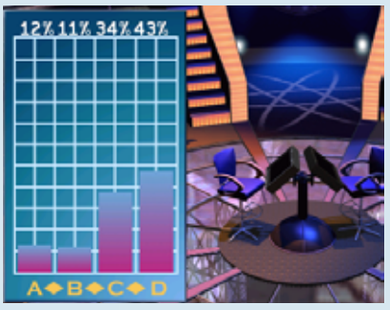


Rätseln ums Geld in der echten Sendung. Im Spiel sind die Stühle leer.

SPIELDETAILS



Der Gewinner der Auswahlrunde darf zuerst auf den Ratestuhl. Vier Begriffe sind in die richtige Reihenfolge zu bringen. Hier wäre die Antwort: B, C, A, D.



Der Publikums-Joker liefert oft komische Ergebnisse. Manchmal ist sich das Publikum zu 98 Prozent einer Antwort sicher. Auf dem Bild rechts sieht's realistischer aus.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Wer wird Millionär – Junior

Hersteller: Eidos Interactive
Version: 1.2.7 G

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	ja
Auch für **Playstation 2**	Playstation-Version verwendbar
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,40**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht		1,00
Langzeitspaß	6%	gering		4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr gering		5,00
Bewegungsabläufe	3%	nicht vorhanden		6,00
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%	Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig		4,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig		1,00
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.eidoshelpline.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%**			**2,67**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (442 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**3,50**
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%**			**2,17**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**5,29**
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%	nein		6,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein		6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein		6,00
SONSTIGES	**9%**			**3,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	1000 Fragen, Auswahlrunden-Spiel		3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt		6,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,66**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	befriedigend ausreichend	**2,66**
PREIS/LEISTUNG		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	70 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,66 x 70 = 186,20 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Half-Life

Deutsche Version

1

[1]spricht: „Hahf-Leif"

Actionspiel für Playstation 2 | Schlichter Job: Laufen Sie um Ihr Leben, und schießen Sie dabei um sich!

INSTALLATION

Bei Fragen zur Installation schlagen Sie auf Seite 194 nach.

INHALT

Seit einiger Zeit betreibt die Regierung allerlei geheime Experimente. Das ist nichts Außergewöhnliches, werden Sie sagen – machen sie doch alle …

Doch dummerweise läuft bei einem Routineversuch alles schief. Tief in der ehemaligen Raketenbasis Black Mesa kommt es zu einem Unfall, bei dem die Station beschädigt und ein Tor zu einer anderen Dimension aufgetan wird. Keine schönen Aussichten!

Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als sich aus den Katakomben der Raketenstellung ans Tageslicht durchzuschlagen und so Ihr Leben zu retten. Das ist ohnehin schon ein Höllentrip, denn die meisten Gänge in der Basis sind verschüttet, Fahrstühle und Türen verklemmt. Sie müssen sich also durch Lüftungsschächte, geborstene Mauern und Abwasserkanäle wühlen. Mit der Waffe im Anschlag, denn durch das Tor zu einer neuen Dimension konnten furchtbare Monster in die Forschungsstation eindringen. Hühnchenähnliche Beißer, Blitze schleudernde Tentakelmonster und allerlei Widerlinge ähnlichen Kalibers machen Ihren Ausbruch zur Geisterbahnfahrt. Immer dort, wo Sie am wenigsten damit rechnen, verstecken sich die Monster und greifen intelligent aus dem Hinterhalt an. Manchmal so überraschend, dass Sie am liebsten alles hinschmeißen und abhauen würden.

Ab und zu treffen Sie aber noch ein paar überlebende Arbeiter. Speziell die Wächter feuern ohne Vorwarnung auf alle unerwünschten Besucher und helfen Ihnen so, kostbare Munition zu sparen. Doch selbst wenn Sie es bis zur Oberfläche schaffen, ist das haarsträubende Abenteuer noch nicht vorbei. Es fängt erst richtig an. Denn die Regierung hat etwas dagegen, dass ihr Projekt bekannt wird, und schickt die besten Kampfroboter los, um aufzuräumen. Zeugen sind nicht gefragt. Nur gut, dass Sie schwer bewaffnet sind und in einem strapazierfähigen Schutzanzug stecken. Mit Brecheisen, Granaten, Pistole und Gewehr können Sie außerirdischen wie irdischen Gegnern kräftig zusetzen. Viel Glück dabei! Sie werden es brauchen …

BEDIENUNG

Wer PC-Actionspiele kennt, wird die einfache Steuerung mit Maus und Tastatur lieben. Dabei steuern Sie die Spielfigur mit der Tastatur, die Waffe gehorcht der Maus. **USB** S.222 -Maus und -Tastatur vertragen sich auch mit der PS 2. Sie dürfen Ihre Geschicke natürlich auch mit der Playstation-Spieletastatur lenken. Am besten mit den beiden analogen Steuerknüppeln – allerdings brauchen Sie dazu eine wirklich ruhige Hand, sonst wird's haarig. Sie können aber auch im Optionsmenü die Tastenbelegung Ihren persönlichen Vorlieben anpassen.

URTEIL

Kenner des PC-Spiels werden überrascht sein, wie gut die Playstation-Version aussieht: Fein strukturierte Oberflächen, sehr detailliert gezeichnete Spielfiguren und überraschende Lichteffekte. Besonders beeindruckend ist die gute Übersetzung. Was die vielen Wissenschaftler und Militärs zu sagen haben, hört sich sehr überzeugend an und fördert den Spielspaß nachhaltig.

Der große Wermutstropfen: Leider gibt es keinen Mehr-Spieler-Modus für Half-Life im Netz-

SPIELVERLAUF



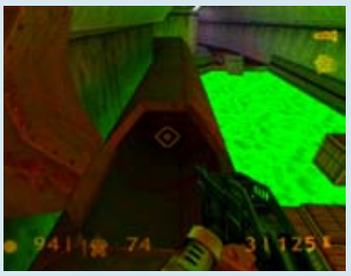
1 Ein wissenschaftliches Experiment geht schief. Ab jetzt wird's gefährlich – und Nerven zerfetzend.



2 Dieser Lastenaufzug bringt Sie weiter, aber fiese, kleine Außerirdische sind schon im Anmarsch (Kreise).



3 Ein Geschöpf aus einer anderen Dimension erscheint im Blitzgewitter. Schießen Sie das Monster ab, bevor es auf Sie losgeht. Am unteren Bildrand die Anzeigen für Lebensenergie, Anzugenergie, Munitionsvorrat und Munition in der Waffe (von links).



4 Durch die radioaktive Brühe gibt's keinen Weg. Nehmen Sie im Kriechgang die Röhre – nichts für Leute mit Platzangst.



5 Handgranaten sind gut geeignet, um fest stehende Ziele, etwa automatische Kanonen, lahm zu legen.



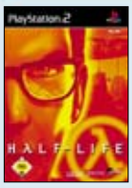
werk, obwohl die Playstation 2 technisch dazu in der Lage wäre. Sie können lediglich zu zweit vor einem Fernseher spielen.

Half-Life entpuppt sich auch in der neuen PS-2-Version als ordentliches Stück Programmierkunst. Zwar werden die Möglichkeiten der Konsole nicht ausgenutzt, aber im Großen und Ganzen ist Half-Life ein wirklich „gutes“ Spiel, mit dem Actionfans flott durch den Winter kommen.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Half-Life (deutsche Version)

Hersteller: Vivendi Universal Interactive

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,52**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus und Tastatur	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend	1,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	hochintelligent	1,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103/994040 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/0774353 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/9940188 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
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%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	14 Waffen, Extra-Spiel, Zwei-Spieler-Modus, 18 Gegner	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital), Tastatur, Maus	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,67**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,67**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		119,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)		kein günstigeres Angebot bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,67 x 119,95 = 200,32 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern



6 Regierungsroboter sind nicht zu unterschätzen. Sie wechseln schnell die Position und greifen auch von hinten an.



7 Dieses riesenhafte Monster können Sie nicht so einfach vernichten. Aber daran vorbei müssen Sie trotzdem. Viel Glück!

SPIELDETAILS



Zwei-Spieler-Kämpfe machen doppelt Spaß. Garantiert.



Achtung, Sprengfalle! Bloß nicht durch den Laser laufen!



Hier gibt's frische Energie für den Anzug und fürs Leben.



Eine Zusatzgeschichte bringt weitere Figuren ins Spiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Linker Knüppel: Bewegen
Rechter Knüppel: Waffe
R1: Schießen
L1: Springen



Brettspiel für Nintendo 64 | Die Party geht weiter: Mit Würfelglück und viel Geschick ist ein Heidenspaß garantiert

INSTALLATION

Kramen Sie Ihr Nintendo 64 aus dem Schrank, stecken Sie das Spielmodul hinein, schließen Sie Controller in der gewünschten Zahl an, und legen Sie los. Hilfe finden Sie auf Seite 194.

INHALT

Nach der ersten und zweiten Mario-Party kehrte erst mal Ruhe im Nintendo-Land ein. Doch die währte – wie erwartet – nicht lange. Und statt einander kräftig zu verdreschen, spielen Mario, Peach, Donkey und all die anderen lieber eine Runde „Mario Party 3".

Und Sie spielen mit, wenn Sie mögen. Entscheiden sich für eine der sechs Spielfiguren und für einen Schwierigkeitsgrad. Um mit Ihrer Wunschfigur zu gewinnen, also eins der sechs Spielfelder endgültig freizulegen, müssen Sie nun eine richtige Tour absolvieren. Auf allen Spielfeldern treten Sie gegen computergesteuerte Herausforderer an. Nur, wer jede Runde gewinnt, hat auch den Gesamtsieg in der Tasche. Der Wettbewerb wird auf „Kampfbrettern" und „Duellbrettern" ausgetragen.

Auf einem Kampfbrett wetteifern immer vier Spieler um den Sieg – würfeln, laufen über die Spielfelder, sammeln Münzen, absolvieren Mini-Spielchen und versuchen die kostbaren Sterne zu ergattern. Jedes Brett hat seine Besonderheiten: Im Schnee kann etwa ein riesiger Schneeball Sie vor oder zurück treiben. Unter Wasser versetzt ein Krake Ihre Figur an andere Stellen, und in der Wüste machen zwei magische Treibsand-Strudel den Weg unsicher.

Jeder der vier Spieler kann drei Gegenstände tragen. Zum Beispiel einen Pilz, mit dem man rückwärts gehen darf, ein Telefon, um einkaufen zu können und eine Kreditkarte, mit der sich jederzeit die Bank leerräumen lässt.

Die gut 70 Mini-Spielchen sind, wie auch die Spielbretter, allesamt neu entwickelt. Da gibt es zum Beispiel eine Art „Tetris", den Sprung auf einen Turm, Raketenstarts, Luftkämpfe, Weitwurf, Bongo-Trommeleien schlagen oder Wettschwimmen.

SPIELVERLAUF



1 Auf jedem Spielbrett gibt es alternative Wege, Abkürzungen und Umleitungen. Aber rote Pfeile weisen immer den Weg.



2 Wie in der lustigen japanischen Fernsehshow „Takeshis Castle" müssen Sie hier die Angreifer mit Steinkugeln am Hochklettern hindern.



3 Zu Beginn jedes Zuges können Sie Ihre Gegenstände benutzen und so etwa den Platz mit einem Gegner tauschen, drei Mal würfeln oder auch einen anderen Gegenstand klauen. Danach wird gewürfelt. Wenn Sie nicht wissen, welches der bessere Weg ist: Ein Druck auf R zeigt die ganze Karte.



4 Immer wieder neue Spielchen: Hier wird geschwommen, unter den blauen Treibminen geht's im Tauchgang hindurch. Ein Riesenspaß!



5 Eine ganz neue Spielidee: Viele Fragen rund um Mario Party und nach dem persönlichen Spielerfolg steigern den Unterhaltungswert.



6 Hier ist Reaktionsschnelligkeit gefragt: Hauen Sie den Baby-Bowsers auf den Kopf, sobald die aus den Röhren gucken – gar nicht so einfach.



7 Es kann nur eine(n) geben: In diesem Fall hat die fabelhafte Peach den Sieg errungen. Mario, der alte Held, hatte das Nachsehen …

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Mario Party 3 FORTSETZUNG

Sind die vorher festgelegten Spielrunden vorbei, wird abgerechnet. Münzen, Sterne und Erfolge bei den Mini-Spielchen entscheiden über den Sieg. Haben Sie gewonnen, so können Sie speichern und weitermachen: auf einem Duellbrett. Hier haben Sie nur einen Gegner, spielen aber auf einem viel kleineren Brett. Kleine Figuren helfen bei Angriff und Verteidigung. Wieder gilt es, zu würfeln und Felder zu besetzen. Begegnen sich beide Spieler, so kämpfen erst ihre Hilfsfiguren gegeneinander, dann bekommt der unterlegene Spieler noch eins „auf die Nuss". Büßt einer dabei seine gesamte Lebensenergie ein, dann hat er ausgespielt.

Sobald alle Bretter ein Mal im Einzelspieler-Modus freigespielt sind, können Sie die alleine oder im Mehr-Spieler-Modus immer wieder benutzen. Der ist das Beste an Mario Party 3. Bis zu vier Spieler würfeln und setzen nacheinander, treten in zahllosen Spielen mit- und gegeneinander an. Je nach Rundenzahl dauert so eine Party zwischen 45 Minuten und zwei Stunden. Und in dieser Zeit kann sich das Spielglück mehrmals komplett wenden.

Die lustige Spielatmosphäre wird durch die knuddelige, bunte Grafik vorzüglich unterstützt. Die Spielfelder sind sehr hübsch gestaltet und mit vielen passenden Details versehen. In den Mini-Spielchen gibt's diverse dreidimensionale Umgebungen. Hübsch und liebevoll gemacht sind auch die Figuren: Da weht sogar das Röckchen der Prinzessin beim Springen.

Musikalisch wird Nintendo-Standardkost geboten: Lustiges Gedudel mit mehr oder minder bekannten Melodien aus Marioland. Nach ein paar Wochen summt und singt man sie begeistert mit, nach ein Monaten nicht mehr – aber sie nerven auch dann noch nicht.

BEDIENUNG

Auf dem Spielbrett können Sie mit **A** würfeln und auswählen. Mit der **B**-Taste nehmen Sie eine Auswahl zurück und schauen sich Gegenstände an. Mit der **R**-Taste verändern Sie den Bildausschnitt, und **Z** verschafft Ihnen einen Überblick über das gesamte Spielfeld.

In den Mini-Spielchen ist die Steuerung niemals gleich, wird aber vor jedem Spiel erläutert. Meist müssen Sie entweder geschickt eine Taste drücken, oder zwei in schneller Folge abwechselnd – oder sich nur etwas merken, etwa eine Tastenreihenfolge. Auf jeden Fall ist es nie schwierig.

URTEIL

Mario Party steht seit über zwei Jahren für grenzenlosen Mehr-Spieler-Spaß. Bis zu vier Freunde können mit jedem der drei Teile unglaublich viel Fez haben. In der nun erhältlichen dritten Folge können die Spielfiguren erstmals mehr als einen Gegenstand besitzen, was den Spielablauf deutlich beschleunigt.

Die 70 neuen Mini-Spielchen stammen aus nahezu allen Spieltypen, vom Puzzle über Rennen und Geschicklichkeitsübungen bis hin zu Glücksspielen. Sie alle sind äußerst leicht zu erlernen. Sogar alleine haben Sie eine Menge Freude daran, bis Sie alles mit allen sechs Figuren durchgespielt haben. Zudem gibt's noch zwei Zusatzfiguren zu entdecken, die Sie allerdings nur im Mehr-Spieler-Modus benutzen können.

Um die letzten Monate bis zur neuen Nintendo-Konsole – dem Gamecube – zu überbrücken, gibt es kaum ein besseres Spiel als Mario Party 3: „sehr gut". ■



Der „schlagfertige" Haudrauf Donkey Kong ist aus dem Mario-Knast entkommen. Bitte warnen Sie alle Trommeln vor ihm – der Affe gilt als sehr gefährlich …

GETESTET MIT

Nintendo 64

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Mario Party 3

Hersteller: Nintendo

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

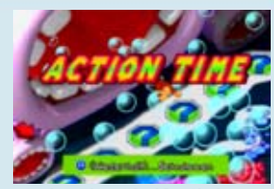
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	52%		1,77
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	nutzlos	6,00
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%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	3%		3,31
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06026/950308 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	5,4%		1,00
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	2%		2,50
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	10,8%	bestanden	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	10,8%	Vollbild	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	7%		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%		3,00
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	6 (plus 2) Spielfiguren, je 6 Bretter, 20 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%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	
ZWISCHENNOTE	100%		1,83
Aufwertung		sehr gute Mehr-Spieler-Unterstützung	-0,50
TESTERGEBNIS		sehr gut	1,33
PREIS/LEISTUNG		befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		119,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,33 x 119,95 = 159,53 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Statistik nach dem Spiel: Wie oft war man auf welchem Feld?



„Action Time" heißt: Sie können Ihren Platz wechseln.

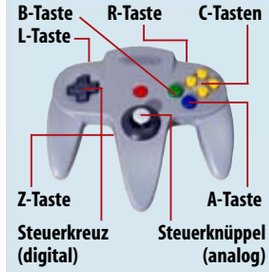


Zu Beginn verbergen sich etliche Spiele noch hinter „?????".



Bohrende Fragen gehören dazu. Aber nicht lügen!

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



A: Würfeln, Auswählen
B: Schlagen, Auswahl zurück
L: Geräusch machen
R: Spielfeld ansehen
Start: Optionsmenü

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Carrera Grand Prix 1

1 sprich: „Grong Prih"

Rennspiel für PC |
Auto fahren wie auf Schienen – jedenfalls bis zur ersten Kurve …

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, können Sie auf Seite 194 nachschlagen.

INHALT

Mit Vollgas durchs Kinderzimmer: Carrera-Rennbahnen erfreuen sich seit Jahrzehnten großer Beliebtheit. Und mit dem praktischen Stecksystem lassen sich immer wieder neue Strecken bauen. Das fördert Fantasie und Kreativität – nicht nur bei den Kleinen. Noch ausgefeiltere Kurse können Sie errichten, wenn Sie auf das „Gegenständliche" verzichten und mit der Computersimulation vorlieb nehmen:

SPIELVERLAUF



1 Der schöne Schein trügt: Die Werkstatt, in der Sie zu Beginn eines von sechs Carrera-Autos auswählen, sieht richtig nett aus. Doch das war's dann fürs Auge.



2 Auf „Go!" geht's los: Wer schnell genug den Finger am Gashebel „krümmt", kommt blitzartig von der Startlinie weg und gewinnt wertvolle Sekunden.



3 Bleibt er auf dem Teppich? Noch hat der Gegner im roten Wagen Vorsprung, bemerkt aber offenbar die rutschige blaue Fläche in der Kurve nicht. Gas weg!



4 Übermut tut selten gut: Nehmen Sie die Kurven mit Bedacht und Geschick, dann kommen Sie als Erster ins Ziel. Die nächste Strecke wartet.



5 Neues Spiel, neues Glück: Mit einem anderen Auto wagen Sie sich in die nächste Runde. Aber diesmal wird Ihnen die blaue Rutschbahn zum Verhängnis.



6 Wer wagt, gewinnt … nicht: Der vom Computer gesteuerte Renner fährt den Sieg ein. Auf dieser Bahn müssen Sie erneut antreten. Wenn Sie denn wollen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Carrera Grand Prix – FORTSETZUNG

mit dem neuen Spiel „Carrera – Grand Prix“ für den PC.

Das Prinzip ist simpel und dasselbe wie bei den Originalen aus Kunststoff und Metall: Jede Fahrbahn hat zwei kleine Führungsschienen, auf denen die Mini-Flitzer die Spur halten. Jedenfalls, solange sich die Fliehkraft in Grenzen hält. Drücken Sie in Kurven zu heftig auf die Tube, dann verliert der Modellrenner den Bodenkontakt und fliegt aus der Bahn. So ein Ausrutscher ins Abseits kostet Zeit. Wenigstens müssen Sie die Kiste nicht von Hand wieder eingleisen – das erledigt der PC.

In den Rennen gegen computergesteuerte Fahrer ist einfühlsamer Umgang mit dem Gasregler ratsam. Die Gegner fahren nämlich buchstäblich „wie auf Schienen“: nahezu perfekt. Zeitverluste nach Unfällen lassen sich daher nur schwer wieder ausgleichen. Da freut man sich auf lange Geraden und Loopings. Die kann auch der ungeübte Wagenlenker mit Vollgas nehmen.

BEDIENUNG

Im PC-Spiel werden Sie den Original-Geschwindigkeitsregler von Carrera vermissen. Gas und Bremse werden per Tastatur gesteuert. Wirkliches Lenken ist ohnehin nicht möglich, wohl aber der schnelle Fahrbahnwechsel, etwa zum Überholen.

URTEIL

Wo Carrera draufsteht, sollte auch Carrera drin sein. Ist es aber nicht. Zwar wurde das Spielprinzip von den spurgeführten Rennmodellen übernommen. Auch die Möglichkeit, eigene Strecken zu bauen, weckt Erinnerungen an lange Winterabende mit den rasenden Mini-Autos im Wohnzimmer. Statt einfach Fahrbahnelemente zusammenzustecken, müssen Sie sich hier allerdings mit einer etwas gewöhnungsbedürftigen Bedienungsoberfläche auseinander setzen.

Optisch ist Carrera – Grand Prix eine Beleidigung fürs Auge. Langweilige Hintergrundgrafiken und eine arg schlichte Darstellung der Bahnen wecken alsbald die Lust, den Original-Baukasten wieder hervorzukramen. Noch nicht mal die Fahrgeräusche sind „echten“ Carrera-Autos nachempfunden. Der eigentliche Reiz des Spiels kommt nicht rüber. Empfehlung: PC ausschalten, das „befriedigende“ Spiel mit Verachtung strafen und wieder mal Bahnen basteln wie früher.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- ←: Spurwechsel nach links
- →: Spurwechsel nach rechts
- ↑: Beschleunigen
- ↓: Abbremsen

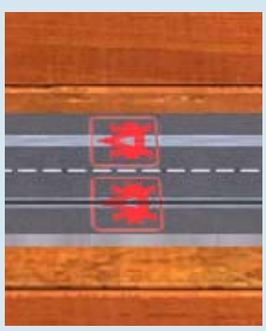


Mit Vollgas durch die Steilkurve: auf der echten Carrera-Bahn, wie hier im Bild, ein Vergnügen – am Computer dagegen leider nicht.

SPIELDETAILS



Dreier-Looping im Eigenbau ist mit diesem Spiel kein Problem.



Fahren Sie über solche roten Felder, wird der Renner gebremst.

GETESTET MIT: PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Carrera – Grand Prix

Hersteller: Take 2 Interactive
Version: 1.0

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.take2.de

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	ja
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**3,17**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht		1,00
Langzeitspaß	6%	gering		4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering		4,00
Bewegungsabläufe	3%	unglaubwürdig		5,00
Musik	2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	unrealistisch		4,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen		6,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	zu gering		5,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig		4,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt		3,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/217316 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.carreragrandprix.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/278220 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/27822111 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,67**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (97 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**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%**			**3,69**
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	Spiel startet nicht	4,50
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	Spiel startet nicht	Spiel startet nicht	6,00
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%**			**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	29 Bahnen, 7 Autos, Strecken-Entwurfsprogramm		2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,77**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS			**befriedigend**	**2,77**
PREIS/LEISTUNG			**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			69,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)			kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			2,77 x 69,95 = 193,76 =ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Planet d Affen



FOTO: CINETEXT

Action-Abenteuer für PC | Verwandtschaftskrieg: Der Kampf Mensch gegen Affe hat begonnen. Rücken Sie dem Primaten-Regime auf den Pelz

INSTALLATION

Folgen Sie nach dem Einlegen der CD-ROM den Anweisungen auf dem Bildschirm. Gibt's Probleme, dann schlagen Sie einfach auf Seite 194 nach.

INHALT

Alles beginnt mit einem Unfall im Weltraum: Weltraumpilot Ulysses stürzt mit seinem Sternenkreuzer auf einem unwirtlichen Planeten ab. Gemeinsam mit seiner Mannschaft macht er sich an die Erkundung der scheinbar verlassenen Wüstenlandschaft. Schon bald entdeckt Ulysses erste Spuren intelligenten Lebens auf diesem Planeten: meterhohe Maisfelder. Gibt es etwa Menschen auf dem verlassenen Planeten?

Sekunden später die Antwort – Hufgetrappel. Eine Horde Affen in schwerer Kampfmontur reitet auf schwarzen Pferden durch die Felder und treibt eine Gruppe fliehender Menschen vor sich her. Geschickt fangen die Affen alle Flüchtigen mit Netzen ein. Im nächsten Moment geht ihnen auch Ulysses ins Netz – er fällt erst zu Boden und dann in Ohnmacht. Als der Pilot wieder aufwacht, findet er sich in einer dunklen Zelle wieder. Von diesem Augenblick an kennt er nur noch einen Gedanken: raus hier!

Und von diesem Augenblick an sind Sie Ulysses. Ein übler Tausch, denn die Flucht aus dem Affen-Knast gehörte bis dahin nicht zu Ihrer Lebensplanung. Zu spät, Sie haben es so gewollt. Dann mal los, aber vorsichtig: An jeder Ecke stehen Wach-Gorillas. Vorsichtig schleichen Sie sich von hinten an die Posten heran, um sie einzeln zu überwältigen. Stück für Stück kämpfen Sie sich den Weg aus dem Gefängnis frei.

Auf der Flucht werden Sie Zeuge eines interessanten Gesprächs: In einem Labor streiten

er

sich mehrere Affen in weißen Kitteln um die Zukunft der gefangenen Menschen. Der Orang-Utan Doktor Zaius möchte sie in langen, schmerzhaften Versuchen quälen. Die Ärztin Dr. Zira und ihr Freund Dr. Cornelius protestieren heftig: Die Menschen müssten zwar sorgfältig studiert werden, dürften aber keinen Schaden erleiden. Stattdessen sollte die Affengesellschaft versuchen, die „Haarlosen" zu integrieren. Doch Dr. Zaius lässt keine Einwände zu. Sie trauen Ihren Augen und Ohren nicht: Die

SPIELVERLAUF



1 Glatter Bruch: Der Raumgleiter von Kapitän Ulysses und seiner Mannschaft ist auf einem öden, unwirtlichen Planeten abgestürzt.



2 Schlechte Behandlung: Nur Sekunden später gerät die Schiffsbesatzung in Gefangenschaft – überfallen von einer Horde intelligenter Affen.



3 Erste Visite: Als Ulysses im Gefängnis das Bewusstsein wiedererlangt, sieht er einen großen Orang-Utan vor sich – Dr. Zaius. Der eiskalte Tier-Arzt plant grausame Menschenversuche an allen Gefangenen. Ulysses muss so schnell wie möglich aus diesem Horror-Knast fliehen.



4 Bittere Medizin: Einen inhaftierten Menschen haben die skrupellosen Affen bereits für ihre wissenschaftlichen Experimente missbraucht.



5 Hohe Risiken: Ulysses hat einen Weg aus dem Affen-Käfig gefunden – doch der Abwasserkanal nach draußen ist schwer bewacht.



6 Heftige Nebenwirkungen: Am Ausgang wartet ein massiger Gorilla. Ulysses versucht den Türsteher mit der Faust außer Gefecht zu setzen.



7 Lokale Betäubung: Der Affe ist geschafft. Jetzt kann Ulysses mithilfe der Magnetkarte (Kreis) fliehen. Doch das Schlimmste hat er noch vor sich.

Planet der Affen — FORTSETZUNG

Affen planen allen Ernstes die Ausrottung der letzten Menschen auf diesem Planeten am Rande der Milchstraße.

Sie beschließen, Ihre Kameraden zu suchen, um mit deren Hilfe alle Menschen vor dem Affentheater zu warnen. Und so irren Sie kreuz und quer durch die Stadt, die Ihnen wie ein durchgeknallter Zoo vorkommen muss: mordende Menschenaffen, perverse Paviane und gewalttätige Gibbons, wo Sie auch hinschauen. Doch Sie lassen sich nicht entmutigen, schicken die Angreifer mithilfe unterwegs aufgesammelter Feuerwaffen, notfalls auch mit bloßen Händen zu Boden. Und nach langer, abenteuerlicher Flucht entdecken Sie schließlich das furchtbare Geheimnis des Affenimperiums: In der verbotenen Zone, den Ruinen einer einstigen Großstadt, wartet eine Überraschung jenseits Ihrer Vorstellungskraft …

BEDIENUNG

Sie steuern Ulysses lediglich mit der Tastatur. Auf Mausbefehle reagiert der Affenjäger nicht. Mit den Richtungstasten bewegen Sie den verirrten Raumpiloten durch die Spielwelt. Stoßen Sie auf einen interessanten Gegenstand, so heben Sie ihn mit der Alt-Taste auf und verstauen ihn per Y-Taste im Anzug. Brauchen Sie eins der Objekte, dann rufen Sie mit der X-Taste die Übersicht auf und wählen es aus. Auf diese Weise können Sie sich mit Medizin versorgen oder Türen mit unterwegs gefundenen Magnetkarten öffnen.

URTEIL

Alle Freunde des aktuellen Kinofilms seien gewarnt: Dieses Spiel hat nur wenig damit gemein. Es beruht vielmehr auf der Urverfilmung von 1967 mit Charlton Heston. Fans des Klassikers finden also viel Bekanntes in diesem Spiel wieder.

Allen anderen wird leider „nur" durchschnittliche Action-Abenteuer-Kost geboten: Laufen Sie zu Ort A, sammeln Sie dort einen Schlüssel ein, und drehen Sie ihn dann am Platz B im richtigen Schloss um.

Höchstwahrscheinlich begegnet Ihnen unterwegs ein Affe, den Sie mit wildem Drücken auf die Alt-Taste außer Gefecht setzen – von ausgeklügelter Spieltaktik kann da keine Rede sein. Und die Grafik ist eine wahre Affenschande: Langweilige, eintönige Architektur und eine verschlossene Tür nach der anderen. Wenn Sie nicht jeden Raum genau absuchen und deshalb mal einen wichtigen Gegenstand übersehen, dürfen Sie im Affentempo den ganzen (mittlerweile bekannten) Weg noch einmal zurücklaufen.

Ein Lichtblick sind dagegen die schönen Zwischensequenzen, mit denen die Geschichte vorangetrieben wird: Hier können Sie den Affen beim Streiten und Diskutieren zusehen – fast so wie im Film. Ohne diese eingestreuten Szenen wäre das Spiel derart schlecht, dass man sich „zurück auf die Bäume" wünschte – so ist es immerhin noch ein „befriedigender" Affenzirkus.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- Alt : Gegenstande aufheben, Tür öffnen, Waffe abfeuern
- A : Anvisieren/Vergrößern
- Y : Gegenstand in Tasche stecken
- ↑ : Vorwärts bewegen
- Q : Gegenstand fallen lassen

SPIELDETAILS



Die Tastenbelegung lässt sich Ihren Wünschen anpassen.



Diese Maschine wird den Affen noch tüchtig einheizen.



Wer geduckt läuft, sieht die Affen wenigstens im Radar.



In der Gegenstandsübersicht gibt's auch Medizin.

GETESTET MIT: PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Planet der Affen

Hersteller: Ubi Soft
Version: 1.01

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	ja
Auch für Gameboy Advance	ja
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,00**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/3380050 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800151 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,39**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1259 MB)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte	1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	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%**		**3,14**
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%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 Spielstufen, 8 Gegnertypen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Spieletastatur	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,63**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend ausreichend	**2,63**
PREIS/LEISTUNG			
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		89,00 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)		79,90 Mark (Comet Games, Berlin, Tel.030/7522110)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,63 x 89 = 234,07 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF ORACLE OF AGES



1 Link trifft auf das Orakel der Zeit – eine wunderschöne, junge Sangeskünstlerin.



2 Doch die wird entführt. Link braucht die Hilfe des Maku-Baumes, um sie zu befreien.



3 Ohne Moos ist auch bei Zelda nix los. Darum ist Link immer hinter Rubinen her.



4 Ein Juwelier schenkt Link das wichtige Ring-Etui. Darin kann er alle Ringe sammeln.



5 Im ersten Kerker wartet eine Halloween-Figur. Deren Kopf kann man gut werfen!



6 Nach erledigter Heldenarbeit gibt's die Belohnung: einen wunderschönen Gegenstand.

SPIELDETAILS ORACLE OF AGES



Eine Karte zeigt, wo Sie sind, wo Sie schon waren, und alle anderen wichtigen Orte.

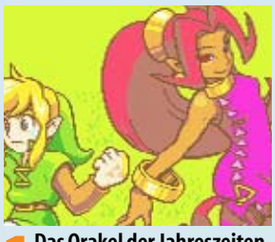


Blöcke wie dieser rote lassen sich gut verschieben. Das öffnet so manche Tür.



In einigen Passagen sehen Sie die Spielfiguren auch mal von der Seite statt von oben.

SPIELVERLAUF ORACLE OF SEASONS



1 Das Orakel der Jahreszeiten ist ausgesprochen niedlich, wird aber leider auch entführt.



2 Darum geht Link zuerst zum Maku-Baum. Der kann auch in diesem Spiel helfen.



3 Link schlägt sich nun durch alle vier Jahreszeiten, sammelt fleißig Gegenstände …



4 … und sucht Kerker. In diesem schwarzen Loch könnte etwas verborgen sein.



5 Mit der Lore geht's durch verwinkelte Gänge an fiesen Gegnern vorbei.



6 Jeder Endgegner hat andere Taktiken. Stellen Sie sich darauf ein, besiegen Sie ihn!

SPIELDETAILS ORACLE OF SEASONS



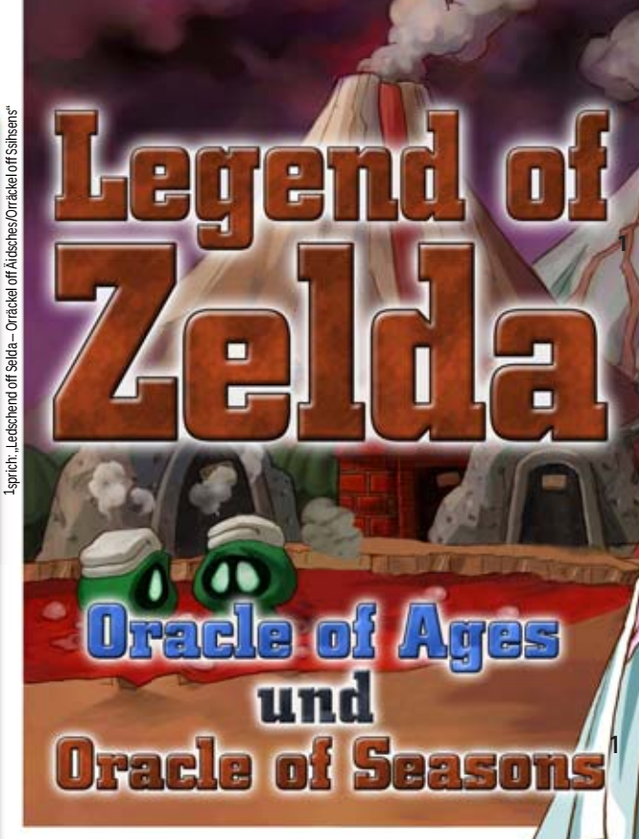
Hallo, Harry! Was macht denn der kleine Zauberlehrling Potter in diesem Spiel?



In den Kerkern können Sie eine Karte finden, auf der alle Räume zu sehen sind.



Die Weisen Aras kennen viele Geheimnisse, die sie auf Anfrage gerne ausplaudern.



1sprich: „Ledschend off Selda – Oräckel off Ärdsches/Oräckel off Ssihsens"

Geschicklichkeitsspiele für Gameboy Color | Hier reisen Sie durch die Jahre und durch die Zeiten – oder durch die vier Jahreszeiten

INSTALLATION

Spielmodul in den Steckplatz einstecken, einschalten und los. Oder auf Seite 194 nachschlagen.

INHALT

Die beiden Spiele „Legend of Zelda: Oracle of Ages" und „Legend of Zelda: Oracle of Seasons" unterscheiden sich nur in Details der Geschichte. Deshalb hat die Redaktion sie in einem Test zusammengefasst, auch wenn sie einzeln verkauft werden.

Der junge Held Link muss tatenlos zusehen, wie die bösen Zauberer Veran und Onox das Orakel der Zeit und jenes der Jahreszeiten verschleppen. Jeder der beiden fiesen Magier strebt eine Schreckensherrschaft an mit dem Ziel, seine Untertanen zu vernichten. Link muss diese Pläne unbedingt durchkreuzen.

Mit Hilfe des mächtigen Maku-Baumes heftet er sich auf die Spur der Entführer und versucht die Orakel zu befreien.

Zu Beginn hat Link buchstäblich kaum etwas in der Hand. Doch ein Held ohne Schwert und Schild ist undenkbar. Also muss er sich die nötige Ausrüstung mühsam zusammensuchen. Mit der Zeit füllt sich sein Inventar mit Waffen und allerlei anderen nützliche Dingen, zum Beispiel den immens wichtigen 64 Ringen. Die liegen natürlich nicht einfach so am Wegesrand herum, sondern erfordern schon ein bisschen Einsatz.

Der Weg zu den bösen Zauberern ist lang und mit Hindernissen gepflastert. Bevor es durch die acht großen Kerker mit ihren kniffligen Rätseln und widerborstigen Gegnern geht, muss Link zahllose Gespräche mit Bewohnern der durchreisten Länder führen. So bekommt er nützliche Informationen, aber mitunter auch wichtige Gegenstände oder gar Rubine, die Währung in diesen Spielen.

Die beiden eigentlich so gleichartigen Spiele beziehen ihren speziellen Reiz aus den unterschiedlichen zauberkräftigen Objekten: In Oracle of Ages kommt Link in den Besitz einer magischen Harfe, mit deren Hilfe er Zeitreisen unternimmt, um die böse Veran zu verfolgen und ihre Pläne zu sabotieren. So kann er sich etwa um ein paar Jahre in die Zukunft versetzen und einen Baum erklettern, der eben noch ein zartes Pflänzchen war. In Oracle of Seasons erlaubt ihm ein Zauberstab, die Jahreszeiten zu verändern. Per Winter-Zauber friert kurzerhand ein See zu, der sonst ein unüberwindliches Hindernis wäre.

Ist jedes Abenteuer für sich schon abwechslungsreich und unterhaltsam ist, so wird die Kombination beider Spiele zum großen Spaß auf dem kleinen Gerät. Haben Sie eines der beiden Spiele beendet, dann bekommen Sie ein Passwort, das Sie zu Beginn des anderen Abenteuers eingeben können. Die so kombinierten Spiele unterscheiden sich von den Einzel-Durchgängen, enthalten neue Charak-



Link, der große, kleine Held, und seine Lieblingsprinzessin Zelda.

tere, Gegenstände und Gegner und offenbaren den eigentlichen Drahtzieher des Bösen: Ganondorf, dem Sie per Einzelspiel nicht auf die Schliche kommen.

BEDIENUNG

Anfangs benutzen Sie nur eine Taste und das Steuerkreuz. Mit dem Kreuz bewegen Sie Link auf dem Bildschirm, mit der Taste führen Sie die Dialoge. Später, wenn Link Gegenstände zur Hand hat, kommen **A**- und **B**-Taste ins Spiel. Dann kann der Held mit einer Hand zum Schwerthieb ausholen (**A**) und mit der anderen den Schild zur Abwehr heben (**B**).

Per **Start**-Taste geht's in die drei Menüs, die Waffen, Gegenstände, Extras und Ringe verwalten sowie Möglichkeiten zum Zwischenspeichern bieten.

Nach einem Druck auf **Select** sehen Sie eine nützliche Übersichtskarte mit allen Spielfeldern und ihren Besonderheiten.

URTEIL

Seit 1994 das erste Zelda-Spiel für den Gameboy erschien, haben Links Freunde nicht mehr so viel Spaß gehabt. Schon jedes Spiel für sich ist sein Geld wert und sorgt für wochenlanges Vergnügen. Hat man beide und spielt sie abwechselnd durch, so erschließt sich eine weitere Handlungsebene. Wie üblich beginnen die Spiele sehr leicht und werden dann immer komplexer und kniffliger. So kommen Anfänger gut ins Spiel.

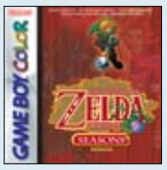
Die Grafik zeigt sich zauberhaft. Link läuft durch herrlich farbenfrohe Landschaften, kämpft gegen lustig bewegte Gegner und schleicht durch wunderbar düster beleuchtete Kerker.

Auch die Musikbegleitung geht in Ordnung, die Zelda-Melodien sind wirklich nett anzuhören. Was nach ein paar Tagen nervt, ist nur die miserable Tonwiedergabe des Gameboys. Besitzer des alten Schwarzweißgeräts bleiben von den neuen Zelda-Abenteuern ausgeschlossen. Wer dagegen gar mit dem Gameboy Advance spielt, bekommt noch etwas mehr Abwechslung geboten. Zwei Spiele, eine Meinung: Bessere als diese beiden „sehr guten" Titel werden Sie für den Gameboy Color kaum noch bekommen. ■

GETESTET MIT **Gameboy Color**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL





Legend of Zelda: Oracle of Ages und **Oracle of Seasons**

Hersteller: Nintendo

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,02**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
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%	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%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/005806 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06026/950308 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**4,57**
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%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		1,22
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	acht große Verliese, mehrmals spielbar	1,00
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/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,89**
Aufwertung		Erweiterte Handlung und tauschbare Gegenstände mit Passwortaustausch und Link-Kabel	**-0,40**
TESTERGEBNIS		**sehr gut** ←	**1,49**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		pro Spiel jeweils 79,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im September fand*)		je 72 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,49 x 79,95 = 119,13 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Häßliche Hexe: Harry Potter würde sich schämen, auf so einem Besen zu fliegen …



Abenteuerspiel für Gameboy Color | Neuer Rekord: 251 Mini-Monster zum Einfangen und Dressieren

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Color installieren, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Pokémon und kein Ende. Auch im neuesten Abenteuer geht es wieder nur um das Eine – die kampflustigen Taschen-Tierchen zu jagen, zu fangen, zu tauschen und auszubilden.

Wie gewohnt, tummeln sich Pikachu und seine Artgenossen im hohen Gras, in finsteren Höhlen oder an geheimnisvollen Orten, etwa im Duellturm oder im Drachenschrein. Manche wagen sich auch nur zu bestimmten Tageszeiten hervor. Zeigt sich eines der scheuen Wesen, so kann man es mit Hilfe eines Pokéballs einfangen. Das sollten Sie möglichst oft wiederholen, denn Sie kennen nur ein Ziel: so viele Monster zu sammeln wie möglich, und mit dieser Truppe der beste Trainer aller Zeiten zu werden.

Dazu ist viel Ausdauer nötig, denn in „Pokémon Kristall" sind die vielseitigen Wesen so zahlreich wie nie: Alle 151 Pokémon aus der „Roten", „Blauen" und „Gelben Edition" sowie 99 weitere aus der „Goldenen" und der „Silbernen Edition" heizen das Jagdfieber an und setzen sich mit neuen Kampftechniken zur Wehr. Und das zusätzliche, geheimnisvolle Pokémon Suicune macht es seinen Verfolgern besonders schwer. Zudem sorgen Rätsel und Puzzle-Spiele auf dem Weg durchs Pokémon-Land für Hindernisse und Abwechslung.

BEDIENUNG

Auch wer keine dicken Handbücher lesen will, kann problemlos als Pokémon-Trainer Karriere machen. Mit den Richtungstasten wird der angehende Meister aller Klassen durch die Spielumgebung gesteuert, bis er auf ein Pokémon trifft. Im Kampf löst jeder Druck auf die **A**-Taste eine vorgewählte Aktion aus.

URTEIL

Die Handlung des neuen Pokémon-Abenteuers knüpft nahtlos an die Vorgänger Goldene und Silberne Edition an. Am Spielprinzip, möglichst viele Pokémon einzusammeln, hat sich nicht viel geändert – abgesehen davon, dass Sie „Ihr" Geschlecht jetzt selbst bestimmen, also entscheiden dürfen, ob Sie als Trainer oder Trainerin in die Geschichte eingehen wollen. Das Spiel fesselt von der ersten Minute an. Weil es jedoch nur wenig Neues gibt, ist Pokémon Kristall vor allem für zwei Gruppen interessant: für Anfänger, die noch gar keine Pokémon-Edition besitzen, und für knallharte Fans, die unbedingt alle Ausgaben haben müssen.

GETESTET MIT **Gameboy Color**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Pokémon Kristall-Edition
Hersteller: Nintendo

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,67**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
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 (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß	1,00
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 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%**		**5,29**
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%	nein	6,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	251 Monster (aus allen Editionen)	1,00
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/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,29**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,29**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		79,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,29 x 79,95 = 183,09 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Die Tageszeiten wechseln wie im richtigen Leben.



Im Kabel-Klub tauscht man sich mit Freunden aus.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn muss man ein Pokémon auswählen.



2 Unterwegs eingesammeltes Obst hilft im Kampf.



3 Gerastet wird in einem der Pokémon-Center.



4 Im Zweikampf zeigt sich, wer der beste Trainer ist.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



1sprich: „Pläi se Gäims"

Spielesammlung für PC | Die Abende werden wieder länger. Das ist die beste Zeit für 15 komplette Spiele von „V-Rally 2" über „Grand Prix 3" bis hin zu „Tomb Raider 4". Alle zusammen für rund 70 Mark. Und wo ist der Haken?

Vor mehr als einem Jahr, in COMPUTERBILD-SPIELE 10/2000, testete die Redaktion das Paket „Play the Games 3". Die Spielesammlung verpasste damals knapp die Note „gut", weil sie nicht aus den damals aktuellen, nachgebesserten Programmversionen zusammengestellt war. So etwas ist ärgerlich, denn im Laufe der Zeit genießen Computerspiele meist umfangreiche Modellpflege, die im Allgemeinen auch nötig ist. Hat die damalige Kritik etwas bewirkt? Die Redaktion war gespannt. Überzeugend, wie schon im Vorjahr, ist die Auswahl der zum Sonderangebot gebündelten Spiele. Strategie, Action, Sport – für jeden ist etwas dabei. Viele der enthaltenen Titel wurden zu Kassenschlagern, als sie vor ein bis zwei Jahren erschienen.

Aber wiederum ist der Schnäppchenpreis wohl vor allem Folge des Rückgriffs auf ältere Programmversionen. Eine CD-ROM mit Spielverbesserungs-Programmen (Patches) für neun der 15 Titel liegt der Sammlung bei. Der Spieler muss also einen Teil der Arbeit des Herstellers erledigen. Das wäre noch zu verschmerzen und allemal besser, als die Spiele auf eigene Kosten per Internet zu aktualisieren. Leider funktioniert es nicht. Trauriger Befund des COMPUTERBILD-SPIELE-Testlabors: Sechs der neun verbesserungsbedürftigen Spiele laufen nach Installation der zugehörigen Patches nicht mehr. Bei zwei weiteren Titeln ist die Installation eine Strafarbeit für Windows-Profis. Und die Installation des Patches zum verbleibenden Spiel bricht mit einer Fehlermeldung ab.

Zu allem Überfluss enthält die Spielesammlung auch keine gedruckte Bedienungsanleitung. Die Handbücher sind als so genannte PDF-Dokumente auf den jeweiligen CD-ROMs verewigt, lassen sich mit dem mitgelieferten Programm „Acrobat Reader" lesen und ausdrucken. Doch das kostet viel Zeit und Geld[2].

Noch einmal die eindringliche Warnung: Finger weg von den mitgelieferten Patches, die Spiele laufen meist auch ohne. Bleibt zu hoffen, dass Play the Games beim nächsten Versuch aus aktuellen Versionen nebst Handbuch besteht. Bis dahin gibt's nur die Note „befriedigend".

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

GESAMTBEWERTUNG



Play the Games Vol. 4

Hersteller: Infogrames

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%	01907/71882	
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	0%	www.de.infogrames.com	
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01907/71882	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334222	
Ab Prozessor/Arbeitsspeicher	0%	P2 266/32 Megabyte	
SPIELE			
V-Rally 2 – Expert Edition	6,67%[3]	gut	2,48
Commandos – Im Auftrag der Ehre	6,67%	befriedigend	2,52
Urban Chaos	6,67%	befriedigend	2,55
Sim City 3000	6,67%	befriedigend	2,57
Grand Prix 3	6,67%	befriedigend	2,66
Bundesliga Stars 2001	6,67%	befriedigend	2,69
Slave Zero	6,67%	befriedigend	2,71
Tomb Raider 4	6,67%	befriedigend	2,72
Theme Park World	6,67%	befriedigend	2,78
Soul Reaver	6,67%	befriedigend	2,85
Worms – Armageddon	6,67%	befriedigend	2,91
Street Wars Construction Kit	6,67%	befriedigend	2,97
Daikatana	6,67%	befriedigend	3,03
Abomination	6,67%	befriedigend	3,21
Frontschweine	6,67%	befriedigend	3,24
ZWISCHENNOTE	100%		2,79
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend	2,79
PREIS/LEISTUNG		gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		69,95 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		entfällt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,79 x 69,95 = 189,14 = gut[4]	

[2]rund 10 Pfennig pro Schwarzweißseite mit einem Tintenstrahldrucker [3]Prozentwerte sind gerundet angegeben. Intern wurde mit genauen Werten gerechnet. [4]abweichende Preis-Leistungsbewertung: Eine Spielesammlung darf für eine „sehr gute" Note 12 Mark pro enthaltenem Spiel kosten.

1. PLATZ

V-Rally 2 – Expert Edition[5]

Rennspiel | Volle Pulle durch den Dreck – hier bleiben Sie als Rennfahrer nicht sauber

INHALT

Suchen Sie sich eines von 17 Autos aus. Beispiele: Toyota Corolla, Mitsubishi Lancer, Peugeot 206 – klingt bieder, ist es aber nicht. Die gutbürgerlichen Karossen haben es faustdick unterm Blech. Und wer das Gaspedal durchtritt, sollte wissen, wo's langgeht. Denn im Rallyesport ist jede Kurve eine Herausforderung. Egal, ob Sie in England, Portugal oder in einem der übrigen zehn Austragungsländer unterwegs sind. Schenken Sie dem elektronischen Co-Piloten Gehör: „Mittel links, lang, leicht rechts, kurz" sind Anweisungen, die über Platz und Sieg entscheiden. Setzt die Konzentration doch mal aus, dann finden Sie aber meist ohne schwere Zeitverluste wieder auf die Strecke zurück. Die für eine Fahrsimulation sehr einfache Bedienung hält auch Fahranfängern eine Chance aufs Siegertreppchen offen.



Eiligs Blechle: Hätten Sie den Peugeot 206 erkannt?

URTEIL

Das Rennen mit aufgeblasenen Allerwelts-Karossen in „V-Rally 2 – Expert Edition" macht einfach Laune. Während Simulations-Puristen angesichts der schlichten Fahrphysik wahrscheinlich einen Kolbenfresser kriegen, dürfen sich Gelegenheitsfahrer bedenkenlos austoben. Im Geschwindigkeitsrausch bleibt kaum noch Zeit für Blicke auf die schönen Landschaften. Ein nettes Extra: Mit dem eingebauten Streckeneditor dürfen Sie selbst nach Lust und Laune Kurse basteln. Insgesamt eine „gute" Fahrleistung.

2. PLATZ

Commandos – Im Auftrag der Ehre

Strategiespiel | Sabotieren Sie mit Ihrer Spezialeinheit unauffällig feindliche Stützpunkte

INHALT

Europa vor 60 Jahren. Der Zweite Weltkrieg tobt an allen Fronten. Tief im Hinterland des Gegners agieren die „Commandos". Diese Kampfeinheiten, zusammengesetzt aus maximal sechs bis acht Spezialisten, führen hinter den feindlichen Linien eine Art Guerillakrieg. In Griechenland, Holland, Belgien, Deutschland und auf Inseln im Ärmelkanal führen Sie Ihre Kämpfer durch acht Kampfaufträge. Leider verfügen Sie nur selten über Ihre gesamte Einsatztruppe. Meist müssen Sie sich mit besonderen Spezialisten durchschlagen, etwa dem Taucher oder dem Scharfschützen. Nur der Anführer der Truppe, ein knallharter Söldner, ist immer dabei.


An der Wand entlang: Gefährlicher Einsatz im Häuserkampf.

URTEIL

Angesichts der ständigen Übermacht des Gegners und der zwingenden Vorgabe, jeden Auftrag ohne eigene Verluste zu überstehen, richtet sich dieses Spiel an erfahrene Strategen. Daran ändert auch der in zwei Stufen einstellbare Schwierigkeitsgrad nichts. Geduldigen Einsteigern und „süchtigen" Kommandeuren ist wochenlanger Spielspaß garantiert, daher „befriedigend".

3. PLATZ

Urban Chaos[6]

Actionspiel | Eine Frau steht ihren Mann: Kämpfen Sie sich als Polizistin durch eine finstere Großstadt

INHALT

Chaos regiert in der US-Großstadt Union City. Die Kriminalität ist sprunghaft angestiegen. Da gibt's nur eins: Darci Stern, übernehmen Sie! In der Rolle der jungen Polizistin schieben Sie durch 33 Spielaufgaben Dienst. Mit allem, was dazugehört – Kriminelle verfolgen, Selbstmörder retten, klettern, springen und natürlich reichlich kämpfen. Am Ende Ihrer Laufbahn kommen Sie der ganz großen Verschwörung auf die Spur …

Super-Cop Darci Stern setzt vor allem ihre schlagfertige „Körpersprache" ein: Fußtritte und Schläge. Erst später hat sie auch Messer, Pistolen und Baseballschläger zur Hand. Die Aufgaben sind knifflig, die Steuerung könnte präziser sein.


Sterns Stunde: Darci auf Streife.

URTEIL

Die Optik wirkt mittlerweile reichlich angestaubt. Und die Steuerung ist voller Tücken: ein schneller Tastendruck, und Darci legt einen Riesenschritt hin – der bisweilen im Abgrund endet. Die Atmosphäre ist zwar ganz nett, aber der Rest kann nicht überzeugen. Urteil: „befriedigend".

4. PLATZ

Sim City[7] 3000

Simulationsspiel | Rom wurde nicht an einem Tag erbaut. Aber mit Ihrer Stadt könnte das klappen

INHALT

Am Anfang war die Wiese – dazu ein paar Seen und Wälder, vielleicht noch das Meer. Aber sonst nichts. Ihre Aufgabe ist, aus der platten Ödnis „blühende Landschaften" zu machen. Konkret: eine Großstadt mit Hunderttausenden von Einwohnern förmlich aus dem Boden zu stampfen.

Erst werden Straßen gebaut, dann legen Sie fest, wo Gewerbe-, Industrie- und Wohngebiete entstehen sollen. Erst dann kommen die Einwohner. Wenn Wasser und Strom fließen (dafür zu sorgen, ist auch Ihr Job), dann siedeln sich die Mini-Bewohner sogar voller Überzeugung in ihrer neuen Heimat an. Überflüssig zu erwähnen, dass damit die Probleme erst losgehen. Die Bürger brauchen Schulen, Polizei, Feuerwehr, Krankenhäuser, Busse und Bahnen. Das alles kostet viel Geld – also müssen Sie dem Volk Steuern abknöpfen.


Hoch hinaus: Ihre selbst gebaute Stadt blüht.

URTEIL

Eine „echte" Stadt funktioniert anders. Aber es ist schon ziemlich beeindruckend, was in „Sim City 3000" so alles eingebaut ist, um dem Hobbyplaner das Leben schwer zu machen und die Stadtentwicklung realistisch wirken zu lassen. Der optische Eindruck ist nicht mehr ganz taufrisch, doch der Spielspaß hat Langzeitqualität. Note: „befriedigend".

5. PLATZ

Grand Prix[8] 3

Rennspiel | Kampf der Favoriten um die Formel-1-Krone: Micha gegen Mika

INHALT

Die Formel-1-Saison 1998 macht noch einmal Station auf dem PC. Nur Villeneuve ist nicht dabei, sonst stimmt (fast) alles: Auf den bekannten 16 Strecken von Melbourne bis Suzuka geht's in den „Straßen-Kampf" um die begehrten WM-Punkte. Anfänger haben Dank zahlreicher Fahrhilfen für Lenkung, Schaltung und Bremsen keinerlei Einstiegsprobleme. Profis analysieren im Training mithilfe so genannter Telemetriedaten jedes technische Detail ihres Autos. Um dann so lange an Motor, Flügeln und Übersetzung herumzuschrauben, bis alle Einstellungen stimmen, die im Rennen entscheidende Sekunden bringen.



Straßen-Feger: Grand Prix von Monaco.

URTEIL

Wer sich nicht daran stört, eine drei Jahre alte Saison nachzuspielen, darf ein rundum gelungenes Rennerlebnis erwarten. Die Steuerung ist sehr realistisch und dennoch zu beherrschen. Alle Strecken sind ihren realen Vorbildern bis ins Detail nachempfunden. Das gilt allerdings leider nicht für die „verschiedenen" Rennwagen. Die unterscheiden sich lediglich durch Lackierungen und Werbeaufkleber. Karosserien und Fahrverhalten sind identisch. Grafik und Geräuschkulisse gehen inzwischen nur noch als guter Schnitt durch, vermitteln aber durchaus lebensnahe Rennatmosphäre. Urteil: „befriedigend".

[5] spricht: „Wi Rälli 2 – Expört Idischn" [6] spricht: „Örben Kaios" [7] spricht: „Sim Sitti" [8] spricht: „Grong Prih"

Play the Games Vol.4

FORTSETZUNG

6. PLATZ

Bundesliga Stars 2001

Sportspiel | Fußball spielen mit den echten Stars der Bundesliga

INHALT

Fußballspiele für den PC gibt es viele, doch keines widmet sich ausschließlich der Ersten Fußballbundesliga. Wenn Ihr Lieblingsverein also in der Saison 2000/2001 im Oberhaus kickte, so können Sie nun selbst seine Geschicke lenken. Sämtliche Trikots, Stadien und Spielernamen halten sich Dank offizieller Lizenz exakt an die Vorgaben der letzten Saison. Auch auf dem Rasen kann der actiongeladene Kick durchaus überzeugen. Speziell „Nachwuchs-Kicker“ werden die eingängige Steuerung und das unkomplizierte Spielprinzip begrüßen. Eine Spieletastatur ist allerdings dringend zu empfehlen, denn Fußballspiele lassen sich einfach nicht vernünftig per Schreibtastatur spielen.

URTEIL

In „Bundesliga Stars 2001“ treten sämtliche deutschen Erstligavereine der vergangenen Saison an. Fußballfans werden also ihre Freude an dem grafisch ansprechenden Kick haben. Kommentare der Sportreporter und Geräuschkulisse erinnern fast an eine Fernsehübertragung, daher Note „befriedigend“.



Einer geht noch rein: Das „riecht“ nach einem Tor.

7. PLATZ

Slave Zero[1]

Actionspiel | Raus aus der Sklaverei, rein ins Blechkleid – führen Sie den Aufstand der Roboter an

INHALT

Machthaber der übelsten (maschinellen) Sorte herrschen in ferner Zukunft. Bis sie was aufs Blech kriegen. Von Ihnen. Als biomechanischer Kampfroboter kämpfen Sie für Recht, Ordnung und auch für Ihre eigene Freiheit.

Sobald Ihre Kommandozentrale das Startsignal gibt, laufen Sie in der Rolle des Stahlkolosses los. Durch riesige, unübersichtliche Metropolen. Alles, was Ihnen in den gigantischen Städten vor die Flinte kommt, nehmen Sie unter Beschuss. Mit Maschinengewehr, Laserwaffen oder Raketen. Nach Ihrem „Spaziergang“ sollten die gegnerischen Panzer und Roboter reif für die Schrottpresse sein.

URTEIL

Derart gnadenloses Geballer zerrt ganz schön an den Nerven, geht aber nur selten auf die dieselben. Hin und wieder wirkt das Ganze zwar etwas albern, zumal Fahr- und Flugobjekte wegen Mangels an Grafikdetails wie Spielzeug aussehen. Doch immerhin erzeugen die gut gemachten futuristischen Stadtkulissen echte Atmosphäre. Allerdings ist das Spiel in Sachen Abwechslung auf Sparkurs: Spätestens nach dem hundertsten zerstörten Roboter wird die Schlacht eintönig. Ansonsten: ein nettes Spielchen für die kurze Pause, aber kein heißes Eisen im Dauerfeuer. Note: „befriedigend“.



Die Luft ist eisenhaltig: Kampfroboter kennen keine Gnade.

8. PLATZ

Tomb Raider[2] 4



Süße 16: die junge Lara Croft.

Action-Abenteuer | Mit Lara Croft den Geheimnissen Ägyptens auf der Spur

INHALT

Auf der Suche nach dem Amulett des Horus befreit Lara Croft versehentlich den mächtigen Totengott Seth aus einem Jahrtausende währenden Schlaf: Das Böse ist entfesselt. Doch die tollkühne Heldin weiß, was zu tun ist. Begleiten Sie die moderne Amazone auf ihrer abenteuerlichen Reise durch unzählige Tempel, Pyramiden und Grabkammern. Um den aufgeweckten Seth wieder unschädlich zu machen, muss die clevere Archäologin 35 gefährliche Abenteuer überstehen. Bedroht von Auftragskillern, tödlichem Getier und heimtückischen Todesfallen, muss sich Lara auf ihre athletischen Fähigkeiten und ein reichhaltiges Waffenarsenal verlassen. Vor allem aber auf Ihr Geschick – denn schließlich (ge)leiten Sie die brünette Schönheit durch alle Gefahren.

URTEIL

In ihrem vierten Einsatz untermauert die mittlerweile sogar zu Filmruhm gelangte Lara Croft ihren Ruf als in jeder Hinsicht Atem beraubende Heldin. Eine gewöhnungsbedürftige Steuerung, knallharte Rätsel und der hohe, vorgegebene Schwierigkeitsgrad sprechen jedoch eher fortgeschrittene Abenteurer an. Note: „befriedigend“.

9. PLATZ

Theme Park World[3]

Simulationsspiel | Größer als der Hamburger Dom, besser als das Münchner Oktoberfest: Ihr eigener Vergnügungspark. Hier sind Sie Chef, hier planen Sie selbst …

INHALT

Wer einen Freizeitpark mit allem Drum und Dran leiten will, muss ein Multitalent sein. Für diese Rolle bekommen Sie zwar Startkapital mit auf den Weg, aber das schützt nicht vor Arbeit: Karussells und abgedrehte Fahrgeschäfte sind zu errichten, dazu Spielbuden und Wege. Und weil die Besucher Hunger und Durst haben, sollten Sie sich um Frittenbuden und Trinkhallen kümmern.

Damit der Park immer schöner und größer wird, müssen Sie ein Forscherteam engagieren, das neue Attraktionen erfindet. Aber Sie brauchen natürlich nicht nur die Männer mit den tollen Ideen, sondern auch Reinigungskräfte, Sicherheitsleute und Clowns, die wartende Besucher unterhalten.

URTEIL

„Theme Park World“ ist eine kurzweilige und anspruchsvolle Simulation, die der ganzen Familie Spaß macht. Manchmal wird es hektisch, und der sprechende Helfer nervt. Je mehr der Park wächst, desto schwieriger wird es. Aber das ist die Herausforderung. Grafisch ist das „befriedigende“ Spiel leicht angestaubt.



Kilo Watte: Gib dem Affen Zucker.

10. PLATZ

Soul Reaver[4]



Seelenkunde: Raziel fängt Untote.

Action-Abenteuer | Raziels Rache – ein Feldzug zwischen den Welten

INHALT

Raziel, der Seelenfänger, wurde vom eigenen Bruder Kain verraten. Anlass genug für einen „gerechten“ Rachefeldzug. Raziels Ziel ist, den ihm zustehenden Thron in Nosgoth, der Stadt der Vampire und Untoten, zurückzuerobern. Was stark nach dem Drehbuch zu einem drittklassigen Fantasy-Film „riecht“, entpuppt sich als erstklassiges Action-Abenteuer mit spannender Hintergrundgeschichte und toller Spielidee. Als Fürst der Finsternis ist Raziel in der Lage, zwischen der Welt der Sterblichen und dem Reich der Toten zu wandern. Das ist wichtig, denn aus den eingefangenen Seelen der Untoten schöpft Raziel seine Kraft für die Kämpfe im Diesseits.

URTEIL

Der stimmigen Atmosphäre und dem spannenden Spielprinzip kann man sich kaum entziehen. Viele Rätsel lassen sich nur im Wechsel zwischen den Welten lösen. Ein vorgegebener Schwierigkeitsgrad und eine eingeschränkte Speicheroption können Anfänger jedoch überfordern. Urteil: „befriedigend“.

1sprich: „Släif Sihro“ 2sprich: „Tuhm Räider“ 3sprich: „Ssihm Park World“ 4sprich: „Ssohl Rihwer“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Play the Games Vol.4

FORTSETZUNG



Kriechspielzeug: rege Würmer.

