1/2002
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: Empire Earth Strategie

Von den Schrecken der Steinzeit bis zu den Robotern der Zukunft

PLUS: 6 Seiten Tricks

Die Welt erobern

SPIELETESTS



Harry Potter und der Stein der Weisen
Action-Abenteuer
Großer Spaß oder fauler Zauber?

Auf zu neuen Gefechten
Spiel-Erweiterung Cossacks: The Art of War

Wachsen, abheben, siegen
Sportspiel RTL-Skispringen 2002

10 Spiele für Gameboy Advance
Das richtige Geschenk dabei? Extra



Neue Fragen, neues Glück
Quizspiel
Wer wird Millionär? 2. Edition

BRANDAKTUELL



Handy-Spiele zu Weihnachten

SPIELETRICKS



Ballerburg
Strategie
Intrigen der Königin

Füttern, pflegen, streicheln
Simulation Zoo Tycoon

HARDWARE



Test 1 Aldi-Computer
Wie gut ist er zum Spielen?

Test 2 18 Lenkräder
Welches kriegt die Kurve?

CD-ROM zum Fest mit 7 Spielen

PLUS: 7 Seiten Tricks im Heft





Action-Abenteuer **Dark Project - Der Meisterdieb**

Gefahr in der Nacht Spiel 1

Spiel 2 Bacuda 2 Denkspiel

Spiel 3 Krack the Waves Geschicklichkeit

Spiel 4 Ablaze Action

Spiel 5 Starlight Racing Rennspiel

Spiel 6 SnoBall Fight Action

Spiel 7 Jumping Jack Geschicklichkeit

Top-Demo (Probierversion) vom Fußball-Knaller FIFA Football 2002 Sportspiel

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Spiele INFORMIERT



Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs

Strategie und Taktik, Angriff und Verteidigung, Scharmützel und Schlachten – daraus besteht ein großer Teil der Computerspiele. Wissenschaftler wiesen nach, dass selbst Kinder zwischen den Gefechten auf dem Bildschirm und einem wahren Krieg unterscheiden können. Deshalb finden Sie in COMPUTERBILD-SPIELE auch weiterhin Tests von Spielen, in denen es um fiktive, also erdachte, Kämpfe geht oder um Kriegsereignisse, die in der Geschichte lange zurückliegen. Nach den Anschlägen vom 11. September aber werden wir uns vorerst nicht ausführlich mit Titeln befassen, die aktuelle Bezüge haben: etwa „World War 3" vom Hersteller Jowood, ein Spiel, in dem Ölknappheit auch im Irak des Diktators Saddam Hussein zu weltweiten Auseinandersetzungen führt, oder „Sub Command" von Electronic Arts, in dem der Spieler vom U-Boot aus Bin-Laden-Lager in Afghanistan beschießt. Zum Glück sind nicht alle Computerspiele von Gewalt geprägt. COMPUTERBILD-SPIELE bietet Ihnen auch in diesem Heft und auf der Heft-CD-ROM Tests und Vollversionen von Renn-, Sport-, Denk- und Geschicklichkeitsspielen, die alle viel Spaß machen. Ihnen und Ihrer Familie eine schöne und friedvolle Weihnachtszeit!

Computer Spiele INTERN

● Focus TV präsentierte seinen Zuschauern auf Pro7 in einem Beitrag über neue Computerspiele die Kompetenz der COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteure Ralf Linzmaier (33) und Marco Häntsch (28).



Abgefahren: Häntsch führt im TV das Simpsons-Rennspiel vor.

Linzmaier erklärte anhand von Spielausschnitten, wie Microsoft aus seinem neuen „Flugsimulator 2002" die Zwillingstürme des World Trade Centers herausgenommen hat. Häntsch zeigte im Fernsehen, welchen Spaß es macht, mit dem Auto in „Die Simpsons – Road Rage" durch Straßenschluchten zu heizen.

● Redakteur Detlev Neumann (40) bewegte sich in den USA geruhsamer. Ein Chauffeur brachte ihn in einer Stretch-Limousine vom Flughafen Seattle zur Microsoft-Spiele-Schmiede „Bungie". Dort konnte er das zum Verkaufsstart der Xbox entwickelte 3D-Actionspiel „Halo" mit 15 anderen Leuten im Multiplayer-Modus spielen. Sein erster Eindruck: „Technisch brillant, aber von der Atmosphäre her zu kalt, geradezu klinisch." Bei „Bizarre Creations" im englischen Liverpool ließ sich Redakteur Kai Lewendoski (37) in aller Ausführlichkeit zeigen, wie das Rennspiel „Gotham Racing" für die Xbox entwickelt wurde. Seinen Bericht lesen Sie auf Seite 160.



Angekommen: Neumann nahm im US-Bundesstaat Washington das lange Auto für die kurze Strecke.

Titel: Foto: RTL, Mauritius, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

Neue Spiele 4
Neue Spiele für Handys und Mini-Computer .. TITELTHEMA 8
Hardware 10
Bunt gemischt 12
Voraussichtliche Erscheinungstermine 14
Hitliste 16
Vorserientests:
PS 2 Ace Combat 4 – Distant Thunder Flugsimulation (ab 14. Dez. 2001) . 22
PC Civilization 3 Strategie (ab März 2002) 20
PC Die Sims – Hot Date Simulation 23
PC Moto Racer 3 Rennspiel (ab 6. Dezember 2001) 21
PS 2 SSX Tricky Sportspiel (ab 14. Dezember 2001) 20

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 26
Die Testtabelle verständlich erklärt 28
PC Ballerburg Strategie (ab 7. Dezember 2001) 90
PS 2 Batman Vengeance Action (im Handel) 78
PS 2 Burnout Rennspiel (im Handel) 82
PC Codename: Outbreak Action (im Handel) 60
PC Cossacks – The Art of War Strategie (im Handel) .. TITELTHEMA 48
GBA Doom Action (im Handel) ..... TITELTHEMA 100
GBA Earthworm Jim Geschicklichkeitsspiel (im Handel) .. TITELTHEMA 100
PC Empire Earth Strategie (im Handel) ..... TITELTHEMA 30
PC Etherlords Strategie (im Handel) 54
PC FIFA 2002 Sportspiel (im Handel) 84
PS 2 FIFA 2002 Sportspiel (im Handel) 88
PC Fritz 7 Schachspiel (im Handel) 64
GBA Gradius Advance Action (im Handel) ..... TITELTHEMA 102
Harry Potter und der Stein der Weisen:
PC Action-Abenteuer (im Handel) ..... TITELTHEMA 38
PS Action-Abenteuer (im Handel) ..... TITELTHEMA 42
GBA Action-Abenteuer (im Handel) ..... TITELTHEMA 44
GBC Rollenspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 46
GBA International Superstar Soccer Sportspiel (im Handel) TITELTHEMA 102
GBA Jurassic Park 3 Park Builder Simulation (im Handel) TITELTHEMA 102
GBA Lucky Luke Wanted! Geschicklichkeitsspiel (im Handel) TITELTHEMA 104
GBA Pitfall – The Mayan Adventure
Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 104
PS 2 Pro Evolution Soccer Sportspiel (im Handel) 74
PC Rally Trophy Rennspiel (im Handel) 52
PC RTL Skispringen 2002 Sportspiel (im Handel) TITELTHEMA 98
GBA Spiderman Mysterious Menace
Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 104
GBA Super Street Fighter 2 Turbo Revival
Prügelspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 106
PC Throne of Darkness Action-Rollenspiel (im Handel) 92
GBA Wario Land 4 Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ... TITELTHEMA 106
PC Wer wird Millionär – 2. Edition Quizspiel ... TITELTHEMA 96
PS 2 World Rally Championship Rennspiel (im Handel) 70
PC Zoo Tycoon Simulation (im Handel) 58

GÜNSTIGE SPIELE

PC Baphomets Fluch 2 – Die Spiegel der Finsternis
Abenteuer (im Handel) 110
PS Martian Gothic Unification
Action-Abenteuer (im Handel) 108

SPIELETRICKS

PC Ablaze ..... TITELTHEMA 127
PC Bacuda 2 ..... TITELTHEMA 126
PC Ballerburg ..... TITELTHEMA 136
PC Codename: Outbreak 144
PC Dark Project – Der Meisterdieb ..... TITELTHEMA 120
PC Empire Earth ..... TITELTHEMA 128
PC Etherlords 140
PC Jumping Jack ..... TITELTHEMA 127
PC Krack the Waves ..... TITELTHEMA 126
PC SnoBall Fight ..... TITELTHEMA 126
PC Starlight Racing ..... TITELTHEMA 127
PC Zoo Tycoon ..... TITELTHEMA 150
Geheime Tricks (Cheats) 154

MAGAZIN

Reportage: Gotham Racing –
So wird ein Autorennspiel für Xbox entwickelt 160
Gewinnspiel 164
Comic 166

HARDWARE

Vergleichstest:
Vier Komplett-Computer im Sonderangebot . TITELTHEMA 168
Testergebnisse im Detail 170
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 172
Vergleichstest: 18 Lenkräder (11 PC, 7 PS 2) .. TITELTHEMA 174
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 175
Testergebnisse im Detail 176
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 180

PROFI-ECKE

Hilfsprogramme für schnelles Laden aus dem Internet 188

RATGEBER

So vernetzen Sie drei Konsolen Playstation 2 194
So installieren Sie ein Spiel 198

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 202
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 204
Briefe an die Redaktion 206
Aktuelle Verbesserungs- und Steuerungsprogramme
(Patches und Treiber) 208
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 210
Spielebücher-Kritiken 212
Marktübersicht 214
Fachbegriffe einfach erklärt 222
Firmen-Telefonnummern und Internet-Adressen 224
Inserentenverzeichnis 225

DIE LETZTE SEITE

Impressum 226
Vorschau 226

GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color, PC = Computer, PS = Playstation, PS 2 = Playstation 2

CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: **„Bacuda 2"** TITELTHEMA, **„Krack the Waves"** TITELTHEMA, **„Ablaze"** TITELTHEMA, **„Starlight Racing"** TITELTHEMA, **„Sno Ball Fight"** TITELTHEMA, **„Jumping Jack"** TITELTHEMA.
Probierversion (Demo): **„FIFA Football 2002"** TITELTHEMA.
Sonstiges: **Acrobat Reader 5.0** (Anzeigeprogramm), **Direct-X8.0A** (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



FIFA Football 2002

Meldungen

Extra-Twen

E.T., der liebenswerte kleine Außerirdische aus der Ideenschmiede des Star-Regisseurs Steven Spielberg, feiert nächstes Jahr seinen 20. Geburtstag. Aus diesem



Anlass wird der Film überarbeitet und kommt erneut in die Kinos. Spielehersteller Ubi Soft ergriff die Gelegenheit und sicherte sich die Lizenz für E.T.-Spiele. Pünktlich zum Filmstart sollen sieben Abenteuer- und ein Actionspiel für PC und verschiedene Gameboy-Systeme auf den Markt kommen.

Box-Ereignis

Marktstart für die neue Spielekonsole „Xbox“ in Nordamerika. Microsoft-Chef Bill Gates höchstpersönlich hat kürzlich in New York den Verkäufern einer großen Ladenkette die ersten Geräte übergeben. In Deutschland startet der Verkauf erst am 14. März. Doch bereits jetzt können Sie im Handel probespielen.



Akt X: Bill Gates (rechts) übergibt erste „Xbox“.

Strafe muss sein

Eigentlich eine witzige Idee: Diverse Spielehändler erhielten Strafzettel, ausgestellt von einer erfundenen Behörde. Auf dem Papier war unter anderem die Aufforderung zu lesen, sich bitte die Internet-Seite www.usaraser.de anzusehen. Was als Werbung für das PC-Spiel „USA Raser“ gedacht war, fanden einige der betroffenen Händler gar nicht lustig. Sie nahmen die Strafzettel ernst und alarmierten die Polizei. Dem Versender Davilex blieb nur übrig, sich anschließend für die missglückte PR-Aktion zu entschuldigen.

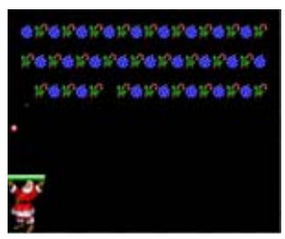
www.computerbild.de

Macht hoch die Tür

Haben Sie Internet-Zugang? Dann lassen Sie sich doch von COMPUTERBILD durch die Vorweihnachtszeit begleiten. Die Redaktion hat einen Online-Adventskalender für Sie vorbereitet. Hinter dessen zwei Mal 24 Türchen finden Sie statt Schokolade Futter für Ihren PC. Also: Wählen Sie www.computerbild.de an, und freuen Sie sich auf jede Menge Spiel, Spaß, Nützliches. Sie dürfen zwei Türchen pro Tag öffnen. Weihnachtliche Online-Grußkarten, neue Bildschirmhintergründe oder Spiele für die kleine Pause – Tag für Tag gibt's zwei nette Überraschungen. Vom 1. bis zum 24. Dezember.

Und wenn Sie dann schon im Internet-Angebot von COMPUTERBILD stöbern, vergessen Sie bloß nicht den Klick auf die Seiten von COMPUTERBILD-SPIELE. Dort finden Sie weit über 200 Spiele zum kostenlosen Herunterladen. Eine schöne Vorweihnachtszeit wünscht Ihnen Ihre Redaktion!





Inter-nett: der Online-Adventskalender von COMPUTERBILD.



Seiten-Sprung: Hier gibt's Software, Tipps und viel Nützliches umsonst.

Life's a Beach[1]

Auf dem neuesten Strand



Pool-Position: Was spielen die Damen da? Reise nach Jerusalem?

Aufbauspiel für PC | Sündhaft teure Cocktails? Oder billige Bratwurst-Brötchen? Es liegt an Ihnen, wie Sie Ihr neues Urlaubsparadies versorgen. In Strandlage errichten Sie Hotels, Clubs und Bars, schaffen die Voraussetzungen für Wassersport, stellen Animateure ein. Wenn das Feriendomizil in Betrieb geht und die Gäste Ihnen die Bude einrennen, wird's richtig spaßig. Strahlende Sonne, kristallklares Wasser, Flirts unter Palmen. Dazu Moskitoplagen, Unwetter, Fischvergiftungen. Wie im richtigen Leben. Sie haben es sich verdient.

Angekündigt für: 2. Quartal 2002
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Eidos GmbH, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 040/30633400, www.eidos.de

Car Tycoon[2]

„Ich bin ein Auto-Mann“





Wagen Sie es, Autos zu bauen.

Aufbauspiel für PC | Die goldenen 50er-Jahre. Ob Sie's in der Ära des Wirtschaftswunders an die Spitze geschafft hätten, können Sie bald ausprobieren – vorausgesetzt, Sie „machen in Autos“. Genau die sollen Sie nämlich entwickeln, bauen und möglichst massenhaft verkaufen. Aber die Konkurrenz (drei entweder menschliche oder elektronische Gegner) schläft nicht. Sie müssen sich die Marktführerschaft hart erkämpfen. Mit der ganzen Modellpalette vom sparsamen Kleinwagen bis zum schicken Cabriolet. Läuft der Absatz gut, können Sie neue Fabriken und Büros errichten. Und wer ein Schlitzohr ist, setzt die Konkurrenz mit Spionage und Sabotage matt.

Angekündigt für: Dezember 2001
Preis laut Hersteller: 79,95 Mark
Infos bei: Fishtank Interactive, Am Westpark 1-3, 81373 München, Tel. 0751/861944, www.fishtankgames.de

Zusatz-CD-ROM zum Aufbauspiel für PC | In „Tropico“ (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2001, Note „gut“) spielen Sie den Alleinherrscher über eine Karibik-Insel. Sorgen für den Abbau von Rohstoffen, den Anbau von Tabak und Zuckerrohr, den Bau von Häusern und Hotels, locken Touristen an. Mit der Zusatz-CD-ROM bekommen Sie, „El Presidente“, noch mehr Macht, aber auch noch mehr Probleme. Einerseits können Sie jetzt mit Strandvillen, Tennisplätzen und Nationalparks neue Besucher gewinnen. Die wenigen Rebellen Ihrer Bananenrepublik stecken Sie besser gleich in Gefängnisse, Ihre Macht demonstrieren Sie eindrucksvoll mit Kolonialforts und Armeebasen.

Andererseits schlägt Mutter Natur zurück. Die bestraft größenwahnsinnige Herrscher nämlich mit tropischen Stürmen, Maul- und Klauenseuche sowie wild wuchernden Algenteppichen. Zurücklehnen und in aller Gemütsruhe eine Zigarre rauchen, ist also nicht …

Tropico: Paradise Island[3]

Fideles Inselreich

Angekündigt für: Januar 2002
Preis laut Hersteller: 49 Mark
Infos bei: Take 2 Interactive GmbH, Agnesstr. 14, 80798 München, Tel. 089/278220



Wer reich für die Insel ist, darf sich hier einmieten.



„Mein Name ist Castrop … nein, Castor. Äh …“

[1]sprich: „Leifs a Bihtsch“ [2]sprich: „Kahr Teikuhn“ [3]sprich: „Tropiko: Paradeis Eiland“

Wildlife Park[4]

Zoo spielt das Leben

Aufbauspiel für PC | Sie lieben Tiere? Dann werden Sie doch Zoodirektor. Ihr Startkapital besteht aus einem kleinen Areal und einem Kassenhäuschen. Damit dort später mal die Besucher Schlange stehen, bringen Sie Leben in die Bude. 50 exotischen Tieren, etwa Eisbären, Elefanten oder Giraffen können Sie ein neues Zuhause in Teichanlagen, Iglus oder Bambushütten geben. Natürlich brauchen Sie auch Personal – irgendwer muss schließlich für Fütterung, Reinigung und Wache sorgen.

Und die Besucher wollen sich nicht nur satt sehen, sondern auch satt essen: Souvenirläden, Toiletten und Imbissbuden müssen her. Wenn Sie alles richtig machen, werden Sie Herrscher über eine Gewinn bringende kleine Welt voller Attraktionen.



Computer-Wildspiele: Wenn Ihr Privatzoo so aussieht, haben Sie schon halb gewonnen.



Denken Sie an Zebrastreifen für den Wildwechsel.

Angekündigt für: Mai 2002
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Fishtank Interactive, Am Westpark 1-3, 81373 München, Tel. 0751/861944, www.fishtankgames.de

Jet Ski Riders[5]

Well-Näss-Studio

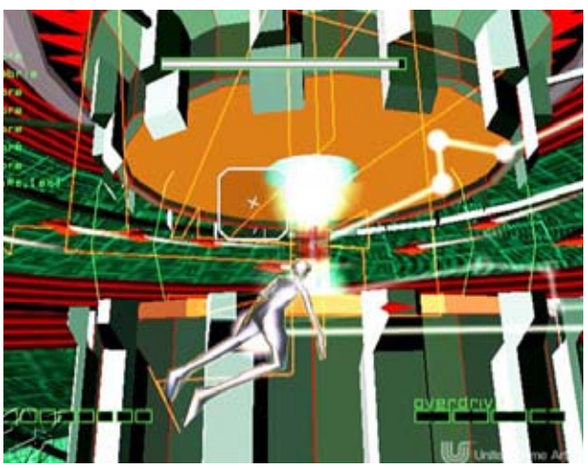
Sportspiel für Playstation 2 | Mit dem heißen Ofen das kühle Nass durchpflügen – ein rasanter Sport für Trendsetter. In diesem Spiel können Sie mit Nachbildungen der Kawasaki-Jet-Skis die Wellen vor den Stränden Floridas, die friedlichen Gewässer in norwegischen Fjorden oder venezianischen Kanälen unsicher machen, so viel der Gashebel hergibt. Mit ein bisschen Übung und reichlich Anlauf geht's im Sprung oder im gewagten Salto durch die Luft – das bringt Punkte.

Wenn Sie Tempo mehr schätzen als Akrobatik, dann fahren Sie eine Meisterschaft oder ein Zeitrennen. Und wer eine zweite Spieletastatur (Gamepad) hat, kann den besten Freund nass machen.

Angekündigt für:
Dezember 2001
Preis laut Hersteller: 119,95 Mark
Infos bei: Eidos GmbH, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 040/30633400
www.eidos.de



Bügel-Bretter: Wer Vollgas gibt, plättet damit jede Welle.



Raum-Chip: Rez bereist das Innere der PC-Welt – unter Beschuss.

Rez

Fez for Fun

Musikspiel für Playstation 2 | Zu heißen Techno- und House-Rhythmen steuern Sie den fliegenden Helden Rez durchs Innere eines Computers. Zu Anfang des Spiels gleicht Rez einem Strichmännchen und schwebt durch eine karge Umgebung. Dabei wird er ständig von umherfliegenden Lichtbällen attackiert. Die kann er entweder geschickt umfliegen oder gleich abschießen. Je länger Sie Rez in seiner unwirtlichen PC-Welt am Leben erhalten, desto mehr gewinnen er und sein Umfeld an Details. Der Clou des Ganzen ist allerdings die Musik. Jeder Schuss, jeder Treffer, jede Explosion geht machtvoll ins Ohr. Und der ganze Höllenlärm vereint sich mit der ständig laufenden Hintergrundmusik zu einem heftig stampfenden Song. Leider ist keine Möglichkeit vorgesehen, die so „komponierte" Musik aufzunehmen. Wüste Ballerei, heißer Sound – alles in allem wohl ein Spiel für die Rubrik „Skurriles".

Angekündigt für: 1. Quartal 2002
Preis laut Hersteller: 119,95 Mark
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/3380050, www.ubisoft.de

Kurz vorgestellt

Dreimal X

Auf der Heft-CD-ROM von COMPUTERBILD-SPIELE 10/2001 war das komplette Action-Spiel „X – Beyond the Frontier"[6]. Für alle, die das schon durchgespielt haben, gibt's jetzt Nachschub: „X-Gold". Das Paket kostet 19,95 Mark und enthält das Hauptspiel und die Erweiterung „X-Tension"[7]. **Infos bei:** THQ Entertainment GmbH, Tel. 01805/605511, www.thq.de

Programm-Angebot

Wer Geduld und Zeit hat, kann Spiele auch selbst programmieren. „Darkbasic"[8] soll das auch Anfängern ermöglichen. Laut Hersteller lassen sich mit dem Programm komplette Spiele in dreidimensionaler Optik erstellen. Ob Metall, Holz oder Stein – Sie haben 600 vorgegebene „Materialien" zur Gestaltung der Spielumgebungen. Und die können Sie mit 900 Objekten, wie Treppen, Häusern oder eigenen Kreationen, füllen. Der Preis: 99,95 Mark. **Infos bei:** CDV AG, Tel. 0721/972240, www.cdv.de

Paket-Dienst

Neu im Laden: „Operation Flashpoint Gold Edition"[9] für PC. Zum Preis von 99,95 Mark gibt's Action ohne Ende: das Hauptspiel, die Erweiterung „Red Hammer: The Soviet Campaign"[10] und ein Begleitbuch mit Tipps und Tricks. Wer Operation Flashpoint schon hat, kann Erweiterung und Buch auch separat für 39,95 Mark kaufen. **Infos bei:** Codemasters GmbH, Tel. 01908/7326861, www.codemasters.de

Allein gegen die Mafia

Seit gut eineinhalb Jahren vertröstet Hersteller Take 2 Hobby-Mafiosi: „Mafia: The City of lost Heaven"[11] (COMPUTERBILD-SPIELE berichtete mehrfach) sollte bereits im Herbst 2000 erscheinen. Nach diversen Terminverschiebungen soll das Actionspiel für PC nun endgültig im 1. Quartal 2002 zu haben sein. Wer sich schon vorab informieren möchte, findet im Internet unter www.mafia-game.com ein brandneues Video.

[4]sprich: „Weildlef Park" [5]sprich: „Dschett Ski Reiders" [6]sprich: „Ex – Bijond se Frontscher" [7]sprich: „Ex-Tenschen" [8]sprich: „Darkbäßick" [9]sprich: „Opperäischen Flaschpeunt Gohld Idschen" [10]sprich: „Redd Hämmer Se Soohwi-et Kämpain" [11]sprich: „Mafia: Se Ssitti off lost Hewwen"

Meldungen

Fit for Filz

Eines der besten Spiele für Dreamcast ist „Virtua Tennis“ (COMPUTERBILD-SPIELE beurteilte es in Heft 10/2000 mit „gut“). Im März 2002 soll eine Version für PC herauskommen. Laut Hersteller Empire Interactive soll das Spiel exakt dem Dreamcast-„Original“ entsprechen. Preis: 89,95 Mark. **Infos bei:** Empire Interactive, Tel. 01801/185795, www.empireinteractive.com

Schnabel-Schau



Brandneu auf dem Markt ist das Geschicklichkeitsspiel „Die Flucht aus Buzz Buzzard's Park” mit dem berühmten Comic-Vogel Woody Woodpecker. Der kecke Specht ist sicher durch 30 Spielstufen zu bringen. Das Spiel mit dem gefiederten Zeichentrickhelden gibt's für PC und Playstation 2. Der Preis: jeweils 49,95 Mark.
Infos bei: Cryo Interactive GmbH, Tel. 02408/9590, www.cryo-interactive.de

Noch Fragen?

Ja – „Wer wird Millionär?“ (Test der „2. Edition“ für PC in dieser Ausgabe) gibt es seit kurzem auch für den Taschen-Computer Palm OS. Noch in diesem Monat soll auch eine Version für den Microsoft Pocket PC, im Januar eine für Psion folgen. Zur Einführung sind zwei Pakete mit je 500 Fragen für rund 30 Mark zu haben. Drei weitere sollen folgen. Die Spiele werden zum Herunterladen im Internet bereitstehen, und zwar unter: www.millionairetogo.com.
Infos bei: Eidos GmbH, Tel. 040/30633400

Rollen-Kommando

Die erfolgreiche Rollenspiel-Reihe „Suikoden” wird mit einem dritten Teil für Playstation 2 fortgesetzt. Erstmals mit dreidimensionaler Darstellung der kompletten Spielumgebung, in der Sie rundenbasierte Kämpfe mit maximal sechs Figuren der eigenen Gruppe austragen können. Über 100 Charaktere sind insgesamt vorgesehen. Erscheinungstermin: 3. Quartal 2002, Preis noch nicht bekannt. **Infos bei:** Konami GmbH, Tel. 069/98557320 www.konami-europe.com

Sega Bass Fishing[1]

Angel-Sache



Fisch-Stäbchen: die Spiel-Angel.

Simulationsspiel für PC | Freizeit-Fischen soll sehr entspannend sein. Falls Ihnen aber Angelschein und Mitgliedsausweis für den Hobbyfischerclub fehlen, werfen Sie Ihre Angel am PC aus. Für perfekte Illusion ist gesorgt: Mit einem kleinen Boot rudern Sie hinaus auf den „Paradies-See”, heften den richtigen Köder an den Haken und schleudern die Schnur in hohem Bogen ins Wasser. Im Spiel steht Ihnen sogar eine Unterwasseransicht offen, in der Sie beobachten können, ob der Köder Interessenten findet. Beißt einer an, brauchen Sie professionelles Feingefühl. Spulen Sie die Schnur zu schnell auf, könnte sie reißen. Oder der Fisch mopst einfach Ihren Köder und schwimmt munter seiner Wege. Um so größer ist die Freude, wenn Sie einen fetten Barsch an Land gezogen haben, der ordentlich Punkte abwirft – allerdings keine Mahlzeit.



Der Fisch wird barsch abgefertigt.

Angekündigt für: Januar 2002
Preis laut Hersteller: 89,95 Mark (Spiel), 89,95 Mark (Angel)
Infos bei: Empire Interactive, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 01801/185795, www.empireinteractive.com

Salt Lake[2] 2002

Winter-Spiele



Gold-Rausch: Nur noch wenige Meter trennen ihn vom Sieg.

Geschicklichkeitsspiel für PC, Playstation 2 und Gameboy Advance | Skispringen? Trauen Sie sich nicht? Wetten, dass doch! Mit dem offiziellen Computerspiel zu den Olympischen Winterspielen 2002 in Salt Lake City können Sie bedenkenlos die Sprungschanze herunter rasen, ohne kaputte Knochen zu riskieren. Genauso unversehrt überstehen Sie auch als Pistenneuling die fünf anderen Sportarten: Ski Alpin Abfahrt, Ski Alpin Slalom, Snowboard Riesenslalom, Freestyle-Ski Aerials und Bob fahren. Und mit etwas Übung tragen Sie der Teilnehmernation Ihrer Wahl sogar olympische Ehren ein. Der Hersteller verspricht, für das Spiel die Original-Wettkampfstätten in Utahs Hauptstadt nachempfunden zu haben. Und die athletischen Künste der Wintersportler sollen denen ihrer Vorbilder in nichts nachstehen. Es wurden eigens echte Sportler gefilmt und ihre Bewegungen ins Spiel übertragen. Na dann, Hals- und Beinbruch!

Angekündigt für: 1. Quartal 2002
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Eidos GmbH, Große Elbstr. 145d, 22767 Hamburg, Tel. 040/30633400, www.eidos.de

Euro Alarm

Geld-Dresche

Geschicklichkeitsspiel für PC | Der Euro kommt doch nicht – sofern es nach dem Willen der Macher von „Euro Alarm” geht. In diesem Spiel sollen Sie nämlich Währungshütern in den Hintern treten und so verhindern, dass die neue Währung in Umlauf gebracht wird. Sie steuern im Spiel einen Schuh, bringen ihn in die Nähe eines „Euro-Beamten“ und versetzen dem dann per Klick mit der *rechten* Maustaste einen Tritt ins Gesäß. Mit anderen „Waffen“, etwa Baguette-Broten, können Sie die Europa-Banker hauen. Ob das wirklich witzig ist oder nicht, sollten Sie selbst herausfinden. Dazu können Sie sich im Internet die kostenlose Probierversion (Demo) herunterladen, und zwar unter: www.games.kochmedia.com.

Angekündigt für: Dezember 2001
Preis laut Hersteller: 19,54 Mark
Infos bei: Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg, Tel. 089/85795425



Italiens Milliardäre wollen keinen Euro.



Black & White[3]: Insel der Kreaturen

Schöpfungs-Geschichte

Zusatz-CD-ROM zum Aufbauspiel für PC | Hobbygötter, die mit „Black & White“ (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2001, Note „gut“) ihre eigene Welt erschaffen haben, können bald ihr Reich ausbauen. Sich neue Geschöpfe untertan machen, etwa Hühner oder Nashörner. Sich ein bis dato unbekanntes Inselreich einverleiben, in dem die so genannte Bruderschaft der Kreaturen lebt, der Sie auch Ihr eigenes Lieblingsgeschöpf anvertrauen dürfen. Allerdings nimmt diese verschworene Gemeinschaft nur besonders leistungsfähige Lebewesen unter ihre Fittiche. Ihrer Kreatur müssen Sie also ein paar ausgefallene Fertigkeiten beibringen. Neu ist auch, dass Ihre Kreaturen sich fortpflanzen können. Na denn, wachset und mehret euch!



Wer für die WM trainiert, muss so manche Kröte schlucken.

Angekündigt für: 13. Dezember 2001
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstrasse 15, 50823 Köln, Tel. 0221/975820, www.bwgame.com

Age of Mythology[4]

Götter-Dämmerung

Strategiespiel für PC | Die „Age-of-Empires“-Fangemeinde hat Grund zur Freude: Der dritte Teil der beliebten Strategiespiel-Reihe kommt. Die Geschichte spielt in uralten Zeiten, in denen die Menschen noch an die Götter Ra oder Thor glaubten. Und da Glaube bekanntlich Berge versetzt, können Sie die Götter beim Aufbau Ihres Imperiums freundlich stimmen.



Blitz-Attacke: Die Götter müssen verrückt sein!

Ra schickt dann schon mal Meteoriten los, die Städte der Gegner in Schutt und Asche legen. Thor bevorzugt verheerende Schneestürme. Und wer Glück hat, kann seine Armeen mit Helden der Sagenwelt aufrüsten, etwa Herkules, Odysseus oder Beowulf.

Der dritte Teil der Erfolgsreihe bietet laut Hersteller auch mehr fürs Auge. Meereswellen, Wasserfontänen, Feuersbrünste, Tornados und Rauchschwaden – an Spezialeffekten dürfte kein Mangel herrschen. Weitere Eckdaten: mehr als 20 computergesteuerte Gegner, 15 Kartentypen, 13 Spielvarianten und fünf Ausgangspositionen für Mehr-Spieler-Partien. Vielleicht wird's wirklich ein göttliches Spiel.

Angekündigt für: 2. Quartal 2002
Preis laut Hersteller: noch unbekannt
Infos bei: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85713 Unterschleißheim, Tel. 089/31760 www.ensemblestudios.com



Unter der Haube auf der Hut.

1sprich: „Sega Bäiß Fisching“ 2sprich: „Ssohlt Läik“ 3sprich: „Black and Weit“ 4sprich: „Äidsch off Mühßolledschis“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Verspieltes Telefon



Pünktlich zu Weihnachten bringt Siemens sein neues Handy SL 45i auf den Markt. Es „beherrscht" die Programmiersprache Java und bietet daher noch mehr Spielspaß. COMPUTERBILD-SPIELE hat einige der in diesem 1299 Mark teuren Telefon bereits enthaltenen Spiele unter die Lupe genommen

Move the Box[1]

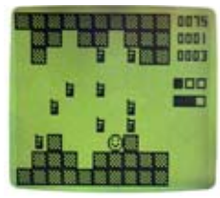
Gefangen in einem Labyrinth, haben Sie die Aufgabe, herumstehende Kisten an ihren Bestimmungsort zu schieben. Ein spannendes Puzzelspiel, das Ihnen vor allem eines abverlangt: Köpfchen.

Wacko



Aus neun Löchern kommen in unregelmäßigen Abständen den Hasen hervorgeschossen, um gleich wieder zu verschwinden. Schnappen Sie sich die Langohren.

Home Run[2]



Der Weg nach Hause gestaltet sich für den kleinen Grinskopf schwer. Er muss herunterfallenden Handys ausweichen. Spannender Spielspaß für kurze Auszeiten.

Poker



Wie beim echten Poker müssen Sie durch geschicktes Kartentauschen ein wertvolles Blatt auf die Hand bekommen. Für Ihren Einsatz erhalten Sie zu Beginn Spielgeld.

Ballon Shooter[3]



Das langweiligste Spiel auf dem neuen Handy erinnert im Ansatz an die „Moorhuhnjagd": Aufsteigende Ballons müssen abgeschossen werden. Das war's auch schon.

Bug Bug[4]



Zum Steuern von „Bug Bug" benötigen Sie nur eine Taste. Und damit bestimmen Sie, wie hoch das kleine Raumschiff fliegt. Einzige Aufgabe: Hindernissen ausweichen.

Mine in Line[5]



Als Schatzgräber in unterirdischen Katakomben sind Sie auf der Jagd nach Juwelen, müssen sich aber vor herabfallenden Gesteinsbrocken in Acht nehmen – spannend!

Worm[6]



Natürlich darf auch eine Version des berühmten „Snake" nicht fehlen: Führen Sie eine immer länger werdende Schlange in mehreren Spielstufen zum Futter.

Maxi-Spaß für Mini-Computer

Taschen-Computer werden immer beliebter und haben oft sogar einen farbigen Bildschirm. Die hier vorgestellten Spiele eignen sich für alle Mini-Rechner mit dem Betriebssystem „Windows CE". Infos zu den Spielen erhalten Sie bei der New Media Agency, Friedrich-Kaiser-Str. 21, 58636 Iserlohn, Tel. 02371/785378, www.n-m-a.de

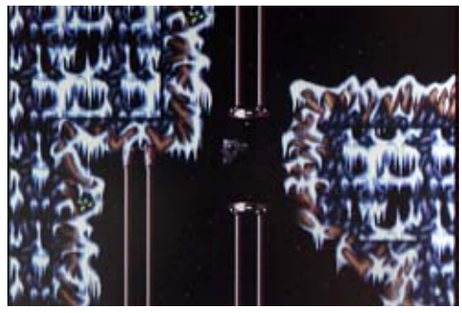


Chopper Alley[7]

„Chopper Alley" ist eine sehr komplexe und abwechslungsreiche Hubschrauber-Simulation. Nach der Einsatzbesprechung müssen Sie sich erst einmal einen passenden Helikopter aussuchen und mit geeigneter Munition bestücken. Technisch ist das nicht so perfekt. So muss sich der Spieler mit sehr langen Ladezeiten und einer etwas ruckeligen Grafik abfinden.
Preis laut Hersteller: 56,72 Mark

G-Pod[8]

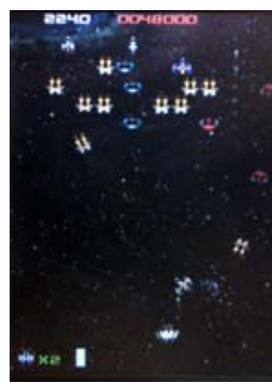
Mit einem kleinen Raumschiff treten Sie den Weg zu einem fernen Planeten an, wo Sie sich auf die Suche nach wertvollen Energiebällen begeben. Die müssen mithilfe eines komplizierten Abschleppvorganges eingesammelt werden. Spannend wird das vor allem durch die vielen zu überwindenden Hindernisse.



Preis laut Hersteller: 39,02 Mark

G-Prime[9]

Sie schlagen sich als Schmuggler durch die gefährlichsten Gebiete des Weltalls. Nun möchten Sie sich mit vollen Laderäumen zurück zu Ihrem Heimatplaneten „G-Prime" begeben. Dabei haben Sie aber nicht mit den Xendianern gerechnet, die sich Ihnen in den Weg stellen. Sie haben jetzt die Aufgabe, alle angreifenden Raumschiffe zu zerstören. Eine Spielidee, die alles andere als neu ist, für den Taschen-Computer aber sehr unterhaltsam umgesetzt wurde.
Preis laut Hersteller: 29,24 Mark



1sprich: „Muhwse Box" 2sprich: „Hohm Ran" 3sprich: „Schuhter" 4sprich: „Bagg Bagg" 5sprich: „Mein in Lein" 6sprich: „Wörm" 7sprich: „Tschopper Älli" 8sprich: „Dschi-Podd" 9sprich: „Dschi-Preim"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meldungen

Box-Duett

Es gibt sie noch, die PC-Lautsprechersets mit nur zwei Boxen. Zum Beispiel die neuen „BA 65“ von Boston



Status zwo: PC-Lautsprecherpärchen „BA 65“.

Acoustics[1]. Der Hersteller verspricht gute Tieftonwiedergabe auch ohne separate Bassbox. Ob das stimmt, kann nur eine Anhörung bestätigen. Sicher ist dagegen der günstige Preis: 59,00 Mark verlangt Boston Acoustics für die BA 65.

Infos bei: Boston Acoustics GmbH, Mainzer Str. 103, 65189 Wiesbaden, Tel. 0611/700168, www.bostonacoustics.com

Schnell-Feuer

Verdammt schnell gebrannt ist der neue **CD-Rohling (CD-R)** S.222 „Mmore 32 x“, wenn die Herstellerangaben stimmen. Demnach lässt sich die Scheibe mit 32-facher Geschwindigkeit beschreiben (gemessen an der Abspielgeschwindigkeit einer herkömmlichen Musik-CD). Zum besseren Verständnis: Beschreiben Sie diese Leer-CD mit einem Datenpaket von 700 **Megabyte** S.222, so könnte der Brennvorgang in nur knapp drei Minuten erledigt sein. Theoretisch. Bislang fehlt nämlich noch



Kurze Beschreibung: CDs brennen in Rekordtempo.

ein **CD-Recorder („Brenner“)** S.222, der dieses Tempo vorgibt. Die schnellsten erhältlichen Geräte beschreiben CD-Rohlinge mit 24-facher Geschwindigkeit. Für 14,90 Mark gibt's zehn Mmore 32x ab Ende Januar im Fachhandel.

Infos bei: Mmore GmbH, Fritz-Peters-Str. 42-44c, 47422 Moers, Tel. 02841/967010, www.mmore.com

[1] sprich: „Bosten Äckustiks“ [2] sprich: „Pännässonnick Di Wi Di Gaim Plaier“ [3] sprich: „Interäkkt Sspihd Link Ssander Forß Raißing Whil“ [4] sprich: „Lodschiteck Maus Män Dju-el Optickel“ [5] sprich: „Western Didschitel Käwiar Sspeschel dischen“



Schau-Spieler: Der Panasonic-Würfel gibt Gamecube-Spiele und DVD-Videos wieder.

Panasonic DVD Game Player[2] Q SL-GC10

Spiel-Film-Debüt

Nintendos neue Spielekonsole „Gamecube“ (Verkaufsstart in Deutschland: Anfang März 2002) kann, im Gegensatz zur „Playstation 2“, keine Spielfilme auf **DVD-Video** S.222 abspielen. Diese Lücke will der japanische Elektronikkonzern Panasonic mit dem „DVD Game Player Q SL-GC10“ füllen. In diesem DVD-Spieler ist der Gamecube schon drin. Laut Hersteller gibt das Laufwerk sowohl Gamecube-Spiele als auch Filme wieder. Verkaufsstart ist am 14. Dezember – in Japan. Ob und wann der pfiffige Apparat nach Deutschland kommt, ist noch nicht entschieden. Damit darf auch über den Verkaufspreis noch spekuliert werden.

Infos bei: Panasonic Deutschland GmbH, Winsbergring 15, 22525 Hamburg, Tel. 040/85490, www.panasonic.de

Interact Speed Link SL-4350 Thunder Force Racing Wheel[3]

Interact gibt Gummi

Und wieder ein neues Lenkrad von Interact: das „Speed Link SL-4350 Thunder Force Racing Wheel“ zum Anschluss an die Spielekonsole „Sony Playstation 2“. Die Serienausstattung reicht vom **Rütteleffekt** S.222 über Gas- und Bremspedal bis hin zur vollwertigen Gangschaltung. Dazu gibt's acht normale Bedientasten, vier spezielle Richtungstasten und eine Handbremse. Der Lenkradkranz ist mit Gummi bezogen, das optimale Griffigkeit gewähren soll. Im Handel ist das Speed Link SL-4350 Thunder Force Racing Wheel ab dem 7. Dezember. Den Verkaufspreis gibt Interact mit 195,56 Mark an.



Gummi-Lösung: Neues PS-2-Lenkrad von Interact mit grifffestem Bezug.

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

Logitech Mouse Man Dual Optical[4]

Mit dem Zweiten sieht man besser

Computermäuse, die ihr Arbeitsfeld mit einer Mini-Kamera erfassen und abtasten, sind längst nichts Besonderes mehr. „Zweiäugige“ Mäuse indes sind neu. Die „Mouse Man Dual Optical“ von Logitech arbeitet mit zwei Kameras. Damit wird laut Hersteller die Tischoberfläche tatsächlich doppelt so schnell und mit ebenfalls um den Faktor zwei verbesserter Genauigkeit abgetastet. Die Maus mit dem vollen Durchblick hat die üblichen zwei Tasten, eine zusätzliche Daumen- und eine **Scroll-Taste** S.222. Das mitgelieferte Steuerungsprogramm (Treiber) ermöglicht, so Logitech, die Knöpfe individuell mit gewünschten Kommandos zu belegen. Der empfohlene Verkaufspreis für die Mouse Man Dual Optical beträgt 97,79 Mark. Im Handel ist sie ab sofort.



Augen-Maus: Logitechs neue optische Maus erfasst jede Bewegung mit zwei Mini-Kameras.

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering, Tel. 069/92032166, www.logitech.de

Western Digital WD Caviar 100 GB Special Edition[5]

Manchmal muss es Caviar sein

Spiele, Arbeitsprogramme und sonstige Daten beanspruchen immer mehr Speicherplatz. Da stößt die **Festplatte** S.222 schnell an ihre Grenzen. Reserve gefällig? Bitte: Die „WD Caviar 100 GB Special Edition“ von Western Digital ist mit einem Speicherplatz von rund 100 **Gigabyte** S.222 eine der Größten ihrer Art. Ein Rechenbeispiel: Aktuelle Spiele verschlingen heute im Schnitt 800 **Megabyte** S.222 Speicherplatz. Auf dieser neuen Festplatte würden also rund 120 Spiele Platz finden. Mit acht Megabyte großem Zwischenspeicher (**Cache** S.222) und einem Arbeitstempo von 7200 Umdrehungen pro Minute soll die Platte extrem schnellen Zugriff auf alle Daten garantieren. Die WD Caviar 100 GB Spezial Edition gibt's ab sofort für 750 Mark.



Platz-Reserve: Die neue 100-Gigabyte-Festplatte von Western Digital fasst 120 Spiele.

Infos bei: Western Digital Deutschland GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München, Tel. 089/9220060, www.westerndigital.de

ATI Radeon 8500 DV

Alles auf einer Karte

Über den neuen **ATI-Grafikprozessor** S.222 „Radeon 8500“ berichtete COMPUTERBILD-SPIELE bereits in Ausgabe 10/2001. In wenigen Wochen bringt der kanadische Hersteller eine mit diesem Prozessor ausgerüstete **Grafikkarte** S.222 mit eingebautem **TV-Tuner** S.222 auf den Markt. Damit können Sie nicht nur am Computer fernsehen, sondern sogar per mitgelieferter Fernbedienung die Programme wechseln – falls Sie einen so großen Computer-Bildschirm haben, dass Sie viel Betrachtungsabstand brauchen. Über einen ebenfalls mitgelieferten Adapter lassen sich Videorecorder, Verstärker, Fernseher oder eine digitale Videokamera anschließen. Die Radeon 8500 DV kostet knapp 1000 Mark und steht ab Mitte Dezember im Handel.

Infos bei: ATI Technologies GmbH, Keltenring 13, 82041 Oberhaching, Tel. 00353/1/8077826, www.ati.de



Fernseh-Spiel: neue ATI-Grafikkarte mit TV-Empfang.

Nokia 5510

Fernsprech-Automat

Moderne Mobiltelefone sind wahre Multitalente. Mit dem neuen „5510“ vom finnischen Hersteller Nokia können Sie Radio und sogar Musikdateien im **MP-3-Format** S.222 hören. Die müssen allerdings zuvor mithilfe eines speziellen Programms vom Computer zum Handy überspielt werden. Das passende Verbindungskabel wird mit dem 5510 geliefert. Der 64 **Megabyte** S.222 große Speicher im Gerät fasst eine Stunde Musik. Wenn Sie die oft genug gehört haben, stöbern Sie doch ein wenig in der bereits einprogrammierten Spielesammlung, und zocken Sie eine Runde „Bumper“, „Space Impact“,„Snake 2“,„Paris 2“ oder „Bantumi“. Eine geteilte Tastatur, je zur Hälfte links und rechts vom Mini-Bildschirm, soll das Spielen am Handy vereinfachen.

Nokia verspricht zudem besonders komfortablen Austausch kurzer Textnachrichten (SMS): Statt mehrfach belegter Knöpfe gibt's eine komplette Schreibtastatur. Das Verschicken elektronischer Post (E-Mail) soll genauso unproblematisch sein wie Internet-Zugang. Wer will, kann mit dem mobilen Büro übrigens auch telefonieren. Das Nokia 5510 steht ab sofort für knapp 800 Mark im Handel.



Knopf-Bedeckung: multifunktionales Mobiltelefon „Nokia 5510“.

Infos bei: Nokia GmbH, Meersmannstr. 103, 44807 Bochum, Tel. 01805/234242, www.nokia.de

Nuwave Video Game Enhancer[6]

Kontrast-Programm

Der „Video Game Enhancer“ soll das Fernsehbild beim Konsolenspiel verbessern – egal, ob mit Sonys „Playstation“, „PS One“ und „PS 2“, dem „Nintendo 64“ oder der kommenden „Microsoft Xbox“. Der Video Game Enhancer wird zwischen Konsole und Fernseher verkabelt und analysiert laut Herstellerauskunft das Bild, erkennt Kanten und ist folglich in der Lage, einzelne Objekte deutlich hervorzuheben. Dieses Verfahren soll die räumliche Bildwirkung verstärken. Da, quasi als „Abfallprodukt“, alle Kontraste verstärkt würden, seien auch sonst schlecht sichtbare Details besser zu sehen. Für 129 Mark steht der Video Game Enhancer ab sofort im Handel.



Mit Ecken und Kanten: Dieses Gerät bringt Kontrast ins Spiel.

Infos bei: Nuwave Deutschland, Vogelsanger Str. 50, 58300 Wetter, Tel. 02335/801061, www.nuwaveinc.com

Interact Speed Link SL-6629 Rocketeer Joystick[7]

Gehobene Unterhaltung

Voller Schub bis zur Startgeschwindigkeit von 300 km/h. Dann den Steuerknüppel mit Gefühl nach hinten ziehen, und schon hebt die Cessna elegant ab. Die Szene könnte aus dem „Flugsimulator 2002“ sein, das Arbeitsgerät zum Beispiel ein „Speed Link SL-6629 Rocketeer Joystick“. Der neue Steuerknüppel aus dem Hause Interact hat sechs Bedientasten, einen Geschwindigkeits-/Schubregler. Und er ist um die eigene Achse drehbar, erlaubt Ihnen also ausgefallene Flugmanöver, etwa eine Seitwärtsrolle. Hartes Aufsetzen bestraft der Joystick durch deutliche Rückmeldung per **Rütteleffekt** S.222. Und die Blickrichtung lässt sich mithilfe des zusätzlichen Mini-Steuerknüppels verändern. Der Rocketeer Joystick ist ab sofort für 68,43 Mark im Handel.



Luft-Objekt: neuer Steuerknüppel von Interact.

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



Fleck-Entfernung: Philips verspricht allen Käufern des flachen „Brillance 150 P2E“ ein störungsfreies Bild.

Philips Brillance[8] 150 P2E

Mittel zum Fleck

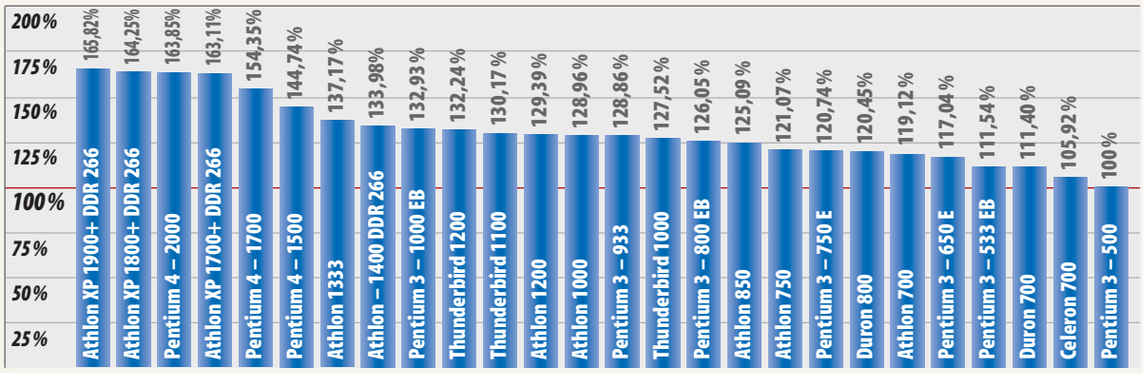
Störende helle Flecken im Bild, ein Prinzipnachteil von **TFT-Flachbildschirmen** S.222, soll es beim „Philips Brillance 150 P2E“ Dank eines neuen Produktionsverfahrens nicht mehr geben. Der Monitor mit einer Bilddiagonalen von 15 Zoll lässt laut Philips eine maximale **Auflösung** S.222 von 1024 x 768 Bildpunkten zu. Der Hersteller gewährt drei Jahre Garantie mit Vor-Ort-Austausch des Gerätes. Für knapp 1500 Mark ist der Brillance 150 P2E ab sofort zu haben.

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

Computer Bild 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.**



Meldungen

Lampen-Schirm

Lampen und Schutzhüllen für den Gameboy Advance (GBA) sind nichts Neues. Die Firma Interact hat sich jedoch eine besondere Kombination einfallen lassen. Der aufsteckbare „Speed Link SL-5820 Power Shield Deluxe“[9] schützt den Minibildschirm des GBA und wirft beim Aufklappen automatisch Licht auf den Monitor. Die Lichtstärke passt sich selbsttätig der Umgebung an: In einem dunklen Zimmer leuchtet die Lampe stärker, mit zunehmender Helligkeit verringert sich ihre Leuchtkraft. Zudem lässt sich die Lichtstärke auch nach Belieben mit einem Regler einstellen. Für 35,19 Mark ist der Leuchtdeckel ab Mitte Dezember im Handel.



Blaue Pause: Deckel mit Beleuchtung für den GBA.

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

Kontroll-Organ

Mit der neuen „Speed Link SL-4110 DVD Remote Control“[10] lässt sich der DVD-Spieler der Spielekonsole „Playstation 2“ bequem vom Sessel aus bedienen. Die Reichweite des Geräts gibt Hersteller Interact mit rund sieben Metern an. Über diese Distanz können Sie einzelne Kapitel eines Spielfilms direkt anwählen, das DVD-Menü aufrufen oder um einige Sekunden vor und zurück „spulen“. Das Gerät kostet 39,10 Mark und ist ab 21. Dezember im Handel.



Auf Sendung: Fernbedienung für die „Playstation 2“.

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

[6] sprich: „Njuwäi Widio Gäim Inhänzer“ [7] sprich: „Interäkt Spihd Link Rocketih Dscheu-Stick“ [8] sprich: „Brijongs“ [9] sprich: „Interäkt Spihd Link Paue Schihld Delüx“ [10] sprich: „Interäkt Spihd Link Rimoht Kontrohl“

Gewinner

Infogrames

Über 60 Prozent mehr Umsatz im ersten Quartal des Geschäftsjahres 2001/2002 kann sich Spielehersteller Infogrames („Rollercoaster Tycoon[1]“) freuen. Wie viel Gewinn dabei übrig blieb, verrät das Unternehmen nicht. Mitverantwortlich für die erfreuliche Zwischenbilanz sei unter anderem der Zukauf des Monopoly-Entwicklers Hasbro Interactive. Hasbro habe mit rund 80 Millionen Mark Umsatz zu dem positiven Geschäftsergebnis beigetragen.