1sprich: „Wörms" 2sprich: „Sstriht Wohrs Konstrackschen Kitt" 3sprich: „Äbomminaischen"

11. PLATZ

Worms[1] – Armageddon

Strategiespiel | Krieg der Würmer: abgedrehter Wahnsinn mit verrückten Waffen

INHALT

Sie haben die Befehlsgewalt über vier gemeingefährliche, bis an die Zähne bewaffnete Würmer. Mit dieser seltsamen Kampftruppe treten Sie gegen andere Viererbanden an, setzen allen möglichen „Hausrat" von schweren Waffen bis hin zu Lötlampen ein. Die Würmer dürfen abwechselnd, immer einer nach dem anderen, zuschlagen. Entscheidend für einen erfolgreichen Angriff ist zum einen die Position des „aktiven" Wurms auf der Karte. Zum anderen brauchen Sie gutes Augenmaß, um den Trefferbereich der Waffensysteme und sonstigen Kampfmittel einzuschätzen. Wird ein fremder Wurm getroffen, verliert er Lebensenergie. Hat sie den Nullpunkt erreicht, ist der Wurm dahin. Sind alle Kriechtiere einer Kampftruppe verblichen, dann hat diese Riege verloren. Einsamkeit wurmt Sie? Dann liefern Sie sich doch Kämpfe mit Freunden am PC oder per Internet mit der ganzen Welt der Würmer.

URTEIL

Toller Partyspaß für bis zu vier Spieler. Zahllose „schräge" Waffen und die lustigen Würmer halten alle Teilnehmer bei Laune. Im Alleingang wird die Sache aber schnell wurmstichig, am meisten Spaß macht das Spiel zu zweit. Urteil: „befriedigend".

12. PLATZ

Street Wars Construction Kit[2]

Aufbauspiel | Vom Kleinganoven zum Gangsterboss. Eine tolle Karriere – in Ihrer eigenen Stadt

INHALT

Zunächst legen Sie den Grundstein für Ihre Gangsterlaufbahn. Mit ein paar schicken Restaurants, Kneipen und – zur Tarnung – einigen harmlosen Mietshäusern haben sie alsbald erste Mitbürger im Griff. Das funktioniert prima, solange Sie nicht mit dem Gesetz in Konflikt geraten und die Steuerbehörden sich nicht um Ihre Unternehmungen kümmern. Tricksen Sie Ihre Gegner geschickt aus, indem Sie rentablere Firmen aus dem Boden stampfen. Und versuchen Sie vor allen Dingen, die lästigen Gesetzeshüter zu schmieren und dann auf Ihre eigene Lohnliste zu setzen. Denn Polizisten und Politiker, die nicht von Ihnen abhängig sind, sorgen für einen Haufen Ärger.

URTEIL

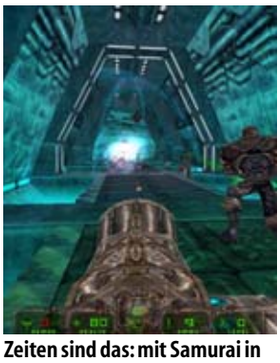
„Street Wars Construction Kit" ist ein guter Einstieg in die Welt der Aufbauspiele. Der Spieler wird gefordert und behält, dank durchdachter Bedienung per Maus, jederzeit den Überblick über das Spielgeschehen in der Unterwelt. Gesamtnote „befriedigend".



Feuereifer: Wer zündelt da?

13. PLATZ

Daikatana



Zeiten sind das: mit Samurai in den Kampf gegen Maschinen.

Actionspiel | Zwischen Gestern und Morgen: mit Samurai-Kriegern in ferner Zukunft unterwegs

INHALT

Der Name des Spiele-Entwicklers John Romero steht eigentlich für kompromisslose Action ohne viel Beiwerk – doch das Spiel „Daikatana" aus Romeros Ideenschmiede ist etwas anders. Daikatana hat eine verworrene Hintergrundgeschichte, eine mittelmäßig hübsche Grafik und einen beachtlich hohen Schwierigkeitsgrad.

Ihre Aufgabe ist, sich in einer futuristischen Welt mit Robotern und japanischen Samurai-Kriegern den Weg in die Zentrale eines allmächtigen Konzerns freizukämpfen. Gar nicht so leicht, denn der Pfad ist mit zahllosen Gegnern „gepflastert". Gefährliche Tiere, unheimliche Maschinen und wild entschlossene Söldner haben etwas gegen Ihren Feldzug. Allerdings finden Sie unterwegs auch Nützliches: Waffen, Munition, Rüstungen und gelegentlich einen „Speicherkristall", mit dessen Hilfe Sie den aktuellen Spielstand dingfest machen können.

URTEIL

Daikatana ist kein Spiel, das jeder Action-Fan unbedingt haben müsste. Aber immerhin reicht die gebotene Kurzweil für ein paar Stunden netter Beschäftigung aus. Angesichts des günstigen Stückpreises, zu dem Sie Daikatana im Rahmen dieser Spielesammlung bekommen, lässt sich die mittelmäßige, eben nur „befriedigende" Produktqualität verschmerzen.

14. PLATZ

Abomination[3]

Strategiespiel | Invasoren aus dem All sind da. Schicken Sie die Kerle zurück

INHALT

Aliens wollen die Erde erobern. Nur Sie und Ihre kleine Spezialtruppe entscheiden noch zwischen Überleben und Untergang der Menschheit. Bis an die Zähne bewaffnet, sorgen Ihre Soldaten dafür, dass die Außerirdischen besiegt werden – wo auch immer …

Strategie und Tempo sind in diesem Spiel die entscheidenden Faktoren: Sie müssen herausfinden, wo der Gegner zuschlagen wird, dann das richtige Team aus Ihren Fachleuten zusammenstellen und „an die Front" schicken.

URTEIL

Eindeutig ein Spiel für Freunde des gepflegten Geballers – und für einigermaßen erfahrene Strategen: Anfängerfreundlich ist das zu Beginn recht komplex wirkende Spiel nicht unbedingt. Zu wild geht es zu auf den Straßen der Stadt – ohne die Augen eines geübten Spielers ist da nicht viel zu holen.

Insgesamt ist „Abomination" sicher kein Glanzlicht, aber auch keine Gurke. Die Gesamtnote „befriedigend" bestätigt das.



Vier gewinnt: schrilles Quartett auf Alienjagd.

15. PLATZ

Frontschweine

Strategiespiel | Schicken Sie Schweine-Schwadronen in die Schlacht – nicht in den Schlachthof

INHALT

Schweinerei: In Saustallasien tobt ein erbitterter Krieg der Nationen. Schwartistan liefert den Saustraliern das Haxland ans Messer, während am Kap Keilerkopf Pläne für den Einmarsch in Kochschinkien geschmiedet werden. Entscheiden Sie sich für eine der Nationen.

Zug um Zug geht's auf den Schlachtfeldern und -höfen zur Sache. Innerhalb des Zeitlimits sind gegnerische Schweine zu Hackepeter zu verarbeiten. Sprengstoff ist dabei sehr wirkungsvoll. Hat aber Ihr Scharfschütze beim Zielen Schwein, dann sind auch Schüsse mit dem Gewehr aus großer Entfernung effektiv. Tückisch: Fliehende Schweine landen oft frisch serviert auf einer Tellermine. Gehen Sie taktisch vor, und seien Sie vor allem eines: ein Schwein.

URTEIL

Bei diesem schrägen Humor bleibt kein Auge und kein Trog trocken. Wenn sich die Schweine im Kriegsfall mit Granaten und witzigen Sprüchen bewerfen, ist das eine angenehme Entschädigung für die schwache Grafik. Die überzeugt nämlich mangels Details und wegen saumäßiger Bewegungsabläufe gar nicht. Einen Schweinespaß macht es trotzdem, deswegen kommt es noch mit einem „befriedigend" davon.



Soldatischer Grunz: Melde mich zum Dienst!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Play the Games Vol.4 — FORTSETZUNG

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

	Gewichtung	1. PLATZ V-Rallye 2	Note	2. PLATZ Commandos – Im Auftrag der Ehre	Note	3. PLATZ Urban Chaos	Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,25**		**2,15**		**2,73**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00	geht so	3,00	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00	hoch	2,00	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00	groß	2,00	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00	fast perfekt	2,00	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	passend	2,00	passend	2,00	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00	fast realistisch	2,00	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend	3,00	professionell	2,00	zufrieden stellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00	zufrieden stellend	3,00	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Lenkrad (optimal)	1,00	Maus (problemlos)	2,00	Tastatur (mit Schwächen)	4,00
Faszination der Spielwelt							
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00	beeindruckend	2,00	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00	überzeugend	2,00	überzeugend	2,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00	hoch	2,00	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00	groß	2,00	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00	intelligent	2,00	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**5,66**		**3,99**		**3,99**
INSTALLATION	**5,4%**		**2,70**		**1,85**		**2,67**
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%**		**3,33**		**2,17**		**2,22**
Mit 36 Computern/Grafikkarten getestet, problemlos spielbar ab Prozessor/Arbeitsspeicher	10,8%	P 2 300 MHz/64 Megabyte	3,33	P 166 MHz/32 Megabyte	2,17	P 233 MHz/32 Megabyte	2,22
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,43**		**1,00**		**3,14**
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	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,89**		**1,67**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	17 Fahrzeuge, Rennen in 12 Ländern	2,00	8 Missionen, 8 Spielfiguren	3,00	23 Aufgaben, 2 Zusatzaufgaben	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00	jederzeit	1,00	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Lenkrad	1,00	Tastatur, Maus	3,00	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/acht		einer/sechs		einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,48**		**2,02**		**2,55**
Auf-/Abwertung				Nach Installation des Patches läuft Spiel nicht	**+0,50**		
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,48**	**befriedigend**	**2,52**	**befriedigend**	**2,55**

	Gewichtung	9. PLATZ Theme Park World	Note	10. PLATZ Soul Reaver	Note	11. PLATZ Worms – Armageddon	Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,13**		**2,40**		**2,38**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00	geht so	3,00	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00	hoch	2,00	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00	mittelmäßig	3,00	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00	mit leichten Schwächen	3,00	unglaubwürdig	5,00
Musik	2%	passend	2,00	erstklassig	1,00	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00	fast realistisch	2,00	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend	3,00	vorzüglich	1,00	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00	zufrieden stellend	3,00	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (problemlos)	2,00	Tastatur (akzeptabel)	3,00	Tastatur/Maus (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt							
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00	nicht nötig	1,00	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00	mitreißend	1,00	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00	enorm	1,00	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00	mittelprächtig	3,00	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig	1,00	berechenbar	4,00	hochintelligent	1,00
SERVICE	**3%**		**3,99**		**3,99**		**5,33**
INSTALLATION	**5,4%**		**2,19**		**2,39**		**2,62**
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%**		**1,14**		**1,00**		**1,00**
Mit 36 Computern/Soundkarten getestet	10,8%	35 bestanden, eine nicht bestanden[4]	1,00	alle bestanden	1,00	alle bestanden	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**		**3,00**		**2,06**		**1,83**
Mit 36 Computern/Grafikkarten getestet, problemlos spielbar ab Prozessor/Arbeitsspeicher	10,8%	P 2 266 MHz/32 Megabyte	3,00	P 200 MHz/16 Megabyte	2,06	P 233 MHz/32 Megabyte	1,83
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,43**		**3,14**		**4,86**
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/nein	3,00
Musik/Geräusche regelbar (überprüft)	2%	ja/ja	1,00	ja/ja	1,00	nein/nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,44**		**2,00**		**1,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Vergnügungsparks, zahlreiche Attraktionen	2,00	14 Spielstufen	2,00	immer neue Landschaften, dutzende Waffen	1,50
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, Spieletastatur	2,00	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/keiner		einer/keiner		sechs/sechs	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,24**		**2,35**		**2,41**
Auf-/Abwertung		Nach Installation des Patches läuft Spiel nicht	**+0,50**	Nach Installation des Patches läuft Spiel nicht	**+0,50**	Nach Installation des Patches läuft Spiel nicht	**+0,50**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,78**	**befriedigend**	**2,85**	**befriedigend**	**2,91**

[1]Rütteleffekt möglich -0,10; Nach Inst. des Spielverbesserungs-Programms (Patch) nicht mehr spielbar +0,50 [2]Kommentatoren mit begrenztem Wortschatz +0,20; Patch umständlich zu installieren +0,20; Handbuch auch auf CD-ROM nicht enthalten + 0,25

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

4. PLATZ

Sim City 3000	Note
	2,25
geht so	3,00
enorm	1,00
mittelmäßig	3,00
mit Schwächen	4,00
passend	2,00
durchschnittlich	3,00
fehlen	6,00
zufrieden stellend	3,00
Tastatur/Maus (problemlos)	2,00
beeindruckend	2,00
nicht nötig	1,00
hoch	2,00
groß	2,00
nicht nötig	1,00
	5,33
	2,18
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	3,00
P 2 266 MHz/32 Megabyte	3,00
	3,43
ja	1,00
ja/nein	3,00
ja/ja	1,00
nein	6,00
	1,44
10 vorgegebene Städte	2,00
jederzeit	1,00
Tastatur, Maus	3,00
Deutsch	1,00
einer/keiner	
	2,32
Patch wird unvollständig installiert	+0,20
befriedigend	**2,57**

5. PLATZ

Grand Prix 3	Note
	2,42
leicht	2,00
durchschnittlich	3,00
mittelmäßig	3,00
fast perfekt	2,00
durchschnittlich	3,00
fast realistisch	2,00
fehlen	6,00
professionell	2,00
Lenkrad (problemlos)	2,00
beeindruckend	2,00
nicht nötig	1,00
nicht nötig	1,00
mittelprächtig	3,00
überlegt	3,00
	5,66
	1,91
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	2,72
P 2 266 MHz/32 Megabyte	2,72
	1,29
ja	1,00
ja/nein	3,00
ja/ja	1,00
ja	1,00
	1,22
16 Strecken, 22 Fahrer	2,00
jederzeit	1,00
Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad	1,00
Deutsch	1,00
einer/sechs	
	2,26
eine Auf- und eine Abwertung[1]	+0,40
befriedigend	**2,66**

6. PLATZ

Bundesliga Stars 2001	Note
	2,08
leicht	2,00
durchschnittlich	3,00
groß	2,00
mit leichten Schwächen	3,00
passend	2,00
passend	2,00
professionell	2,00
zufrieden stellend	3,00
Spieletastatur (problemlos)	2,00
beeindruckend	2,00
nicht nötig	1,00
nicht nötig	1,00
groß	2,00
intelligent	2,00
	5,66
	1,46
fehlt	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	1,83
P 233 MHz/32 Megabyte	1,83
	1,00
ja	1,00
ja/ja	1,00
ja/ja	1,00
ja	1,00
	2,44
18 Vereine, 2 bis 24 individuelle Teams	4,00
nur an bestimmten Stellen	3,00
Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur	2,00
Deutsch	1,00
einer/vier	
	2,04
drei Abwertungen[2]	+0,65
befriedigend	**2,69**

7. PLATZ

Slave Zero	Note
	3,25
sehr leicht	1,00
gering	4,00
gering	4,00
mit Schwächen	4,00
durchschnittlich	3,00
durchschnittlich	3,00
zufrieden stellend	3,00
zufrieden stellend	3,00
Tastatur/Maus (problemlos)	2,00
nicht nötig	1,00
zu dünn	5,00
mäßig	4,00
zu wenig	5,00
berechenbar	4,00
	3,99
	2,11
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	2,22
P 233 MHz/32 Megabyte	2,22
	1,00
ja	1,00
ja/ja	1,00
ja/ja	1,00
ja	1,00
	2,78
12 Einsatzgebiete, 9 Waffen, 11 Gegnertypen	3,50
jederzeit	1,00
Tastatur, Maus	3,00
teilweise Englisch	4,00
einer/vier	
	2,71
befriedigend	**2,71**

8. PLATZ

Tomb Raider 4	Note
	2,38
geht so	3,00
hoch	2,00
groß	2,00
fast perfekt	2,00
passend	2,00
fast realistisch	2,00
professionell	2,00
professionell	2,00
Tastatur (akzeptabel)	3,00
beeindruckend	2,00
überzeugend	2,00
hoch	2,00
mittelprächtig	3,00
überlegt	3,00
	3,99
	1,42
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	2,06
P 233 MHz/32 Megabyte	2,06
	3,14
ja	1,00
ja/ja	1,00
ja/ja	1,00
nein	6,00
	1,22
35 Spielstufen	2,00
jederzeit	1,00
Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur	1,00
Deutsch	1,00
einer/keiner	
	2,22
zwei Abwertungen[3]	+0,50
befriedigend	**2,72**

12. PLATZ

Street Wars Construction Kit	Note
	2,73
leicht	2,00
durchschnittlich	3,00
mittelmäßig	3,00
mit leichten Schwächen	3,00
durchschnittlich	3,00
passend	2,00
zufrieden stellend	3,00
zufrieden stellend	3,00
Maus (problemlos)	2,00
passabel	3,00
stimmig	3,00
durchschnittlich	3,00
mittelprächtig	3,00
überlegt	3,00
	5,66
	1,47
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	2,17
P 166 MHz/16 Megabyte	2,17
	3,43
ja	1,00
ja/nein	3,00
ja/ja	1,00
nein	6,00
	1,11
50 Einzelmissionen, 5 Städte	1,00
jederzeit	1,00
Tastatur, Maus, Steuerknüppel	2,00
Deutsch	1,00
einer/keiner	
	2,47
veraltete Programmversion	+0,50
befriedigend	**2,97**

13. PLATZ

Daikatana	Note
	2,58
schwer	4,00
durchschnittlich	3,00
groß	2,00
mit leichten Schwächen	3,00
durchschnittlich	3,00
passend	2,00
zufrieden stellend	3,00
zufrieden stellend	3,00
Tastatur/Maus (optimal)	1,00
nicht nötig	1,00
mäßig	4,00
hoch	2,00
mittelprächtig	3,00
intelligent	2,00
	3,99
	2,38
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	3,89
P 233 MHz/32 Megabyte	3,89
	1,29
ja	1,00
ja/nein	3,00
ja/ja	1,00
ja	1,00
	2,22
4 Epochen, 32 Waffen, 64 Gegner	2,50
nur an bestimmten Stellen	3,00
Maus, Spieletastatur	3,00
Deutsch	1,00
einer/32	
	2,54
veraltete Programmversion	+0,50
befriedigend	**3,03**

14. PLATZ

Abomination	Note
	3,08
schwer	4,00
durchschnittlich	3,00
mittelmäßig	3,00
mit Schwächen	4,00
durchschnittlich	3,00
durchschnittlich	3,00
zufrieden stellend	3,00
zufrieden stellend	3,00
Maus (problemlos)	2,00
nicht nötig	1,00
stimmig	3,00
durchschnittlich	3,00
mäßig	4,00
berechenbar	4,00
	3,99
	1,87
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	1,89
P 166 MHz/32 Megabyte	1,89
	3,86
ja	1,00
nein/nein	6,00
ja/ja	1,00
nein	6,00
	2,11
16 Agenten, mehr als 100 Ausrüstungsteile	2,50
nur an bestimmten Stellen	3,00
Tastatur, Maus, Spieletastatur	2,00
Deutsch	1,00
einer/keiner	
	2,71
veraltete Programmversion	+0,50
befriedigend	**3,21**

15. PLATZ

Frontschweine	Note
	2,88
leicht	2,00
durchschnittlich	3,00
sehr gering	5,00
unglaubwürdig	5,00
passend	2,00
passend	2,00
vorzüglich	1,00
zufrieden stellend	3,00
Tastatur (problemlos)	2,00
nicht nötig	1,00
stimmig	3,00
durchschnittlich	3,00
mittelprächtig	3,00
berechenbar	4,00
	3,99
	2,23
fehlt (nur auf CD-ROM)	6,00
	1,00
alle bestanden	1,00
	3,00
P 2 266 MHz/64 Megabyte	3,00
	3,43
ja	1,00
ja/nein	3,00
ja/ja	1,00
nein	6,00
	2,33
25 Einsätze, 6 Schweine-Nationen	3,00
nur an bestimmten Stellen	3,00
Tastatur, Steuerknüppel	3,00
Deutsch	1,00
vier/vier	
	2,74
Nach Installation des Patches läuft Spiel nicht	+0,50
befriedigend	**3,24**

[3]Fehler in der Bedienungsanleitung auf der CD-ROM +0,30; Patch umständlich zu installieren +0,20 [4]nicht bestanden: Yamaha Wave Force 192XGPCIU

So testet

Computer Bild Spiele

Die Redaktion hat alle 15 Titel des Paketes „Play the Games Vol. 4“ 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.

SPIELVERLAUF



1 Sieben Soldaten und ein Basis-Stützpunkt: Damit wollen die Menschen das Neuland auf dem Mars unter ihre Kontrolle bringen.



2 Die Truppe braucht Stärkung. Und damit sie nicht vergisst, wie gut Mars schmeckt, knabbert ein Sammlerfahrzeug nach Rohstoffen.



3 Ein Spaziergang wird der Materialabbau nicht: Zwei graue Außerirdische greifen an. Aber der menschliche Siedlertrupp ist überlegen.



4 Die Rohstoffe bringen Geld für neue Soldaten, das irdische Kommando wächst. Keine Chance für die schmächtigen Jungs aus der Grau-Zone.



5 Zwar ist die Basis der Erdlinge mittlerweile kräftig gewachsen, aber die Außerirdischen sind auch nicht auf den Kopf gefallen: Plötzlich macht ein UFO über den Köpfen der Menschen Station und setzt weitere Gegner ab. Die irdischen Truppen brauchen etwas Zeit, um ihre Kräfte zu bündeln.



6 Klar, das gibt Krieg. Die gräulichen Wesen geben alles, hetzen gar merkwürdige Krallenmonster auf die Pioniere vom Planeten Erde.



7 Doch die Mars-Menschen räumen mit dem ganzen Grauen auf. Zwar brennt die Basis, aber alle Gegner sind erledigt. Der Auftrag auch.



Foto: Astrofoto

Dark C

Strategiespiel für PC |

Auf dem Mars machen Sie mobil. Für die Menschheit. Oder auch gegen sie …

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 194.

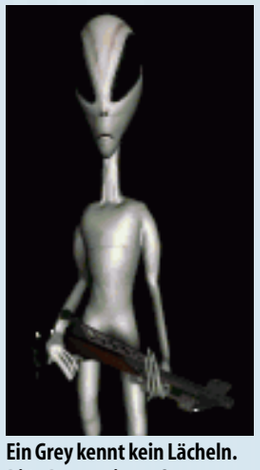
INHALT

Die ersten Erdenbürger siedeln auf dem Mars – ein großer Sprung für die Menschheit, aber nur ein kleiner Schritt für die technisch hoch entwickelten Bewohner anderer Welten. Während die irdische Basis mit Engagement und Ehrgeiz an der Entwicklung ihrer Kolonie auf dem Roten Planeten bastelt, muss der Außenposten erkennen: Wir sind nicht allein. Die außerirdischen „Greys“ (graue, zierliche Wesen) haben etwas gegen menschliche Siedler: jede Menge Waffen. „Dark Colony“ lässt Ihnen übrigens die Wahl: Mensch bleiben oder als Grey-Kommandant um die Macht auf dem Mars ringen.

Dark Colony zehrt nicht von neuen Ideen, sondern vom tausendfach überlieferten Prinzip aller Strategiespiele dieser Welt. Irgendwo auf dem Mars steht Ihre Basis, deren Standort Sie leider nicht selbst bestimmen können. Von dort aus beordern Sie Sammler-Fahrzeuge zu Petra-7-Quellen. Das sind kleine Krater im Boden, aus denen Gase entweichen. Petra 7 ist der Stoff, der Ihre Träume erfüllt. Das wertvolle Material eröffnet alle Möglichkeiten: Entwicklung und Bau neuer Fabrikanlagen und Kampfroboter, Anwerben von Infanteriesoldaten, Erwerb von Minen. Aber das Zeug ist knapp. Verdammt knapp. Und weil Menschen wie Greys hinter den dürftigen Petra-7-Vorkommen her sind, ist der deftige Konflikt vorprogrammiert.

Jede hautnahe Begegnung der beiden gegnerischen Rassen hat eine Schlacht zur Folge.

SPIELDE



Ein Grey kennt kein Lächeln. Diät-Depressionen?



Also: Kämpfen Sie solange, bis nur noch eine Rasse auf dem Mars siedelt. Ihre.

BEDIENUNG

Zwar geht der Raubbau auf dem Mars durch simples Klicken mit der Maus vonstatten, aber der parallele Einsatz der Tastatur zahlt sich aus. Per Mausklick geben Sie Ihren Einheiten Anweisungen, setzen Wegpunkte für Marschrouten, lassen wichtige Objekte schützen und kümmern sich permanent um neue Ressourcen. Tastenkürzel indes erlauben schnelle und gezielte Eingriffe in die Vorgänge auf der Marsoberfläche. Auch Anfänger kommen schnell mit der unkomplizierten Bedienung zurecht.

URTEIL

Wenn Sie ein Spiel aus der „Command-&-Conquer"[1]-Reihe besitzen, können Sie ruhigen Gewissens auf Dark Colony verzichten. Mars-Eroberung an der Spitze eines menschlichen Stoßtrupps oder eines Volkes grauer Außerirdischer – das liest sich spannender, als es ist. In Sachen Spieltiefe ist Dark Colony eine graue Maus unter den Strategiespielen. Und die veraltete Grafik sorgt nicht einmal für große Augen. Rein kosmetische Unterschiede zwischen den Einheiten der beiden Rassen (Menschen bauen Maschinen, Greys dagegen organische Kämpfer) lassen kaum strategische Spielereien zu. Lediglich Strategie-Neulinge dürften sich über die simplen Aufgaben und die leichte Bedienung freuen. Vielleicht. Na ja, ein „befriedigendes" Spiel für wenig Geld.

[1]sprich: „Kommahnd and Konker"

DETAILS



Auch nicht zum Lachen: Menschen-Soldat in voller Montur.

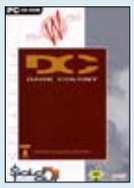
DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Dark Colony

Hersteller: **Virgin Interactive**
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**3,13**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	unglaubwürdig	5,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	unprofessionell	5,00
Texte/Untertitel	2%	zufriedenstellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**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.sold-out.co.uk)	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%**		**2,22**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (23 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte[2]	1,06
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%**			**3,50**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	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%	nein/ja	3,00
Musik regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräusche regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	40 Einsätze, 18 Gebäude, 20 Einheiten	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,91**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,91**
PREIS/LEISTUNG		**sehr gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		14,95 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		80 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,91 x 14,95 = 43,50 = sehr gut	

[2]Deinstallation nur über Systemsteuerung möglich

SPIELVERLAUF



1 Quer-Arbeit: Vor dem ersten Einsatz müssen Sie den Auftraggebern in einer Tiefgarage Ihre Fahr- und Schleuderkünste beweisen.



2 Streifen-Druck: In Miami sollen Sie den Gangsterboss Rufus treffen. Der rast wie ein Irrsinniger und ruft damit die Polizei auf den Plan.



3 Lenk-Sport: Mit ein paar waghalsigen Fahrmanövern können Sie die Gesetzeshüter im dichten Stadtverkehr abhängen. Es geht Richtung Hafen, wo die teuren Yachten liegen. Der Treffpunkt mit Rufus ist als heller Punkt (Kreis) auf der eingeblendeten Straßenkarte markiert.



4 Bar-Hocker: In einer Kneipe erteilt Rufus Ihnen den nächsten Auftrag – seinen Komplizen Jean Paul aus Polizeigewahrsam zu befreien.



5 Schwer-Transport: Jean Paul sitzt im gepanzerten Polizeiwagen. Sie nehmen sofort die Verfolgung auf, jagen mit Vollgas hinterher.



6 Stoß-Zeit: Brutal wird der Streifenwagen abgedrängt und gerammt. Trotz Panzerung ist die Hochsicherheitskiste nur noch Schrott.



7 Auto-Stopp: Fahruntüchtig bleibt der Polizeiwagen mitten auf der Straße liegen. Jean Paul entkommt problemlos. Der Auftrag ist erledigt.



Actionspiel für Playstation | **Fahnden und fahren – als verdeckter Ermittler mit heißen Reifen auf heißer Spur**

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation installieren, lesen Sie auf Seite 194.

INHALT

Spezialauftrag für den New Yorker Polizisten Tanner: Er soll sich in die Verbrecherorganisation eines gewissen Rufus einschleusen und Beweise gegen den Gangsterboss sammeln. Als verdeckter Ermittler ohne Polizeimarke und Waffe nimmt Tanner bei Rufus einen Job als Fluchtfahrer an. Um seine Tarnung nicht zu gefährden, muss er alle Aufträge der Gangster rücksichtslos erledigen. Tanner steht damit auf der anderen Seite des Gesetzes – die Polizei ist ab sofort sein Feind.

Schon sein erster Job bringt ihn mit den Ordnungshütern in Konflikt. Er soll Bankräuber schnellstmöglich vom Tatort zum Versteck bringen. Ohne Rücksicht auf die Straßenverkehrsordnung, versteht sich. Mit Vollgas jagt die brisante Fuhre durch die Stadt. Hängt die Polizei am Auspuff, dann wird die Hatz zum Irrsinn: mit riskanten Fahrmanövern die Verfolger abschütteln. Mitten im Großstadtverkehr. Und möglichst ohne Massenkarambolage. Also: Riesenslalom zwischen etlichen Straßensperren und lauter Streifenwagen, die Tanners Kiste ohne Rücksicht auf Blechschäden rammen.

Im Leben eines V-Mannes sind wilde Fluchtfahrten nicht alles. Tanner muss auch gefährliche Belastungszeugen jagen oder Restaurants zahlungsunwilliger Zeitgenossen demolieren. So schlägt sich der wilde „Hüter des Gesetzes“ durch Miami, San Francisco, Los Angeles und New



Driver

1sprich: „Dreiver"

York, bis er endlich genug Material gegen Rufus zusammengesammelt hat.

BEDIENUNG

Man könnte meinen, Auto fahren sei doch gar nicht so schwierig. Doch bereits das Trainingsprogramm von „Driver" wird Sie eines Besseren belehren. Stellen Sie sich schon mal darauf ein, die Übungsrunde öfter zu fahren. Verwegene Vollbremsungen, wüste Slalomkurse, schnelle Rückwärtsfahrten und präzise Schleudermanöver innerhalb von 60 Sekunden sind kein Pappenstiel. Aber da müssen Sie durch, bevor es endlich auf die Straße geht.

Denn nur diese harte Schule macht Sie fit für den gefährlichen Einsatz. Millimeter und Sekunden entscheiden über Sieg oder Niederlage in jeder Spielstufe. Dabei ist die Steuerung gar nicht mal kompliziert, verlangt Ihnen aber ein Höchstmaß an Präzision und Reaktion ab.

URTEIL

Dass dieses Spiel schon über zwei Jahre auf dem Blech hat, zeigt sich nur an einigen Schwachpunkten der Grafik: Gebäude, die an der nächsten Straßenkreuzung plötzlich aus dem Nichts auftauchen, sind nun wirklich kein Geniestreich. Ansonsten gibt es an Driver nichts auszusetzen. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar etwas hoch, anfangs sogar abschreckend, doch gleicht das Spiel das mit immensem Unterhaltungswert aus.

Etliche Einsätze und Zusatzaufgaben (siehe Spieldetails) garantieren Abwechslung: andere Städte, andere Herausforderungen. Selbst gemächliche „Bummelfahrten" zwischen zwei Aufträgen machen Laune. Der sportliche Wagen liegt satt auf der Straße, federt realistisch und lässt die spektakulärsten Fahrmanöver zu. In den Städten gibt es enorm viel zu sehen und noch mehr zu entdecken. Testurteil: „gute" Fahrt.

GETESTET MIT
Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Hersteller: Infogrames

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation 2**	Playstation-Version verwendbar
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98**	ja
Altersempfehlung	ab 10 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene und Profis

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,35**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufriedenstellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.infogrames.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334222 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit, überprüft	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke regelbar	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	40 Spielstufen, 4 Städte, 36 Bonusspielstufen	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%**		**2,20**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,10**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29,95 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		100 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,10 x 29,95 = 62,90 = gut	

SPIELDETAILS



Per Anrufbeanworter erhalten Sie neue Aufträge.



Alle Einsätze können als Video abgespeichert werden.



Ein Spiel im Spiel: Sammeln Sie die roten Dreiecke ein.



Auf dieser Rennpiste können Sie mächtig Staub aufwirbeln.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Beschleunigen
■ : Bremsen/Rückwärtsgang
● : Gaspedal durchtreten
▲ : Handbremse ziehen

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.222 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 ●.

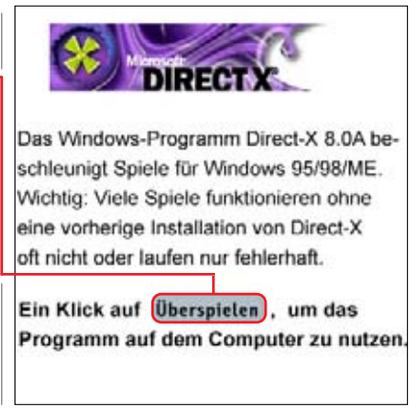


Dieses Programm beschleunigt die Grafik vieler Spiele.

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.

Bang! Gunship Elite installieren

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 233 MHz
- 32 **Megabyte** S.222 **Arbeitsspeicher** S.222
- 380 Megabyte freier Platz auf der **Festplatte** S.222
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- Windows 95/98
- **Direct-X** S.222 Version 7.0

1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „Bang! Gunship Elite“ vorzubereiten, klicken Sie auf ●.



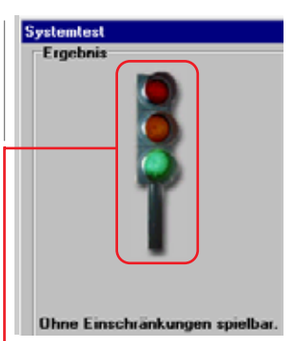
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

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

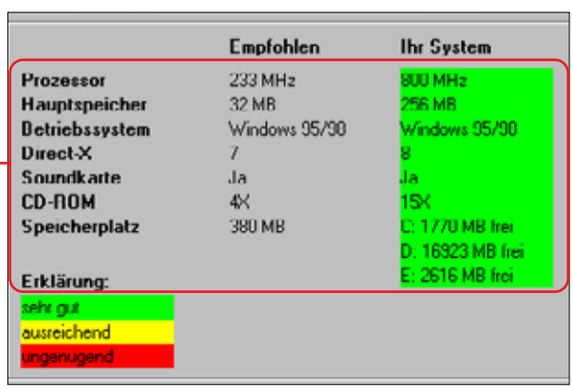
Im Beispiel ist also alles perfekt. Bang! Gunship Elite kann ohne Probleme installiert und danach auch gespielt werden. Neben dem Ampelsymbol lesen Sie Einzelheiten über die Prüfung. Sie sehen das komplette Testergebnis ●.

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 wer-



den 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 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 die Schaltfläche OK.

Jetzt können Sie zum nächsten Schritt übergehen und das Spiel installieren.

5 Bereiten Sie die Installation des Spiels Bang! Gunship Elite mit einem Klick auf Überspielen vor.

6 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet ●. Belassen Sie es bei der Voreinstellung, damit die anschließende Installation in deutscher Sprache abläuft. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK, um zum nächsten Schritt überzuleiten.



7 Danach öffnet sich erneut ein Fenster. Darin werden die Lizenzbestimmungen für die

Bang! Gunship Elite installieren | Fortsetzung

Nutzung des Spiels gezeigt. Mit einem Mausklick auf die



Schaltfläche Ja akzeptieren Sie die Bedingungen.

8 Das Programm schlägt ein Zielverzeichnis für die Installation des Spiels auf der Festplatte vor. Sie können die Empfehlung mit einem Klick

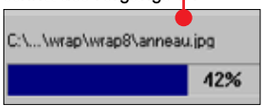


auf Weiter > übernehmen.

9 Danach wird der Programmordner gezeigt, den das Spiel im Start-Menü von Windows anlegt. Lassen



Sie auch diesen Eintrag unverändert, und klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter >, um mit der Installation des Spiels fortzufahren. Während die Installation läuft, informiert ein blauer Laufbalken über den Fortschritt des Vorgangs.



10 Anschließend wird ein neues Fenster geöffnet. Sie werden gefragt, ob Sie sich registrieren lassen möchten. Da eine solche Eintragung nicht notwendig ist, klicken Sie auf die Schaltfläche Register Later.

11 Damit ist die Installation abgeschlossen.



Per Klick auf Fertigstellen schließen Sie das Fenster wieder. Wie Sie das Spiel starten, lesen Sie im Kasten „Bang! Gunship Elite starten“ rechts.

Bang! Gunship Elite starten

1 Klicken Sie zunächst auf Beenden, um die CD-ROM-Oberfläche auszublenden.

2 Mit einem Doppelklick auf



starten Sie das Spiel. Wer mit der Bilddarstellung unzufrieden ist, findet im folgenden Kasten „Bang! Gunship Elite – Auflösung ändern“ Hilfestellung.

Bang! Gunship Elite – Auflösung ändern

1 Ihnen erscheint die Bilddarstellung im Spiel zu grobkörnig, und Sie verfügen über einen schnellen Computer mit leistungsfähiger Grafikkarte? Dann können Sie den Wert der Bildauflösung erhöhen, um eine bessere Wiedergabe zu erzielen.

Starten Sie zunächst das Spiel, wie im Kasten „Bang! Gunship Elite starten“ oben rechts auf dieser Seite beschrieben. Sobald die Einleitung zum Spiel abgeschlossen ist – die können Sie auch per Druck auf Esc beenden – klicken Sie im Hauptmenü auf OPTIONEN.

2 Klicken Sie anschließend auf Video-Optionen.

3 Unter Video-Modus sehen Sie den normalen Auflösungswert: 640x480x16. Klicken Sie jetzt so lange auf Video-Modus, bis die gewünschte Auflösung eingestellt ist, etwa 1024x768x16.

4 Klicken Sie anschließend auf Übernehmen. Mit zweimaligem Druck auf Esc rufen Sie wieder das Hauptmenü des Spiels auf. Klicken Sie auf NEUES SPIEL, um den ersten Einsatz zu starten.

Bang! Gunship Elite – Anleitung lesen

1 Klicken Sie in der CD-ROM-Oberfläche auf Bang! Gunship Elite und auf Anleitung. Daraufhin lädt der Acrobat-Reader die Bedienungsanleitung für „Bang! Gunship Elite“.

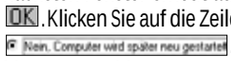
2 Die können Sie dann per Druck auf die Tasten →, ←, ↑ und ↓ oder per Klicks auf ▲ und ▼ durchlesen. Falls Sie das Handbuch lieber ausdrucken möchten, so klicken Sie in der oberen Menüleiste auf



3 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf die Schaltfläche OK, um den Druckauftrag für das Dokument freizugeben.

Bang! Gunship Elite entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger danach auf Programme, Red Storm Entertainment sowie auf BANG! Gunship Elite. Mit einem Klick auf Deinstallieren BANG! Gunship Elite öffnen Sie ein neues Fenster. Klicken Sie darin auf OK, im nächsten Fenster erneut auf OK. Klicken Sie auf die Zeile

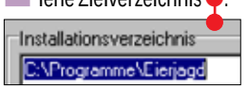


Mit einem Mausklick auf Fertigstellen löschen Sie das Spiel von der Festplatte.

Eierjagd installieren

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

2 Sie sehen das empfohlene Zielverzeichnis.



Klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter>>, um zum nächsten Installationsschritt überzuleiten.

3 Daraufhin wird eine Programmgruppe im Start-Menü angelegt: Programme\Eierjagd. Klicken Sie auf Weiter>>, um mit der Installation fortzufahren. Klicken Sie erneut auf Weiter>>.

4 Entfernen Sie jetzt noch per Mausklick den Haken vor ☑ Eierjagd. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Fertig.

Eierjagd starten

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



Eierjagd entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, Programme und dann auf Eierjagd. Klicken Sie danach auf den Menüpunkt Uninstall. Im neuen Fenster klicken Sie auf Ja, dann auf Start. Klicken Sie danach auf Schließen.

Razor Gumpfs installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Razor Gumpfs und auf Überspielen.

2 Sie sehen das empfohlene Zielverzeichnis.



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

3 Daraufhin wird im Start-Menü unter Windows die Programmgruppe



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

4 Klicken Sie zum Abschluss der Installation noch auf die Schaltfläche Fertig stellen, um das Fenster wieder zu schließen.

Razor Gumpfs starten

Um das Spiel „Razor Gumpfs“ zu starten, müssen Sie die CD-ROM-Oberfläche mit einem Mausklick auf Beenden ausblenden. Klicken Sie dann doppelt auf



Razor Gumpfs entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme und dann auf Razor Gumpfs. Klicken Sie anschließend auf Razor Gumpf deinstallieren. Im neuen Fenster klicken Sie auf Ja und dann auf OK.

City Mining installieren

1 Starten Sie das Installationsprogramm mit Klicks auf City Mining und auf Überspielen.

2 Im nächsten Bild legen Sie fest, in welchem Verzeichnis das Spiel auf der Festplatte gespeichert wird.

Belassen Sie es bei dem vorgeschlagenen Verzeichnis,



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

3 Anschließend wird das Spiel installiert. Nach Abschluss des Kopiervorgangs klicken Sie auf die Schaltfläche OK und danach auf ☒.

City Mining starten

Schließen Sie die CD-ROM-Oberfläche mit einem Klick auf Beenden. Klicken Sie auf Start, und anschließend auf den Menüpunkt Programme, sowie auf Citi Mining. Mit einem Klick auf Citi Mining starten Sie das Spiel.

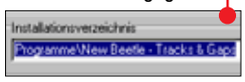
City Mining entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme sowie auf Citi Mining. Klicken Sie dann auf Deinstallation. Klicken Sie anschließend auf OK. Dann fehlt nur noch ein weiterer Klick auf OK.

New Beetle: Tracks & Gaps installieren

1 Klicken Sie zunächst auf New Beetle: Tracks & Gaps, dann auf Überspielen.

2 Dann wird das Zielverzeichnis angegeben.



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

3 Daraufhin wird eine Programmgruppe im Windows-Start-Menü angelegt:



Klicken Sie in den nächsten zwei Schritten jeweils auf Weiter>>

4 Entfernen Sie jetzt noch den Haken vor der Zeile New Beetle - Tracks_Gaps, indem Sie das Feld anklicken. Klicken Sie auf Fertig.

New Beetle: Tracks & Gaps starten

Klicken Sie zunächst auf die Zeile Beenden, um die CD-ROM-Oberfläche auszublenden. Zum Start des Spiels klicken Sie anschließend doppelt auf



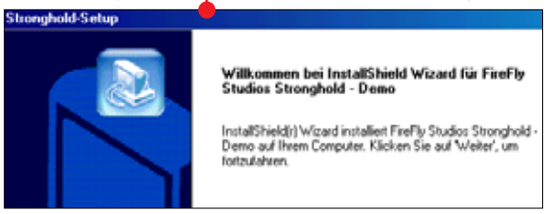
New Beetle: Tracks & Gaps entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme sowie auf New Beetle - Tracks & Gaps. Es folgt ein Klick auf Uninstall. Klicken Sie dann nacheinander auf Ja, Start und auf Schließen.

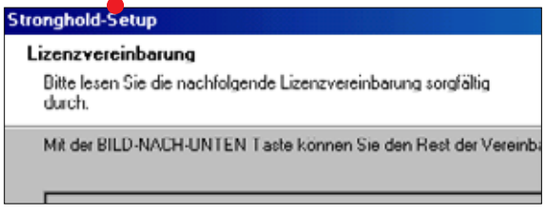
Stronghold installieren

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

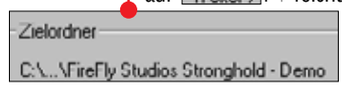
2 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie hier einfach auf die Schaltfläche Weiter >, um mit der Installation fortzufahren.



3 Als nächstes erscheinen die Lizenzbestimmungen für das Spiel. Um die Probierversion (Demo) des Spiels „Stronghold" problemlos installieren zu können, müssen Sie die Lizenzbestimmungen mit einem Mausklick auf die Schaltfläche Ja akzeptieren.



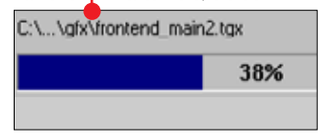
4 Im nächsten Installationsschritt schlägt das Programm Ihnen ein Zielverzeichnis vor, in dem Stronghold auf der Festplatte installiert werden könnte. Lassen Sie die eingestellte Vorgabe am besten unverändert, und klicken Sie auf Weiter >.



Damit geht's weiter zum nächsten Schritt.

5 Jetzt bietet Ihnen das Programm einen Programmordner für Stronghold im Windows-Start-Menü an. Auch daran brauchen Sie nichts zu ändern. Mit einem Klick auf die Schaltfläche Weiter > wird der nächste Schritt eingeleitet. Nun beginnt die eigentliche Installation. Sie sehen deren Fortschritt in Form eines blauen Balkens. Warten Sie, bis der Balken die 100%-Marke erreicht hat, damit Sie weitermachen können.





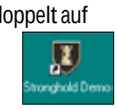
6 Zum Schluss wird ein neues Fenster geöffnet, das Ihnen noch weitere Informationen zum Spiel gibt. Sie können den Text per Klicks auf ▲ und ▼ lesen. Klicken Sie dann auf ✕, um das Fenster wieder zu schließen.



7 Mit einem abschließenden Klick auf Fertig stellen beenden Sie die Installation der Stronghold-Demo.

Stronghold starten

Um die Probierversion von „Stronghold" zu starten, müssen Sie erst die CD-ROM-Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE mit einem Klick auf Beenden schließen. Auf der Windows-Oberfläche klicken Sie einfach doppelt auf



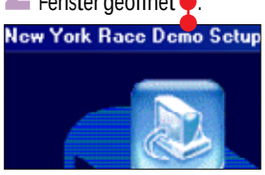
Stronghold entfernen

Klicken Sie zunächst auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme und anschließend auf Die Stronghold-Demo. Klicken Sie danach auf Deinstallieren. Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie auf OK. Zum Abschluss des Löschvorgangs klicken Sie auf die Schaltfläche Fertig stellen.

Das 5. Element – New York Race installieren

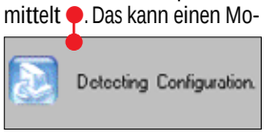
1 Klicken Sie zunächst links in der Menü-Auswahl auf 5. Element – New York Race und dann rechts auf Überspielen.

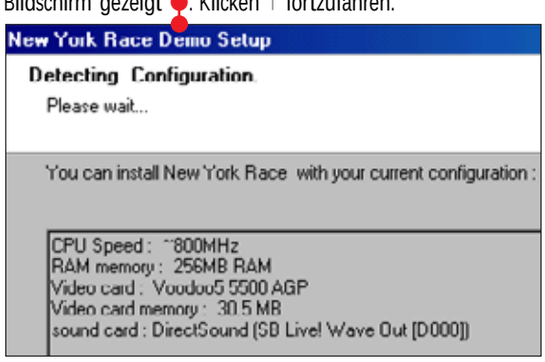
2 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet.



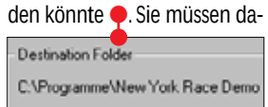
Klicken Sie darin auf die Schaltfläche Next, um mit der Installation fortzufahren.

3 Nun werden die Leistungsdaten Ihres Computers ermittelt. Das kann einen Moment dauern. Brechen Sie die Systemprüfung nicht ab, auch wenn der Computer ein paar Minuten lang scheinbar nicht mehr reagieren sollte. Sobald die Prüfung beendet ist, werden ihre Ergebnisse auf dem Bildschirm gezeigt. Klicken Sie dann auf Next. Damit leiten Sie zum nächsten Installationsschritt über.



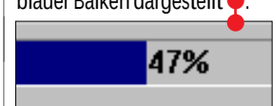


4 Das Programm schlägt ein Verzeichnis vor, in dem die Probierversion installiert werden könnte. Sie müssen daran nichts ändern, sondern sollten die Empfehlung annehmen. Klicken Sie auf Next, um fortzufahren.

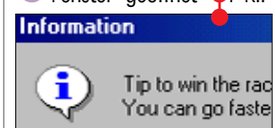


5 Danach wird dem Windows-Start-Menü eine neue Programmgruppe hinzugefügt. Klicken Sie auch hier auf die Schaltfläche Next, um mit der Installation fortzufahren. Danach beginnt der eigentliche Kopiervorgang, in dessen Verlauf die Spieldaten auf die Festplatte kopiert werden. Sein Fortschritt wird als blauer Balken dargestellt.





6 Danach wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie darin nur auf OK.



7 Wählen Sie anschließend mit einem Mausklick die untere Option aus. Klicken Sie danach auf Next. Damit ist die Installation abgeschlossen. Wie Sie mit dem Spiel beginnen, steht im Kasten „Das 5. Element – New York Race starten".



Das 5. Element – N. Y. Race starten

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

2 Klicken Sie dann auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger anschließend auf Programme und auf New York Race Demo. Klicken Sie danach auf New York Race Demo. Dann kann's losgehen.

Das 5. Element – N. Y. Race entfernen

1 Klicken Sie zunächst auf Start. Ziehen Sie den Mauszeiger anschließend auf Programme und auf New York Race Demo.

2 Klicken Sie danach auf Uninstall. Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie hier auf Ja. Zum Abschluss des Löschvorgangs klicken Sie auf die Schaltfläche OK.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



[1]sprich: „Bäng! Gannschipp Ilet"

Actionspiel für PC | **Als junger Pilot sind Sie im unterwegs in den Weiten des Weltalls, um Ihr Volk gegen feindliche Piraten zu verteidigen. Die haben es nämlich auf den kostbaren Energie-Rohstoff Kah abgesehen. COMPUTERBILD-SPIELE unterstützt Sie in diesem Kampf**

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

Freuen Sie sich auf „Bang! Gunship Elite" – auf ein spannendes und actiongeladenes Weltraumabenteuer. In Deutschland finden Sie dieses Spiel exklusiv auf der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM. Wenn Ihnen nicht gleich nach Gefechten sein sollte, dann hören Sie sich nach dem Spielstart erst einmal an, worum es im Spiel geht: Klicken Sie im Hauptmenü auf DIE GESCHICHTE. So erfahren Sie alles über die Hintergründe und können den weiteren Verlauf der Handlung im Spiel besser verfolgen. Auf dieser und den folgenden beiden Seiten gibt COMPUTERBILD-SPIELE Ihnen Informationen zum Einstellen der Videoqualität und der Spielsteuerung. Passen Sie beide beim ersten Start von Bang! Ihren Wünschen und Ihrem Computer an.

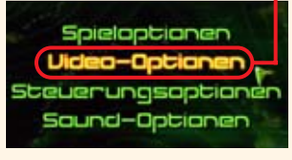


Bildqualität einstellen

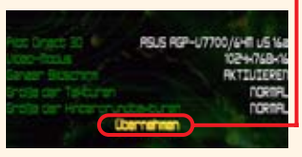
1 Im Hauptmenü klicken Sie auf den Eintrag.



2 So wird der Optionsbildschirm aufgerufen, in dem Sie auf den Eintrag klicken.



3 Sie haben hier die Möglichkeit, je nach Leistung der Grafikkarte den Videomodus auf einen höheren Wert zu stellen und dadurch die Bildqualität zu erhöhen. Probieren Sie ruhig ein wenig mit den verschiedenen Einstellungen herum. Übernehmen Sie die Einstellung dann per Klick auf.

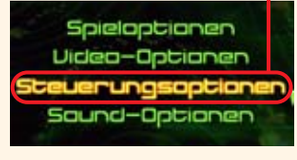


Steuerung einstellen

1 Im Hauptmenü klicken Sie auf den Eintrag.



2 So wird der Optionsbildschirm aufgerufen, in dem Sie auf den Eintrag klicken.



3 Hier können Sie die Spielsteuerung anpassen. Wählen Sie einen beliebigen Eintrag aus der Liste aus, und drücken Sie anschließend die Taste (auf Tastatur, Maus oder Steuerknüppel), mit der diese Funktion ausgelöst werden soll.



Spiel starten

1 Haben Sie alles eingestellt, so können Sie ein neues Spiel starten, indem Sie NEUES SPIEL klicken. Später haben Sie die Möglichkeit, einen gespeicherten Spielstand mit SPIEL LADEN wieder aufzurufen.

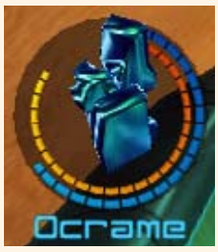
2 Starten Sie ein neues Spiel, so müssen Sie einen Spielernamen eingeben und die Schwierigkeit einstellen. Für Anfänger empfiehlt sich die Einstellung „leicht".



3 Bei Spielbeginn steht nur ein einziger Auftrag auf der Sternenkarte zur Wahl. Mit jedem Sieg wird ein weiterer Auftrag freigeschaltet.

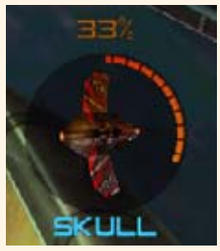


Cockpit-Anzeige



Schiffsstatusanzeige: In dieser Anzeige sehen Sie eine kleine Ansicht Ihres Raumschiffs und den eigenen Spielernamen. Außerdem kreisen zwei farbige Ringe das Schiffsbild ein. Der blaue Ring zeigt, wie viel Schildenergie Ihnen noch zur Verfügung steht. Der orangefarbene Ring gibt die Lebensenergie an. Die sinkt natürlich, wenn Sie von Gegnern beschossen werden.

Zielstatusanzeige: Sobald Sie ein feindliches Schiff ausgewählt und anvisiert haben, erscheint eine Miniaturansicht dieses Raumschiffes am unteren Bildrand. Der orangefarbene Ring um das Raumschiff gibt die Lebensenergie des Gegners an. Wenn Sie einen Treffer landen, sinkt dieser Wert. Direkt darunter sehen Sie die Bezeichnung des Raumschiffs.





Punktestand und Geschwindigkeit: Im Verlauf des jeweiligen Auftrags sammeln Sie Punkte, die Sie am oberen Bildrand einsehen können (große Zahl), darunter sehen Sie die aktuelle Geschwindigkeit. Der blaue Balken gibt an, wie viel Energie Ihnen für den Turboantrieb zur Verfügung steht, der gelbe zeigt Ihnen, wie stark Sie momentan beschleunigen.

Waffenarsenal: In der linken oberen Ecke des Bildes sehen Sie Ihr Waffenarsenal eingeblendet. Zu Beginn des Spiels steht Ihnen gerade mal eine einzige Waffe zur Verfügung. Im Laufe der Zeit finden Sie im All weitere Waffen (siehe Kasten „Waffen“ auf der nächsten Seite). Mit den Tasten G und T schalten Sie dann zwischen den Waffen hin und her. Welche Waffen aktuell in Betrieb ist, erkennen Sie an einem blauen Kreis (hier rechts).





Waffenanzeige: Mit Ausnahme des „Ion Blasters“, der von Beginn an vorhandenen Standardwaffe, steht Ihnen von allen anderen Geschossen nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung. Im unteren Bereich des Bildschirms sehen Sie den Namen der aktuell gewählten Waffe sowie darüber die Menge der zur Verfügung stehenden Munition.

Zielpfeile: Die Zielpfeile am Rand des Bildschirms weisen Ihnen den Weg zu wichtigen Raumstationen und -schiffen. Haben Sie darüber hinaus gerade einen Gegner anvisiert, so wird auch dessen Position mit einem Pfeil angegeben.





Radar- und Zielanzeigen: Das wichtigste Hilfsmittel zur Orientierung im All ist das Radar 1. Objekte, die sich über Ihnen befinden, erscheinen als Punkt mit einer Linie darunter. Objekte, die sich unter Ihnen befinden, als Punkt mit einer Linie darüber. Je größer die Entfernung, desto länger die Linie. Grüne Punkte sind befreundete Raumschiffe, rote sind feindliche. Blaue Punkte stehen für Extragegenstände und orangefarbene für unbekannte Objekte. Weiter unten sehen Sie, ob automatische Geschwindigkeit 2 und automatische Zielwahl 3 eingeschaltet sind. 4 gibt die Entfernung zum Ziel an.

Steuerknüppel einstellen

1 Wählen Sie für diese Taste „voriges Ziel“, um wieder den zuletzt anvisierten Gegner aufs Korn zu nehmen (siehe Kasten „Steuerung einstellen“).

2 Wählen Sie hier „nächstgelegenes Ziel“, um den nächsten Gegner anzuvisieren.

3 Wenn Sie in der Zielwahl um einen Gegner weiter „blättern“ möchten, belegen Sie diese Taste mit „nächstes Ziel“.

4 Mit der Funktion „Schild“ wird beim Drücken der Schutzschild ein- und beim Loslassen wieder ausgeschaltet.

5 Bewegen Sie den Knopf nach oben zum „Beschleunigen“, nach unten zum „Bremsen“, nach links für „Radar -“, nach rechts für „Radar +“.

6 Das Nach-links-Drehen mit „vorige Waffe“ belegen, nach rechts mit „nächste Waffe“.



Sofern Sie einen Steuerknüppel verwenden, haben Sie bei den Steuerungsoptionen (siehe Kasten „Steuerung einstellen“) weitere Einstellungsmöglichkeiten. Unterstützt Ihr Steuerknüppel die Rüttelfunktion (Fachbegriff: Force Feedback), klicken Sie auf den Eintrag . Anhand des „Gravis Eliminator Precision Pro“ (COMPUTERBILD-SPIELE-Testsieger) ist hier die ideale Tastenbelegung erklärt. Die stellen Sie so ein, wie es im Kasten „Steuerung einstellen“ (linke Seite) beschrieben wird.



7 Die wichtigste Funktion „Feuern“ liegt auf der am besten erreichbaren Taste. Damit schießen Sie aus der Bordkanone.

8 Drehen Sie den Griff links herum, so dreht das Raumschiff eine „linke Rolle“ – und umgekehrt.

9 Der Schild wird mit der Funktion „Schild aktiv/deaktiv“ dauerhaft ein- und ausgeschaltet.

10 Dieser Schalter eignet sich für die „Auto-Speed“-Funktion.

11 Hier steuern Sie das „Auto-Zielen“, das sich die Gegner automatisch auswählt.

12 Mit der Schubreglung stellen Sie die Geschwindigkeit ein (diese Funktion wird automatisch eingestellt, Sie müssen daran nichts ändern).

Die Tasten im Überblick

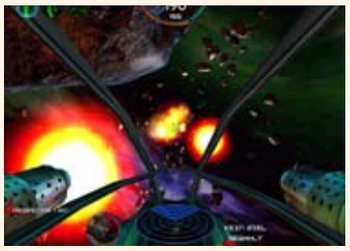
Linke Maustaste: Schießen
***Rechte* Maustaste:**
Nächstgelegenes Ziel anvisieren

- [ ] : Schild permanent ein/aus
- Esc : Spiel kurzzeitig anhalten
- ↵ : Turbo-Antrieb aktivieren
- Strg : Schild kurzzeitig ein
- Alt : Auto-Geschwindigkeit
- ← : Vorige Nachricht zeigen
- ' : Nächste Nachricht zeigen
- W : Beschleunigen
- S : Bremsen
- A : Nach links rollen
- D : Nach rechts rollen
- T : Nächste Waffe wählen
- G : Vorige Waffe wählen
- F : Voriges Ziel anvisieren
- R : Nächstes Ziel anvisieren
- O : Automatische Zielwahl
- 1 : Ion Blaster wählen
- 2 : Flux Beam wählen
- 3 : Phase Shift Canon wählen
- 4 : Hellfire wählen
- 5 : Titan's Hammer wählen
- 6 : Magma Canon wählen
- 7 : Electron Laser wählen
- 8 : Stasis Canon wählen
- 9 : Sonic Canon wählen
- 0 : Plasma Canon wählen

Flugsteuerung



Lenken: Wenn Sie einen Steuerknüppel besitzen, dann empfiehlt sich zum Spielen dessen Verwendung. Andernfalls benutzen Sie die Maus.



Rollen: Eine Rolle des Schiffs um die eigene Längsachse nach links lösen Sie mit einem Druck auf A aus. Möchten Sie nach rechts rollen, dann drücken Sie D.

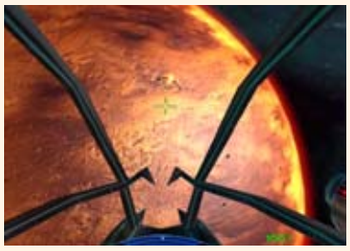


Geschwindigkeit regulieren: In brenzligen Situationen muss die Geschwindigkeit schnell geändert werden. Beschleunigt wird mit W, gebremst mit S.

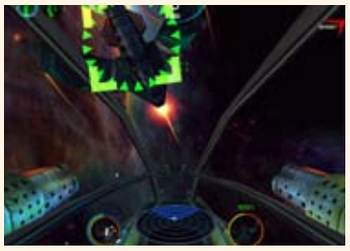


Turboantrieb zuschalten: Auf längeren Strecken (zum Beispiel beim Anflug auf ein Portal) können Sie per ⇄ den Zusatzantrieb einschalten und so viel Zeit sparen.

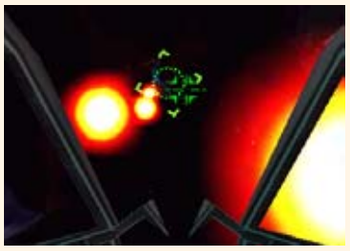
Ziele erfassen



Ziel auswählen: Um ein Ziel zu wählen, aktivieren Sie entweder mit O die Automatik, oder Sie schalten mit R und F zwischen allen Gegnern hin und her.



Ziel verfolgen: Nun muss das ausgewählte Ziel in den Sucher. Besonders leicht wird das durch die automatische Schubregelung, die Sie mit Alt einschalten.



Waffe auswählen: Um Schaden bei Ihrem Gegner anzurichten, sollten Sie die richtige Waffe auswählen. Mit G und T schalten Sie durch die Waffensysteme.



Richtig zielen: Sie müssen die Geschwindigkeit der Gegner einkalkulieren. Erscheinen vier Pfeile rund um das Feindschiff, feuern Sie mit der linken Maustaste.

Extra-Gegenstände

Die einzelnen Aufträge dauern in diesem Spiel teilweise extrem lange. Mit Ihrem Vorrat an Energie können Sie die Angriffe in der Regel nicht unbeschadet überstehen – es sei denn, Sie halten möglichst oft nach Extra-Gegenständen Ausschau. Damit füllen Sie sowohl Lebensenergie als auch den Schild wieder auf. Diese Extras tauchen vereinzelt dann auf, wenn Sie ein gegnerisches Raumschiff abschießen. Auf dem Radar werden alle Extra-Gegenstände als blaue Punkte markiert.



Lebensenergie: Sammeln Sie diesen Extra-Gegenstand auf, dann wird Ihre Lebensenergie wieder zur Hälfte aufgefüllt (zu sehen an der Schiffsstatusanzeige).



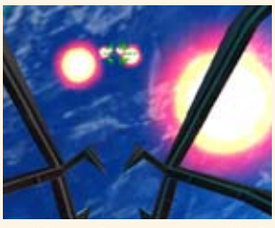
Volle Lebensenergie: Um die Lebensenergie des eigenen Raumschiffs komplett aufzufüllen, müssen Sie dieses sehr seltene Extra aufsammeln.



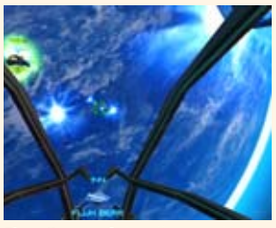
Schildenergie: Die im Laufe des Gefechts aufgebrauchte Schildenergie wird wieder aufgefüllt, wenn Sie diesen Bonus-Gegenstand im Weltraum finden.

Waffen

Nach und nach finden Sie im Weltraum neue Waffen, mit denen sich besser ausgerüstete feindliche Raumschiffe effizienter bekämpfen lassen. In der nachfolgenden Aufstellung lesen Sie, welche Vorteile und Besonderheiten die einzelnen Waffensysteme mit sich bringen und in welchen Fällen man sie zum Einsatz bringen sollte.



Ion Blaster: Die schwächste Waffe hat den Vorteil unbegrenzter Munitionsvorräte.



Flux Beam: Schneller und wirkungsvoller als der Ion Blaster, bei starken Gegnern aber nutzlos.



Phase Shift Cannon: Schnelle, kurze Schüsse erfordern gutes Zielen, sind aber sehr wirksam.



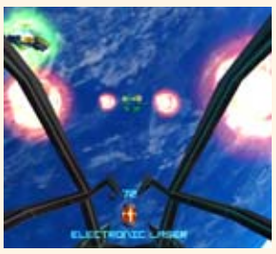
Hellfire: Durch langes Drücken der Feuertaste lädt die Waffe, beim Loslassen wird gefeuert.



Titan's Hammer: Raketen mit Zielsuchautomatik, die der Computer automatisch abfeuert.



Magma Cannon: Dank ihrer hohen Streuwirkung auch gegen schnelle Ziele sehr wirkungsvoll.



Electronic Laser: Eine gute Nahkampfwaffe, die vor allem große Ziele wirksam bekämpft.



Stasis Cannon: Auch diese Waffe eignet sich gegen große Schiffe und hat eine hohe Streuwirkung.



Sonic Cannon: Stärkste Waffe, die zuerst aufgeladen werden muss, dann aber viel anrichtet.