Verlierer

Verleiher von Playstation-Spielen

Seit langem verbietet Sony das kommerzielle Verleihen von Playstation-Spielen, etwa in Videotheken. Begründung: Zu oft würden Kunden Raubkopien der Titel anfertigen. Folglich sieht der Konzern bereits den Verleih als Urheberrechtsverletzung an. Viele Videothekenbetreiber beachten aber laut Sony das Verbot nicht. Um seine Interessen durchzusetzen, plant der Elektronikriese jetzt, uneinsichtige Verleiher per Gerichtsbeschluss zu Unterlassungserklärungen zu zwingen.

IN

● PC-Zubehör auf dem Wunschzettel – teure Sachen kann man ja auf mehrere Spender verteilen ● Für die Kleinsten der Film „Pokémon 3 – Im Bann der Icognito“ unterm Weihnachtsbaum – gibt's seit kurzem auf Cassette (um 30 Mark) und DVD (um 60 Mark) ● Mit dem „Gyrotwister“ (für rund 20 Mark im Sportgeschäft) gestresste Handgelenke trainieren – der Plastikball bringt's auf 15 000 Umdrehungen pro Minute und wird durch die Fliehkraft 15 Kilo „schwer“.

OUT

● Spiele, die nur mit den neuesten Grafikkarten laufen – das geht ins Geld und ist mehr als ärgerlich ● Auf Leute reinfallen, die im Internet die Playstation 2 für 200 Mark anbieten – dahinter stecken oft Betrüger, die nur abkassieren und dann untertauchen, statt zu liefern.



Foto: SAD

Eiffel 65: Gabriele, Geffrey und Maurizio (von links) drängen mit „Lucky (In my Life)“ erneut in die Hitlisten.

Spielend zu Popstars: Eiffel 65

Die drei smarten Jungs der Popgruppe Eiffel 65 („Move your Body“) wären ohne Computerspiele keine Stars geworden: „Spiele waren für uns in der Kindheit wichtig, weil sie uns mit der Technik des Computers vertraut gemacht haben.“ Darin sind sich die drei aus Turin einig. Von dieser Erfahrung profitiert das Trio mächtig, denn seine Musik entsteht am PC, der mit einem Keyboard (also einer Klaviertastatur) und zwei Bildschirmen verbunden ist. „Natürlich verwenden wir den größten Teil unserer Zeit darauf, Musik am Computer zu machen. Aber kalte Abende verbringen wir gern mit Freunden und Videospielen.“ Dann sind Renn-, Prügel- und Abenteuerspiele angesagt. Und einen Tipp haben sie auch noch für alle begeisterten Spieler: „Falls ihr wissen wollt, was auf dem Markt neu ist, werft einfach einen Blick in COMPUTERBILD-SPIELE, und ihr seid immer auf dem richtigen Weg. Unterstützt neue Technologien, und nutzt sie, um die Lebensqualität zu verbessern.“

Handy-Cap

Verpassen Sie Ihrem Handy doch mal eine neue „Mütze“. Für Mobiltelefone der Typen „3310“ und „3330“ von Nokia gibt's jetzt bunte Oberschalen mit Motiven aus Computerspielen. Für je 69,90 Mark bekommen Sie zum Beispiel Hüllen mit „Rayman“-, „Siedler“- oder „Aquanox“-Bildern. Und mit einem Jahr Garantie auf grifffeste Druckfarbe. Schon mal probehalber anschauen unter: www.funkloch.de.



Bunt fürs Leben: Mit der „Rayman“-Schale auf dem Handy telefonieren Sie in Farbe.

Wo „Nutella“ draufsteht, sind Spiele drin

Echt riesig, das neue Nutella-Glas. Es enthält nicht nur 750 Gramm der Nuss-Nougat-Creme, sondern auch Futter für den Computer: eine Mini-CD-ROM im Deckel. Mit dem kompletten Geschicklichkeitsspiel „Nunuc, das Eichhörnchen“, dem „Nutella-Bildschirmschoner“ und einer Probierversion (Demo) – entweder „Ski-Doo X-Team Racing“[3], oder „Riding Star“[4] oder „Jetboat Superchamps[5] 2“.



Bei Nutella gibt's was auf die Nuss-Creme: Spiele im Deckel.

Schon-Zeit

Zeit für einen neuen Bildschirmschoner? Dann stöbern Sie mal ein wenig im Internet. Unter www.bildschirmschoner.de finden Sie in der Rubrik Spiele zum Beispiel einen Schoner mit den niedlichen Figuren aus „Cultures – Entdeckung Vinlands“ zum Herunterladen. Die wuseln dann immer über den Bildschirm, wenn Sie eine Spiel- oder Arbeitspause einlegen. Oder Sie entscheiden sich passend zur Jahreszeit für den „Nikolaus Express“. Diesem Pausenfüller können Sie nicht nur zuschauen, der schonende Weihnachtsmann kann auch eine helfende Hand gebrauchen. Darüber hinaus steht auf der Seite ein gutes Dutzend weiterer „verspielter“ Bildschirmschoner zum kostenlosen Überspielen bereit.



Schöner schonen mit Spielfiguren.

Hühner-Post

Die elektronische Grußkarte ist auf dem Vormarsch. Wer seinen Lieben ebenso bunte wie witzige Online-Grüße schicken will, sollte unter anderem mal bei www.moorhuhn.de vorbeischauen. Dort gibt's jede Menge Internet-Postkarten mit Moorhuhn-Motiven. Einfach anklicken, Empfänger und Absender sowie den gewünschten Text eintippen – fertig. Damit schießen Sie bestimmt den Vogel ab, und der Adressat hat was zu gackern.



Mit witzigen Moorhuhn-Grüßen per Internet treffen Sie vielleicht ins Schwarze.

[1]sprich: „Rollerkohster Teikuhn“ [2]sprich: „Mist 3: Exel!“ [3]sprich: „Ski-Duh Ex-Tihm Raißing“ [4]sprich: „Reiding Star“ [5]sprich: „Dschettboht Sjupertschämps“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
ABENTEUERSPIELE		
Action Man – Arctic Adventure	PC	März 2002
Call of Cthulhu	PC	1. Quartal 2002
Drakan	PS 2	März 2002
Ecco: Defender of the Future	PS 2	23. Januar 2002
E.T. – Der Außerirdische	GBA	März 2002
E.T. – Flucht vom Planeten Erde	GBC	März 2002
E.T. – Interplanetary Mission	PC PS	März 2002
E.T. – Logical Adventure	PC	März 2002
E.T. – Return to the Green Planet	PS 2	März 2002
E.T. & The Cosmic Garden	GBC	März 2002
E.T. – The Dark Alliance	GBA	März 2002
Headhunter	PS 2	1. Quartal 2002
Herdy Gerdy	PS 2	1. Quartal 2002
ICO	PS 2	März 2002
Jade Cocoon 2	PS 2	März 2002
Largo Winch	PS	März 2002
The Getaway	PS 2	1. Quartal 2002
Zanzarah – Das verborgene Portal	PC	1. Quartal 2002
ACTIONSPIELE		
Aerial Aces	GBA	1. Quartal 2002
Conseal	PC	1. Quartal 2002
Dark Arena	GBA	1. Quartal 2002
Dark Summit	PS 2	1. Quartal 2002
Destroyer Command	PC	14. März 2002
Dexter's Laboratory	GBA	31. Januar 2002
Dexter's Laboratory – Mandark's Labor	PS	März 2002
Dropship: United Peaceforce	PS 2	9. Januar 2002
Ecks vs. Sever	GBA	31. Januar 2002
E.T. – Away from Home	PC	März 2002
Mafia	PC	1. Quartal 2002
Maximo	PS 2	Februar 2002
Medal of Honor – Allied Assault	PC	Februar 2002
Reality Deathmatch	PC	1. Quartal 2002
Serious Sam – Second Encounter	PC	Januar 2002
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear	PS 2 GBA	März 2002
Tom and Jerry: The Magic Ring	GBA	24. Januar 2002
Vampire Night	PS 2	März 2002
VIP	GBA	März 2002
Worms Blast	PC PS 2	März 2002
AUFBAUSPIELE		
Civilization 3	PC	März 2002
Tropico: Paradise Island (Spielerweiterung)	PC	Januar 2002
BRETTSPIELE		
Chessmaster	GBA	März 2002
DENKSPIELE		
Tetris Worlds	PS 2	1. Quartal 2002
FLUGSIMULATIONEN		
Ace Combat 4: Distant Thunder	PS	30. Januar 2002
F-14 Tomcat	GBA	1. Quartal 2002
Lock On: Modern Air Combat	PC	März 2002
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Ape Escape 2	PS 2	1. Quartal 2002
Asterix & Obelix – Jetzt geht's rund	GBA	Februar 2002
Die Monster AG	PC GBA GBC	Mitte Januar 2002
Die Monster AG	PS 2	23. Januar 2002
Feivel, der Mauswanderer	GBA	1. Quartal 2002
In einem Land vor unserer Zeit	GBA	1. Quartal 2002
M & M's Fun Blast	GBA	1. Quartal 2002
Scooby Doo und die Cyber-Jagd	PS GBA	1. Quartal 2002
MUSIKSPIELE		
Parappa the Rapper	PS 2	Februar 2002
Pocket Music	GBC GBA	Februar 2002
REZ	PS 2	1. Quartal 2002
Space Channel 5 – v1	PS 2	Februar 2002
Space Channel 5 – v2	PS 2	1. Quartal 2002
PRÜGELSPIELE		
Virtua Fighter 4	PS 2	März 2002
PUZZLESPIELE		
Bonx	GBA	März 2002
Hot Potato	GBA	31. Januar 2002
RENNSPIELE		
4 x 4 Evolution 2	PC Xbox	März 2002
Beam Breakers	PC	1. Quartal 2002
Colin McRae Rally 2.0	GBA	März 2002
Driven	GBA	31. Januar 2002
F-355 Challenge	PS 2	1. Quartal 2002
Moto GP	GBA	1. Quartal 2002
Moto GP 2	PS 2	Februar 2002
Pro Rally 2002	PS 2	März 2002
Rayman Race	PS	März 2002
Scooter Racin'	PS	17. Januar 2002
Villeneuve Racing	PC PS 2	März 2002
ROLLENSPIELE		
Arx Fatalis	PC	1. Quartal 2002
Breath of Fire	GBA	Februar 2002
Grandia 2	PC PS	7. Februar 2002
SIMULATIONSSPIELE		
Der Planer 3	PC	1. Quartal 2002
Kicker Fun	PC	1. Quartal 2002
Muppet Pinball Mayhem	GBA	März 2002
SPORTSPIELE		
Biathlon Everybody's Golf 3	PS 2	1. Quartal 2002
David Beckham Fußball	GBC	Januar 2002
DSF Fußballmanager 2002	PC PS 2	Februar 2002
ESPN X Games Skateboarding	PS 2	1. Quartal 2002
Fila Decathlon	GBA	1. Quartal 2002
Mike Tyson Boxing	GBA	21. Februar 2002
Salt Lake City 2002	PC PS 2	1. Quartal 2002
Sid Meier's Sim Golf	PC	Februar 2002
Winter Olympics 2002	PC GBA	Februar 2002
WTA Tour Tennis	PS 2	1. Quartal 2002
STRATEGIESPIELE		
Conflict Zone	PS 2	28. Februar 2002

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

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	 Stronghold	Strategie	sehr gut	Take 2 Interactive	12 Jahren
2	 Fußball Manager 2002	Simulation	befriedigend	Electronic Arts	3 Jahren
3	 Commandos 2 – Men of Courage	Strategie	gut	Eidos Interactive	16 Jahren
4	Aquanox	Action	befriedigend	Fishtank Interactive	16 Jahren
5	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
6	Wiggles	Aufbauspiel	befriedigend	Innonics	12 Jahren
7	NHL 2002	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
8	Myst 3 – Exile	Abenteuer	befriedigend	Ubi Soft	3 Jahren
9	Operation Flashpoint	Action	gut	Codemasters	16 Jahren
10	F1 2001	Rennspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
11	Combat Mission	Strategie	–	CDV	12 Jahren
12	Die Sims	Aufbauspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
13	Wer wird Millionär?	Quizspiel	gut	Eidos Interactive	3 Jahren
14	Microsoft Train Simulator	Simulation	befriedigend	Microsoft	3 Jahren
15	Myst 3 – Collectors Edition	Abenteuer	–	Ubi Soft	3 Jahren
16	Wer wird Millionär? 2. Edition	Quizspiel	befriedigend	Eidos Interactive	3 Jahren
17	Wer wird Millionär? Junior	Quizspiel	befriedigend	Eidos Interactive	3 Jahren
18	Cossacks – European Wars	Strategie	gut	CDV	12 Jahren
19	Age of Empires – Gold Edition 2	Strategie	–	Microsoft	12 Jahren
20	Totally Rollercoaster[1]	Simulation	gut [1]	Infogrames	6 Jahren
21	Die Siedler 4	Aufbauspiel	gut	Ubi Soft	12 Jahren
22	Emperor – Schlacht um Dune	Aufbauspiel	gut	Electronic Arts	16 Jahren
23	Command & Conquer – Alarmstufe Rot 2	Strategie	–	Electronic Arts	16 Jahren
24	Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars	Strategie	befriedigend	Jowood	12 Jahren
25	Black & White	Aufbauspiel	gut	Electronic Arts	12 Jahren
26	Patrizier 2 – Geld und Macht	Simulation	gut	Infogrames	3 Jahren
27	King of the Road	Simulation	gut	Infogrames	12 Jahren
28	Age of Empires 2	Strategie	sehr gut	Microsoft	12 Jahren
29	Arcanum	Rollenspiel	gut	Vivendi Universal	12 Jahren
30	America – No Peace beyond the Line!	Strategie	gut	Data Becker	12 Jahren

[1] Hauptspiel „Rollercoaster Tycoon" als „gut" bewertet, neue Zusatz-CD-ROM „Totally Rollercoaster" noch nicht getestet

GAMEBOY

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Legend of Zelda – Oracle of Seasons (Gameboy Color[4])	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
2	Legend of Zelda – Oracle of Ages (Gameboy Color[4])	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
3	Mario Kart Super Circuit (Gameboy Advance)	Rennspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
4	Pokémon – Goldene Edition (Gameboy Color[2,4])	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
5	Pokémon – Silberne Edition (Gameboy Color[2,4])	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
6	Pokémon – Trading Card Game (Gameboy Color[2,4])	Kartenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
7	Pokémon – Pinball (Gameboy Color[2,4])	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
8	Super Mario Advance (Gameboy Advance)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
9	Super Mario Bros. Deluxe (Gameboy Color[4])	Geschicklichkeitsspiel	–	Nintendo	3 Jahren
10	Pokémon – Gelbe Edition (Gameboy[3])	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren

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

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Digimon World	Abenteuer	befriedigend	Infogrames	3 Jahren
2	Wer wird Millionär?	Quiz	–	Eidos Interactive	3 Jahren
3	Formel 1 2001	Rennspiel	gut	Sony	6 Jahren
4	Wer wird Millionär? Junior	Quizspiel	–	Eidos Interactive	3 Jahren
5	FIFA 2001	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
6	World's Scariest Police Chases	Rennspiel	–	Activision	12 Jahren
7	Rainbow Six – Rogue Spear	Action	–	Ubi Soft	16 Jahren
8	Alone In The Dark – The new Nightmare	Abenteuer	gut	Infogrames	16 Jahren
9	Harvest Moon – Back to Nature	Simulation	gut	Ubi Soft	3 Jahren
10	Sheep Dog 'n' Wolf	Action	gut	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	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
3	This is Football 2002	Sport	gut	Sony	3 Jahren
4	Gran Turismo 3 A-spec	Rennspiel	gut	Sony	3 Jahren
5	F1 2001	Rennspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
6	Tekken Tag Tournament	Prügelspiel	gut	Sony	16 Jahren
7	NHL 2002	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
8	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
9	Thunderhawk – Operation Phoenix	Action	–	Eidos Interactive	16 Jahren
10	Alone in the Dark 4 – The new Nightmare	Action-Abenteuer	–	Infogrames	12 Jahren

NINTENDO 64

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon Stadium	Prügelspiel	gut	Nintendo	6 Jahren
2	Paper Mario	Rollenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
3	Pokémon Snap	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
4	Mario Kart Players Choice	Rennspiel	–	Nintendo	6 Jahren
5	The Legend of Zelda – Majora's Mask	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
6	Super Smash Brothers	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
7	Banjo-Tooie	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
8	Mario Party 2	Brettspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
9	Excitebike 64	Rennspiel	gut	Nintendo	6 Jahren
10	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	–	Actvision	6 Jahren

DREAMCAST

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Worms Armageddon	Strategie	gut	Infogrames	6 Jahren
2	Captain Buzz Lightyear – Star Command	Action	–	Activision	6 Jahren
3	Toy Story 2	Geschicklichkeitsspiel	–	Activision	6 Jahren
4	Ready 2 Rumble Boxing	Sport	gut	Konami	12 Jahren
5	Dino Crisis	Action-Abenteuer	–	Virgin Interactive	16 Jahren
6	Tom Clancy's Rainbow Six	Action	–	Swing Interactive	16 Jahren
7	Disney's Dinosaur	Abenteuer	–	Ubi Soft	3 Jahren
8	Hydro Thunder	Rennspiel	befriedigend	Konami	6 Jahren
9	Tomb Raider 4	Action-Abenteuer	–	Eidos Interactive	12 Jahren
10	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

Civilization[1] 3

[1] sprich: „Siiwwilleisäischen"

Strategiespiel für PC | 6000 Jahre Herrschaft, vier Zeitalter, sieben Gegner: Wer kann ein Weltreich aufbauen?

INHALT

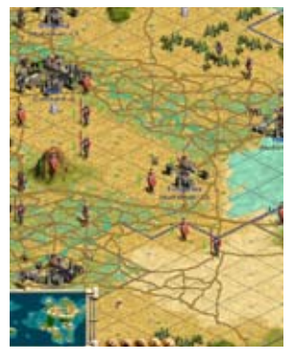
Eine Handvoll Siedler und einen Trupp Arbeiter – mehr haben Sie zu Beginn nicht. Und daraus sollen Sie ein Reich formen, das alle Bedrohungen von Mensch und Natur übersteht. Um das zu schaffen, brauchen Sie außer militärischer Macht vor allem eines: Wissen. Denn nur, wer mehr weiß als sein Gegner, kann ihn überraschen oder mit so überlegener Technik in Ehrfurcht versetzen, dass er einen Friedensvertrag anbietet. Um Technik erforschen zu können, brauchen Sie aber viele Forschungsstätten und deshalb auch viele Städte. Also müssen Sie neue Siedlertrecks bilden und Teile Ihres Stammes in die weite Welt schicken, wo nicht nur fremde Kulturen, sondern auch blutrünstige Barbaren Ihren Plänen ein schnelles Ende bereiten könnten. Aber wenigstens müssen Sie derart wichtige Entscheidungen nicht unter Zeitdruck übers Knie brechen – es wird Runde um Runde gespielt.

BEDIENUNG

Sie spielen „Civilisation 3" hauptsächlich mit der Maus. Einheiten auswählen, Städte ansehen, Bauvorhaben befehlen – alles per Mausklick.

URTEIL

Der Großvater der epischen Strategiespiele ist wieder da, und Anhänger der Civilisation-Reihe fragen sich: Kann man ein tolles Spiel noch besser machen? Man kann! Nicht mit dem Holzhammer, sondern klein, aber fein. Neue Ideen, wie die Figur des „Armeeführers" oder das „kulturelle Verbreitungsgebiet", bringen frischen Wind in eine wunderbare Spielidee. Das sieht alles schon „sehr gut" aus.



Planung ist alles: Strategen müssen den Überblick behalten.



Hochmut kommt vor dem Fall: Beginn des Turmbaus zu Babel.

Civilization 3

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Infogrames
Telefon	01907/71882
Im Handel ab	März 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P3 500/32MB
Wahrscheinlicher Preis	89,95 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

SSX Tricky

Sportspiel für Playstation 2 | Auf zur zweiten Runde der abgedrehten Snowboard-Hatz. Nichts für Schneeblinde!

INHALT

Schnallen Sie Ihrem verrückten Fahrer das Brett unter die Füße, und schicken Sie ihn talwärts. Verrückt ist er mit Sicherheit, denn kein normaler Mensch würde sich auf derart riskante Rennstrecken wagen, die mit überaus „robusten" Konkurrenten gepflastert sind. Wüste Rempeleien und nicht minder heftige Schimpfkanonaden sind gern genommene Waffen im Kampf um einen guten Platz in diesem abgefahrenen Schneezirkus.

Wenn's Ihnen zu viel wird, schütteln Sie die lästigen Verfolger mit ein paar halsbrecherischen Kunststücken ab oder hetzen ihnen per Turbo davon und hüllen sie in eine Schneestaubwolke. Haben Sie es unter vollem Körpereinsatz geschafft, die „Tricky"-Leiste am rechten Bildrand zu füllen, dann dürfen Sie zur Belohnung ein Superkunststück hinlegen.

BEDIENUNG

Die Bedienung des Snowboardfahrers geht nach kurzer Übung wie von selbst: Mit der **X**-Taste lassen Sie den Artisten springen, mit den Tasten **L** und **R** Atem beraubende Akrobatik vollführen.

URTEIL

„SSX Tricky" ist weiß und heiß zugleich. Ordentliche, flimmerfreie Grafik, ansehnliche Strecken und eine Athleten-„Bande" voller lustiger Figuren versprechen fröhlichen Wintersport. Die Möglichkeit, neue Superkunststücke freizuspielen, setzt dem Schneespektakel die Krone auf. Probier was Neues – der Winter wird heiß mit diesem voraussichtlich „sehr guten" Spiel.



Runter kommen sie immer: tollkühne Menschen auf ihren rasenden Brettern in der Eiskanal-Steilkurve.



Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen: Die besten Snowboard-Artisten vertrauen auf ihre sprichwörtliche Klasse.

SSX Tricky

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0211/975820
Im Handel ab	14. Dezember 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	vier/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	119 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Moto Racer 2 3

2sprich: „Räßer“

Rennspiel für PC |
Ein Mann, eine Maschine, zwei Räder – ein Ziel



INHALT

Spritgeruch liegt in der Luft, die Motoren der Geländemaschinen sind warmgelaufen, das Feld wartet mit verhaltenem Grollen auf das Startsignal. Los geht's: Gashahn auf, das Grollen steigert sich zum metallischen Kreischen, und die heißen Öfen ebnen mit Höllentempo die hügelige Sandpiste ein.

Sie können Motocross- oder Supercross-Läufe fahren oder einfach nur gegen die Uhr rennen. Wer seinen Bock perfekt beherrscht und die letzte Herausforderung sucht, ist mit „Freestyle“ bestens bedient. Mit dem Moped die Rampe hoch, abspringen und eine tolle Luftnummer hinlegen – das stählt den Gleichgewichtssinn und bringt eine Menge Punkte.

Wer mehr Wert auf Tempo pur legt, greift sich eine Hochleistungs-Straßenmaschine und rast damit quer durch Paris, über die Rennstrecke von Suzuka in Japan oder ein paar Mal um den Sachsenring.

Acht Spieler können sich über Netzwerk oder im Internet spannende Rennen liefern. Auf 24 Motorrädern und 15 Strecken.

BEDIENUNG

Das können auch Anfänger. Durch die Menüs geht's mit der Maus, durch dick und dünn mit den Pfeiltasten: Mit ↑ geben Sie Gas, mit ← und → wird die Maschine in die gewünschte Richtung gelenkt. Ach ja, da gibt's noch ↓ … aber Sie wissen ja: Wer bremst, verliert! Noch einfacher wird es mit der Spieletastatur (Gamepad). Da gibt es dann eine Taste fürs Gas, eine zum Bremsen, und den Rest erledigen Sie mit dem Steuerkreuz.

URTEIL

Ob Sie sich im Slalom durch dichten Stadtverkehr schlängeln, auf staubigen Pisten jeden Hügel plätten oder im Freistilfahren wilde Akrobatik hinlegen – an Abwechslung mangelt es „Moto Racer 3“ nicht. Strecken, Fahrer und Motorräder sind detailliert gestaltet, wirken viel realistischer als noch in den Teilen 1 und 2 der Rennspiel-Reihe. Drei Schwierigkeitsgrade und mit dem Spielverlauf steigende Herausforderungen garantieren Anfängern und Profis Spielspaß. Moto Racer 3 verspricht ein „guter“ Renner zu werden.

Auf die lange Bank geschoben: Endlich durfte er dem Publikum zeigen, was er viele Jahre im Biergarten geübt hatte.



Ab durch die Mitte: Ein Motorrad passt immer.

Moto Racer 3

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221/975820
Im Handel ab	6. Dezember 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/acht
Altersempfehlung	ab 3 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P3 450/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	82,13 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Ace Combat 4 – Distant Thunder[1]

[1] spricht: „Äß Kommbätt 4 – Dißstant Ssander"

Flugsimulation für Playstation 2 | Heiße Luft und coole Action – willkommen im Cockpit, Flieger!

INHALT

Eine fiktive Zukunft: Die Welt droht in Krieg und Chaos zu versinken. Als frisch gebackenes Mitglied eines Flug-Einsatzgeschwaders müssen Sie sofort in den Luftraum über der Front, um feindlichen Truppen einzuheizen. Also ab ins Cockpit Ihres Düsenjets, Steuerknüppel fest umklammert, den Daumen auf dem Feuerknopf fixiert – und feuern, was die Bordvorräte hergeben. Mit Sperrfeuer blocken Sie Bodentruppen des Gegners ab, mit gewagten Manövern fliegen Sie Geleitschutz für ein alliiertes Bombergeschwader, mit der Bordkanone liefern Sie der anderen Seite heftige Luftkämpfe. Ab und an lehnen Sie sich kurz zurück und genießen schön gemachte Zwischenfilmchen, mit denen die Handlung vorangetrieben wird.



Es fliegt was in der Luft: Mit zerstörerischer Fracht aus Bomben und Raketen geht's ins Einsatzgebiet.

BEDIENUNG

Bei dieser Flugsimulation steht Action im Mittelpunkt. Deshalb werden Sie auch nicht mit ausufernden Tastenbelegungen genervt. Mit der **L1**-Taste erhöhen Sie den Schub, mit **L2** feuern Sie eine Rakete ab. Per Druck auf die **SELECT**-Taste wählen Sie eine andere Waffe aus

URTEIL

Gut, dass die Jets aus der „Ace-Combat"-Reihe jetzt auf der Playstation 2 gelandet sind: Die Grafik der Kampfflieger wirkt geradezu fotorealistisch. Die Hektik wilder Luftkämpfe kommt in dieser Pracht Schweiß treibend und beängstigend echt rüber. Doch: Nur 20 Missionen sind eine etwas magere Ausbeute, und die Explosionen gegnerischer Flugzeuge bedürfen noch einiger grafischer Feinarbeit. Dann wird es mit Sicherheit ein himmlisches, höllisch „gutes" Spiel.



Die Zeit vergeht wie im Fluge: Noch vor wenigen Jahren waren so detailliert wiedergegebene Jets in einem Computerspiel undenkbar.