Auftrag 1: Die Optimus retten

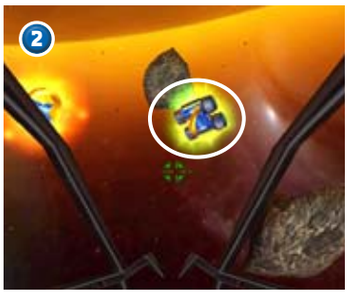


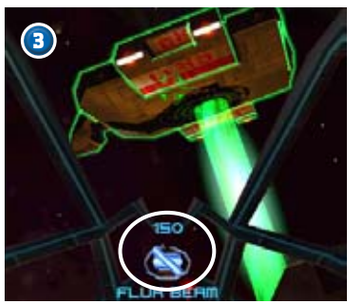
Rahmenhandlung: Ein Routine-Aufklärungsflug führt Sie in die Nähe des Planeten Setentâa. Dort sucht das befreundete Forschungsschiff Optimus nach neuen Methoden zur Energiegewinnung. Auf der Optimus befinden sich hauptsächlich Wissenschaftler. Deren wenige Waffen reichen kaum zur Selbstverteidigung aus. Meldungen von Nachrichtendiensten zufolge befinden sich feindliche Schiffe in diesem Gebiet. Als Kampfpilot haben Sie nun die Aufgabe, die Optimus vor den feindlichen Sektars zu beschützen.

Waffe zu Auftragsbeginn: Ion Blaster

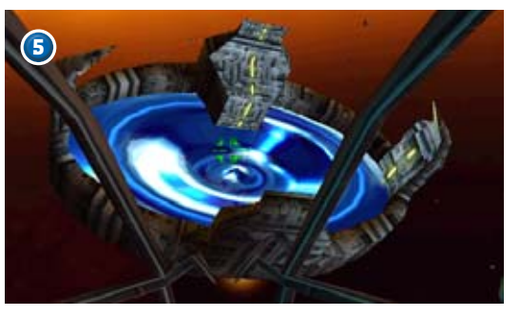
Auftragsbeschreibung: Gleich nach Start des Auftrags befinden Sie sich mitten im Feindgebiet. Mit der Autozielfunktion haben Sie die beste Möglichkeit, gleich von Beginn an gegen die Widersacher vorzugehen. Schießen Sie schon aus großer Entfernung auf Gegner, damit Sie sich nicht zu sehr in gefährliche Nahkämpfe verstricken. Bleiben Sie dabei aber immer in der Nähe der Optimus, deren Richtung stets von einem grünen Pfeil im Cockpit angezeigt wird (Kreis) 1. Nach kurzer Gefechtszeit verliert eines der getroffenen außerirdischen Raumschiffe eine neue Waffe, den Flux Beam (Kreis) 2. Sammeln Sie diese Waffe ein. Ihr Bordsystem wird dann automatisch darauf umschalten. Achten Sie von nun an auf die Munitionsanzeige (Kreis) 3, denn für diese Waffe ist nur ein begrenzter Vorrat vorhanden. Benutzen Sie den Flux Beam zum Angriff auf das feindliche Ghost-Schiff. Keine Angst, wenn die Feinde entkommen und Sie es nicht schaffen, das Raumschiff zu zerstören. Im nächsten Auftrag dürfen Sie das nachholen. Jetzt haben Sie es fast geschafft: Es bleiben nur noch einige Widersacher übrig. Um für deren Abschuss nicht unnötig Munition zu verschwenden, schalten Sie wieder auf die Standardwaffe (Ion Blaster) um. Nach den letzten Gefechten ist die Optimus gesichert und kann ihren Weg unbeschadet fortsetzen 4. Sie erhalten über Funk die Anweisung, sich auf den Weg ins Portal 5 zu begeben, das Sie zurück zur Heimatstation befördert. Der erste Auftrag ist erfolgreich beendet, sobald Sie durch das Portal fliegen.











Auftrag 2: Ghost verfolgen



Rahmenhandlung: Nach der Rettung des Dagon-Forschungsschiffs kann die Ghost, einer der Gegner, mit geheimen wissenschaftlichen Daten entkommen. Damit diese Daten nicht in die Hände von Feinden gelangen, müssen Sie die Verfolgung der Ghost aufnehmen, die sich jetzt auf dem Weg zurück zu ihrer Heimatbasis befindet. Versuchen Sie, den Feinden die neuartige Phase-Shift-Kanone zu entwenden, um damit zuerst die Gefechtstürme und anschließend die Heimatbasis selbst zu attackieren.

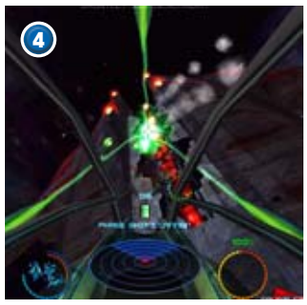
Waffen zu Auftragsbeginn: Ion Blaster, Flux Beam

Auftragsbeschreibung: Nachdem der Ghost die Flucht gelungen ist, müssen Sie die Verfolgung aufnehmen. Leider ist das Raumschiff mit seinem grün schimmernden Schutzschild gegen Beschuss gefeit. Versuchen Sie zu Auftragsbeginn also erst gar nicht, das Feuer auf die Ghost zu eröffnen, sondern kümmern Sie sich darum, die kleinen Abfangjäger zum Explodieren zu bringen 1. Erst dann, wenn Sie die Meldung erhalten, dass die Ghost ihre Schilde zur Datenübertragung gesenkt hat, machen Sie sich auf den Weg ins Krisengebiet. Schalten Sie wieder auf den Flux Beam, um damit die Ghost zu beschießen. In der Statusanzeige (Kreis) 2 sehen Sie, wie sehr die Ghost bereits beschädigt ist und wie lange Sie noch auf sie schießen müssen. Zwischen den Trümmerteilen des Raumschiffs befindet sich eine neue Waffe, die Phase Shift Cannon (Kreis) 3. Sammeln Sie die ein, um damit das Ghost-Mutterschiff, die Gauntlet, anzugreifen. Dabei ist es enorm wichtig, zuerst dessen Geschütztürme zu zerstören und unbedingt die Phase Shift Cannon zu benutzen 4. Andere Waffen zeigen keinerlei Wirkung beim Beschuss des gut gepanzerten Piratenschiffs. Aktivieren Sie während dieses Angriffs auch unbedingt Ihre Schilde, da die Geschützfeuer der Gegner sehr starken Schaden bei Ihnen anrichten. Falls Ihnen die Munition ausgeht, sollten Sie in der näheren Umgebung der Gauntlet problemlos Nachschub finden. Kurz nach Beginn des Angriffs wird sich das Feindschiff in Bewegung setzen und versuchen, die Flucht zu ergreifen. Unter Einsatz des Turboantriebs nehmen Sie die Verfolgung auf. Jetzt noch einige Male mit der Phase Shift Cannon auf den Rumpf des Schiffs feuern 5, schon gibt es einen großen Knall, und die Mission ist erfolgreich überstanden. Jedenfalls dann, wenn es Ihnen ohne Probleme gelingt, zurück durchs Portal zu fliegen.



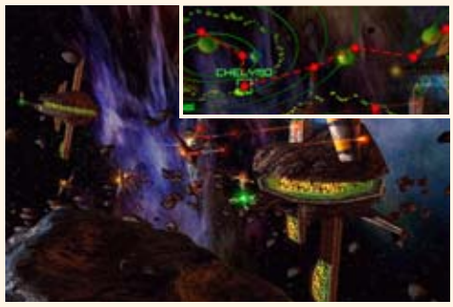








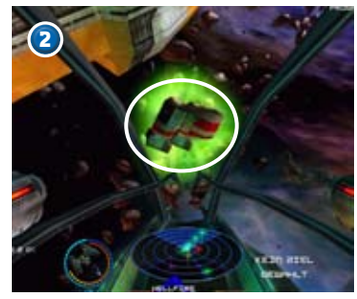
Auftrag 3: Gefährliche Lieferung

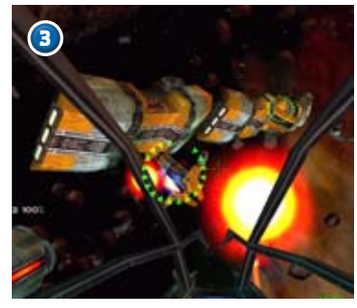


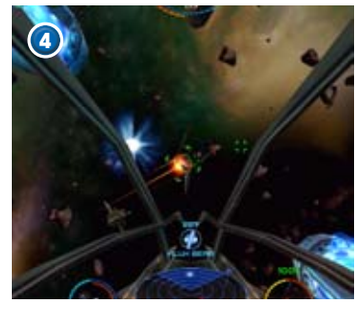
Rahmenhandlung: Nachdem Sie es geschafft haben, die Feindbasis zu zerstören, steht ein Vergeltungsschlag bevor. Man vermutet gezielte Angriffe auf Energiereserven. Ihre Aufgabe ist, die Energieförderanlagen und die dort eingesetzten Roboter zu schützen. Nur dann, wenn alle diese Roboter unbeschadet den Energierohstoff entladen, kann er transportiert und weiterverarbeitet werden. Ziehen Sie also das Feindfeuer auf sich, und zerstören Sie alle Angreifer.

Waffen zu Auftragsbeginn:
Ion Blaster, Flux Beam, Phase Shift Cannon



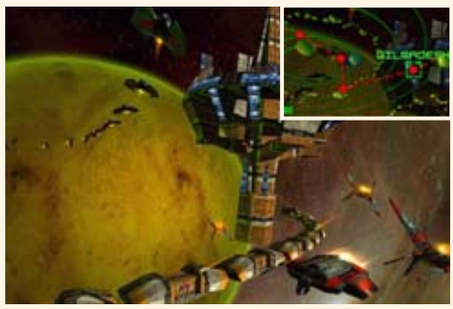






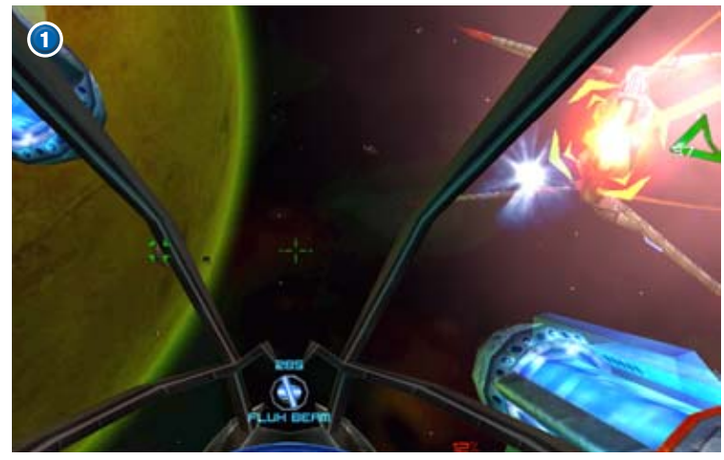
Auftragsbeschreibung: Sie befinden sich in einem Asteroidengürtel und müssen auch hier schon gleich zu Beginn mit einer Vielzahl von Gegnern rechnen. Benutzen Sie den Ion Blaster, um Ihre Feinde zu beschießen. Achten Sie dabei auf die Asteroiden, und vermeiden Sie Kollisionen. Erstmals helfen Ihnen befreundete Kampfschiffe bei Ihrer Arbeit. Trotzdem müssen Sie bei dieser Mission einige Details beachten, um sie erfolgreich zu überstehen. Schalten Sie die Autoziel-Funktion am besten ab, und verwenden Sie die *rechte* Maustaste, um das jeweils nächstgelegene Ziel anzuvisieren. So können Sie in kürzester Zeit alle Gegner in unmittelbarer Nähe abschießen. Achten Sie dabei auch darauf, dass der zu schützende Konvoi 1 nicht von den Feinden angegriffen und vernichtet wird. Auch in diesem Auftrag erhalten Sie zwischendurch eine neue Waffe, die sogenannte Hellfire. Wenn Sie die entsprechende Meldung hören, müssen Sie die Waffe (Kreis) 2 erst noch abholen. Trotzdem sollten Sie auch hier wieder Munition sparen – die relativ schwach ausgerüsteten Gegner können immer noch mit dem Ion Blaster außer Gefecht gesetzt werden 3. Sobald die Verladeaktion beendet ist, setzt sich der Konvoi in Bewegung, und Sie müssen sich noch mit einigen weiteren Gegnern auseinandersetzen. Da die etwas besser gepanzert sind, setzen Sie den Flux Beam ein 4. Achten Sie auf Munitionsnachschub, der im Weltraum herumtreibt, damit Sie ohne Unterlass weiter feuern können. Noch ein paar gezielte Abschüsse – und wieder einmal trennt Sie nur noch das Portal vom glücklichen Ende der Mission.

Auftrag 4: Zug zur Hölle



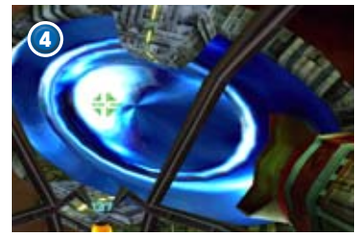
Rahmenhandlung: Nach der erfolgreichen Verladung des geförderten Energierohstoffs wird der nun in einem Konvoi zur Weiterverarbeitungsanlage Gyrus gebracht. Der Konvoi hat keinerlei Möglichkeit, sich vor Angriffen zu schützen. Zusammen mit zwei befreundeten Kampfschiffen sorgen Sie für einen reibungslosen Verlauf dieses Transportes. Auch hier müssen die feindlichen Angreifer vom Konvoi abgelenkt und möglichst schnell abgeschossen werden.

Waffen zu Auftragsbeginn:
Ion Blaster, Flux Beam, Phase Shift Canon, Hellfire



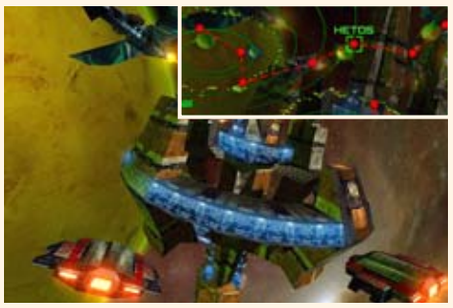






Auftragsbeschreibung: Auch in der vierten Mission haben Sie die Aufgabe, den Konvoi auf seinem Weg zur Weiterverarbeitungsanlage zu beschützen. Bleiben Sie in der Nähe des Konvois, und benutzen Sie wieder den Flux Beam, um die feindlichen Einheiten zu beschießen 1. Die gegnerischen Bomber (Kreis) 2 gefährden den Erfolg dieses Auftrages ganz besonders. Sie beschießen den Konvoi mit hochwirksamen Raketen und müssen aus diesem Grund schnell unschädlich gemacht werden. Schalten Sie mit den beiden Zielsuchlauftasten F und R zwischen allen Gegnern hin und her, bis Sie im Zielfenster einen der Bomber entdecken. Die schwer gepanzerten Ziele sollten Sie am besten mit einer wirkungsvollen Waffe, wie der Hellfire, beschießen, da andernfalls sehr viele Treffer nötig sind, um genügend Schaden anzurichten. Doch auch mit der Hellfire ist es überaus kompliziert, die Bomber zu zerstören, da sie sich bei Beschuss kurzerhand hinter einem Asteroiden verstecken. Lassen Sie sich davon nicht abschütteln. Auch in dieser Mission sollten Sie unbedingt ein Auge auf Munitionsnachschub haben und besonders für die Hellfire-Waffe eifrig Nachlieferungen (Kreis) 3 an Bord schaffen. Sobald der Konvoi sein Ziel erreicht hat und dabei nicht zu sehr von den Angreifern beschädigt wurde, dürfen Sie sich durch das Portal 4 nach Hause begeben und die Beine hochlegen.

Auftrag 5: Kampf um Gyrus



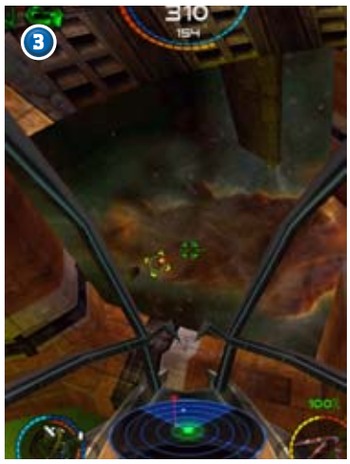
Rahmenhandlung: Nachdem der Konvoi die Entladung seiner wertvollen Fracht abgeschlossen hat, haben feindliche Streitkräfte die Basis Gyrus entdeckt, deren Zerstörung sie jetzt vorbereiten. Von Ihrem Sicherheitsdienst erhalten Sie die Information, dass in der Nähe der Station inzwischen verstärkt Subraumübertragungen stattfinden. Ein klares Zeichen für einen nahenden Angriff. Beschützen Sie die Station um jeden Preis.

Waffen zu Auftragsbeginn:
Ion Blaster, Flux Beam, Phase Shift Canon, Hellfire



Auftragsbeschreibung: Langsam wird es immer brenzliger für Sie. Da die Außerirdischen bislang erfolglos waren, schicken sie nun gleich eine ganze Armee feindlicher Raumschiffe (1). Die befindet sich bereits auf dem Weg zur Heimatbasis Gyrus (2). Wieder sind Kampfschiffe und Bomber mit von der Partie. Und auch in dieser Mission bietet es sich wieder an, die Autoziel-Funktion nicht zu benutzen und statt dessen mit der *rechten* Maustaste den jeweils nächstgelegenen Gegner auszuwählen. Um den dann auch ins Visier zu bekommen, sind geschickte Lenkmanöver nötig, da der Weg oft mitten durch die Raumstation führt (3). Für die Bomber (Kreis) (4) verwenden Sie auch in dieser Mission wieder die Hellfire. Nach minutenlangem Dauerfeuer öffnet sich das Portal und verschafft Ihnen erst mal eine Verschnaufpause.







Geheime Tricks (Cheats)

Auch den geschicktesten Weltraumpiloten gelingt es nicht immer, alle Gefechte heil zu überstehen. Aus diesem Grund liefert COMPUTERBILD-SPIELE gleich die passenden geheimen Tricks für scheinbar ausweglose Situationen mit

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Eintrag.



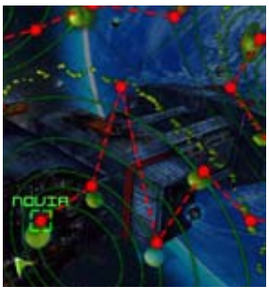
3 Geben Sie als Spielernamen einen der in der Tabelle aufgeführten Trickbegriffe ein, zum Beispiel. Wählen Sie außerdem den gewünschten Schwierigkeitsgrad aus.



4 Klicken Sie zur Bestätigung der Eingabe auf.



5 Nun haben Sie die Möglichkeit, den freigeschalteten Auftrag sofort zu spielen.



Mit diesen Tricks geht's problemlos ins Finale.

Eingabetext	Wirkung
mayday	2. Auftrag freischalten.
victory	3. Auftrag freischalten.
challenger	4. Auftrag freischalten.
azimuth	5. Auftrag freischalten.
revealed	6. Auftrag freischalten.
stoneage	7. Auftrag freischalten.
warfare	8. Auftrag freischalten.
oxygen	9. Auftrag freischalten.
skyhigh	10. Auftrag freischalten.
sunshine	11. Auftrag freischalten.
blowup	12. Auftrag freischalten.
neuftrois	13. Auftrag freischalten.
baracuda	14. Auftrag freischalten.
giveaway	15. Auftrag freischalten.
waterfall	16. Auftrag freischalten.
seventeen	17. Auftrag freischalten.
neartheend	18. Auftrag freischalten.
y2k	19. Auftrag freischalten.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

City Mining[1]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Im Untergrund lauern viele Gefahren und Hindernisse. Richtige Taktik und Schnelligkeit führen trotzdem zum Ziel

1sprich: „Sittl Meining" 2sprich: „Räiser Gampfs"

Spieleinstieg

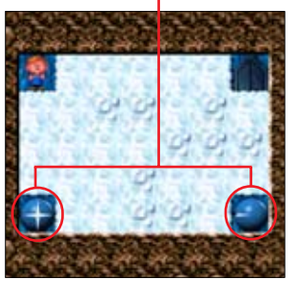
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Wählen Sie die Spielstufe mithilfe der Tasten →, ←, ↑, ↓. Beginnen Sie am besten mit dem TUTORIAL, das Sie mit dem Spiel vertraut macht, und drücken Sie die ↵-Taste.

2 Spielziel ist in jeder Stufe, unbeschadet die Tür



zu erreichen. Ihre Spielfigur bewegen Sie mit →, ←, ↑ und ↓.

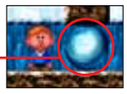
3 Zuerst müssen Sie möglichst viele Schätze einsammeln.



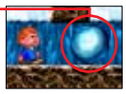
4 Haben Sie genug Schätze zusammengerafft, öffnet sich die Tür zum nächsten Spielbereich.



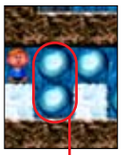
5 Oft versperren Ihnen Hindernisse den Weg.



6 Kugeln können Sie einfach zur Seite schieben.



7 Achten Sie beim Graben darauf, dass herabfallende Gegenstände die Figur treffen können – etwa, wenn zwei Kugeln übereinander liegen und Sie die untere zuerst ausgraben.



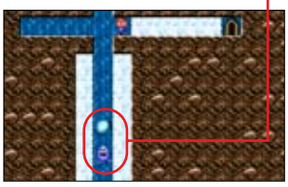
8 Im Notfall können Sie versuchen, schnell zur Seite zu springen.



9 Mit Hindernissen können Sie aber auch Ihre Gegner beseitigen.



10 Lassen Sie Kugeln oder andere Gegenstände im richtigen Moment herabfallen.



Schon ist der Weg frei zum Ausgang und in die nächste Spielstufe.

Extras

Schatz:
Davon können Sie nicht genug bekommen. Jede dieser Kugeln ist 10 Punkte wert.

Edelstein:
Wertvolle unterirdische Schätze gibt's auch in Form von Edelsteinen. Die bringen jeweils 100 Punkte!

Geldstück:
Geld liegt in „City Mining" sozusagen unter der Straße, Sie müssen es nur ausgraben – je 10 Punkte.

Goldsack:
Schwere Goldsäcke bringen 30 Punkte. Fallen Sie herunter, sollte man aber in Deckung gehen.

Marsstein:
In der Spielstufe „Mars" begegnen Sie diesem Stein. Auch er sorgt für 10 Punkte mehr.

Spitzhacke:
Um sich durch härteres Gestein zu arbeiten, müssen Sie erst das richtige Werkzeug finden. Etwa dieses.

Schlüssel:
Türen öffnet man mit dem Schlüssel – vorausgesetzt, er hat die gleiche Farbe wie das Schloss.

Hindernisse

Kugel:
Damit es nicht ganz so einfach ist, sind überall Hindernisse verstreut. Kugeln lassen sich wegrollen.

Ballon:
Auch Heißluftballons können den Weg versperren. Die bewegen sich immer von unten nach oben.

Schloss:
Zu jedem Schloss gehört der passende Schlüssel. Die Farbe muss stimmen!

Gegner

Monster:
Gegner sollten Sie durch geschicktes Kugelschieben austricksen. Einmal befreit, sind die schneller als Sie.

Polizist:
In „New York" betätigen Sie sich als Geldschrankknacker – die Polizei hat etwas dagegen.

Marsbewohner:
Grüne Männchen nerven mit munterem Herumwuseln und sind außerdem gefährlich.

Razor Gumpfs[2]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Die Gumpfs sind sind sympathische Wusel-Wesen ohne Sinn für Körperpflege. Greifen Sie zum Rasierer!

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Um gleich loszulegen, klicken Sie auf .

2 Im Spiel verwandelt sich der Mauszeiger in einen Rasierapparat, mit dem Sie die Gumpfs von ihrem lästigen Pelz befreien können.

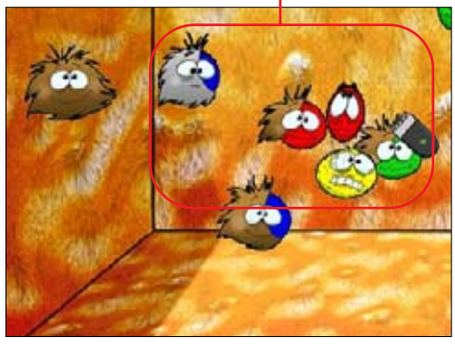




Klicken Sie dazu möglichst schnell mit der *linken* Maustaste auf die Gumpfs. Vollständig rasierte Gumpfs verschwinden vom Bildschirm.

3 Die Zeitleiste ZEIT: unten links zeigt, wie viel Zeit Sie noch haben, um alle Gumpfs zu rasieren. Für jede am Ende verbleibende Sekunde gibt es 20 Bonus-Punkte.

4 Unter den Pelzen verbergen sich verschiedene Farben. Blaue Gumpfs bringen 30 Punkte, grüne 50, rote 70 und gelbe 90 Punkte.



5 Am Ende des Spiels werden die erreichten Punkte zusammengezählt. Klicken Sie auf „Spielen", so geht das muntere Rasieren von vorne los.



6 Haben Sie ein gutes Ergebnis erzielt, dann dürfen Sie sich in die Bestenliste eintragen. Dem Spieler mit dem höchsten Ergebnis winkt der HIGHSCORE.

Eierjagd

Geschicklichkeitsspiel für PC | Wer sagt's denn – Hühner haben den Computer erobert. Diese hier lassen Eier fallen. Fangen Sie die alle auf

Spieleinstieg



1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Entscheiden Sie nun, ob Sie im Spiel den Mauszeiger sehen wollen oder nicht. Wenn nicht: klicken Sie in den Kasten (Kreis), um das Häkchen dort zu entfernen. Es folgt ein Klick auf den Start-Pfeil, und das Spiel beginnt.

2 Bewegen Sie den Korb (Kreis) am unteren Bildrand mit der Maus hin und her. Die fünf Hühner auf der Stange lassen nun Eier und Kot fallen. Fangen Sie die Eier, aber nicht den Kot.



3 Die Anzeige enthält alle wichtigen Informationen. Hier sehen Sie von links nach rechts: Ihre Punkte, die verbleibende Zeit, die Anzahl der gesammelten weißen Eier (je 1 Punkt), die Anzahl der gesammelten silbernen Eier (je 5 Punkte), die Anzahl der gesammelten goldenen Eier (je 10 Punkte), die Anzahl der nicht aufgefangenen Eier (keine Punkte) und die Menge des gesammelten Kots (je 10 Miunspunkte).



4 Nach dem Spiel können Sie sich mit Ihrer Punktzahl eintragen und dazu einen kurzen Kommentar schreiben.



5 Haben Sie Internet-Zugang, so können Sie sich im Internet die Bestenliste der Eierjagd-Spieler ansehen. Dazu klicken Sie nach Spielende auf LDSign im Internet, danach auf LO-Q VERSION, wenn Sie ein älteres Internet-Zugangsprogramm haben, oder auf HI-Q VERSION, wenn Sie ein aktuelles Zugangsprogramm verwenden. Im nächsten Bild klicken Sie auf DOWNLOADS und im folgenden Fenster auf . Schon sehen Sie eine Liste mit den Namen der hundert besten Eierjäger.



Eingabe	Wirkung
Esc	Fenstermodus
Strg+F	Vollbild
Strg+R	Zurück zum Start-Bildschirm
Strg+links	Neustart des Spiels
Strg+rechts	Spielstart
Strg+↵	Spielstart mit schnell fallenden Eiern

New Beetle Tracks & Gaps[1]

Puzzlespiel für PC | Auf zum Hindernislauf mit dem modernen Nachfolgemodell des guten, alten VW-Käfers. Na denn, gute Fahrt!

[1]sprich: „Nju Biitl Tracks änd Gaps"

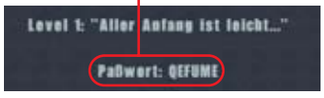
Spieleinstieg



1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und warten Sie, bis das erste Fenster zu sehen ist. Klicken Sie dann auf das Feld unten rechts (Kreis).

2 In diesem Menü können Sie alle Funktionen des Spiels anwählen. Der erste Punkt Hilfe zum Spiel erläutert das Spielprinzip. Unter Eigenen Levelsatz laden können Sie selbst gestaltete Spielstufen laden. Der Level-Editor erlaubt Ihnen, solche eigenen Spielstufen zu bauen – wie man das macht, wird dort auch erklärt. Unter Optionen lassen sich Musik und Effekte abschalten. Die Hitliste Highscores anzeigen enthält bis zu 100 Einträge. In den Credits stellen sich die Programmierer des Spiels vor. Per Klick auf Spiel starten beginnen Sie ein neues Spiel, während Sie bei Level-Paßwort eingeben ein Passwort eintippen können, um später im Spiel einzusteigen. Und wenn Sie genug haben, können Sie per Klick das Spiel beenden. Klicken Sie aber erst mal auf Spiel starten.

3 Daraufhin werden der Name der ersten Spielstufe und das zugehörige Passwort gezeigt – notieren



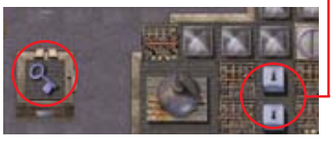
Sie dieses und alle späteren Passwörter. Das Spiel startet automatisch.

4 Ihre Aufgabe ist, mit den Wagen innerhalb einer vorgegebenen Zeit über das Spielfeld vom Start- zum Zielpunkt zu gelangen.



Dazu müssen Sie den richtigen Weg (manchmal gibt es auch mehrere) finden. Im Spiel können Sie den Wagen und alle Plattformen bewegen. Klicken Sie dazu das gewünschte Objekt mit der linken Maustaste an, und klicken Sie dann in die Richtung, in die das Objekt fahren soll. Wollen Sie ein anderes Objekt bewegen, klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste, um das aktuelle Objekt „stillzulegen".

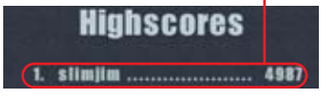
5 In manchen Spielstufen müssen Sie Gegenstände einsammeln, etwa farbige Schlüssel (Kreis), um den Weg zum Ziel zu öffnen . Mit können Sie das Spiel unterbrechen (pausieren).



6 Schaffen Sie es in der vorgegebenen Zeit nicht ins Ziel, dann beginnen Sie die Spielstufe von vorn – bis Ihnen kein Versuch mehr vergönnt ist.



7 Haben Sie das Ziel erreicht, so wird aus der verbleibenden Zeit Ihre Punktzahl ermittelt. Wenn Sie keinen Versuch mehr frei haben oder alle Spielstufen geschafft sind, dürfen Sie sich in die Rangliste eintragen .



Plattformen & Extras



Plattform: Diese Plattform transportiert den Wagen in Pfeilrichtung.



Plattform: Diese Plattform können Sie in alle Richtungen bewegen.



Codekarte: Diese Karte öffnet verschlossene Wege.



Hindernisblock: Blöcke lassen sich mit der Codekarte überwinden.



Strategiespiel für PC | **Truppen trainieren, Burgen bauen und nebenbei noch die Bauern zum Arbeiten bringen – der Job des mittelalterlichen Generals kann ganz schön anstrengend sein. COMPUTERBILD-SPIELE kennt Tricks, die das Herrschen erleichtern** Spielverlauf siehe Test Seite 30

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bauen



Damit Sie Gebäude errichten können, muss – wie im richtigen Leben – der Platz dafür da sein. Wenn Sie an einer Stelle bauen dürfen, sehen Sie dort das entsprechende Haus. Lässt sich ein Gebäude nicht errichten, so erscheint nur ein graues Feld mit einem rot eingefärbten Fleck (Kreis). Der stellt ein Hindernis dar, an der Stelle ist ein Bau nicht möglich.



Eine Schlacht ist geschlagen – und Ihre Gemäuer haben ein wenig gelitten. In „Stronghold“ eine ganz normale Situation. Egal, wie Sie das Spielfeld jetzt auch drehen, manchmal bleibt die Sicht auf die reparaturbedürftigen Stellen einfach schlecht. Drücken Sie dann [ ], um die Mauern und Gebäude einfach auszublenden. Jetzt macht die Ausbesserung keine Probleme mehr.



Das Ausblenden der Mauern, Gebäude und auch der natürlichen Hindernisse, wie Bäume oder Felsen, hat auch beim Errichten neuer Gebäude seine Vorteile. Innerhalb einer bereits dicht bebauten Burg können Sie trotzdem gut sehen, wo zum Beispiel noch ein Plätzchen für einen weiteren Waffenmacher frei ist. Lästige Sucherei lässt sich auf diese Weise deutlich abkürzen.

Allgemeines

Bei den späteren Tipps zum Gewinnen der diversen Aufgaben wählte COMPUTERBILD-SPIELE den Schwierigkeitsgrad „normal“. Wenn Sie auf leichterem oder schwierigerem Niveau spielen möchten, ist es möglich, dass der Gegner anders reagiert, als beschrieben.

Die Holz-Falle





Stellen Sie immer sicher, dass Sie zuerst Holzfällerhütten bauen. Zwei bis drei sind eigentlich in jeder Aufgabe sinnvoll. Falls Ihr Vorratslager so aussieht (Kreis) und Sie keinen Holzfäller besitzen, müssen Sie wegen Holzmangels neu starten.

Soldaten ausbilden



1 In der Unterkunft, die Sie entweder aus Holz oder aus Stein bauen müssen (je nach Aufgabe), können Sie Einheiten ausbilden lassen. Je weiter Sie im Spiel voran kommen, desto mehr davon stehen zur Wahl. Je besser eine Einheit ist, desto mehr Ausrüstung und Gold wird benötigt, um sie auszubilden. Einfache Truppen, etwa Bogenschützen, brauchen nur eine Waffe.

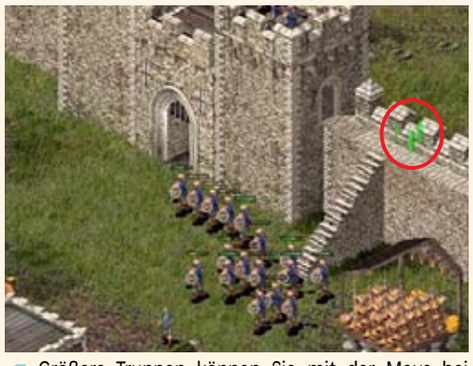


2 Ausrüstungsteile, wie Waffen und Rüstungen, werden in speziellen Gebäuden hergestellt (Kreis). Dort machen Handwerker aus Holz, Stein, Eisen oder Leder Bögen, Lanzen, Rüstungen und vieles mehr. Je nach Aufgabe kann es sinnvoll sein, von einem bestimmten Betrieb mehrere Exemplare zu errichten, um die benötigte Ausrüstung in größerer Stückzahl zu bekommen.



3 Egal, welche Ausrüstung Ihre Handwerker herstellen – alles kommt auf jeden Fall in die Waffenkammer (Kreis). Daher brauchen Sie, um einen Soldaten zu bekommen, immer mindestens einen Handwerksbetrieb, die Waffenkammer und die Unterkunft. Der Soldat wird aus den Reihen der Bauern rekrutiert und zählt dann nicht mehr als Bauer – braucht also keine Nahrung.

Kampf



1 Größere Truppen können Sie mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste einkreisen und so aktivieren. Um Verteidigungstruppen auf Mauern und Türmen zu postieren, ziehen Sie den Mauszeiger dorthin und klicken, wenn dort drei grüne Pfeile erscheinen (Kreis). Sofort erklettern die Männer die Mauern.

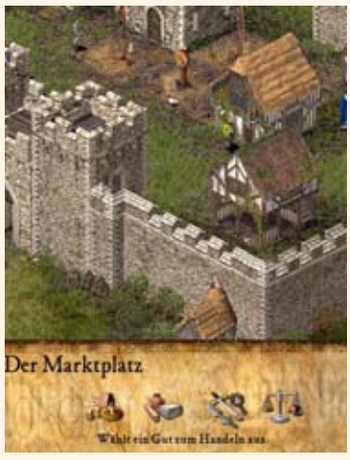


2 Der Mauszeiger wird zum grünen Kreis (Kreis), wenn das Ziel auf ebener Erde liegt. Wenn Sie Truppen beispielsweise vor Ihre Burg schicken wollen, werden Sie mit diesem Symbol arbeiten. Soll ein Angriff starten, so müssen Sie den Gegner anvisieren und anklicken. Dann erscheinen über ihm zwei Schwerter.

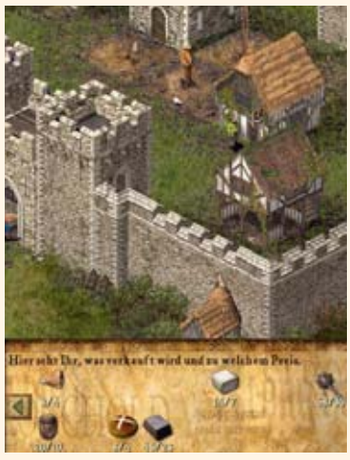


3 Dieses rote Mauszeiger-Symbol (Kreis) heißt schlicht und einfach: Hier geht nichts. Sie können weder attackieren, noch Ihre Truppen an diese Stelle schicken. Meist sehen Sie das Symbol, wenn Felsen oder Wasserläufe den Weg versperren. Bei Fernkämpfern (etwa Bogenschützen) heißt es auch: Ziel außer Reichweite.

Wichtige Gebäude



In jeder Aufgabe, in der Sie einen Marktplatz errichten dürfen, sollten Sie das auch tun. Dieses Gebäude kann Ihnen im Fall von Fehlplanungen wichtige Dienste leisten. So können Sie bei Nahrungsengpässen mit ein wenig Gold das Schlimmste verhindern und Lebensmittel einkaufen. Oder ein paar nicht benötigte Waffen verkaufen, um an das Gold zu kommen, das Sie zum Ausbilden weiterer Truppen unbedingt brauchen.



Überprüfen Sie aber bei jeder Aufgabe, welche Waren Sie kaufen und verkaufen dürfen. Das wechselt meist zwischen den unterschiedlichen Aufgaben. Manche Waren bringen einen besonders großen Gewinn. Sollten Sie also im Spiel in Goldnot geraten, überlegen Sie sich, ob nicht ein weiteres Gebäude sinnvoll wäre, in dem Sie die wertvolle Handelsware herstellen oder einsammeln. Das kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.



Der Steinbruch gehört zu den wichtigsten Bauten im Spiel. Das weiß leider auch der Gegner. Deshalb ist Ihr Steinbruch eines der bevorzugten Angriffsziele. Die Anlage liefert, wie der Name schon sagt, Steine zum Bau von dicken Mauern und einigen wichtigen Gebäuden. Um den Steinbruch zu betreiben, werden drei Bauern benötigt. Dazu noch einer, der das Ochsenjoch betreut. Ohne das erreichen die Steine nicht Ihr Lager.



Käsefarmen sind ebenfalls extrem wichtige Gebäude. Erstens versorgen Sie so Ihre Kornkammer mit leckerem Käse. Zweitens holen sich die Gerberinnen hier Kühe ab, aus deren Fell sie die wichtigen Lederrüstungen herstellen. Ohne Lederrüstungen können Sie gute Truppen, wie Armbrustschützen und Streitkolbenkämpfer, nicht ausbilden. Aber Vorsicht: Fehlt die Kuh, fehlt die Milch – also wirft die Farm dann weniger Käse ab.

Stronghold FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

1. Kräfte sammeln



Ihre erste Aufgabe als frischgebackener Herrscher ist sehr einfach: Sie müssen lediglich 20 Einheiten Fleisch und 40 Holzbretter in Ihre Vorratskammern bekommen, und schon haben Sie gewonnen.

Bauen Sie zuerst Ihren Hauptsitz, den so genannten Bergfried, etwa in die Mitte der Karte, daneben gleich die Kornkammer, und errichten Sie dann in der Nähe drei bis vier Holzfällerlager und genauso viele Jägerhütten. Mehr gibt es hier nicht zu tun. Sie brauchen jetzt nur noch zu warten, bis die geforderten Güter eingesammelt sind.

Achten Sie beim Platzieren der Gebäude immer auf die Laufwege Ihrer Untertanen. Was zu Beginn noch relativ unwichtig ist, kann in späteren Aufgaben Spiel entscheidend werden. Also gewöhnen Sie sich schon möglichst früh an, Gebäude so anzulegen, dass der Weg bis zum entsprechenden Vorratslager kurz ist. Je schneller Ihre Bauern den Bergfried mit Vorratslager und Kornkammer erreichen, desto mehr Güter können Sie erwirtschaften. Hat etwa ein Jäger Wildbraten abgeliefert, geht er sofort wieder auf die Jagd. War der Weg zur Kornkammer kurz, ist er entsprechend früher wieder auf der Pirsch.

Nach wenigen Minuten haben Sie diese Aufgabe garantiert gemeistert und können sich mit dem nächsten Job auseinander setzen – der schon anspruchsvoller ist.

2. Ausbau der Festung



Noch immer haben Sie ein Nahrungsproblem, deshalb sollen Sie ein halb verfallenes Lager wieder aufbauen und 35 Fleisch-Portionen sammeln.

Auch dieser Job ist relativ einfach zu schaffen. Bauen Sie zuerst wieder einige Holzfäller-Lager, am besten links am Waldrand. Errichten Sie dann einige Jägerhütten, am besten im Innern des Lagers – so können die Jäger in Ruhe ihre Beute in vernünftige Braten zerteilen, ohne den Angriff von Wölfen fürchten zu müssen. Die Raubtiere greifen nämlich nach einer gewissen Spielzeit das Lager an.

Um die Palisade neu zu errichten, arbeiten Sie am einfachsten wieder mit ▭, um die Holzpflöcke auszublenden. So sehen Sie am besten, an welcher Stelle Sie noch bauen müssen, um die Festung von außen wirklich sicher abzuschließen. Haben Sie das geschafft, dann brauchen Sie vor den Wölfen keine Angst mehr zu haben – die vier Bogenschützen, die bereits zu Beginn des Spiels auf dem Wehrgang des Holztores Stellung bezogen haben, wehren jede Attacke der wilden Vierbeiner problemlos ab.

Nun brauchen Sie nur noch zu warten, bis Ihre Jäger die 35 Stücke Fleisch erbeutet haben, und der Auftrag ist gewonnen. Um sicher zu sein, dass Sie einzelne Teilbereiche Ihres Jobs tatsächlich schon erledigt haben, können Sie das „Aufgaben"-Menü aufrufen: Erledigte Aufträge sind mit einem Schwert gekennzeichnet!

3. Wolfsjagd



Da die Wölfe in der Region immer mehr zur Plage werden, haben Sie den Auftrag bekommen, die Rudel in der Umgebung auszurotten.

Bauen Sie zuerst Bergfried und Kornkammer, dann Holzfäller-Lager und Jagdhütten. Achten Sie aber darauf, keine Jäger in der Nähe des Flusses einzusetzen – sie könnten die Wölfe zu früh aufscheuchen.

Errichten Sie, wenn genug Holz in Ihrem Lager ist, eine Palisade rund um Ihre Siedlung. Auch hier gilt: Achten Sie darauf, dass die Holzmauer wirklich komplett geschlossen ist und keine Lücke mehr bietet, durch die Raubtiere eindringen könnten.

Nun brauchen Sie noch einen Pfeilmacher, eine Waffenkammer und Unterkünfte, um Bogenschützen ausbilden zu können. Falls Ihnen im Innern der kleinen Burg der Platz fehlt, können Sie die Unterkünfte auch ins ungeschützte Freie bauen. Sie müssen dann lediglich den Bogenschützen abfangen, dessen Karriere immer am Lagerfeuer direkt beim Bergfried beginnt. Klicken Sie ihn einfach an, während er auf dem Weg zur Unterkunft ist, und geben Sie ihm den Befehl, auf den Wehrgang zu klettern. So geht er gar nicht erst nach draußen und kann daher auch nicht angegriffen werden. Bauen Sie nun noch einen Holzturm in Flussnähe und bestücken Sie ihn mit Bogenschützen. Jetzt greifen Sie die Wölfe (Kreis) am anderen Ufer an. Sind alle tot, haben Sie gesiegt.

4. Der geheime Außenposten



Hier sollen Sie ein geheimes Lager tief im Reich des fiesen „Ratte" aufbauen und alle gegnerischen Truppen besiegen, die Ihre Festung angreifen.

Gründen Sie Ihre Siedlung auf jeden Fall auf der hoch gelegenen Ebene, Sie erkennen den Platz an dem matteren Grün der Wiesen. Dort bauen Sie Holzfäller-Lager und Farmen, auf denen die Bauern Rinder züchten und aus der gewonnenen Milch Käse herstellen.

Errichten Sie auch bereits früh eine Pfeilmacherei, Waffenkammer und Unterkünfte. Suchen Sie dann die Hochebene sorgfältig nach möglichen Zugängen ab – wenn Sie etwa in der Mitte gesiedelt haben, werden Sie auf beiden Seiten offene Zugänge entdecken. Der linke ist sehr groß und gut zu sehen, rechts sind es nur wenige Felder zwischen zwei Felsen, die Gegnern den Zutritt ermöglichen. Schließen Sie die Ebene durch Holzpalisaden ab, und postieren Sie Bogenschützen auf dem Wehrgang des Tores und weiteren Türmen. „Rattes" Truppen greifen mehrfach an, allerdings nur mit Lanzenträgern, die gegen die Pfeile Ihrer Männer nur schwach geschützt sind.

Wenn Sie auf die Wirtschaft achten, damit alle Bauern genug zu essen haben, und eventuell sogar noch eine zweite Pfeilmacherei bauen, sollten Sie mit den feindlichen Soldaten keine allzu großen Probleme bekommen. 20 bis 25 Bogenschützen auf den Wällen schlagen jeden Angriff mit Leichtigkeit zurück. Der Sieg ist gehört Ihnen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Stronghold FORTSETZUNG

5. Schlechte Aussichten



Bei dieser Aufgabe sollen Sie sich auf der Insel im Fluss häuslich einrichten und alle Angriffe der gegnerischen Soldaten zurückschlagen.

Bauen Sie dazu erst einmal wieder Holzfäller-Camps, und legen Sie auf der linken Seite des Flusses drei Getreidefarmen an. Bauen Sie dann bereits eine Pfeilmacherei sowie eine Waffenkammer. Die Unterkünfte haben noch Zeit, falls das Holz knapp sein sollte. Schauen Sie sich dann die Inselwelt in Ruhe an, damit Sie sehen, wo Sie am besten Holzpalisaden errichten können, um feindliche Soldaten aufzuhalten. Sie finden auf der Karte oben rechts einen Wegweiser. Diese Wegweiser markieren bei jeder Aufgabe den Ort, an dem feindliche Truppen die Karte betreten.

Wenn die Bauern das erste Getreide ins Lager bringen, sollten Sie eine Mühle bauen. Sie braucht drei Bauern, um zu arbeiten – eventuell ist also noch eine Wohnhütte fällig, um genug Arbeiter zu bekommen. Errichten Sie dann relativ schnell drei Bäckereien. Drei Felder, eine Mühle und drei Bäcker sind ein recht gutes Verhältnis – in jeder Partie.

Nun müssen Sie allmählich mit Palisaden alle Furten blockieren, die auf Ihre Hauptinsel oder das Nachbareiland darüber führen. Ein Tor ist nicht nötig, aber Türme brauchen Sie dringend für Ihre Bogenschützen. Konzentrieren Sie die Schützen möglichst in der Mitte der gefährdeten Uferseite. So können Sie auch gegegnerische Versuche vereiteln, nach links auszuweichen und dort die Palisaden zu zerstören.

Weitere Pfeilmacher wären jetzt auch gut. Den ersten Angriff von „Ratte“ können Sie mit etwa acht Bogenschützen abwehren. Die weiteren Attacken werden aber mit mehr Truppen geführt. Stocken Sie Ihr Bogenschützen-Heer also schnellstmöglich auf.

Die Nahrungs- und Holzproduktion sollte mittlerweile reibungslos laufen, so dass Sie sich ganz auf den Kampf konzentrieren können. Ein dritter Pfeilmacher bringt Sie jetzt auf die sichere Seite in Sachen Waffenproduktion.

Den zweite Angriff von „Ratte“ können 20 Bogenschützen recht problemlos überstehen, wenn Sie die Männer ordentlich über die Breite des Ufers verteilt haben.

Doch das Schlimmste kommt noch: Der dritte und letzte Angriff von „Ratte“ wird von Belagerungswaffen unterstützt. Schwere Katapulte verwandeln Ihre Wälle schnell in Kleinholz. Daher schadet es auch nicht, wenn Sie vor dem Endkampf die Palisaden direkt an den Furten doppelt und dreifach verstärken. Genug Holz sollten Sie haben, und so vermeiden Sie, dass sich Lanzenträger durch einen gebrochenen Wall doch noch in Ihre Burg kämpfen können.

Die Katapulte bleiben meist außer Reichweite der Bögen. Attackieren Sie also alle anderen Truppen. Wenn Sie genug Gegner ausgeschaltet haben, zieht sich der kleine Rest nämlich zurück und nimmt die Katapulte mit. Ob die Wälle sehr gelitten haben, spielt dann keine Rolle mehr – Sie haben gesiegt.

6. Das Angebot der Ratte

Zu Beginn des Auftrags bekommen Sie die Order, mit „Ratte“ zu verhandeln. Doch der miese Lump kann es schon bei Ihrer Vorhut nicht mehr erwarten, die Falle zuschnappen zu lassen: Ihre Bogenschützen werden dahingemetzelt, und Sie müssen hilflos zusehen.

Ihre neuen Befehle: Eine mächtige Steinburg bauen und allen Angriffen des Gegners standhalten.

Zunächst sollten Sie wieder für ausreichend Holz und Nahrung sorgen, vorzugsweise Käse und Fleisch, und dann einen Steinbruch anlegen. Außerdem brauchen Sie ein Ochsenjoch, damit die Steine Ihr Lager erreichen. Bauen Sie dann Ihre Mauern so an den Rand der Schlucht, wie auf dem Foto zu sehen. Zwar finden Sie auf der Karte drei Wegweiser, also drei mögliche Startorte der Gegner, doch wenn die Mauer an der richtigen Stelle steht, kommen die Feinde immer aus der Schlucht auf Sie zu.

Zum Mauerbau müssen Sie noch Folgendes wissen: Immer erst die Steinwälle errichten, dann als äußere Schale die Zinnenwälle bauen. So sind Ihre Soldaten auf den Mauern optimal geschützt. Und vergessen Sie nicht, für Ihre Holzfäller und Jäger, die vermutlich außerhalb der Mauern arbeiten, ein Torhaus einzubauen. Zusätzlich müssen Sie eine Treppe in der Nähe des voraussichtlichen Kampfgebietes an den Wall platzieren, damit Ihre Bogenschützen überhaupt hinauf kommen können.



Nun gilt es, die Bogenproduktion anzukurbeln: Bauen Sie dazu Pfeilmacherei, Waffenkammer und Unterkünfte. Erheben Sie niedrige Steuern, in dem Sie auf den Bergfried klicken und dort die Steuern auf „niedrig“ einstellen. Der Unmut darüber hält sich in Grenzen, so lange Sie Ihrer Bevölkerung zwei Lebensmittelarten anbieten, und sie bekommen Gold, das Sie zur Ausbildung Ihrer Soldaten brauchen. Falls Sie später Gold- oder Beliebtheitsprobleme bekommen sollten: einfach noch Getreide anbauen, Mühlen und Bäckereien errichten, Brot backen. Mit drei Nahrungsmitteln sind Ihre Leute sehr zufrieden. Falls das nicht geht, klicken Sie auf die Kornkammer und vergrößern Sie die Essensrationen der Bauern. Auch darauf reagieren die mit guter Laune und zahlen Steuern – die Vorräte werden aber schneller verbraucht.

Schicken Sie nun schnell viele Bogenschützen auf die kleine Mauerecke am Schluchteingang (Kreis). Schon zu Beginn der Aufgabe finden Sie acht Bögen in der Waffenkammer, so bald die gebaut ist. Bauen Sie drei Pfeilmachereien. Den ersten Angriff von „Ratte“ schlagen Sie mit 15 Mann locker zurück, obwohl er sofort Katapulte einsetzt. Ist der Angriff vorbei, bessern Sie Ihre Mauern aus und verstärken sie eventuell. 20 Mann können sich auch gegen den zweiten Angriff behaupten, der mit Katapulten, Lanzenträgern, Bogenschützen und Leiterträgern geführt wird. Auch danach müssen Sie wieder Mauern flicken, mehr dürfte allerdings nicht passieren. Verluste an eigenen Truppen sind eigentlich unnötig. Angriff drei sollte bei 30 Schützen auch nur der Mauer wehtun – wieder reparieren! Die finale „Ratte“-Attacke folgt nur kurze Zeit später, so dass die 30 Männer auf den Mauern reichen müssen. Das ist auch der Fall. Achten Sie darauf, gegnerische Leiter-Träger rechtzeitig zu erwischen, dann gewinnen Sie problemlos.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Stronghold FORTSETZUNG

7. Das Ende der Belagerung



Die Grafschaft von Lord Manikin hat sich gegen die vier Verräter erhoben und wird deshalb attackiert. Sie sollen mit einer Handvoll Männer helfen und alle Angriffe von „Ratte“ zurückschlagen.

Wenn das Spiel beginnt, markieren Sie sofort Ihre Männer und schicken sie auf die Wälle. Teilen Sie die laufenden Truppen nochmals in zwei Teile, und schicken Sie je eine Gruppe links und rechts vom Torhaus auf die Mauern.

Ihnen steht in jedem Fall ein harter Kampf bevor, selbst wenn Sie schnell mit Ihren Truppen an Ort und Stelle sind. Konzentrieren Sie sich darauf, die Lanzenträger und Leiterträger des Gegners zu dezimieren, bevor die zu viel an der Mauer zerstören können. Falls an einer Stelle die Mauer bricht, schützen Sie unbedingt den Lord auf dem Bergfried. Wenn er fällt, haben Sie verloren.

Wenn der Angriff abgeschlagen ist, bauen Sie zwei weitere Getreidefarmen direkt am Fuß des Berges an der Küste. Außerdem brauchen Sie vier Bäckereien und drei Pfeilmachereien. Bauen Sie die fehlenden Gebäude. Jetzt können Sie sich in Ruhe an die Verteidigung der Burg machen. Ergänzen Sie die Mauern noch um Zinnenwälle, und bauen Sie vor die Steinmauer in einigen Metern Abstand noch Holzwälle, die den Feind aufhalten. Je länger die gegnerischen Soldaten sich durch die Wälle kämpfen müssen, desto länger sind sie ein gutes Ziel für Ihre Bogenschützen.

Die zweite Angriffswelle sollten Sie mit etwa 20 Lanzenträgern, die die Leitern umwerfen können, und 25 Bogenschützen aufhalten. Bessern Sie danach sofort wieder alle Wälle aus, und verstärken Sie je nach Möglichkeiten den Schutz durch weitere Mauern. Falls Sie in Goldnöte kommen, erheben Sie geringe Steuern, sollten aber darauf achten, dass Ihre Beliebtheit dadurch nicht zu tief sinkt. Würden Ihnen mitten im Kampf plötzlich die Bauern weglaufen, wären die Folgen recht fatal: keine Nahrung mehr, keine neuen Bögen.

Die dritte Attacke von „Ratte“ ist die Schlimmste, allerdings sollten Sie mittlerweile auch etwa 40 Bogenschützen auf den Wällen haben. Während sich die feindlichen Truppen durch die diversen Wälle kämpfen, können Ihre Schützen schon viele Angreifer erwischen. Vor allem sollten Sie in der Zeit, in der noch keine Nahkampf-Truppen Ihren Hauptwall erreichen, auf die gegnerischen Bogenschützen zielen, die sich meist am Fuß des Berges postieren und von dort auf Ihre Männer schießen.

Zuerst werden Lanzenträger angreifen, erst danach kommen die Leiterträger. Verteilen Sie deshalb Ihre Lanzenträger auf den Wällen so gut, dass sie jederzeit die Länge der Mauer abdecken und so jeden Versuch, eine Leiter anzulegen, vereiteln können. Stehen Ihre Lanzenträger zu sehr auf einer Ecke, kann durch einen Angriff möglicherweise der Zugang zu anderen Stellen zerstört werden, und Sie können nur noch zusehen, wie der Gegner die Mauern erklimmt. Aber wenn Sie alles richtig gemacht haben, tragen Sie den Sieg davon.

8. Pakt mit dem Teufel



Um vom fiesen Grafen „Schlange“ Unterstützung zu bekommen, müssen Sie 10 Bier brauen und abliefern und außerdem alle Gegner besiegen. Soweit „Schlanges“ Erklärung zu Beginn – im Verlauf des Auftrages erhöht er seine Forderung auf 20 Bier.

Bauen Sie zuerst fünf Hopfenfarmen im grünen Tal vor Ihrer Burg. Wenn die Anpflanzungen einmal komplett abgeerntet sind, haben Sie genug Hopfen für 20 Bier im Lager und können die Farmen wieder abreißen. Schützen Sie sie deshalb unbedingt vor dem ersten Angriff von „Rattes“ Männern.

Ziehen Sie eine Mauer vom Torhaus bis zum Felsvorsprung links vom Steinbruch, wie auf dem Foto. Achten Sie darauf, mit Ihren zehn Bauern gut hauszuhalten, bauen Sie auf keinen Fall eine Wohnhütte. Mehr Einwohner können Sie nämlich nicht ernähren. Sobald der Hopfen zusammen ist, reißen Sie die Farmen ab und bauen drei Brauereien, um möglichst schnell die 20 Bier zu bekommen. Errichten Sie einen Marktplatz, hier können Sie Nahrung kaufen, falls die Lebensmittel knapp werden.

Den Wall können Sie zu Beginn auch mit Holz bauen und später mit Stein verstärken, Hauptsache, Sie halten die Truppe von „Ratte“ draußen.

Um Nahrungssorgen vorzubeugen, können Sie Getreidefarmen bauen, wo vorher die Hopfenfarmen standen, und das Getreide auf dem Markt verkaufen. Sie erhalten für fünf Einheiten Getreide so viel Gold, wie Sie für fünf Brote ausgeben müssen, und sparen die Bäckereien.

Diese Aufgabe ist nicht einfach. Sie können zwar versuchen, es ganz ohne weitere Soldaten zu schaffen. Schließlich erhalten Sie von „Schlange“ Truppen, sobald das Bier fertig ist. Aber Sie können auch Waffenkammer und Unterkünfte bauen, und die Waffen auf dem Markt kaufen. Dazu müssen Sie aber Stein oder Holz verkaufen. Schonen Sie zu Beginn des Spiels vor allem Ihre Lanzenträger. Schicken Sie sie nicht hinaus, um gegen die Truppen von „Ratte“ anzutreten, sondern sparen Sie die Jungs für den letzten Kampf dieser Aufgabe auf. Dann greift „Ratte“ auch mit Katapulten an, die Ihnen extrem schnell die gesamte Mauer kaputt schießen können. Um diese Bedrohung zu bekämpfen, schicken Sie alle Lanzenträger, die Sie gegen Ende besitzen, weit nach vorn und attackieren sofort alle Baumeister oder Katapulte des Gegners. Falls Sie das schaffen, dürften Ihre Bogenschützen den Kampf für Sie entscheiden.

Zur Sicherheit sollten Sie in dieser Aufgabe aber regelmäßig abspeichern, denn es kann schnell etwas schief laufen, und Sie müssten die Partie dann noch einmal beginnen.

Damit alles reibungslos klappt, ist es während der gesamten Aufgabe sehr wichtig, die Zufriedenheit Ihrer Bauern im Auge zu behalten. Ist auch nur ein Bierbrauer unglücklich, während er arbeitet, verschwindet er aus der Burg, und das angefangene Bierfass ist verloren – und damit auch die Einheit Hopfen. Somit hätten Sie dann nur noch 19 Hopfen und müssten erneut eine Hopfenfarm bauen. Und die wird unter Garantie dauernd von Hopfenkäfern um die Ernte gebracht. Ein Neustart der Aufgabe wäre kaum zu vermeiden. Also, halten Sie Ihre Männer im zufriedenen Bereich, sonst ist die Aufgabe nicht zu meistern.

9. Das Ende der „Ratte"

Um diese Aufgabe zu gewinnen, müssen Sie alle Angriffe von „Ratte" überstehen. Haben Sie den letzten Kampf gewonnen, wird „Ratte" von Ihren Männern besiegt – er wird Sie nie mehr belästigen.

Zu Beginn solten Sie sofort Ihre Lanzenträger dazu anhalten, den Burggraben auszuheben. Machen Sie ihn ruhig breit. Je länger gegnerische Lanzenträger benötigen, um den Graben wieder zuzuschütten, desto länger sind sie ein perfektes Ziel für Ihre Bogenschützen

Bauen Sie schnell neben ein paar Jagdhütten drei Pfeilmachereien und auch noch einige Holzfällercamps. Die untere linke Ecke der Mauer eignet sich gut, um einen Turm zu bauen. So stehen Ihre Bogenschützen höher. Später können Sie die ganze Seite, in der sich auch das Torhaus befindet, mit Türmen bestücken, um besser kämpfen zu können.

Bauen Sie vor die Ecke, wie auf dem Bild zu sehen, eine zweite Steinmauer. Da Sie bereits in der ersten Attacke von Katapulten beschossen werden, können Sie so ein Ziel schaffen, auf das sich die feindlichen Kriegsmaschinen auch sofort stürzen. Dadurch bleibt die eigentliche Burgmauer unbehelligt.

Wenn Sie den ersten Angriff überstanden haben, lassen Sie die Gräben neu ausheben, die garantiert gelitten haben, und bauen Ihre Betriebe draußen vor der Burg neu auf. Beginnen Sie mit den Holzfällercamps, um Baumaterial für alles andere zu bekommen. Reparieren Sie die Kugelfang-Mauer an der Ecke.

Achten Sie darauf, dass Ihre Bogenschützen alle auf Türmen oder dem Torhaus stehen – so sind sie vor feindlichen Pfeilen besser geschützt. Bilden Sie gegen Ende der Aufgabe auch Lanzenträger aus, und verteilen Sie die gleichmäßig auf der Mauer. Falls es den gegnerischen Truppen gelingt, den Graben zuzuschütten und Leitern an die Mauern zu stellen, können die Lanzenträger sie einfach umwerfen. Optimal ist es, wenn Gegner bereits daran hochklettern – die fallen dann ebenfalls.

Der letzte Angriff von „Ratte" kommt zwar schwungvoll, aber da die Katapulte nur auf Ihre Ablenkungsmauer schießen, fehlt den gegenerischen Fußtruppen die Unterstützung, und Sie sollten relativ einfach den Sieg davontragen. Wenn die Gegner fliehen, sehen Sie unten rechts auf dem Bildschirm einen kleinen Film, in dem Sie miterleben dürfen, wie „Ratte" sein Leben aushaucht. Es lohnt sich nicht mehr, die Burg danach noch zu reparieren – die Sieges-Meldung sollte recht bald eintrudeln. Gratulation, der erste Verräter hat seine verdiente Strafe erhalten.



10. Schlangenjagd

Um gegen „Schlange" den ersten Sieg zu erringen, müssen Sie die Bevölkerung der Burg auf 50 aufstocken, und 75 Prozent von denen müssen gesegnet sein. Dazu müssen Sie erst die Burg erobern und dann gegen Angriffe verteidigen.

Attackieren Sie mit den Lanzenträgern die Bogenschützen auf dem Turm und mit Ihren Bogenschützen die Streitkolbenkämpfer auf dem Bergfried.

So bald Ihnen die Burg gehört, sorgen Sie für ausreichend Nahrung, indem Sie das obere Gelände für Käsereien nutzen. Die Getreidefarmen im Tal sind zwar ergiebig, werden aber häufig vom Gegner zerstört, ohne dass Sie viel dagegen tun könnten. Fahren Sie in Sachen Nahrung also unbedingt mehrgleisig (Fleisch, Käse, Brot).

Bauen Sie Torhaus und Mauern, wie auf dem Bild zu sehen, und errichten Sie Pfeil- und Lanzenmachereien. Bauen Sie unbedingt den Steinbruch nach jedem Angriff des Gegners neu, Sie benötigen später viele Steine. Bauen Sie Ihre Mauern trotzdem dick genug, um sie gegen andauernde Angriffe von Streitkolben-Kämpfern resistent zu machen – und reparieren Sie alle Mauern, Türme und das Torhaus nach jedem Angriff. Die Attacken von „Schlange" sollten mit richtig gebauten Mauern und Türmen kein großes Problem sein – so lange Sie nicht versuchen, Steinbruch und Getreidefarmen vor den Angriffen zu schützen. Das schaffen Sie leider nur unter zu großen Verlusten. Neu bauen ist da entschieden billiger.



Die Bevölkerung sollten Sie kontrolliert wachsen lassen: Sie starten mit 28 und bringen die alle in Lohn und Brot, damit möglichst viele Produkte in die Lager kommen. Gehen Sie dann auf 36, und wiederholen Sie das Ganze.

Wenn der Kornspeicher zum Bersten mit Nahrung gefüllt ist, können Sie auf 52 aufstocken. Beginnen Sie in dem Moment auch, so viele Kapellen zu bauen, wie irgend möglich. Fünf bis sechs Priester sorgen nämlich für eine relativ schnelle Segnung von 75 Prozent der Gesamtbevölkerung.

Hauptproblem für den Bau der Kapellen sind neben den Steinen auch hohen Kosten von 250 Gold pro Stück. Sie lösen es, indem Sie erstens mit unterschiedlichen Nahrungsarten Ihren Bauern gute Laune bescheren und deshalb auch ungestraft Steuern – auf niedrigem Niveau! – eintreiben können, und zweitens, indem Sie einen Markt bauen und nicht benötigte Waren verkaufen.