Ace Combat 4 – Distant Thunder

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Sony
Telefon	06102/4330
Im Handel ab	Anfang Januar
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	zwei/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	119,95 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

The Sims – Hot Date[2]

Zusatz-CD-ROM zur Simulation für PC | Die City und die Liebe kommen jetzt auch mit ins Spiel

INHALT

Die Sims, das sind ganz besondere Menschen, die nur in Ihrem Computer leben. Ihre Bedürfnisse, Sorgen und Freuden werden von einer „künstlichen" Intelligenz gesteuert: Sie, der Spieler, leiten Ihren Sim durchs Leben, sorgen dafür, dass er stets pünktlich zur Arbeit kommt und nie hungrig ins Bett steigt.

Bald erscheint mit „Hot Date" die dritte Zusatz-CD-ROM. Das Hauptaugenmerk liegt dieses Mal auf dem Liebes- und Beziehungsleben der Festplattenbewohner. Und erstmals besteht jetzt die Möglichkeit, per Taxi einen Ausflug in die Stadt zu unternehmen. Zwischen Ladenpassagen, Restaurants und Strandcafés schließen die Sims neue Bekanntschaften, wagen den einen oder anderen Flirt. Wie im echten Leben ist dabei sehr viel Fingerspitzengefühl gefragt. Die neue Flamme gleich nach fünf Gesprächsminuten in den Arm zu nehmen, sollten Sie sich lieber verkneifen. Doch mit dem richtigen Händchen(halten) entsteht bald eine feste Freundschaft, vielleicht sogar ein wenig mehr. Und ehe Sie sich's versehen, sind Sie Oberhaupt eines riesigen Familienclans.



Da hilft kein Betteln und kein Flehen: Bei diesen Klamotten ist keine Verabredung im Anzug.

BEDIENUNG

Die Steuerung hat sich im Vergleich zum Originalspiel nicht geändert. Mit der Maus und einfachen Befehlsmenüs steuern Sie die Sims durchs Leben.

URTEIL

Ein paar neue Gegenstände und mehr Optionen zum Flirten – das hätte bei Weitem nicht gereicht, um den Sims neues Leben einzuhauchen. Doch durch die gleichzeitige „Erschaffung" einer belebten Stadtmitte verspricht die Lebenssimulation wieder richtig spannend zu werden. Jedenfalls dann, wenn es Ihnen gelingt, trotz der vielen Freizeitangebote Ihren simulierten Job nicht zu vernachlässigen und genügend Schlaf zu tanken. Erster Eindruck: „gut".



Millionen Fliesen können sich nicht irren: „Ein Mal Pommes rot-weiß bitte!" – in diesem Imbiss kommen die Sims schnell ins Gespräch.

[2]sprich: „Se Ssimms – Hott Dätt"

The Sims – Hot Date

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221/975820
Im Handel ab	bereits erschienen
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P 133/32MB
Wahrscheinlicher Preis	50,83 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So testet COMPUTERBILD-SPIELE

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

Test-Computer

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

Die Redaktion testet alle PC-Spiele in einem eigenen Labor mit 25 unterschiedlichen Computern. Fünf Mitarbeiter überprüfen an Computern mit verschiedenen **Prozessoren** S. 220, Grafikkarten und Soundkarten, ob ein Spiel gut funktioniert. Darüber hinaus werden auf einem zusätzlichen 26. Computer alle Spiele mit dem Betriebssystem Windows XP getestet.

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

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

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

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

Spielspaß

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

Service

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

Installation

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

Bedienungsanleitung

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

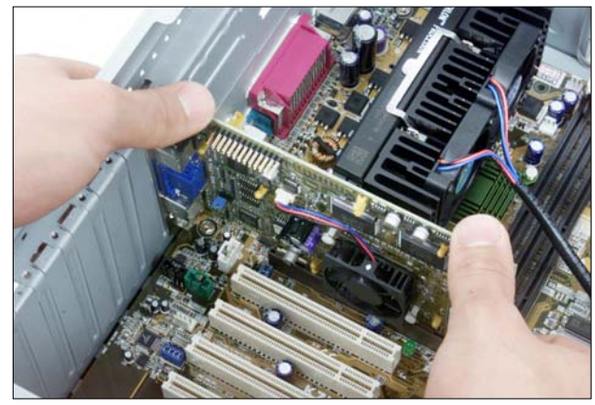
Funktionsprüfung Ton

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

Funktionsprüfung Bild

Nur wenn Grafikkarte, Prozessor und PC-Spiel zusammenarbeiten, ist Spielspaß garantiert. Daher prüft die Redaktion PC-Spiele mit gängigen Grafikkarten auf verschieden schnellen Computern. Ein Spiel mit toller Grafik macht mit einer hohen **Bildauflösung** S. 220 am meisten Spaß. Also testet die Redaktion jedes Spiel auf allen 26 Prüf-Computern mit je zwei Bildauflösungen – ein Mal mit der vom Spiel vorgegebenen und ein Mal mit der bei Spielern sehr beliebten Auflösung von 1024 mal 768 **Bildpunkten** S. 220 bei einer **Farbtiefe** S. 220 von 32 **Bit** S. 220. Die Note für jede Kombination Spiel/Computer beruht auf dem Durchschnittswert der beiden Teilnoten. Läuft ein Spiel mit der hohen Auflösung nicht, so wird diese unzeitgemäße Eigenschaft mit der Teilnote „6“ bewertet.

Konsolenspiele kassieren für schwarze Balken am Bildrand schlechte Noten.



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

Funktionsprüfung Windows XP

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

Einstellmöglichkeiten

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

Sonstiges

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

Auf-/Abwertung

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

Preis-Leistungs-Note

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

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

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

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Testtabelle verständlich erklärt

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

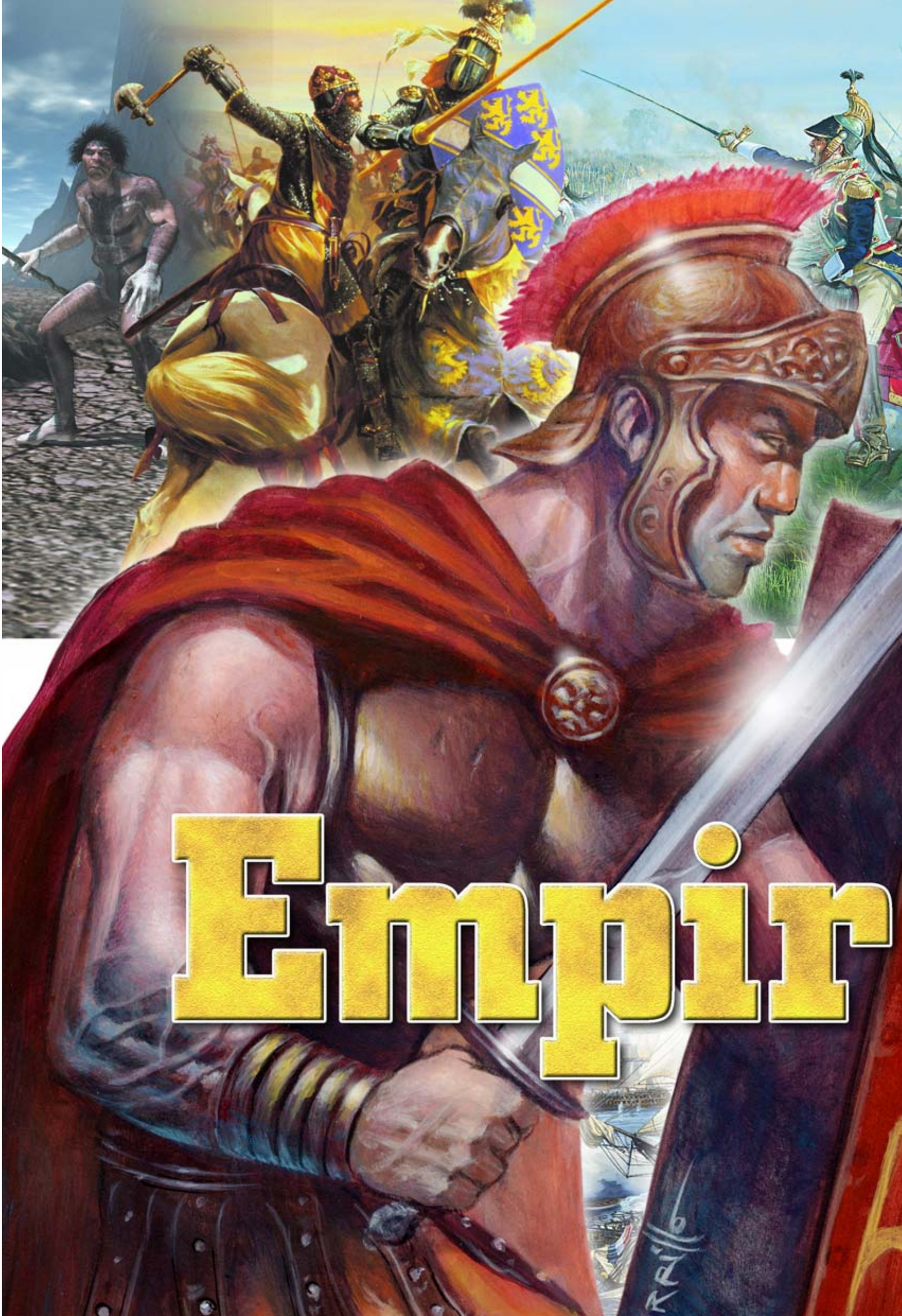
㉑ Speicherfunktion für Spielstände
Ist es während des Spiels jederzeit möglich, den Spielfortschritt zu speichern und später wiederherzustellen? COMPUTERBILD-SPIELE bewertet es unter diesem Punkt.

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.


Empir



e Earth

Strategiespiel für PC |
500 000 Jahre Prügel – von der Steinzeit bis in eine ferne Zukunft. Wer mehr austeilt als einsteckt, gewinnt

Spieletricks siehe Seite 128

INSTALLATION

Bevor Sie sich auf den Weg durch die Menschheitsgeschichte machen können, müssen Sie „Empire Earth" erst einmal installieren. Wie das funktioniert, erklärt Ihnen die Redaktion ganz ausführlich auf Seite 198.

INHALT

Die Nacht ist kalt und dunkel. Urgh schaut nach oben auf die spärlich leuchtende Scheibe am Himmel. In seinen großen, haarigen Pranken hält er die neueste Erfindung der weisen Männer seines Volkes: eine Keule. Der Mann, der mit den Göttern sprechen kann, hatte gesagt, ihnen würde der Sieg gehören, wenn sie im Schein der blassen Himmelsscheibe angreifen würden. Urgh hat zwar Angst vor den Wesen der Dunkelheit, aber der feindliche Stamm lässt Urghs Leute nicht ans

1

1 sprich: „Empeiler Örß"

Empire Earth – FORTSETZUNG

lebensnotwendige Trinkwasser – und ist wegen seiner zahlenmäßigen Überlegenheit bei greller Lichtscheibe nicht zu besiegen. Und so nahmen Urgh und seine Kameraden allen Mut zusammen und schlichen sich dicht ans Lager der Gegner heran. Urgh zieht sein Mammutfell enger und sieht seinen Anführer Starker Mann an. Der gibt grunzend den Befehl zum Angriff. Urgh schreit und stürmt auf den ersten Feind zu …

Jahrtausende weiter: Die Nacht ist dunkel und wäre kalt, würde Logan nicht, wie jede Nacht, in seinem geschlossenen Kampfanzug stecken. Der Elitesoldat sieht nach oben, in den nächtlichen Himmel. Feindliche Satelliten blitzen gelegentlich auf, wenn die neueste Erfindung der Wissenschaftler, eine Laserkanone, die teuren Aufklärungseinheiten in Weltraumschrott verwandelt. Gut so, denkt Logan, so weiß der Feind nicht, wo wir sind. Die gegnerischen Verbände sind in der Überzahl und nur noch 300 Kilometer weg, also in zwei Minuten hier. Logan wirft einen Blick auf General Miller. Der wirkt eiskalt, wartet regungslos, bis die gegnerischen Kampfroboter fast in Schussweite sind, und gibt erst dann den Befehl zu feuern. Mit einem wilden Schrei reißt Logan den Granatwerfer hoch …

Welchen der beiden Krieger würden Sie lieber befehligen? Sie wissen es nicht? Das ist jetzt kein Problem mehr: Spielen Sie in „Empire Earth“ doch einfach beide – und alle anderen Kämpfer der Weltgeschichte gleich mit.

Sie dürfen sich hier nämlich von der Steinzeit über Bronzezeit, Mittelalter, Absolutismus und so weiter bis zum Atomzeitalter und sogar zur Ära der Nano-Techno-



Brust oder Keule? Das ist hier keine Frage.

SPIELVERLAUF



1 In grauer Vorzeit besteht Ihr gesamtes Volk aus fünf Arbeitern und einer Hütte – noch ein weiter Weg zum Weltreich.



2 Inmitten der unwirtlichen Gegend haben Ihre Männer ein Kürbisfeld entdeckt und beginnen sofort mit der Ernte.



3 Auch der Spürhund, den Sie losgeschickt haben, wird fündig: Dieser Seelöwe wird Ihr Volk eine Weile satt machen können.



4 Doch nur mit „Brot“ allein wird niemand auf Dauer glücklich. Daher lassen Sie nach Bodenschätzen suchen – und haben Erfolg. Ein umfangreiches Eisenvorkommen findet sich in der Nähe Ihres Dorfes. Sofort senden Sie Arbeiter aus, um den wichtigen Rohstoff ins Dorf zu schaffen. Auch Holz, Stein und Gold wandern in Ihre Lagerräume. Ob der feindliche Nachbarstamm diese Entwicklung wohl gut findet?



5 Natürlich nicht! Ein gegnerischer Keulenträger greift an – erfolglos.



6 Sie sind gewarnt und stellen sofort eigene Soldaten auf. Keulenträger und Steinewerfer sollen Ihr Dorf beschützen.



7 Und die haben bald alle Hände voll zu tun. Immer wieder schickt der Gegner seine Truppen in Ihr Gebiet.



8 Wofür kämpft ein Mann? Für Familie und Seelenheil natürlich! Deshalb lassen Sie Wohnhäuser und Tempel errichten.



9 Ihr Volk hat sich weiterentwickelt und die Epoche der Steinzeit erreicht. Nun können Sie auch Schleuderkämpfer ausbilden.



10 Und noch ein Zeitsprung: In der Kupferzeit sind Ihre Arbeiter in der Lage, Kornfarmen zu bauen und zu betreiben.



11 Ein großes Ereignis: Der geniale Stratege Sarkon, ein wahrer Held, schließt sich Ihrem Stamm an.



12 Auch der Gegner war nicht untätig und legte direkt vor Ihrer Nase eine kleine Siedlung an. Das schreit nach Rache!



13 Um vor unliebsamen Überraschungen geschützt zu sein, errichten Ihre Arbeiter stabile Mauern rund ums Lager.



14 Der Kampf gegen die Wachtürme des Gegners war äußerst verlustreich. Sie erkennen, dass Sie Gebäuden mit Schwertern und Speeren nicht ernsthaft schaden können, und setzen deshalb auf Spezialisten: die Samson-Einheit. Diese bärenstarken Männer können einen angespitzten Baumstamm allein schleppen und werden in kurzer Zeit mit jedem bekannten Bauwerk fertig.



15 Die Roten geben nicht auf: Immer wieder überfallen kleinere Trupps Ihre Stadt und fügen Ihnen Verluste zu.



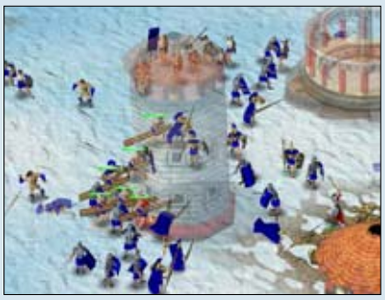
16 Der Kampf wogt hin und her, es gibt aber keinen Sieger. Daher stecken Sie wieder Energie in die Forschung …



17 … und finden sich mit Ihrem Volk bald in der Bronzezeit wieder. Die Veränderungen sind deutlich sichtbar.



18 Die Armee bildet da keine Ausnahme. Aus Speerwerfern werden Phalanxen, und erste Schwertkämpfer sind da.



19 Mit den neuen Truppen wagen Sie einen Ausfall und können eine Siedlung das Feindes komplett aufreiben.



20 An der Mauer des Gegners treffen Sie auf starken Widerstand. Wer wird diese Entscheidungsschlacht gewinnen?

logie durchschlagen – insgesamt durch 14 Epochen der Weltgeschichte.

Jede davon ist eine Welt voller neuer, modernerer Truppen, die Sie ausbilden, weiter entwickelter Stadtgebäude, die Sie bauen, und fortschreitender Technologien, die Sie erforschen können. So retten Sie Ihr Volk vor der Vernichtung durch gegnerische Stämme und bringen es ins nächste Zeitalter. Wo der ganze Spaß wieder von vorn beginnt – bis Sie Ihre Gegner zum letzten Mal besiegt haben und mit Ihren Leuten alleinige Bewohner der Erde sind …

Auch für Historien-Fans ist in Empire Earth gesorgt: In vier langen Feldzügen, so genannten Kampagnen, können Sie berühmte Völker auf dem Weg zu wahrer Größe unterstützen und zum „echt historischen" Sieg führen. Zum Beispiel den Aufstieg der Griechen zum ersten großen europäischen Reich miterleben. Die Geschichte Englands seit der Herrschaft von Wilhelm dem Eroberer (William the Conqueror) im 11. Jahrhundert beeinflussen. Deutschland durch Kolonialzeit und Ersten Weltkrieg befehligen – oder eben im 22. Jahrhundert ein neues Weltreich aus der Asche Russlands formen.

Und auf der Zufallskarte dürfen Sie eine Partie ganz nach Wunsch einstellen und dann gegen den Computer oder gegen menschliche Widersacher spielen.

Optisch umgesetzt wurde die Spielidee mit 3D-Grafik, die Ihnen erlaubt, die Kamera so nah an einzelne Figuren heranzufahren, bis Sie deren Gesichter erkennen



Die Zukunftskrieger: Kampf-Roboter.

Empire Earth FORTSETZUNG

können. Auch die Landschaft ist nicht flach, sondern weist deutlich sichtbare Hügel und Täler auf, die auch auf das Spielgeschehen durchaus Einfluss haben. Beispielsweise werden Truppen langsamer, wenn Sie eine Steigung hinaufrennen müssen.

Und die Vielfalt ist fast erdrückend: Mehrere hundert Einheiten, Gebäude und Forschungsbereiche warten darauf, entwickelt, erbaut, erforscht, entdeckt zu werden.

Gespielt wird Empire Earth allerdings wie ein typisches Strategiespiel: Zuerst eine Siedlung aufbauen, in der Arbeiter Rohstoffe sammeln, dann Gebäude errichten, Truppen aufstellen und schließlich dem Gegner möglichst schmerzhaft auf die Glocke hauen.

BEDIENUNG

Sie erteilen Ihrem Volk größtenteils durch Mausklicks Befehle. So schicken Sie Ihre Truppen ins Gefecht, geben den Arbeitern Order, was Sie sammeln, ernten oder bauen sollen, und sagen auch den Forschern, an welchen neuen Wissensgebieten Sie ganz besonders interessiert sind. Ein paar Tastenkombinationen für häufig benötigte Befehle sind allerdings nützlich: So können Sie Teile Ihrer Armee zusammenfassen und ihnen eine Ziffer zuweisen. Drücken Sie die dann die Zifferntaste, so sind diese Truppen umgehend aktiviert und warten auf Befehle. Nach zweimaligem Tastendruck wechselt sogar die Ansicht direkt zum ausgewählten Teil Ihres Heeres.

URTEIL

Es gab drei große, wegweisende Strategiespiel-Serien in den vergangenen Jahren: „Age of Empires“[1], „Command & Conquer“[2] sowie „Civilisation“[3]. Aus den besten Teilen dieser Spiele haben die Empire-Earth-Entwickler offenbar das ultimative Strategiespiel machen wollen – und das Ziel leider nicht ganz erreicht.

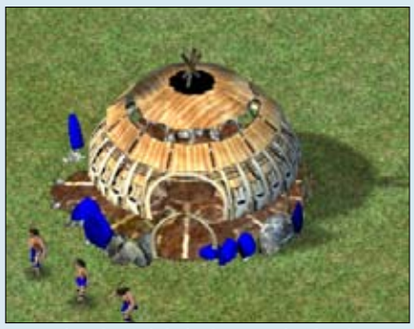
Dabei ist das Gesamtpaket zuerst beeindruckend: Die ganze Menschheitsgeschichte drin (Civilisation), große Schlachten bei simpler Bedienung (Age of Empires) und sogar Science-Fiction-Action (Command & Conquer).

In den Kampagnen klappt alles auch hervorragend: Dank historisch interessanter Aufgaben und sinnvoller Einheiten-Begrenzung bringen die vier Feldzüge anhaltend Spielspaß – nicht zu leicht, nicht zu schwer.

Die Zufallskarte ist allerdings ein kräftiger Fehlschlag. Bereits bei normalem Schwierigkeitsgrad ist der Computergegner haushoch überlegen. Bei mehr als hundert Einheiten pro Volk erdrückt Sie der PC mit Truppen, weil er schneller Befehle geben kann als Sie. Außerdem gibt es

[1]sprich: „Äidsch off Emmpeiers“ [2]sprich: „Kommahnd and Konker“ [3]sprich: „Siiwwiileisaischen“

SPIELDETAILS



Zu Beginn des Spiels, in der Vorzeit, ähnelt Ihr Stadtzentrum eher einem mongolischen „Jurten“-Zelt als einem Regierungssitz.



Schon in der Bronzezeit ein anderes Bild: Mit diesem römisch angehauchten Modell kann sich ein Staatsmann bereits sehen lassen.



Schlicht, aber schön – so präsentiert sich Ihr Kapitol im Industrie-Zeitalter. Der Rundbau als Grundform bleibt erhalten.



Selbst im Nano-Zeitalter ist Ihr Hauptquartier rund, erinnert aber ansonsten eher an ein außerirdisches Raumschiff als an ein Gebäude.



Im frühen Mittelalter waren die Kelten gefürchtete Kämpfer.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Empire Earth FORTSETZUNG

für jede Truppe eine optimale Gegen-Einheit. So weit, so gut. Leider greift der Computer immer mit gemischten Verbänden an, und damit können Sie Ihr Wissen um die Schwäche etwa von Speerkämpfern getrost vergessen. Und zum guten Schluss sind Ihre Truppen leider in etwa so schlau wie eine Scheibe Toast. Wenn ein feindliches Heer angreift, attackieren Ihre Männer keineswegs die Einheiten, gegen die sie am besten kämpfen können – sondern irgendeine, die sie gerade sehen. Schon bei Gefechten von 30 gegen 30 ist damit keine sinnvolle Taktik mehr möglich. Hier wäre etwas mehr Sorgfalt in der Spielbalance dringend nötig gewesen.

Das ist allerdings die einzige Schwäche von Empire Earth, denn die Zufallskarte macht riesig Spaß, sobald ausschließlich menschliche Feldherren mitspielen. Im Mehr-Spieler-Modus sind stundenlange Schlachten mit zahllosen taktischen Möglichkeiten nämlich kein Problem. Aber hier gilt: Wer liest, ist im Vorteil! Bis Sie aus Erfahrung wissen, ob Einheit X in Epoche Y im Zusammenspiel mit Einheit Z gut oder schlecht aussieht, vergehen schon ein paar Wochen. Da sind die grundsätzlichen Tipps aus gut gemachten Lernaufgaben und der Spielanleitung manchmal entscheidend für Sieg oder Niederlage.

Insgesamt treibt Empire Earth die Geschichte der Strategiespiele nicht wirklich voran. Der Versuch, einfach alles Gute in ein Spiel zu pressen, sorgt nicht für Spielspaß, sondern schnell für Überforderung. Gerade für Anfänger ist Empire Earth ein heftiger Brocken, und auch erfahrene Strategiespieler werden im wahrsten Sinne schwer zu kämpfen haben, bis sie in diesem Spiel endlich einmal Land sehen.

Dank der stimmungsvollen Kampagnen und des ordentlichen Mehr-Spieler-Modus' hat das Spiel die Gesamtnote „gut" aber redlich verdient. In der Steinzeit und auch in Zukunft.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

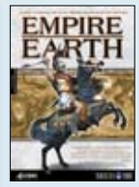
Linke Maustaste:
Figur anwählen
Rechte Maustaste:
Bewegungsbefehle geben
H: Sicht auf Stadtzentrum zentrieren
F4: Schnell speichern
⇄: Untätigen Arbeiter finden
Entf: Aktivierte Einheit löschen



Ein römischer Standartenträger mit klassischer Bewaffnung, dem Kurzschwert.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Empire Earth

Hersteller: **Vivendi Universal**
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

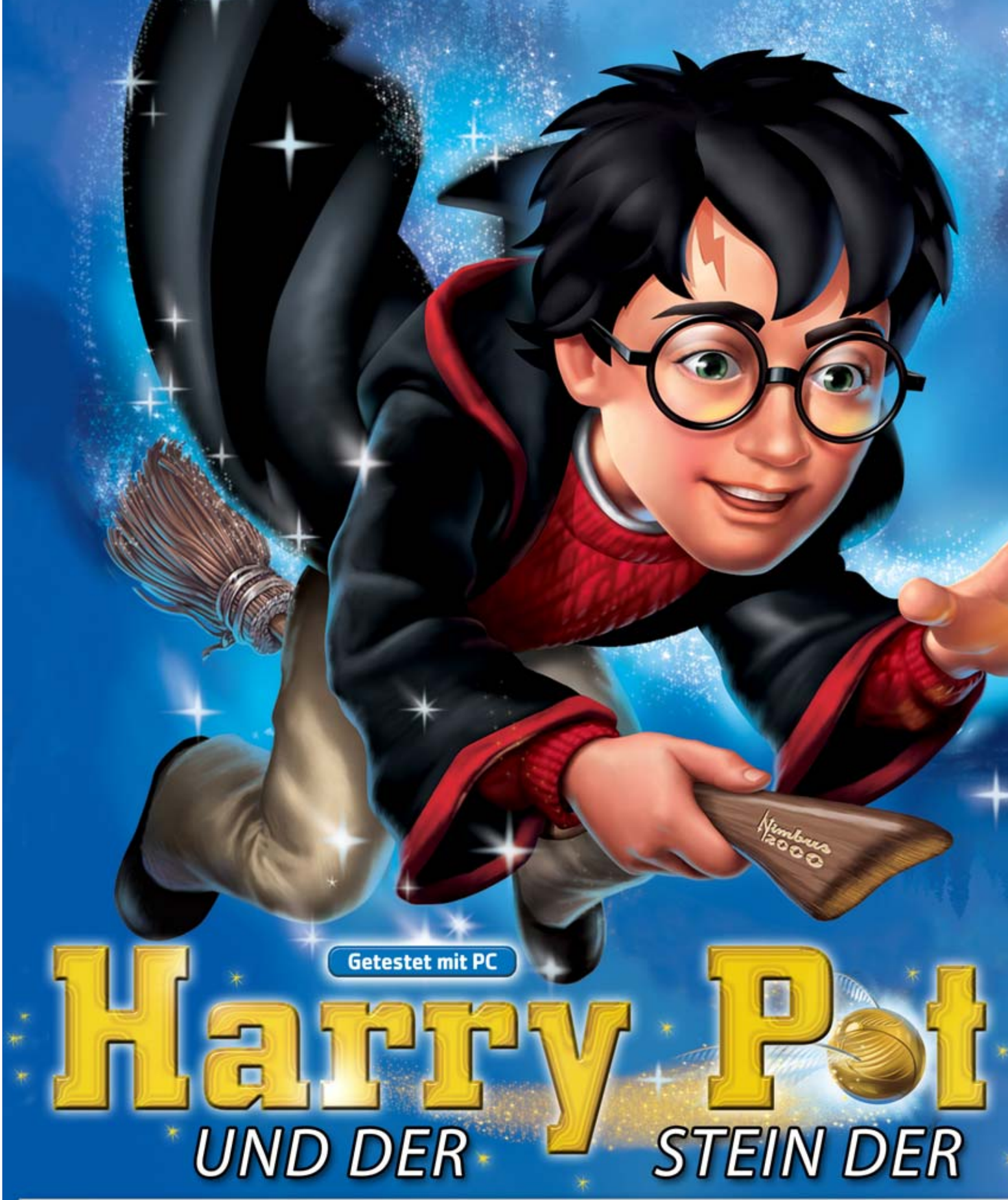
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,21**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (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%**		**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103/994040 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.sierra.de)	1,00
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%**		**1,95**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (398 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,2148 Megabyte	1,46
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,14**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	35 bestanden	1,00
		Shuttle 3D 64 Voice nicht bestanden	6,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**3,36**
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	Spiel startet nicht	4,50
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	Spiel startet nicht	3,50
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	Spiel startet nicht	ruckelfrei	3,50
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik, Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	14 Epochen, mehr als 200 Einheiten	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,03**
Aufwertung		guter Mehr-Spieler-Modus	**-0,50**
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,53**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**89,87 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)		79 Mark (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,53x 89,87 = 137,50 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Getestet mit PC

Harry Pot UND DER STEIN DER

Action-Abenteuer für PC | Harry Potter, Romanheld aus England, erobert die elektronische Welt. COMPUTERBILD-SPIELE hat alle vier Spiele für PC und Konsolen getestet

INSTALLATION

Abrakadabra, Hokus Pokus Fidibus – versuchen Sie etwa immer noch, ein Spiel wie „Harry Potter und der Stein der Weisen" mit dem Zauberstab auf die Festplatte zu bannen? Dann müssen Sie zur Strafe auf Seite 198 die Anleitung zum großen Installationszauber büffeln. Dort erklärt Ihnen die Redaktion, wie Sie ein Computerspiel fast ohne Magie zum Laufen bringen.