Zwar können Wolfsangriffe, Kaninchenplagen und natürlich Attacken von „Schlange" ganz schön nerven. Wenn Sie aber einfach ruhig weiterspielen, Ihre Soldatenzahl regelmäßig erhöhen, alle zerstörten Gebäude geduldig wieder aufbauen und dafür sorgen, dass Ihre Bauern Arbeit und Nahrung bekommen, werden Sie diese Aufgabe unter Garantie siegreich beenden.



Aquanox

Actionspiel für PC | **Sie lieben die Unterwasserwelt von Aquanox, saufen aber dtändig ab, weil die Gegner schneller schießen? Dann hilft nur eins: Lesen Sie die Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE. Die Redaktion zeigt Ihnen, wie Sie sich über Wasser halten** Spielverlauf siehe Test Seite 38

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Mit dem Steuerknüppel sind Sie Kapitän ...



Nach rechts steuern: Um Ihr Unterseeboot nach rechts fahren zu lassen, drücken Sie den Steuerknüppel nach rechts. Je weiter sie drücken, desto enger werden die Kurven, die das Boot fährt.



Nach links steuern: Wenn Sie mit dem Boot nach links fahren möchten, drücken Sie den Steuerknüppel nach links. Der Kurvenradius wird enger, je weiter Sie den Knüppel nach links drücken.



Vorwärts fahren: In der Mittelposition gibt es keinen Vortrieb, und Ihr U-Boot dümpelt ruhig in der Tiefsee. Je weiter Sie den Schubregler nach vorne drücken, desto schneller beschleunigen Sie das Boot.



Rückwärts fahren: Sie können mit einem U-Boot auch rückwärts fahren. Drücken Sie dazu den Schubregler nach hinten. Je weiter Sie den Hebel auslenken, desto schneller fährt das U-Boot im Rückwärtsgang.

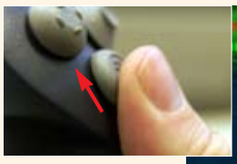


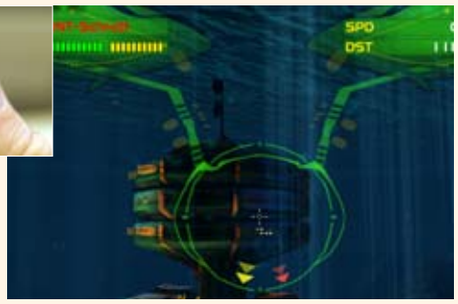
Abwärts fahren: Wenn Sie mit Ihrem Boot in Richtung Meeresgrund abtauchen wollen, dann drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne. Je weiter Sie ihn auslenken, desto steiler geht es abwärts.



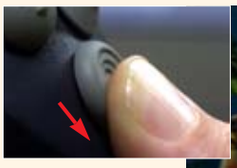
Aufwärts fahren: Wenn es wieder Richtung Wasserspiegel gehen soll, ziehen Sie den Steuerknüppel nach hinten. Das Boot nähert sich wieder der Oberfläche – an zunehmender Sonneneinstrahlung gut zu erkennen.

Mit dem Steuerknüppel sind Sie Kapitän ... (Fortsetzung)



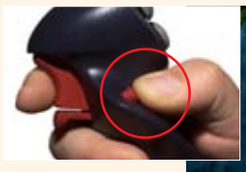


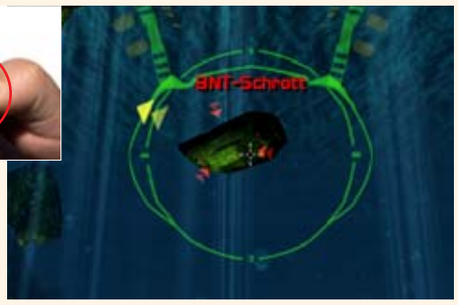
Steigen: Drücken Sie den Mini-Steuerknüppel 1 nach oben, um das U-Boot steigen zu lassen.





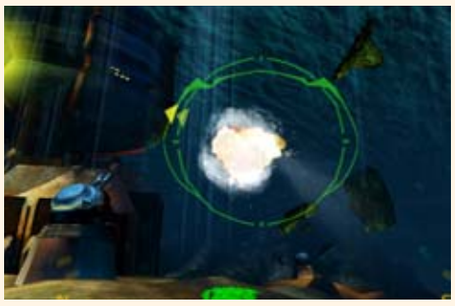
Sinken: Drücken Sie den Mini-Steuerknüppel 1 nach unten, dann taucht das Boot ab.



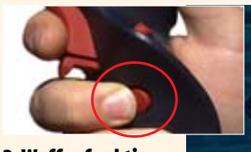


Anvisieren: Per Druck auf den Knopf 2 können Sie das Ziel im Fadenkreuz anvisieren.





Feuern: Um die gewählte Waffe abzufeuern, drücken Sie Knopf 1.





2. Waffenfunktion: Mit Knopf 3 lässt sich die zweite Funktion der Waffe, etwa ein Zielfernrohr, auslösen.





Waffe wechseln: Per Druck auf Knopf 7 können Sie zwischen den Waffen umschalten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Aquanox FORTSETZUNG

Mit dem Steuerknüppel sind Sie Kapitän ... (Fortsetzung)





Buzzer abwerfen: Mit Knopf 4 werfen Sie Täuschkörper ab. Damit sinkt natürlich auch deren Zahl (Kreis).





Maschine starten: Mit Knopf 6 werfen Sie die Maschine an. Daraufhin gibt's eine Erfolgsmeldung (Kreis).

So behalten Sie den Überblick

1 Der Zielstatus:
Hier lassen sich Informationen über das anvisierte Ziel ablesen. Zunächst können Sie erkennen, um welche Art von Ziel es sich handelt. In diesem Fall ist es „BNT-Schrott". Die unterbrochenen grünen und gelben Balken zeigen die Schildstärke des Ziels an. Sind die Schilde schwächer, werden die Balken rötlich. Der grüne Balken steht für den „kinetischen" Schild, mit dem Geschosse abgewehrt werden, der gelbe für den elektromagnetischen Schild gegen Energiewaffen.

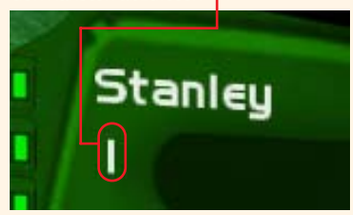
2 Ihre Vorderschilde:
An den durchbrochenen Balken in diesem Bereich können Sie die Qualität Ihrer eigenen Schilde ablesen.

3 Zieleigenschaften:
Hier werden weitere Zieleigenschaften dargestellt: „SPD" bezeichnet die Geschwindigkeit des Ziels, die Zahl hinter „DST" steht für Ihre Entfernung zum Ziel. Unter dem Wort „Cargo" ist die Beladung und gegebenenfalls auch die Bewaffnung des gerade anvisierten Unterwasser-Ziels abzulesen.

4 Seitenschilde:
Ihr Boot verfügt über vier einzelne „kinetische" Seitenschilde, die Geschosse abwehren können. Sie können ihren Zustand jeweils hier ablesen. Je kürzer und rötlicher der Balken ist, desto schwächer ist der jeweilige Schild. Wenn die Schilde ganz ausfallen, wird Ihr Boot beim nächsten Treffer zerstört.



5 Aktive Waffe:
An dieser Stelle zeigt Ihnen der Bordcomputer, welche Waffe gerade aktiviert ist. Es kann immer nur eine Waffe aktiv sein. Wenn es sich um Raketen handelt, dann ist links unterhalb der Waffen-Bezeichnung noch die Zahl der verbleibenden Raketen abzulesen.



Bedenken Sie, dass Sie immer nur über eine begrenzte Anzahl von Raketen verfügen, und verschießen Sie Ihr Pulver nicht zu schnell. Bestimmte Gegner können nur mit Raketen rechtzeitig ausgeschaltet werden, normale Munition reicht nicht aus. Sollte nur noch eine Rakete vorhanden sein, erscheint in der Bildmitte eine Warnung.



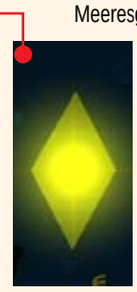
6 Sensoren, Generator, Antrieb:
Hier erfahren Sie Einzelheiten über den Zustand des Bootes: Der Balken hinter „SEN" steht für die Sensoren. Mit den Sensoren können Feinde geortet werden, und der Bordcomputer blendet Navigations-Wegmarken ein.

Der Balken hinter „GEN" beschreibt den Zustand der Generatoren, die für die Energieversorgung Ihres Bootes sorgen. Und hinter „ENG" können Sie ablesen, wie es um seinen Antrieb steht. Auch hier gilt: Je kürzer und rötlicher der Balken ist, desto schlechter steht es um das Bauteil.

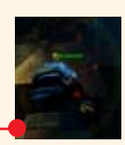
7 Das Visier:
Mit dem Fadenkreuz in der Mitte des Visiers zielen Sie auf Gegner. Um welche Art von Gegner es sich handelt, ist oben abzulesen, sobald er im Fadenkreuz ist. Anvisierte Gegner können Sie daran erkennen, dass sie von kleinen roten Dreiecken umringt sind.

Rote Doppelpfeile am Visier-Rand zeigen die Richtung, in der sich der angepeilte Gegner befindet. Gelbe Doppelpfeile weisen zur nächsten Navigationsmarke.





Manche Waffen haben als Zweitfunktion ein Zielfernrohr, mit dem anvisierte Ziele vergrößert werden können.



8 Die Minikarte:
Hier ist eine räumliche Darstellung des Meeresgrundes mit Schluchten und Erhebungen zu sehen. Gebäude werden rot dargestellt, andere Boote als lange, dünne Striche.

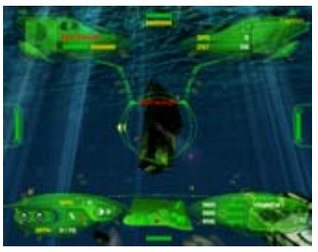
9 Tempo, Tiefe, Täuschung:
Diese Anzeigen liefern viele wichtige Informationen über Ihr Boot: zum Beispiel über die Geschwindigkeit SPD und über die aktuelle Tauchtiefe: DPTH 3174. Wichtig ist auch die Angabe des Lärms, den Ihr Boot verursacht. Manchmal ist es wichtig, sich per Schleichfahrt möglichst lautlos an einen Gegner heranzutasten. Dann wird diese Anzeige geradezu überlebenswichtig. Mit einer speziellen Zusatzausstattung, die Sie kaufen können, lässt sich der Geräuschpegel Ihres Bootes dauerhaft reduzieren.

Außerdem können Sie noch die Anzahl der „Buzzer" erkennen. Buzzer sind Täuschkörper, die sie abwerfen können, wenn Ihr Boot im Kampf von einer Rakete verfolgt wird. Wenn der Abwurf zum richtigen Zeitpunkt erfolgt, dann wird die Rakete den Buzzer aufs Korn nehmen – nicht das Boot.

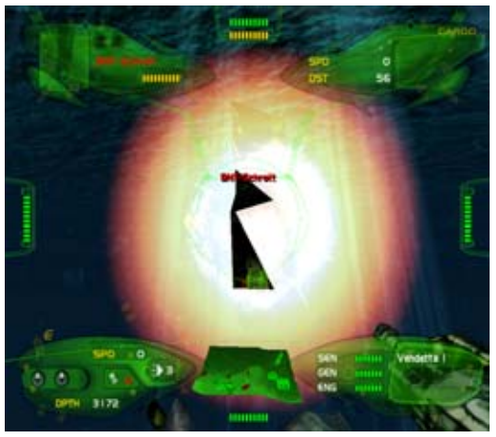
Erste Aufgabe: Biontenschrott beseitigen



1 Sie sollen explosiven Biontenschrott beseitigen, der sich bei der Station angesammelt hat. Fahren Sie zur gelben Navigationsmarke (Kreis).



2 Visieren Sie die Schrottteile an, und schießen Sie mit dem Maschinengewehr darauf. Normalerweise reicht schon ein Schuss.



3 Haben Sie ein Teil getroffen, dann explodiert es. Kommen Sie einem Teil zu nahe, so explodiert es auch und beschädigt dabei Ihr Boot. Ballern Sie nach und nach alle Schrott-Teile ab, die nahe der Station herumschwimmen.



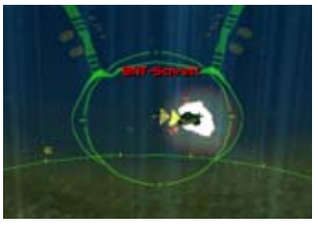
4 Notfall-Einsatz: Sie sollen einem Frachter den Weg freimachen. Auf zur gelben Markierung und den hinderlichen Schrott (Kreis) abschießen.



5 Fahren Sie vor dem Frachter her, und beseitigen Sie die explosiven Schrott-Teile (Kreis) auf seinem Kurs möglichst vollständig.



6 Eines der Teile erwacht plötzlich zum Leben, lockt Sie vom Frachter weg und feuert auf Sie. Folgen Sie ihm, und schießen Sie es ab .



7 Das sollten Sie möglichst schnell erledigen, denn der Frachter hat immer noch Trümmer vor sich und braucht weiterhin Ihre Hilfe.



8 Beseitigen Sie jetzt die letzten Schrottreste vor dem Frachter. Wenn Sie gut zielen, wird das langsame Fracht-U-Boot nicht zu stark beschädigt. Die erste Aufgabe ist überstanden – aber jetzt geht's erst richtig los.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

F1 2001



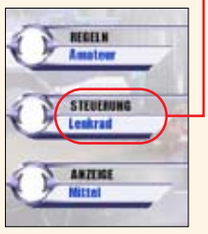
Rennspiel für PC und Playstation 2 | Eine realistische Formel-1-Simulation wird am besten mit dem Lenkrad gespielt. So kommt die richtige Stimmung auf, und Sie holen wie ein Profi das Letzte aus Ihrem Rennwagen heraus. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie man mit Lenkrad und Pedalen durch alle Kurven kommt Spielverlauf siehe Test Seite 54

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Vorbereitungen am PC

Klicken Sie im Hauptmenü auf die Stoppuhr (Kreis), um das Optionsmenü aufzurufen. Achten Sie nun darauf, dass im Menüfeld „Steuerung" „Lenkrad" ausgewählt ist. Klicken Sie andernfalls auf , um das Lenkrad als Steuergerät zu wählen.





Vorbereitung an der Playstation 2

Bevor Sie Ihren Rennwagen mit dem Lenkrad steuern können, müssen Sie folgende Einstellungen vornehmen: Öffnen Sie im Hauptmenü den Punkt „Optionen" und danach „Controller-Optionen". In diesem Menü auf den Punkt Controller/ Lenkräder" und dann auf „Controller-Zuweisung" gehen. Im damit aufgerufenen Menü können Sie die Steuerung von Spieletastatur auf Lenkrad umschalten. Eine rote Umrandung des Lenkrades zeigt, dass die Einstellungen akzeptiert wurden.



Wichtiger Hinweis

Beachten Sie, dass der Spielraum von Lenkrädern und Pedalen je nach Fabrikat unterschiedlich sein kann. Die Bewegungen von Lenkrad und Pedalen lassen sich daher nicht direkt auf jedes andere Lenkrad-Modell übertragen. Die Tricks können aber in jedem Fall als Orientierungshilfe genutzt werden.

Schikane



In einer Schikane oder lang gezogenen S-Kurve sollten Sie die ganze Fahrbahnbreite nutzen und nur wenig lenken.





1 Lenkrad leicht nach rechts einschlagen und etwas vom Gas gehen. Noch nicht bremsen.





2 Nun leicht nach links lenken, Fuß weiter vom Gaspedal nehmen und kurz abbremsen.





3 Jetzt kräftiger abbremsen, kurzzeitig kein Gas geben und das Lenkrad weiter nach links einschlagen.





4 Fuß von der Bremse, Gaspedal bis zum Anschlag durchtreten und nur noch leicht nach links einlenken.

Haarnadelkurve



Am Außenrand der Strecke in die Kurve hinein fahren und erst spät nach innen ziehen.





1 Fuß vom Gaspedal nehmen, sehr stark abbremsen, aber noch nicht einlenken.





2 Nun stark nach links einlenken, Bremse nur zur Hälfte durchtreten und ein wenig Gas geben.





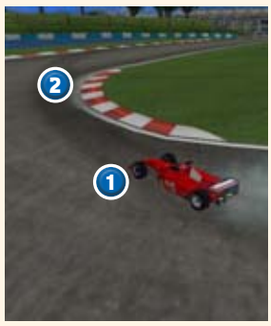
3 Weniger stark einlenken, das Gaspedal weiter bis zur Hälfte durchtreten und Fuß von der Bremse.





4 Jetzt Vollgas geben und das Lenkrad so weit wie möglich nach links einschlagen.

Enge Kurve



Da der Scheitelpunkt dieser Kurve an ihrem Ausgang liegt, müssen Sie die Geschwindigkeit stark reduzieren.



1 Voll nach rechts einlenken, Fuß vom Gas nehmen und stark abbremsen.



2 Nicht mehr bremsen, leicht nach rechts lenken und Gaspedal voll durchtreten.

Weite Kurve



Der Scheitelpunkt dieser Kurve liegt an ihrer Einfahrt, so dass sie mit relativ hohem Tempo passiert werden kann.



1 Lenkrad halb rechts einschlagen. Gas wegnehmen und Bremse halb durchtreten.



2 Stärker nach rechts lenken, Fuß von der Bremse nehmen und Vollgas geben.

Lang gezogene Kurve



Hier sollten Sie mit nur wenig Zeit- und Geschwindigkeitsverlust sauber durchkommen.



1 Etwas nach links lenken, Gas zur Hälfte durchtreten, nicht bremsen.



2 Lenkeinschlag beibehalten, Vollgas geben und Fuß weg von der Bremse.

Kehre



Zwei durch eine sehr kurze Gerade miteinander verbundene Kurven ergeben eine Kehre. Die kann wie eine einzelne Kurve passiert werden.



1 Lenkrad halb nach rechts, etwas vom Gas gehen und Bremse halb durchtreten.



2 Lenkeinschlag beibehalten, Fuß von der Bremse nehmen und Vollgas geben.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)

Commandos 2 für PC

Beim neuen Taktik-Hit kann man jede Hilfe brauchen. Mit diesen Geheimtricks geht's schon viel einfacher voran

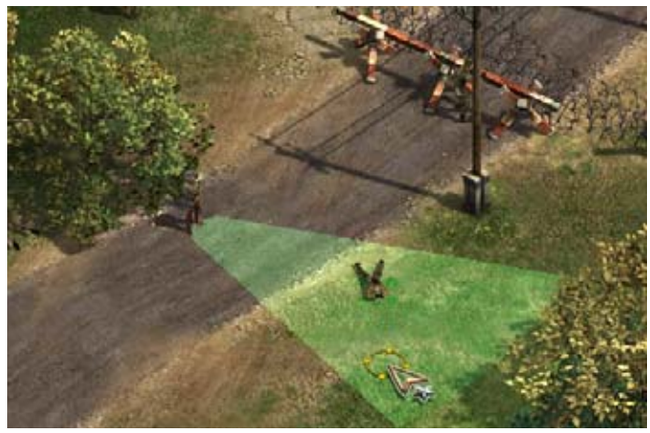
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald Sie einen Einsatz begonnen haben, tippen Sie GONZOANDJON ein.

3 Damit sind die Cheats freigeschaltet, und Sie können nach Herzenslust darauf zurückgreifen.

4 Allerdings verhelfen Ihnen das schnelle Wechseln des Standorts oder die Unsichtbarkeit noch nicht zum Spielsieg, sie erleichtern nur das Fortkommen.

5 Um sich die Einsätze kurz anzusehen, brauchen Sie nur bei der Code-Abfrage zu Beginn eines Spiels auf die Codes rechts in der Tabelle zurückzugreifen. Damit können Sie alle zehn Aufträge antesten.



Ist der richtige Cheat aktiviert, nimmt keine Wache Notiz von Ihren Männern.



Schnell irgendwo hin? Mit Cheats kein Problem. Eben noch hier …



… und schon im nächsten Moment hinter der Mauer in Sicherheit.

Tasten	Wirkung
Strg + V	Figur wird von Gegnern nicht bemerkt.
Strg + -	Spieldetails zeigen, etwa die Versionsnummer.
⇧ + X	Ausgewählten Charakter zum Mauszeiger versetzen.
Strg + ⇧ + N	Einsatz erfolgreich beenden.

Einsatz	normal	schwer	sehr schwer
1	XHGDR	PLKUM	PVTSL
2	WKUC4	JE5SH	SKDJF
3	YSM51	DFY3B	3DYNG
4	B7D8F	K9D3H	9BG3S
5	3GHSL	NMWQ9	KJWJK
6	AZLM1	16G3L	E2J7H
7	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
8	UN63A	LPQ6T	TRIB4
9	VAZ2P	SRCM8	TRD78
10	9TT5W	PAEN8	1LPQD

Sim City 3000 für PC

Beim Städtebau kann der eine oder andere Trick nicht schaden, damit Sie Ihren Bürgern ein schönes Heim sichern

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Suchen Sie sich eine Aufgabe aus, die Sie spielen möchten.

3 Um einen Cheat einzutippen, müssen Sie erst ein Eingabefenster öffnen. Dazu drücken Sie Strg, ⇧, Alt, und C gleichzeitig. Der Kasten taucht daraufhin links oben ● am Bildrand auf.

4 Tippen Sie dort den gewünschten Trickbegriff ein, und bestätigen Sie ihn per Druck auf ↵. Daraufhin sollte eines der in der Tabelle rechts beschriebene Ergebnisse eintreten.

5 Vorsicht beim Anheben oder Absenken des Baulandes: Wenn dort schon Gebäude errichtet wurden, werden die beim Verändern der Höhe auf jeden Fall zerstört!



Zuerst müssen Sie das Eingabefenster (rot umrahmt) öffnen. Dann können Sie dort ganz nach Belieben Trickbegriffe eintippen.



Mit dem richtigen Trick können Sie beispielsweise die schönsten und teuersten Bauwerke mitten in die Stadt setzen – kostenlos!



Ein besonderes Bauwerk ist entstanden: Ob Sie diese Sternwarte oder andere Sondergebäude errichten möchten, ist Ihre Sache.

Eingabetext	Wirkung
i am weak	Bauen ohne Kosten.
power to the masses	Alle Stromversorgungsgebäude freischalten.
water in the desert	Alle Wassergebäude freischalten.
garbage in, garbage out	Alle Müllgebäude freischalten.
pay tribute to your king	Alle Sondergebäude freischalten.
let's make a deal	Alle bieten Geschäfte an.
terrain one up	Das Gebiet um eine Stufe erhöhen.
terrain one down	Das Gebiet um eine Stufe senken.
terrain ten up	Das Gebiet um zehn Stufen erhöhen.
terrain ten down	Das Gebiet um zehn Stufen senken.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Anachronox für PC

Die Vorbereitungen für diesen Cheat sind sicherlich etwas komplizierter. Dafür bietet Anachronox Ihnen ein komfortables Trick-Auswahlmenü. Und damit gelingt es dem Helden Sylvester Boots bestimmt, seine Feinde zu besiegen

1 Klicken Sie nacheinander auf Start, Programme, Zubehör und Editor.

2 Im dadurch aufgerufenen Programm klicken Sie zuerst auf Datei und anschließend auf Öffnen...

3 Klicken Sie nun auf den Auswahlbalken Eigene Dateien, um dort die Festplatte auszuwählen, auf der Anachronox installiert wurde. Normalerweise ist das Drive c [C:].

4 Wählen Sie dann per Doppelklick das Verzeichnis aus, in dem das Spiel installiert wurde. Das ist im Standardfall Anachronox.

5 Durch zwei weitere Doppelklicks auf anoxdata und Confius rufen Sie das richtige Verzeichnis auf.

6 Um die gesuchte Datei zu finden, klicken Sie auf den unteren Auswahlbalken Textdokumente und ändern den Eintrag in Alle Dateien [*.*].

7 Klicken Sie jetzt auf den Dateinamen Default.cfg, dann auf Öffnen.

8 Suchen Sie die Zeile `set debug 0`, und ändern Sie die Zahl 0 in eine 1, so dass der Eintrag danach wie folgt aussieht: `set debug 1`.

9 Speichern Sie die Änderungen, indem Sie abermals auf Datei und Speichern klicken.

10 Schließen Sie den Editor mit einem Klick auf ✕.

11 Starten Sie das Spiel jetzt, wie gewohnt. Stören Sie sich nicht an einem eventuell erscheinenden Textfenster.



12 Dort beginnen Sie zum Beispiel mit einem Klick auf Normal eine neue Spielrunde. Natürlich können Sie alternativ auch einen zuvor gespeicherten Spielstand laden, indem Sie auf Restore Universe klicken.

13 Während des Spielens können Sie zur Eingabe eines geheimen Tricks jederzeit die Konsole aufrufen. Drücken Sie dazu auf die Taste ^.

14 Geben Sie nun einen der rechts aufgeführten Trickbegriffe ein.



15 Beenden Sie die Eingabe, indem Sie ein weiteres Mal auf die Taste ^ drücken.

Im Trickmenü haben Sie Zugriff auf viele, sich selbst erklärende Funktionen.

Eingabetext	Wirkung
noclip	Durch Wände gehen.
battlewin	Sie gewinnen den laufenden Kampf.
timescale 2	Doppelte Spielgeschwindigkeit.
timescale 5	Fünffache Spielgeschwindigkeit.
invoke 1:86 (der Doppelpunkt wird mit ⇧ und 0 erstellt)	Aufruf des Trick-Menüs (erscheint beim Schließen der Konsole).



Mit der Funktion „Durch Wände gehen" passieren Sie verschlossene Türen ohne Widerstand.

Far Gate für PC

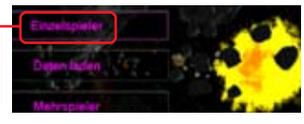
In den Weiten des Alls kann man leicht den Überblick verlieren. Und schon ist man von feindlichen Raumschiffen umzingelt. Sollten Sie in diesem Spiel mal einen Auftrag „vergeigen", dann hilft Ihnen dieser Trick

1 Starten Sie das Spiel „Far Gate", wie gewohnt

2 Sobald Sie das Hauptmenü des Spiels sehen, tippen Sie die folgende Buchstabenkombination ein: **superxstudios**. Haben Sie die Buchstaben richtig eingegeben, so hören Sie zur Bestätigung einen Signalton. Wenn nicht, tippen Sie das Wort ein weiteres Mal ein.

3 Klicken Sie dann auf folgende Zeile.

4 In diesem Auswahlmenü sind nun alle 17 Einträge freigeschaltet. Sie können jetzt jeden beliebigen Auftrag spielen.





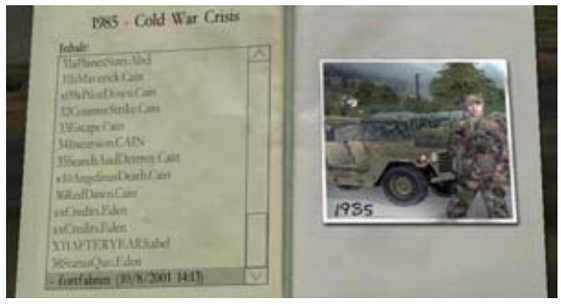
Operation Flashpoint für PC

In „Operation Flashpoint" wünscht sich der Spieler nicht selten, einmal mehr als erlaubt abspeichern zu dürfen. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie's funktioniert – und zwei weitere Tricks

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü starten Sie eine neue Spielrunde, indem Sie auf Kampagne spielen klicken. Alternativ können Sie natürlich auch einen Einzelmission starten.

3 Wählen Sie per Doppelklick eine beliebige Mission aus der Auftragsauswahl.

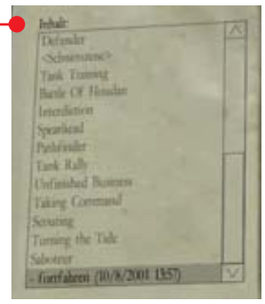


Uneingeschränkte Auftragswahl mit dem richtigen Trick.

4 Bestätigen Sie die Einsatzbesprechung mit Weiter.

5 Drücken Sie gleichzeitig die linke ⇧-Taste und die –-Taste auf der Zahlentastatur.

6 Geben Sie nun einen der drei Trickbegriffe ein.



Eingabetext	Wirkung
savegame	Dieser geheime Trick bietet Ihnen die Möglichkeit, zu jeder Zeit im Spiel abzuspeichern. Normalerweise haben die Programmierer das Abspeichern pro Spielabschnitt stark eingeschränkt. Nach dem Eintippen von **savegame** müssen Sie nicht noch einmal auf „Abspeichern" klicken. Sie sehen im linken oberen Bereich des Bildes eine Bestätigung, und der Spielstand ist bereits gesichert.
endmission	Tippen Sie diese Buchstabenfolge ein, so wird die aktuelle Mission sofort beendet. Sie gilt dann als gewonnen. Diesen Trick sollten Sie nur dann anwenden, wenn Sie keine Chance mehr sehen, den Auftrag zu gewinnen. Durch Einsatz des Cheats könnten Sie wichtige Handlungspassagen verpassen.
campaign	Alle Aufträge können sofort gespielt werden. Dieser Trickbegriff kann auch im Hauptmenü eingegeben werden.

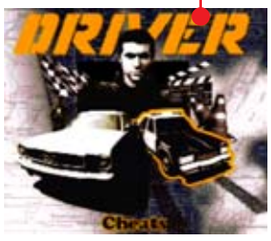
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Driver[1] für Playstation

Als Undercover-Agent haben Sie kein leichtes Leben. Verbrecher und Polizei – auf beiden Seiten stehen Ihre Feinde. Mit den folgenden Cheats gestalten Sie Ihr Leben leichter – und auch unterhaltsamer. Einfach mal ausprobieren

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Warten Sie, bis das Hauptmenü zu sehen ist.



Hier geben Sie alle Tastenkombinationen aus dem Kasten rechts ein. Wählen Sie die gewünschte Kombination, und drücken Sie die Tasten in der richtigen Reihenfolge. Ein Ton signalisiert, dass Sie richtig gedrückt haben.

3 Geben Sie beliebig viele weitere Cheats ein. Haben Sie alles eingegeben, müssen Sie die Cheats noch im Cheatmenü aktivieren. Dazu mit dem Steuerkreuz das Cheatmenü anwählen und ✕ drücken.

4 Im Cheatmenü wählen Sie den gewünschten Trick und schalten ihn per Druck auf ✕ ein. Sind alle von Ihnen gewünschten Cheats aktiviert,



drücken Sie ▲, um wieder ins Hauptmenü umzuschalten.



Eingabe	Wirkung
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1	Der Wagen erleidet keinen Schaden mehr.
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2	Alle Wagen werden zu Mini-Autos.
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2	Die Polizei verfolgt Sie nicht mehr.
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1	Das Bild steht auf dem Kopf.
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1	Statt der vorderen werden die hinteren Räder gelenkt. Achtung, schwierig!



Der zweite geheime Trick aus der Liste oben macht alle Autos winzig klein. Endlich genug Platz für alle auf der Straße!

Battlezone[2] 2 für PC

Die Erde zu verteidigen, ist immer eine schwere Aufgabe. Ein wahrer Held nimmt dabei auch gern sinnvolle Hilfe in Anspruch – etwa Unverwundbarkeit oder unbegrenzte Munition. Lesen Sie weiter, wenn Sie mehr wollen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

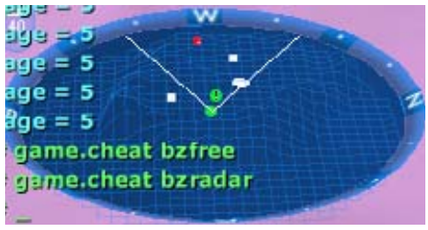
2 Sobald Sie in einem Einsatz sind, drücken Sie Strg + ^, um die so genannte Cheatkonsole aufzurufen.

3 Tippen Sie den gewünschten Trickbegriff aus dem Kasten rechts ein, zum Beispiel: # game.cheat bzfree. Tippen Sie einfach die Buchstaben (mit Leerstellen!) ab, und drücken Sie danach ↵. Wenn die Eingabe richtig war, blitzt der Bildschirm kurz auf, und eine Stimme sagt den Cheat an.

4 Wollen Sie einen Cheat wieder ausschalten, so tippen Sie ihn erneut ein. Um die Cheatkonsole wieder abzuschalten, drücken Sie Strg + ^.



Eingabetext	Wirkung
game.cheat bzfree	Unbegrenzte Ressourcen.
game.cheat bzbody	Unverwundbarkeit.
game.cheat bzview	Satellitensicht.
game.cheat bztnt	Unbegrenzte Munition.
game.cheat bzradar	Radar erkennt sofort alle Gegner.



Hier wurde gerade der Radar-Cheat benutzt. Deshalb sind Feinde auch in weiter Entfernung zu sehen (rote Marken).

Extreme-G 3[3] für Playstation2

In diesem Spiel wird so schnell gefahren, dass sich einem der Magen umdreht. Diese Cheats sorgen für festen Boden unter den Füßen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie sich bis zum Hauptmenü durch.

Hier geben Sie alle Cheats aus dem Kasten rechts ein. Haben Sie alles richtig gemacht, gibt's eine Bestätigungsmeldung.



Die meisten Cheats wirken nur eine Runde lang. Sie können diese Cheats aber später erneut eingeben, wenn Sie das Spiel auf Pause schalten.



Eingabe	Wirkung
L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2, L1,	Doppeltes Preisgeld im nächsten Rennen.
L2, R2, L1, R1, L2+R2, L1+R1	Unbegrenzte Munition im nächsten Rennen.
L1+R1+L2+R2, L2+R2, R1+R2, L1+R1+L2+R2	Sicherer Sieg im nächsten Rennen.
L1+R1, L2+R2, L1+L2, R1+R2	Megaschild im nächsten Rennen.
5 mal L1, 5 mal L2, 5 mal R1, 5 mal R2, L1+R1+L2+R2	500 000 Geldeinheiten.

[1] sprich: „Dreiwer" [2] sprich: „Battelsohn" [3] sprich: „Extrihm-Dschi Srri"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

1962 **„Space War“**[1] von Professor Steve Russel ist das erste Videospiel. Ein knapp 500 000 Mark teurer Super-Computer dient dem Spektakel als Rechenmaschine.

1972 Das Tennisspiel **„Pong“** von Nolan Bushnell sorgt für Furore und Umsatz. Die Firma **„Atari“** wird gegründet.

1976 **„Night Driver“**[2] erscheint und begründet die Gattung der Rennspiele, und es werden die ersten **„Breakout“**[3]-Spielautomaten aufgestellt: Der Spieler muss einen Ball gegen Steinmauern schmettern, um sie zu zerstören. Ein Spielprinzip, das noch heute Nachahmer findet.

1977 Mit dem Action-Spiel **„Space Invaders“**[4] greift **„Taito“** als erster japanischer Hersteller die Markt beherrschende Stellung der Amerikaner an. Der Erfolg des Spielhallen-Gerätes ist überwältigend.

1978 Das **„Atari VCS 2600“** bringt die Videospiele ins Wohnzimmer. Zum ersten Mal kommen in einer kommerziell erfolgreichen Konsole Spielmodule zum Einsatz. Schon zwei Jahre früher gab es dieses Prinzip auf der gefloppten **„Fairchild Channel F“**.

1980 Die **„Game-&-Watch“**-Reihe, kleine, einfache LCD-Spiele mit Uhr, werden rund um den Globus ein Riesenerfolg. Im Laufe von zehn Jahren entstehen über 2000 Titel.

1981 Der **„Sinclair ZX81“** und der **„Commodore VC20“** begründen den Massenmarkt für Heimcomputer.

1982 Während die Hersteller von Videospielen durch Überproduktion in ihre erste Krise stürzen, erscheint **„Coleco Vision“** – die bis dahin schnellste Konsole. Mit 550 Mark ist sie aber viel zu teuer. Die erste Konsole mit eingebautem Bildschirm, **„Vectrex“**, bringt die Vektorgrafik ins Wohnzimmer. Die Firma MB verkauft das Gerät für 200 Dollar.

1983 Eine international kaum bekannte japanische Firma erobert mit dem **„Nintendo Entertainment System (NES)“** den Weltmarkt. Sieben Jahre später steht in jedem dritten US-Haushalt ein NES.

1986 Sega steigt ein: Das **„Master System“** wird zu einem ernst zu nehmenden Konkurrenten für das NES.

1sprich: „Späiß Wohr“ 2sprich: „Net Dreiwer“ 3sprich: „Braikaut“ 4sprich: „Späiß Inwäders“

Generation



Ein springender Punkt, und dazu gab's zwei Balken – mehr hatte das erste Heimvideospiel „Pong“ 1972 nicht zu bieten. Wer den Vergleich mit heutigen Spielen wagt, fühlt sich in die Steinzeit versetzt. Und niemand käme heute noch auf die Idee, derlei olle Kamellen zu spielen. Niemand? Nicht ganz. Eine kleine Gruppe engagierter Sammler, zum Beispiel Jaro Gielens aus Düsseldorf (oben), steckt viel Liebe und Geld in ganz persönliche Spiele-„Museen“

Das alte Telespiel aus den 70ern, das vergessen im Keller dämmert, könnte durchaus ein Wertobjekt sein. Nicht selten erzielen Raritäten verblüffende Preise bei Versteigerungen im Internet oder auf Gebrauchtmärkten. „Für ein ‚NEC PC FX‘ habe ich 1000 Mark hingeblättert“, bekennt Felix Eckardt. Der 26-jährige Hamburger hat sich mit Leib und Seele den alten Spielekonsolen verschrieben. Nein, ein billiges Hobby sei das bestimmt nicht. Schließlich kämen zur Hardware noch Module, und wieder könne man 1000 Mark für ein seltenes Exemplar loswerden. Vor allem dann, wenn der Sammler besondere Ansprüche hat: „In meine Sammlung nehme ich nur Konsolen auf, die aus der ersten Produktion stammen oder sehr seltene Versionen sind.“ 50 Geräte zieren seine Sammlung, und noch fehlen ihm 20. Dann will er aufhören, nach alten Geräten zu fahnden.



„Pong“ war simpel, aber gut. Nur zwei Schläger und ein Ball halten die beiden Spieler auf Trab.

„Neue Konsolen interessieren mich erst, wenn sie zu vernünftigen Preisen zu haben sind.“ Eine Playstation 2 besitzt er nicht – noch nicht. „Vielleicht nächstes Jahr, wer weiß“, orakelt Eckardt und ist drauf und dran, sein extrem seltenes „Sega Nomad“ zu streicheln. Was sagt denn seine Freundin zu der sonderbaren Leidenschaft? „Na ja, sagen wir es mal so, sie hat keine Schwierigkeiten, unser Schlafzimmer mit vier Dutzend Konsolen zu teilen,“ sagt der Sammler, der als Technikeinkäufer beim Otto-Versand arbeitet.



Felix Eckardt (26) vor seinen gesammelten Schätzen. Im Regal: bekannte und unbekannte Konsolen der letzten Jahrzehnte.

Pong

Artikel aus der Gründerzeit der Computerspiele haben heute enormen Sammlerwert



Eine der ersten Pong-Konsolen für Deutschland. Die Bedieneinheiten sind zum Spielen abnehmbar.

Bisher hat er 15 000 Mark in sein Hobby investiert, aber einige wirklich seltene Stücke fehlen ihm noch, etwa die „FM Towns Marty" von 1992. Die versucht er momentan auf Online-Auktionen bei Ebay und Ricardo zu ergattern. „Zurzeit ist das eine der besten Quellen für Raritäten. Leider wissen das auch die anderen Sammler, und entsprechend hoch sind zum Teil die Preise für Geräte und Module." Ein seltenes „Samurai-Shodown-4"-Modul für die Konsole „Neo Geo" wechselt da schon mal für 800 Mark den Besitzer. Für eine PC-Engine, die in Europa nie vertrieben wurde, gehen bei Ebay Gebote im 1400-Mark-Bereich ein. Bei der Markteinführung 1987 kostete das Gerät gerade mal 190 US-Dollar. Die PC-Engine „lT" gar, eine tragbare Konsole mit Flüssigkristall-Bildschirm (LCD), ist nicht unter 4000 Mark zu haben – falls sich überhaupt jemand von einem solchen Schatz trennt.

Da kommt Jaro Gielens schon günstiger davon, denn der 30-jährige Interaction-Designer sammelt sogenannte Handhelds. Das sind kleine, tragbare Konsolen mit eingebautem LCD-Bildschirm und meist nur einem, simplen Spiel an Bord. Die teuersten Geräte kosten „nur" ein paar hundert Mark. „Mein kostbarstes Stück ist ein ‚3D-Grand-Prix' für knapp 500 Mark. Den genauen Preis weiß ich gar nicht mehr. Kein Wunder bei über 500 Geräten", verrät Gielens.

Ein beachtliches Archiv, wenn man bedenkt, dass die Sammelsucht erst vor drei Jahren angefangen hat. Ein Freund schenkte ihm damals eher beiläufig das „Safari"-Spiel von Bambino. Was folgte, war ein wenig Recherche bei Ebay und in der einschlägigen Sammlerszene, und schon war Jaro Gielens dem Virus verfallen. Die 40 000 bis 50 000 Mark, die er bislang in sein Steckenpferd gesteckt hat, waren indes ein gute Investition. Mittlerweile hat der Düsseldorfer ein eigenes Buch über die zahllosen Handhelds herausgebracht („Electronic Plastic", Die Gestalten Verlag). Das Werk ist nicht nur in der Spieleszene beliebt, sondern auch bei Grafikern und Gestaltern. Es enthält nämlich viele großformatige Abbildungen der Minikonsolen und ihrer Kartons. Auf deren guten Zustand legt Gielens beim Kauf großen Wert, denn: „Die Verpackungen sind besonders wichtig. Nicht nur wegen der Vollständigkeit, sondern auch wegen der zahlreichen interessanten Informationen darauf."

Nicht minder infiziert vom Sammelbazillus ist Markus Hettich. Der 24-jährige aus Sparwiesen ist ein Verehrer der teuersten Konsole, des Neo Geo. Zwar hat er noch fünf andere alte Geräte, aber die 60 Spielmodule für den „Heim-Spielautomaten" von SNK gingen am meisten ins Geld. „Man muss zwar nicht jedes Modul haben, aber die Besten gehören einfach in meine Sammlung." Das macht dann schon mal schlappe 3000 Mark für ein Metal-Slug-Modul. „Aber das macht nichts", sagt Hettich, „Videospiele sammeln ist halt mein größtes Hobby, das gehört für mich mit zum Leben!"

Stolze 100 000 Mark hat der Feinkostfachverkäufer im Laufe seines Spielerlebens schon mindestens ins Hobby gebuttert. „Aber nur für große Konsolen, Handhelds sammel' ich nicht." Allerdings hat er auch buchstäblich klein angefangen, mit vier oder fünf Jahren. Die gewaltige Summe repräsentiert also 20 Jahre Sammelwut. „Angefangen hat alles damals mit dem Universum-Pong-Gerät mit acht Spielen", beschreibt Markus Hettich den Urknall seines Privatmuseums. Ein waschechter Vertreter der Generation Pong.

Sammlerstücke

Spiel	Konsole	Sammlerpreis
„Final Fantasy[5] 2" (japanische Version in Englisch)	für NES:	2000 Mark
„Metal Slug"[6] von 1996	für Neo Geo:	2500 Mark
„Blazing Star"[7] von1998	für Neo Geo:	1050 Mark
„Shining Force[8] 3" von1997	für Sega Saturn:	600 Mark
„Mission Impossible[9] 2" von 1984	für NES:	600 Mark

Konsole	Jahr	Sammlerpreis
„PC Engine lt"	von 1991:	4000 Mark
NEC PC F	von 1994:	1000 Mark
Vectrex	von 1982:	600 Mark
Philips G7400 (Odyssey 3) von	von 1983:	3000 Mark
Turbo Duo	von 1989:	550 Mark



Einige ausgewählte, seltene Stücke. Von links nach rechts: „R52-Sea-Battle" für Supervision, „Boxing" für Intellevision, „Gauntlet" für Lynx, „Castlevania 2" für NES, „Metal Slug 1st Mission" für Neo Geo Pocket, „Zehn elektronische Fernsehspiele in Farbe" für Black Point, „Donkey Kong" für Atari VCS 7800, „Gorf" für Celecovision und das „Videopac 3" für Philips G7000.

Bits und Bytes

Als Bit (Binary Digit) bezeichnet man die kleinste Informationseinheit für Computer. Ein Bit kann den Wert Null (ausgeschaltet) oder Eins (eingeschaltet) annehmen. Acht Bit bilden ein Byte. Durch die möglichen Kombinationen aus Nullen und Einsen im Rahmen eines Bytes können 256 verschiedene Zeichen (etwa Buchstaben oder Ziffern) dargestellt werden. Je mehr Bit eine Konsole oder ein Computer gleichzeitig verarbeiten kann, desto schneller ist das Gerät. Außerdem kann zum Beispiel eine 128-Bit-Konsole mehr Farben und Bildpunkte darstellen als etwa ein 32-Bit-Gerät und verfügt auch über mehr **Arbeitsspeicher** S.222. Bei einer Konsole ist aber auch das Tempo des eingebauten **Prozessors** S.222 wichtig. Dessen Arbeitsgeschwindigkeit wird in **Megahertz (MHz)** S.222 angegeben. Jener der Playstation 2 läuft mit etwa 300 MHz und kann rund fünf Milliarden Byte in einer Sekunde verarbeiten. Zum Vergleich: Das NES brachte es in derselben Zeit nur auf 1,8 Millionen. Doch das sind nur theoretische Werte. Mit jeder neuen Konsolen-Generation verdoppelt sich die Geschwindigkeit in etwa. Eine Playstation 2 (128 Bit) ist also grob gerechnet 16 Mal so schnell wie ein NES (8 Bit). Außerdem werden in neuen Konsolen spezielle Hilfs-Prozessoren für Grafik und Sound eingebaut, die den Hauptprozessor deutlich entlasten und so für noch mehr Leistung sorgen.

1989 Sega landet mit dem **„Mega Drive"** einen Hit und beendet die Ära der 8-Bit-Konsolen (siehe Extrakasten **„Bits und Bytes"** auf dieser Seite). Bis zur Einführung der **„Sony Playstation"** 1995 werden 16 Bit zum Standard.

1990 Der **„Gameboy"** verbindet als erstes Gerät mobiles Spielen mit dem Modulsystem. Über 100 Millionen Gameboys werden in den nächsten zehn Jahre weltweit verkauft. Es erscheint das **„Neo Geo"** von SNK: Die mit 1000 Mark damals sündhaft teure Konsole bringt aktuelle Titel aus der Spielhalle nach Hause.

1991 Nintendo will mit dem **„Super Nintendo (SNES)"** verlorenen Boden gut machen. Aber erst drei Jahre später überflügelt Nintendo damit die Sega-Verkäufe.

1993 Atari versucht mit der **„Jaguar"**-Konsole ein Comeback. Als 64-Bit-Gerät angekündigt, hat sie tatsächlich nur 32 Bit. Falsches Marketing und ein Äußeres, das dem Gerät den Spitznamen **„Kloschüssel"** beschert, bereiten einen Riesenflop, von dem sich der ehemalige Gigant Atari nie mehr erholen sollte.

1995 Nach dem Ende der Kooperation von Sony und Nintendo (Sony sollte ein CD-ROM-Laufwerk entwickeln) bringt Sony die Playstation heraus. 32 Bit sind nun angesagt. Kurz darauf erscheint der technisch bessere **„Sega Saturn"**. Er hat dem Erfolg der Playstation jedoch nichts entgegenzusetzen. Sony hat die bessere Vermarktungsstrategie.

1997 Nintendo schlägt mit der ersten 64-Bit-Konsole zurück. Das **„Nintendo 64"** kommt zwei Jahre verspätet. Die Verkäufe bleiben hinter denen der Playstation zurück.

1999 Segas **„Dreamcast"**, die erste 128-Bit-Konsole, erscheint.

2000 Sony liefert die ersten Konsolen des Typs **„Playstation 2"** aus. Die japanische Regierung gibt extra schulfrei.

2001 Nintendo kündigt für Herbst den Japan- und US-Start des Modells **„Gamecube"** an. Microsoft will im November mit der **„Xbox"** in den USA ins Konsolengeschäft einsteigen. Der **„Gameboy Advance"** löst allmählich den ersten Gameboy und seinen Nachfolger Gameboy Color ab.

[5]sprich: „Feinel Fantäsi" [6]sprich: „Mettel Slagg" [7]sprich: „Bläising Star" [8]sprich: „Schening Forß" [9]sprich: „Mischen Impossibbel"

GEWINNSPIEL

Preisfrage

COMPUTERBILD-SPIELE und Dell verlosen zwei tolle Computer im Gesamtwert von über 12 000 Mark

1x 6250 Mark

Dell Dimension 4300: Intel Pentium 4 mit 2 Gigahertz, 256 Megabyte Arbeitsspeicher, 100-Gigabyte-Festplatte, GeForce3-Grafikkarte, 16fach-DVD-ROM-Laufwerk, CD-Brenner, Turtle-Beach-Soundkarte. Zum Lieferumfang gehören ein 19-Zoll-Trinitron-Monitor und Dolby-Digital-Lautsprecher mit Subwoofer. Mitgeliefert wird folgende Software: Windows Millennium Edition, Works Suite 2001 inklusive Word 2000 und Norton AntiVirus 2000.
Gesamtwert: 6250 Mark.





1x 6300 Mark

Dell Inspiron 4100 Notebook: Pentium-3-Prozessor mit 1,2 Gigahertz und 256 Megabyte Arbeitsspeicher. Eingebaut sind eine 30-Gigabyte-Festplatte, ein 14,1-Zoll-Bildschirm, ein ATI-Mobility-Radeon-Grafikchip und ein Internet-Modem. Das Notebook verfügt über einen TV-Ausgang und eine Infrarotschnittstelle. Ein kombiniertes DVD/CD-RW-Laufwerk und ein Diskettenlaufwerk werden mitgeliefert. Dazu gibt's eine Leder-Tragetasche und folgende Software: Windows Millennium Edition, Works Suite 2001 mit Word 2000.
Gesamtwert: 6300 Mark.

So machen Sie mit

Gewinnspielfrage:

Wie viele Spiele-Vollversionen sind auf der CD-ROM in diesem Heft?

Wie viele Spiele (**nur Vollversionen**, Demo-Versionen bitte nicht mitzählen!) finden Sie auf der CD-ROM in diesem Heft? Schreiben Sie die richtige Zahl auf eine Postkarte, und schicken Sie die 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 30. 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



Scart © 2001 Dino entertainment AG & Ruthe, MAD © 2001 E.C. Comics. All Rights Reserved.

Die Gewinner



Goldener Computer 2001: Die Wahl ist entschieden.

Die Leser von COMPUTER-BILD-SPIELE haben gewählt: Der Goldene Computer geht in diesem Jahr an das Strategiespiel „Cossacks – European Wars“

Es kann nur einen geben – der Sieger der großen Leser-Wahl 2001 steht fest. Ein toller Erfolg, denn hitverdächtige Spiele gab es auch in diesem Jahr reichlich. Deshalb hatte die Redaktion mit der Nominierung jener zehn Titel, die schließlich einen Listenplatz in Heft 9/2001 besetzen durften, kein leichtes Spiel. Cossacks, einer der Favoriten, hatte sich vor allem mit seiner ungeheuren Vielfalt profiliert: Riesige Heere mit über 8000 Infanteristen, Reitern und Kanonen ins Feld führen zu können, und das bei kinderleichter Bedienung, ist eine Klasse für sich. Das sahen die COMPUTER-BILD-SPIELE-Leser auch so. Und ließen anderen Spitzenkandidaten, etwa „Black & White“ oder „Wer wird Millionär?“, keine Chance.



Foto: Weber

COMPUTERBILD-SPIELE-Leserin Heike Voss (39) gewann den dritten Preis: einen 14 000-Mark-PC.

Auch an der Verkaufsfront waren die Kosaken nicht aufzuhalten. So konnte der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) dem Spiel kürzlich den goldenen „Sales Award“ für 100 000 verkaufte Exemplare verleihen.

Freizeitgestaltung am Computer hat längst Millionen Haushalte erobert. Auch bei Heike Voss (39) und ihrer Familie spielt die elektronische Kurzweil eine gewichtige Rolle. Ab sofort sicherlich erst recht, denn die COMPUTERBILD-SPIELE-Leserin hat mit ihrer Teilnahme an der Leser-Wahl ein großes Los gezogen: den dritten Preis unter allen Gewinnen, die COMPUTERBILD-SPIELE und COMPUTERBILD zum Dank für eine rege Wahlbeteiligung ausgelobt hatten. Es ist ein Waibel-PC mit zwei superschnellen Prozessoren, einem Gigabyte Arbeitsspeicher und einer Festplatte mit 120 Gigabyte Fassungsvermögen. Gesamtwert dieses Computers der Premium-Klasse: 14 000 Mark.

„Ich habe noch nie im Leben was gewonnen“, freut sich die Bankangestellte aus dem Raum München, „und jetzt so ein Preis.“ Nun ist Heike Voss gespannt darauf, was der Turbo-PC kann: „Ich sitze zwar in der Bank schon den ganzen Tag am PC, aber zu Hause spiele ich doch ein bisschen. Am liebsten ‚Die Sims‘.“ Tochter Anne (16) und Ehemann Olaf (39) bevorzugen Strategie- und Formel-1-Spiele. Die Redaktion wünscht viel Spaß mit dem neuen Nobel-PC!

Übrigens: Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.



Mit perfekt inszenierten historischen Schlachten gewann „Cossacks – European Wars“ viele Freunde – und einen Goldenen Computer.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Spiel-Waren

Plüschtiere, Puppen, Modellautos. Mittendrin ein PC – auch er eine „Spiel-Ware“, die Spaß verspricht. Und was halten die in Prospekten und Anzeigen lautstark beworbenen Schnäppchen-Computer? COMPUTERBILD-SPIELE hat drei solcher Komplettangebote getestet

Zum Test forderte die Redaktion folgende Modelle an: den „4MBO E-Force“ (seit dem 25. Oktober bei Plus), den „Compaq Presario Athlon XP 1800+“ (seit dem 18. Oktober bei Lidl), sowie den „Fujitsu Siemens Xpert 1700+“ (seit dem 21. Oktober in den Elektronikfachmärkten Red Zac).

Zunächst mussten die Computer ihre „Hausaufgaben“ machen. Im redaktionseigenen Testlabor ermittelte COMPUTERBILD-SPIELE die Rechengeschwindigkeit mit Arbeitsprogrammen. Das Resultat: Alle drei spulten lange Folgen von Arbeitsschritten in Büroprogrammen, etwa „Word“ oder „Excel“, sehr schnell und damit „sehr gut“ ab. Mit der Freizeitgestaltung dagegen hatten sie ihre Probleme. Bei der Messung des Spieltempos lieferte der Plus-Rechner mit nur 30 Bildern pro Sekunde eine ziemlich miserable, gerade mal „ausreichende“ Leistung ab. Nicht viel, aber mit rund 40 Bildern pro Sekunde immerhin etwas besser, erreichten der Red-Zac-PC und das Lidl-Gerät die Teilnote „befriedigend“ in diesem Testpunkt.

Bei der Ausstattungsprüfung musste sich COMPUTERBILD-SPIELE zunächst mit einer merkwürdigen Rechenaufgabe herumschlagen. „Zentralorgan“ der Computer von Plus und Red Zac ist ein **Prozessor** S.222 „AMD Athlon-XP-1700+“. Dessen **Taktfrequenz** S.222 beträgt nicht, wie vermutet und in der Typenbezeichnung angedeutet, 1700 **Megahertz** S.222 sondern nur 1466. AMD gibt nämlich nur noch Geschwindigkeits-Vergleichswerte für seine Prozessoren an: der „1700+“ soll demnach genauso so schnell sein wie ein „Intel Pentium 4“ mit 1700 Megahertz, obwohl seine tatsächliche Taktfrequenz darunter liegt. Beim Lidl-Computer mit einem „AMD Athlon XP 1800+“ sind es echte 1533 Megahertz.

Alle drei Testkandidaten haben sowohl ein **DVD-ROM-Laufwerk** S.222 als auch einen **CD-Brenner** S.222 an Bord. Einigkeit auch in Sachen **Arbeitsspeicher** S.222: 256 **Megabyte** S.222 sind mehr als genug. Ein eingebautes **Modem** S.222 und damit die technische Voraussetzung für den Internet-Zugang ist durchweg Serie. Keine Unterschiede also? Doch. Am Fassungsvermögen der eingebauten **Festplatte** S.222 wurde nur beim Compaq Presario Athlon XP 1800+ nicht gespart. Mit 76 317 Megabyte gibt's hier reichlich Platz für Daten, Spiele und sonstige Programme. Note „gut“ für den riesigen Speicher. Den beiden Rivalen von Red Zac und Plus (beide nur rund 38 200 Megabyte) blieb im Vergleich nur die Note „ausreichend“.

Die Landesgewerbeanstalt (LGA) Augsburg untersuchte im Auftrag von COMPUTERBILD-SPIELE die elektrische Sicherheit der drei Testkandidaten. Keinerlei Mängel konnten dem 4MBO E-Force und dem Fujitsu Siemens Xpert 1700+ nachgewiesen werden. Das ist „sehr gut“. Lidls Compaq Presario Athlon XP 1800+ dagegen erfüllte nicht einmal die vom Gesetzgeber vorgeschriebene, lasche CE-Norm. Mit anderen Worten: Das Ding gehört nicht in den Handel. Und weil ein solcher Regelverstoß zwingend mit der roten Karte zu ahnden ist, gab es dafür nicht nur die Teilnote „ungenügend“, sondern auch noch eine Abwertung der Endnote um einen ganzen Zähler.

Als durchweg „mangelhaft“ erwies sich der Stromverbrauch. Mit über 90 Watt gönnten sich alle drei Prüflinge einfach zu viel davon. Das geht unnötig ins Geld und ist nicht mehr zeitgemäß.

Fazit: Alle drei günstigen Computer eignen sich nur sehr bedingt zum Spielen. Sie sind schon für aktuelle Spiele fast zu langsam, mit solchen der nächsten Generation hätten sie keine Chance. Wer mit einem dieser Computer richtig zocken will, müsste auf jeden Fall noch 350 bis 700 Mark für eine bessere Grafikkarte einplanen.

Im direkten Vergleich profilierte sich der Plus-Computer 4MBO E-Force als klarer Testsieger. Allerdings hat er auch seinen Preis: 2498,00 Mark sind nicht wirklich eine Sensation. Bei vergleichbarer Ausstattung ist der vom Elektronikfachmarkt Red Zac angebotene Fujitsu Siemens Xpert 1700+ um 500 Mark günstiger. Verdienter Lohn: der Preis-Leistungs-Sieg.

WAS IST EIN DVD-ROM-LAUFWERK?

Mit einem DVD-ROM-Laufwerk lassen sich Daten von DVD-ROMs lesen. Diese Datenträger können sowohl Computerdaten als auch Spiele oder ganze Videofilme enthalten. Das Laufwerk liest auch herkömmliche CD-ROMs, Sie können damit aber keine Leer-CDs beschreiben („brennen“). Die DVD-ROM bietet etwa den siebenfachen Speicherplatz einer CD-ROM (durchschnittlich 4700 Megabyte gegen nur 650). Aufwendige Spiele und Arbeitsprogramme werden künftig immer häufiger auf DVD-ROM ausgeliefert, Filme sowieso. Deshalb sollten Sie beim Erwerb eines neuen Computers unbedingt darauf achten, dass der ein DVD-ROM-Laufwerk hat.



Damit Sie für die Zukunft gut gerüstet sind, sollte Ihr neuer Computer auf jeden Fall mit einem DVD-ROM-Laufwerk ausgerüstet sein.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger | Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

HERSTELLER/HÄNDLER MODELL	Gewichtung	Platz 1 4MBO/PLUS E-FORCE	Note	Platz 2 FUJITSU SIEMENS/RED ZAC XPERT 1700+	Note	Platz 3 COMPAQ/LIDL PRESARIO ATHLON XP 1800+	Note
SERVICE	**7,00%**		**2,71**		**3,14**		**2,57**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3,00%	kurz (2 Jahre)	3,00	sehr kurz (1 Jahr)	4,00	kurz (2 Jahre)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	2,00%	Reparatur vor Ort	1,00	Reparatur vor Ort	1,00	Reparatur vor Ort	1,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1,00%	01805/462672 (0,24 DM/Minute)	1,96	01805/004310 (0,24 DM/Minute)	1,96	01805/322324 (0,24 DM/Minute)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1,00%	keine	6,00	keine	6,00	Englisch (web14.compaq.com/falco/)	5,00
ARBEITEN UND DATEN	**25,00%**		**2,82**		**3,00**		**2,59**
Arbeitsgeschwindigkeit (gemessen)	5,00%	sehr schnell (293,80%)	1,00	sehr schnell (275,54%)	1,00	sehr schnell (266,73%)	1,00
Daten von Festplatte auf einfach/mehrfach beschreibbare CDs überspielen (650 Megabyte, gemessen)	2,00%	schnell (6 Min. 27 Sek./7 Min. 58 Sek.)	1,94	schnell (6 Min. 49 Sek./7 Min. 58 Sek.)	1,97	schnell (5 Min. 13 Sek./8 Min. 4 Sek.)	1,83
Daten von Festplatte auf einfach beschreibbare DVD überspielen (4,7 Gigabyte, gemessen)	2,00%	kein DVD-Brenner	6,00	kein DVD-Brenner	6,00	kein DVD-Brenner	6,00
Maximale Datenmenge pro beschreibbarer CD bzw. DVD (überprüft)	1,00%	gering (702,83 Megabyte)	4,49	gering (702,83 Megabyte)	4,49	gering (702,83 Megabyte)	4,49
Fehlerdauer bei einfach/mehrfach beschreibbaren CDs (Jitter, gemessen)	0,50%	lang (28,5/25,0 Nanosekunden)	4,26	lang (23,0/23,5 Nanosekunden)	3,63	sehr lang (56,5/20,5 Nanosekunden)	5,49
Fehlerdauer bei einfach/mehrfach beschreibbaren DVDs (Jitter, gemessen)	0,50%	kein DVD-Brenner	6,00	kein DVD-Brenner	6,00	kein DVD-Brenner	6,00
Fehlerhäufigkeit bei einfach/mehrfach beschreibbaren CDs (BLER, gemessen)	0,50%	sehr gering (11/12 Fehler pro Sekunde)	1,18	sehr gering (30/14 Fehler pro Sekunde)	1,35	sehr gering (9/36 Fehler pro Sekunde)	1,36
Fehlerhäufigkeit bei einfach/mehrfach beschreibbaren DVDs (BLER, gemessen)	0,50%	kein DVD-Brenner	6,00	kein DVD-Brenner	6,00	kein DVD-Brenner	6,00
Daten von CD-ROM auf Festplatte überspielen (650 MB, gemessen)	0,50%	etwas langsam (3 Min. 24 Sek.)	2,57	etwas langsam (3 Min. 31 Sek.)	2,70	sehr schnell (2 Min. 17 Sek.)	1,32
Daten von DVD-ROM auf Festplatte überspielen (4,7 GB, gemessen)	0,50%	langsam (33 Min. 21 Sek.)	3,83	sehr langsam (49 Min. 58 Sek.)	5,49	schnell (18 Min. 27 Sek.)	2,34
Fehlerkorrektur des CD- bzw. DVD-Laufwerks bei CDs/DVDs (Daten, gemessen)	1,00%	etwas unzuverlässig (69%/100%)	2,55	etwas unzuverlässig (48%/100%)	3,25	zuverlässig (77%/100%)	2,15
Internetzugang über Modem/ISDN/ADSL (z.B. T-DSL mit Netzwerkkarte, überprüft)	3,00%	ja/nein/ja	2,00	ja/nein/nein	3,00	ja/nein/nein	3,00
Arbeitsspeicher (installiert/maximal, überprüft)	3,00%	groß (256/1536 Megabyte)	2,40	groß (256/3072 Megabyte)	2,40	groß (256/3072 Megabyte)	2,40
Kapazität der Festplatte (überprüft)	5,00%	gering (38162 Megabyte)	3,51	gering (38178 Megabyte)	3,51	hoch (76317 Megabyte)	2,02
SPIELEN UND VIDEO	**29,00%**		**4,03**		**3,67**		**3,23**
Spiele-Geschwindigkeit (dreidimensionale Darstellung, gemessen)	20,00%	langsam (30 Bilder pro Sekunde)	3,69	etwas langsam (36 Bilder pro Sekunde)	3,16	etwas langsam (43 Bilder pro Sekunde)	2,53
DVD-Videos abspielbar (überprüft)	1,00%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Detailgenauigkeit am Monitor-Ausgang (Bildschärfe am VGA-Anschluss, gemessen)	1,00%	etwas gering (84,50%)	2,55	hoch (92,20%)	1,78	hoch (91,60%)	1,84
Detailgenauigkeit am S-Video-/Video-Ausgang (Bildschärfe an der Hosiden-Buchse, gemessen)	1,00%	gering (64,90%/66,80%)	4,42	sehr gering (55,10%/66,30%)	4,93	sehr gering (61,20%/65,50%)	4,67
Maximale ununterbrochene Video-Aufnahmedauer in VCD-/S-VCD-/DVD-Qualität (überprüft)	1,00%	Aufnahme nicht möglich	6,00	Aufnahme nicht möglich	6,00	Aufnahme nicht möglich	6,00
Aufnahme vom analogen Camcorder im S-VCD-/DVD-Format (Qualität, gemessen)	1,00%	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00
Aufnahme vom digitalen Camcorder im S-VCD-/DVD-Format (Qualität, überprüft)	0,50%	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00
Umrechnung einer DVD in MPEG4 (Zeit für 60 Minuten, gemessen)	1,00%	sehr langsam (67 Min. 3 Sek.)	5,04	sehr langsam (89 Min. 24 Sek.)	5,49	sehr langsam (83 Min. 3 Sek.)	5,49
Umrechnung von DV in S-VCD (Zeit für 60 Minuten, gemessen)	1,00%	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00
Kopieren einer Video-DVD (Zeit für 90 Minuten, gemessen)	1,00%	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00
Fernsehempfang möglich (überprüft)	0,50%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
TON	**11,00%**		**2,62**		**2,85**		**3,08**
Musik-CD auf Festplatte überspielen (74 Minuten, gemessen)	1,00%	sehr schnell (4 Min. 46 Sek.)	1,42	sehr schnell (4 Min. 25 Sek.)	1,33	sehr schnell (4 Min. 53 Sek.)	1,44
Musik-CD in MP3-Format umwandeln (74 Minuten, gemessen)	1,00%	schnell (8 Min. 13 Sek.)	2,23	schnell (8 Min. 19 Sek.)	2,25	sehr schnell (4 Min. 50 Sek.)	1,43
Kopieren einer Musik-CD (Zeit für 74 Minuten, gemessen)	1,00%	schnell (9 Min. 10 Sek.)	1,83	sehr schnell (7 Min. 5 Sek.)	1,42	sehr schnell (6 Min. 40 Sek.)	1,34
Fehlerkorrektur des CD- bzw. DVD-Laufwerks bei Musik-CDs (gemessen)	1,00%	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr unzuverlässig (60%)	5,00
Klangtreue des CD- bzw. DVD-Laufwerks (Frequenzgang, gemessen)	0,50%	sehr hoch (99,45%)	1,06	sehr hoch (99,83%)	1,02	sehr hoch (99,36%)	1,06
Klangtreue der Soundkarte bei Aufnahme/Wiedergabe (Frequenzgang, gemessen)	2,00%	sehr hoch (98,70%)	1,13	sehr hoch (97,17%)	1,28	sehr hoch (98,06%)	1,19
Tonstörungen (Rauschen/Verzerrungen der Soundkarte, gemessen)	1,50%	noch gering (80,5 dB/0,48%)	3,56	gering (79,5 dB/0,03%)	2,82	störend (79,8 dB/1,52%)	5,00
Digitale Ton-Ein-/-Ausgänge vorhanden (überprüft)	0,50%	nein/ja (Cinch)	4,49	nein/nein	6,00	nein/ja (Klinke)	4,49
Tonnormen am digitalen Ausgang (Stereo/Dolby Digital/DTS/MPEG-2, überprüft)	1,00%	ja/ja/nein/nein	3,00	kein digitaler Tonausgang	6,00	ja/ja/nein/nein	3,00
Digitaler Mehrkanal-Decoder (Dolby Digital/DTS/MPEG-2, überprüft)	0,50%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Tonausgang im analogen 5.1-Format (überprüft)	0,50%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Radioempfang möglich (überprüft)	0,50%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
UMWELT/GESUNDHEIT	**10,00%**		**3,56**		**4,01**		**4,72**
COMPUTERBILD-Strahlungsprüfung (umfasst Strahlungsprüfung nach EMV-Richtlinie)	2,00%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden	6,00
Betriebsgeräusch (An/mit Festplatte/mit CD- bzw. DVD-Laufwerk, gemessen)	5,00%	etwas laut (2,7/4,5/6,9 sone)	3,43	störend (4,4/4,5/8,9 sone)	4,33	störend (3,5/3,9/6,6 sone)	3,75
Stromverbrauch (Betrieb/Bereitschaft/Aus, gemessen)	3,00%	sehr hoch (92/83/0 Watt)	5,49	sehr hoch (99/44/0 Watt)	5,49	sehr hoch (107/94/0 Watt)	5,49
BEDIENUNG	**17,50%**		**3,14**		**3,56**		**2,83**
Bedienungsanleitung (überprüft)	2,00%	ausführlich	1,75	akzeptabel	2,63	akzeptabel	2,50
Inbetriebnahme (überprüft)	1,00%	Anschlüsse nicht eindeutig beschriftet	3,00	Anschlüsse nicht eindeutig beschriftet	3,00	Anschlüsse nicht beschriftet	5,00
Tastatur: Handhabung/programmierbare Zusatztasten/Anschlussart (überprüft)	1,00%	angenehm/ja (19)/Kabel	2,95	Leertaste etwas klein/keine/Kabel	4,00	angenehm/ja (18)/Kabel	2,95
Maus: Handhabung/programmierbare Tasten/Anschlussart (überprüft)	1,00%	angenehm/ja (3)/Kabel	2,40	angenehm/ja (3)/Kabel	2,40	angenehm/ja (3)/Kabel	2,40
Anschlüsse an der Vorderseite (Anzahl und Art, überprüft)	2,00%	4 USB 1.1, 1 Mikrofon, 1 Kopfhörer	3,50	keine	6,00	2 USB 1.1	4,00
Anschlüsse an der Rückseite (Anzahl und Art, überprüft)	2,00%	2 USB 1.1, 2 PS/2, 1 Seriell, 1 Parallel, 1 analoger Toneingang, 1 analoger Tonausgang, 1 Spielgeräte-Anschluss, 1 Mikrofon	3,05	2 USB 1.1, 2 PS/2, 2 Seriell, 1 Parallel, 1 analoger Toneingang, 1 analoger Tonausgang, 1 Spielgeräte-Anschluss, 1 Mikrofon	2,85	2 USB 1.1, 2 PS/2, 2 Seriell, 1 Parallel, 1 analoger Toneingang, 1 analoger Tonausgang, 1 Spielgeräte-Anschluss, 1 Mikrofon	2,85
Anschlüsse für kablellose Geräte (Bluetooth/Wireless LAN, überprüft)	0,50%	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Freie Steckplätze für Erweiterungskarten (Anzahl und Typ, überprüft)	0,50%	viele (4 PCI)	2,00	viele (4 PCI)	2,00	etwas wenige (3 PCI)	3,00
Einbau einer zweiten Festplatte möglich (überprüft)	1,00%	ja (keine Kabel mitgeliefert)	3,00	ja (keine Kabel mitgeliefert)	3,00	ja (keine Kabel mitgeliefert)	3,00
Aufnahme von Videos/Fernseh-/Radiosendungen auf die Festplatte (überprüft)	0,50%	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00
Mitgelieferte Programme (überprüft)	4,00%	viele	2,00	viele	2,00	viele	2,00
Wiederherstellen des Systems bei schweren Fehlern (überprüft)	2,00%	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	möglich	1,00
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,26**		**3,37**		**3,07**
Aufwertung		Netzwerkkarte auf Hauptplatine	**-0,10**				
Abwertung						CE-Zeichen zu Unrecht	**+1,00**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**3,16**	**befriedigend**	**3,37**	**ausreichend**	**4,07**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		**befriedigend**		**mangelhaft**	
Preis laut Hersteller		2498,00 Mark		1998,00 Mark		2399,00 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Oktober fand)		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,16 x 2498,00 = 7893,68 = ausreichend		3,37 x 1998,00 = 6733,26 = befriedigend		4,07 x 2399,00 = 9763,93 = mangelhaft	

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Platz 1 — 4MBO E-Force — Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	2498,00 Mark

- Sehr hohes Arbeitstempo
- Schneller CD-Brenner
- Modem eingebaut
- Netzwerkkarte auf Hauptplatine

- Langsames Spieletempo
- Sehr hoher Stromverbrauch



Mit gleich sechs **USB-Anschlüssen** S.222 wartet der „4MBO E-Force“ auf. Für den bequemen Anschluss von entsprechenden Spielgeräten, wie Steuerknüppeln, Spieletastaturen oder Lenkrädern, wurden vier davon an der Frontseite angebracht.

Infos bei: 4MBO Electronic AG, Fabrikstr. 45, 37207 Plochingen, Tel. 01805/235083 (0,24 DM/Min.), Kein Info-Fax

Technische Daten (überprüft)

Prozessor (Hersteller und Modell/Taktfrequenz)	AMD Athlon XP 1700+ (1466 Megahertz)
CD-/DVD-ROM-Laufwerk (Hersteller und Modell/Typ)	Artec DHI-G40 (40x CD-/16x DVD-ROM)
CD-Brenner (Hersteller und Modell/Typ)	Samsung SW-216B (16x/10x/32x CD-RW)
Modem (Hersteller und Modell/Typ)	Elsa Mikrolink 56K
Festplatte (Hersteller und Modell/Umdrehungen pro Minute)	Western Digital WD400BB/7200
Festplatten-Anschlussart	UDMA-100
Vorhandene Steckplätze (Anzahl und Typ)	5 PCI, 1 AGP
Grafikkarte (Hersteller und Modell/Speichergröße)	Nividia Nforce 3/max. 32 Megabyte auf Hauptplatine
Soundkarte (Hersteller und Modell)	Creative Labs Soundblaster Live! Value
Hauptplatine (Hersteller und Modell/Festplatten-Anschlussart)	MSI MS-6373/UDMA-100
Chipsatz/BIOS	Nvidia Nforce/Award
Tastatur (Hersteller und Modell/Art)	Cherry RS 13000 Combo
Maus (Hersteller und Modell/Art)	Logitech M-S48a
Mitgelieferte Programme	Windows XP Home Edition, Works Suite 2001

Platz 2 — Fujitsu Siemens Xpert 1700+ — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	1998,00 Mark

- Sehr hohes Arbeitstempo
- Schneller CD-Brenner
- Modem eingebaut

- Etwas langsames Spieletempo
- Sehr hoher Stromverbrauch



Auf der **Hauptplatine** S.222 des „Fujitsu Siemens Xpert 1700+“ stehen insgesamt vier **PCI-Steckplätze** S.222 für zusätzliche Einbaukarten zur Verfügung. Ein Steckplatz ist bereits durch das eingebaute **Modem** S.222 belegt.

Infos bei: Red Zac Interfunk eG, Berblinger Str. 1, 71254 Ditzingen, Tel. 07156/933358 (0,24 DM/Min.), Fax 07156/933250 (0,24 DM/Min.)

Technische Daten (überprüft)

Prozessor (Hersteller und Modell/Taktfrequenz)	AMD Athlon XP 1700+ (1466 Megahertz)
CD-/DVD-ROM-Laufwerk (Hersteller und Modell/Typ)	Samsung SD-616F (48x CD-/16x DVD-ROM)
CD-Brenner (Hersteller und Modell/Typ)	Samsung SW-216B (16x/10x/32x CD-RW)
Modem (Hersteller und Modell/Typ)	Aztech MSP 3880 56K
Festplatte (Hersteller und Modell/Umdrehungen pro Minute)	Maxtor 4D040H2/5400
Festplatten-Anschlussart	UDMA-100
Vorhandene Steckplätze (Anzahl und Typ)	5 PCI, 1 AGP
Grafikkarte (Hersteller und Modell/Speichergröße)	Pixelview MVGA-NVG11AM (Geforce 2 MX -200)/32 Megabyte
Soundkarte (Hersteller und Modell)	VIA Direct Sound AC'97 (auf Hauptplatine)
Hauptplatine (Hersteller und Modell/Festplatten-Anschlussart)	MSI MS-6380 1.0/UDMA-100
Chipsatz/BIOS	VIA KT266 / Award
Tastatur (Hersteller und Modell/Art)	Fujitsu Siemens PK 040856
Maus (Hersteller und Modell/Art)	Logitech M-S 69
Mitgelieferte Programme	Windows XP Home Edition, Works Suite 2001

Platz 3 — Compaq Presario Athlon XP 1800+



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	2399,00 Mark

- Sehr hohes Arbeitstempo
- Schneller CD-Brenner
- Modem eingebaut

- CE-Zeichen zu Unrecht
- Etwas langsames Spieletempo
- Sehr hoher Stromverbrauch



Neben den Standardprogrammen gibt es mit diesem Gerät drei Spiele: „Earth 2150“, „Lost Souls“ und „X-Men“. Dazu kommen noch das Brennprogramm „Nero 5.5“ und das DVD-Abspielprogramm „Win DVD 2000“.

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 XP 1800+ (1533 Megahertz)
CD-/DVD-ROM-Laufwerk (Hersteller und Modell/Typ)	Panasonic SR-8587 (48x CD-/16x DVD-ROM)
CD-Brenner (Hersteller und Modell/Typ)	Sony CRX-1611 (16x/10x/40x CD-RW)
Modem (Hersteller und Modell/Typ)	PC Tel. HSP56K World Micro Modem
Festplatte (Hersteller und Modell/Umdrehungen pro Minute)	Maxtor 4K080H4/5400
Festplatten-Anschlussart	UDMA-100
Vorhandene Steckplätze (Anzahl und Typ)	5 PCI, 1 AGP
Grafikkarte (Hersteller und Modell/Speichergröße)	No Name (Nvidia Geforce 2 MX-400)/64 Megabyte
Soundkarte (Hersteller und Modell)	Creative Labs Soundblaster Live! Value
Hauptplatine (Hersteller und Modell/Festplatten-Anschlussart)	MSI MS-6380/UDMA-100
Chipsatz/BIOS	VIA KT266/AMI
Tastatur (Hersteller und Modell/Art)	Compaq SDM4540 UL
Maus (Hersteller und Modell/Art)	Logitech M-S 48a
Mitgelieferte Programme	Windows ME, Works Suite 2001

Meine Meinung



Ingolf Leschke
Redakteur

Vor dem Kauf eines neuen Computers sollten Sie sich darüber im Klaren sein, was Sie mit dem Gerät machen wollen: Spielen, Arbeiten oder im Internet stöbern? Gleich vorweg: Wollen Sie immer die aktuellsten Spiele spielen wollen, sollten Sie Abstand von den getesteten Angeboten nehmen. COMPUTERBILD-SPIELE überprüfte mit den Spielen „Expendable“„Evolva“„Mercedes Benz Truck Racing“, „F.A.K.K. 2“, „Alice“, „Giants“ und „Nascar“ das Tempo der Geräte beim Spielen. Das unerfreuliche Resultat: Gerade Mal durchschnittliche 30 - 40 Bilder pro Sekunde stolperten über den Computerbildschirm. Da kommt es schon mehr als einmal zum Ruckeln, und von Freude am Spielen kann da wirklich nicht die Rede sein. Wer jedoch nur mit Büroprogrammen wie beispielsweise „Word“ oder „Excel“ arbeiten und ein wenig im Internet herumstöbern will, ist mit dem Computer der Einzelhandelskette „Plus“ und dem des Elektronikfachmarktes „Red Zac“ gut bedient.

Die Messungen ergaben eine sehr hohe Geschwindigkeit beim Arbeiten. Hinzu kommt eine reichliche Ausstattung, angefangen vom **CD-Brenner** S.222 und **DVD-ROM-Laufwerk** S.222 bis hin zu einem 256 Megabyte S.222 großen **Arbeitsspeicher** S.222. Und: Mit dem eingebauten Modem kommen Sie auch sofort ins Internet. Das Angebot der Einzelhandelskette Lidl kann zwar mit ähnlichen Messwerten und vergleichbarer Ausstattung aufwarten, jedoch bestand der „Compaq Presario Athlon XP 1800+“ nicht einmal die vom Gesetzgeber vorgeschriebene und von der Redaktion geprüfte CE-Norm. Also Finger weg von diesem Gerät! Denn: Der Computer dürfte nicht einmal im Handel stehen.



Vom Gesetzgeber vorgeschrieben, aber vom Lidl-Rechner nicht erfüllt: die CE-Norm.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Hier funkt's

Zwei Computer miteinander vernetzen ohne Kabel und ohne Netzwerkkarten? Mit dem „Home Networking Kit Gigaset H487 Data“[1] von Siemens soll das gehen. COMPUTERBILD-SPIELE hat geprüft, ob es hält, was es verspricht

[1] spricht: „Hohm Nettwörking Gigaßett Däita“

Um an zwei Computern gegen- oder miteinander spielen zu können, müssen Sie meist **Netzwerkkarten** S.222 in beide Exemplare einbauen und anschließend quer durchs Haus Strippen ziehen. Wenn Sie Glück haben, nur zwei Meter, wenn nicht, können es auch 20 werden – je nach Standort der beiden Computer. Mit dem neuen Gerät von Siemens dagegen ist alles anders: Die Daten werden per Funk übertragen, lästige Verkabelung gehört der Vergangenheit an. Die Redaktion hat geprüft, ob die neue Drahtlosigkeit funktioniert oder den Käufer ratlos lässt.



Diese Lampe zeigt „Verbindung steht“ und „Sendevorgang“ an.

Die Gratwanderung fängt bei der Installation an. Anfänger schreckt schon der Begriff „Netzwerk“ ab. Vergessen Sie die Angst: Mit dem Siemens-Apparat geht's einfacher denn je. Mitgelieferte CD-ROM einlegen, Installationsprogramm starten, Gerät mit der **USB-Buchse** S.222 des Computers verbinden, PC neu starten, Identifikationsnummer (vergleichbar mit einem Kennwort) vergeben – fertig. Alle nötigen Steuerungsprogramme (Treiber) und **Netzwerkadapter** S.222 werden vollautomatisch installiert – ein simples und damit „gutes“ Installationsverfahren.

Weniger überzeugend ist die Ausstattung. Eine einzige Anzeigeleuchte informiert über den Betriebszustand des Gerätes: „Verbindung steht“ (grünes Licht) oder „Sendevorgang“ (gelbes Licht). Eine Anzeige für „Senden und Empfangen gleichzeitig“ – das so genannte Vollduplex-Verfahren – fehlt ebenso wie die Angabe der aktuellen Übertragungsgeschwindigkeit.

Bis zu acht Computer lassen sich über einen so genannten **Hub** S.222 mit diesem System verbinden. Allerdings müssen Sie dann auch acht Mal in die Tasche greifen und je 299 Mark zücken. Dazu kommt noch der Preis für den Hub: 499 Mark. Das wird ein teurer Spaß. Die magere Ausstattung wurde als „ausreichend“ bewertet.

Wie steht es um die wichtige Geschwindigkeit der Datenübertragung zwischen zwei Computern? Dieser Wert wurde im Testinstitut PZT Wilhelmshaven gemessen. Die schlechte Nachricht zuerst: Wer vermutet, der drahtlose „Transport“ laufe genauso schnell wie „am Schnürchen“, wird reichlich enttäuscht sein. Ein Kabelnetzwerk jagt Daten mit einer Übertragungsrate von knapp 6000 **Kilobyte** S.222 pro Sekunde durch die Leitung. Mit dem Home Networking Kit Gigaset H487 Data geht's, je nach Länge der Funkstrecke, im günstigsten Fall mit knapp 58 Kilobyte pro Sekunde voran. Das ist ein ausgesprochen kümmerlicher Wert, Note: „ausreichend“.

Testergebnisse im Detail

TYP		HOME NETWORKING KIT GIGASET H487 DATA	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	Siemens	NOTE
SERVICE	**7%**		**4,06**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	kurz (6 Monate)	4,49
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Reparatur beim Hersteller	5,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/333220 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.my-siemens.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	
INSTALLATION	**5,9%**		**2,27**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2,5%	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (7,7742 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (0 Megabyte)	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1,0%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00
AUSSTATTUNG	**8,6%**		**3,91**
Anzeige „Verbindung“ vorhanden (überprüft)	1%	ja	1,00
Anzeige „Senden“ vorhanden (überprüft)	1%	ja	1,00
Anzeige „Vollduplex“ (Senden und Empfangen) vorhanden (überprüft)	1%	nein	6,00
Anzeige „Übertragungsgeschwindigkeit“ vorhanden (überprüft)	1%	nein	6,00
Fernaktivierung des zweiten vernetzten Computers möglich (Wake on LAN, überprüft)	2,6%	nein	6,00
Maximale Anzahl der Computer, die verbunden werden können (mithilfe weiterer Funkstationen über **Hub** S.222, überprüft)	2%	hoch (8)	2,00
GESCHWINDIGKEIT	**33%**		**3,93**
Übertragungsgeschw. bei 2 m (16-**Kilobyte**- S.222 Datei, gemessen)	3%	sehr gering (42,5 Kilobyte pro Sekunde)	4,57
Übertragungsgeschw. bei 2 m (1-**Megabyte**- S.222 Datei, gemessen)	3%	sehr gering (53,4 Kilobyte pro Sekunde)	4,57
Übertragungsgeschw. bei 10 m (16-Kilobyte-Datei, gemessen)	3%	sehr gering (42,5 Kilobyte pro Sekunde)	4,57
Übertragungsgeschw. bei 10 m (1-Megabyte-Datei, gemessen)	3%	sehr gering (57,5 Kilobyte pro Sekunde)	4,57
Übertragungsgeschw. bei 30 m (16-Kilobyte- Datei, gemessen)	3%	sehr gering (9,9 Kilobyte pro Sekunde)	4,59
Übertragungsgeschw. bei 30 m (1-Megabyte-Datei, gemessen)	3%	sehr gering (18,5 Kilobyte pro Sekunde)	4,59
Übertragungszeit bei 2 m (Zeitbedarf für 10 Megabyte, gemessen)	3%	sehr lang (3 Minuten, 3 Sekunden)	4,57
Übertragungszeit bei 10 m (Zeitbedarf für 10 Megabyte, gemessen)	3%	sehr lang (3 Minuten, 2 Sekunden)	4,57
Übertragungszeit bei 30 m (Zeitbedarf für 10 Megabyte, gemessen)	3%	sehr lang (7 Minuten, 23 Sekunden)	4,59
Reaktionszeit bei 2 m (Ping, gemessen)	2%	sehr kurz (10 Millisekunden)	1,00
Reaktionszeit bei 10 m (Ping, gemessen)	2%	sehr kurz (8 Millisekunden)	1,00
Reaktionszeit bei 30 m (Ping, gemessen)	2%	sehr kurz (14 Millisekunden)	1,00
UMWELT/GESUNDHEIT/SICHERHEIT	**17,5%**		**1,09**
Test Strahl-Störfestigkeit nach Euronorm EN 61000-4-3 (gemessen)	7%	bestanden	1,00
Test Strahl-Störfestigkeit gegenüber GSM 900/1800 und DECT (gemessen)	7%	bestanden	1,00
Entladung statischer Elektrizität (gemessen)	2%	nicht vorhanden	1,00
Stromverbrauch (über **USB-Anschluss** S.222, Ein/Bereitschaft/Aus, gemessen)	1,5%	niedrig (0,85 W/0,1 W/0 W)	2,00
SONSTIGES	**26%**		**1,46**
Länge des Anschlusskabels für den Computer (gemessen)	2%	normal (1,81 m)	3,00
Läuft mit Spiel „Grand Prix 3“ (überprüft)	8%	ja (gelegentliche Aussetzer)	2,00
Läuft mit Spiel „Half-Life“ (dt. Version, überprüft)	8%	ja (ruckelfrei)	1,00
Läuft mit Spiel „Commandos 2“ (überprüft)	8%	ja (ruckelfrei)	1,00
Verbindung zum Computer (Anschlussart, überprüft)	0%	USB-Anschluss	
Netzwerkart (überprüft)	0%	**peer to peer** S.222	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,66**
AUF-/ABWERTUNG			
TESTERGEBNIS		befriedigend	2,66
PREIS/LEISTUNG		ungenügend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		579,00 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Oktober fand)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,66 x 579,00 = 1540,14 = ungenügend	

Das Institut Phoenix Testlabs in Blomberg prüfte die Störfestigkeit der Anlage. „Alle Prüfungen bestanden“ lautete die Auskunft der Testingenieure. Das kleine Funknetzwerk stört



Für den Betrieb des Gerätes ist ein USB-Anschluss nötig.

weder andere Geräte, wie Funktelefone oder schnurlose Haustelefone, noch lässt es sich seinerseits stören oder beeinflussen. So soll es sein – Note: „sehr gut“.

COMPUTERBILD-SPIELE und die Leser interessiert wohl vor allem, ob die kleine Wunderkiste zum Spielen taugt. Also prüfte die Redaktion mit drei Spielen im Mehr-Spieler-Modus, ob es zwischen den Teilnehmern richtig funkt. Mit dem famosen Rennspiel „Grand Prix 3“ hatte das kleine Gerät mit dem großen Namen kaum Probleme. Einziges Ärgernis: Ein bis zwei Mal pro Minute „fror“ das Bild für Sekundenbruchteile ein, dann lief das Autorennspiel einwandfrei weiter.

Im Test mit dem beliebten Actionspiel „Half-Life“ (deutsche Version) gab's nicht eine Beanstandung – kein Ruckeln, kein Aussetzer. Sogar das komplizierte Strategiespiel „Commandos 2“ lief im Funkverkehr tadellos. Eine grandiose „sehr gute“ Leistung.

Insgesamt schlug sich das Home Networking Kit Gigaset H487 Data „befriedigend“, verfehlte ein „gut“ nur knapp. Einfache Installation selbst für Anfänger, problemloses Spielen und völlige Abwesenheit sicherheitstechnischer Mängel machen das kleine Funknetzwerk zu einer brauchbaren Alternative. Allerdings schmerzt der Preis: 579 Mark für zwei Geräte. Zum Vergleich: Zwei Netzwerkkarten kosten zusammen etwa 120 Mark. Dazu kommt meist noch ein 20 Meter langes Netzwerkkabel, das selten mehr als 50 Mark kostet. Damit hätten Sie schon rund 400 Mark gespart. Allerdings müssten Sie andererseits das Haus „verdrahten“ und dafür im schlimmsten Fall diverse Löcher bohren.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Fotos: Michael Zapf, Stefan Malzkorn Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

Bühne frei für zwei neue Grafikkarten, denen großartiges Schau-Spiel nachgesagt wird: „ATI Radeon 8500" und „Guillemot Hercules 3D Prophet 3 Titanium 500". COMPUTERBILD SPIELE hat die Nachwuchs-Talente getestet

Computerspieler sind es gewohnt, sich in Geduld zu üben. Aber die neue Grafikkarte vom kanadischen Spezialisten ATI zierte sich nun wirklich wie eine Diva, bis sie endlich vors geneigte Publikum trat: Mehr als ein halbes Jahr lang wurde der Auftritt der neuen Radeon 8500 und ihrer Schwestern immer wieder verschoben.

Nun ist es endlich soweit – ATIs neuer Star ist auf dem Markt, muss sich aber den Szenenapplaus mit Konkurrentinnen teilen. Denn der amerikanische Hersteller Nvidia hat seinen **Grafikprozessor** S.222 „Geforce 3" während der Wartezeit fleißig weiter entwickelt. Eine der ersten fertigen Grafikkarten mit dem brandneuen „Geforce 3 Titanium 500" ist die Hercules 3D Prohet 3 Titanium 500 von der Firma Guillemot.

COMPUTERBILD-SPIELE hat beide Darstellerinnen genau begutachtet und ihre fachlichen Fähigkeiten ausführlich getestet.

Die erste Prüfung galt, wie üblich, der Installation. Beim Einbau der Karten gab es keine Probleme: PC aufschrauben, alte Karte raus, neue rein, alles wieder zusammensetzen. Computer neu starten, dann die mitgelieferte CD-ROM einlegen. In beiden Fällen läuft die Installation der Steuerungsprogramme (Treiber) vollautomatisch ab. Der Kunde muss seinen Computer dann nur noch ein weiteres Mal neu starten – fertig und „gut".

Wer sich eine neue Grafikkarte leistet, erwartet scharfe Bilder auf dem Schirm. Im Testinstitut Innovationstechnik Bremen wurde die Bildschärfe mit unbestechlichen Präzisionsmessgeräten ermittelt. Die Fachleute attestierten beiden Konkurrentinnen einen hohen Schärfegrad – die nächste „gute" Leistung.

Alle weiteren Messungen erfolgten bei COMPUTERBILD-SPIELE im redaktionseigenen Testlabor. Und zwar punktgenau im wahrsten Sinn des Wortes: Wie viele Bildpunkte können die neuen Karten darstellen? Je höher die Zahl, desto größer die Detailgenauigkeit der Wiedergabe – auch beim Spielen. In dieser Prüfung konnten beide Karten kräftig punkten: Die Radeon 8500 schafft bis zu 2048 x 1536 Bildpunkte bei mindestens 75 **Hertz** S.222 **Bildwiederholfrequenz** S.222, die Hercules 3D Prophet 3 Titanium 500 immerhin noch 1920 x 1440. Beide Werte sind „sehr gut".

Nicht minder wichtig ist, dass Grafikkarten eine möglichst hohe Bildwiederholfrequenz beherrschen. Bei niedriger Frequenz flimmert das Bild und belastet damit die Augen. Mit möglichen Werten von mehr als 100 Hertz sind die beiden neuen Geräte auf der sicheren Seite und verdienten sich ein weiteres „sehr gut". Achtung: Eine hohe Bildwiederholfrequenz nützt Ihnen überhaupt nichts, wenn der Bildschirm davor kapituliert. Viele ältere Monitore können derart hohe Frequenzen nicht



Aufgefallen: Laster-Rennspiel „Mercedes Benz Truck Racing", perfekt vermittelt von der „Radeon 8500".



Ausgefallen: gleiches Spiel, gleiche Szene – die neue „Hercules" spielte (*nur* bei diesem Titel) nicht mit.

DIE NEUEN GRAFIKPROZESSOREN



Der „Geforce 3 Ti 500" von Nvidia.



ATIs Nachzügler „Radeon 8500".

Hier stand im Heft eine Anzeige.

darstellen, im Extremfall sogar bei falscher Frequenz-Einstellung „durchbrennen".

Mit den Erfolgstiteln „Evolva", „Expendable", „Mercedes Benz Truck Racing" und „Heavy Metal F.A.K.K. 2" wurde die Geschwindigkeit beim Spielen gemessen. Und zwar an zwölf verschiedenen Computern mit unterschiedlichen **Prozessoren** S.222 – vom langsamen „Intel Celeron 500" bis hin zum superschnellen „Intel Pentium 4 2000". Beide Karten legten ein beachtliches Durchschnittstempo vor und fuhren erneut die Etappenwertung „sehr gut" ein. Allerdings offenbarte die Hercules 3D Prophet 3 Titanium 500 einen heftigen Mangel: Mit dem Spiel Mercedes Benz Truck Racing fabrizierten elf der zwölf Test-Computer schwere Grafikfehler (siehe Bildvergleich auf Seite 166) – die Laster waren nicht zum Laufen zu bringen. Mit Arbeitsprogrammen hatten beide Karten nicht das geringste Problem. Blitzschnelles Abarbeiten vieler aufeinander folgender Schritte in Büroprogrammen, wie „Word" oder „Excel", qualifizierte das flinke Duo wiederum für „sehr guten" Gleichstand.

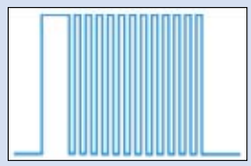
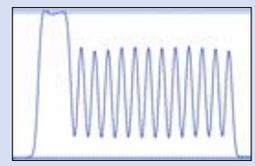
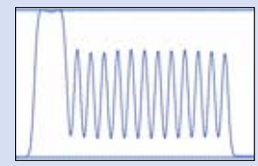
Über einen mitgelieferten Adapter können Sie zwei Bildschirme an die ATI Radeon 8500 anschließen. Das ist wichtig für alle, die viel mit Bildbearbeitungs- oder Grafikprogrammen arbeiten und auf eine viel größere Arbeitsfläche angewiesen sind, als sie auf nur einem Monitor zu realisieren wäre. Guillemots Hercules kommt für diese Kundschaft nicht in Frage.

Egal, welche Karte Sie ziehen, einen Fernseher können Sie hier wie dort an den **S-Video** S.222 -Ausgang anschließen. Bei der Radeon 8500 geht's zusätzlich auch über einen mitgelieferten **Composite** S.222 -Adapter und die entsprechende Buchse der Flimmerkiste. Beide Grafikkarten haben einen **DVI** S.222 -Anschluss. Die Radeon 8500 ist insgesamt „gut" ausgestattet, die neue Hercules „befriedigend".

Fazit: Das lange Warten auf die ATI Radeon 8500 hat sich gelohnt. Die Allüren im Vorfeld seien ihr verziehen, denn sie hat wirklich Starqualitäten. Mit knappem Vorsprung gewann die Karte das „Vorspielen" bei COMPUTERBILD-SPIELE. Und das gegen eine moderate Gagenforderung: Sie ist für glatte 200 Mark weniger zu haben als die Hercules 3 D Prophet 3 Titanium 500. Den Preis-/Leistungssieg spielte sie also mit deutlich größerem Abstand ein. Klare Kaufempfehlung der Redaktion: ATI Radeon 8500. Schlussapplaus, Vorhang zu.

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

MODELL	Platz 1: RADEON 8500		Platz 2: HERCULES 3D PROPHET 3 TITANIUM 500	
HERSTELLER	ATI	NOTE	Guillemont	NOTE
SERVICE		**1,71**		**1,64**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	00353/1/8077826 (0,24 DM/Min.)	1,96	01801/777775 (0,12 DM/Min.)	1,48
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	Deutsch (www.ati.de)	1,00	Deutsch (de.hercules.com)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	00353/1/8077826 (0,24 DM/Min.)		09123/96580 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	00353/1/8077846 (0,24 DM/Min.)		09123/9658333 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION		**3,46**		**3,41**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegeter Platz, gemessen)	nein (84,4647 Megabyte)	6,00	nein (39,4076 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	48,5376 Megabyte	5,49	18,2968 Megabyte	5,28
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG		**2,00**		**2,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	ausführlich	2,00	ausführlich	2,00
BILDQUALITÄT		**1,63**		**1,58**
Bildschärfe (unter Windows 98, gemessen)	hoch (93,2 %)	1,68	hoch (94,1 %)	1,59
				
Unterstützte 3D-Standards (**Direct-X** S.222 , **Open GL** S.222 , **Glide** S.222 , überprüft)	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00
Bildqualität mit 3D-Spielen (überprüft)	realistisch	2,00	realistisch	2,00
Maximale **Bildpunkteanzahl** S.222 bei 16,7 Millionen Farben (bei mindestens 75 Hz **Bildwiederholfrequenz** S.222 , überprüft)	sehr groß (2048 x 1536 Bildpunkte)	1,00	sehr groß (1920 x 1440 Bildpunkte)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz bei 1024 x 768 Bildpunkten (überprüft)	sehr hoch (160 Hertz)	1,00	sehr hoch (150 Hertz)	1,00
Zusätzliche Bildschirmmodi (Windows 98, überprüft)	sehr viele (1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 768, 1152 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480 Bildpunkte)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480 Bildpunkte)	1,00
GESCHWINDIGKEIT		**1,00**		**1,25**
Spielen mit AMD Duron 700 MHz (Hauptplatine mit VIA-**Chipsatz** S.222 , Windows 98, gemessen)	sehr hoch (57,70 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (43,54 Bilder pro Sekunde)[1]	1,65
Spielen mit AMD Athlon 800 MHz (Hauptplatine mit AMD-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	sehr hoch (60,57 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (47,36 Bilder pro Sekunde)[1]	1,26
Spielen mit AMD Athlon 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	sehr hoch (75,38 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (82,48 Bilder pro Sekunde)	1,00
Spielen mit AMD Athlon 1200 C MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	sehr hoch (101,73 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (69,43 Bilder pro Sekunde)[1]	1,00
Spielen mit Intel Celeron 500 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	sehr hoch (49,45 Bilder pro Sekunde)	1,05	hoch (35,01 Bilder pro Sekunde)[1]	2,50
Spielen mit Intel Pentium 3 500 MHz (Hauptplatine mit BX-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	sehr hoch (55,31 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (46,50 Bilder pro Sekunde)[1]	1,35
Spielen mit Intel Pentium 3 800 MHz EB (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	sehr hoch (82,00 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (64,01 Bilder pro Sekunde)[1]	1,00
Spielen mit Intel Pentium 3 800 MHz EB (Hauptplatine mit BX-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	sehr hoch (60,74 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (52,47 Bilder pro Sekunde)[1]	1,00
Spielen mit Intel Pentium 3 1000 MHz EB (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	sehr hoch (96,68 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (71,91 Bilder pro Sekunde)[1]	1,00
Spielen mit Intel Pentium 3 1000 MHz EB (Hauptplatine mit Intel 815-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	sehr hoch (82,13 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (83,58 Bilder pro Sekunde)[1]	1,00
Spielen mit Intel Pentium 4 1500 MHz (Hauptplatine mit Intel 845-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	sehr hoch (97,64 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (84,32 Bilder pro Sekunde)[1]	1,00
Spielen mit Intel Pentium 4 2000 MHz (Hauptplatine mit Intel 850-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	sehr hoch (120,50 Bilder pro Sekunde)	1,00	sehr hoch (108,13 Bilder pro Sekunde)[1]	1,00
Arbeiten (Windows 98, gemessen)	sehr hoch (149,65 Prozent)	1,00	sehr hoch (146,70 Prozent)	1,00
ANSCHLÜSSE		**2,33**		**3,33**
Composite S.222	Ausgang (über Adapter)	3,00	nicht vorhanden	6,00
S-Video S.222 (überprüft)	Ausgang	3,00	Ausgang	3,00
DVI-Ausgang S.222 (überprüft)	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Monitor-Anschluss (überprüft)	2 x VGA (über Adapter)		1 x VGA	
SONSTIGES		**1,00**		**1,00**
DVD-Video S.222 abspielbar (mit **DVD-ROM-Laufwerk** S.222 , überprüft)	ja	1,00	ja	1,00
Grafikprozessor S.222 (überprüft)	ATI Radeon 8500		Nvidia Geforce 3 Ti 500	
Grafikspeicher S.222 (überprüft)	64 **Megabyte** S.222		64 Megabyte	
Grafikspeicher erweiterbar (überprüft)	nein		nein	
Mitgelieferte Steuerungsprogramme (Treiber, überprüft)	für Windows 95, 98, ME, 2000 und XP		für Windows 95, 98, ME und 2000	
Mitgeliefertes Zubehör und Programme (überprüft)	Scart-Adapter, S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, Adapter S-Video auf Composite, Adapter DVI-Ausgang auf VGA-Ausgang, Programme Hydravision und ATI Mulitmedia Center 7.1		Cyberlink Power DVD 3.0, 3 Deep, Hercules 3D Tweaker	
ZWISCHENNOTE		**1,47**		**1,62**
AUFWERTUNG	zwei Monitore gleichzeitig nutzbar	**-0,05**		
TESTERGEBNIS	**sehr gut**	**1,42**	**gut**	**1,62**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**		**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	749,00 Mark		949,00 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Oktober fand)	kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)	1,42 x 749,00 = 1063,58 = befriedigend		1,62 x 949,00 = 1537,38 = mangelhaft	

[1] schwere Grafikfehler beim Spiel „Mercedes Benz Truck Racing", das dadurch nicht spielbar war

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Gut im Griff

Weltraum-Actionspiele ohne Steuerknüppel? Undenkbar. Mit welchem der 20 neuesten Joysticks steuern und feuern Sie präzise? Und mit welchem machen Sie einen guten Griff?

Sie ahnen nichts Böses. In gemächlicher Fahrt gleitet Ihr Raumschiff durch einen fernen All-Tag. Plötzlich setzt ein Ruck Ihrer Traumfahrt ein Ende: Eine Rakete hat den linken Heckflügel getroffen. Für einen Augenblick verlieren Sie die Kontrolle über den schwer getroffenen Kreuzer. Mit heftigen Rudermanövern am Steuerknüppel gelingt es Ihnen schließlich, das Gefährt wieder in geordnete Bahnen zu lenken. Nach der Schrecksekunde ist höchste Konzentration angesagt: Sie nehmen den feigen Angreifer ins Visier und schießen ihn mit leichtem Druck auf den Feuerknopf kampfunfähig. Das ist noch mal gut gegangen. Ohne starke Nerven und einen guten Joystick wäre das Spiel wohl vorbei.

Doch welcher Steuerknüppel ist rundum „all-tauglich“, welcher nur alltäglich? Und gibt es sogar „Weltraumschrott“ unter den Joysticks? COMPUTERBILD-SPIELE wollte es genau wissen, hat 20 topaktuelle Geräte durch Zeit und Raum gescheucht.

Ein neuer Steuerknüppel muss perfekt mit allen anderen Elementen der Kommandobrücke zusammenarbeiten. Also galt die erste Prüfung im redaktionseigenen Testlabor der Installation dieser Hebelwerke. Das Resultat stellt der „Luft- und Raumfahrtindustrie“ ein gutes Zeugnis aus: zehn Mal Note „gut“ für einfache Inbetriebnahme des Steuerknüppels. Und weitere zehn Mal sogar „sehr gut“, weil für die Installation noch nicht einmal ein Steuerungsprogramm (Treiber) erforderlich ist.

Anschließend stand die Überprüfung der Ausstattung im „Check-Buch“. Standard an Bord ist heutzutage ein zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel** S.222, doch den sucht man bei den Manövrierhilfen „Logitech Wingman Attack 2“, „Gravis Destroyer Extreme“, „Trust Predator XK 100“, „Saitek ST 200 USB Control Stick“ und „Saitek ST50 Lightning Action Stick“ vergebens. Das verdrießt den kühnsten Astronauten, also gab es fünf Mal die Note „ungenügend“. Und wie soll man ohne **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.222 durch fremde Welten düsen? „Trust Predator EP 300“, „Interact Cyclone 3D SV-244“, Trust Predator XK 100 und „Interact PC Sabre SV-214“ verzichten auf diesen „Gashebel“ – auch das ist „ungenügend“.

Wer heimtückische Hinterrücks-Angreifer weder sieht noch hört, sollte Treffer im eigenen Blech zumindest fühlen. Also gab es Pluspunkte für den eingebauten **Rütteleffekt** S.222. Der rüttelt Sie durch Vibrationen des Steuerknüppels wach, wenn Ihr Raumschiff angeschossen wurde. Vorausgesetzt, Sie haben sich für eines dieser drei Geräte entschieden: „Guillemot Top Gun Fox 2 Pro Shock“, „Interact Cyclone FX SV-6631“ und „Logitech Wingman Strike Force 3D“ kassierten für den Rütteleffekt jeweils eine Aufwertung um 0,2 Notenstufen.

Schwere Weltraum-Missionen stellen Mensch und Maschine auf so manche harte Probe. Da muss auch ein Steuerknüppel einstecken können. Im Testinstitut von Fujitsu-Siemens wurde die robuste Bauweise der Geräte geprüft. Zunächst im freien Fall aus 80 Zentimetern Höhe. Ohne Funktionsbeeinträchtigung und äußere Schäden bestanden immerhin 17 der 20 getesteten Steuergehilfen diese Prüfung – „sehr gut“. Leichte Blessuren trug der „Logitech Wingman Strike Force 3D“ davon, funktionierte aber nach wie vor einwandfrei, schlug sich also „befriedigend“. Technischer K.o. setzte dagegen Interact Cyclone FX SV-6631 und „Guillemot Top Gun Fox 2 Pro USB“ außer Gefecht. Da gibt's nur ein Urteil: „ungenügend“.

Flüge durch unendliche Weiten können sich unendlich hinziehen. Da darf ein Steuerknüppel nicht schlapp machen. Also folgte der von den Bordausrüstern gefürchtete Verschleißtest, bei dem jeder Knüppel 120000 Mal voll nach vorn und hinten ausgelenkt wird. Das Resultat: 15 Geräte bestanden den Test mit „sehr gut“. Noch funktionstüchtig, aber äußerlich etwas lädiert wurden der „Gravis Eliminator Joystick“, der Interact PC Sabre Pro SV-214 und der Saitek ST 50

WAS IST EIN DREHBARER STEUERKNÜPPEL?

Einige Steuerknüppel lassen sich nicht nur nach vorn, hinten und zu beiden Seiten auslenken, sondern auch nach links und rechts um die eigene Hochachse drehen. In Weltraum-Actionspielen können Sie mit dieser Bewegung Einiges anfangen, zum Beispiel Gegner mit ausgefeilten Flugmanövern geschickt umfliegen und dann von hinten angreifen.



„Halbe Drehung um die Hochachse!“

Lightning Action Stick aus der simulierten Langzeitprüfung entlassen. Das ist immerhin noch „befriedigend“. Der Logitech Wingman Strike Force 3D und der „Arowana Terminator 2“ quittierten den Dauerstress mit Totalausfall. Eine solche Qualität ist „ungenügend“, zumal Logitechs Produkt mit einem Verkaufspreis von 219 Mark schon fast als Luxusartikel gelten kann.

Kennen Sie Raumschiffe, deren Ruder mit Muskelkraft per Seilzug betätigt werden? Nein? Im Steuerknüppel-Test kam aber der Eindruck auf, es gebe derlei antiquierte Mechanik. Als „viel zu hart“ wurden gleich 19 der 20 Geräte nach der Messung des Bewegungswiderstandes bewertet. Besonders im letzten Drittel der Auslenkbewegung erwiesen sich alle getesteten Steuerknüppel als schwergängig wie Fitness-Geräte. Wirklich präzise Steuerung ist damit alles andere als eine leichte Übung. „Ungenügend“ für diese Kräfte zehrende Zumutung. Lediglich Saiteks „X 45 Flight System“ setzte Lenkbewegungen „nur“ das Eineinhalbfache des Idealwiderstandes entgegen und distanzierte das Verfolgerfeld mit einem mageren „ausreichend“.

Verwegene Flugmanöver erfordern unerschütterlichen „Sitz“ des Steuerknüppels auf der Instrumententafel. COMPUTERBILD-SPIELE hat im Testinstitut von Fujitsu-Siemens die „Standfestigkeit“ auf unterschiedlichen Tischoberflächen ermitteln lassen. „Sehr gut“ hielten sich „Gravis Eliminator Precision Pro“, Gravis Eliminator Joystick und Logitech Wingman Strike Force 3D auf dem Holztisch. Saitek ST 50 Lightning Action Stick, Trust Predator EP 300 und Trust Predator XK 100 hingegen können bei heftigen Bewegungen schon mal den Halt verlieren – Note: „ungenügend“.

Auf dem glatten Kunststofftisch blieben der Saitek X 45 Flight System und der Arowana Terminator 2 unerschütterlich – fast wie angeschraubt und damit „sehr gut“. Eher locker gingen die Testkandidaten Interact Cyclone FX SV-6631, Trust Predator EP 300, „Saitek ST 110 Dynamic Stick“ und Saitek ST 50 Lightning Action Stick and Throttle auf der Plastikplatte zu Werke: „mangelhaft“.

Fazit: Der Eliminator Precision Pro von der Firma Gravis ist ein Volltreffer und garantiert auch in jeder Situation welche. Allerdings sind knapp 100 Mark nicht unbedingt ein Schnäppchenpreis. Für nur ein Fünftel dieser Summe bekommen Sie den Preis-Leistungs-Sieger „Trust Predator XK 100“ von Aashima.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat 20 aktuelle Steuerknüppel (Joysticks) einem aufwendigen Test unterzogen. Die Prüfungen erfolgten teils im redaktionseigenen Labor, teils im Testinstitut der Firma Fujitsu-Siemens, dem die Akkreditierungsstelle für Technik besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt hat. Die Prüfungen im Einzelnen:



Lenk-Anstoß: Die 20 000 Mark teure Dauertest-Maschine im Testinstitut Fujitsu-Siemens bewegt alle Steuerknüppel je 120 000 Mal ganz nach vorn und nach hinten.

INSTALLATION

Jeder Steuerknüppel muss vor dem ersten Spiel nebst zugehöriger Software installiert werden. Es ist ein Ärgernis, wenn das nur mühsam von der Hand geht oder gar überhaupt nicht klappt. Deshalb prüft die Redaktion sorgfältig, ob die mitgelieferten Bedienungsanleitungen verständlich und auch für Anfänger leicht nachzuvollziehen sind.

Mit drei Spielen wird getestet, ob die Steuerknüppel einwandfrei funktionieren und eine exakte Steuerung der Spielfiguren ermöglichen.

BEDIENUNG

Zehn erfahrene Spielerinnen und Spieler aus der Redaktion beurteilen das Griffgefühl. Wie gut liegen die Steuerknüppel in der Hand? Stören harte Kanten oder Kunststoffgrate? Auch die Handauflagen der Geräte werden überprüft. Sie sollten so gestaltet sein, dass keine Ermüdungserscheinungen oder gar Schmerzen nach einem längeren Spiel auftreten.

Von großer Bedeutung ist zudem, ob alle Bedientasten leicht und schnell zu erreichen sind. Und Pluspunkte gibt es für zusätzliche Bedienelemente, etwa **Mini-Steuerknüppel** S.222 oder **Geschwindigkeits/-Schubregler** S.222.

FALLTEST

Alle Steuerknüppel müssen sich einen Sturz aus 80 Zentimetern Höhe gefallen lassen. Das entspricht dem freien Fall von der Tischkante. Ein „sehr gut“ gibt's nur, wenn anschließend keine Funktionsstörungen oder deutliche Beschädigungen erkennbar sind.

VERSCHLEIßTEST

Wie lange hält ein Joystick? Im Laufe einer durchschnittlichen Gesamtbetriebszeit muss ein solches Spielgerät etwa 120 000 Auslenkungen von ganz vorn nach ganz hinten ohne Schaden überstehen (entspricht etwa zwei Jahren Laufzeit, wenn Sie dreimal pro Woche zwei Stunden spielen). COMPUTERBILD-SPIELE hat dazu in Zusammenarbeit mit Fujitsu-Siemens eine 20 000 Mark teure Prüfmaschine entwickelt. Die Spezialvorrichtung benötigt für diesen Test nur eine Woche und kann zehn Steuerknüppel gleichzeitig „quälen“. Nur für Geräte, die nach dieser harten Woche genauso funktionieren wie zuvor, gibt es die Note „sehr gut“.



Druck-Sache: Die Kraft-Wege-Maschine misst den Bewegungswiderstand der Steuerknüppel vor und nach dem Verschleißtest.

RUTSCHFESTIGKEIT

Mit einem Präzisionsmessgerät wird ermittelt, ob und wie leicht die Steuerknüppel verrutschen. Denn nur ein standfestes Exemplar erlaubt feinfühlige Steuerung. Wenn das Gerät bei starker Seitwärtsbewegung vom Tisch rutscht und deswegen das Raumschiff im Spiel abschmiert, so ist das mehr als ärgerlich. Als Unterlage für die Gleitprüfung dienen zwei Tische – einer mit Kunststoffbeschichtung, einer mit Holzoberfläche.

AUSLENKKRAFT

COMPUTERBILD-SPIELE hat für den Widerstand von Steuerknüppeln gegen eine bestimmte Auslenk-Bewegung einen Idealwert ermittelt und festgelegt. Mit einem zu leichtgängigen Typ ist keine präzise und feinfühlige Steuerung möglich. Im Testzentrum von Siemens-Nixdorf wird überprüft, welchen Widerstand die Steuerknüppel welcher Bewegung entgegensetzen. Diese Messung erfolgt zwei Mal, nämlich vor und nach dem Dauertest. Gemessen wird bei zehn Steuerknüppel-Stellungen. Weichen die Messergebnisse vor und nach dem Dauertest deutlich voneinander ab, so bedeutet das: Der Knüppel hat in der Belastungsprüfung stark gelitten.

PREIS/LEISTUNG

Zur Ermittlung der Preis-Leistungsnote wird das Testergebnis mit dem Preis multipliziert. Je niedriger das Ergebnis ausfällt, desto günstiger liegt das Preis-Leistungs-Verhältnis. Bleibt das Resultat unter 60, so verdient der Steuerknüppel für den Computer die Preis-Leistungs-Note „sehr gut“, bis 120 gilt noch als „gut“.

In der unten stehenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-Leistungsnoten ablesen.

bis 60	sehr gut
60,01 bis 120	gut
120,01 bis 180	befriedigend
180,01 bis 240	ausreichend
240,01 bis 300	mangelhaft
höher als 300	ungenügend

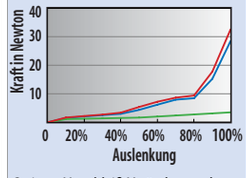
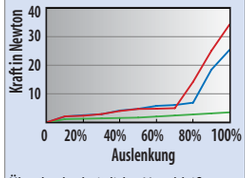
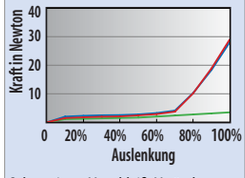
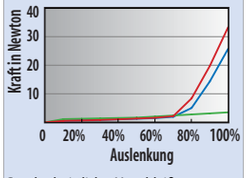


Fotos: Weber

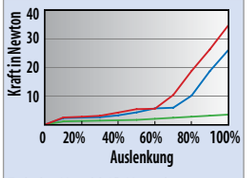
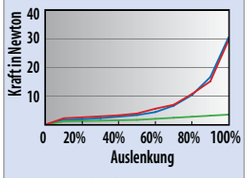
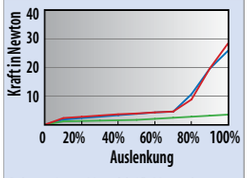
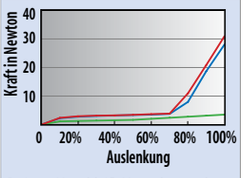
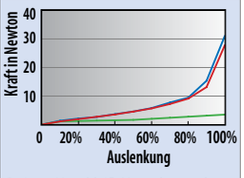
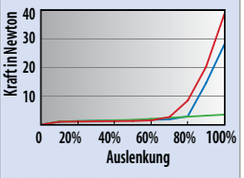
Fall-Studie: Den freien Fall aus 80 Zentimetern Höhe sollte ein Steuerknüppel ohne Funktionsstörungen wegstecken.

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

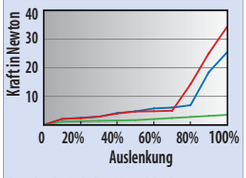
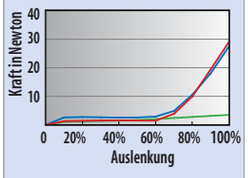
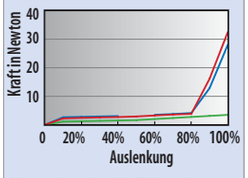
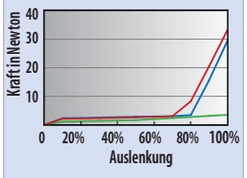
MODELL / HERSTELLER	Gewichtung	Platz 1: ELIMINATOR PRECISION PRO[1] – Gravis	NOTE	Platz 2: TOP GUN FOX 2 PRO SHOCK[2] – Guillemot	NOTE	Platz 3: CYBORG[3] 3D USB GOLD – Saitek	NOTE	Platz 4: CYCLONE[4] FX SV-6631 – Interact	NOTE
SERVICE	**10%**		**2,80**		**1,59**		**1,78**		**1,78**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	1%	lang (36 Monate)	2,00	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 Kosten, überprüft)	4%	0800/1810654 (kostenlos)	1,00	01801/777775 (0,12 DM/Min.)	1,48	089/54612710 (0,24 DM/Min.)	1,96	01805/125133 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	4%	Englisch (www.gravis.com)	5,00	Deutsch (de.thrustmaster.com)	1,00	Deutsch (www.saitek.de)	1,00	Deutsch (www.interact-europe.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	07183/300354 (0,24 DM/Min.)		01801/777775 (0,12 DM/Min.)		089/5467570 (0,24 DM/Min.)		01805/125133 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	07183/3003174 (0,24 DM/Min.)		030/29666839 (0,24 DM/Min.)		089/5467574 (0,24 DM/Min.)		04287/125144 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**19%**		**2,32**		**2,32**		**3,02**		**2,32**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	5%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	2%	nein (74,1498 Megabyte)	6,00	nein (14,1025 Megabyte)	6,00	nein (35,7498 Megabyte)	6,00	nein (68,6202 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	2%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	3%	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (0 Megabyte)	1,00	ja (20,6151 Megabyte)	5,49	ja (0 Megabyte)	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	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 „Flight Simulator 2000"	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Edge Of Chaos – Independence War 2"	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**		**4,50**		**3,00**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00	sehr knapp	4,50	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00
BEDIENUNG	**34%**		**2,59**		**2,29**		**2,32**		**2,26**
Anzahl der Bedientasten (überprüft)	3%	sehr viele (9)	1,00	sehr viele (7)	1,00	sehr viele (10)	1,00	sehr viele (15)	1,00
Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel** S. 222 (überprüft)	3%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Geschwindigkeits-/Schubregler S. 222 (überprüft)	3%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Einstellungsmöglichkeit (Kalibrierung, überprüft)	3%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Steuerknüppel drehbar (überprüft)	3%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Automatische Tastendruckwiederholung (Dauerfeuer, überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Griffgefühl (überprüft)	3%	durchschnittlich	3,00	angenehm	2,00	durchschnittlich	3,00	angenehm	2,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	3%	schwierig	4,00	normal	3,00	normal	3,00	normal	3,00
Handauflage (überprüft)	2%	durchschnittlich	3,00	angenehm	2,00	durchschnittlich	3,00	angenehm	2,00
Für Linkshänder geeignet (überprüft)	1%	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele (überprüft)	2%	wenige (20)	4,00	viele (31)	2,00	sehr viele (51)	1,00	wenige (16)	4,00
Kabellänge (gemessen)	3%	durchschnittlich (2,00 m)	3,00	groß (2,17 m)	2,00	durchschnittlich (1,80 m)	3,00	groß (2,15 m)	2,00
Bewegungswiderstand im Neuzustand (Abweich. v. Ideal-Auslenkkraft, gem.)	4%	viel zu hoch (237,95 %)	6,00	viel zu hoch (234,66 %)	6,00	viel zu hoch (163,64 %)	6,00	viel zu hoch (123,76 %)	6,00
Verbindungsstecker (überprüft)	0%	Spielgeräte-Anschluss		USB-Anschluss		USB-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss	
QUALITÄT	**35%**		**1,86**		**2,57**		**1,89**		**3,51**
Falltest (überprüft)	8%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	nicht bestanden (Steuerknüppel defekt)	6,00
Dauertest (überprüft)	9%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen)	5%	gering (-39,80 %)	2,00	überdurchschnittlich (-61,69 %)	4,00	sehr gering (14,57 %)	1,00	durchschnittlich (-47,23 %)	3,00
Bewegungswiderstand nach Dauertest (Abweich. v. Ideal-Auslenkkraft, gem.)	5%	viel zu hoch (198,15 %)	6,00	viel zu hoch (172,97 %)	6,00	viel zu hoch (178,21 %)	6,00	zu hoch (76,53 %)	5,00
Messdiagramm für Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft vor/nach Dauertest: Ideal / Vor Dauertest / Nach Dauertest		 Kraft in Newton 40 30 20 10; 0 20% 40% 60% 80% 100% Auslenkung		 Kraft in Newton 40 30 20 10; 0 20% 40% 60% 80% 100% Auslenkung		 Kraft in Newton 40 30 20 10; 0 20% 40% 60% 80% 100% Auslenkung		 Kraft in Newton 40 30 20 10; 0 20% 40% 60% 80% 100% Auslenkung	
		Geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes praktisch nicht spürbar		Überdurchschnittlicher Verschleiß, Veränderung des Widerstandes spürbar		Sehr geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes praktisch nicht spürbar		Durchschnittlicher Verschleiß, Veränderung des Widerstandes spürbar	
Rutschfestigkeit auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen)	3%	sehr hoch (20 N)	1,00	gering (7 N)	4,00	durchschnittlich (10 N)	3,00	durchschnittlich (10 N)	3,00
Rutschfestigkeit auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gem.)	3%	sehr hoch (21 N)	1,00	durchschnittlich (10 N)	3,00	sehr hoch (15 N)	1,00	sehr gering (5 N)	5,00
Kabelbefestigung (überprüft)	2%	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,29**		**2,37**		**2,26**		**2,68**
AUFWERTUNG		Adapter für USB-Anschluss mitgeliefert	**-0,10**	Rütteleffekt	**-0,20**			Rütteleffekt Adapter für USB-Anschluss mitgeliefert	**-0,20** **-0,10**
ABWERTUNG				Spielgeräte-Anschluss-Adapter fehlt	**+0,10**	Spielgeräte-Anschluss-Adapter fehlt	**+0,10**		
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,19**	**gut**	**2,27**	**gut**	**2,36**	**gut**	**2,38**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		**ausreichend**		**ausreichend**		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		99,90 Mark		99,99 Mark		99,95 Mark		129,99 Mark	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Oktober fand)		76,00 Mark, G+P Computer, Weiden, Tel. 0961/633397		kein günstigerer Preis bekannt		74,87 Mark, Bestscape, Hamburg, Tel. 040/69705858		129,95 Mark, Expert, Burgdorf, Tel. 05136/800225	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,19 x 99,90 = 218,78 = ausreichend		2,27 x 99,99 = 226,98 = ausreichend		2,36 x 99,95 = 235,88 = ausreichend		2,38 x 129,99 = 309,38 = ungenügend	

[1] sprich: „Illiminäiter Prißschn Pro" [2] sprich: „Gihmoh Topp Gann Fox 2 Pro Schock" [3] sprich: „Selborg" [4] sprich: „Interäkt Seiklohn" [5] sprich: „Gihmoh Topp Gann Afterbörner" [6] sprich: „Ahschima Trasst Predditer" [7] sprich: „Lodschiteck Wingmän Ättäck" [8] sprich: „Di-Sstreuer ixtrihm"

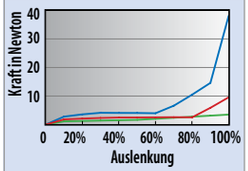
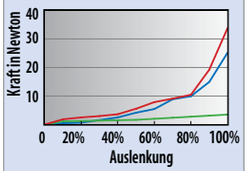
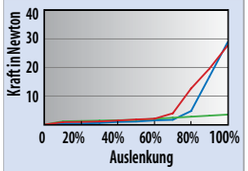
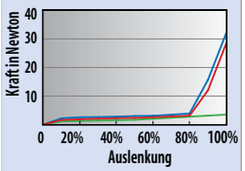
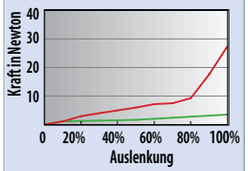
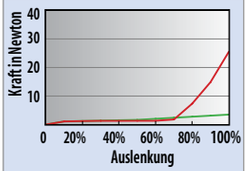
Platz 5		Platz 6		Platz 7		Platz 7		Platz 7		Platz 10	
TOP GUN AFTERBURNER[5] 2		**TRUST PREDATOR[6] QZ 500**		**TRUST PREDATOR[6] EP 300**		**WINGMAN ATTACK[7] 2**		**CYCLONE[4] 3 D SV-244**		**DESTROYER XTREME[8]**	
Guillemot		Aashima		Aashima		Logitech		Interact		Gravis	
	NOTE		NOTE		NOTE		NOTE		NOTE		NOTE
	1,59		**1,30**		**1,30**		**1,68**		**1,78**		**2,80**
kurz (12 Monate)	4,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	kurz (12 Monate)	4,00	lang (36 Monate)	2,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
01801/777775 (0,12 DM/Min.)	1,48	0800/23587878 (kostenlos)	1,00	0800/23587878 (kostenlos)	1,00	069/92032166 (0,24 DM/Min.)	1,96	01805/125133 (0,24 DM/Min.)	1,96	0800/1810654 (kostenlos)	1,00
Deutsch (de.thrustmaster.com)	1,00	Deutsch (www.trust.com)	1,00	Deutsch (www.trust.com)	1,00	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Deutsch (www.interact-europe.de)	1,00	Englisch (www.gravis.com)	5,00
01801/777775 (0,12 DM/Min.)		0800/23587878 (kostenlos)		0800/23587878 (kostenlos)		069/92032165 (0,24 DM/Min.)		01805/125133 (0,24 DM/Min.)		07183/300354 (0,24 DM/Min.)	
030/29666839 (0,24 DM/Min.)		02821/58873 (0,24 DM/Min.)		02821/58873 (0,24 DM/Min.)		0041/21/8635402 (0,24 DM/Min.)		04287/125144 (0,24 DM/Min.)		07183/3003174 (0,24 DM/Min.)	
	2,32		**2,78**		**1,00**		**1,00**		**2,77**		**1,00**
einfach	2,00	einfach	2,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	einfach	2,00	nicht notwendig	1,00
nein (18,4401 Megabyte)	6,00	nein (10,3260 Megabyte)	6,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nein (91,6889 Megabyte)	6,00	nicht notwendig	1,00
nein	6,00	nein	6,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nein	6,00	nicht notwendig	1,00
ja (0 Megabyte)	1,00	ja (8,6101 Megabyte)	3,93	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	ja (8,3353 Megabyte)	3,89	nicht notwendig	1,00
Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	Deutsch	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
	4,50		**2,50**		**2,50**		**3,00**		**4,50**		**2,00**
sehr knapp	4,50	akzeptabel	2,50	akzeptabel	2,50	akzeptabel	3,00	sehr knapp	4,50	ausführlich	2,00
	2,53		**3,24**		**3,97**		**3,65**		**3,21**		**3,65**
sehr viele (10)	1,00	sehr viele (10)	1,00	viele (5)	2,00	viele (6)	2,00	sehr viele (20)	1,00	viele (5)	1,00
vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00
vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	vorhanden	1,00
einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	etwas unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00	etwas unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00
normal	3,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00	normal	3,00	schwierig	4,00	normal	3,00
angenehm	2,00	etwas unangenehm	4,00	etwas unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00	etwas unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
keine	6,00	wenige (16)	4,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
sehr groß (2,55 m)	1,00	durchschnittlich (1,83 m)	3,00	durchschnittlich (1,83 m)	3,00	groß (2,04 m)	2,00	groß (2,30 m)	2,00	durchschnittlich (1,67 m)	3,00
viel zu hoch (316,41 %)	6,00	viel zu hoch (212,55 %)	6,00	viel zu hoch (207,60 %)	6,00	viel zu hoch (215,50 %)	6,00	viel zu hoch (189,34 %)	6,00	viel zu hoch (150,36 %)	6,00
USB-Anschluss		USB-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss		USB-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss		USB-Anschluss	
	2,43		**1,86**		**2,60**		**2,49**		**2,11**		**2,29**
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
zu groß (-108,12 %)	6,00	gering (-20,60 %)	2,00	sehr gering (-13,68 %)	1,00	gering (-27,85 %)	2,00	gering (23,38 %)	2,00	durchschnittlich (-59,40 %)	3,00
viel zu hoch (208,29 %)	6,00	viel zu hoch (191,95 %)	6,00	viel zu hoch (193,92 %)	6,00	viel zu hart (187,65 %)	6,00	viel zu hoch (212,72 %)	6,00	viel zu hoch (90,96 %)	6,00
											