INHALT

Noch jemand da, der die Geschichte von Harry, der weltweit berühmtesten Kunstfigur nach Micky Maus, nicht kennt? Gut, das eine Mal soll die Mär vom Zauberjungen noch erzählt werden. Aber nur ganz kurz:

Es fängt alles damit an, dass ein Waisenkind in einem Bündel vor der Tür der Dursleys abgelegt wird: Harry Potter. Die Stiefeltern mögen den Kleinen nicht und behandeln ihn mies. Denn sie wissen: Harry hat Zauberkräfte – wie seine leiblichen Eltern, die sich mit dem finsteren Übel-Magier Lord Voldemort angelegt haben. Und von ihm besiegt wurden. Nur der kleine Harry, damals noch ein Baby, war irgendwie stärker als Voldemort. Aus dem Kampf trug das Kind nur einen Riesenschrecken und seine Blitz-Narbe auf der Stirn davon – Voldemort dagegen wurde verjagt und ver-



ter WEISEN

schwand in der Versenkung. Bei den Dursleys hat Harry wahrhaft keine unbeschwerte Kindheit. Er muss unter einer Treppe wohnen, und die Pflegeeltern bevorzugen ihren leiblichen Sohn, den drallen Dudley, mehr, als dem gut täte. Da flattert eines Tages ein merkwürdiger Brief ins Haus. Er enthält eine Einladung zur berühmtesten und besten Zaubererschule des Landes: Hogwarts. Natürlich versuchen die Dursleys mit allen Mitteln zu verhindern, dass der Brief Harry erreicht. Aber der Hogwarts-Wildhüter Hagrid spürt die Familie sogar auf der einsamen Insel auf, auf der sie sich versteckt hält, und überbringt Harry das einmalige Angebot. Also:

SPIELVERLAUF



1 „Flipendo“: Hier lernt Harry mit dem Lehrer Quirrel seinen ersten Zauberspruch. Damit kann er Kisten schieben und Schalter drücken.



2 Der Herr der Ringe: Auf dem Schlosshof muss Harry auf seinem Besen allerlei Kreise durchfliegen, die Madame Hooch dorthin zaubert.



3 Irrgarten: Zu Professor Sprout geht's durch ein Labyrinth. Es wird von gelben Schnecken bewacht, die giftigen Schleim absondern. Harry kann die Kriechtiere mit einem Flipendo-Zauber für kurze Zeit betäuben und dann schnell an ihnen vorbeihuschen.



4 Herr der Fliegen: Im Gewächshaus warten angriffslustige schwirrende Plagegeister auf Harry. Auch dagegen hilft der Flipendo-Zauber.



5 Die sind ihm nicht grün: Stachelpflanzen schießen ihre Dornen ab wie Pfeile. Doch ein Incendio-Spruch reicht, und es ist Schweigen im Wald.



6 Das Spiel im Spiel: Quidditch. Dabei muss Harry sich den schnellen Schnatz schnappen. Kein Problem für den Überflieger auf dem Besen.



7 Harry & Klo: Sogar auf die Mädchentoilette muss der Zauberlehrling, um mit Ron Hermine zu retten, die von einem Riesentroll bedroht wird.

Harry Potter und der Stein der Weisen

FORTSETZUNG

Schnell noch in der Winkelgasse alle nötigen magischen Utensilien einkaufen, und ab geht's von Gleis 9 3/4 mit dem Hogwarts-Express zum sagenumwobenen Internat. Dort schickt der magische Hut Harry in das Haus Gryffindor.

An dieser Stelle steigt der Spieler in die zauberhafte Geschichte ein, übernimmt Harrys Rolle und wird sogleich vom Schulleiter Dumbledore begrüßt. Hogwarts' Chefmagier erklärt Harry die ersten Schritte auf dem Weg zum erfolgreichen Zauberlehrling. Zusammen mit Mitschüler Ron Weasley erkundet Harry dann die ehrwürdigen Gemäuer. Die beiden haben zwar immer Probleme, rechtzeitig zum Unterricht zu erscheinen, zaubern lernt Harry aber dennoch schnell. Mit dem Spruch „Incendio" kann er alsbald bösartige Pflanzen austrocknen, mit „Wingardium Leviosa" Gegenstände in der Luft schweben lassen. Zaubern lernen ist auch für Sie kein Problem. Leider nützt es nichts, wenn Sie die tollen Sprüche aufsagen – Sie müssen vielmehr mit der Computer-Maus vom Lehrer vorgegebene Linien am Bildschirm nachzeichnen.

Auf den Gängen des Zauber-Internats muss Harry pausenlos Bertie-Botts-Bohnen sammeln, goldene Sterne und Zauberkarten finden. Station machen darf der Zauberschüler auch bei Madame Hooch auf dem Schlosshof, wo er das Fliegen mit dem Besen erlernt. Im Schloss wartet dann noch der Widerling Draco Malfoy auf Harry und bewirft ihn mit Zauber-Knallbonbons. Ist das überstanden, muss Harry ständig springen und klettern, mit Zaubersprüchen Türen, geheime Räume und Truhen öffnen oder schwebende Lichtwolken zaubern, auf denen sich Abgründe überqueren lassen. Und natürlich muss er auch noch auf dem Quidditch-Platz antreten.

Das Spielziel hält sich an die Buchvorlage: möglichst viele Hauspunkte gewinnen, um die Schüler aus dem Slytherin-Haus im Kampf um den Hauspokal auszustechen.

Wer den Film schon gesehen hat, wird die Figuren wiedererkennen. Die Gesichter im Spiel sehen größtenteils so aus wie die im Kino.

BEDIENUNG

Um den Zauberjungen, den Sie stets von hinten sehen, durch Hogwarts' Gänge rennen zu lassen, müssen Sie nicht selbst über magische Kräfte verfügen: Sie benötigen nur die beiden Maustasten und drei weitere Knöpfe auf der PC-Tastatur. Sprünge sind meist ungefährlich, da Harry das Ziel nicht auf den Punkt treffen muss, sondern es sich durchaus leisten kann, leicht daneben zu springen.

URTEIL

Einfach zauberhaft. Harry Potter und der Stein der Weisen ist ein Spiel mit gelungener Optik, netten Rätseln und gewaltfreier Action. Das verwinkelte Innenleben von Hogwarts kommt großartig rüber. Verschiedenfarbige Beleuchtungen, bunte Glasfenster und realistische Wandflächen schaffen Atmosphäre. Ein Spiel für den gemütlichen Familiennachmittag – Profi-Zocker dürften sich allerdings langweilen und auch schnell mit dem Spiel durch sein. Sehr umfangreich ist es nämlich nicht. Kindern – und auch deren Eltern – dagegen bietet es viel Spannung und eine Menge Spaß. Harry Potter und der Stein der Weisen ist kein Sitzenbleiber und besteht die Zauberlehre mit einem „gut".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Zaubern

***Rechte* Maustaste: Springen**

↑ : **Vorwärts laufen**

↓ : **Rückwärts laufen**

SPIELDETAILS



Der Blitz zeigt die Lebensenergie von Harry Potter an.



Der „Uhrbalken" zeigt die Zeit, die für die Aufgabe bleibt.



Das Ergebnis der Zauberspruch-Schulstunde.



Wieviele Ringe noch zu durchfliegen sind, sieht Harry hier.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Harry Potter und der Stein der Weisen

Hersteller: **Electronic Arts**

Version: 1.0
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**1,96**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt		1,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent		2,00
SERVICE	**3%**			**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.electronicarts.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%**			**3,14**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (436 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	3,3711 Megabyte		2,84
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**3,22**
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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
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	ruckelt	2,00
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	ruckelt	2,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**3,14**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja				1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein				6,00
SONSTIGES	**9%**					**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Zaubersprüche, 25 Zauberkarten, Quidditch				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%	einer/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,28**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,28**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**99 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	**89 Mark** (Pricecontrast, München, Tel. 01805/774232)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,28 x 99 = 225,72 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Getestet mit PS

Harry Potter

UND DER STEIN DER WEISEN



Action-Abenteuer für Playstation | Es brechen magische Zeiten an. Mit diesem Spiel wird auch die „alte" Playstation zum Zauberkasten

INSTALLATION

Zauberhaft simpel sollte es eigentlich sein, ein Spiel auf der Konsole zu starten. Doch hier hat sich schwarze Magie eingeschlichen. Wenn Sie nämlich „Harry Potter und der Stein der Weisen" auf eine Playstation 2 zaubern wollen, beachten Sie bitte , dass Sie die Spielstände nur auf einer Playstation-1-**Memory Card** S.222 sichern können. Mehr zur Installation auf Seite 200.

INHALT

Das Spiel startet damit, dass Harry in der Zauberschule Hogwarts ankommt. Dort begrüßt ihn der Schulrektor und Oberzauberer Drumbledore. Nach einer kurzen Einweisung in die ersten Geheimnisse des märchenhaften Schulschlosses beginnt das Abenteuer.

Harry Potter lernt Freunde und Widersacher kennen. Da sind die Weasley-Brüder (vor allem Ron), Hermine Granger, aber auch der fiese Draco Malfoy, der sich gleich richtig beliebt macht, indem er Harrys Eule Hedwig entführt. In der Rolle des kleinen Zauberlehrlings müssen Sie Ihren weißen Botenvogel so schnell wie möglich wieder befreien. Bei dieser Rettungsaktion lernen Sie auch gleich, wie in Hogwarts geklettert und gesprungen wird. Das Springen wird Ihnen besonders gut gefallen: Wenn Ihre Spielfigur auf einen Abgrund zuläuft, setzt sie vollautomatisch und rechtzeitig zum Hüpfer an. Jedenfalls ist es kein Problem, die Eule zu befreien.

Ach ja: Wie in einem guten Konsolenspiel üblich, gibt's natürlich ständig etwas aufzusammeln. Hier sind es meistens die berühmten Bertie-Botts-Bohnen. Rote, die scharf nach Chili schmecken, gelbe mit leckerem Ohrenwachs-Aroma.

Auf dem Schlosshof wartet Madame Hooch, die Harry Potter das Fliegen auf seinem Besen vom Typ Nimbus 2000 beibringt. Auf die-

SPIELVERLAUF



1 Von einem Luftstrom getragen, schwebt Harry zur Mauerkrone. Dort oben erwarten ihn diverse Rätsel.



2 Was ist das? Harry begegnet einem seltsamen gelben, gefräßigen Tier das ihm auf Schritt und Tritt folgt.



3 Dann der Lavastrom. Hier muss Harry von Stein zu Stein hüpfen, um an die begehrten Feuerkäfer für Hagrid zu kommen, mit deren Hilfe das Drachenbaby ausgebrütet werden soll. Aber die Sprünge sind riskant, die Lava ist heiß – da hilft kein Zauber.



4 Nach der Lava gibt's Entspannung beim „Quidditch". Harry jagt hinter dem gelben Schnatz her und erwischt ihn.



5 Im Wald trifft Harry eine Spinne, die pausenlos Spinnenbabys ausspuckt. Diese Brut mag keine Zauberer.

sem heißen Gerät muss Harry eine Menge farbiger Rauchringe durchqueren, bevor er endlich den Besenflugschein in Händen hält.

Im Wald vor dem Schloss wohnt der Wildhüter Hagrid, der den kleinen Zauberer schon in dessen Kindheit beschützt hat. Für Hagrid muss Harry Feuerkäfer holen und dazu einen glühenden Lava-Strom überqueren. Die Käfer braucht der Wildhüter zum Ausbrüten eines Drachenbabys.

Bei der Erkundung der Schule lernt Harry jede Menge Zaubertricks. Mit „Wingardium Leviosa“ zum Beispiel lassen zauberkundige Zeitgenossen Gegenstände durch die Luft schweben. Etliche Aufgaben sind denn auch nur mit den passenden Sprüchen zu bewältigen. Beim Lehrer-Ekel Snape erforscht der Zauberlehrling dann die Kunst des Zaubertrank-Brauens. Und mischt sich gleich einen Cocktail zusammen, der ihm verbrauchte Energie zurückbringt.

Was fehlt wahren Harry-Potter-Fans jetzt noch? Richtig: Quidditch. Was das ist? Ein kompliziertes Ballspiel mit mehreren Bällen und Spielern, die auf Besen fliegen und deren Ziel ist, einen pfeilschnell fliegenden Ball, den Schnatz, zu fangen. Für Harry kein Problem, denn der ist ein echtes Naturtalent auf dem Besen.

Das Spielziel ist, entsprechend der Romanvorlage, möglichst viele Hauspunkte für Gryffindor zu ergattern und den begehrten Hauspokal zu gewinnen. Ganz „nebenbei“ müssen Sie auch noch das Rätsel um den Stein der Weisen lösen und einen Diebstahl aufklären.

Auch das Playstation-Spiel lehnt sich optisch eng an den Kinofilm an, der Mitte November angelaufen ist. Die Figuren sehen exakt so aus wie die auf der Leinwand.

BEDIENUNG

Playstation-Anfänger, Kinder, sogar Eltern, die „PS“ mit einer Leistungsangabe verwechseln, werden mit der Steuerung des Zauberknaben durch das Internatsschloss kein Problem haben. Die Spielentwickler haben offensichtlich Wert darauf gelegt, dass auch Laien mit der Spieletastatur (Gamepad) zurechtkommen, ohne sich dabei alle Finger zu brechen.

URTEIL

Harry Potter und der Stein der Weisen ist kein Spiel für Profi-Zocker. Geübte Spieler haben Zaubersprüche, Hinderniskurse und Rätsel wahrscheinlich in kaum einem Tag bewältigt. Potter-Fans aber dürften allein schon daran ihren Spaß haben, durch die Gemäuer von Hogwarts zu rennen. Optisch hat das Spiel, bezogen auf die beschränkten Möglichkeiten der „alten“ Playstation, einiges zu bieten: schöne Lichteffekte, durchsichtige Geister, sehr realistische Bewegungen der Figuren, abwechslungsreich gestaltete Räume und Landschaften. Die Geschichte wird stimmig erzählt, die Rätsel sind nicht schwer, aber auch keine Beleidigung, und die Aufgaben nicht immer auf Anhieb zu bewältigen. Fazit: Vielleicht nicht der Stein der Weisen, aber Spielspaß ohne Frust. Für Playstation-Neulinge eignet sich das Spiel auch ganz vorzüglich als ein Anfängerkurs. Insgesamt eine gelungene Vorstellung, die von der Zauberschule mit der Abschlussnote „gut“ belohnt wird.



6 Der große Saal mit den schwebenden Kerzen. Hier treffen sich die Hogwarts-Zöglinge zum Essen.



7 Spaß in der Pause muss sein. Die Treppengeländer von Hogwarts eignen sich prima zum „Surfen“.

GETESTET MIT

Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Harry Potter und der Stein der Weisen

Hersteller: Electronic Arts

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

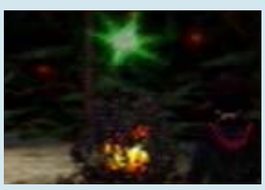
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,94**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend	1,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.electronicarts.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%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Zaubersprüche, 4 Sorten Bohnen, Quidditch	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,22**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut** ←	**2,22**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**99 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)		**89 Mark (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,22 x 99 = 219,78 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

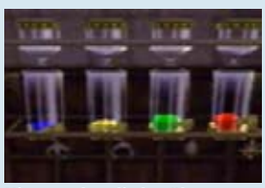
SPIELDETAILS



Harry hat schon 20 blaue Bohnen gesammelt.



Wenn's was zu zaubern gibt, sehen Sie ein Lichtsignal.



Hier werden die berühmten Hauspunkte gezählt.



Harry hat Hasenhirn gefunden und trägt es mit sich herum.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L2/R2: Blickwinkel ändern
Steuerkreuz oder linker Steuerknüppel: Harry lenken
✕: Auswählen/Zaubern



Action-Abenteuer für Gameboy Advance | Alltag an der Magierschule: Gnome verscheuchen und auf Besen fliegen

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Advance installieren, lesen Sie auf Seite 200.

INHALT

Viele Kinder mögen davon träumen, genau wie Harry Potter eine Schule für Hexerei und Zauberei besuchen zu dürfen. Doch so viel anders als in einer herkömmlichen Schule ist der Alltag eines Zauberschülers auch nicht. Harry muss seinen Stundenplan erfüllen und stets pünktlich im Klassenraum sein, sonst wird der Lehrer sauer.

Bei Professor Quirrell lernt er im Kurs „Verteidigung gegen die dunklen Künste" den Umgang mit dem Zauberstab. So kann sich Potter gegen herumstreunende Gnome zur Wehr setzen. In anderen Klassen geht es um die Mixtur von Zaubertränken oder das Fliegen auf dem Besen. Alles Gelernte muss der kleine Zauberer sofort in verschiedenen Aufgaben einsetzen. So soll er etwa Tiere suchen, ein Labyrinth erforschen und Quidditch-Wettbewerbe bestehen, bei denen es mit dem Besen durch die Lüfte geht. Das Geheimnis um den Stein der Weisen muss natürlich auch noch gelöst werden.

BEDIENUNG

Die Steuerung kommt mit sehr wenigen Befehlen aus. Trotzdem verlieren Sie im Zauberland gelegentlich die Kontrolle über den kleinen Harry. Ärgerlich ist besonders, wenn er in Abgründe fällt, obwohl Sie ihn eigentlich nur bis zur Kante bewegt haben, oder wenn er in Fallen tappt, die auf dem GBA-Bildschirm schlecht zu erkennen sind.

Vorbildlich ist dagegen die Übersichtlichkeit der Menüs. Mit der **Select**-Taste kann jederzeit eine Übersichtskarte eingeblendet werden. Im gleichen Menü können Sie auch stets nachlesen, welche Aufgabe Harry Potter als nächste zu lösen hat.

URTEIL

Die Ausbildung an der Hogwarts-Schule ist eher Stress als Spaß. Harry hetzt von einem Klassenraum in den nächsten und löst seine Aufgaben im Akkord. Dabei geht es eigentlich immer um dieselben Geschicklichkeitsübungen: Gegenstände müssen eingesammelt, Kisten verschoben und Schalter umgelegt werden, um den Weg frei zu machen. Das ist auf Dauer etwas eintönig. Mehr Freude bereitet die schöne Grafik. Selbst auf dem kleinen Bildschirm sind die verschiedenen Figuren sehr gut zu erkennen, und auch deren Bewegungen wirken ziemlich lebensecht. Insgesamt fehlt es der GBA-Version dieses „magischen" Spiels aber etwas an Zauber und Spannung, daher ist sie nur „befriedigend".

SPIELDETAILS



Bild links: In magischen Büchern wird der Spielstand gesichert.

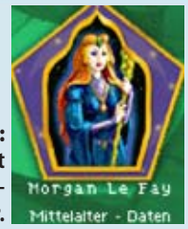


Bild rechts: Nebenbei sammelt Harry Bildkarten berühmter Zauberer.

GETESTET MIT **Gameboy Advance**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Harry Potter und der Stein der Weisen

Hersteller: Electronic Arts

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,92**
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%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**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.electronicarts.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 Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**2,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	über 29 Aufgaben, mehr als 20 Personen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,51**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,51**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		121,24 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)		99 Mark (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,51 x 121,24 = 304,31 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Im ersten Kurs lernt Harry den Zauberstab zu nutzen.



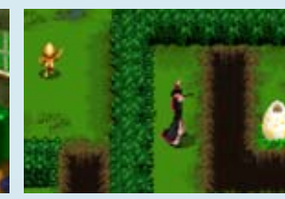
2 Harrys Zauberkünste hauen die Gnome regelrecht um.



3 Im Kurs für Zaubertränke läuft es aber nicht so glatt.



4 Hagrid muss Harry helfen, die Zutaten zu finden.



5 In Hagrids Garten findet Harry alles, was er braucht.



6 Auf dem Besen muss jeder Zauberer fliegen können.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Rollenspiel für Gameboy Color | Willkommen in der Schule für kleine Zauberer und große Helden!

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy Color installieren, lesen Sie auf Seite 200.

INHALT

Falls Sie nicht wissen, wer dieser ominöse Harry Potter überhaupt ist, dann werden Sie es in diesem Spiel auch nicht erfahren. Eine einführende Vorgeschichte gibt es nicht. Wer sich dafür interessiert, findet Informationen im Test der PC-Version ab Seite 38.

Den Anfang dieses Spiels markiert ein Brief, in dem Harry erfährt, dass die Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei ihn aufnehmen wird. Als angehender Zauberlehrling muss er sich erst einmal das nötige Lehrmaterial, wie Zauberkessel und Namensetiketten, besorgen. Den Umgang mit dem Zauberstab lernt er sofort. Mit Blitzen vertreibt er bissige Ratten, Fledermäuse und Geister. Durch die Kämpfe sammelt Harry Erfahrung, die seine Kräfte steigert. Zwischendurch findet er Magiekarten, die als mächtige Zaubersprüche eingesetzt werden können.

Der Weg zur Schule führt Harry durch finstere Verliese und Höhlen. In Hogwarts warten dann zahlreiche Abenteuer mit seinen Mitschülern auf ihn. Es gibt etliche Rätsel zu lösen, Zaubertechniken zu lernen und „Du-weißt-schon-wen“ zu besiegen.

BEDIENUNG

Es ist nicht ganz leicht, sich in dieser verzauberten Welt zurechtzufinden. Sind Sie erst einmal in Hogwarts angekommen, werden Sie eine Übersichtskarte zum Auffinden der verschiedenen Räume schmerzhaft vermissen. Immerhin wird Ihnen nach einem Druck auf die Start-Taste jederzeit mitgeteilt, was als nächstes zu tun ist.

Mithilfe übersichtlicher Menüs bestreiten Sie Kämpfe, bringen Ordnung in die gefundenen Gegenstände und sichten Zauberkarten. Dieses System ist leicht zu begreifen und schnell erlernt.

URTEIL

Harrys Zauberwelt wird Sie für viele Stunden gefangen halten. Der kleine Zauberer stürzt von einem Abenteuer ins nächste. Die aus dem Film (und den Büchern) bekannten Schauplätze sind zwar schlicht, aber sehenswert in Szene gesetzt. Es macht Spaß, sich umzuschauen und immer wieder etwas Neues zu entdecken. Obwohl man sich wegen der fehlenden Übersichtskarte des Öfteren verläuft und die Ähnlichkeit der sich immer wiederholenden Kämpfe etwas langweilt, ist dies kein fauler Zauber, sondern ein „gutes“ Spiel.

SPIELDETAILS



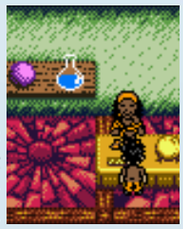


Bild links: Seine ersten Zauberkarten bekommt Harry noch geschenkt.

Bild rechts: Die Heilerin versorgt Harrys kleine Blessuren kostenlos.

GETESTET MIT

Gameboy Color — TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Harry Potter und der Stein der Weisen

Hersteller: Electronic Arts

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,35**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	nervend	5,00
Geräusche	3%	unrealistisch	4,00
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%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig, da vorgegeben	1,00
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.electronicarts.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 Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**5,29**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	über 100 Personen, über 30 Zaubersprüche, 6 Bonusspiele	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,23**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,23**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**89,95 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,23 x 89,95 = 200,59 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

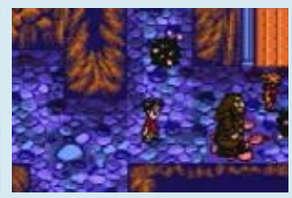
SPIELVERLAUF



1 In der Winkelgasse kauft Harry seine Schulsachen.



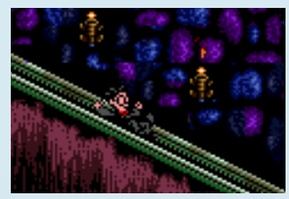
2 Hagrid zeigt dem Zauberlehrling sein Verlies …



3 … und führt ihn auf dem langen Weg nach Hogwarts.



4 In Hogwarts begrüßt der Schulleiter die Neulinge.



5 In der Schule ist für Spaß gesorgt – auch baulich.



6 Ob Harry mit seinen neuen Mitschülern klarkommt?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Jeder Reichsgründer hat mal klein angefangen. Mit nur einer Handvoll Leute geht es los. Zuerst sorgen Sie dafür, dass alle zu essen haben.