Zu hoher Verschleiß, Veränderung des Widerstandes deutlich spürbar		Geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes praktisch nicht spürbar		Sehr geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes praktisch nicht spürbar		Geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes praktisch nicht spürbar		Geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes praktisch nicht spürbar		Durchschnittlicher Verschleiß, Veränderung des Widerstandes spürbar	
sehr hoch (15 N)	1,00	sehr hoch (15 N)	1,00	kaum vorhanden (2 N)	6,00	sehr gering (5 N)	5,00	durchschnittlich (10 N)	3,00	durchschnittlich (9 N)	3,00
sehr hoch (15 N)	1,00	sehr hoch (22 N)	1,00	sehr gering (5 N)	5,00	durchschnittlich (11 N)	3,00	hoch (12 N)	2,00	sehr hoch (15 N)	1,00
stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
	2,40		**2,46**		**2,63**		**2,53**		**2,63**		**2,55**
Spielgeräte-Anschluss-Adapter fehlt	+0,10	Spielgeräte-Anschluss-Adapter fehlt	+0,10			Spielgeräte-Anschluss-Adapter fehlt	+0,10			Spielgeräte-Anschluss-Adapter fehlt	+0,10
befriedigend	**2,50**	**befriedigend**	**2,56**	**befriedigend**	**2,63**	**befriedigend**	**2,63**	**befriedigend**	**2,63**	**befriedigend**	**2,65**
mangelhaft		**befriedigend**		**gut**		**befriedigend**		**befriedigend**		**gut**	
119,95 Mark		65,97 Mark		38,95 Mark		49,00 Mark		59,99 Mark		39,90 Mark	
99,00 Mark, CSD, Alsbach, Tel. 06257/9339220		kein günstigerer Preis bekannt		kein günstigerer Preis bekannt		38,00 Mark, Computer Discount 2000, Polch, Tel. 02654/4050		kein günstigerer Preis bekannt		32,85 Mark, Bestscape, Hamburg, Tel. 040/69705858	
2,50 x 119,95 = 299,88 = mangelhaft		2,56 x 65,97 = 168,88 = befriedigend		2,63 x 38,95 = 102,44 = gut		2,63 x 49,00 = 128,87 = befriedigend		2,63 x 59,99 = 157,77 = befriedigend		2,65 x 39,90 = 105,74 = gut	

Testergebnisse im Detail

Computer Bild Spiele Preis-Leistungs-Sieger

MODELL / HERSTELLER	Gewichtung	Platz 11 TOP GUN FOX[1] 2 PRO USB Guillemot	NOTE	Platz 12 TRUST PREDATOR[2] XK 100 Aashima	NOTE	Platz 13 ST 110 DYNAMIC STICK AND THROTTLE[3] Saitek	NOTE	Platz 14 ST 200 USB CONTROL STICK[4] Saitek	NOTE
SERVICE	**10%**		**1,59**		**1,30**		**3,78**		**3,78**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	1%	kurz (12 Monate)	4,00	normal (24 Monate)	3,00	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 Kosten, überprüft)	4%	01801/777775 (0,12 DM/Min.)	1,48	0800/23587878 (kostenlos)	1,00	089/54612710 (0,24 DM/Min.)	1,96	089/54612710 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	4%	Deutsch (de.thrustmaster.com)	1,00	Deutsch (www.trust.com)	1,00	keine (www.saitek.de)	6,00	keine (www.saitek.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	01801/777775 (0,12 DM/Min.)		0800/23587878 (kostenlos)		089/5467570 (0,24 DM/Min.)		089/5467570 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	030/29666839 (0,24 DM/Min.)		02821/58873 (0,24 DM/Min.)		089/5467574 (0,24 DM/Min.)		089/5467574 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**19%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	3%	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 „Autobahn Raser 3"	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Flight Simulator 2000"	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Edge Of Chaos – Independence War 2"	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,50**		**2,50**		**3,00**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp	4,50	akzeptabel	2,50	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00
BEDIENUNG	**34%**		**2,62**		**4,24**		**3,68**		**3,65**
Anzahl der Bedientasten (überprüft)	3%	sehr viele (7)	1,00	viele (5)	2,00	einige (4)	3,00	einige (4)	3,00
Zusätzlicher **Mini-Steuerknüppel** S. 222 (überprüft)	3%	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Geschwindigkeits-/Schubregler S. 222 (überprüft)	3%	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
Einstellungsmöglichkeit (Kalibrierung, überprüft)	3%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Steuerknüppel drehbar (überprüft)	3%	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Automatische Tastendruckwiederholung (Dauerfeuer, überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Griffgefühl (überprüft)	3%	durchschnittlich	3,00	etwas unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	3%	normal	3,00	normal	3,00	gut	2,00	normal	3,00
Handauflage (überprüft)	2%	angenehm	2,00	unangenehm	5,00	angenehm	2,00	etwas unangenehm	4,00
Für Linkshänder geeignet (überprüft)	1%	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele (überprüft)	2%	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
Kabellänge (gemessen)	3%	groß (2,18 m)	2,00	durchschnittlich (1,90 m)	3,00	durchschnittlich (1,76 m)	3,00	durchschnittlich (1,80 m)	2,00
Bewegungswiderstand im Neuzustand (Abweich. v. Ideal-Auslenkkraft, gem.)	4%	viel zu hoch (259,44 %)	6,00	viel zu hoch (142,40 %)	6,00	viel zu hoch (167,13 %)	6,00	viel zu hoch (183,52 %)	6,00
Verbindungsstecker (überprüft)	0%	USB-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss		USB-Anschluss	
QUALITÄT	**35%**		**3,57**		**2,54**		**2,40**		**2,29**
Falltest (überprüft)	8%	nicht bestanden (Steuerknüppel defekt)	6,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Dauertest (überprüft)	9%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen)	5%	durchschnittlich (-55,66 %)	3,00	durchschnittlich (43,63 %)	3,00	sehr gering (-7,29 %)	1,00	gering (-31,97 %)	2,00
Bewegungswiderstand nach Dauertest (Abweich. v. Ideal-Auslenkkraft, gem.)	5%	viel zu hoch (203,78 %)	6,00	viel zu hoch (186,03 %)	6,00	viel zu hoch (159,84 %)	6,00	viel zu hoch (151,55 %)	6,00
Messdiagramm für Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft vor/nach Dauertest: Ideal / Vor Dauertest / Nach Dauertest		 Durchschnittlicher Verschleiß, Veränderung des Widerstandes spürbar		 Durchschnittlicher Verschleiß, Veränderung des Widerstandes spürbar		 Sehr geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes praktisch nicht spürbar		 Geringer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes praktisch nicht spürbar	
Rutschfestigkeit auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen)	3%	gering (8 N)	4,00	kaum vorhanden (2 N)	6,00	sehr gering (5 N)	5,00	gering (6 N)	4,00
Rutschfestigkeit auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gem.)	3%	durchschnittlich (9 N)	3,00	sehr hoch (20 N)	1,00	sehr gering (5 N)	5,00	durchschnittlich (10 N)	3,00
Kabelbefestigung (überprüft)	2%	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,58**		**2,70**		**2,72**		**2,67**
AUFWERTUNG									
ABWERTUNG		Spielgeräte-Anschluss-Adapter fehlt	**+0,10**					Spielgeräte-Anschluss-Adapter fehlt	**+0,10**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,68**	**befriedigend**	**2,70**	**befriedigend**	**2,72**	**befriedigend**	**2,77**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		**sehr gut**		**befriedigend**		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**79,95 Mark**		**19,95 Mark**		**49,95 Mark**		**59,95 Mark**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Oktober fand)		**59,90 Mark, CSD, Alsbach, Tel. 06257/9339220**		**17,95 Mark, Expert, Burgdorf, Tel. 05136/800225**		**36,62 Mark, Bestscape, Hamburg, Tel. 040/69705858**		**44,27 Mark, Bestscape, Hamburg, Tel. 040/69705858**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,68 x 79,95 = 214,27 = ausreichend		2,70 x 19,95 = 53,87 = sehr gut		2,72 x 49,95 = 135,86 = befriedigend		2,77 x 59,95 = 166,06 = befriedigend	

[1] sprich: „Gihmoh Topp Gann" [2] sprich: „Abschima Trasst Pedditer" [3] sprich: „Deinämick Sstick änd Ssrottel" [4] sprich: „Kontrohl Sstick" [5] sprich: „Fleit Ssissten" [6] sprich: „Illimminäiter Dscheu-Sstick" [7] sprich: „Interäkt Ssälbr" [8] sprich: „Leitning Äckschen Sstick" [9] sprich: „Lodschiteck Wingmän Sstreik Forß" [10] sprich: „Törminäiter"

Platz 15		Platz 16		Platz 17		Platz 18		Platz 19		Platz 20	
X 45 FLIGHT SYSTEM[5]		**ELIMINATOR JOYSTICK**[6]		**PC SABRE**[7] **PRO SV-214**		**ST 50 LIGHTNING ACTION STICK**[8]		**WINGMAN STRIKE FORCE**[9] **3D**		**AROWANA TERMINATOR**[10] **2**	
Saitek		Gravis		Interact		Saitek		Logitech		Poso Electronic	
	NOTE		NOTE		NOTE		NOTE		NOTE		NOTE
	3,78		**2,80**		**3,78**		**3,78**		**1,68**		**3,48**
kurz (12 Monate)	4,00	lang (36 Monate)	2,00	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00	normal (24 Monate)	3,00	kurz (12 Monate)	4,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00
089/54612710 (0,24 DM/Min.)	1,96	0800/1810654 (kostenlos)	1,00	01805/125133 (0,24 DM/Min.)	1,96	089/54612710 (0,24 DM/Min.)	1,96	069/92032166 (0,24 DM/Min.)	1,96	02152/55370 (0,24 DM/Min.)	1,96
keine (www.saitek.de)	6,00	Englisch (www.gravis.com)	5,00	keine (www.interact-europe.de)	6,00	keine (www.saitek.de)	6,00	Deutsch (www.logitech.de)	1,00	Englisch (www.arowana.de)	5,00
089/5467570 (0,24 DM/Min.)		07183/300354 (0,24 DM/Min.)		01805/125133 (0,24 DM/Min.)		089/5467570 (0,24 DM/Min.)		069/92032165 (0,24 DM/Min.)		02152/55370 (0,24 DM/Min.)	
089/5467574 (0,24 DM/Min.)		07183/3003174 (0,24 DM/Min.)		04287/125144 (0,24 DM/Min.)		089/5467574 (0,24 DM/Min.)		0041/21/8635402 (0,24 DM/Min.)		02152/553737 (0,24 DM/Min.)	
	2,32		**2,32**		**1,00**		**1,00**		**2,32**		**1,00**
einfach	2,00	einfach	2,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	einfach	2,00	nicht notwendig	1,00
nein (76,2142 Megabyte)	6,00	nein (74,1539 Megabyte)	6,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nein (58,7202 Megabyte)	6,00	nicht notwendig	1,00
nein	6,00	nein	6,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nein	6,00	nicht notwendig	1,00
ja (0 Megabyte)	1,00	ja (0 Megabyte)	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	ja (0 Megabyte)	1,00	nicht notwendig	1,00
Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	Deutsch	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
	3,00		**2,00**		**4,50**		**3,00**		**3,00**		**5,49**
akzeptabel	3,00	ausführlich	2,00	sehr knapp	4,50	akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	sehr knapp	5,49
	2,53		**3,03**		**3,56**		**3,82**		**2,62**		**3,53**
sehr viele (16)	1,00	sehr viele (8)	1,00	sehr viele (7)	1,00	wenige (2)	4,00	sehr viele (8)	1,00	einige (4)	3,00
vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00
einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
angenehm	2,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	etwas unangenehm	4,00
normal	3,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00	normal	3,00	normal	3,00	schwierig	4,00
angenehm	2,00	durchschnittlich	3,00	etwas unangenehm	4,00	etwas unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00	unangenehm	5,00
nein	6,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
sehr viele (45)	1,00	wenige (20)	4,00	keine	6,00	keine	6,00	sehr wenige (4)	5,00	keine	6,00
durchschnittlich (1,91 m)	3,00	durchschnittlich (1,78 m)	3,00	groß (2,45 m)	2,00	durchschnittlich (1,82 m)	3,00	groß (2,08 m)	2,00	durchschnittlich (1,82 m)	3,00
hoch (53,73 %)	4,00	viel zu hoch (260,97 %)	6,00	viel zu hoch (142,94 %)	6,00	viel zu hoch (115,96 %)	6,00	viel zu hoch (240,16 %)	6,00	viel zu hoch (96,90 %)	6,00
USB-Anschluss		USB-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss		USB-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss	
	2,89		**2,80**		**3,00**		**3,29**		**4,29**		**4,17**
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00	leichte Beschädigung, Funktion o.k.	3,00	leichte Beschädigung , Funktion o.k.	3,00	nicht bestanden (Steuerknüppel defekt)	6,00	nicht bestanden (Steuerknüppel defekt)	6,00
zu groß (195,79 %)	6,00	groß (-95,56 %)	5,00	überdurchschnittlich (-60,49 %)	4,00	durchschnittlich (47,32 %)	3,00	nicht bestanden	6,00	nicht bestanden	6,00
viel zu hoch (249,52 %)	6,00	viel zu hoch (165,41 %)	6,00	viel zu hoch (82,45%)	6,00	viel zu hoch (163,28 %)	6,00	nicht bestanden	6,00	nicht bestanden	6,00
											
Zu großer Verschleiß , Veränderung des Widerstandes deutlich spürbar		Großer Verschleiß, Veränderung des Widerstandes deutlich spürbar		Überdurchschnittlicher Verschleiß , Veränderung des Widerstandes spürbar		Durchschnittlicher Verschleiß , Veränderung des Widerstandes spürbar		Verschleißtest nicht bestanden, deshalb fehlt die „Nach-Test"-Kurve		Verschleißtest nicht bestanden, deshalb fehlt die „Nach-Test"-Kurve	
sehr gering (3 N)	5,00	sehr hoch (20 N)	1,00	sehr gering (3 N)	5,00	kaum vorhanden (1 N)	6,00	sehr hoch (20 N)	1,00	sehr gering (3 N)	5,00
sehr hoch (42 N)	1,00	sehr hoch (16 N)	1,00	sehr hoch (27 N)	1,00	sehr gering (5 N)	5,00	sehr hoch (15 N)	1,00	sehr hoch (42 N)	1,00
normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
	2,75		**2,77**		**2,92**		**3,08**		**3,06**		**3,31**
								Rütteleffekt	**-0,20**		
Spielgeräte-Anschluss-Adapter fehlt	**+0,10**	Spielgeräte-Anschluss-Adapter fehlt	**+0,10**					nach 116 000 Auslenkungen defekt	**+0,50**	nach 120 000 Auslenkungen defekt	**+0,50**
								Spielgeräte-Anschluss-Adapter fehlt	**+0,10**		
befriedigend	**2,85**	**befriedigend**	**2,87**	**befriedigend**	**2,92**	**befriedigend**	**3,08**	**befriedigend**	**3,46**	**ausreichend**	**3,81**
ungenügend		**ausreichend**		**befriedigend**		**gut**		**ungenügend**		**gut**	
199,00 Mark		**69,90 Mark**		**49,99 Mark**		**34,95 Mark**		**219,00 Mark**		**29,00 Mark**	
kein günstigerer Preis bekannt		**49,90 Mark, Computer Discount 2000, Polch, Tel. 02654/4050**		**kein günstigerer Preis bekannt**		**26,80 Mark, Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel.04421/91310**		**124,80 Mark, Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel.04421/91310**		**kein günstigerer Preis bekannt**	
2,50 x 199,00 = 567,15 = ungenügend		2,87 x 69,90 = 200,61 = ausreichend		2,92 x 49,99 = 145,97 = befriedigend		3,08 x 34,95 = 107,65 = gut		3,46 x 219,00 = 757,74 = ungenügend		3,81 x 29,00 = 110,49 = gut	

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE hat 20 neue Steuerknüppel (Joysticks) für den Computer gründlich und ausgiebig getestet. Für die Auswahl der Testgeräte waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Steuerknüppel sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keiner der getesteten Joysticks durfte mehr als 220 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 Steuerknüppel nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Kein Pardon für 'nen schönen Karton: Auf den Inhalt kommt es an – und den prüft COMPUTERBILD-SPIELE knallhart.

Platz 1 Gravis Eliminator Precision Pro — Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	99,90 Mark

⊕ Lange Garantiezeit
⊕ Adapter für USB-Anschluss mitgeliefert

⊖ Nur wenige Tastenvoreinstellungen für Spiele



Wer diese Taste am „Gravis Eliminator Shock" drückt, verringert das Tempo von Spielfiguren. So ist eine feinfühligere Steuerung in kritischen Situationen möglich.

Infos bei: Hetzel GmbH & Co. KG, Schondorfer Str. 69, 73635 Rudersberg

Platz 2 Guillemot Top Gun Fox 2 Pro Shock



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	99,99 Mark

⊕ Rütteleffekt
⊕ Angenehmes Griffgefühl

⊖ Viel zu harter Bewegungswiderstand
⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert



Mehr oder weniger Tempo? Mit dem **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.222 können Sie die Geschwindigkeit von Spielfiguren stufenlosverringern oder erhöhen.

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Platz 3 Saitek Cyborg 3D USB Gold



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	99,95 Mark

⊕ Sehr viele Tastenvoreinstellungen für Spiele

⊖ Viel zu harter Bewegungswiderstand
⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert



Schöner Schein: Wer vermutet, mit dieser verchromten Feder den Bewegungswiderstand des Steuerknüppels erhöhen oder verringern zu können, liegt leider falsch.

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Platz 4 Interact Cyclone FX SV-6631



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	129,99 Mark

⊕ Rütteleffekt
⊕ Adapter für USB-Anschluss mitgeliefert

⊖ Falltest nicht bestanden
⊖ Viel zu harter Bewegungswiderstand



So ist es richtig: Dieses Modell lässt sich sowohl am Spielgeräte-Anschluss als auch – über den mitgelieferten Adapter – am **USB-Anschluss** S.222 des Computers betreiben.

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Platz 5 Guillemot Top Gun Afterburner 2



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	119,95 Mark

⊕ Sehr viele Bedientasten

⊖ Viel zu harter Bewegungswiderstand
⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert



Eindrucksvoll: Der Geschwindigkeits-/Schubregler des „Guillemot Top Gun Afterburner 2" ist fast so groß wie der eigentliche Steuerknüppel (rechts im großen Bild).

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Platz 6 AashimaTrust Predator QZ 500



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	65,97 Mark

⊕ Sehr viele Bedientasten
⊕ Geringer Verschleiß beim Dauertest

⊖ Viel zu harter Bewegungswiderstand
⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert



Geschwindigkeits-/Schubregler einmal anders: Der „Gashebel" befindet sich nicht unten am Sockel, sondern daumenfreundlich in der Mitte des Joystick-„Kopfes".

Infos bei: Aashima GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Platz 7 Aashima Trust Predator EP 300



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	38,95 Mark



Im Griff dieses Steuerknüpppels gibt es eine zusätzliche Feuertaste, die mit dem Daumen bedient wird. Im Prinzip bequem, aber leider nichts für Linkshänder.

- Sehr geringer Verschleiß beim Dauertest
- Installation eines Steuerungsprogramms nicht notwendig

- Viel zu harter Bewegungswiderstand

Infos bei: Aashima GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

Platz 11 Guillemot Top Gun Fox 2 Pro USB



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	79,95 Mark



Gut platziert: Im „Kopf" des „Guillemot Top Gun Fox 2 Pro USB" befindet sich dieser **Mini-Steuerknüppel** S.222. Er lässt sich bequem mit dem Daumen bedienen.

- Installation eines Steuerungsprogramms nicht notwendig

- Falltest nicht bestanden
- Viel zu harter Bewegungswiderstand
- Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Platz 7 Logitech Wingman Attack 2



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	49,00 Mark



Platte Bauweise: Die Bedientasten des„Logitech Wingman Attack 2" sind sehr flach und haben deshalb so gut wie keinen fühlbaren Druckpunkt.

- Installation eines Steuerungsprogramms nicht notwendig

- Viel zu harter Bewegungswiderstand
- Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 12 AashimaTrust Predator XK 100

Spiele Preis-Leistungs-Sieg



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	19,95 Mark



Handwerk: Die Feinabstimmung („Kalibrierung") des„Trust Predator XK 100" ist auch mithilfe dieser beiden Rädchen im Fuß des Steuerknüpppels möglich.

- Sehr günstiger Preis
- Installation eines Steuerungsprogramms nicht notwendig

- Viel zu harter Bewegungswiderstand

Infos bei: Aashima GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

Platz 7 Interact Cyclone 3D SV-244



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	59,99 Mark



Knopfsalat: Mehr als genug Bedientasten hat Sie der „Cyclone". Die Knüpfe lassen sich über das mitgelieferte Steuerungsprogramm mit Funktionen belegen.

- Geringer Verschleiß beim Dauertest
- Sehr viele Bedientasten

- Viel zu harter Bewegungswiderstand

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Platz 13 Saitek ST 110 Dynamic Stick and Throttle



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	49,95 Mark



Als „angenehm" empfand die Mehrheit der zehn „Probespieler" aus der Redaktion die Handauflage des „Saitek ST 110 Dynamic Stick and Throttle".

- Sehr geringer Verschleiß beim Dauertest
- Installation eines Steuerungsprogramms nicht notwendig

- Viel zu harter Bewegungswiderstand

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Platz 10 Gravis Destroyer Xtreme



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	39,90 Mark



Drücken Sie diese Taste, so werden weite Auslenkungen in kleinere „übersetzt". Damit ist leichteres Steuern und Zielen auch in hektischen Situationen möglich.

- Lange Garantiezeit
- Installation eines Steuerungsprogramms nicht notwendig

- Viel zu harter Bewegungswiderstand
- Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Hetzel GmbH & Co. KG, Schondorfer Str. 69, 73635 Rudersberg

Platz 14 Saitek ST 200 USB Control Stick



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	59,95 Mark



Für den Betrieb des „Saitek ST 200 USB Control Stick" benötigen Sie einen Computer mit dem **Betriebssystem** S.222 Windows 98 und einem USB-Anschluss.

- Installation eines Steuerungsprogramms nicht notwendig

- Viel zu harter Bewegungswiderstand
- Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Platz 15 Saitek X 45 Flight System



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	199,00 Mark



Der Geschwindigkeits-/Schubregler des „X 45 Flight System“ ist ein separates Bauteil, lässt sich also genau dort anbringen, wo Sie ihn am besten im Griff haben.

- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊕ Sehr viele Tasten-voreinstellungen für Spiele
- ⊖ Zu großer Verschleiß beim Dauertest
- ⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Platz 16 Gravis Eliminator Joystick



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	69,90 Mark



Geschwindigkeits-/Schubregler gibt's in allen möglichen Formen, Größen und Anordnungen. Hier ist er zum kleinen blauen Hebelchen im Gerätesockel geschrumpft.

- ⊕ Lange Garantiezeit
- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊖ Viel zu harter Bewegungswiderstand
- ⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Hetzel GmbH & Co. KG, Schondorfer Str. 69, 73635 Rudersberg

Platz 17 Interact PC Sabre Pro SV-214



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	49,99 Mark



Das ist der Mini-Steuerknüppel des „Interact PC Sabre Pro SV-214“. Leider ist er so angeordnet, dass Sie die darunter sitzenden Tasten ungewollt mit drücken.

- ⊕ Sehr viele Bedientasten
- ⊕ Installation eines Steuerungsprogramms nicht notwendig
- ⊖ Viel zu harter Bewegungswiderstand

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Platz 18 Saitek ST 50 Lightning Action Stick



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	34,95 Mark



Leider fast wirkungslos sind die Saugnäpfe an der Steuerknüppel-Unterseite. Also wandert das Gerät im Eifer des Gefechts schon mal quer über den Tisch.

- ⊕ Installation eines Steuerungsprogramms nicht notwendig
- ⊖ Viel zu harter Bewegungswiderstand

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

Platz 19 Logitech Wingman Strike Force 3D



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	219,00 Mark



Mit dem ganz oben sitzenden Mini-Steuerknüppel können Sie – beispielsweise in Flugsimulationen – die Blickrichtung verändern, etwa von vorn nach hinten.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊖ Dauertest nicht bestanden
- ⊖ Viel zu harter Bewegungswiderstand
- ⊖ Kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Platz 20 Arowana Terminator 2



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	29,00 Mark



Mit diesen beiden Rädern im Fuß des Steuerknüppels „Terminator 2“ von der Firma Arowana können Sie das Gerät von Hand kalibrieren (feinabstimmen).

- ⊕ Installation eines Steuerungsprogramms nicht notwendig
- ⊖ Dauertest nicht bestanden
- ⊖ Sehr knappes Handbuch

Infos bei: Poso Electronic GmbH, Industriering Ost 75, 47906 Kempen

Produktvorschau

Ab sofort gibt es von der Firma Guillemot den neuen Steuerknüppel „Top Gun Fox 2 Pro Joystick“[1]. Das Gerät ist laut Hersteller zunächst nur für die Spielekonsolen Sony „Playstation 2“, „PS One“ und „Playstation“ verfügbar. Im Frühjahr 2002 soll dann eine äußerlich baugleiche Variante für die „Xbox“ von Microsoft folgen.

Der Steuerknüppel hat zehn Bedientasten, einen **Mini-Steuerknüppel** S.222, einen **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.222 und ein **Steuerkreuz** S.222. Auch mit dem **Rütteleffekt** S.222 verwöhnt das gute Stück seine Besitzer. Der Top Gun Fox 2 Pro für die diversen Playstation-Versionen kostet 79,99 Mark und ist bereits im Handel zu haben.

Für die Teilnahme an diesem Test kam das neue Guillemot-Produkt nicht in Frage, weil nur PC-Steuerküppel miteinander verglichen wurden. Außerdem traf der Joystick ohnehin zu spät in der Redaktion ein.

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



Zwillings-Reifung: „Top Gun Fox 2 Pro“ für „Xbox“ (links, ab 2002) und „PS 2“ (sofort).

[1] sprich: „Topp Gann Fox 2 Pro Dschoi-Stick“

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Unbesiegbar

Mehr Leben, mehr Waffen, mehr Energie? Am Ende gar absolute Unbesiegbarkeit? Gut möglich – bearbeiten Sie einfach die Spielstände nach Ihren Wünschen

Hinterhältig: Da haben Sie endlich die vorletzte Spielstufe von „No One Lives Forever“[1] erreicht, und dann schickt der Computer nahezu perfekte Gegner ins Rennen, die Ihre verbliebene Lebensenergie arg strapazieren. Oder stellen Sie sich vor, Sie seien mit Lara Croft im „Tomb-Raider“[2]-Dschungel auf gefährlicher Erkundungsreise. Einmal nicht aufgepasst, und schon zwingt Sie ein plötzlicher Schlangenbiss, die letzte Medizin zu schlucken. Der nächste Angriff kommt bestimmt, doch Ihr Arzneischrank ist jetzt leer …

Wäre es da nicht schön, wenn man statt zweier mickriger Spielleben gleich deren fünfzig zur Verfügung hätte? Nun, ein wenig Überlebenshilfe gewähren mitunter schon die beliebten ins Spiel eingebauten Schummelcodes (Cheats[3]). Doch die gibt's keineswegs für jedes Spiel und schon gar nicht für jede gewünschte Funktion.

Aber Sie müssen kein exotischer Medizinmann sein, um Ihren Spielhelden ein paar Mal wiederzubeleben. Ein so genannter „Hex Editor“ tut's auch. Mit einem solchen Programm können Sie Dateien gezielt verändern. Dazu müssen Sie zunächst zwei Spielstände erstellen. Einen als Ausgangspunkt und einen weiteren mit einer winzigen Veränderung: etwa ein Spielleben zusätzlich, mehr Geld auf dem Konto oder Munitionsnachschub für die Bewaffnung. Ganz wichtig: Für das Erstellen des zweiten Spielstands brauchen Sie weitgehend gleiche Bedingungen wie für den ursprünglichen. Im Klartext: Lassen Sie Ihre Figur in der Zwischenzeit nicht viel herumlaufen, und verändern Sie auch sonst so wenig wie möglich. Jede unnötige Abweichung erschwert später die Suche nach der richtigen Stelle.

Im Hex Editor werden beide Dateien (also Spielstände) auf Unterschiede geprüft, und zwar mithilfe des **hexadezimalen** S. 222 Zahlensystems. Für die Umrechnung von diesem auf das herkömmliche **dezimale** S. 222 Zahlensystem kommt der Windows-Taschenrechner zum Einsatz. Findet das Programm eine Abweichung von einem vorher festgelegten Suchwert, so können Sie dort einen neuen Wert nach Ihren Wünschen eintragen – also beispielsweise die Zahl der Spielleben vermehren.

Vorsicht: Beschränken Sie die Arbeit mit dem Hex Editor unbedingt auf Spielstände. Finger weg von Arbeitsprogrammen, also Dateien mit der Endung „.exe“. Wenn der Hex Editor sich damit beschäftigt hat, funktionieren die meist nicht mehr. Auch komprimierte Dateien, die mit einem Pack-Programm – etwa „Winzip“– verkleinert wurden, sind tabu. Solche Dateien enthalten nämlich viele Quersummen. Eine Änderung, und das Archiv ist im Eimer.

Ist alle Rechnerei erledigt, testen Sie noch den veränderten Spielstand auf Tauglichkeit. Hat alles geklappt, dann stehen Sie im Spiel nun weitaus besser da.

COMPUTERBILD-SPIELE demonstriert in diesem Beitrag anhand des Spiels „Forsaken“[4], (Vollversion auf der Heft-CD-ROM 11/2001) und des Hex-Editors „Hex Wizard“[5], wie Sie zwei Spielstände miteinander vergleichen, bestimmte Unterschiede feststellen, die Sie vorher eingegrenzt haben, und schließlich, wie Sie Ihren Spielstand fachgerecht„frisieren“.

WICHTIGER HINWEIS

Bitte beachten Sie: Veränderungen an Spielständen können unter Umständen zur Folge haben können, dass die Spiele anschließend nicht mehr funktionieren. Das kann selbst bei sorgfältiger Vorgehensweise passieren.

Oftmals liegt die Ursache darin, dass die Programmierer des Spiels so genannte Prüfsummen in die Spielstände eingebaut haben. Jede noch so geringe Veränderung am Spielstand akzeptiert das Hauptprogramm dann nicht mehr. Oder das Programm rechnet „intern“ mit anderen Werten als mit denen aus dem Spielstand. Legen Sie auf jeden Fall eine Sicherheitskopie jeder Datei an, die Sie zu ändern beabsichtigen. Wie das im Einzelnen funktioniert, wird auf der folgenden Seite ausführlich beschrieben.

Die Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE übernimmt keine Haftung für eventuelle Datenverluste oder gar Beschädigungen des Spiels.

1 sprich: „No wann I iwws forewwer“ 2 sprich: „Tuhm Räider“ 3 sprich: „Tschihts“ 4 sprich: „Forßäiken“ 5 sprich: „Wissard“

Spielstand erstellen

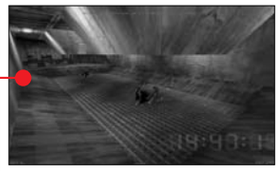
Als Voraussetzung für die weitere Arbeit benötigen Sie zwei möglichst ähnliche Spielstände. Wenn Sie schon beim Erstellen des Spielstandes auf einige Besonderheiten achten, vermeiden Sie Probleme. Und so „basteln" Sie sich einen idealen Spielstand:

1 Starten Sie das Spiel „Forsaken", wie gewohnt.

2 Sobald das Spiel läuft, sehen Sie sich die eingeblendeten Anzeigen an. Einige der dort dargestellten Werte lassen sich verändern, beispielsweise die Zahl der verfügbaren Raumschiffe, die links oben im Bild gezeigt wird.

3 Suchen Sie sich eine Stelle aus, die Sie – nachdem Sie den Spielstand gespeichert haben – möglichst exakt wieder erreichen können. (Gerade bei 3D-Spielen ist die Rückkehr an einen bestimmten Punkt nicht immer einfach.) Speichern Sie den Spielstand,

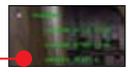




und lassen Sie sich dann einfach abschießen.

4 Begeben Sie sich dann wieder möglichst genau an die selbe Stelle wie zuvor – jetzt natürlich mit nur noch vier Raumschiffen „in Reserve".

Speichern Sie erneut ab. Achtung: unbedingt einen weiteren Spielstand erstellen, auf gar keinen Fall den alten überschreiben! Sobald der zweite Spielstand „steht",



können Sie das Spiel beenden.



Spielstände sichern und wiederherstellen

Damit der Original-Spielstand beim Experimentieren nicht verloren geht, sollten Sie alle Spielstände grundsätzlich sichern

1 Klicken Sie zunächst auf Start, dann auf Programme und auf Windows-Explorer. Daraufhin wird der Windows-Explorer geöffnet.

2 Klicken Sie anschließend auf das ⊞ vor der Zeile Arbeitsplatz. Klicken Sie dann auf das ⊞ vor der Zeile System90 (C:). Der Name des Festplattenlaufwerks kann natürlich anders lauten, entscheidend ist lediglich die Angabe (C:).

3 Mit einem Klick auf Datei geht es weiter.

4 Ziehen Sie anschließend den Mauszeiger auf Neu und dann nach rechts auf Ordner. Klicken Sie diesen Eintrag an.

5 Dann sehen Sie, wie in der rechten Spalte ein neuer Ordner erstellt wird.



6 Geben Sie diesem Ordner einen neuen Namen, beispielsweise



7 Jetzt müssen Sie noch die Spielstände, die Sie erstellt haben (siehe Kasten „Spielstand erstellen" oben), in das neue Verzeichnis kopieren. Klicken Sie dazu in der linken Spalte im Windows-Explorer jeweils auf das ⊞ vor Programme, Acclaim Entertainment und Forsaken. Klicken Sie dann auf den Ordner Savegame.

8 Halten Sie Strg gedrückt, und klicken Sie auf



sowie schließlich auf



9 Lassen Sie die Taste Strg wieder los. Klicken Sie danach auf Bearbeiten, dann auf Kopieren.

10 Öffnen Sie den neu erstellten Ordner mit einem Doppelklick darauf.



11 Klicken Sie dann wieder auf Bearbeiten, wählen Sie dieses Mal aber mit dem folgenden Klick die Option Einfügen aus.

12 Sollte später der bearbeitete Spielstand nicht mehr funktionieren, müssen Sie einige der beschriebenen Schritte erneut abarbeiten, aber in anderer Reihenfolge, zunächst 1, 2 und 10. Es folgen die Schritte 8 und 9. Dann geht's mit Schritt 7 weiter. Wenn Sie dieses Verfahren mit Schritt 11 abschließen, sind die Original-Spielstände wieder am richtigen Platz.

Hex Wizard installieren

Sind alle Vorbereitungen „im Kasten"? Dann können Sie das Programm zum Bearbeiten von Spielständen installieren

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, und überspielen Sie das Programm „Hex Wizard" auf Ihren Computer. Sie bekommen den Hex Wizard im Internet unter download-tipp.de.

2 Klicken Sie auf Start, Programme und Windows-Explorer.

3 Wählen Sie das Verzeichnis aus, in dem Sie Hex-Wizard auf der Festplatte gespeichert haben. Das Programm ist dort in gepackter, also komprimierter Form abgelegt. Zum Entpacken benötigen Sie ein Packprogramm, etwa „Winzip". Klicken Sie doppelt auf



4 In der Menüleiste des daraufhin geöffneten Fensters klicken Sie auf



5 Ins Feld unter Extrahieren nach: tippen Sie Folgendes ein: C:\Temp. Dann klicken Sie auf Extrahieren, um die Dateien des Archivs in das angegebene Verzeichnis zu entpacken.

6 Schließen Sie danach Winzip mit einem Klick auf ⊞.

7 Im Windows-Explorer klicken Sie jetzt auf System90 (C:).

8 In der rechten Spalte sehen Sie daraufhin den Ordner



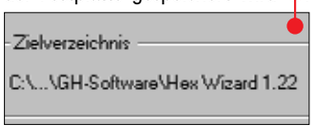
Klicken Sie doppelt auf dieses Symbol.

9 Es folgt ein Doppelklick auf das Symbol



Klicken Sie im nächsten Fenster auf Weiter >.

10 Im daraufhin geöffneten Fenster sehen Sie das Verzeichnis, in dem das Programm auf der Festplatte gespeichert wird.



Klicken Sie erneut auf Weiter >.

11 Sie sehen den Programmordner.



Nach einem abermaligen Klick auf Weiter > beginnt die Installation.

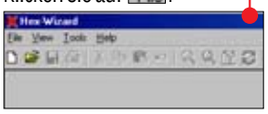
12 Vergewissern Sie sich, dass im nächsten Fenster kein Haken im weißen Feld vor der Zeile Ja ich möchte das Programm starten vorhanden ist. Klicken Sie dann auf Beenden, um den Installationsvorgang abzuschließen.

Spielstand bearbeiten

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie zwei Spielstände des Spiels „Forsaken" miteinander vergleichen und bestimmte Unterschiede feststellen

1 Klicken sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme. Klicken Sie dann auf Hex Wizard 1.2, um das Programm zu starten.

2 Beim Start des Editors sehen Sie eine nüchtern gestaltete Menü-Oberfläche. Klicken Sie auf File.



3 Klicken Sie anschließend auf Open, um einen bereits gespeicherten Spielstand zu öffnen.

4 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet.

Klicken sie neben Suchen in: auf ▼. Ein neues Menü klappt auf. Klicken Sie darin auf die Zeile für Festplatte C. Die Bezeichnung der Festplatte kann von der hier gezeigten abweichen.





5 Klicken Sie dann in dieser Reihenfolge doppelt auf Programme, Acclaim Entertainment, Forsaken und schließlich auf Savegame.

6 Dann sehen Sie die Spielstände, die Sie mithilfe der Arbeitsschritte im Kasten „Spielstand erstellen" oben angelegt haben.



7 Klicken Sie auf Save01.sav und danach auf Öffnen.

8 Jetzt müssen Sie auch noch den zweiten Spielstand öffnen. Klicken Sie dazu wieder auf File und dann auf Open. Mit anschließenden Klicks auf Save02.sav und auf Öffnen wird auch dieser Spielstand in den Editor geladen.

9 Im Interesse besserer Übersichtlichkeit klicken Sie danach auf Window. Klicken Sie anschließend auf Tile.

Spielstand bearbeiten (Fortsetzung)

Daraufhin bietet sich Ihnen folgendes Bild.



10 Klicken Sie jetzt auf Tools und dann auf Compare...

11 Damit rufen Sie das „Herzstück“ des Editors auf, in dem Sie nach verschiedenen Mustern beide Dateien miteinander vergleichen können.



Zunächst müssen Sie auch hier die Spielstände einzeln auswählen. Klicken Sie neben File 1 auf ▼, und wählen Sie einen Spielstand aus, etwa: Acclaim Entertainment\Forsaken\Savegame\Save0

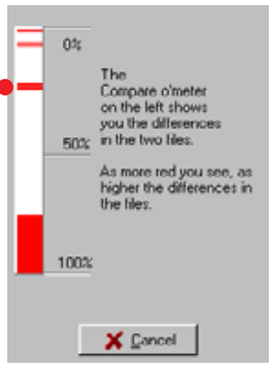
12 Klicken Sie dann neben File 2 auf ▼, und wählen Sie den zweiten Spielstand: Acclaim Entertainment\Forsaken\Savegame\Save02.sav

13 Eine interessante Funktion verbirgt sich hinter der Schaltfläche Compare O'meter. Klicken Sie darauf.

14 Hier sehen Sie in einer grafischen Übersicht die Unterschiede zwischen den Dateien. Ist auch nur ein Unterschied vorhanden, so wird er als roter Strich dargestellt. Je mehr Rot gezeigt wird, desto geringer sind die Chancen, dass Sie die passende Stelle im Spiel schnell finden. Klicken Sie in diesem Fenster auf die Schaltfläche Cancel, um es wieder zu schließen.

15 Jetzt können Sie eine Suchfunktion auswählen. Welche Funktionen zur Verfügung stehen, entnehmen Sie bitte dem Kasten „Suchfunktionen festlegen“ unten. Um dem Verlust des Raumschiffs in „Forsaken“ auf die Schliche zu kommen, ist die Option Search for FValue1 and FValue2 am besten geeignet. Wählen Sie die also per Mausklick aus.

16 In der ersten Datei gab es noch fünf Raumschiffe. Tippen Sie daher bei FValue die Ziffer 5 ein.



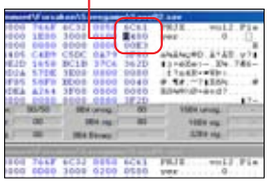
17 In der zweiten Datei war bereits ein Raumschiff verloren gegangen. Tippen Sie daher neben FValue 2 den Wert 4 ein.

18 Klicken Sie dann auf OK, um den Suchvorgang zu starten.

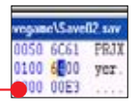
19 Da die beiden Dateien nicht exakt die gleiche Größe haben, gibt es eine Warnung. Klicken Sie auf OK.



20 Anschließend sehen Sie folgende Darstellung. Die gefundene Stelle ist markiert.



21 Jetzt können Sie angeben, wie viele Raumschiffe Sie beim nächsten Laden dieses Spielstands haben möchten. Dabei müssen Sie auf den Unterschied zwischen **dezimaler** S.222 und **hexadezimaler** S.222 Schreibweise achten. Näheres dazu entnehmen Sie dem Kasten „Windows-Rechner“ unten. Um 100 Raumschiffe zu bekommen, ersetzen Sie die markierte Stelle durch den Wert 64. Die hexadezimale Angabe sieht so aus:

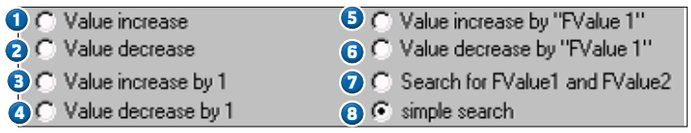


22 Klicken Sie jetzt auf File und dann auf Save. Klicken Sie danach erneut auf File. Beenden Sie das Programm per Klick auf Exit.

23 Starten Sie dann das Spiel Forsaken auf die gewohnte Art und Weise. Laden Sie jetzt den zweiten Spielstand. Im Spiel sehen Sie oben links, dass Sie an Stelle lumpiger vier fortan 100 Raumschiffe „in Reserve“ haben: LEBEN 100.

Suchfunktion festlegen

Bei 1 können Sie festlegen, dass beim Vergleich zweier **hexadezimaler** S.222 Adressen in der zweiten Datei generell nach einem höheren Wert gesucht wird, in der Option 2 nach einem niedrigeren. Diese beiden Suchfunktionen sind immer dann vorzuziehen, wenn in einem Spiel beispielsweise die Lebensenergie nicht als Zahl, sondern etwa als Balken dargestellt wird. Wenn Sie per Klick die Option 3 auswählen, dann sucht das Programm in der zweiten Datei nach einer Stelle, an der sich ein Wert um **1** erhöht hat. Entscheiden Sie sich für Option 4, so wird nach einem Wert gesucht, der sich um **1** verringert hat. Zum Beispiel bei grafischer Anzeige der verbliebenen Munitionsmenge kann diese Suchfunktion mit Erfolg arbeiten. Die nächsten beiden Optionen 5 und 6 erfüllen grundsätzlich die gleiche Aufgabe wie die beiden zuvor, mit dem Unterschied, dass Sie neben FValue einen bestimmten Suchwert eingeben können. Für Spieler am interessantesten ist in der Regel die Suchfunktion 7. Hier kann für jede Datei ein konkreter Suchwert eingetragen werden. Wenn Sie etwa eines von fünf Spielleben verlieren, dann ist dies die ideale Suchmethode, da Sie die einzutragenden Werte schon kennen. Die Option 8 dürfen Sie getrost vernachlässigen. Mit deren Hilfe wird nämlich nur generell nach Unterschieden gesucht. Selbst bei einer relativ kleinen Datei führt diese Suche meist zu nichts.



Windows-Rechner

Der „Taschenrechner“ im Betriebssystem Windows eignet sich bestens zur Umrechnung von Zahlensystemen

1 Den Windows-Rechner können Sie normalerweise von der Windows-Oberfläche aus starten, und zwar per Klicks auf Start, Programme, Zubehör und Rechner. Sie können ihn aber auch bequem per „Hex Wizard“ starten. Wenn Sie das Programm gestartet haben, klicken Sie zunächst auf Tools und danach auf Calculator.

2 Daraufhin sehen Sie den Taschenrechner von Windows. Klicken Sie in seiner Menüleiste auf Ansicht.



3 Stellen Sie die Ansicht mit einem Klick auf Wissenschaftlich um. Der Rechner beherrscht dann wesentlich mehr Funktionen.

4 Wenn Sie jetzt wissen wollen, wie die Zahl 100 als **hexadezimale** S.222 Zahl aussieht, dann klicken Sie zunächst auf Dec. Das ist die Anzeige für das **dezimale** S.222, also das gewohnte Zahlensystem.

5 Tippen Sie die Zahl 100 ins Eingabefeld ein.

6 Klicken Sie dann auf Hex. Daraufhin sehen Sie die Zahl in hexadezimaler Schreibweise: 64. Um den Windows-Rechner zu schließen, klicken Sie auf ✕. Im Hex Wizard können Sie jetzt in einer hexadezimalen Adresse den ermittelten Wert eintragen.

Textdateien bearbeiten

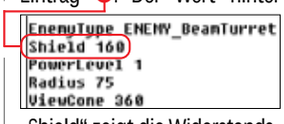
Oft können Sie auch in speziellen Textdateien Veränderungen vornehmen – und zwar mit Windows-Bordmitteln

1 Zunächst müssen Sie einschlägige Textdateien oder so genannte INI-Dateien erst einmal finden. Als Beispiel dient wieder „Forsaken“.

2 Klicken Sie im Windows-Explorer auf Extras, Suchen und Dateien/Ordner. Tippen Sie dann neben Name: Folgendes ein: *.txt; *.ini. Klicken Sie auf Durchsuchen. Wählen Sie das Hauptverzeichnis des Spiels aus, indem Sie jeweils auf das ⊞ vor System00 (C:), Programme und Acclaim Entertainment klicken. Klicken Sie dann auf den Ordner Forsaken, danach auf OK und schließlich auf Starten.

3 Drei Textdateien werden gefunden. Interessant ist die Datei Enemies. Legen Sie von dieser Datei zunächst eine Sicherheitskopie an. Die Schritte im Kasten „Spielstände sichern und wiederherstellen“ auf der vorangegangenen Seite gelten sinngemäß.

4 Öffnen Sie die Datei mit einem Doppelklick. Sie sehen ein neues Fenster. Oben stehen nur allgemeine Angaben darin. An denen können Sie nichts ändern. Aber etwas weiter unten finden Sie die äußerst interessante Auflistung aller Gegner und darin immer wieder den Eintrag. Der Wert hinter



„Shield“ zeigt die Widerstandskraft: Je höher die Zahl, desto zäher ist der Gegner. Aber diesen Wert können Sie beliebig verringern, beispielsweise auf Shield 1. Ein Treffer genügt dann, und der so „entrüstete“ Gegner ist erledigt. Auf diese Weise können Sie alle Gegner in der Datei bearbeiten.

5 Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf Datei und anschließend auf Speichern – das Spiel ist in Ihrem Sinne manipuliert.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: DPA

RATGEBER-THEMEN

Soundkarte einbauen und einstellen	**Heft**	**12/2001**
Playstation 2 vernetzen	Heft	1/2002
Festplatte einbauen	Heft	2/2002
DVD-Laufwerk und CD-Brenner einbauen	Heft	3/2002
Spielen im Internet	Heft	4/2002

Auswechselspieler

Ihnen ist beim Spielen der normale Stereoton nicht gut genug? Sie wollen Musik und Geräuscheffekte von allen Seiten? Dann wechseln Sie die Soundkarte aus – für Raumklang aus bis zu sechs Lautsprechern

Der gute, alte Stereoton hat ausgedient. Zumindest bei vielen Computerspielern. Heftige Action auf dem Bildschirm wird nicht mehr nur aus zwei Boxen akustisch untermalt. Stattdessen gibt's angemessenes Klanggewitter von allen Seiten aus bis zu sechs Lautsprechern. Musik, Geräusche und Effekte finden nicht bloß links und rechts statt, sondern prasseln aus allen Ecken auf den Spieler ein. Immer passend zur Position der jeweiligen Schallquelle im Spiel.

Nähert sich im Spiel etwa ein Hubschrauber von hinten, so ist er aus den rückwärtigen Boxen zu hören, lange bevor er ins Bild kommt. Da zieht man schon mal unwillkürlich den Kopf ein, so realistisch kann das klingen.

Um in den Genuss des Raumklangs zu kommen, brauchen Sie mindestens vier Lautsprecher – und vor allem eine geeignete **Soundkarte** S.222. Die sollte den Tonstandard **EAX** S.222 beherrschen, mit dem die meisten neuen Raumklang-Spiele codiert sind. Zwar gibt es auch noch Titel mit Ton im älteren **A3D-Format** S.222, doch der hat sich nicht als sehr zuverlässig erwiesen. Oft führte gestörte Zusammenarbeit von Soundkarte, Spiel und Windows zu Tonaussetzern.

Wie Sie eine neue Karte einbauen, zeigt COMPUTERBILD-SPIELE am Beispiel des Testsiegers „Hercules Game Theater[1] XP" von Guillemot (Vergleichstest in Heft 8/2001, Seite 150). Außerdem lesen Sie, wie ein sechsteiliges Boxen-System angeschlossen wird: das „Creative Labs Desktop Theatre[2] DTT 2200", ein weiterer Testsieger (Heft 10/2001, Seite 138). Grundsätzlich unterscheiden sich Einbau beziehungsweise Anschluss dieser Komponenten nicht von der Installation einfacher Stereo-Systeme.

Guillemot-Soundkarte und Creative-Labs-Lautsprecher verwöhnen Sie nicht nur beim Spiel mit Raumklang, sondern auch bei der Filmwiedergabe. Denn die Soundkarte beherrscht außer EAX und A3D auch **Dolby Digital 5.1** S.222. Das ist der Ton-Standard auf praktisch allen **Video-DVDs** S.222. Wer einen PC mit DVD-Laufwerk und die Guillemot-Grafikkarte hat, kann Filme in bester Qualität nicht nur sehen, sondern auch hören. Auf sechs getrennten Tonkanälen für ebenso viele Lautsprecher.



Anschluss-freudig: Zur Hercules-Soundkarte gehört ein separates Gehäuse, das Buchsen für viele – auch digitale – Zusatzgeräte hat.

Beim „Desktop Theatre DTT 2200" ist der Tieftöner Anschlusszentrale für alle Verbindungen zwischen der Soundkarte und den übrigen Boxen. In seinem massiven Gehäuse steckt nämlich die komplette Verstärkerelektronik für das ganze System.

Auch wer auf Kinoton weniger Wert legt, kommt mitunter nicht am Austausch der Soundkarte vorbei. Denn steckt im PC noch eine alte **8-Bit-Karte** S.222, der Spiel-Ton aber ist im mittlerweile üblichen **16-Bit-Standard** S.222 programmiert, müssen Sie ebenfalls eine neue Karte „ziehen". Allerdings tut es dann auch eine einfache Stereo-Soundkarte.

SO WERDEN RAUMKLANG-LAUTSPRECHER AUFGESTELLT

Zwei Lautsprecher stehen rechts und links vor dem Spieler, beispielsweise beiderseits mit etwas Abstand neben dem Monitor. Zwei weitere stehen oder hängen rechts und links hinter dem Spieler. Diese vier Lautsprecher sorgen für den Raumklang. Ein fünfter („Center") hat seinen Platz unmittelbar vor dem Spieler direkt beim Monitor. Diese Box überträgt zum Beispiel Dialoge, die damit den sprechenden Figuren auf dem Bildschirm direkt zugeordnet sind.

Dazu kommt noch ein Tieftöner („Subwoofer"[3]) für die Wiedergabe der Tiefbässe.

Da der Mensch solche Töne kaum orten kann, ist die Position des Tieftöners im Raum nahezu frei wählbar.

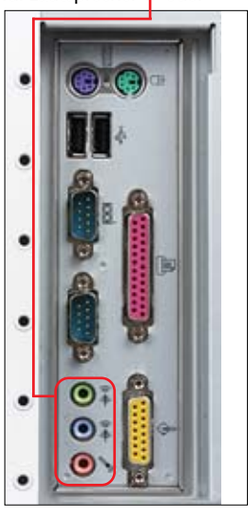


[1] sprich: „Hörkjuless Gähm Ssi-e-ter" [2] sprich: „Krieätiw Labs Desktop Ssi-e-ter" [3] sprich: „Sabbwuhfer"

Kartentyp erkennen

Vor der Montage einer neuen Soundkarte müssen Sie wissen, ob Ihr Computer bisher mit einer fest eingebauten Onboard-Karte S.222 oder mit einer steckbaren Version gearbeitet hat. Ein Blick auf die Rückseite des Computers schafft Klarheit

1 Bietet das Anschlussfeld der Hauptplatine außer für Tastatur und Maus oder Drucker auch Kontakte etwa für Lautsprecher oder



Mikrophone, besitzt Ihr Computer eine Onboard-Soundkarte. Dann verarbeitet ein Chip auf der Hauptplatine alle Tonsignale. Sie können diesen Chip zwar nicht entfernen, aber Sie müssen ihn abschalten, bevor Sie eine neue Soundkarte einbauen. Wie das geht, lesen Sie in den folgenden Kästen.

2 Sind die Lautsprecher hingegen mit einer separaten Buchsenleiste wie dieser



verbunden, steckt im Computer bereits eine auswechselbare Soundkarte. Lesen Sie dann weiter im Kasten „Karte und Treiber identifizieren".

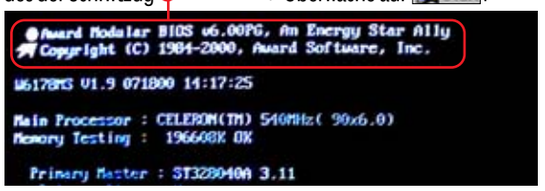
BIOS-Version feststellen

Bauen Sie keine neue Soundkarte in Ihren Computer ein, falls noch eine Onboard-Karte die Tonverarbeitung erledigt. Wie Sie die Karte abschalten können, hängt vom BIOS, dem grundlegenden Steuerungsprogramm im Computer, ab

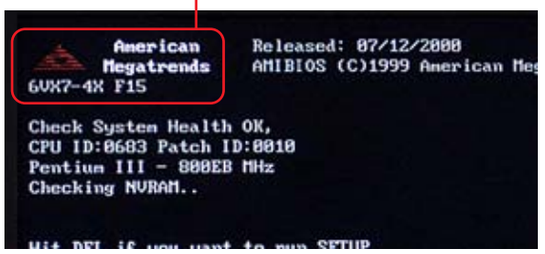
1 Es gibt drei BIOS-Versionen: Phoenix, Award und American Megatrends, kurz AMI. Um herauszufinden, welche in Ihrem Computer steckt, starten Sie ihn wie gewohnt. Gleich nach dem Einschalten erscheint die BIOS-Version oben links auf dem Monitor. Sehen Sie dort zum Beispiel die Einblendung



lesen Sie weiter im Kasten „Onboard-Karte im Phoenix-BIOS abschalten." Taucht indes der Schriftzug



oder die Einblendung



auf, machen Sie im Kasten „Onboard-Karte im AMI- oder Award-BIOS abschalten" weiter. Denn da beide Versionen ähnlich aufgebaut sind, unterscheidet sich bei ihnen das Abschalten der Onboard-Karte kaum voneinander. Zuvor machen Sie in jedem Fall den Computer wie gewohnt aus.

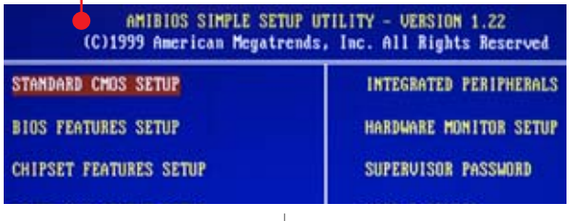
2 Klicken Sie dazu unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

3 Ein Menü klappt auf. Klicken Sie darin auf Beenden.

4 Damit öffnen Sie das Fenster Windows beenden. Klicken Sie darin auf Herunterfahren, anschließend auf OK. Jetzt schaltet sich der Computer ab.

Onbord-Karte im AMI- oder Award-BIOS abschalten

1 Starten Sie den Computer und drücken Sie währenddessen mehrmals die Taste Entf. Sie rufen damit das Feld für die grundlegenden Einstellungen im BIOS auf.



2 Um die gewünschten Einstellungen vorzunehmen, drücken Sie die Taste →, um den Eintrag zu markieren.



3 Betätigen Sie die Taste ↵ und anschließend ↓ so oft, bis markiert ist.

4 Drücken Sie BILD↓, bis eingestellt ist.



5 Drücken Sie die Taste ↓ so häufig, bis der Eintrag unterlegt ist.

6 Drücken Sie BILD↓, bis eingestellt ist.

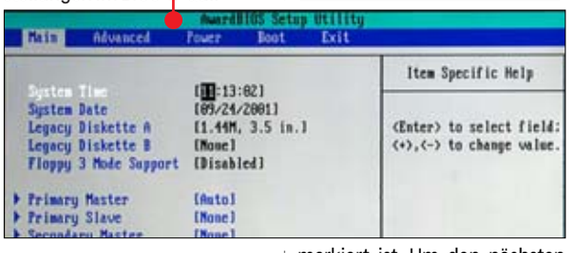


7 Betätigen Sie nacheinander die Tasten Esc und F10. Danach öffnet sich das Fenster.

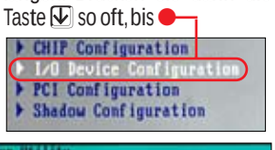
8 Drücken Sie die Taste ↵, und der Computer schaltet sich automatisch aus und wieder ein. Machen Sie sich also keine Sorgen, wenn der Bildschirm kurz dunkel wird. Ist der Startvorgang beendet, machen Sie den Computer wie in den Schritten 2 bis 4 im Kasten „BIOS-Version feststellen" beschrieben aus. Lesen Sie weiter im Kasten „Soundkarte einbauen".

Onbord-Karte im Phoenix-BIOS abschalten

1 Schalten Sie den Computer ein und drücken Sie während des Startvorgangs mehrmals die Taste Entf. Sie rufen damit die grundlegenden Einstellungen im BIOS auf.



2 Drücken Sie die Taste →, um zum nächsten Menü zu gelangen. Drücken Sie darin die Taste ↓ so oft, bis



markiert ist. Um den nächsten Schritt auszuführen, betätigen Sie jetzt die Taste ↵.

3 Drücken Sie im nächsten Fenster die Taste ↓ so oft, bis der Eintrag



in weißer Schrift erscheint, und drücken Sie die Taste ↵.

4 Im folgenden Fenster betätigen Sie die Taste ↓, bis



markiert ist. Anschließend drücken Sie Taste ↵.

5 Damit rufen Sie ein kleines Fenster auf, in dem Sie die Onboard-Karte ausschalten.



Drücken Sie dazu die Taste ↓, bis der Eintrag markiert ist,



und drücken Sie die Taste ↵. Das kleine Fenster verschwindet.

6 Um die neue Einstellung zu speichern, drücken Sie auf F10. Daraufhin öffnet sich ein neues Dialogfenster.



Drücken Sie die Taste ↵. Der Computer schaltet sich daraufhin automatisch ab und wieder an. Machen Sie sich also keine Sorgen, wenn der Bildschirm vorübergehend dunkel wird. Ist der neue Startvorgang beendet, machen Sie den Computer wie in den Schritten 2 bis 4 im Kasten „BIOS-Version feststellen" beschrieben aus. Lesen Sie jetzt weiter im Kasten „Soundkarte einbauen".

NEUE SOUNDKARTE EINBAUEN FORTSETZUNG

Karte und Treiber identifizieren

Steckt im Computer bereits eine auswechselbare Soundkarte, sollten Sie deren Treiber löschen. Dazu müssen Sie wissen, welches Modell bisher eingebaut ist

1 Klicken Sie unten links auf der Windows-Oberfläche auf die Schaltfläche Start.

2 Damit öffnen Sie das Windows-Startmenü. Führen Sie darin den Mauszeiger auf Einstellungen.

3 Im daraufhin geöffneten Menü klicken Sie auf Systemsteuerung.

4 Im folgenden Fenster klicken Sie doppelt auf

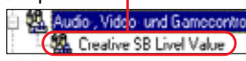


5 Sie sehen dann das Fenster **Eigenschaften von System**, in dem sich eine Reihe mit Registerkartenreitern befindet. Klicken Sie auf den Kartenreiter Geräte-Manager.

6 Damit rufen Sie eine Liste auf, in der Sie doppelt auf den Eintrag klicken.



7 Jetzt sehen Sie darunter den Namen der bisher eingebauten Soundkarte. In diesem Beispiel ist es



Klicken Sie doppelt auf diesen Eintrag. Übrigens: „SB“ ist die Abkürzung für die Typenbezeichnung „Sound Blaster“.

8 Daraufhin klappt die nächste Registerkarte **Eigenschaften von Creative SB Live!** auf. Sie zeigt nicht nur den Namen, sondern auch den Hersteller der eingebauten Soundkarte.



Beide Informationen brauchen Sie, um den Treiber und mögliche weitere Programme, die zur Karte gehören, zu löschen. Andernfalls könnte es Probleme mit der neuen Karte geben. Das aktuelle sowie andere noch geöffnete Fenster schließen Sie jeweils mit einem Klick auf ✕.

Alten Treiber löschen

Löschen Sie den Treiber der bisherigen Steckkarte, sonst könnte der Computer die neue nicht erkennen. Also, weg mit dem alten Steuerungsprogramm

1 Führen Sie die Schritte 1 bis 3 aus dem Kasten „Karte und Treiber identifizieren“ aus.

2 Klicken Sie doppelt auf die Schaltfläche

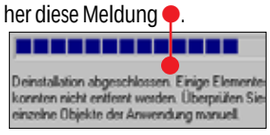


3 Es öffnet sich das Fenster **Eigenschaften von Software**. Es enthält ein Feld mit einer alphabetisch geordneten Liste von Programmen, die Sie unter Windows löschen können. Suchen Sie in der Liste nach Programmen, die zu Ihrer Soundkarte gehören. In diesem Beispiel sind das Creative Launcher, Creative PlayCenter sowie Sound Blaster Live! Experience und Sound Blaster Live! Value. Sollten in dem ersten Ausschnitt der Liste nicht alle vier Programme aufgeführt sein, klicken Sie einfach am unteren rechten Rand des Felds auf ▼. Damit bewegen Sie den Ausschnitt nach unten und können weitere Programme sehen. Um zurück zum Anfang der Liste zu gelangen, klicken Sie oben rechts auf ▲. Haben Sie schließlich jedes der vier Programme gefunden, entfernen Sie sie einfach der Reihe nach.

4 Klicken sie zunächst auf das Programm mit dem Namen Creative Launcher und anschließend auf Hinzufügen/Entfernen.

5 Im folgenden Fenster **Löschen einer Datei bestätigen** klicken Sie auf Ja.

6 Das bringt Sie dann zu dem Fenster **Programme vom Computer entfernen**. Es zeigt den Fortschritt des Löschvorgangs an. Ist er abgeschlossen, schließen Sie das Fenster mit einem Klick auf ✕. Unter Umständen sehen Sie vorher diese Meldung.



Sie besagt einerseits, dass der Löschvorgang beendet ist, andererseits aber noch immer einige Bestandteile des Programms übrig sind. Schließen Sie trotzdem das Fenster, denn diese Datenreste können Sie ruhig später entfernen. Lesen Sie dazu den folgenden Kasten. Zuvor sollten Sie aber auch die anderen drei Programme der alten Soundkarte gelöscht haben. Dafür verfahren Sie jeweils wie ab Schritt 4 beschrieben. Falls während dessen öfter die Frage **Freigegebene Datei entfernen?** auftaucht, klicken Sie darin jeweils auf Ja. Haben Sie sämtliche Programme, die zur bisherigen Soundkarte gehören, so gelöscht, schließen Sie alle noch geöffneten Fenster mit einem Klick auf ✕.

Datenreste löschen

Nicht in jedem Fall lassen sich der Treiber und andere Programme der alten Karte komplett im ersten Anlauf löschen. So geben Sie den Datenresten den Rest

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche per Maustaste doppelt auf die Schaltfläche



2 Suchen Sie im nächsten Fenster das Symbol des Laufwerks, auf dem die Programme der Soundkarte gespeichert waren. Haben Sie die ursprünglichen Einstellungen des Computers nicht verändert, ist dies das Laufwerk C. Klicken Sie in dem Fall doppelt auf die Schaltfläche



3 Klicken Sie im folgenden Fenster doppelt auf



4 Damit öffnen Sie das Fenster **Programme**, in dem Sie ein Mal auf den Ordner



klicken. „Creative“ ist der Hersteller der in diesem Beispiel bisher eingebauten Soundkarte. Besitzen Sie ein anderes Modell, müssen Sie auf den dazu passenden Ordner klicken.

5 Klicken Sie oben links auf dem Bildschirm auf Datei.

6 Darunter klappt ein Menü auf, in dem Sie per Mausklick die Funktion Löschen aktivieren.

7 Daraufhin sehen Sie das Fenster **Löschen von Ordnern bestätigen**. Klicken Sie darin auf Ja. Bevor Sie die alte Soundkarte ausbauen und die neue einsetzen, schalten Sie den Computer wie in den Schritten 2 bis 4 im Kasten „BIOS-Version feststellen“ ab.

Soundkarte einbauen

Egal, ob in Ihrem Computer bislang eine fest eingebaute Onboard-Karte oder eine Steckkarte arbeitet: COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie in beiden Fällen der Einbau einer neuen Soundkarte zu einem Kinderspiel wird

1 Ziehen Sie das Stromkabel des Computers sowie alle weiteren Verbindungen zu Maus, Tastatur, Drucker und Lautsprechern ab. Stellen Sie das Gehäuse auf eine erhöhte Arbeitsfläche, zum Beispiel auf einen Tisch.

2 Lösen Sie mit einem Kreuzschlitz-Schraubendreher die Schrauben an der Rückseite



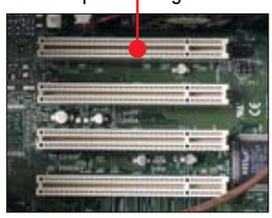
des Computer-Gehäuses. Hat der PC zwei Seitenverkleidungen, steht im Handbuch, welche abzubauen ist.

3 Entfernen Sie die abgeschraubte Verkleidung vom Computer-Gehäuse.

4 Falls Sie eine alte Steckkarte gegen eine neue austauschen, führen Sie Schritt 5 aus und lesen bei Schritt 7 weiter. Haben Sie hingegen bisher eine Onboard-Soundkarte benutzt, wählen Sie jetzt auf der Rückseite des Computer-Gehäuses einen noch freien Schlitz für die neue Karte. Einen solchen Schlitz erkennen Sie an einer schmalen Blechblende.



Wichtig: Auf der Computerplatine hinter dem Schlitz muss ein PCI-Steckplatz liegen.



Außerdem sollte sich der Schlitz möglichst nicht direkt neben der Grafikkarte befinden. Denn bei einer zu engen Nachbarschaft könnten sich beide Karten gegenseitig zu stark erwärmen. Lösen Sie die Schraube, mit der das Abdeckblech am Computergehäuse befestigt ist.



Soundkarte einbauen / Fortsetzung

5 Bevor Sie weiterarbeiten, berühren Sie geerdetes Metall, etwa einen Heizkörper.



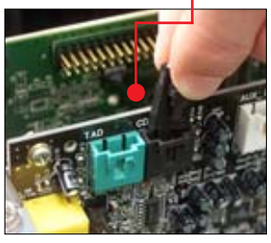
So führen Sie mögliche statische Aufladungen Ihres Körpers ab, die sonst die Soundkarte beschädigen könnten.

6 Ziehen Sie das Abdeckblech aus dem Gehäuse heraus.



Haben Sie die Blende entfernt, können Sie jetzt die neue Karte einbauen. Lesen Sie dazu weiter in Schritt 10.

7 Ziehen Sie auf der Soundkarte den Stecker

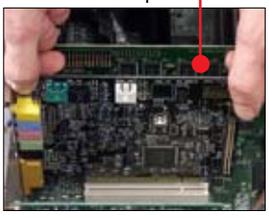


des Kabels ab, das zum eingebauten CD-ROM-Laufwerk führt. Entfernen Sie ebenso eventuelle Verbindungen zu weiteren Geräten.

8 Lösen Sie die Schraube, mit der die Soundkarte im Gehäuse befestigt ist.



9 Greifen Sie die Karte mit beiden Händen, und ziehen Sie sie aus dem Steckplatz.



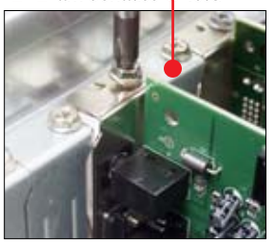
Das geht manchmal etwas schwer, greifen Sie also ruhig kräftiger zu.

10 Nehmen Sie die neue Karte, und setzen Sie die auf den PCI-Steckplatz. Drücken

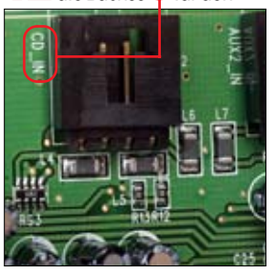


Sie sie fest mit beiden Händen hinein, bis sie eingerastet ist. Auch dafür ist in der Regel etwas Kraft nötig.

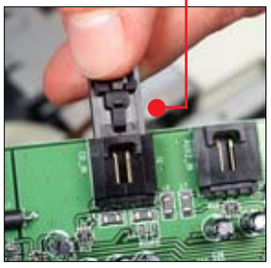
11 Schrauben Sie die Karte am Gehäuse fest.



12 Suchen Sie auf der Karte die Buchse für den



Stecker des CD-ROM-Laufwerks, und schieben Sie ihn hinein.



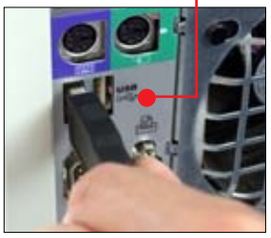
Stellen Sie gegebenenfalls auch die Verbindung zu anderen Geräten wieder her.

13 Im nächsten Schritt montieren Sie die Gehäuseabdeckung, und schrauben Sie wieder fest.



14 Stellen Sie den Computer auf seinen Platz, und schließen Sie alle Verbindungs- sowie das Stromkabel wieder an.

15 Jetzt müssen Sie die neue Soundkarte mit dem zusätzlichen Gehäuse verbinden, an dem sich die Anschlüsse für die Lautsprecher und andere Geräte befinden. Schieben Sie dazu den USB-Stecker in die



passende Buchse an der Rückseite des Computers. Auf diese Weise stellen Sie die Verbindung zu den vier **USB-Buchsen** S.222 des separaten Gehäuses der Karte her. An diese Buchsen können Sie zum Beispiel Steuerknüppel oder Lenkräder anschließen.

16 Schieben Sie den breiten, schwarzen, 44-poligen Stecker in die passende Buchse an der Soundkarte,



und ziehen Sie die Schrauben an seiner Seite fest.



17 Das Ende des Kabels mit der roten Banderole verbinden Sie mit der Buchse auf der Rückseite der Zusatzbox.



Drehen Sie auch an diesem Stecker die Schrauben fest.

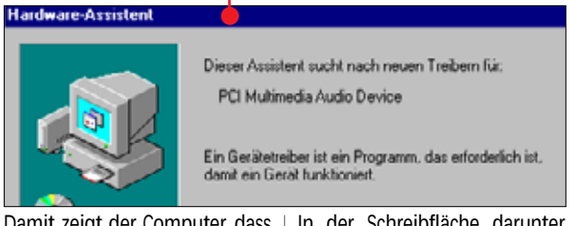


Die Box stellen Sie so auf, dass Sie sie leicht mit der Hand erreichen können, wenn Sie vor dem Computer sitzen.

Neuen Treiber installieren

Ohne ihren Treiber arbeitet auch die beste Soundkarte nicht. So installieren Sie das Steuerungsprogramm

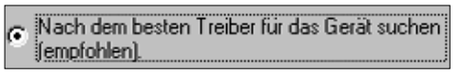
1 Schalten Sie den Computer wie gewohnt ein. Kurz darauf sehen Sie das Fenster.



Damit zeigt der Computer, dass er eine neue Soundkarte gefunden hat und nach einem Treiber für sie sucht.

2 Klicken Sie dann auf Weiter >.

3 Klicken Sie im nächsten Fenster auf den Befehl



und anschließend auf Weiter >.

4 Daraufhin öffnet sich ein neues Fenster. Klicken Sie darin zuerst auf CD-ROM-Laufwerk, dann auf Geben Sie eine Position an.

In der Schreibfläche darunter geben Sie F:\Win9X ein. Achtung: Der erste Buchstabe steht für die Position Ihres CD-ROM-Laufwerks. Daher könnte es statt wie in diesem Beispiel F auch ein anderer Buchstabe sein.

5 Öffnen Sie jetzt am CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers die Schublade mit einem Druck auf die Öffnen-/Schließen-Taste.



6 Nehmen Sie die mit der neuen Soundkarte gelieferte Installations-CD-ROM zur Hand. Die CD-ROM enthält alle Programme, die der Computer zum Betrieb der neuen Soundkarte braucht.

7 Legen Sie die CD-ROM in die Schublade des CD-ROM-Laufwerks ein.



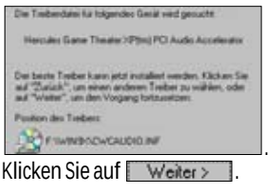
8 Schließen Sie die Schublade, indem Sie entweder erneut die Öffnen-/Schließen-Taste am Laufwerk betätigen oder die Schublade mit sanftem Druck zurück ins Gehäuse schieben.



Warten Sie jetzt einen Moment, bis der Computer die Daten auf der CD-ROM gelesen hat.

9 Klicken Sie anschließend auf Weiter >.

10 Einige Sekunden später sehen Sie das Fenster



Klicken Sie auf Weiter >.

11 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Fertig stellen.

12 Der Computer stellt Ihnen eine Frage:

Soll der Neustart jetzt durchgeführt werden?

13 Klicken Sie auf Nein, um ihn manuell abzuschalten, da sonst leicht ein Systemabsturz passieren kann.

14 Schalten Sie den PC wie in den Schritten 2 bis 4 im Kasten „BIOS-Version feststellen“ ab und wie gewohnt an.

Raumklang-Lautsprecher anschließen

Erst mit Raumklang-Lautsprechern wie dem Desktop Theatre DTT 2200 von Creative Labs zeigt die neue Soundkarte, was sie kann. Dann gibt es richtig was auf die Ohren – und zwar von allen Seiten. Und so schließen Sie dieses Mehrkanal-System an

1 Wählen Sie geeignete Standorte für die insgesamt sechs Lautsprecher aus. Für ein optimales Klangerlebnis stellen Sie je eine der kleinen, würfelförmigen Boxen neben den Monitor. Eine dritte positionieren Sie auf oder unter dem Monitor. Die übrigen beiden befestigen Sie hinter Ihrem Rücken an der Wand oder setzen sie auf Stative (müssen extra gekauft werden). Das große Gehäuse beherbergt den Bass, auch Subwoofer genannt, sowie den Verstärker und die Anschlüsse für alle Lautsprecher. Den Bass können Sie unter oder neben dem Computertisch platzieren. Steht er frei, produziert er die tiefen Töne eher leiser, in einer Ecke eher lauter.

2 Zum Boxen-Set gehört ein dreiadriges Kabel mit je einem grünen, schwarzen und orangenen **3,5-Millimeter-Klinken-Stecker** S.222 an beiden Enden. Schieben Sie den grünen Stecker von einem Kabelende in die Buchse „main / front“ ●,



die sich auf der Rückseite des Zusatzgehäuses befindet.

3 Schieben Sie den schwarzen Stecker des selben Kabelendes in die Buchse mit der Aufschrift„surround“ ●.



4 Den orangenen Stecker des selben Kabelendes können Sie nicht direkt an das Gehäuse anschließen, da dieses über keine entsprechende Buchse verfügt. Aber das ist kein Problem, denn ein Adapterkabel mit zwei Cinch-Steckern ● und einer 3,5 Millimeter-Klinken-Buchse ● hilft weiter.



Allerdings müssen Sie es extra kaufen (ca. 8 DM). Schieben Sie einen der beiden Cinch-Stecker in die Buchse mit der Aufschrift „center“ ●.



5 Den anderen Stecker schieben Sie in die Buchse mit der Aufschrift„subwoofer“ ●.



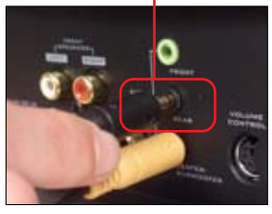
6 Schieben Sie nun den orangenen Stecker in die passende Buchse des Adapterkabels ●.



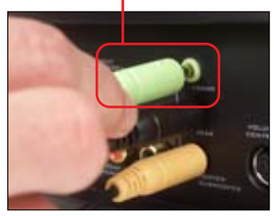
7 Jetzt müssen Sie das andere Ende des dreiadrigen Kabels mit dem Anschlussfeld des großen Bass-Lautsprechers verbinden. Schieben Sie dort den orangenen Stecker in die orangene Buchse ●.



8 Schieben Sie den schwarzen Stecker in die schwarze Buchse ●.



9 Schieben Sie den grünen Stecker ● in die grüne Buchse .



10 Nun können Sie den Stecker des separaten Lautstärke-Reglers mit der Bass-Box verbinden.

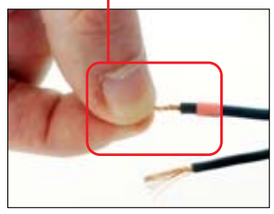


Schieben Sie den Stecker in die Buchse mit der Aufschrift „Volume Control“ ●.



Den Regler selbst sollten Sie in der Nähe Ihres Computers platzieren. Sie können ihn zum Beispiel mit dem beigepackten Klebeband am Monitorgehäuse befestigen.

11 Zwirbeln Sie die blanken Enden eines der mitgelieferten Lautsprecherkabel zusammen, so dass keine einzelnen Fasern ● mehr abstehen.



12 Wollen Sie die Boxen auf die mitgelieferten kleinen Stative stellen, stecken Sie das blanke Kabelende durch deren runde Öffnung ●.



13 Auf der Rückseite der kleinen Lautsprecher befinden sich je ein roter und ein schwarzer Kabelanschluss. Drücken Sie den Hebel des roten Anschlusses herunter und schieben Sie das rot markierte ●, blanke



Ende des Kabels fast bis zur Isolierung in die daneben liegende Öffnung.

14 Verfahren Sie ebenso mit dem schwarzen Kabel und dem schwarzen Anschluss ●.



Das Gleiche machen Sie mit den vier anderen Lautsprechern.

15 Schieben Sie gegebenenfalls nun die kleinen Stative in die Schlitze ● über den Kabelanschlüssen.



So strahlen die Lautsprecher den Klang leicht nach oben abgewinkelt ● ab.



16 Nachdem Sie die Lautsprecher wie in Schritt 1 beschrieben aufgebaut und ausgerichtet haben, schließen Sie sie an den Bass-Lautsprecher an. Den Stecker des Kabels, das zum mittleren, vorderen Lautsprecher führt, schieben Sie in die Buchse mit der Aufschrift „Center Speaker“ ●.



17 Den Stecker des hinteren rechten Lautsprechers schieben Sie in die rechte Buchse mit der Aufschrift „Right Rear Speakers“ ●.



18 Den Stecker des hinteren linken Lautsprechers schieben Sie in die andere Buchse mit der Aufschrift „Left Rear Speakers“ ●.



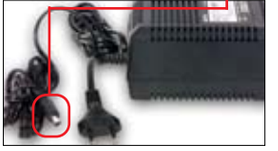
19 Den Stecker des vorderen rechten Lautsprechers schieben Sie in die Buchse mit der Aufschrift „Front Speakers Right“ ●.



20 Den Stecker des vorderen linken Lautsprechers schieben Sie in die Buchse mit der Aufschrift „Front Speakers Left“ ●.



21 Zum Schluss schieben Sie den runden Stecker ● des



Netzteils in die Buchse mit der Aufschrift„13,5 V DC In“ ●



und den Netzstecker in eine Steckdose. Damit ist das System einsatzbereit.

Computer auf Raumklang einstellen

Die Soundkarte ist eingebaut, alle Boxen sind angeschlossen. Jetzt müssen Sie nur noch die Karte auf das neue Lautsprecher-System einstellen

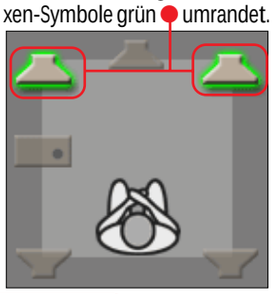
1 Klicken Sie unten rechts auf der Windows-Oberfläche auf .

2 Daraufhin öffnet sich das Fenster Eigenschaften Hercules(R) Game Theater XP. Klicken Sie darin oben auf den Registerkartenreiter Lautsprecher.

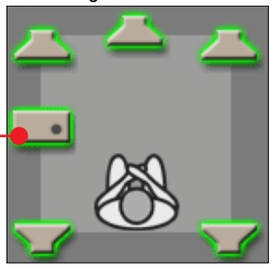
3 In dem nächsten Fenster können Sie die Soundkarte auf das angeschlossene Lautsprecher-System einstellen. Hatten Sie bisher etwa Stereo-Lautsprecher angeschlossen, ist der Eintrag markiert.



Außerdem sind in der unten stehenden Grafik lediglich zwei Boxen-Symbole grün umrandet.



Damit die neue Soundkarte mit dem neuen Lautsprecher-System optimal funktioniert, klicken Sie auf den Schriftzug 5.1-System (Vorne, Surround, Center und). Daraufhin sind alle Lautsprecher in der nebenstehenden Grafik grün markiert. Schließen Sie die Karte mit einem Klick auf, und Sie können ab sofort den vollen Raumklang genießen. Vorausgesetzt, das Spiel unterstützt diesen Standard. Ist das nämlich nicht der Fall, bringen selbst die beste Soundkarte und die teuersten Boxen keinen Raumklang zustande.



Mehr dazu im nächsten Kasten.

Digitalton-Variante im Spiel wählen

Die beste Soundkarte liefert keinen Raumklang, wenn ihn das Spiel nicht anbietet. Am Beispiel „Half Life: Blue Shift" von Vivendi Universal Interactive zeigt COMPUTERBILD-SPIELE, wie Sie die Raumklang-Funktion in einem Spiel einschalten

1 Klicken Sie in der unteren, linken Ecke der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Damit öffnen Sie ein Menü, in dem Sie den Mauszeiger auf Programme führen.

3 Im nächsten Menü ziehen Sie den Mauszeiger auf den Ordner, der das betreffende Spiel enthält. In diesem Fall ist das Sierra.

4 Ein weiteres Menü klappt auf. Bringen Sie den Zeiger auf Blue Shift.

5 Noch ein Menü öffnet sich. Klicken Sie auf die darin erscheinende Schaltfläche Blue Shift.

6 Damit rufen Sie das Hauptmenü des Spiels auf. Klicken Sie dann in der Auswahlliste auf CONFIGURATION und im nächsten Menü auf AUDIO.

7 Das bringt Sie zum Ton-Menü, in dem Sie unter anderem Ihr bevorzugtes Klangformat wählen können. Eingeschaltete Funktionen sind mit einem Kreuz versehen. Hatten Sie bisher Stereo-Lautsprecher angeschlossen, müsste die Einstellung daher so aussehen:



Möchten Sie nun eine Raumklang-Variante aktivieren, sollten Sie sich für „EAX" entscheiden, das die meisten neuen Soundkarten unterstützen. „A3D" hingegen ist ein Auslaufmodell, das häufig zu Problemen führt. Um „EAX" einzuschalten, klicken Sie einfach auf den Schriftzug Enable EAX hardware support und anschließend auf DONE. Die neue Einstellung ist damit wirksam.

Anzeige

Anzeige

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

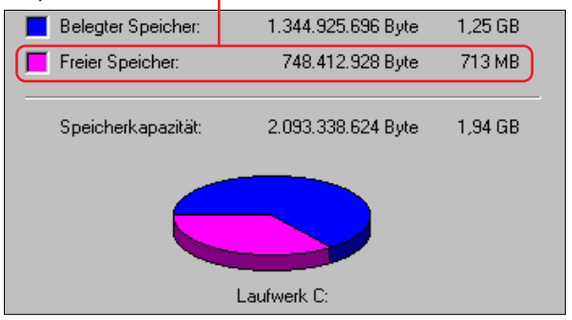
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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

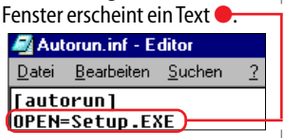


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

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.

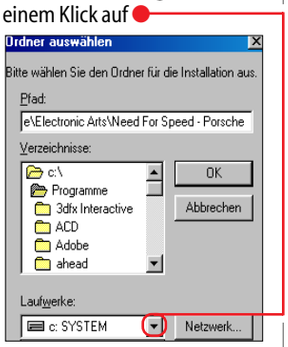
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

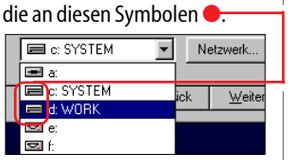
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S. 222 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf



wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie weitere Festplatten oder Festplattenpartitionen wählen können. Sie erkennen die an diesen Symbolen.



Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter

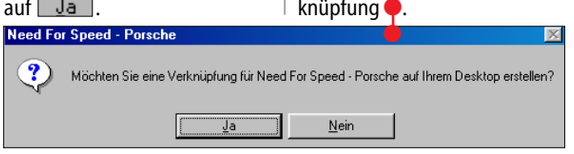


eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein.

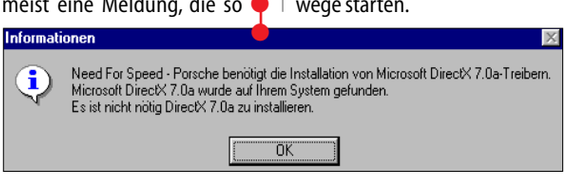
Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

10 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK. Sie werden gegebenenfalls gefragt, ob der gewünschte Programmordner: erstellt werden soll. Klicken Sie auf Ja.



11 Die meisten Spiele schlagen Ihnen nach der Installation des eigentlichen Programms vor, auch die Windows-Erweiterung Direct-X zu überspielen.

Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so

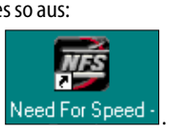


oder sehr ähnlich aussieht.

In diesem Fall ist es nicht nötig, Direct-X zu installieren. Klicken Sie auf OK. Haben Sie dagegen eine ältere Direct-X-Version oder gar keine, dann installieren Sie die aktuelle Version. Die neueste Direct-X-Version finden Sie in jedem Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE.

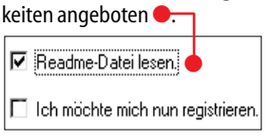
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.



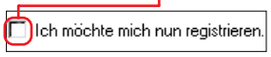


Hier stand im Heft eine Anzeige.

Installation von PC-Spielen

Durch einen Klick ins jeweilige Kästchen entscheiden Sie, ob Sie von diesen Optionen Gebrauch machen wollen oder nicht. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich dafür, die „Readme-Datei" (Lies-mich-Datei) zu lesen. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige letzte Änderungen, die nicht mehr ins Handbuch aufgenommen wurden.

Eine Produktregistrierung ist nur dann sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten jedoch nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, auf eine Registrierung zu verzichten. Per Klick ins entsprechende Kästchen



löschen Sie das Häkchen darin und verzichten so auf eine Registrierung. Anschließend klicken Sie auf Fertigstellen.

So gehen Sie vor, wenn sich die Bedienungsanleitung lediglich als Datei auf der CD-ROM befindet

Leider liegt nicht allen Spielen ein gedrucktes Handbuch bei. In einem solchen Fall sollten Sie die Bedienungsanleitung für das Programm aber immerhin als so genannte „PDF-Datei" im Verzeichnis der CD-ROM finden.

Um eine solche Datei lesen zu können, benötigen Sie allerdings das Programm „Acrobat Reader".

COMPUTERBILD-SPIELE-Leser finden die jeweils neueste Version dieses Programms jeden Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen Ausgabe. Wie Sie den Acrobat Reader installieren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen und Anleitungen zur Heft-CD-ROM.

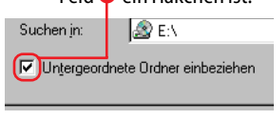
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

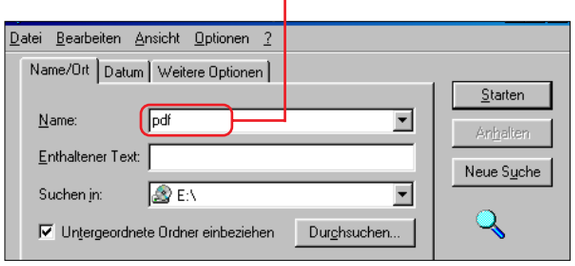
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf , und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

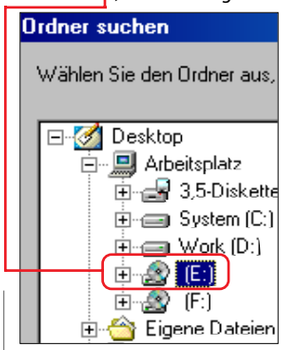
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





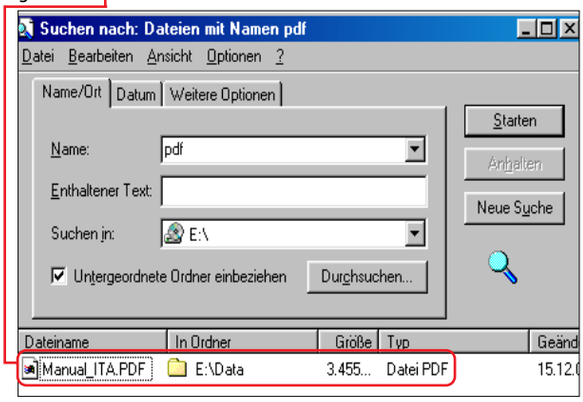
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

4 Sie sehen dann ein weiteres Bedienfeld. Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk nach den PDF-Dateien gesucht werden soll. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD-ROM befindet , und bestätigen Sie



Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Nach einem Klick auf Starten beginnt der Computer, die CD-ROM nach PDF-Dateien zu durchsuchen.

5 Bereits nach kurzer Zeit sehen Sie die entdeckte(n) PDF-Datei(en) im unteren Eingabefeld .



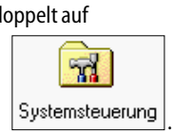
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader" selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

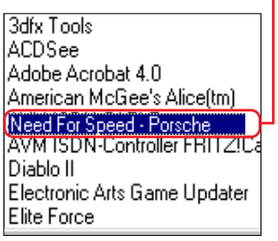


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



4 Es folgt ein Klick auf Installieren/Deinstallieren.

5 Sie sehen eine Liste sämtlicher Programme (also auch aller Spiele), die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel .



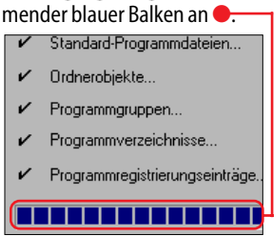
Klicken Sie diese Zeile an.

6 Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie einfach auf Hinzufügen/Entfernen.

7 Im nächsten Fenster werden Sie sicherheitshalber gefragt, ob Sie das Programm wirklich löschen möchten. Wenn Sie dessen tatsächlich sicher sind, antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

Achtung: Sobald Sie auf Ja geklickt haben, wird das Programm unwiderruflich von Ihrem Computer gelöscht!

8 Den Fortschritt des Löschvorgangs zeigt ein zunehmender blauer Balken an .

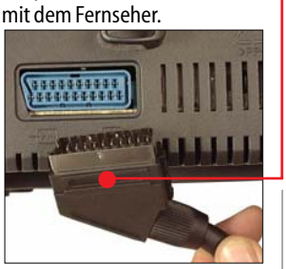


Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

Installation von Konsolenspielen

Playstation und Playstation 2

1 Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S.222 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.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pressespiegel

AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

TITEL	VERKAUF	ÄNDERUNG
COMPUTERBILD-SPIELE	658 895	+42,0
GAME STAR	321 514	+ 6,4
PC GAMES	276 183	- 7,6
BRAVO SCREEN FUN	218 242	- 15,9
KIDS ZONE	115 513	- 36,3
PC ACTION	96 483	- 18,1
PLAYSTATION CHEATS AND MORE	70 416	- 17,2
OFFIZIELLES PLAYSTATION-MAGAZIN	69 343	- 31,7
PLAY ZONE	66 149	+ 7,1
N ZONE	62 144	- 17,2
PLAY THE PLAYSTATION	55 010	- 4,1
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION 2-MAGAZIN	40 757	–[1]
MANIAC	32 825	+ 5,1
PSG	25 676	- 6,9
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 3. Quartal 2001 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.

[1] keine Vergleichszahlen verfügbar [2] nicht gemeldet. Stichtag 24. 10. 2001





Ausgabe: 11/2001

Titelthema:
Konamis PS-2-Horror-Kracher Silent Hill 2

Tests:
20 Spiele in ausführlichen und kurzen Tests, darunter: Age of Empires 2, Half-Life (deutsche Version)

Weitere Themen:
PS-2-Weihnachtshits, DVD-Filme

CD-ROMs: keine
Preis: 4,50 Mark



Ausgabe: 11/2001

Titelthema:
Das große Jubiläumsheft: die 50. Screen Fun

Tests:
37 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Aquanox, Stronghold, GTA 3, Sega GT, NHL 2002

Weiteres Thema:
CD-Brenner im Test

CD-ROM: keine
Preis: 4,50 Mark



Ausgabe: 11/2001

Titelthema:
Zwergenaufstand: Achtung, die Wiggles kommen

Tests:
Fünf Spiele, darunter: Empire Earth, Commandos 2, Gorasul, dazu zwei Seiten Kurztests

Weitere Themen:
Großer Vergleich: Zukunfts-Shooter, Kino-Vorschau

CD-ROM: 1
Preis: 3,20 Mark



Ausgabe: 2/2001

Titelthema:
Final Fantasy 10: First Play

Tests:
14 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Twisted Metal Black, UEFA Challenge, Gift

Weitere Themen:
Der perfekte PS-2-Setup, Künstliche Intelligenz, Die Geschichte von ISS

CD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 14-15/2001

Titelthema:
Antarktis Special: Shadowrun

Weitere Themen:
36 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Anachronox, Schizm, Arcanum, Ring of Red, Emperor of Dune

CD-ROM: keine
Preis: 14,80 Mark



Ausgabe: 10/2001

Titelthema:
Endlich da: Fly to Hawaii

Tests:
12 Flugsimulatoren im Test, darunter: Precision Flight Controls, Die Airbus-Story Teil 3, Pamplona 2001

Weitere Themen:
Chicago Ultima, Himmel im Eigenbau, PMDG 777-200 für Fly 2

CD-ROM: keine
Preis: 9,90 Mark



Ausgabe: 10-11/2001

Titelthema:
Komplettlösung für Resident Evil – Code: Veronica X

Tests:
14 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: NHL 2002, Spy Hunter

Weitere Themen:
Alone in the Dark 4 durchgespielt, Cheats zu mehr als 20 PS-2-Games

CD-ROM: keine
Preis: 6,00 Mark



Ausgabe: 11/2001

Titelthema:
Die ganze Welt von Harry Potter

Tests:
22 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter Arcanum, Wiggles, NFL Quarterback Club 2002

Weiteres Thema<:
Coole Cheat-Sticker, Hardware News

CD-ROM: keine
Preis: 4,30



Ausgabe: 11/2001

Titelthema:
Silent Hill 2: Der große Test des PS-2-Abenteuers

Tests:
23 Playstation-Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: GTA 3

Weitere Themen:
Die Terrorismus-Tragödie: Folgen in der Videospiele-Industrie

CD-ROM: keine
Preis: 6,90 Mark



Ausgabe: 9/2001

Titelthema:
Sheep, Dog 'n' Wolf: Komplettlösung plus Gewinnspiel

Inhalt:
Mehr als 250 Gameboy-Codes, Komplettlösungen zu Dracula 2, Digimon World

Weiteres Thema:
Tipps und Tricks, Cheats zu 39 Spielen

CD-ROM: keine
Preis: 3,80 Mark



Ausgabe: 12/2001

Topthema:
Shadowman 2

Tests:
Alone in the Dark 4, Silent Hill 2, Portal Runner, Syphon Filter 3

Weitere Themen:
Dropship, Timecrisis 2, Airblade

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Mark



Ausgabe: 11/2001

Topthema:
Alien vs. Predator 2

Tests:
Aquanox, Codename: Outbreak, Jedi Knight 2, Atlantis

Weiteres Thema:
Marktübersicht Spiele-Controller

CD-ROMs: 2
Preis: 9,99 Mark



Ausgabe: 12/2001

Topthema:
Black & White für Playstation

Tests:
Der geschändete Racheengel: Soul Reaver 2, Splash Down, World Rally Championship

Weiteres Thema:
Wipeout Fusion

CD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 12/2001

Topthema:
Silent Hill 2 im finalen Test

Tests:
WWF Smackdown: Just Bring It, GTA 3

Weitere Themen:
Pro Evolution Soccer, Soul Reaver 2, Dark Alliance, Smuggler's Run 2

DVD: 1
Preis: 9,99 Mark



Ausgabe: 12/2001

Topthema:
Verzögerter Stapellauf: Aquanox

Tests:
Empire Earth, Rally Trophy, Battle Realms

Weitere Themen:
Stronghold-Lösung, ATI gegen Nvidia

CD-ROMs: 2
Preis: 9,50 Mark



Ausgabe: 12/2001

Topthema:
FIFA 2002: Neuerungen in der Grafik

Tests:
Civilization 3, Zoo Tycoon, Add-on für Die Sims und Black & White

Weiteres Thema:
Aquanox

CD-ROMs: 2
Preis: 9,90 Mark



Ausgabe: Special 4/2001

Topthema:
Ultimative Spieledownloads

Inhalt:
Levels, Add-Ons, Patches, Redaktionelle Beschreibungen

Weiteres Thema:
Zwölf Erweiterungen für Half-Life (deutsche Version)

CD-ROMs: 5
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 12/2001

Topthema:
Horror-Epos: Silent Hill 2 als potenzieller Hitkandidat

Tests:
Soul Reaver 2, Syphon Filter 3, Pikmin 2, Rayman M, Burnout

Weiteres Thema:
Klonoa 2: Lunatea's Veil

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Mark

FÜR SIE GELESEN

chrismon



Gut oder Böse? „Black & White" lässt dem Spieler die Wahl.

CHRISMON (10/2001), das evangelische Monats-Magazin, lobt den Spiele-Entwickler Peter Molyneux und sein „Black & White":

„Das gab es in dieser Form noch nie: ein Computerspiel als ‚Ethik-Simulator'. Ein Medium, das lange Zeit als Schule der Gewalt verschrien war, präsentiert sich als Spielplatz, auf dem moralisch richtiges und falsches Verhalten ausprobiert werden kann. Damit dies funktioniert, hat Molyneux einen simplen, aber überzeugenden Kunstgriff angewandt: In ‚Black & White' sind Ethik und Ästhetik versöhnt. Der gütige Gott erzeugt eine paradiesische Welt. Der Tyrann eine hässliche und düstere Welt, die auf die Dauer keiner aushält. Himmel oder Hölle. Wo gibt es diese klare Unterscheidung noch? ‚Die Menschen haben ein Bedürfnis danach, das Gute und das Böse zu visualisieren', sagt Peter Molyneux. ‚Und Computerspiele tun das.'"

Frankfurter Allgemeine

Der Spiele-Steuerknüppel im Dienst der Wissenschaft. Die **FRANKFURTER ALLGEMEINE ZEITUNG** berichtete im Feuilleton über Versuche der Universitäten von Iowa und Marseille:

„Bei den ‚Intelligenztests' mit Tieren ist der Computer in den vergangenen Jahren zu einem beliebten Instrument geworden. Affen kann man sogar leicht ein Bedienungsgerät für Computerspiele, einen sogenannten Joystick, in die Hand geben, der die Handhabung des Computers besonders einfach macht. Die Tiere geben ihre ‚Antwort', indem sie wie bei einem Computerspiel die Symbole auf der Mattscheibe anklicken."



Foto: DDP

Achtung: Paviane „verstehen" Steuerknüppel.

DIE ZEIT

Im Feuilleton freut sich **DIE ZEIT** (Ausgabe 41/2001) über die Veränderung der Computerspiele. „Komplexe Erzählungen statt blinder Zerstörungswut" heißt es da. Und Lara Croft wird sogar als Werk „frei nach Goethe" gefeiert:

„Anderthalb Jahrzehnte stagnierten die wichtigsten Genres zwischen ‚Schieß auf alles, was sich bewegt' und ‚Plane und erweitere dein Imperium'.

Mit Lara Croft belebten die Programmierer den klassischen Abenteuerroman wieder: Im fünften Teil von Tomb Raider wird das Muster erstmals durchbrochen. Am Ende der vierten Episode wird Lara Croft mittels Rückblende noch einmal zum Leben erweckt. Freunde und Verwandte treffen sich, um der Verschollenen zu gedenken, und erzählen sich Geschichten aus dem Leben der Heldin. Die einzelnen Episoden sind durch nichts miteinander verbunden als die Erzählungen – formal nicht unähnlich Boccaccios Decamerone oder Goethes Unterhaltungen deutscher Ausgewanderter. Für das Computerspiel bedeutet die Wiederentdeckung dieser traditionellen Erzähltechnik bereits einen künstlerischen Quantensprung."



Foto: AKG

Ob sich Goethe über eine Heldin wie …



… Lara Croft freuen würde?

Süddeutsche Zeitung

Die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG** widmet Computerspielen in Ausgabe 238 einen Artikel im Feuilleton. Der Autor Wolfgang Leuschner, Psychoanalytiker und Psychiater, arbeitet am Sigmund-Freud-Institut Frankfurt.

„Die Einführung von Computer-Spielen ist eine Revolution, die die Kultur des spielerischen Rückbezugs auf Unerledigtes, das sich via Tagtraum parallel zum Spiel Ausdruck verschafft, in spezifischer Weise zerstört. Ihre Anziehungskraft gewinnen Spiele durch das Angebot einer psychischen Arbeitersparnis: Sie geben vor, dass Angst und Bedrohung beherrscht werden. Noch bleiben heute die Spieler fähig, Fiktion und Wirklichkeit, Spielangst von Realangst zu unterscheiden. Noch können uns die Maschinen nicht wirklich täuschen. Und dank der Intaktheit der analytischen Funktion unserer Tagträume bleiben wir in der Lage, die Wirklichkeiten hinter den Monitoren kritisch zu begleiten."

Newsweek

Das amerikanische Nachrichtenmagazin **NEWSWEEK** in der Ausgabe vom 22. Oktober:

„Der allerneueste Bösewicht in Videospielen ist der Terrorist Osama bin Laden. Die Webseite www.newsgrounds.com berichtet über Spiele, deren Inhalt es ist, irgendeine Person zu fangen oder mit einer Fliegenklatsche zu treffen. Die Entwickler haben versucht, jeden rassistischen Unterton zu vermeiden. Ein Spiel (‚Schlechte Jungs gegen Bin Laden') endet mit der Erinnerung: ‚Sie können ihre Aggression in Videospielen herauslassen, aber lassen sie sie nicht aus an freundlichen arabischen Mitbürgern dieser Nation.'"



Traumabewältigung auf Amerikanisch: Kräftiges Bin-Laden-Klatschen am Computer.

GamesMarkt.de

Der Gameboy Advance ist ein Knaller. Diese Meinung vertrat das Internet-Magazin **GAMESMARKT.DE** am 22. Oktober:

„Nintendo hat in den vergangenen sechs Monaten (seit Verkaufsstart des Gameboy Advance am 21. März 2001 in Japan) weltweit 11 746 000 Units ausgeliefert. Im kommenden Weihnachtsgeschäft hofft Nintendo auf einen weiteren Verkaufsschub. Der japanische Unterhaltungskonzern hält an dem Ziel fest, bis März 23 Mio. GBA zu verkaufen."



Fast 12 Millionen Gameboy Advance wurden bereits verkauft.

Testspiegel – So bewerten die

ZEITSCHRIFTENTITEL		COMPUTERBILD-SPIELE	GAME STAR	PC GAMES	BRAVO SCREEN FUN	PC ACTION	OFF. PLAYSTATION-MAGAZIN
VERKAUFTE AUFLAGE 3. QUARTAL 2001 (IVW-GEPRÜFT)		658 895	321 514	276 183	218 242	96 483	69 343
ACTION/ABENTEUER							
Aquanox	Action	PC: 2,75			PC: Note 1-	PC: 87 % Spielspaß	
Casanova	Action-Abenteuer	PC: 2,77					
Half-Life (deutsche Version)	Action	PS 2: 1,67					
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					
Medicopter 117 (Vol. 2): Jedes Leben zählt	Action	PC: 2,84					
Moorhuhn 3: Es gibt Huhn	Action	PC: 3,09					
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	
Planet der Affen	Action-Abenteuer	PC: 2,63					
Pokémon Kristall Edition	Abenteuer	GBC 2,31					
Sheep Dog 'n' Wolf	Action	PS: 2,48		PC: 78 % Spielspaß	PS: Note 2-		PS: 82% Spielspaß
Time Crisis 2	Action	PC: 2,08					
Zax: Alien Hunter	Action-Abenteuer	PC: 2,15		PC: 70 % Spielspaß	PC: Note 2+	PC: 68 % Spielspaß	
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			N 64: Note 1		
AUFBAUSPIELE/SIMULATIONEN							
Bundesliga Manager X	Simulation	PC: 2,98	PC: 79 % Spielspaß		PC: Note 2	PC: 85 % 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	
Fußball Manager 2002	Simulation	PC: 2,50				PC: 86 % Spielspaß	
Harvest Moon 2	Simulation	PS: 2,43					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: 85 % Spielspaß	PC: 89 % Spielspaß		PC: 90 % Spielspaß	
STRATEGIE							
Catan: Das Kartenspiel	Strategie	PC: 2,81		PC: 78 % Spielspaß			
Commandos 2: Men of Courage	Strategie	PC: 2,13	PC: 87% Spielspaß	PC: 90% Spielspaß	PC: Note 1		
Economic War	Strategie	PC: 2,92					
Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars	Strategie	PC: 2,52			PC: Note 4-		
Stronghold	Strategie	PC: 1,30	PC: 87 % Spielspaß	PC: 77 % Spielspaß	PC: Note 1	PC: 81 % Spielspaß	
S.W.I.N.E.	Strategie	PC: 2,54					
SPORT-/GESCHICKLICHKEITS-/RENNSPIELE							
Carrera Grand Prix	Rennspiel	PC: 2,77					
Cart Fury	Rennspiel	PS 2: 2,57					
Der Schuh des Manitu	Geschicklichkeitsspiel	PC: 3,67				PC: 14 % Spielspaß	
Excitebike 64	Rennspiel	N 64: 1,39			N 64 Note 1		
Extreme G3-Racing	Rennspiel	PS 2: 1,39			PS 2 Note 1-		PS 2: 79 % Spielspaß
F 1 2001	Rennspiel	PS 2: 2,04					PS 2: 88 % Spielspaß
Gran Turismo 3 A-spec	Rennspiel	PS 2: 1,64			PC: Note 3 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+		
Mario Kart Super Circuit	Rennspiel	GBA: 1,60			GBA: Note 1		
Mario Party 3	Brettspiel	N64: 1,33					
Mat Hoffman's Pro BMX	Sportspiel	PS: 2,10			PS: Note 2-		PS: 78 % Spielspaß
NBA Street	Sportspiel	PS 2: 2,22					PS 2: 94 % Spielspaß
Pokémon Stadium 2	Prügelspiel	N64: 2,36			N 64: Note 2+		
Ready 2 Rumble: Boxing Round 2	Sportspiel	GBA: 2,08					
Roland Garros 2001	Sportspiel	PC: 2,15					
Team Telekom Euro Cycling	Rennspiel	PC: 2,63		PC: 33 % Spielspaß			
This is Football 2002	Sportspiel	PC: 2,05			PS 2: Note 1		PS 2: 86 % Spielspaß
Tomb Raider: Fluch des Schwerts	Geschicklichkeitsspiel	GBC: 2,77					
Wer wird Millionär? – Junior	Quizspiel	PC: 2,66					
Zelda: Oracle of Ages	Geschicklichkeitsspiel	GBC: 1,49			GBC: Note 1		
Zelda: Oracle of Seasons	Geschicklichkeitsspiel	GBC: 1,49			GBC: Note 1		

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.

	PLAY ZONE	N-ZONE	PLAY THE PLAYSTATION	OFF. PS 2-MAGAZIN	MANIAC	PSG	BIG N	CHEATZ 'N' GAMEZ	PLAYERS
	66 149	62 144	55 010	40 757	32 825	25 676	nicht gemeldet[1]	nicht gemeldet[1]	nicht gemeldet[1]
			PS 2: 88 % Spielspaß			PS 2: 87 % 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
		GBC: 94 % Spielspaß							
			PS: 85 % Spielspaß	PS : 80 % Spielspaß	PS: 79 % Spielspaß	PS: 81 % Spielspaß			PS 2: 78 % Spielspaß
			PS 2: 79 % Spielspaß	PS 2: 80 % Spielspaß	PS 2: 83 % Spielspaß	PS 2: 80 % Spielspaß			
					N 64: 91 % Spielspaß		N 64: 89 % Spielspaß		
		N 64: 90 % Spielspaß							
					PS: 78 % 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: 90 % Spielspaß		PS 2: 85 % Spielspaß	PS 2: 76 % Spielspaß	PS 2: 78 % Spielspaß	PS 2: 87 % Spielspaß			PS 2: 73 % 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		
		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	
		N 64: 90 % Spielspaß					N 64: 92 % Spielspaß		
	PS 2: 82% Spielspaß		PS 2: 86 % Spielspaß	PS 2: 80 % Spielspaß	PS 2: 70 % Spielspaß	PS 2: 85 % Spielspaß		PS 2: 81 % Spielspaß	PS 2: 72 % Spielspaß
		GBC: 81 % Spielspaß							
		GBC: 92 % Spielspaß							
		GBC: 92 % Spielspaß							

[1]Stichtag: 26.10.2001



Briefe an die Redaktion

COMPUTERBILD-SPIELE freut sich über Lob und Kritik und bietet kompetente Antworten auf Ihre Fragen an. Die Redaktion behält sich vor, 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 Redaktion bittet, alle Zuschriften mit vollständiger Absenderadresse zu versehen. Das heißt auch: Anonym oder unter Fantasienamen eingesandte E-Mails können leider nicht berücksichtigt werden.

Wo bleibt der „Swing“ ?

Seit etwa einem Jahr kaufe ich jeden Monat eure Zeitschrift und finde, ihr trefft genau den Kern mit dem, was ihr schreibt. Es ist immer für jeden etwas dabei. Ich konnte schon viel durch eure Beiträge lernen, besser und schneller verstehen. Auch eure Spiele sind o.k. Bei Freunden habe ich jetzt das Spiel „Swing“ kennen gelernt, das ich auch gerne meiner Sammlung hinzufügen möchte. Es war mal auf der Heft-CD-ROM in Ausgabe 3/2000. Ist es möglich, das komplette Heft inklusive CD-ROM zu erwerben, oder ist der Zug für einen Spätzünder wie mich abgefahren? Wäre schön, wenn es klappen würde.

Knut Kellner, Halle/Saale

An sich ist es kein Problem, ältere Hefte nachzubestellen. Einfach unter 01805/ 262615 (0,24 Pfennig pro Minute) anrufen und die gewünschten Ausgaben ordern. Allerdings sind die Hefte 1 und 3/2000 bereits vergriffen. Swing können Sie aber auch unter folgender Adresse im Internet bestellen: www.software2000.de. Es handelt sich dabei um die Neuauflage „Swing Plus“ für 19,95 Mark.

Kopien einzelner Artikel aus COMPUTERBILD-SPIELE können sie auch gegen Einsendung eines mit 3,00 Mark frankierten DIN-A-4-Rückumschlags unter folgender Adresse nachbestellen: COMPUTERBILD-SPIELE , Axel-Springer-Platz 1, Postfach 1940, 20350 Hamburg. Die Redaktion



„Swing“-Spieler kugeln sich vor Spielspaß.

Es rüttelt, was die Tastatur hält

Gut finde ich, dass ihr Fachausdrücke auch erklärt, wenn ihr sie benutzt, so dass man sich, wenn man eure Berichte liest, nicht wie ein Vollidiot vorkommt. Ich habe ein paar Fragen: Wie viel kostet ein Rumble Pak für die PS One? Kann man einen PS-2-Controller auch mit einer PS One benutzen, und ist darin schon ein Rumble Pak eingebaut?

Emre Abali, per E-Mail

Ein „Rumble Pak“[1] ist ein Zusatzgerät für Nintendo-64-Spieletastaturen. Unter dem Namen „Vibration Pak“[2] gibt es Vergleichbares auch für Dreamcast. Frühe Playstation-Exemplare wurden mit Spieletastaturen ohne Rütteleffekt verkauft. Der lässt sich auch nachträglich nicht einbauen. Später verkaufte Sony dann die Playstation mit der so genannten „DualShock“[3]-Spieletastatur mit Rütteleffekt. Sie erkennen diese Tastaturen an der Aufschrift „Analog Controller“ und den beiden ***Mini-Steuerknüppeln*** S. 222.

Zur Playstation 2 gehört das weiter entwickelte Modell „Dual Shock 2“. Prinzipiell können Sie damit auch an der Playstation spielen. Bei einzelnen Spielen treten jedoch Probleme auf. Deshalb ist es besser, sich für die „alte“ Playstation zusätzlich eine Dual-Shock-Spieletastatur zu kaufen.

Die Redaktion



Die PS-2-Spieletastatur hat ihn „in sich“: den Rütteleffekt.

[1] sprich: „Rammbel Pack“, [2] sprich: „Weibraischen Pack“, [3] sprich: „Dju-el Schock“, [4] sprich: „Tihm Baddis“

„Der Schuh des Manitu“ eine Nummer zu groß...

Ich kaufe eure Zeitschrift seit Heft 1/2000. Die Note für Preis/Leistung ist „sehr gut“. Macht weiter so. Nun etwas Kritik: „Der Schuh des Manitu“ nimmt viel zu viel Platz weg. Der Film war ja gut, aber das Spiel ist, gelinde gesagt, grottenschlecht. Dafür auch noch Geld zu verlangen, ist eine Frechheit. Blackstar Interactive, bitte nehmt das Spiel vom Markt und gebt es als Freeware frei.

Mike Giebel, per E-Mail

Einem Spiel wie „Der Schuh des Manitu“ wird durch den riesigen Erfolg des Films natürlich von vornherein große Aufmerksamkeit zuteil. Nur aus diesem Grund hat COMPUTERBILD-SPIELE den Titel ausführlich getestet. Zu welchem Urteil die Redaktion gelangte, können Sie auf den Seiten 72 und 74 in Heft 11/2001 nachlesen. Darin steht klar, dass „Der Schuh des Manitu“ für das Spiel viel zu groß ist. Zitat: „Außer stupider endloser Drückerei auf die Pfeiltasten passiert hier rein gar nichts. Die Grafik ist einfallslos wie aus Papierschnipseln zusammengeklebt.“ Keine Frage: Im Film gab's was zu lachen, beim Spiel ist es allen vergangen. Die Redaktion



Cowboy- und Indianerspiele haben schon mal mehr Freude bereitet.

Mich stören die Erklärungen

Ich lese Ihre Zeitschrift seit einem halben Jahr und finde sie sehr gut. Die Tests sind übersichtlich, und die Vollversionen finde ich klasse. Was mich stört, sind die Spieletricks. Sie erklären viel zu oft die Spielsteuerung, die jeder Besitzer eigentlich kennen müsste. Beispiele: „Dune“ in Heft 9/2001. Oder Komplettlösungen für die Einführungsmission (Tutorial), wie bei „Black and White“ in Heft 6/2001.

Torge Schmidt, per E-Mail

COMPUTERBILD-SPIELE richtet sich auch an unerfahrene Spieler. Deswegen erklärt die Redaktion die Grundlagen der Spiele von Anfang an. Dazu gehört natürlich auch die Spielsteuerung. Darüber hinaus werden einzelne Missionen erklärt und gelöst, manchmal auch komplette Lösungen angeboten.

Die Redaktion

Vollversionen sind super

Ich lese COMPUTERBILD-SPIELE jetzt schon sehr lange und finde sie gut. Dass auf den CD-ROMs mehrere Vollversionen sind, finde ich echt klasse, denn Demos bringen keinen Spaß und sind öde.

Dominic Hannappel, Heidesheim

Warum immer nur Spiele unter 18?

Ich möchte die Redaktion fragen, warum in COMPUTERBILD-SPIELE keine Spiele getestet werden, die erst ab 18 Jahren freigegeben sind? Solange die noch nicht indiziert sind, ist es doch legal, sie zu testen und für sie zu werben.

Sebastian Grießlinger, per E-Mail



Auch die „Lütten“ sollen beim Spielen Spaß haben.

COMPUTERBILD-SPIELE ist ein Magazin für die ganze Familie. Deshalb verzichtet die Redaktion konsequent auf Tests besonders gewalttätiger Spiele.

Manche Spiele werden erst nach ihrem Verkaufsstart in Deutschland als Jugend gefährdend eingestuft und damit indiziert. Zeitschriften, die Tests solcher Spiele enthalten, dürften dann nur noch an Personen verkauft werden, die mindestens 18 Jahre alt sind. In so einem Fall dürfte COMPUTERBILD-SPIELE dann nicht mehr, wie Sie es gewohnt sind, offen in den Auslagen der Händler liegen. Die Redaktion

Finden Sie die „Team Buddies“?

Mein Sohn hat ein Demospiel für die Playstation gefunden und ist davon sehr begeistert. Das Spiel heißt „Team Buddies“[4]. Ich gehe davon aus, dass die CD-ROM schon etwas älter ist. Nachfragen bei Spiele-Vertriebsgesellschaften blieben bisher ohne Ergebnis. Das Spiel ist unbekannt. Leider können wir mit der Demo nur einen Level spielen. Machen Sie uns die Freude, und versuchen Sie herauszubekommen, ob man das Spiel erwerben kann – und vor allem, wo.

Kai Wandersee, Pretzsch an der Elbe

Das Spiel Team Buddies ist im September 2000 bei Sony erschienen. Sie können sich direkt an Sony wenden, Adresse und Telefonnummer finden Sie auf Seite 216. Auch der Internet-Anbieter www.mouseklik.de hat das Spiel im Programm. Tel. 089/90900500.

Die Redaktion



„Team Buddies“: putzige Kerlchen am Bau.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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. **Commandos 2 – Men of Courage**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
2. **Myst 3 – Exile** • Version 1.22 vom 28. 9. 2001 (8,6 MB)
   ftp.ubisoft.de/myst3/myst3_patch122_ger.zip
3. **Operation Flashpoint** • Version 1.20 (40 MB)
   www.codemasters.com/Flashpoint/recon/downloads/OFPPatch_Upgrade_1_20.zip
4. **Die Sims** • Version 1.1 (2,8 MB)
   www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html
5. **Arcanum** • Version 1070 vom 6. 9. 2001 (2,3 MB)
   ftp://sierra.de/arcanum-das-spiel.de/patches/Arcanum_de_1064_1070.exe
6. **Microsoft Train Simulator**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
7. **Myst 3 – Collector Edition** • Version 1.22 vom 28. 9. 2001 (8,6 MB)
   ftp.ubisoft.de/myst3/myst3_patch122_ger.zip
8. **Mech Commander 2**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
9. **Emperor – Schlacht um Dune** • Version 1.08 (5,4 MB)
   ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/UPDATE/Em108de.exe
10. **King of the Road** • Version 1.1 vom 17. 8. 2001 (9 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/king_of_the_road/kotrpatch11.exe
11. **Cossacks – European Wars** • Version vom 18. 7. 2001 (1,6 MB)
    www.cossacks.de/deutsch/cossacks/download.htm
12. **Die Siedler 4** • Version 1.12.916 vom 4. 10. 2001 (6,4 MB)
    ftp.bluebyte.com/pub/SIV_Patches/SIV_916.exe
13. **Black & White** • Version 1.10 vom 11. 7. 2001 (9 MB)
    ftp://ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/baw_patch_v1100.exe
14. **Totally Rollercoaster**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
15. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
16. **Wer wird Millionär?** • Version vom 14. 2. 2001 (0,6 MB)
    ftp://212.134.113.20/pub/de/wwm/Patches/wwmpatch.exe
17. **Age of Empires 2** • Version 2.0a vom 19. 9. 2000 (2,6 MB)
    download.microsoft.com/download/aoeaok/Update/2.0a/W9XNT4/DE/Age2upA-GER.exe
18. **Tropico** • Version 1.04 (0,7 MB)
    ftp.take2.de/patches/trop104.exe
19. **Anstoß 3** • Version 1.40 vom 6. 2. 2001 (12,1 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/anstoss3/a3_140me.exe
20. **Desperados – Wanted Dead or Alive** • Version 1.01 vom 5. 9. 2001 (2 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/desperados/desperados_101.exe
21. **Baldur's Gate 2 (plus Thron des Bhaal)** • Version 26498 vom 6. 9. 2001 (8 MB)
    ftp.interplay.com/pub/patches/bg2tob_26498_eur.exe
22. **Flight Simulator 2000** • Version 2.0b vom 27. 4. 2000 (7 MB)
    download.microsoft.com/download/fsim2000/Patch/2.0b/W98/DE/fs2000_std_update2b_de.EXE
23. **Sudden Strike** • Version vom 21. 6. 2001 (0,8 MB)
    www.suddenstrike.de/demo.html#cd
24. **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** • Version 1.006 vom 8. 6. 2001 (2,6 MB)
    ftp.westwood.com/pub/redalert2/update/RA21006DE.EXE
25. **Die Völker 2** • Version 1.03 vom 26. 9. 2001 (3,2 MB)
    www.dievoelker.com/Downloads/Updates/jwv2patch3.EXE
26. **Paris-Dakar-Rally**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
27. **Flight Simulator 2000 – Professional Edition** • Version 2.0b vom 27. 4. 2000 (9 MB)
    download.microsoft.com/download/fsim2000pro/Patch/2.0b/W98/DE/fs2000_pro_update2b_de.EXE
28. **Euro Tour Cycling**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
29. **Patrizier 2** • Version 1.30 vom 10. 9. 2001 (2,3 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/patrizier2/patch130.exe
30. **Rollercoaster Tycoon**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Spiele unter 55 Mark

1. **Colin Mc Rae Rally 2.0** • Version 1.09 (1,3 MB)
   www.codemasters.com/cmr2pc/patch/CMR2Patch109.exe
2. **Grand Prix 3** • Version 1.13 vom 26. 10. 2000 (5 MB)
   ftp.bomico.com/pub/msdos/patches/gp3/grandprix3_patch_v113.exe
3. **Diablo 2** • Version 1.90b vom 5. 10. 2001 (5,1 MB)
   http://gamesweb.com/pc/downloads/patches/detail.php?item_id=17907
4. **S.W.A.T. 3 – Bestseller-Serie** • Version 1.7 vom 27. 6. 2001 (3,7 MB)
   ftp://www.sierra.de/sierra-swat.de/patches/SWAT3_17UP_DE.EXE
5. **Bundesliga Manager X** • Version 1.10 vom 4. 9. 2001 (5,2 MB)
   ftp.software2000.de/pub/bulimax/Update_V1.10.exe
6. **Sim City 3000 Classic**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
7. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
8. **Project I.G.I.**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
9. **Pharao – Bestseller-Serie** • Version vom 3. 3. 2000 (4,7 MB)
   www.havas.de/pharao-das-spiel.de/patches/PharaoAufbauPack.EXE
10. **Die Siedler 3 (plus Amazonen)** • Version 1.60 vom 25. 5 2000 (3 MB)
    ftp.bluebyte.com/updates/s3old160.exe
11. **Need for Speed: Brennender Asphalt – Classic** • Version 444 vom 16. 10. 2000 (2,5 MB)
    ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/NFS4-V444.zip
12. **Baldur's Gate** • Version DX8Int. vom 19. 2. 2001 (1,8 MB)
    ftp.interplay.com/pub/patches/bg1dx8intl.exe
13. **Theme Park World Classic** • Version vom 17. 11. 1999 (5 MB)
    ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/tppatchone991117.exe
14. **Delta Force 2** • Version 1.06.15 vom 22. 8 2000 (9 MB)
    12.102.76.154/pub/patches/df2rev0/df2upd8.exe
15. **Age of Empires 1: Gold** • Version 1.0c vom 10. 1. 2000 (1 MB)
    download.microsoft.com/download/aoe/Patch/1.0c/W9X/EN-US/AOEPATCH.exe
16. **Star Trek Voyager – Elite Force** • Version 1.20 vom 5. 5. 2001 (19,6 MB)
    download.activision.com/activision/eliteforce/EliteForcePatch1_2.EXE
17. **Half-Life: Blue Shift (deutsche Version)**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
18. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
19. **Die Original-Moorhuhn-Jagd – Die Pyramide**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
20. **Call to Power 2** • Version 1.11 vom 20. 12. 2000 (3,5 MB)
    download.activision.com/activision/ctp2/ctp2patch1_11.EXE

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

1. **Hercules 3D Prophet Nvidia-Serie** • Version 21.81 vom 9. 10. 2001 (4,3 MB)
   ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DP-9x-2181.exe
2. **Hercules 3D Prophet Kyro-Serie** • Version 8.162a vom 28. 9. 2001 (6,6 MB)
   ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPK-9X-8162a.exe
3. **Asus V7100** • Version 14.10 vom 9. 10. 2001 (5,5 MB)
   ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V7100/1410w9m.zip
4. **Anubis Typhoon Matrix II MX 64MB** • Version 12.41 vom 24. 9. 2001 (4,6 MB)
   www.typhoonline.com/catalog/drivers/51003_E_2_WIN.ZIP
5. **Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen** • Version 21.83 vom 11. 10 2001 (6 MB)
   http://209.249.170.24/drivers/Win9x_21.83.exe
6. **Matrox Millennium G 450/550** • Version 6.71.011 vom 12. 9. 2001 (4 MB)
   www.matrox.com/mga/edhreg/driver_choice.cfm?choice=w9x_671.cfm
7. **Videologic Vivid!** • Version 1.0.8.162 vom 24. 9. 2001 (6,8 MB)
   ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/Vivid/Drivers/viv36137w9x.exe
8. **ATI Radeon** • Version 4.13.7075 vom 20. 3. 2001 (7,5 MB)
   driver.ati.com/drivers/wme_radeon_4_13_7075.exe
9. **MSI Star Force 822** • Version 14.40 von 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. 5 2001 (4,7 MB)
    ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/REVELATR/RVLNVW9X.EXE
11. **Elsa Synergy 2000** • Version 3.19 vom 21. 9. 2001 (0,2 MB)
    www2.elsa.de/internet/ElsaFilearea.nsf/dateien/18726F66F059EFEAC1256ACE0036CEF1?opendocument
12. **Elsa Synergy 3** • Version 4.13.01.1550 vom 4. 10. 2001 (6,3 MB)
    ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/SYNERGY/III/W9X/SYIIIW9X.EXE
13. **Creative GeForce 3** • Version 21.85 vom 11. 10. 2001 (3 MB)
    ftp.europe.creative.com/pub/creative/drivers/3db/2185_Win9x.exe
14. **Creative Annihilator GeForce 2 MX** • Version 4.28.05 vom 22. 3. 2001 (6 MB)
    ftp://62.189.242.188/pub/creative/drivers/3db/BC42805.exe

Soundkarten

1. **Terratec EWX 24/96** • Version vom 17. 8. 2001 (0,1 MB)
   www.terratec.de/support/treiber/ewx_2496_treiber.htm
2. **Leadtek WinFast 4Xsound** • Version 2.60F vom 1. 8. 2001 (1,1 MB)
   ftp1.leadtek.com/sound_card/4xsound/divers/Windows_9x/46XSOUND_W9598_D260F.exe
3. **Leadtek WinFast 6Xsound** • Version 2.60H vom 1. 8. 2001 (1,1 MB)
   ftp1.leadtek.com/sound_card/6xsound/divers/Windows_9x/English/46XSOUND_W9598_D260F.exe
4. **Creative Labs Soundblaster Live Value** • Version 3.0 (28,8 MB)
   www.soundblaster.com/registereddownload/welcome.asp?Prodname=4
5. **Creative Labs Soundblaster 16/32/AWE** • Version vom 20. 6. 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. 8. 2001 (2,3 MB)
   ftp.europe.creative.com/pub/creative/drivers/sbpci/vienna23.zip
7. **Terratec EWS88 MT/D** • Version 5.0.2000 Build 113 vom 17. 8. 2001 (0,1 MB)
   www.terratec.de/support/treiber/ews_88mt_treiber.htm
8. **Genius Soundmaker 128XG** • Version 5.12.01.2228 vom 27. 4. 2001 (5,8 MB)
   www.yamaha.com/lsi/support/driver/ds-xg/dsxgwdm.exe
9. **Guillemot Maxi Studio ISIS XL** • Version 1.9 vom 2. 2. 2001 (3,4 MB)
   ftp.guillemot.com/sound/exe/ISIS/DISISSB-9xMe-190.exe
10. **Video Logic Sonic Fury** • Version 4.12.01.4078-2918 vom 8. 3. 2001 (27,3 MB)
    ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SFury/Drivers/sfv4w9m.exe
11. **Hercules Game Theater XP** • Version 2.00 vom 12. 2. 2001 (14 MB)
    ftp.hercules.com/sound/exe/GTXP/DFGTXP-9X-200.EXE

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ANTWORT AUF IHRE FRAGEN

Computer Bild Spiele hilft Lesern

Auf GBA und GBC kommt Harry zu Potte



Ich habe ein paar Fragen zum Spiel „Harry Potter“ für den Gameboy Color:

1. Läuft es auch auf dem Schwarzweiß-Gameboy?

2. Gibt es Nachteile gegenüber dem PC-Spiel?

Zum Computerspiel mit Harry Potter schreibt ihr in Ausgabe 11/2001, dass die Rätsel leicht seien und auch Anfänger daran nicht verzweifeln. Hat man das Spiel demnach schnell durch?