2 Damit Sie Ihr kleines Herzogtum nicht gleich wieder verlieren, rekrutieren Sie eine Armee und bilden sie zur schlagkräftigen Truppe aus.



3 Der Feind schläft nicht. Still und heimlich sind Gegner aus dem Westen bis vor Ihre Küste geschippert. Die Fregatte feuert aus allen Rohren, sorgt für Schäden und Aufregung. Aber Ihre Marinesoldaten sind schon trocken hinter den Ohren und werden den Angreifer in Kürze versenken.



4 Auch die südlichen Nachbarn machen Ärger. Also drehen Sie den Spieß um und landen dort gleich selbst mit einer Invasionstruppe.



5 So sieht es also aus, das„Reich des Bösen". Gegen Ihre hoch motivierten Truppen haben die aggressiven Südländer aber keine Chance.



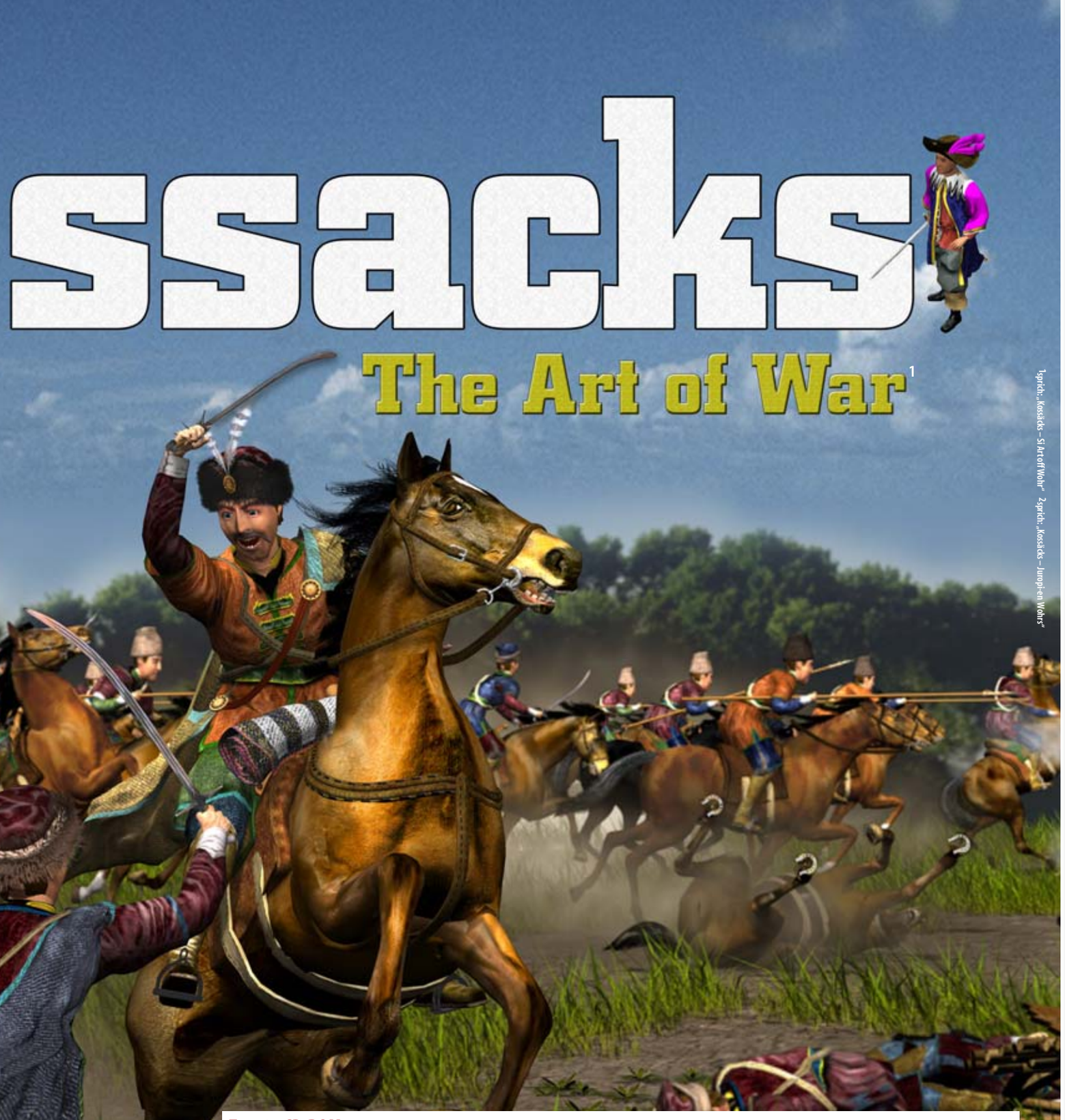
6 Zoff an allen Fronten – im Westen gibt's nach wie vor Probleme. Ihre Flotte wird in eine wilde Seeschlacht verwickelt.



7 Da Sie gerade den Heißluftballon erfunden haben, können Sie die Stadt des westlichen Feindes schon mal aus der Luft erkunden.

ssacks

The Art of War[1]



[1]spricht: „Kossäcks – S'Art oft Wohr" [2]spricht: „Kossäcks – Juropi-en Wohrs"

Zusatz-CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Die Welt wird Ihnen zu Füßen liegen. Denn Ihre Argumente sind gut: Tausende Soldaten zu Fuß, Hunderte von Reitern und massenhaft Geschütze

INSTALLATION

Damit Sie alle neuen Truppen im Computer sammeln können, sollte dort bereits ein Oberkommando installiert sein: Ohne das Hauptspiel „Cossacks: European Wars"[2] auf der Festplatte bleiben die frisch rekrutierten Streitkräfte wirkungslos. Und falls es Probleme im Vorfeld gibt – eine ausführliche Lagebesprechung finden Sie auf Seite 198.

INHALT

Vom Gefreiten zum General. Das ist eine Bilderbuchkarriere bei den „Cossacks". „The Art of War" („die Kriegskunst") sollten Sie dazu natürlich beherrschen. Oder zumindest zu lernen bereit sein. Und deshalb fangen Sie immer ganz klein an: mit einem Häuflein getreuer Bauern, die verloren in der Landschaft stehen und auf Befehle warten.

Also lassen Sie die Bauern ein wenig bauen, zuerst am besten ein Rathaus, denn der Oberbefehlshaber, also Sie, braucht ja einen Achtung gebietenden Amtssitz, um neue Untertanen dienstverpflichten zu können. Und schon umweht Sie ein Hauch des Mantels der Geschichte. Sie ergreifen seinen Saum, um sich für höhere Weihen zu empfehlen, errichten eine wehrhafte Kaserne, lassen feuerkräftige Geschütze erfinden, entdecken die lebenswichtige Effizienz moderner Landwirtschaft. Falls Sie nach der Herrschaft über die Weltmeere streben, brauchen Sie darüber hinaus Galeeren oder, besser noch, Fregatten.

Wie im richtigen Leben ist auch in der Welt der PC-Kosaken nichts umsonst. Jede Errungenschaft kostet Gold, Nahrung, Holz, Stein, Eisen oder Kohle. Wertvolle Güter, die nicht einfach

Cossacks The Art of War — FORTSETZUNG

so auf der Straße liegen, sondern von den Werktätigen Ihres Arbeiter- und Bauernstaates herangeschafft werden müssen. Ohne zu murren, mühen sich die Leute auf Feldern, in Wäldern, Steinbrüchen und Minen ab oder werfen als Fischer ihre Netze aus.

Blühen die Landschaften, dann können Sie mit dem Aufbau einer Armee beginnen und reihenweise Fußtruppen, Reiter, Geschütze in den Dienst am Vaterland stellen. Sie, der „Soldatenkönig" höchstpersönlich, müssen ständig an der Ausbildung feilen, die Waffen verbessern – und natürlich ein Offizierskorps etablieren, das für Ordnung in den Reihen der Bataillone sorgt.

Wozu das alles? Nun, Sie wissen doch: Es kann der Frömmste nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt. Böse Nachbarn haben Sie genug, und denen missfällt so ziemlich alles, was Sie in Ihrem friedlichen elektronischen Gemeinwesen errichten und erreichen. Und so wird das kleine Reich alsbald Opfer hinterhältiger Angriffe. Spätestens dann müssen Sie beweisen, dass sie kein Sandkastengeneral sind, sondern ein kühner Stratege.

The Art of War ergänzt den Originaltitel Cossacks: European Wars[1] um zahlreiche Neuerungen: Mit den Bayern und den Dänen betreten zwei weitere Völker die Weltbühne. Der Spieler darf mit sieben neuen Schiffstypen in See stechen, zu fünf bislang unbekannten Feldzügen aufbrechen, sich in etlichen zusätzlichen Einzelaufgaben und historischen Schlachten messen. Allein – oder im Netzwerk an der Seite mehrerer Mitstreiter gegen den Computer beziehungsweise in einer Allianz mit dem elektronischen Feldherrn gegen menschliche Kontrahenten. Die Landkarten wurden wesentlich vergrößert. Auf dem weitesten Areal kann etwa eine Fähre vom Ablegen bis zum Zielhafen gut und gerne eine Stunde unterwegs sein.

BEDIENUNG

Cossacks: The Art of War lässt sich problemlos mit der Maus steuern. Im Vergleich zu European Wars wurde die Bedienung sogar noch etwas vereinfacht. So werden jetzt beispielsweise Minen automatisch von jenen Bauarbeitern besetzt und betrieben, die sie auch errichtet haben. Auch die Möglichkeit, dem Computer gewissermaßen einen „Dauerauftrag" zur Erstellung neuer Einheiten zu erteilen, ist praktisch.

URTEIL

Lange musste sich die große Fangemeinde von Hobby-Kosaken gedulden – jetzt ist die ersehnte Erweiterung zum Ausnahme-Strategie-Erlebnis da. Und das ist gut so: Die neuen, riesigen Karten sorgen für stundenlangen Spielspaß mit gewaltigen Streikräften. Endlich ist es möglich, Mitstreiter für Koalitionen gegen den Computer zu gewinnen.

Das Spiel wirkt ausgeglichener. So wurde die Zahl der Geschütze begrenzt, und die Taktik der Computergegner erscheint realistischer, ist nicht mehr ganz so übertrieben draufgängerisch wie in der Ur-Version. Fazit: Cossacks: The Art of War ist eine Fortsetzung des Krieges mit vielen neuen und etlichen verbesserten Mitteln. Der Hersteller denkt offenbar strategisch. Mit „sehr gutem" Resultat.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Mit den drei Feldern rechts bilden Sie Angriffs-Formationen.



Hier sehen Sie auf einen Blick, was sich alles bauen lässt.



Dieser Balken zeigt den Fortschritt einer Forschungsarbeit.



Rot sind Ihre Truppen, schwarz und orangefarben die Gegner.

[1]sprich: „Kossacks – Juropi-en Wohrs"

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Cossacks: The Art of War

Hersteller: CDV
Version: 1.27

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%**			**1,88**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	enorm		1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	fast realistisch		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen		6,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß		1,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent		2,00
SERVICE	**3%**			**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0721/97224671 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.cossacks.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0721/972240 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0721/9722424 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,74**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (308 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,42**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	33 bestanden, 3 nicht bestanden[2]		1,42
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,56**
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**1,29**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein				3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja				1,00
SONSTIGES	**9%**					**1,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	5 Feldzüge, 6 Einzelaufgaben, 3 Kartengrößen				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/sieben				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**1,81**
Auf-/Abwertung		gute Mehrspielerfunktion				**-0,50**

TESTERGEBNIS	sehr gut **1,31**
PREIS/LEISTUNG	gut
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	59,95 Mark
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	59,95 Mark (Expert, Burgdorf, Tel. 05136/80025)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,31 x 59,95 = 78,53 = gut

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2]nicht bestanden: Terratec 1816N, Vobis-Sound Boostar 32 Wave 3D, Aztech Platinium 3D (funktioniert nach Abschalten der Hardwarebeschleunigung)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Nachdem Sie sich im Arcade-Modus mit dem Fahrverhalten vertraut gemacht haben, geht's zum Schrauben in die Tuning-Werkstatt.



2 Kurz darauf macht sich der erste Meisterschaftslauf kurz in Wort und Bild bekannt. Die Strecke führt durch die Weiten Russlands.



3 Die berühmte Fahrmaschine Renault Alpine A 110/1600 frisst Kilometer um Kilometer auf dem verwunschenen Kurs. Das Wetter lässt sich nicht lumpen: Ein wildromantischer Sonnenuntergang lenkt von der Jagd nach neuen Rekordzeiten ab – Sie sollten ihn keines Blickes würdigen.



4 In Finnland fühlt sich der Renault wie zu Hause: Viele enge Kurven und heftige Steigungen waren das klassische Revier des 95-PS-Wagens.



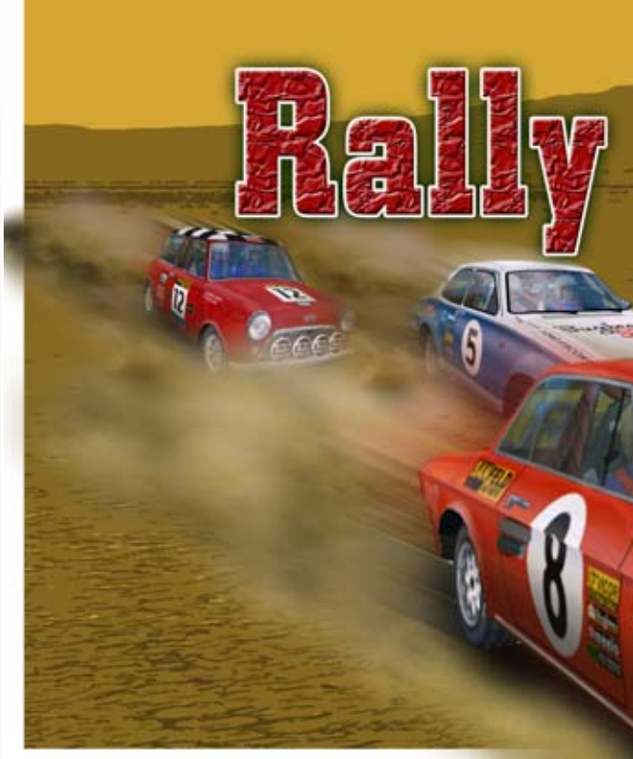
5 Während der Fahrer Kurs hält, sagt sein Copilot die nächste Kurve an. Vielleicht sollte einer der beiden die Sonnenblenden herunterklappen.



6 Mit dem Mini Cooper S durch Russland. Der wendige Winzling eignet sich im Spiel ganz vorzüglich als Auto für Einsteiger.



7 Das Ende einer Dienstfahrt ist meist zum Beulen. Im Wettkampf hat das Auto – hier ein Volvo 122 Amazon – schwere Blessuren eingesteckt.



Rennspiel für PC |
Hier erwartet Sie eine historische Rallye. Aber keine Angst, Sie müssen nicht mit römischen Kampfwagen antreten

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

In den frühen 60er- und 70er-Jahren spielte im Rallyesport noch nicht das Material die Hauptrolle. Elektronische Fahrhilfen, etwa Anti-Blockier-System, Schlupfregelung oder gar ein Bremsassistent, waren unbekannt. Was diese Heinzelmännchen heutzutage unbemerkt erledigen, lag damals noch ganz in der Hand (und im Fuß) des versierten Fahrers. Viel Einfühlungsvermögen und noch mehr ausgefeilte Fahrtechnik waren vonnöten, um die noch nicht mal allradgetriebenen Vehikel heil ins Ziel zu bringen.

Na, denn: Nehmen Sie Platz am Steuer eines legendären Rallye-Veteranen. Vielleicht im 68er Mini Cooper S? Oder, wenn Sie „Sicherheit aus Schwedenstahl" bevorzugen, im panzerschrankähnlichen Volvo 122 Amazon. Aber bevor Sie Ihrem Gasfuß den Befehl geben, in der Pampa mächtig Staub aufzuwirbeln, machen Sie sich besser gründlich mit dem zickigen Fahrverhalten Ihres antiken Vehikels vertraut. Andernfalls riskieren Sie eine vernichtende Niederlage. Beste Trainingseinheiten verpasst Ihnen der „Arcade"-Modus, in dem Sie ohne Beifahrer und ohne sichtbare Schäden mit der Konkurrenz um die Wette rasen. Da bekommen Sie recht bald das Gefühl dafür, wie so ein Oldtimer in Kurven reagiert. Ist das nicht schön – eine Fahrschule, in der Sie sich austoben dürfen?

Brav aufgepasst und alle Lektionen gelernt? Dann sind Sie fit für die „Rally Trophy", eine komplette Meisterschaft mit 42 abwechslungsreichen Querfeldeinstrecken in fünf Ländern. Vor jedem Lauf müssen Sie Ihren fahrbaren Untersatz so gut wie möglich den Gegebenheiten des Kurses anpassen. Erst, wenn alle Einstellungen an Reifen, Getriebe und Bremsen o.k. sind, geht's auf die Schotterpiste. Unfälle werden Sie trotzdem nicht ganz vermeiden können. Die Folgen schon gar nicht: Blessuren am Auto gehören in Rally Trophy dazu. Nach ein paar Ausflügen ins Grün muss die ramponierte Kiste unbedingt in der Werkstatt wieder auf Vordermann gebracht werden.

Während der Meisterschaft bleibt allerdings nur wenig Zeit für Reparaturen. Da müssen Sie mitunter schwierige Entscheidungen treffen: Wollen Sie lieber die Lenkung neu justieren lassen oder die eingedrückte Karosserie ausbeulen? Kompromissfähigkeit ist gefragt.

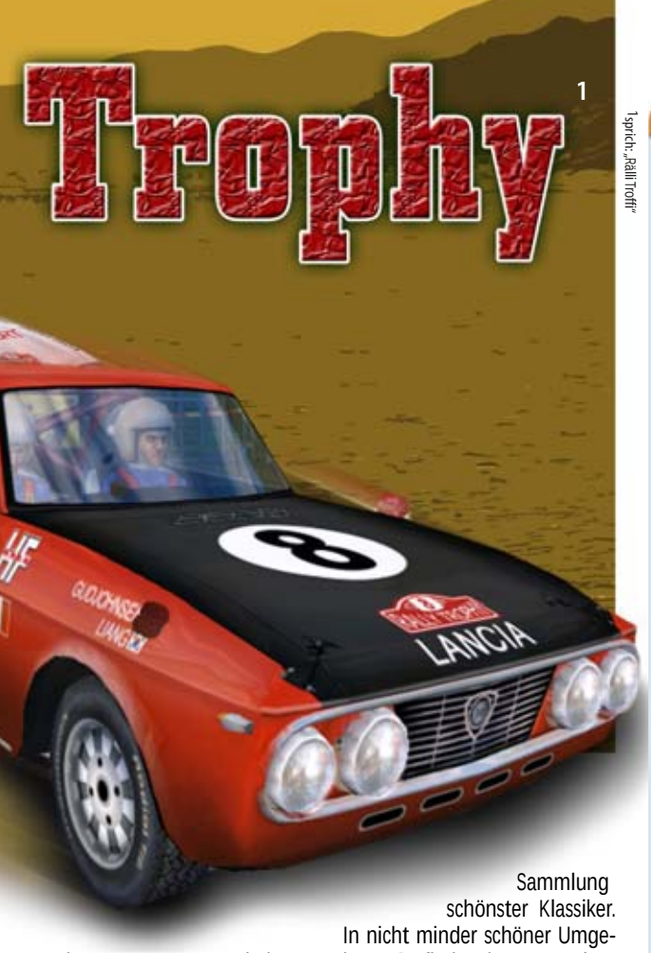
BEDIENUNG

Dass Rallye-Autos vor gut 30 Jahren ohne High-Tech-Fahrhilfen

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird am besten mit dem Lenkrad gespielt.





auskommen mussten, bekommen Sie auch am PC zu spüren: Selbst mit einer Spieletastatur (Gamepad) brauchen Sie viel Übung und Feingefühl, um nicht alle 100 Meter im Unterholz zu landen. Zu Beginn des Spiels kommt deshalb reichlich Frust auf – mit längerer Fahrpraxis erzielen Sie jedoch die gewünschten Erfolge.

URTEIL

Die Idee, ein „historisches" Rallye-Spiel zu machen, war eine gute. Autofreunde, die jener Zeit nachtrauern, als Männer noch echte Kerle waren und Autos Charakter hatten, werden sich freuen, ihre Lieblinge wiederzusehen. Ob Renault Alpine A 110/1600 oder Ford Lotus Cortina Mk 2 – der Fuhrpark ist eine Sammlung schönster Klassiker. In nicht minder schöner Umgebung: Grafisch gekonnt angelegte Fantasiestrecken, auf denen auch mal schlechtes Wetter tobt, fordern den ganzen Rallyeprofi.

Bis Sie die gefragte Klasse haben, werden Sie die Trasse häufig aus dem Abseits sehen. Und die zynischen Kommentare, mit denen sich Ihr elektronischer Beifahrer über Fehler auslässt, sind da alles andere als tröstlich. Seinen eigentlichen Job macht der Copilot aber auch ganz ordentlich, sagt Ihnen brav und rechtzeitig alle Kurven an. Leider hat er auf seinem Schreibblock keinen Platz mehr für Entfernungsangaben gehabt. Wie weit es bis zur nächsten Kehre ist, dürfen Sie raten. Dennoch: Autofreunde mit einem Hang zur Nostalgie werden hier bestens bedient, alle anderen bekommen ein „gutes" Rennspiel.

SPIELDETAILS



Schön, aber kein Rallye-Champion: Alfa Romeo Giulia GTA.



Mit 1,9 Litern Hubraum flott dabei: Opel Kadett B.



16 Siege – legendärer Meister seiner Zeit: Lancia Stratos.



Erdverbunden und nahezu unverwüstlich: Saab 96 V4.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Rally Trophy

Hersteller: Jowood Production Software
Version: 1.02

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%**			**2,02**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	fast realistisch		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
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%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.jowood.com)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	keines		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	keines		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,83**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (575 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,7461 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp		4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,83**
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%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**1,00**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja		1,00
SONSTIGES	**9%**			**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	10 Fahrzeuge, 42 Rennstrecken		2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad		1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,06**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,06**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**99 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,06 x 99,00 = 203,94 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Eth

Strategiespiel für PC |
Kämpfen Sie für Gut oder Böse, mit Engeln oder Dämonen – Hauptsache, Sie werden der neue Lord

Spieletricks siehe Seite 140

INSTALLATION

Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm. Weitere Informationen über die Installation finden Sie auf Seite 198.

SPIELVERLAUF



1 Feuer-Probe: Ein Gigant aus Flammen muss zur Strecke gebracht werden. Es ist Ihre Sache, ihm mit den richtigen Zaubern einzuheizen.



2 Lösch-Einsatz: Sie haben die richtigen Runen zur Hand und beschwören eine Armee wildester Kreaturen. Der Feuermann hat keine Chance.



3 Burg-Theater: In der nächsten Runde ist die gegnerische Festung zu zerstören. Sie starten mit zwei Helden (Kreis) vor Ihrem eigenen Fort.



4 Vulkan-Ausspruch: Die Erforschung der näheren Umgebung lohnt sich – der kleine Vulkan etwa liefert wichtige Rohstoffe für Zaubersprüche.



5 Winter-Ziele: Das Gebiet wird weiter erkundet. Im eisigen Feindesland kommt Ihnen ein mächtiger geflügelter Gegner entgegen (Kreis).



6 Brand-Zeichen: Den Konflikt lösen Sie gemein, aber geschickt – der magischen Feuerwand entkommen die Flattermänner und -frauen nicht.



7 Schloss-Applaus: Nach und nach klappern Sie Vulkangebiete, Wälder und die Eiswüste des Gegners ab – bis Sie endlich vor dem gesuchten Schloss stehen. Zwei Ihrer Einheiten (Kreise) machen sich gleich an die Arbeit und reißen die Mauern der feindlichen Festung ein. Widerstand gibt's nicht. Es ist Ihr Sieg!

erlords[1]

[1] sprich: „Ihsserlords"



INHALT

In der Welt der Lords spielt Geld keine Rolle. Bezahlt wird in diesem Teil des Universums mit einer magischen Substanz namens Äther. Äußerst mächtig und nur für den mächtigsten aller Lords, den „Weißen Lord", ist der seltene weiße Äther bestimmt. Die Zeit ist gekommen, in der sich vier Rassen kräftig zanken, um an die begehrte Substanz zu kommen. Und Sie kämpfen in „Etherlords" für eine dieser Rassen – um den Titel des neuen Weißen Lords.

Etherlords FORTSETZUNG

Jede Schlacht bereiten Sie in Ihrer Burg vor. Die ist gewissermaßen Ihre Kommandozentrale. Wird sie vom Feind belagert und eingenommen, haben Sie verloren. Also geben Sie rechtzeitig den Marschbefehl, damit Ihre Truppen zuerst die gegnerischen Burgen dem Erdboden gleichmachen. Ihr Gegner verfolgt allerdings umgekehrt die gleichen Absichten – und er schläft nicht.

Zug um Zug geht es ins unbekannte Niemandsland. Die Gegend muss erkundet werden, bevor sich der Nebel lichtet. Stoßen Sie bei Ihrer Entdeckungstour auf Edelsteinminen, Zauberlabors oder Ätherquellen, dann müssen Sie dort Ihre Fahne hissen. Erobern Sie gegnerische Gebäude, um an die Ressourcen darin zu kommen. Denn Ihre Zaubersprüche und Beschwörungen, die Sie in späteren Auseinandersetzungen brauchen, sind teuer. Schnappen Sie sich Alraunwurzeln, Saphire oder andere magische Gegenstände. Sind die Vorräte aufgefüllt, geht es in die Schlacht – oder Sie rekrutieren zuerst in Ihrer Burg neue Helden.

Beim Ausritt auf der Landkarte treffen Sie auf die merkwürdigsten Kreaturen. Baumwesen, Pestratten, Killer-Kobolde oder auch engelartige Flügelwesen – klar, dass die ihre Zauber oder sonstigen Preziosen nicht freiwillig herausrücken. Auf dem Schlachtfeld, wenn Sie Ihrem Kontrahenten gegenüberstehen, werden Ihnen nach dem Zufallsprinzip Runde für Runde Zauber zugeteilt, die Sie dann aussprechen können.

Die Art der Zauber im Repertoire des kämpfenden Magiers legen Sie selbst fest. Einige sind in der Wildnis zu finden, andere kaufen Sie in Labors. Für mächtige Zauber müssen Sie tief in die Tasche greifen, und dafür sollte der Ätherfluss ausreichen. Mit Blitz- und Feuerzaubern greifen Sie Ihren Gegner direkt an. Aber warum eigentlich? Zaubern Sie doch einfach einen Schutz-Golem, eine Horde Ratten oder Ork-Schamanen aus dem Hut. Die nehmen, mit den richtigen magischen Kräften aufgepäppelt, die Kreaturen des Gegners auseinander.

Nach einem Sieg müssen Sie aufgebrauchte Zauber an einem Portal aufladen. Hat ein Held genug Erfahrung gesammelt, wird er außerdem befördert und mit besseren Zaubersprüchen nach und nach zum wahren Copperfield unter den Magiern.