Christian Kirchner, per E-Mail

Zu 1: *Das Spiel läuft nur auf Gameboy Advance (GBA) und Gameboy Color (GBC).*

Zu 2: *Der Hersteller Electronic Arts hat für jedes System ein eigenständiges Spiel entwickelt, die einzelnen Versionen lassen sich kaum miteinander vergleichen. Die PC-Version richtet sich eher an den Action-Fan, für den GBC gibt's ein richtiges Rollenspiel. Spieler der temporeichen Playstation-Variante müssen eifrig Gegenstände sammeln und hüpfen, was das Zeug hält. GBA-Besitzer dürfen sich auf eine Mischung aus Abenteuer- und Geschicklichkeitsspiel freuen. Dass auch Anfänger nicht am Spiel verzweifeln, sagt nichts über Dauer und Langzeitspaß aus. Einzelheiten kann auch COMPUTERBILD-SPIELE erst im ausführlichen Test klären (voraussichtlich in Heft 1/2002).* *Die Redaktion*



Bald wird der Gameboy „verzaubert“.

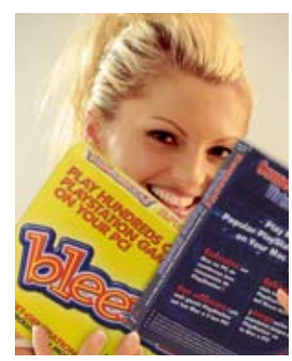
Kopieren – leicht und erlaubt

Ich habe gehört, dass es Emulatoren gibt, mit denen man Playstation-Spiele auf dem Computer spielen kann. Könntet ihr mir weiterhelfen und mir sagen, wo ich einen solchen Emulator finde?

Chriss Delli, per E-Mail

Mithilfe spezieller Programme, so genannter Emulatoren, können Playstation-Spiele auch auf dem Computer laufen. Die technischen Abläufe in der Konsole werden sozusagen kopiert, Fachbegriff: „emuliert“. Die beiden gängigsten Emulatoren sind: „Bleem“[1], erhältlich im Fachhandel, und „Virtual Game Station“[2], per Internet unter folgender Adresse zu bestellen: www.connectix.com.

Übrigens: In COMPUTERBILD-SPIELE 11/2000 finden Sie einen ausführlichen Test der beiden Emulatoren. *Die Redaktion*



PS-Spiele am PC – mit Emulatoren.

KORREKTUR

In Heft 11/2001 testete COMPUTERBILD-SPIELE die Spielesammlung „Gold Games 5“. Dabei hat sich in der Tabelle auf Seite 88 eine falsche Preis-Leistungs-Note eingeschlichen. Eine Spielesammlung mit 15 Titeln muss bei einem Preis-Leistungs-Index von 181,17 die Preis-Leistungs-Note „gut“ erhalten. Am „befriedigenden“ Testergebnis (Note 2,59) ändert sich dadurch aber nichts.

Noch ein Hinweis: Das Spiel „Wilkanoid“ auf der Heft-CD-ROM von Ausgabe 11/2001 lässt sich entgegen der Angaben nicht mit der Maus spielen, sondern mit Tastatur oder Steuerknüppel (Joystick).

Lösungshilfe für „Techno Mage“

Vor kurzem kauften wir das Computerspiel „Techno Mage“. Nach einigen Stunden Spielspaß sind wir nunmehr an einer Stelle angelangt, wo wir nicht mehr weiter kommen. Unsere Bemühungen, bei hiesigen Buchhändlern oder Computer-Fachmärkten einen Spiele-Ratgeber oder eine Lösungshilfe zu bekommen, blieben leider erfolglos. Nach Informationen unseres Buchhändlers ist das offizielle Lösungsbuch leider vergriffen. Für Hilfe wären wir Ihnen sehr dankbar.

Gabriele S. Gadau und Lothar Eicke, per E-Mail



Ratlos vor „Techno Mage“? Dann hilft das Lösungsbuch weiter.

Das Lösungsbuch „Techno Mage: Die Rückkehr der Ewigkeit“ ist keineswegs vergriffen. Es ist im Prima Games Verlag bei der Mediagold GmbH erschienen. Sie können es dort direkt bestellen: Mediagold GmbH, Goldbergstraße 6, 81479 München, www.mediagold.com. Außerdem ist es bei Saturn und im Media Markt erhältlich. Die Zentrale beider Handelsketten erreichen Sie unter der folgenden Adresse: Saturn Electro-Handelsgesellschaft, Maybachstr. 115, 50670 Köln, Tel. 0221/16160. *Die Redaktion*

„Tony Hawk's Pro Skater 3“ – nächstes Jahr auch für PC?

In COMPUTERBILD-SPIELE finde ich immer alles, was ich wissen will. In Ausgabe 11/2001 stand, dass bald „Tony Hawk's Pro Skater 3“ herauskommen soll. Da ich die ersten beiden Versionen schon besitze, würde ich die dritte ebenfalls gerne haben. In eurem Artikel las ich, dass es Versionen für Playstation, Playstation 2, Xbox, Gamecube, Gameboy Color (GBC) und Gameboy Advance (GBA) geben soll, doch keine für den PC. Jetzt würde ich von euch gern wissen, ob es irgendwann auch eine Version für den PC geben wird.

Jan Hobert, Leopoldshöhe

Für den dritten Teil des beliebten Skateboard-Spiels als PC-Version gibt es laut Hersteller Activision noch keinen offiziellen Erscheinungstermin.

Erfahrungsgemäß dürfen auch „Computer-Skater“ irgendwann ihren Spaß mit Tony Hawk haben. Allerdings erscheint die PC-Version immer ein bisschen später, dürfte im Laufe des kommenden Jahres erhältlich sein. Fest geplant sind diese Veröffentlichungstermine: GBC und Playstation Mitte November, Playstation 2 im Dezember, GBA Anfang 2002. *Die Redaktion*



Noch lange nicht ausgereizt: Skate mit Tony.

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.

ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger des Monats“
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

Herstellerfirma schickt keinen Ersatz

Robert K.[3] ist sauer. Eine CD-ROM ist kaputt gegangen, und die Herstellerfirma Virgin Interactive schickt ihm keinen Ersatz. Also wandte er sich an die Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE. Hier die Zuschrift, mit der er seinem Ärger Luft macht:

„Ich habe ein großes Problem. Ich habe mir am 16. August ‚Baldur's Gate‘ zum günstigen Budgetpreis gekauft. Doch beim ersten Spielen ist trotz vorsichtiger Entnahme die CD-ROM 2/5 zerbrochen. Daraufhin schrieb ich eine E-Mail an den Hersteller Virgin Interactive mit der Bitte, mir eine neue CD-ROM zu schicken. Die Antwort: Ich solle im Handbuch nach der dafür zuständigen Kontaktadresse suchen. Dieses Budgetspiel wird aber ohne Handbuch verkauft. Ich rief die Hotline an, um mir bei meinem Problem helfen zu lassen. Aber man sagte mir, dass nicht bekannt sei, wie dieses Problem zu lösen ist. Ich bin verärgert über so einen Kundendienst. Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr mir helfen könntet.“

COMPUTERBILD-SPIELE fragte bei Virgin Interactive nach. Pressesprecher Michael Hesse konnte es kaum glauben: „Wir kennen unsere Hotline-Mitarbeiter gut. Ich kann mir nichts anderes vorstellen: Da muss wohl ein Missverständnis vorliegen. Fakt ist: Wenn eine CD-ROM unserer Spiele kaputt ist, bekommt der Kunde natürlich eine neue. Da verstehe ich auch den Hinweis auf unser Handbuch absolut nicht.“

Absolut selbstverständlich, dass Leser Robert K. auch in diesem Fall mit einer neuen CD-ROM versorgt wird. Außerdem will Hesse der Service-Lücke auf den Grund gehen. Und dann erwartet den Leser natürlich auch noch eine kleine Überraschung von Virgin als Entschuldigung für die Unannehmlichkeiten. COMPUTERBILD-SPIELE meint: Warum nicht gleich so?

[1] sprich: „Blihm“ [2] sprich: „Wörtju-el Gäim Stäischen“

[3] Name ist der Redaktion bekannt

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Wiggles –
Das offizielle Lösungsbuch



Farbenfroh und übersichtlich: So macht Lesen Spaß.

Lösungsbuch | **Kein Sonntagsspaziergang: Sie suchen einen blöden Hund, müssen für einen zufriedenen Zwergenclan sorgen und sich unzähliger Unterweltkreaturen erwehren. Dabei hilft das offizielle Lösungsbuch bestimmt**

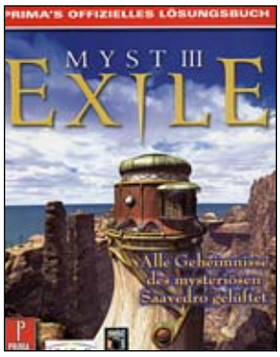
Odin hat nicht aufgepasst. Sein Hund Fenris entwischte ihm. Jetzt braucht er Hilfe. Zusammen mit den Wiggles, dem cleveren Zwergenvölkchen, geht der Spieler auf die Reise zum Mittelpunkt der Erde. Und steht oft vor großen Problemen. Mit dem Lösungsbuch dürfte die Suche leichter fallen. Das Werk vermittelt alles Wichtige über die Welt der Wiggles, deren Vorlieben und Gewohnheiten.

Sie lernen Funktionen und richtigen Einsatz technischer Geräte, ob Dampfhammer oder Kettensäge. Sie brauchen einzigartige Waffen? Nach der Lektüre finden Sie Keule oder Lichtschwert bestimmt. Selbst die Lösung der kniffligsten Rätsel ist nach der Lektüre kein Problem. Denn die vier Spielabschnitte sind komplett aufgedröselt. Auf Stärken und Schwächen der Gegner sind Sie dank ausführlicher Beschreibungen der Trolle und Feuerteufel prima vorbereitet. Zur Abrundung gibt's ein interessantes Special mit dem Entwicklerteam.

Wiggles: Das offizielle Lösungsbuch, Innonics/Halycon, 150 Seiten, 24,95 Mark, ISBN 3-9807852-0-3

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Myst 3 – Exile[1]



Myst 3: Exile, Prima Games, 210 Seiten, 24,95 Mark, ISBN 3-933841-96-8

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Lösungsbuch | Die Titel der „Myst"-Reihe gehören zu den erfolgreichsten Abenteuerspielen der Welt. Bekanntermaßen gehört einiges an Hirnschmalz dazu, auch im schwierigen Teil 3 alle Lösungen zu finden. Nicht schlimm, wenn's mal nicht auf Anhieb klappt. Denn jetzt gibt's das offizielle Lösungsbuch von Prima Games.

In bewährter Qualität – wenn auch leider nur schwarzweiß – lüftet diese Anleitung alle Geheimnisse des mysteriösen Saavedro. Solide Grundlage des „Seminars" ist die Anleitung für sämtliche Maschinen und Apparate. Dazu gibt es detaillierte Karten aller Zeitalter sowie sämtliche Briefe und Tagebücher in voller Länge. Ob Sie sich also im Zeitalter der Lektionen (J'Nanin) oder in der Ära des Gleichgewichts (Narayan) aufhalten – Sie finden sich zurecht.

Und dieses Wissen bringt Sie voran. Ausführliche Informationen zu sämtlichen Knobelaufgaben sowie Schritt-für-Schritt-Lösungen für alle fünf Zeitepochen machen das Rätselraten in diesem mystischen Spiel zur flotten Übung.

Moorhuhn 3: Es gibt Huhn

Lösungsbuch | Zocker-Profis werden ein Lösungsbuch für Moorhuhn-Spiele als ziemlich überflüssig einstufen. Zu einfach mag ihnen die Spielidee erscheinen. Doch das neue Werk aus dem Sybex-Verlag beweist, dass in der aktuellen Version des Spiele-Hits viele Geheimnisse stecken.

In sieben Kapiteln verrät das bewährte Autoren-Team Marina Ruppach und Horst Baumann alles, was der Hühnerjäger wissen muss. Passable Punkterekorde dürften kein Problem mehr sein – wenn der „Ballermann" die Tipps der Experten beherzigt. Wie geht der Weidmann am besten mit seiner Munition um, was bringen fliegende Moorhühner oder springende Fische? Von Beginn an lässt das Duo keinen Trick aus: Versteckte Spiele im Spiel und sinnvolle Strategien für Höchstleistungen bringen den Moorhuhn-Profi auf den Weg zu Mega-Punktzahlen. Und schließlich vermitteln die Autoren noch mehr Wissenswertes zur Moorhuhn-Winter-Edition. Als besonderes Schmankerl gibt's Hintergrundberichte obendrauf: Allgemeine Informationen, Interviews mit den Machern und die Entstehungsgeschichte machen das Buch zu einer wirklich lohnenden Anschaffung für „Geflügel-Gourmets".



Moorhuhn 3: Es gibt Huhn, Sybex Verlag, 112 Seiten, 19,95 Mark, ISBN 3-933841-99-21

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

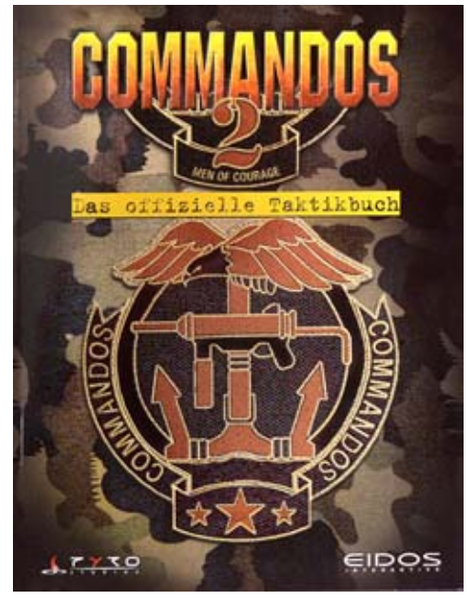
Commandos 2
Das offizielle Taktikbuch

Lösungsbuch | Zwölf umfangreiche Aufträge während des Zweiten Weltkrieges. Das ist die Herausforderung für „Commandos-2"-Spieler. Das Taktikbuch sorgt für den richtigen Überblick – damit Ihre Haut beim Einsatz für den Frieden auch wirklich unversehrt bleibt.

Das Werk richtet sich genauso an den Strategie-Profi wie an den Commandos-Einsteiger. Dem Spezialisten hilft die kurze Schnellübersicht, dem Neuling die ausführliche Schritt-für-Schritt-Lösung. Bei Einsätzen von Burma bis Paris sorgt das Buch für rechtzeitigen Informations-Nachschub. Taktische Hinweise bringen Sie auf die richtige Fährte hinter den feindlichen Linien. Und nützliche Tricks direkt von den Programmierern helfen dem Strategiespieler auch aus der mulmigsten Situation.

Übersichtliche und farbige Karten weisen Friedenskämpfern jeden Weg zu den schier zahllosen Zielen. Und das ist noch längst nicht alles: In Bild-für-Bild-Folgen erklärt das Buch, wie der Spieler an Zusätz-Einsätze (Bonus-Missionen) kommt. Wie Sie diese Sonderaufgaben bewältigen, wird leider jedoch nicht erklärt ...

Doch das ist der einzige negative Aspekt. Ausführliche Erklärungen aller Fähigkeiten der einzelnen Commandos-Spielfiguren vom Botenhund Whiskey über Pionier und Dieb bis hin zum Spion helfen Ihnen, selbst kniffligste Probleme zu lösen. Das Interview mit einem echten „Commando" rundet den positiven Gesamteindruck dieses Buches ab. So lässt sich die richtige Taktik schnell finden.



Ab jetzt übernehmen Sie das „Commando": Das offizielle Taktikbuch hilft auch in aussichtslosen Momenten.

Commandos 2: Men of Courage, Das offizielle Lösungsbuch, Eidos/Halycon, 230 Seiten, 24,95 Mark, ISBN 3-933917-28 X

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Diablo 2: Das offizielle Strategiebuch Franzis	24,95 Mark 3-7723-6374-1
2	Star Trek Voyager: Elite Force Markt und Technik	24,95 Mark 3-8272-9096-1
3	Baldur's Gate 2: Shadows of Amn Softhaus Multimedia	24,95 Mark 3-9347-8339-2
4	Age of Empires 2: The Age of Kings Data Becker	19,95 Mark 3-8158-1461-8
5	Diablo 2: Lord of Destruction Markt und Technik	24,95 Mark 3-8272-9108-9
6	Das offizielle Buch zu MS Train Simulator Sybex	24,95 Mark 3-8155-5220-6
7	Earth 2150: The Moon Project Softhaus Multimedia	19,95 Mark 3-933917-18-2
8	Spiele-Geheimnisse Data Becker	29,95 Mark 3-8158-1660-2
9	Die Sims: Party ohne Ende plus Die Sims Markt und Technik	24,95 Mark 3-827290-90-2
10	Das offizielle Buch zu Die Siedler 4: Mission CD Sybex	24,95 Mark 3-8155-5202-8

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

[1] sprich: „Ikssell"

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	Anachronox	Eidos	PC	2,28	70,00 Mark	10/2001	Planet Media	München	089/35652170
2	Pokémon Kristall Edition	Nintendo	GBC	2,31	79,95 Mark	12/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
3	Das Geheimnis der Druiden	CDV	PC	2,50	78,80 Mark	6/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
4	Shadow of Memories	Konami	PS 2	2,74	89,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
5	Schizm	Infogrames Deutschland	PC	2,76	77,00 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Myst 3: Exile	Ubi Soft	PC	2,78	88,80 Mark	9/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
7	Digimon World	Infogrames Deutschland	PS	3,10	79,95 Mark	9/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
ACTION									
1	Half-Life (deutsche Version)	Vivendi Universal Interactive	PS 2	1,67	119,95 Mark[1]	12/2001	Vivendi Universal Interactive	Langen	01805/0774353
2	Operation Flashpoint	Codemasters	PC	1,73	69,00 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
3	Serious Sam	Take 2 Interactive	PC	2,00	59,00 Mark[1]	6/2001	Take 2 Interactive	München	089/278220
4	Time Crisis 2	Sony	PS 2	2,08	68,36 Mark[1]	12/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
5	Half-Life – Blue Shift (deutsche Version)	Vivendi Universal Interactive	PC	2,22	29,80 Mark	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
6	Star Wars Starfighter	Electronic Arts	PS 2	2,26	109,95 Mark	6/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
7	Star Wars Episode 1 – Battle for Naboo	THQ Entertainment	N 64	2,35	109,00 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
8	Castlevania	Konami	GBA	2,36	99,95 Mark	8/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
9	Independence War 2	Infogrames Deutschland	PC	2,38	89,95 Mark[1]	8/2001	Infogrames Deutschland	Dreieich	01907/71882
10	The Bouncer	Sony	PS 2	2,42	111,00 Mark	7/2001	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
11	Sheep Dog 'n' Wolf	Infogrames Deutschland	PS	2,48	67,00 Mark	10/2001	Planet Media	München	089/35652170
12	Extermination	Sony	PS 2	2,63	109,00 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
13	Aquanox	Fishtank Interactive	PC	2,75	78,80 Mark	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
14	Star Trek Voyager Elite Force: Expansion Pack	Activision	PC	2,76	43,00 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
15	Pearl Harbor	Koch Media	PC	2,81	59,00 Mark	8/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
16	Medicopter 117 (Vol.2) – Jedes Leben zählt	THQ Entertainment	PC	2,84	46,00 Mark	12/2001	Comet Games	Berlin	030/7522110
17	Moorhuhn 2: Die Jagd geht weiter	Ravensburger Interactive	GBC	2,95	59,95 Mark	6/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
18	Jurassic Park 3: The DNA Factor	Konami	GBA	3,03	99,95 Mark	10/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
19	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Phenomedia	PC	3,06	24,80 Mark	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
ACTION-ABENTEUER									
1	Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames Deutschland	PS	1,71	79,95 Mark	7/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
2	Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames Deutschland	PC	1,86	88,80 Mark	7/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
3	Onimusha – Warlords	Electronic Arts	PS 2	1,89	109,95 Mark	9/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
4	Zax - Alien Hunter	Jowood Production Software	PC	2,15	72,00 Mark	11/2001	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
5	Dark Cloud	Sony	PS 2	2,23	109,95 Mark	10/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
6	Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo Interactive	PC	2,55	78,80 Mark	9/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
7	Planet der Affen	Ubi Soft	PC	2,63	79,90 Mark	12/2001	Comet Games	Berlin	030/7522110
8	Casanova	Modern Games	PC	2,77	73,00 Mark	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Fear Effect 2: Retro Helix	Eidos	PS	2,88	89,90 Mark[1]	6/2001	Eidos	Hamburg	040/30633400
10	Buffy the Vampire Slayer	THQ Entertainment	GBC	2,97	59,00 Mark	6/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
11	Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames Deutschland	GBC	3,50	59,95 Mark	7/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
ACTION-ROLLENSPIEL									
1	Diablo 2 – Lord of Destruction	Vivendi Universal Interactive	PC	2,25	58,80 Mark	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
AUFBAUSPIELE									
1	Tropico	Take 2 Interactive	PC	1,77	78,80 Mark	6/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
2	Black & White	Electronic Arts	PC	1,95	98,80 Mark	6/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
3	Die Völker 2	Infogrames Deutschland	PC	2,07	88,80 Mark	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
4	Die Siedler 4 Missions-CD	Ubi Soft	PC	2,23	29,80 Mark	10/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
5	Startopia	Eidos	PC	2,30	78,80 Mark	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
6	Rollercoaster Tycoon	Infogrames Deutschland	PC	2,38	68,80 Mark	10/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
7	Wiggles	Innonics	PC	2,50	88,80 Mark	11/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
BRETTSPIELE									
1	Mario Party 3	Nintendo	N 64	1,33	119,95 Mark[1]	12/2001	Nintendo	Großostheim	01805/005806
2	Tweety & the Magic Gems	Mitsui	GBC	2,11	82,00 Mark	11/2001	Planet Media	München	089/35652170
3	Sonic Shuffle	Sega	DC	2,95	49,00 Mark	6/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
FLUGSIMULATIONEN									
1	Eurofighter Typhoon	Koch Media	PC	2,20	77,00 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
FUSSBALL-MANAGER									
1	Fußball Manager 2002	Electronic Arts	PC	2,50	79,00 Mark	12/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
GESCHICKLICHKEITSSPIELE									
1	Conker's Bad Fur Day	THQ Entertainment	N 64	1,39	120,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
2	Zelda – Oracle of Ages	Nintendo	GBC	1,49	74,95 Mark	12/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
2	Zelda – Oracle of Seasons	Nintendo	GBC	1,49	74,95 Mark	12/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
4	Kuri Kuri Mix	Empire Interactive	PS 2	1,97	100,00 Mark	7/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
5	Sonic Adventure 2	Sega	DC	2,03	78,80 Mark	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
6	Kurukuru Kururin	Nintendo	GBA	2,13	79,95 Mark	8/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473

[1]Preis laut Hersteller

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

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet für	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
7	Rayman Advance	Ubi Soft	GBA	2,29	99,95 Mark	7/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
8	Super Mario Advance	Nintendo	GBA	2,30	89,95 Mark	7/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
9	Adventure Pinball Forgotten Island	Electronic Arts	PC	2,31	65,00 Mark	6/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
10	Pinobee	Activision	GBA	2,47	79,95 Mark	9/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
10	Kirby 64	Nintendo	N 64	2,47	110,00 Mark	9/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
12	Das Geheimnis der Happy Hippo-Insel	Infogrames Deutschland	GBC	2,64	59,95 Mark	7/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
13	Indiana Jones and the Infernal Machine	THQ Entertainment	GBC	2,66	59,95 Mark	8/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
14	Tomb Raider – Fluch des Schwertes	Activision	GBC	2,77	71,00 Mark	11/2001	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
15	Ein Königreich für ein Lama	Ubi Soft	GBC	3,07	60,00 Mark	6/2001	Gameplay	Würzburg	0931/3545222
16	Der Schuh des Manitu	Blackstar Interactive	PC	3,67	29,00 Mark	11/2001	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
PRÜGELSPIELE									
1	Pokémon Stadium 2	Nintendo	N 64	2,36	139,95 Mark	11/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
2	WWF Smackdown 2	THQ Entertainment	PS	2,39	89,95 Mark[1]	6/2001	THQ Entertainment	Kaarst	01805/605511
QUIZSPIEL									
1	Wer wird Millionär? - Junior	Eidos	PC	2,66	68,00 Mark	12/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
RENNSPIELE									
1	Extreme G 3 Racing	Acclaim	PS 2	1,39	99,95 Mark	10/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
2	Mario Kart Super Circuit	Nintendo	GBA	1,60	89,95 Mark	10/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
3	Formel Eins 2001	Sony	PS 2	1,62	109,95 Mark	6/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
4	Gran Turismo 3 A-spec	Sony	PS 2	1,64	109,95 Mark	8/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
5	F1 2001	Electronic Arts	PS 2	2,04	89,95 Mark	12/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
6	Excitebike 64	Nintendo	N 64	2,09	109,00 Mark	8/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
7	Crazy Taxi 2	Sega	DC	2,28	84,95 Mark	9/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
7	Krazy Racers	Konami	GBA	2,28	89,95 Mark	8/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
9	Toy Story Racer	Activision	PS	2,29	76,00 Mark	7/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	F-Zero: Maximum Velocity	Nintendo	GBA	2,49	89,95 Mark	7/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
11	F1 World Grand Prix	Eidos	PC	2,51	89,00 Mark	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
12	Offroad	Koch Media	PC	2,53	79,00 Mark	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
13	Grand Prix 3 – Season 2000	Infogrames Deutschland	PC	2,57	39,80 Mark	10/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
13	Cart Fury	Konami	PS 2	2,57	103,00 Mark	11/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
15	Carrera Grand Prix	Take 2 Interactive	PC	2,77	69,95 Mark[1]	12/2001	Take 2 Interactive	München	089/278220
16	Europaraser	Infogrames Deutschland	PC	2,87	68,80 Mark	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
ROLLENSPIELE									
1	Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal	Virgin Interactive	PC	1,82	48,80 Mark	9/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
2	Paper Mario	Nintendo	N 64	2,24	139,95 Mark	11/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
3	Summoner	THQ Entertainment	PC	2,29	76,00 Mark	9/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Arcanum	Vivendi Universal Interactive	PC	2,30	78,80 Mark	10/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
5	Gorasul	Jowood Production Software	PC	2,54	89,95 Mark[1]	10/2001	Jowood Production Software	Neu-Isenburg	kein Info-Telefon
SIMULATIONEN									
1	Die Sims: Party ohne Ende/Erweiterungspack	Electronic Arts	PC	2,17	35,00 Mark	6/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
2	Harvest Moon 2	Ubi Soft	GBC	2,24	69,95 Mark	9/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
3	King of the Road	Infogrames Deutschland	PC	2,30	88,80 Mark	9/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
4	Harvest Moon – Back to Nature	Ubi Soft	PS	2,43	60,00 Mark	9/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
5	Microsoft Train Simulator	Microsoft	PC	2,52	118,80 Mark	9/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
6	Der Clou 2	Infogrames Deutschland	PC	2,62	88,80 Mark	7/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
7	Gangsters 2	Eidos	PC	2,66	88,80 Mark	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
8	Bundesliga Manager X	Software 2000	PC	2,98	38,80 Mark	7/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
SPORTSPIELE									
1	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	GBA	1,86	89,95 Mark	9/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
2	This is Football 2002	Sony	PC	2,05	109,90 Mark	12/2001	Comet Games	Berlin	030/7522110
3	Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Konami	GBA	2,08	79,95 Mark	8/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
4	Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	PS	2,10	69,00 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
5	Roland Garros 2001	Cryo Interactive	PC	2,15	55,00 Mark	8/2001	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	NBA Street	Electronic Arts	PS 2	2,22	109,95 Mark	11/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
7	ISS Pro Evolution 2	Konami	PS	2,25	65,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
8	Team Telekom EuroTour Cycling	Dinamic Multimedia	PC	2,63	59,99 Mark	10/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
9	Anstoß Action	Ascaron	PC	2,89	78,80 Mark	7/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
10	UEFA Challenge	Infogrames Deutschland	PC	3,02	68,80 Mark	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
STRATEGIE									
1	Stronghold	Take 2 Interactive	PC	1,30	88,80 Mark	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
2	Emperor – Schlacht um Dune	Electronic Arts	PC	1,91	75,00 Mark	9/2001	Planet Media	München	089/35652170
3	Mech Commander 2	Microsoft	PC	2,11	88,80 Mark	10/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
4	Conflict Zone	Ubi Soft	PC	2,12	79,00 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
5	Hostile Waters	Koch Media	PC	2,13	89,95 Mark[1]	7/2001	Koch Media	Planegg	089/85795425
5	Commandos 2 – Men of Courage	Eidos	PC	2,13	90,00 Mark[1]	11/2001	Eidos	Hamburg	040/30633400
7	Ring of Red	Konami	PS 2	2,15	95,00 Mark	8/2001	Planet Media	München	089/35652170
8	Star Trek – Away Team	Activision	PC	2,33	66,00 Mark	6/2001	Planet Media	München	089/35652170
9	Sudden Strike Forever	CDV	PC	2,51	58,80 Mark	6/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
9	Fallout Tactics: Die stählerne Bruderschaft	Virgin Interactive	PC	2,51	77,00 Mark	7/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
9	Rim	Fishtank Interactive	PC	2,51	78,80 Mark	9/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
12	Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars	Jowood Production Software	PC	2,52	79,00 Mark	12/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
13	S.W.I.N.E.	Fishtank Interactive	PC	2,54	78,80 Mark	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
14	Catan – Das Kartenspiel	United Soft Media	PC	2,81	49,80 Mark	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
15	Economic War	Ubi Soft	PC	2,92	67,00 Mark[1]	11/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/3380050

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

3D-BRILLEN

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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	379,00 Mark	6/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
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

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Radeon 8500	ATI	1,42	749,00 Mark[1]	12/2001	ATI	Oberhaching	00353/1/8077826
2	Hercules 3D Prophet 3	Guillemot	1,58	929,00 Mark	6/2001	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/9131170
3	Hercules 3D Prophet 3 Titanium 500	Guillemot	1,62	949,00 Mark[1]	12/2001	Guillemot	Neunkirchen	09123/96580
4	Radeon 64MB DDR ViVo	ATI	1,64	459,00 Mark	2/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
5	Radeon 32MB DDR	ATI	1,82	339,00 Mark	2/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
6	WinFast Geforce 2 GTS 62MB DDR	Leadtek	1,86	799,00 Mark	2/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
7	WinFast Geforce 256 DDR	Leadtek	1,92	365,00 Mark	2/2001	M.u.H. Trading	Hilden	02103/56361
8	Gladiac MX	Elsa	1,94	189,00 Mark	2/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
9	3D Blaster GeForce 2 Ultra	Creative Labs	1,96	1099,00 Mark	2/2001	Hoffmann & Ueberall	Augsburg	0821/740380
10	PA 256 DELUXE	Aopen	2,01	559,00 Mark[1]	2/2001	Aopen	Ratingen	02102/57700
11	Hercules 3D Prophet 2 MX	Guillemot	2,13	289,00 Mark	2/2001	Licomp	Meppen	05931/85660
12	Hercules 3D Prophet 4500	Guillemot	2,22	289,00 Mark	6/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315

GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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)

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	DSP-400	Plantronics	2,37	234,00 Mark	9/2001	Xello Computer	Hamburg	040/7673270
2	Sidewinder Game Voice	Microsoft	2,46	83,00 Mark	9/2001	Xello Computer	Hamburg	040/7673270
3	DSP-500	Plantronics	2,50	209,00 Mark	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
4	DSP-300	Plantronics	2,65	179,00 Mark	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
5	DSP-100	Plantronics	2,77	149,00 Mark	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
6	Axis-002	Labtec	2,81	69,00 Mark	9/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
7	Typhoon Silver Crest	Anubis	2,86	17,95 Mark[1]	9/2001	Anubis	Saarbrücken	06897/90880
8	Axis-502	Labtec	2,87	49,00 Mark	9/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
9	Axis-302	Labtec	3,33	39,00 Mark	9/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
10	Sound Link SL-8700	Interact	3,43	29,90 Mark[1]	9/2001	CSV	Spandau	030/3377350

LAUTSPRECHER FÜR PC

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
1	Desktop Theatre DTT 2200	Creative Labs	2,86	236,00 Mark	10/2001	Xello Computer	Hamburg	040/7673270
2	Typhoon Acoustic 5.1 Subwoofer	Anubis	2,90	149,00 Mark	10/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
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	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

[1]Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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	39,00 Mark	10/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
LEGO-ROBOTER								
1	Robotics Invention Systems 1.5	Lego	2,53	449,00 Mark[1]	1/2001	Lego	München	089/453460
LENKRÄDER FÜR DREAMCAST								
1	Racing Wheel (DC)	Guillemot	4,28	115,00 Mark	1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
2	MC2 Racing Wheel (DC)	Mad Catz	6,00	120,00 Mark	1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
LENKRÄDER FÜR NINTENDO 64								
1	V3 FX Racing Wheel (N 64)	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 (N 64)	Interact	2,36	99,99 Mark[1]	1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
4	Top Drive Roadster (N 64)	Logic 3	3,39	139,95 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
5	Top Drive Plus (N 64)	Logic 3	3,41	169,95 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
6	Top Drive 3 (N 64)	Logic 3	4,18	79,00 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
7	Shock 2 Racing Wheel (N 64)	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	228,00 Mark	12/2000	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
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	128,00 Mark	12/2000	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION								
1	Concept 4 Racing Wheel	Interact	1,86	179,99 Mark[1]	1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
2	V3 FX Racing Wheel	Interact	1,99	139,99 Mark[1]	1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
3	Top Drive Sprinter	Logic 3	2,29	84,00 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
4	Top Drive Racer	Logic 3	2,46	119,95 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
5	Top Drive 2	Logic 3	2,53	129,95 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
6	Hand Held Racing Wheel	Mad Catz	3,03	50,00 Mark	1/2001	Game It	bundesweit	01805/225300
7	Top Drive Reactor	Logic 3	3,17	65,00 Mark	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
8	Top Drive Roadster	Logic 3	3,39	139,95 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
9	Top Drive Plus	Logic 3	3,41	169,95 Mark[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
10	McLaren Wheel	Sunflex	3,54	99,95 Mark[1]	1/2001	Sunflex	Iserlohn	02371/93570

Anzeige

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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	59,00 Mark	4/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
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	39,00 Mark	4/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
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	09123/96580
SCHNURLOSE NETZWERKE								
1	Home Networking Kit Gigaset H487 Data	Siemens	2,66	579,00 Mark[1]	12/2001	Siemens	München	kein Info-Telefon
SOUNDKARTEN								
1	Hercules Game Theater XP	Guillemot	2,42	409,00 Mark	8/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
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	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
6	Maxi Sound Fortissimo 2	Guillemot	3,07	139,00 Mark[1]	8/2001	Guillemot	Neunkirchen	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	199,00 Mark	8/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
SPIELEKONSOLEN								
1	Playstation 2	Sony	2,19	599,00 Mark[1]	1/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
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	79,00 Mark	4/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

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

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	69,00 Mark	11/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
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	69,00 Mark	11/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
5	Trust Sight Fighter Vibration Feedback	Aashima	2,07	69,95 Mark	11/2001	Brinkmann	Hamburg	01805/015015
6	Desroyer Tilt	Gravis	2,11	69,00 Mark	11/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
7	Action Gamepad	Logitech	2,21	49,00 Mark	11/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
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	Eliminator Precision Pro	Gravis	2,19	76,00 Mark	12/2001	G+P Computers	Weiden	0961/633397
2	Top Gun Fox 2 Shock	Guillemot	2,27	99,99 Mark[1]	12/2001	Guillemot	Neunkirchen	09123/96580
3	Cyborg 3D USB Gold	Saitek	2,36	74,85 Mark	12/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
4	Cyclone FX SV-6631	Interact	2,38	129,95 Mark	12/2001	Expert	Burgdorf	05136/800225
5	Top Gun Afterburner 2	Guillemot	2,50	99,00 Mark	12/2001	CSD	Alsbach	06257/9339220
6	Trust Predator QZ 500	Aashima	2,56	65,97 Mark[1]	12/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
7	Wingman Attack 2	Logitech	2,63	38,00 Mark	12/2001	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
7	Trust Predator EP 300	Aashima	2,63	38,95 Mark[1]	12/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
7	Cyclone 3D SV-244	Interact	2,63	59,99 Mark[1]	12/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
10	Destroyer Xtreme	Gravis	2,65	32,85 Mark	12/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
11	Top Gun Fox 2 Pro USB	Guillemot	2,68	59,90 Mark	12/2001	CSD	Alsbach	06257/9339220
12	Trust Predator XK 100	Aashima	2,70	17,95 Mark	12/2001	Expert	Burgdorf	05136/800225
13	ST 110 Dynamic Stick and Throttle	Saitek	2,72	36,62 Mark	12/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
14	ST 200 USB Control Stick	Saitek	2,77	44,27 Mark	12/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
15	X 45 Flight System	Saitek	2,85	199,00 Mark[1]	12/2001	Saitek	München	089/5467570
16	Eliminator Joystick	Gravis	2,87	49,90 Mark	12/2001	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
17	PC Sabre Pro SV-214	Interact	2,92	49,99 Mark[1]	12/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
18	ST 50 Lightning Action Stick	Saitek	3,08	26,80 Mark	12/2001	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
19	Wingman Strike Force 3D	Logitech	3,46	124,80 Mark	12/2001	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
20	Arowana Terminator 2	Poso Electronic	3,81	29,00 Mark[1]	12/2001	Poso Electronic	Kempen	02351/87140

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER-LEXIKON

Fachbegriffe einfach erklärt

8-/16-Bit-Karten
Diese Bezeichnungen sagen etwas über die Wiedergabe-Qualität der Soundkarte aus. 16-Bit-Karten schaffen bessere Tonqualität als 8-Bit-Karten.

3,5-Millimeter-Klinken-Stecker
Stecker vor allem für tragbare Musikgeräte, etwa zur Verbindung von Walkman und Kopfhörer.

A3D
Abkürzung für Aureal Positional[1] 3D Audio. Speziell für den Computer entwickeltes System, um mit nur zwei Lautsprechern oder einem Stereo-Kopfhörer räumliche Klangwirkung zu erzielen.

Arbeitsspeicher
Wenn Sie mit dem PC arbeiten, lädt der Programme und Daten in den Arbeitsspeicher (auch: Hauptspeicher). Schalten Sie den PC aus, geht der Inhalt des Arbeitsspeichers verloren. Deshalb müssen Sie Änderungen auf der **Festplatte** speichern. Neben dem **Prozessor** ist der Arbeitsspeicher für die Leistungsfähigkeit des Computers entscheidend.

Betriebssystem
Das Betriebssystem ist das zentrale Programm eines Computers, das gleich nach dem Einschalten geladen wird und ohne das Arbeitsprogramme oder Spiele nicht lauffähig wären. Das Betriebssystem nimmt die eingegebenen Befehle entgegen, überprüft sie und führt sie aus. Ferner kümmert es sich um die Ein- und Ausgabe aller Daten auf Festplatten und andere Geräte.

Bildpunkt
Bildpunkte (auch: Pixel) sind die Punkte, aus denen sich im Computer gespeicherte Bilder zusammensetzen.

Bildwiederholfrequenz
Gibt an, wie oft ein Bild pro Sekunde auf dem Bildschirm neu aufgebaut wird. Sie wird in **Hertz** (Hz) angegeben. Für Computer-Bildschirme gelten Werte ab 85 Hz als gut.

Bit
Ein Bit kann den Wert „0" oder „1" haben. Es ist die kleinste Informationseinheit im Computer.

Byte[2]
Ein Byte besteht aus acht Bit.

CD-Brenner
Gerät, mit dem CD-ROMs und Musik-CDs beschrieben („gebrannt") und auch gelesen werden können.

CD-Rs
Beschreibbare CDs werden auch als CD-Rohlinge, Leer-CDs oder CD-Rs bezeichnet. Das R steht für „Recordable"[3]. Je nach Fabrikat schimmert der Rohling grünlich, goldfarben oder blau. Im Gegensatz zu Disketten können CD-Rs nur ein einziges Mal beschrieben werden. Die Speicherkapazität beträgt ungefähr 650 Megabyte.

CD-RWs
Standard für die lösch- und wiederbespielbare CD. RW steht für Re-Writable[4], was auf Deutsch wörtlich „wiederbeschreibbar" heißt. Ihre Kapazität beträgt 650 Megabyte. Sie lässt sich als Urmodell für eine CD-ROM-Produktion ebenso verwenden wie zur Datensicherung.

Chipsatz
Während der **Prozessor** in einem Computer die Berechnungen vornimmt, regelt der Chipsatz die Verteilung der berechneten Daten an die einzelnen Computer-Bauteile, etwa an den Arbeitsspeicher oder den Drucker.

Composite[5]
Das Composite-Signal ist ein Videosignal mit einem gemeinsamen Kanal für Farb- und Bildinformation, Stärke und Synchronsignal. An einen solchen Composite-Ausgang lassen sich zum Beispielsweise ein Fernsehgerät oder ein Videorecorder anschließen.

Dezimal
Zehner-System, das mit den Ziffern 0 bis 9 arbeitet und der Zahlenbasis 10 arbeitet (von: decem, Lateinisch für: zehn). Dieses Zahlensystem wird in „normalen" Rechenvorgängen genutzt. Computer dagegen verwenden intern das **Hexadezimal-** System mit der Zahlenbasis 16.

Direct-X
Direct-X ist ein Erweiterungsprogramm für Windows, das die Wiedergabe von Klängen und grafischen 3D-Effekten verbessert und beschleunigt. Viele Spiele setzen eine bestimmte Direct-X-Version auf dem Computer voraus.

Dolby Digital 5.1
Dolby Digital ist ein Heimkinoton-Standard für Raumklangwiedergabe, der meist mit sechs getrennten Tonkanälen arbeitet.

DVD
DVD steht für „Digital Versatile Disk"[6]. Diese „vielseitige digitale Scheibe" fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine CD-ROM, etwa einen ganzen Spielfilm.

DVD-ROM-Laufwerk
Abspielgerät für DVDs.

DVI-Ausgang
„DVI" steht für „Digital Visual Interface"[7]. Über diesen „digitalen Bildausgang" überträgt eine Grafikkarte das Bild mit vergleichsweise geringem Qualitätsverlust zum Monitor.

EAX
3D-Sound-Verfahren, das von der Firma Creative Labs entwickelt wurde. EAX ist besonders gut für Computerspiele geeignet. EAX 1.0 unterscheidet bis zu acht Klangquellen. Damit lässt sich zum Beispiel ein Orchester mit acht Instrumenten wiedergeben, die hörbar unterschiedliche Positionen im Raum haben.

Festplatte
Die Festplatte ist ein magnetischer Datenspeicher, der in der Regel fest in den Computer eingebaut ist. Dort finden die auf dem Computer installierten Programme sowie andere Daten Platz.

Gigabyte
1 Gigabyte sind 1024 **Megabyte**.

Geschwindigkeits-/Schubregler
Geschwindigkeits-/Schubregler sind Teil einiger Steuerknüppel. Schieben Sie den Hebel nach vorn, beschleunigt beispielsweise ihr Rennwagen oder Flugzeug im Spiel. Ziehen Sie ihn nach hinten, nehmen Sie „Gas" weg.



Glide[8]
Um die Fähigkeiten von Voodoo-**Grafikkarten** des Herstellers 3dfx vollständig auszunutzen, benötigen Sie das Programm „Glide" dieses Herstellers.

Grafikkarte
Die Grafikkarte sorgt dafür, dass ein Bild auf dem Monitor erscheint. Sie wandelt Computer-Daten in Bildsignale um und leitet sie an den Bildschirm weiter.



Foto: dpa

In COMPUTERBILD-SPIELE müssen Sie nicht lange blättern, um zu erfahren, was Computer-Fachbegriffe bedeuten. Auf diesen Seite erklärt die Redaktion alle in diesem Heft verwendeten Fachwörter.

Grafikprozessor
Der Grafikprozessor auf der **Grafikkarte** nimmt dem Haupt-**Prozessor** einen Teil der Arbeit ab, etwa die Berechnung komplexer Bildinhalte. Das beschleunigt die **Bildwiederholfrequenz**.

Hauptplatine
Auf der Hauptplatine (auch: „Mainboard"[9] oder „Motherboard"[10]) befinden sich die meisten elektronischen Bauteile des Computers, etwa der **Prozessor**, der **Arbeitsspeicher** und die Steckplätze für Erweiterungskarten.



Außerdem hat sie Anschlüsse für **Festplatten**, Diskettenlaufwerk, CD-ROM-Laufwerke, Drucker, Maus und Tastatur.

Hertz
Hertz (Hz) ist die Maßeinheit für die Häufigkeit der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

Hexadezimal
Sechzehner-System (HEX). Im Unterschied zum gewohnten **Dezimal**-System (DEZ) gibt es nicht nur die Ziffern 0 bis 9, sondern auch noch die Zahlen A (=10) bis F (=15). Die Zahlenbasis dieses Systems ist 16. Die HEX-Zahl F entspricht also einer dezimalen 15, die HEX-Zahl 10 entspricht der dezimalen 16. Da das HEX-System auf Quadratzahlen basiert, können Computer damit besonders gut rechnen.

Hub[11]
Eine mögliche Verkabelung von **Netzwerken** ist die sternförmige Anordnung. Im Mittelpunkt des Sterns steht ein Hub (auf Deutsch: „Nabe") oder Switch (auf Deutsch: „Schalter"). Hubs sind weitaus billiger, aber Switches können durch intelligentes Umschalten zwischen Leitungen ein Vielfaches an Daten in derselben Zeit übertragen.

I-Link-Kabel
Per I-Link-Kabel werden zwei Konsolen des Typs Playstation 2 miteinander verbunden.

Infrarot-Sender
Über Anschlüsse („Schnittstellen") werden Geräte miteinander verbunden. Wurden dazu bisher meist Kabel und Stecker verwendet, so funktioniert die Übertragung mit einer Infrarot-Schnittstelle drahtlos. Zur Übermittlung wird infrarotes Licht eingesetzt, das vom Infrarot-Sender zum Infrarot-Empfänger gesendet wird.

Installation
Beim Installieren eines Programms werden alle benötigten Dateien von Disketten, CD-ROM oder DVD auf die Festplatte kopiert. Außerdem werden alle für das Programm notwendigen Einstellungen vorgenommen und auf der Festplatte gespeichert.

Kilobyte
Ein Kilobyte sind 1024 **Byte**.

1sprich: „Ohri-el Posischenel" 2sprich: „Bait" 3sprich: „Rikordebel" 4sprich: „Rireitebel" 5sprich: „Komposit" 6sprich: „Didschitel Wörseteil Disk" 7sprich: „Didschitel Wischje-el Interfäiß" 8sprich: „Gleid" 9sprich: „Mäinbohrd" 10sprich: „Masserbohrd" 11sprich: „Habb"

Link-Kabel
Mit einem Link-Kabel werden zwei Gameboys oder bis zu vier Exemplare Gameboy Advance verbunden.

Links
Links (auf Deutsch: „Verknüpfungen“) kommen vor allem auf Internet-Seiten vor. Sie verknüpfen Dokumente im Datennetz so miteinander, dass Sie mit nur einem Mausklick auf den Link von einer Seite zur einer anderen schalten können.

Megabyte
Ein Megabyte sind 1024 **Kilobyte**.

Megahertz
Ein Megahertz sind eine Million **Hertz**.

Mini-Steuerknüppel
Der Mini-Steuerknüppel sitzt auf der Spitze des Steuerknüppels oder auf der Spieletastatur. Damit verändern Sie im Computer- oder Videospiel zum Beispiel den Blickwinkel Ihrer Spielfigur.

Modem
Mit diesem Zusatzgerät für den Computer werden Daten über die Telefonleitung verschickt und empfangen. Wichtigstes Unterscheidungsmerkmal der Geräte ist die Geschwindigkeit der Übertragung. Die derzeit schnellsten Modems übertragen 56 000 **Bit** pro Sekunde.

Netzwerk
Ein Netzwerk ist ein Verbund aus mehreren Computern, die untereinander Daten austauschen.

Netzwerkkarte
Eine Netzwerkkarte kann zusätzlich in den Computer eingebaut werden, um diesen mit einem **Netzwerk** zu verbinden. Sie enthält den Anschluss für das Netzwerkkabel.

Onboard[12]-Karte
Einige **Hauptplatinen** enthalten die nötigen Bauteile, um Bild und Ton ohne zusätzliche Einbaukarten wiederzugeben. Dann sind **Grafik-** und **Soundkarte** sozusagen „onboard“ (auf der Platine) vorhanden. Nachteile der Onboard-Karten: Sie können nicht ausgetauscht werden und bestehen meist aus sehr billigen und wenig leistungsfähigen Bauteilen.

Open GL
Open GL ist eine Windows-Erweiterung für **Grafikkarten**. Sie kommt ursprünglich aus dem Profi-Bereich, wird aber auch bei immer mehr Spielen eingesetzt. Open GL verbessert die Darstellung räumlicher Effekte, etwa in 3D-Spielen.

Partition
Eine Festplatte lässt sich in mehrere Bereiche (Partitionen) aufteilen – etwa einen für Programme, einen anderen für sonstige Daten. Diesen Teilbereichen ordnet der Computer verschiedene Laufwerksbuchstaben (C, D und so weiter) zu.

PCI-Steckplätze
PCI steht für „Peripheral Components Interconnect“[13], auf Deutsch etwa: „Verbindung für Zusatzgeräte“. Dabei handelt es sich um den heute üblicherweise verwendeten Steckplatz für viele Einsteckkarten in Computern. Moderne Computer haben zwei bis sechs PCI-Steckplätze.

Peer to Peer
In Peer-to-Peer[14]-Netzwerken tauschen gleichberechtigte Computer Daten aus.

Prozessor
Der Prozessor ist das zentrale Steuerorgan des Computers. Er ist in der Regel unter einem Kühlkörper oder Ventilator versteckt. Der Prozessor ist zuständig für fast alle Berechnungen und ausschlaggebend für die Leistungsfähigkeit des Computers.

Rütteleffekt
Der Rütteleffekt ist die Fähigkeit von Steuergeräten, durch Vibrationen realistischere Eindrücke zu vermitteln. Beispiel: Ruckeln im Lenkrad, wenn Sie im Rennspiel über holprige Pisten fahren.

Scart-Kabel
Der auch als Euro-AV bekannte Anschluss ist eine 21-polige, genormte Verbindung für alle Bild- und Tonleitungen. Scart-Kabel werden im allgemeinen für die Verbindung zwischen Videorecorder und Fernseher, aber auch zwischen Spielekonsole und Fernseher verwendet.

Soundkarte
Eine Steckkarte, mit deren Hilfe der Computer Musik und Sprache wiedergeben kann.

Steuerkreuz
Die vier Richtungstasten auf einer Spieletastatur bilden das Steuerkreuz.



S-Video-Ausgang
Ausgang zur Weitergabe hochwertiger Videosignale, deren Qualität über VHS-Niveau liegt (daher „S“ für „Super“-VHS).

Taktfrequenz
Die Taktfrequenz des Prozessors in **Megahertz** (Mhz) gibt an, mit welcher Geschwindigkeit der Prozessor arbeitet.

USB-Anschluss
An den „Universal Serial Bus“[15] (USB)-Anschluss können Zusatzgeräte, etwa Maus oder Tastatur, angeschlossen werden. Maximale Datenübertragungsrate: 137 **Kilobyte** pro Sekunde.

Video-DVD
Eine **DVD**, auf der Video-Aufzeichnungen gespeichert sind.

Webcam[16]
Video-Kamera, die aufgenommene Bilder direkt ins Internet überträgt.

Windows 98 SE
Windows 98 ist das verbreitetste Microsoft-Betriebssystem für Computer. „SE“ steht als Abkürzung für „Second Edition“[17], auf Deutsch: „zweite Auflage“.

[13] sprich: „Onbohrd“ [13] sprich: „Perifferel Kompohnents Interkonnekt“ [14] sprich: „Pihr-tu-Pihr“ [15] sprich: „Juniwörßel Ssirii-el Bass“ [16] sprich: „Webkähm“ [17] sprich: „Seckend-löschen“

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

HILFE BEI PROBLEMEN

Telefonnummern der Spielehersteller

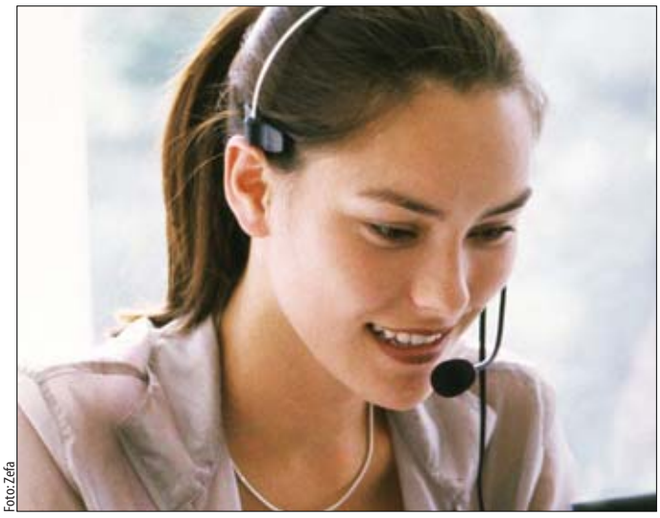


Foto: Zefa

Internet-Adressen aus dem Heft

Bisher waren Sie es gewohnt, an dieser Stelle alle Internet-Adressen zu Artikeln im Heft zu finden. Die Adressen stehen jetzt direkt im zugehörigen Beitrag. Einen zusätzlichen Service bietet Ihnen die Redaktion im Internet: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Online-Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen auch ans COMPUTER-BILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Im Kasten rechts finden Sie die nötigen Informationen.

Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908/83441
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, so wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

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	52078	Aachen	02408/9590	02408/959125	02408/959209	02408/959209	Mo-Fr 14-17 Uhr, Di auch 9-12 Uhr	02408/959135	www.cryo-interactive.de
Data Becker	40223	Düsseldorf	0211/9334900	0211/9334999	0211/9331666	0211/9331666	Mo-Fr 12-16 Uhr	0211/9334999	www.databecker.de
Dinamic Multimedia	20354	Hamburg	040/35538726	040/35538712	040/89703444	01907/77057	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.dinamic.de
Disney Interactive	81677	München	089/99340258	089/99340249	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	50823	Köln	0221/975820	0221/97582111	01907/76633	01907/87906	Mo-Sa 9.30-13 und 14-17.30 Uhr	0221/97582111	www.electronicarts.de
Hasbro Interactive[1]	63303	Dreieich	01907/71882	06103/334222	01907/71882	01907/71883	Mo-Fr 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
Microprose	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	02131/607-0	02131/607-111	01805/605511	01905/05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	01905/05512 (Abruf)	www.thq.de
Software 2000	23701	Eutin	04521/80040	04521/800488	01905/72000	01905/72000	Mo-Do 8.15-18, Fr 8.15-14 Uhr	04521/800430	www.software2000.de
Sony	63263	Neu-Isenburg	06102/4330	06102/433555	01805/766977	01905/78578	Mo-Fr 10-20 Uhr	01905/85255 (Abruf)	www.scee.com
Sunflowers Interactive	63225	Langen	06103/20630	06103/2063-217	01905/10550	01905/10550	Mo-Fr 11-19 Uhr	06103/334600	www.sunflowers.de
Swing! Interactive	41564	Kaarst	02131/4066499	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 Entertainment	41564	Kaarst	01805/605511	02131/607111	01805/605511	01905/05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	Abruf 0190 - 50 55 12	kein jugendfreies Internet-Angebot
Tivola Verlag	10178	Berlin	030/5363580	030/53635811	030/5363580	030/5363580	Mo-Fr. 10-18 Uhr	030/53635811	www.tivola.de
TLC The Learning Company	82041	Oberhaching	089/148270	089/14827400	089/61309235	089/61309235	Mo-Fr 14-19 Uhr	089/14827-411	www.learningcompany.de
Ubi Soft	40215	Düsseldorf	0211/3380050	0211/33800151	01805/554938	01908/8241210	Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr	0211/338004423	www.ubisoft.de
United Software Entertainment	20355	Hamburg	040/37682100	040/37682199	040/89703322	01905/80022	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.unitedsoftware.de
Virgin Interactive	22765	Hamburg	040/391010	040/39101112	01907/71887	01907/71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	Abruf 01907/71889	www.vid.de
Vivendi Universal Interactive	63225	Langen	01805/0774353	06103/9940188	06103/994040	01805/0774353	Mo-Fr 9-18 Uhr	06103/994035	kein jugendfreies Internet-Angebot

● Kostenlos oder bis zu 0,12 Mark pro Minute ■ bis zu 0,24 Mark pro Minute ▲ bis zu 0,48 Mark pro Minute ▼ bis zu 0,81 Mark pro Minute ◆ bis zu 3,63 Mark pro Minute

[1] siehe Infogrames [2] **S** = Spiele-Hotline, **T** = Technik-Hotline

INSERENTENVERZEICHNIS

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort

Firma	Seite
1 & 1	133
Ak tronik Software	89, 217
Amazon.de	45
AMS	69, 70, 71, 73
AOL	87, Beilage
Arcor AG & Co	75
Avitos AG	25
AVM Computersysteme	57
Bayer	198, 199
Bertelsmann Medien Schweiz AG	Beilage
BILD interactive	193
COMPUTERBILD-SPIELE	197, 205, Beilage
CDV AG	43, 161
Creative Labs	79
D&W	157
DAC GmbH	163
Data Becker	29
Dell Computer GmbH	120, 121
Deutsche Expert	2
Deutsche Telekom	15, 81
Eidos interactive	36, 37, 150, 151, 206, 207, 227
Electronic Arts	27, 159, 177
Electronics Boutique AG	24
Guillemot GmbH	91
handy.de	93
Infogrames	17, 155, 181, 221
JoWood Productions	135
Karstadt AG	23, 82, 83
Kaufhof	139
Kellas	179
Logitech	186, 187
Magix entertainment	141, 143
Media Markt	114, 115
Microsoft	51
mmore	119
Mobil Direkt GmbH	21
Modern Games	105, 107
NEC-Mitsubishi	19
Red Fire Software	223
RM Buch & Medien	Beilage
Saitek	209
Saturn	48, 49
Selling points	9, 58, 59, 165, 195, 211, 225
SMS Online GmbH	147
Take 2 interactive	47, 219
TerraTec	101
TOYS „R“ US GmbH	53, 149
Twentieth Century Fox	67, 167
Ubi Soft entertainment	7, 97, 145, 169, 185, 213
Virgin	228
VNR- Verlag der deutschen Wirtschaft	Beilage

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

KORREKTUR

In Heft 11/2001 stellt die Redaktion auf Seite 188 das offizielle Lösungsbuch zum Spiel „Gran Turismo 3 A-spec“ vor. Dabei wurde leider eine falsche ISBN-Nummer angegeben. Die richtige ISBN-Nummer lautet: 1-903511-19-4.

Die Redaktion

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 5. Dezember 2001 im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Harry Potter

Der bekannteste Zauberlehrling der Welt betritt endlich die Bühne der Spielewelten: Zum Start des Kinofilms können Sie die Abenteuer des Jungmagiers auch zu Hause am Bildschirm miterleben. Doch sind die Spiele genauso zauberhaft wie die Romane? COMPUTERBILD-SPIELE schaut Harry Potter genau auf die Finger – im nächsten Heft.



Wer wird Millionär? 2

Wussten Sie eigentlich schon, wie viel Sie wissen? Mit der zweiten PC-Ausgabe von Günther Jauchs Erfolgsshow sollte Ihnen die Antwort auf diese Frage leichter fallen. Ob die Redaktion auch in Sachen Spielspaß einen Gewinn verbuchen konnte, steht im nächsten Heft.



FIFA 2002

Jedes Jahr im Dezember trägt der Fußball-Fan Trauer: Die Winterpause sorgt für trostlose, leere Stadien ohne Ball, bunte Trikots und gelbe Karten. Doch mittlerweile stehen dem beinharten Fan jede Menge Fußball-Spiele für PC und Konsolen zur Verfügung. Den Test zum neuesten Kick pfeifen die COMPUTERBILD-SPIELE-Schiedsrichter im nächsten Heft an.

SPIELETRICKS



Zoo Tycoon

Vertragen sich die Eisbären mit den Pinguinen? Woher kriegt man mitten im WInter frischen Eukalyptus? Und wo sind eigentlich die Erdmännchen abgeblieben? Mit solchen und anderen Problemen müssen Sie sich als neuer Zoodirektor beschäftigen, wenn Sie auch nur einen Zuschauer in Ihren Tierpark locken wollen. Gut, dass COMPUTERBILD-SPIELE ein paar Antworten auf Ihre Fragen hat.

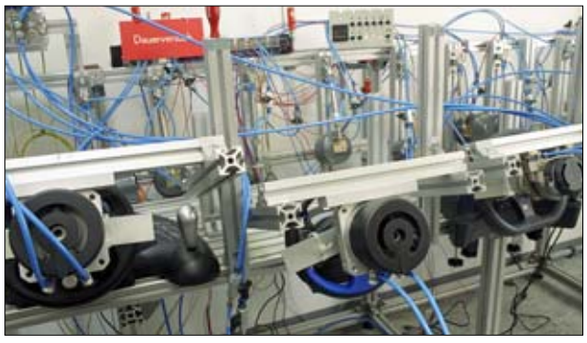
RATGEBER



Siegertypen

„Ich wäre schneller gewesen!" „Glaube ich nicht!" „Klar!" Solche Diskussionen müssen nicht sein: Finden Sie doch einfach heraus, wer wirklich der Beste ist – Dank der Link-Funktion der Playstation 2 können Sie mit Ihren Freunden gemeinsam Rennen fahren und am Ende den Sieger küren. Was Sie dazu brauchen und wie es funktioniert, finden Sie im Dezember-Heft ausführlich erklärt.

HARDWARE



Kurve gekriegt?

Ob Formel-1-Boliden, Rallye-Renner oder futuristische Flitzer: Ohne ein Lenkrad in der Hand machen Rennspiele nur halb so viel Spaß. Aber welches übersteht die härtesten Rennen? Welches liegt gut in der Hand? Hält lange und lässt sich auch ohne Nobelpreis in Physik vernünftig anschließen? COMPUTERBILD-SPIELE hat mit 18 Lenkrädern Runde um Runde gedreht, bis der Sieger feststand. Wer das ist? Im nächsten Heft steht's.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Bild Spiele


Harald Kuppek
Chefredakteur

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbild.de

Lesertelefon: 0800/1007892
Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.

Bei Problemen mit der CD-ROM rufen Sie bitte Tel. 040/34729352 an.


Frank Surholt
Stellvertretender Chefredakteur

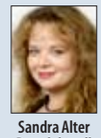

Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst

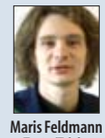

Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur

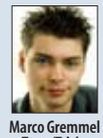

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Boris Connemann
Tests/Tricks

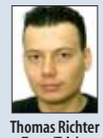

Maris Feldmann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks


Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


Thomas Richter
Tests/Tricks


Thomas Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


Detlev Neumann
Ratgeber


Stefan Mehmke
Service

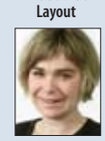

Klaus Bartsch
Testlabor


Manfred Freye
Foto


Arne Bahruth
Layout


Nicole Discher
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz
Leserservice

Freie Mitarbeiter: Volker Clasing, Daniel Dagliohlu, Fulya Üstündag, 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.