BEDIENUNG

Sie können Etherlords komplett mit der Maus bedienen. Praktisch: Klicken Sie ein Symbolfeld mit der rechten Maustaste an, so informiert ein Hilfetext über die jeweilige Funktion.

URTEIL

Bezaubernd: Die hübschen Hintergrundgrafiken und feinen Bewegungsabläufe der zahlreichen Kreaturen gefallen. Schön, dass auch die strategische Vielfalt im Spiel nicht zu kurz kommt. Das Zusammenspiel von Ressourcen-Verwaltung und Truppenplanung stimmt. Viel zu tun gibt's für Anfänger: Etherlords wirkt wegen der komplexen Spielvielfalt etwas überladen. Der Umgang mit dem Spiel erfordert Geduld. Leider kann die Variante für mehrere Spieler nicht halb so sehr begeistern, denn die beschränkt sich auf Duelle. Etherlords ist aber ein beherzter und gekonnter Griff in die Trickkiste – und deshalb alles in allem doch „gut".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Ein Ork-Schamane ist einsatzbereit – auf in den Kampf!



Selbst kleine Ratten werden mit großen Gegnern fertig.



Im Zauber-Laden kaufen und verkaufen Sie Zaubersprüche.



Blitzzauber ziehen dem gegnerischen Magier Energie ab.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Etherlords

Hersteller: **Fishtank Interactive**

Version: 1.00

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.etherlords.com

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,04**
Spieleinstieg	6%	schwer		4,00
Langzeitspaß	6%	enorm		1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt		1,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	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%	0751/861944 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.fishtankgames.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%**			**2,50**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (1407 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,5977 Megabyte		1,77
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**3,00**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**1,00**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja				1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja				1,00
SONSTIGES	**9%**					**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Rassen, 14 Szenarios, 120 Kreaturen, 300 Zauber				1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen				3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,04**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS				gut		2,04
PREIS/LEISTUNG				ausreichend		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)				89,95 Mark		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)				73 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)				2,04 x 89,95 = 183,50 = ausreichend		

*ermittelt bei über 120 Händlern

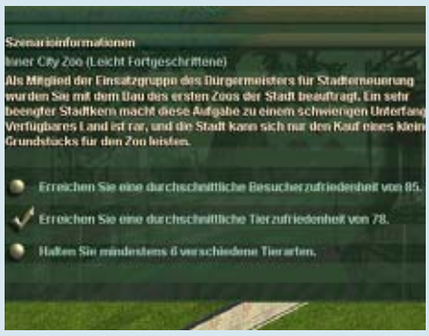
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Zoo Ty

Simulation für PC |
Giraffen füttern, Vanille-Eis verkaufen und nebenbei den Schneeleoparden streicheln – das sind nur ein paar Ihrer Jobs im Tierpark Ihrer Träume

Spieletricks siehe Seite 150

SPIELVERLAUF



1 Ihre Aufgabe: Mitten in der Innenstadt soll ein Zoo entstehen, der Besucher anlockt. Ihr Problem: Sie haben nur wenig Platz zur Verfügung.



2 Sie bauen die ersten beiden Gehege deshalb direkt an den Eingang. Ein Dromedar und ein Ameisenbär beziehen dort ihre Quartiere.



3 Die Anhöhe aus braunem Steinboden eignet sich hervorragend als Platz für die amerikanischen Dickhornschafe. Hier müssen Sie nur wenig verändern – einfach einen Zaun ziehen, und fertig ist Ihr drittes Gehege. Doch noch brauchen Sie drei weitere Tierarten, um die Aufgabe zu meistern.



4 Links neben den Schafen findet ein Elch seine neue Heimat. Mit saftigem Grasboden und ein paar Trauerweiden ist der Einzelgänger zufrieden.



5 Kein Zoo ohne Pinguine. Die putzigen Vögel brauchen zwar ein teures Gehege mit Schnee und Salzwasser, aber die Zuschauer lieben sie.



6 Zwischendurch ein Blick auf Ihre Finanzen: Macht der Zoo Gewinn? Sollte er, denn es fallen ja auch laufend Kosten an, etwa Gehälter.



7 Jetzt noch ein geräumiges Zebra-Gehege, und Sie haben Ihren Job erledigt. Mittlerweile leben sechs Tierarten in Ihrem Zoo. Glückwunsch!

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

Ein schöner Tag im Tierpark: Kinderlachen hallt durch die Anlage, Elefanten werden gefüttert und trompeten ihre Freude heraus, Tigerbabys sorgen auch bei erwachsenen Besuchern für Begeisterung. Aber haben Sie sich schon einmal Gedanken darüber gemacht, welche Arbeit dahintersteckt, bis ein zoologischer Garten so gut funktioniert?

Nein? Das können Sie jetzt mit „Zoo Tycoon“ am PC nachholen. Anhand verschiedener Aufgabenstellungen oder frei nach eigenem Geschmack bauen Sie sich Ihren Zoo, legen Gehege an, stellen Tische und Bänke für Besucher auf, forschen nach neuen Futtermethoden und leiten Fortbildungsmaßnahmen für die Tierpfleger in die Wege.

Das kostet natürlich alles Geld. Deshalb können Sie auch die Eintrittspreise bestimmen, Pommes und Cola verkaufen – und durch besonders gut angelegte Gehege mit Geldpreisen dotierte Auszeichnungen gewinnen.

Nur so werden Sie es eines Tages schaffen, den „Heiligen Gral“ der Zoodirektoren zu finden – und die Geburt eines Großen Pandas in Ihrem Tierpark zu erleben.



Keine Angst, der will nur spielen …



coon[1]

[1]spricht: „Suh Teikuhn"

BEDIENUNG

Sie spielen Zoo Tycoon komplett mit der Maus. Bevor Sie irgend etwas tun, klicken Sie auf den „Stopp"-Knopf, bauen dann per Mausklicks Gehege, statten die mit Boden, Pflanzen und Felsen aus und setzen zum guten Schluss eines von mehr als 40 Tierchen hinein, die zur Auswahl stehen. Einfacher geht's kaum.

URTEIL

Klingt alles recht gut und macht eigentlich auch Spaß. Zwei Dinge stören die Freude aber leider empfindlich: Zum einen können Sie die Spielgeschwindigkeit nicht verändern. Manche Aufgaben haben Sie eigentlich nach zehn Minuten gewonnen, müssen aber noch weitere 20 Minuten warten, bis das Spieljahr um und damit das Ende des Szenarios erreicht ist.

Und die Grafik des Spiels ist nur mit großem Wohlwollen noch als altmodisch zu bezeichnen, das geht normalerweise schon seit Jahren besser. Einen Spielprofi wird man damit allein deshalb schon nicht an den Computer locken können, weil er sich das Spiel nicht länger ansehen mag. Doch wenn man sich eine Weile mit dem Leben als Zoochef beschäftigt, schält sich der Reiz des Spiels langsam heraus: Es ist nämlich nach ein paar leichten Einführungsaufgaben gar nicht mehr so einfach, allen Anforderungen gerecht zu werden. Plötzlich hat ein Löwe schlechte Laune, wird ein Zebra krank, quellen die Abfalleimer auf dem Zoogelände über. Was tun?

Hilfestellungen gibt es zwar, doch die helfen nicht immer. So schwört Ihr Tierpfleger Stein und Bein, das Gehege sei für den Schwarzen Panther gut geeignet – nur das Tier scheint das nicht zu wissen und muffelt dumpf in seiner Schlafhöhle vor sich hin.

Zwar ist Zoo Tycoon trotzdem auch für Anfänger zu empfehlen, doch zu jung sollte der Spieler am PC nicht sein. Als Geschenk für Grundschüler, „damit das Kind beim Spielen gleich was lernt", ist Zoo Tycoon schlicht ungeeignet, weil zu schwer.

Fans von Spielen zum Nachdenken und Freunde von Wirtschaftssimulationen, die sich von der antiken Grafik nicht abschrecken lassen, können aber ruhig zugreifen. Zoo Tycoon macht länger Spaß, als ein Zoobesuch dauert, und bekommt auch das milde Urteil: „gut" gebrüllt, Löwe.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird komplett mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Gelegentlich schwebt ein Flugzeug mit Werbebanner über Ihren Tierpark hinweg.

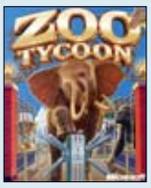


Auch eine fliegende Hexe schaut ab und zu mal vorbei. Eine Tierfreundin?

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Zoo Tycoon

Hersteller: Microsoft
Version: 10.10.00.0006

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 8 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,42**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr gering		5,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen		4,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen		6,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig		1,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/672255 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.eu.microsoft.com)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/31760 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/251191 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,45**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (486 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,1055 Megabyte		1,32
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%**			**3,50**
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 in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein				3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein				6,00
SONSTIGES	**9%**					**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	über 40 Tierarten, mehr als 20 Zoogebäude				2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,36**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS				gut ←		**2,36**
PREIS/LEISTUNG				ausreichend		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)				99,95 Mark		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)				87 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)				2,36 x 99,95 = 235,88 = ausreichend		

*ermittelt bei über 120 Händlern

Codename: Outbrea



1sprich: „Kohdnäim Autbraik"

Actionspiel für PC |

Außerirdische Wesen bedrohen die Welt – machen Sie kurzen Prozess mit den langen Tentakeln

Spieletricks siehe Seite 144

INSTALLATION

Eine leichte Übung für jeden Tastatur-Soldaten: CD-ROM-Verpackung öffnen, CD-ROM aus dem „Magazin" nehmen, Laufwerksverschluss entriegeln, CD-ROM einpassen, Laufwerk verschließen. Auf diese Weise wird „Codename: Outbreak" geladen und gesichert. Benötigen Sie für diesen Vorgang mit verbundenen Augen länger als zehn Sekunden, dann müssen Sie zur Strafe erst einmal Theorie büffeln – auf Seite 198.

INHALT

Plötzlich kracht es überall. Ein Beben folgt dem nächsten. Tausende Kometen hinterlassen einen nachhaltigen Eindruck auf der Erdoberfläche. Bewohntes Gebiet bleibt glücklicherweise verschont. Doch eine abgelegene Forschungsstation befindet sich in der Nähe des Kometenhagels, ist seitdem nicht mehr zu erreichen. Grund genug, ein Sondereinsatzkommando zu formieren und erst mal eine zweiköpfige Vorhut vorauszuschicken. Als kommandierender Offizier sind Sie mit von der Partie, werden mit dem Hubschrauber abgesetzt, suchen nach Überlebenden.

Was Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen: Auf den herabfallenden Kometen saßen bösartige, außerirdische Bakterien, die nach der Landung inzwischen zu stattlichen Tentakelwesen herangewachsen sind. „Und wo wir jetzt schon mal da sind", denken die sich vermutlich, „gehen wir doch einfach unserer Lieblingsbeschäftigung nach und springen unseren Opfern ins Genick." Was leichtgläubige Beobachter als Begrüßungsritual missverstehen könnten, entpuppt sich als hinterhältige Attacke. Haben sich die außerirdischen Biester erst einmal festgesaugt, dann dringen sie bis ins Gehirn vor, kontrollieren und steuern es. Befallene Menschen haben die Eigenart, sich sofort eine Waffe zu schnappen und damit auf alles zu schießen, was sich bewegt.

Als Soldat haben Sie nun die Pflicht, jeden zu finden, der sich grundlos an Unschuldigen vergreift. Dafür steht Ihnen nicht nur ein äußerst effektiver Schutzanzug zur Verfügung, sondern auch ein hochmodernes


305
261
216
1
Audio Enhance

Codename: Outbreak FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Nach der ausführlichen Einsatzbesprechung in mehreren Sätzen landet der Truppentransporter schnell und sicher mitten im Krisengebiet.



2 Da bleibt kein Auge trocken, und das Schießen wird schwer: Abgetaucht im Zielwasser, gelingt es Ihnen, durch ein zerstörtes Gitter bis ins Labor vorzudringen.



3 Nach dem Tauchgang nehmen Sie an der Oberfläche einen Wachposten ins Visier. Um mit dem ersten Schuss zu treffen, bedarf es einer ruhigen Hand.



4 Auf einer Brücke üben Sie sich als Panzerknacker. Unter Einsatz des Raketenwerfers erzielen Sie eine blendende Wirkung: Nach zwei Schüssen ist der Panzer zerstört, und Sie können die Brücke unbeschadet überqueren.



5 Der Kugelhagel wird im Nu zum Funkenregen, als Sie das Feuer mit einer Granate auf die hinteren Stellungen eröffnen. Allerdings haben Sie mit der Explosion nun die Aufmerksamkeit der Wachen im Hintergrund (Kreis) auf sich gelenkt.



6 Im Schutz der Dunkelheit schleichen Sie sich weiter an den Feind heran. Durch das Nachtsichtgerät angepeilt, erscheinen die Gegner als rote Gestalten.



7 Auf diesem Turm lauert ein Schütze, der ganz scharf darauf ist, Sie am Weiterkommen zu hindern. Gut zielen und als Erster abdrücken!



8 Um Ihre Munitionsvorräte aufzufrischen, pirschen Sie sich an ein feindliches Lager und überrumpeln den von Außerirdischen gesteuerten Wachmann.



9 Gut versteckt, beobachten Sie eine strategisch wichtige Brücke, analysieren aus sicherer Entfernung die Feindbewegungen und wählen einen sicheren Weg.



10 In der Feindbasis dringen Sie bis zum Hauptcomputer vor, um damit die gegnerische Flugabwehr lahmzulegen und Kontakt zur Basis aufzunehmen.



11 Anschließend setzt ein Transporter Sie in der Nähe eines Kriegsschiffes ab. Hinter jeder Kiste können Feinde lauern. Werden Sie auch diesen Auftrag meistern?

Sturmgewehr. Das ist in der Lage, von der Maschinengewehrkugel bis zur Rakete neun unterschiedliche Munitionsarten abzufeuern.

Bis es soweit ist, will jedoch jede der 14 Missionen penibel vorbereitet sein. Je nach Inhalt der Einsatzbesprechung wählen Sie die passende Munition und einen für den jeweiligen Auftrag geeigneten Teamkameraden aus. Acht Mann stehen zur Verfügung, jeder mit anderen, speziellen Fähigkeiten. Mit den Einsätzen gewinnen die Krieger zusätzlich an Erfahrung, Zielfertigkeit und Geschick. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, immer den gleichen Kollegen mitzunehmen – der wird dann nämlich immer besser. Eine langweilige Vorgehensweise zwar – aber nun mal eben die effektivste.

Gemeinsam machen Sie sich also auf den Weg durch dichte Wälder, über weite Wüstenlandschaften oder durch enge Lüftungsschächte. Ihrem Teamkollegen geben Sie dabei ständig einfache Anweisungen, wie „Gib mir Deckung“ oder „Position halten“. Auf Wunsch können Sie per Tastendruck das Sichtfeld des Kameraden einblenden oder ihn sogar steuern, indem Sie mit ihm die Rollen tauschen.

So oder so müssen Sie im Einsatzgebiet jede Ihrer Bewegungen genau bedenken. Denn die von den Außerirdischen befallenen Kämpfer sind doppelt so konzentriert wie normale Menschen, werden beim leisesten Geräusch misstrauisch und zielen wie mit Adleraugen. Anschleichen heißt also die Devise. Auf Knien herumrutschend, versuchen Sie also, die Bösewichte von hinten aufzumischen. Eine Tarnfunktion Ihres Schutzanzuges hilft dabei.

Viel kleiner, aber mindestens ebenso gefährlich sind die kleinen skorpionartigen Wesen, die Ihnen erst an den Kragen und dann ins Gehirn wollen. Nur mit sehr gut gezielten Schüssen bieten Sie diesen Angreifern Einhalt.

BEDIENUNG

Wie alle Spiele dieser Machart wird auch Codename: Outbreak mit Maus und Tastatur gesteuert. Während Sie mit der Maus den Blickwinkel des Soldaten bestimmen, steuern Sie per Tastatur die Laufrichtung. Kenner ähnlicher Actionspiele werden sich also schnell mit der Steuerung zurechtfinden. Leider müssen Neulinge ohne Trainingsmöglichkeit sofort in den Kampf ziehen. Sinnvoller wäre eine kurze Übungsmission gewesen, in deren Verlauf man sich mit der Bedienung vertraut machen könnte.

URTEIL

Als innovativ und fortschrittlich kann man die Spielidee hinter Codename: Outbreak ja nicht gerade bezeichnen. Hinzu kommt eine übertriebene Gewaltdarstellung: Wenn Widersacher in die Schussbahn des Raketenwerfers laufen, ist das nichts für schwache Nerven. In einigen Details hebt sich das Spiel aber auch positiv von seinen Mitbewerbern ab. Besonders die Außenaufträge bieten viel Spannung und Abwechslung, da Sie mit Argusaugen nach Feinden Ausschau halten und mit größter Vorsicht durchs Gebüsch schleichen müssen. Die Missionen im Innern der Forschungsstation dagegen beschränken sich zumeist auf das Suchen nach Zugangskarten und versteckten Lüftungsschächten. Das wird schnell langweilig und nervt. An die hohen Maßstäbe, die das artverwandte „Operation Flashpoint“[1] (Test in COMPUTER BILD-SPIELE 8/2001) gesetzt hat, reicht dieses Spiel nicht heran. Doch nicht zuletzt mit seinem guten Mehr-Spieler-Modus ist es für Actionfreunde durchaus eine „gute“ Wahl.

[1] sprich: „Opperäischen Fläschpeunt“

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Schießen
Rechte Maustaste: Scharfschützen-Ansicht
[ ]: Springen
A: Nach links gehen
D: Nach rechts gehen
W: Vorwärts gehen
X: Rückwärts gehen

SPIELDETAILS



In großen Kokons reifen außerirdische Tentakelmonster.



Krebsartige Hirnsauger wollen Ihnen ans Rückenmark.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Codename: Outbreak

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	Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,44**
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%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
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%	01907/71887 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.virgininteractive-support.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/391010 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/39101112 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,74**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (875 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	2,8906 Megabyte	2,70
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	

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**4,06**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
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	ruckelfrei	2,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,00**
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%	14 Aufträge, 9 Waffen, 14 Feindtypen	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/16	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,40**
Aufwertung		Gute Mehr-Spieler-Unterstützung	**-0,50**

TESTERGEBNIS	gut	**1,90**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**89,90 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	**76 Mark** (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,90 x 89,90 = 170,81 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

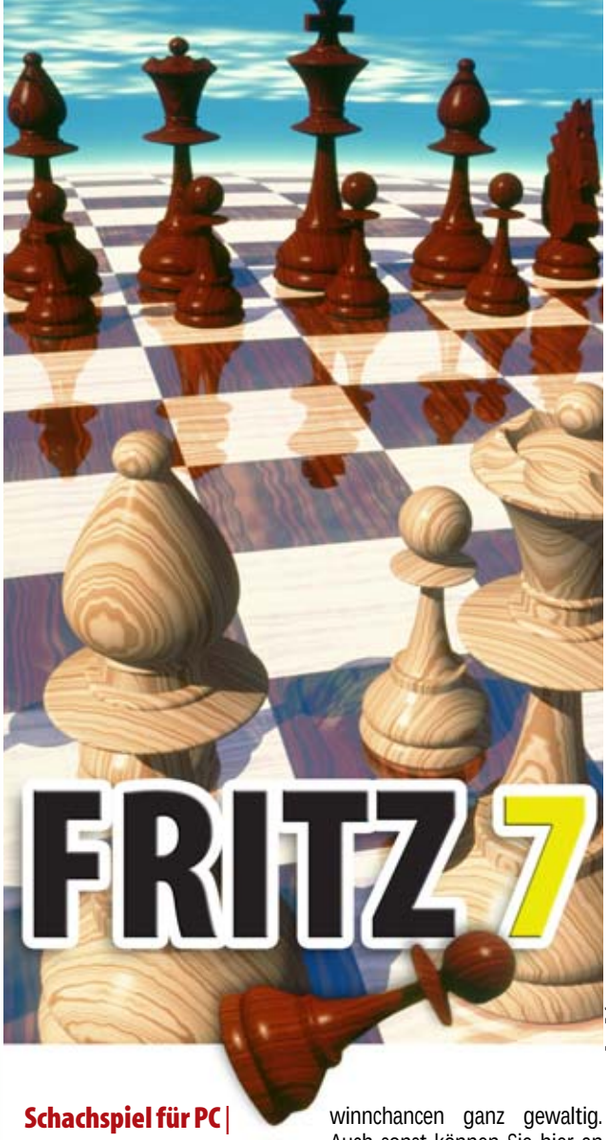


Foto:Zefa

Schachspiel für PC |
Der Schach-Großmeister fürs Wohnzimmer bringt jeden in Zugzwang

INSTALLATION

Auch bei der Installation eines Spiels auf dem PC wollen die einzelnen Züge wohlüberlegt sein. Falls Sie sich dabei vom Programm schachmatt gesetzt wähnen, sollten Sie auf Seite 198 den Installations-Großmeister konsultieren.

INHALT

Hier die Schachregeln zu erklären, wäre wohl ziemlich langweilig und eintönig. Sie wissen schon: Ziehen, Schlagen, Rochade und alle diese Dinge. Das Pferd beispielsweise springt über Eck. O.k., das soll genug sein …

Die Entwickler haben „Fritz 7" eine Reihe zusätzlicher Funktionen spendiert, die über ein normales Schachspiel hinausgehen und dessen schwarzweiße „Ödnis" ein wenig bunter machen sollen. Die beste Motivationshilfe für Schach-Neulinge verbirgt sich beispielsweise hinter dem Menüpunkt „Handicaps und Spaß …" . Da kann man den Computer „betrunken" oder „wie eine Gurke" spielen lassen. Das erhöht jedenfalls die Gewinnchancen ganz gewaltig. Auch sonst können Sie hier an der Spielweise des elektronischen Schachpartners eine Menge ändern – immer zu Ihren eigenen Gunsten.

Dass die Entwickler Humor haben, zeigt sich an den durchaus witzigen Sprüchen, mit denen der Computer die Züge seines menschlichen Spielpartners kommentiert. „Das habe ich gesehen", tönt es, wenn der Spieler eine allzu durchsichtige Falle stellt. Oder am Anfang: „Ich wünsche mir von dir eine Partie mit eigenen Ideen."

Natürlich bietet Fritz 7 alles, was man so in der Schachwelt kennt: Blitzpartien, Turnierbedingungen unter erheblichem Zeitdruck, Sparrings-Partien gegen Kontrahenten mit taktischen Problemen, die Fritz 7 simuliert. Dabei lässt sich die Spielstärke des Computergegners festlegen, indem der Spieler bestimmt, wie viele Züge das Programm im Voraus durchrechnen soll.

Fritz 7 bringt umfangreiche Fähigkeiten für das Spielen im Internet mit. So können Sie etwa auf bestimmten Internet-Computern Gegner finden und die online herausfordern. Eine Möglichkeit, im lokalen Netzwerk zu zweit gegeneinander anzutreten und dabei die sehr ausgeprägten

SPIELVERLAUF



1 Eine neue Partie: Zuerst wird dem Computer das Handicap „Patzer" verpasst, damit der Mensch am PC überhaupt eine Chance hat.



2 Die Eröffnung lief ganz prima. Sie spielen Weiß, Ihr Aufbau hat sich prima entwickelt. Schwarz fuchtelt mit seiner Dame herum.



3 Das Brett ist schon übersichtlicher. Weiß hat jetzt einen großen Vorteil errungen und Schwarz beide Türme abluchsen können. Der Computer patzt in der Tat bei dieser Einstellung ziemlich. Ohne dieses Handicap hätte der Spieler aber kaum Erfolgsaussichten.



4 Schwarz liegt in den letzten Zügen. Weiß beherrscht das Brett und sucht nach einer Möglichkeit, den Computer mattzusetzen.



5 Matt! Aus dieser Umklammerung kann sich der schwarze König nicht mehr befreien. Und der Spieler freut sich über den Erfolg.

WLADIMIR KRAMNIK: DAS URTEIL DES GROSSMEISTERS

Der 26-jährige Russe Wladimir Kramnik errang 1991 den Weltmeister-Titel der Unter-18-Jährigen, hielt zeitweilig Platz 1 der Weltrangliste, wurde im Jahr 2000 Weltmeister und gewann in diesem Jahr die Qualifikation für einen Kampf gegen „Fritz 7".



Foto: Sven Simon

COMPUTERBILD-SPIELE wollte von Wladimir Kramnik wissen, was er von Fritz 7 hält. Seine Meinung: „Das Programm ist eindeutig, gemessen an menschlichen Maßstäben, ein Top-10-Spieler in der Welt. Ich habe keinen Zweifel, dass Fritz 7 viel stärker ist, als Deep Blue es 1997 war. Damals verlor Weltmeister Garri Kasparow gegen den IBM-Computer. Wenn man gegen Schachcomputer wie Fritz 7 spielt, wird man oft überrascht – meistens nicht angenehm. Ich versuche dann in weniger aggressive Stellungen zu kommen."

Hier stand im Heft eine Anzeige.

FRITZ 7 FORTSETZUNG

analytischen Fähigkeiten des elektronischen Schach-Großmeisters zu nutzen, gibt es dagegen leider nicht.

Die optischen Variationsmöglichkeiten sind umfangreich. Wer beispielsweise grünen Marmor schöner findet als Holz, kann sein Brett entsprechend gestalten. Und wer die flache Perspektive leid ist, spielt eben in einer räumlichen Darstellung.

BEDIENUNG

Mit der Maus wird gezogen und gesetzt, fast wie am echten Schachbrett. Die Menüs sind übersichtlich, der Spielbildschirm mit Zug-Protokoll und Analysefenstern ist sinnvoll und sachgerecht gestaltet.

URTEIL

Die Spielstärke von Fritz 7 können nur noch Großmeister wirklich beurteilen. Normale Freizeitspieler können das Programm wahrscheinlich kaum noch schlagen.



Foto: Zefa

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

Und wenn doch, so sollte der erfolgreiche Fritz-Bezwinger ernsthaft über eine Schachprofikarriere nachdenken. Fritz 7 ist sehr komfortabel und bietet viele Spielvariations- und Analyse-Möglichkeiten an. Es lassen sich Partien durchleuchten, Stellungen zum Nachspielen aufbauen und alle Varianten des Turnierschachs spielen. Auch optisch bietet das Programm mit seinen diversen Möglichkeiten, das Schachbrett zu gestalten, eine Menge. Schade nur, dass kein Netzwerkspielen vorgesehen wurde. Ohne Zweifel sind aber Spielstärke und Einstellungsmöglichkeiten zurzeit das Beste auf dem Markt. Fritz schlägt sich klar „gut".



Foto: Ullstein

Großmeister unter sich: Wladimir Kramnik gegen Garri Kasparow – zwei scharfe, erbitterte Konkurrenten.

SPIELDETAILS



Während der Partie werden alle gespielten Züge aufgezeichnet. Diese Zugliste bezeichnet man auch als Notation.



Hier lässt sich ablesen, wie es um die Spieler steht. Grüne Balken zeigen Vorteile für den Menschen an, rote solche für den PC.



Wer die platte Ansicht von oben zu langweilig findet, kann sich das Schachbrett auch räumlich zeigen lassen.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Fritz 7

Hersteller: **Eidos**
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,12**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering		4,00
Bewegungsabläufe	3%	nicht vorhanden		6,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich		4,00
Geräusche	3%	fast realistisch		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%	herausragend		1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%	hochintelligent		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.schach.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 (50 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%**			**1,83**
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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**3,14**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein				6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein				6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein				6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja				1,00
SONSTIGES	**9%**					**1,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	Blitzpartie, Turnierpartie, Handicaps, Shuffle-Schach, Lösungen				1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner[1]				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,11**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS		gut				**2,11**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		99,90 Mark				
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)		84 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)				
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,11 x 99,90 = 210,79 = ausreichend				

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Mehrere Spieler können lediglich im Internet gegeneinander antreten, nicht im (lokalen) Computer-Netzwerk.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

World Rally Championship[1]

[1] sprich: „World Rall I Tschämpjenschipp"

Rennspiel für Playstation 2 | Wahre Rennen für ganze Kerle toben abseits befestigter Pfade

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

Die Formel 1 gilt als die „Königsklasse" des Motorsports. Die gefahrenen Geschwindigkeiten, das gewaltige Leistungspotenzial der Autos und erst recht die ungeheuren Geldsummen, die der Formel-1-Zirkus bewegt, rechtfertigen diesen Status gewiss.

Wer jedoch Fahrzeugbeherrschung sowie Mut und Einsatz der Fahrer zum Maß aller Dinge macht, wird ohne Zögern dem Rallyesport die Königskrone aufsetzen. In stark verfremdeten Ablegern biederer Serienautos gebieten kernige Kerle – und furchtlose Frauen – über 300 PS und mehr. Rasen durch enge, steinige Serpentinen, wühlen staubige Wüstenpfade auf, pflügen quer durch Schlammlöcher und landen nicht selten im Abseits. Denn abgesperrte Fahrbahnen sind hier klar in der Minderheit. Ohne virtuosen Umgang mit Gas, Bremse, Lenkung und Getriebe, ohne blitzartiges Reaktionsvermögen, ohne einen gehörigen Schuss Draufgängertum ist ein Rallyepilot ganz schnell neben der Spur.

Wäre das Ihre Welt? Dann werfen Sie „World Rally Championship" in die Playstation 2, und bewähren Sie sich selbst als Dompteur eines PS-gewaltigen Querfeldein-Monsters. Von dessen Tücken abgesehen, haben Sie nur zwei Feinde: die Uhr, die unerbittlich abläuft, und die „Straße" – oder was sich so dafür hält. Deren Beschaffenheit hat meist etwas gegen Autofahrer. Eis und Schnee, eine immer wieder gern genommene Oberfläche, verurteilt jeden Rallye-Novizen zur unfreiwilligen Tanzkür – eine Nagelprobe, die auch mit Spikes nur wenig von ihrem Schrecken verliert.

Immerhin können Sie vor jedem Rennen am Wagen herumschrauben, um ihn für die widrigen Streckenverhältnisse fit zu machen. Suchen Sie sich eins von



SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn wählen Sie Ihr Rallye-Auto aus. Der erfolgreiche Ford Focus hat auch in dieser Saison wieder gute Chancen auf den WM-Titel.



2 Ein kurzer Blick auf den Streckenverlauf, und schon finden Sie sich auf der Piste wieder. Die nächste Kurve wird rechtzeitig signalisiert (Kreis).



3 Lehnen Sie sich mal entspannt zurück – in der Wiederholung sehen Sie spektakuläre Rennszenen. Wie Sie im Fernsehen. Sie hören dabei sogar das Rotorknattern des Kamerahubschraubers. Geht der tiefer, so überlagert das aggressive Röhren der Automotoren den Fluglärm. Toll gemacht!



4 Ihr Copilot kündigt eine schwierige Haarnadelkurve an (Kreis). Bremsen Sie rechtzeitig, und bemühen Sie zusätzlich die Handbremse.



5 Ein Blick ins Cockpit. Sie spüren die Konzentration der beiden Insassen. Und sehen, wie das Team realistisch seiner Arbeit nachgeht.



6 Mit Vollgas durch die öde Savanne. Auf diesem lockeren Boden wirbeln die hochgezüchteten Rallye-„Monster" eine Menge Staub auf.



7 Endlich im Ziel – aber die Zeit war nicht toll, und das Material hat arg gelitten: Rechts unten sehen Sie, was Sie auswechseln sollten (Kreis).

Hier stand im Heft eine Anzeige.

World Rally Championship

FORTSETZUNG

sieben Autos aus, und stellen Sie es erst mal auf die Hebebühne. Wählen Sie eine kurze Achsübersetzung, um schneller durch kurvenreiche Bergkurse zu kommen. Ziehen Sie Reifen mit anderer Gummimischung auf, um auf Stock und Stein nicht die Bodenhaftung zu verlieren. Optimieren Sie dies, und verbessern Sie jenes. Gehen Sie erst an den Start, wenn Sie sicher sind, dass die Abstimmung stimmt.

Und: Hören Sie immer auf Ihren Beifahrer. Der Copilot ist Ihr guter Stern auf allen Straßen. Wenn Sie mit Vollgas über die Savanne fegen, sagt er Ihnen die nächste Kurve an. Glauben Sie ihm. Wer selber nachdenkt, hat schon verloren. Setzen Sie einfach zum Drift an, um die Kehre in Bestzeit zu nehmen. Wer seine Reflexe voll im Griff hat, den dürfte die Rallye-WM mit 70 Strecken in 14 Ländern nicht mehr schrecken.

Wie eingangs gesagt: Sie haben nur zwei Feinde. Aber dazu noch jede Menge Gegner … Zum Beispiel Richard Burns und sein Beifahrer Robert Reid, hart gesottene Profis, die in Ihrem Subaru Impreza WRC regelmäßig Fabelzeiten hinlegen. Fast alle bekannten Fahrer und Teams haben den Weg ins Spiel gefunden. Auch die Strecken, unter Auswertung von Satellitenfotos erstellt, schenken ihren realen Vorbildern nichts – und Ihnen auch nicht, wenn man von reichlich Spielspaß und Motivation einmal absieht. Auch die Sause in der Pause hat's in sich: Nach jedem absolvierten WM-Lauf können Sie sich entspannt zurücklehnen und eine spektakuläre Wiederholung genießen.

BEDIENUNG

Schon mit der Spieletastatur kommen Sie bestens über die Runden und durch jede Kurve. Mit der ✕-Taste geben Sie Gas, beherzter Druck auf die ■-Taste lässt die Bremsscheiben glühen. In engen Haarnadelkehren empfiehlt sich der Griff zur Handbremse per ●-Taste.

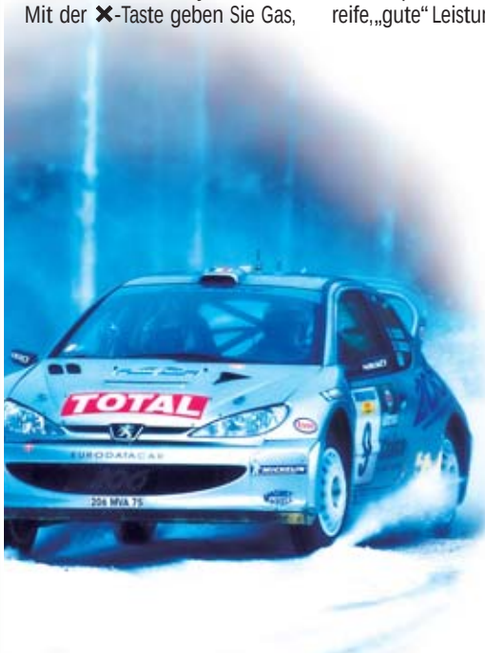
Aber erst mit einem Lenkrad wird die Raserei über Feld, Wald und Wiesen so richtig schön. Vorausgesetzt, es gibt den **Rütteleffekt** S.222 wieder: Jede Bodenunebenheit geht dann voll in die Arme – keine schlechte Alternative zum Fitness-Training.

URTEIL

Falls eine realistische Simulation das Ziel der Entwickler war, wurde das Thema leicht verfehlt. Das fängt bei der unglaubwürdigen Kulisse an: Wo eine echte Rallye abgeht, da tobt das pralle Leben, Tausende von Zuschauern säumen den Parcours und „lebensmüde" Hobbyfotografen rennen Ihnen vors Auto.

Im Spiel dagegen haben Sie schon Glück, wenn Sie mal auf eine Handvoll Fans treffen, die brav am Fahrbahnrand stehen und winken. Die gesamte Umgebung wirkt wie ausgestorben und daher arg steril. Auch Schäden steckt Ihre rasende Kiste gleichmütig weg. Erst nach mehreren wüsten Unfällen spüren Sie vielleicht ein Ziehen in der Lenkung oder blicken durch eine geborstene Windschutzscheibe.

Was an Grafik geboten wird, kann sich aber sehen lassen. Die Landschaften sind zwar menschenleer, aber ansonsten perfekt. Liebevoll nachgestaltete Autos mit Fahrern, die sich tatsächlich bewegen, vermitteln zeitweise fast den Eindruck, es handele sich um eine TV-Übertragung. Auch die genial gewählten Perspektiven in der Wiederholung haben Fernsehqualität. Und tontechnisch setzt das Spiel neue Maßstäbe. Da röhren Motoren, krachen Getriebe und jaulen durchdrehende Räder so, wie Rallye-Fans es kennen. Dieses PS-Spiel für die PS 2 ist eine reife, „gute" Leistung. ■



Der Löwe ist los: ein Franzose unterwegs im winterlichen Schweden – na denn „guten Rutsch".

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



World Rally Championship

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 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,60**
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%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Lenkrad (optimal)	1,00
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%	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%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	70 Rennabschnitte, 7 Fahrzeuge	2,00
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%	einer/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,80**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut** ←	**1,80**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**117,25 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)		**109 Mark (Okay Soft, Tel.09674/ 1279)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,80 x 117,25 = 211,05 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

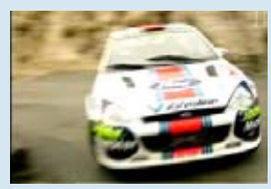
SPIELDETAILS



Sehen Sie Rot, so heißt das: defekte Teile am Auto.



Fahren Sie Ford, dann sitzen Sie im Wagen von Nicky Grist.



Machen Sie Pause, und es gibt Filmszenen zur Unterhaltung.



Geben Sie Acht: Vor jedem Lauf sehen Sie den Streckenplan.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Gas geben
■ : Bremsen
● : Handbremse
▲ : Perspektive ändern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pro Evolution Soccer[1]

[1] sprich: „Pro Iwelutschen Soccker"

SPIELVERLAUF



1 WM-Traumfinale in Japan: Der Titelverteidiger aus Frankreich und der Rekordweltmeister Brasilien treffen aufeinander. Ein weiteres Duell der Kontinente.



2 Roberto Carlos tritt zu einem seiner gefürchteten Freistöße an. Trotz einer Torentfernung von 38 Metern schießt er direkt, verfehlt allerdings das Ziel.



3 Besser als der kleine Brasilianer macht es in der zweiten Halbzeit Petit. Der blonde Franzose zirkelt eine Ecke von links direkt auf den Kopf von Henry.



4 Der französische Stürmer köpft den Eckball zum 1:0 ins Tor. Den glücklichen Führungstreffer feiert er mit einem „Diver" von Klinsmannschem Format.



5 Nun bringen die cleveren Franzosen Ruhe ins Spiel. Zidane verteilt die Bälle geschickt im Mittelfeld und lässt die Brasilianer ins Leere laufen.



6 Die Franzosen können nun kontern. Wieder steht Henry frei vor dem Tor und schießt den Siegtreffer, der Frankreich zum zweiten Mal die WM sichert.

Sportspiel für Playstation 2 | Auch in der Winterpause wird fleißig weiter Fußball gespielt – und zwar auf bemerkenswert hohem Niveau

INSTALLATION

Wie man ein Spiel auf der Playstation 2 installiert, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

Noch ein gutes halbes Jahr bis zur Weltmeisterschaft in Japan und Korea. Mit „Pro Evolution Soccer" können Sie sich bis dahin zwar die Zeit vertreiben – aber leider nicht den internationalen Großwettbewerb stilecht anpfeifen. Denn unter den 53 hier aufgestellten Nationalmannschaften fehlen gleich drei WM-Teilnehmer: Senegal, Ecuador und Costa Rica. Die müssten Sie für Ihr „privates" WM-Turnier durch andere Teams ersetzen. Mit den 32 Vereinsmannschaften aus aller Herren Länder lassen sich auch keine nationalen Meisterschaften austragen. Folglich müssen Sie sich mit fiktiven Wettbewerben begnügen, etwa einer Weltliga oder dem „Konami-Pokal". Diverse Mannschaften, zum Beispiel die brasilianische und die argentinische Elf, laufen zudem nicht in Originalbesetzung, sondern mit Fantasiespielern auf. Allerdings können Sie den Kickern nachträglich ihre richtigen Namen verpassen. Das erfordert aber ein bisschen Arbeit.

Die Auswahl an Mannschaften und Spielvarianten wirkt also recht mager, doch wird in allen anderen Bereichen mehr als genug geboten. Eindrucksvoll ist nicht nur die Vielfalt der möglichen Aktionen und Spieltechniken (siehe Kapitel „Bedienung"), sondern auch die zahlreichen praktischen Einstellungsmöglichkeiten für Taktik und Strategie. So können Sie etwa während einer Begegnung per Tastenkombination zwischen vier Strategien, etwa Abseitsfalle oder Flügelangriff, wechseln. Ebenso ist es möglich, ohne Spielunterbrechung einzelne Mannschaftsteile vorrücken zu lassen oder in die Verteidigung zurückzuziehen.

BEDIENUNG

Wer „ISS Pro Evolution 2" (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2001) kennt, wird mit der Steuerung sofort zurechtkommen. Die Kicker haben sämtliche Tricks ihrer realen Vorbilder auf dem Kasten. Durch einfachen Tastendruck werden Pässe, Schüsse, Kopfbälle, Flanken, Zweikämpfe, Grätschen und Sprints ausgelöst. Besondere Aktionen, etwa Doppelpässe, Lupfer oder Flanken auf den kurzen Pfosten, erfordern einfache Tastenkombinationen. Das hört sich so weit simpel an, ist es aber nicht. Hier ist für den Spielaufbau ein enormes Maß an Präzision und schnellen Reaktionen gefragt. Das Ganze wird mangels Zielhilfen bei Ecken, Freistößen und Elfmetern noch erschwert. Kein leichtes Los für Anfänger. Doch wenn Sie erst einmal den Bogen raus haben, werden Sie sich an den Feinheiten und der Vielfalt der Steuerung erfreuen. Abwechslungsreiche Spiele über einen langen Zeitraum sind garantiert.

URTEIL

Pro Evolution Soccer steht in direkter Konkurrenz zu „FIFA 2002" (Test der PS-2-Version siehe Seite 88). Seine Vorteile liegen vornehmlich im spielerischen Bereich. Die ausgezeichnete Steuerung erlaubt einen sehr realistischen Spielablauf. Sie haben stets den Eindruck, das Geschehen auf dem Platz perfekt zu kontrollieren. Ihren spielerischen Freiheiten sind kaum Grenzen gesetzt. Selbst komplizierte Aktionen, wie Pässe in den Lauf oder das Überspielen des gegnerischen Torwarts mit einer „Bogenlampe", gelingen nach ausreichender Übung mit absoluter Präzision. Grafisch sind beide Spiele einander ebenbürtig. Pro Evolution Soccer erfreut den Fan sogar mit noch realistischeren Bewegungen und mit Spielergesichtern von echtem Wiedererkennungswert. Zum Ausgleich ist der Kommentar noch etwas schlechter als bei der Konkurrenz. Sätze wie „Wir müssen dankbar sein, heute ein so spannendes Spiel verfolgen zu dürfen", sind einfach lächerlich und nerven durch ihre ständige Wiederholung. Trotzdem ist auch dieses Spiel ein „guter" Kick für alle Fußballfreunde.

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Pro Evolution Soccer

Hersteller: **Konami**

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,71**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	herausragend	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	hochintelligent	1,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/ 24694 (3,63 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.proevolutionsoccer.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557320 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557377 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der 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%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**3,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	87 Mannschaften	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	acht/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,02**
Abwertung		Einige Spieler tragen keine Originalnamen	+0,15
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,17**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**119,95 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,17 x 119,95 = 260,29 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Durch Fouls verletzte Spieler müssen Sie auswechseln.



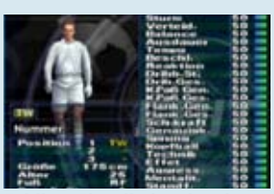
Aussehen und Namen der Spieler können Sie verändern.



Die Gesichter der Stars sind gut zu erkennen – hier Oliver Kahn.



Die orangefarbene Markierung zeigt Offensivdrang.



Zahllose Einzelheiten bestimmen das Können jedes Spielers.



Nach jeder Halbzeit werden die Höhepunkte wiederholt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Passen
■: Schießen
●: Flanken
R1: Sprinten

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Batman VENGEANCE

Actionspiel für Playstation 2 | Der Mann im schwarzen Fledermantel sorgt für Recht und Ordnung. Seit Jahrzehnten

INSTALLATION

Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins Laufwerk ein, und schalten Sie Ihre Playstation 2 an – schon können Sie die große Flatter machen. Gibt es Schwierigkeiten, so schlagen Sie einfach auf Seite 198 nach.

INHALT

Die düstere Metropole Gotham City hat ein traditionelles Problem. Der Erzschurke Joker und seine Getreuen versetzen die Stadt in Angst. Generationen von Comic-Lesern haben die Schreckensherrschaft der finsteren Bande miterlebt und wissen auch, wie die Polizei darauf reagiert: machtlos. Aber nicht ganz ratlos, denn Polizeichef Gordon hat regelmäßig eine Erleuchtung, wenn's ganz dicke kommt. Er schaltet das Licht an – und ein riesiger Scheinwerfer wirft das berühmte Fledermaus-Symbol an den Nachthimmel über der geplagten Großstadt.

Der Hilferuf kommt an, die Rettung naht schon Sekunden später. Batman, der geheimnisvolle Frontmann alles Guten, streift die Fledermaus-Kutte über und ist bereit, zum Wohl seiner Heimat den Joker aus dem Verkehr zu ziehen. Wer ist bereit? Natürlich Sie – so wahr Sie Batman heißen.

Leider machen Sie das nicht seit Jahrzehnten, sondern zum ersten Mal. Ihnen fehlt einfach die nötige Routine. Also: üben, üben, üben, das üppige Bewegungsrepertoire Ihres Über-Ichs trainieren, bis jeder Handgriff sitzt. Sonst wird das nichts mit dem glorreichen Heldentum nach Ladenschluss.

Alles einsatzbereit? Dann nichts wie ab in die Niederungen der City: Eine Bombe droht hochzugehen. Im voraussichtlichen Druckwellenbereich versucht eine Frau, sich vor der Explosion in Sicherheit zu bringen. Allein wird sie's nicht schaffen. Klarer Fall für den geflügelten Kavalier. Doch was ist das? Die unbekannte Schöne entpuppt sich als Jokers Gespielin Harley. Eine Falle! Na, Sie werden dem Knallkörper schon entkommen, das ist bombensicher.

Aber Joker und seine Ziehkinder der Unterwelt werden keine Ruhe geben, auch das ist sicher. Geben Sie der Bande, was sie braucht. Wenn es sein muss, mit Fausthieben und Fußtritten. Doch viel effektiver ist der Griff in die technische Wundertüte. Der High-Tech-Bumerang mit eingebautem Elektroschocker macht jeden bösen Gangster zum friedlichen Bettvorleger, dem Sie lang und breit seine Rechte vorlesen könnten, ohne Widerworte zu hören. Er hat aber keine Rechte, also gibt's auch keinen fesselnden Vortrag. Ein paar Handschellen reichen.

Batmans angestammtes Revier ist der Luftraum über Gotham City. Mit Seil und Enterhaken ziehen Sie sich mühelos an jeder Fassade hoch, um auf kahlen Dachgärten Jokers Gefolgsleuten zu zeigen, was eine Harke ist, oder gleich ihre geheimen Verstecke zu entrümpeln. Etwa das feuchtwarme Biotop, in dem sich die giftige Pflanzenlady Poison Ivy verborgen hält. Oder das verschlungene Labor des eiskalten Mr. Freeze, der Sie am liebsten mit einem gezielten Schuss tiefgefrieren würde. Mit der richtigen Taktik und dem passenden Werk-

→

1 sprich: „Batmän Wennschenz"

SPIELVERLAUF



1 Die Lage ist ernst: Gotham Citys Polizeichef Gordon hat ein Problem mit dreisten Kriminellen.



2 Die Plage hat Spaß: Erzschurke Joker treibt froh und munter sein Unwesen in der Stadt.



3 Die Rage packt ihn: Batman ist alarmiert worden und macht sich sofort auf den Weg zum Unterschlupf des üblen Joker und seiner Bande. Die finsteren Gestalten hausen im stillgelegten Chemiewerk.



4 Die Etage ist belebt: Der so verlassen wirkende Industriekomplex wimmelt von absonderlichen Gegnern. Gegen Batmans Geschick und seine technischen Spielzeuge haben die irren Typen jedoch keine Chance. Der schwarze Mann wird die bösen Buben reihenweise in den Sack stecken.



5 Die Tage sind gezählt: Alle überwältigten Unruhestifter werden sogleich mit Handschellen gefesselt, damit sie keinen Unfug mehr anstellen.



6 Die Frage stellt sich: Kann Batman den übelsten der Übeltäter besiegen? Der Zweikampf tief unten im Keller der Fabrik wird hart.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Batman VENGANCE — FORTSETZUNG

zeug haben Sie all diese sonderbaren Sumpfblüten und seltsamen Eis-Vögel schnell gerupft.

Auf dem Weg zum nächsten Einsatz dürfen Sie zur Entspannung auch mal richtig Gas geben – im Bat-Mobil über Gotham Citys heißes Pflaster oder im Bat-Gleiter über den Wolken.

BEDIENUNG

Vielleicht kommt aber alles auch ganz anders, und Jokers Spießgesellen ziehen Ihnen das Fledermausfell über die Ohren.„Batman Vengeance“ ist nämlich ungeheuer schwer zu steuern. Obwohl der analoge Mini-Steuerknüppel im Spiel ist, gehorcht Batman nur zwei Kommandos: stehenbleiben oder schnell loslaufen. Wie Sie damit über schmale Simse balancieren sollen, ohne wie eine schlaftrunkene Fledermaus abzustürzen, bleibt das Geheimnis der Spielentwickler.

Auch wenn Sie das technische Rüstzeug des schwarzen Rächers einsetzen wollen, wird's kompliziert: **R2**-Taste gedrückt halten und dann so lange auf dem Steuerkreuz herumdrücken, bis der gewünschte Gegenstand, zum Beispiel eine Schusswaffe, zu sehen ist. Der Blickwinkel schaltet automatisch und unweigerlich auf Ich-Perspektive. Sekundenschnell richten Sie mit dem rechten Mini-Steuerknüppel das Fadenkreuz aufs Ziel aus. Per ✕-Taste feuern Sie das Geschoss ab. Mit der ▲-Taste stellen Sie dann die ursprüngliche Kameraposition – hinter dem Rücken Ihrer Spielfigur – wieder her.

Nur zuschlagen ist schöner: Hämmern Sie auf der ■-Taste herum, bis der Gegner zu Boden geht, und verpassen Sie ihm dann schnell per ▲-Taste ein paar Handschellen.

URTEIL

Zu den Stärken des flatterhaften Spiels: Es ist wirklich hervorragend gelungen, die Stimmung der bekannten Zeichentrickserie einzufangen. Tolle Farben und mit Fantasie gezeichnete Gegner machen an – der Spieler glaubt, er wäre schon immer Batman gewesen.

Leider artet der Kampf gegen das Böse zum Feldzug gegen zahlreiche böse Fehler aus. Steuerung: kompliziert, hakelig, ungenau. Kameraführung: amateurhaft, unbeholfen, falsch. Nicht selten wählt das Spiel ausgerechnet in schwierigen Sprungpassagen einen völlig unbrauchbaren Blickwinkel, der die Sicht auf Ihre Flugbahn komplett verstellt und Sie zum Sturzflug ins Bodenlose verdammt.

Bewegungsfreiheit: gleich null. Zwei Meter nach rechts, zwei Meter nach links – das war's. Statt Ihren Superhelden aktiv zu steuern, klappern Sie passiv eine vorgegebene Strecke ab. Auch der berühmte Enterhaken greift nur dort, wo zufällig ein Bat-Symbol von der Hauswand strahlt.

Kämpfe: unfreiwillig komisch. Greifen mehrere Gangster an, so tun sie das nicht gleichzeitig. Einer stürmt los, die anderen stehen brav Schlange, bis sie dran sind, und lassen sich dann bequem der Reihe nach abfertigen. Sind Sie dagegen selbst das Ziel schwerer Geschütze, dann stecken Sie den finalen Treffer meist ein, bevor Sie den Gegner auch nur gesehen haben.

Urteil: „befriedigend“. Aber nur, weil die „Grafiker“ ihre Hausaufgaben gemacht haben und deshalb die Stimmung stimmt. ■

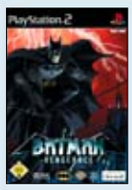


Die freche Harley und der kalte Mr. Freeze.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Batman Vengeance

Hersteller: **Ubi Soft**

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

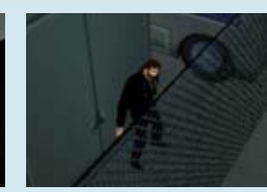
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,85**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (mit Schwächen)	4,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/3380050 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800151 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**3,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	5 Kapitel mit 20 Einzelmissionen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,72**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,72**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		117,25 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)		79 Mark (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,72 x 117,25 = 318,92 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Der grüne Schleimbeutel führt nichts Gutes im Schilde.



Batman in Zivil, ohne Fledermaus-Outfit? Schnell verstecken!



Mit dem Netz lassen sich Gegner bestens ruhig stellen.



Mithilfe des geflügelten Capes macht Batman große Sprünge.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 : Ich-Perspektive
✕ : Springen
■ : Schlagen
● : Verteidigen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich, wie üblich, für ein Auto. Der rote Renner ist für Anfänger eine gute Wahl.



2 Das Rennen beginnt mitten in der Großstadt und führt durch dichten Feierabendverkehr. Da ist blitzschnelles Wedeln angesagt!



3 Ein paar Kurven später: Aus dem Windschatten des Lastwagens sind Sie im Blindflug auf die Kreuzung zugerast – ohne Chance, das entgegenkommende Auto zu erkennen. Das Ergebnis sind ein kapitaler Crash und entspechend herber Zeitverlust. Nach ein paar Sekunden geht's weiter.



4 Jetzt müssen Sie den Zeitverlust aufholen. Ein gekonnter Drift durch die Kurve (Anzeige im Kreis) wird Ihrer Turboleiste gutgeschrieben.



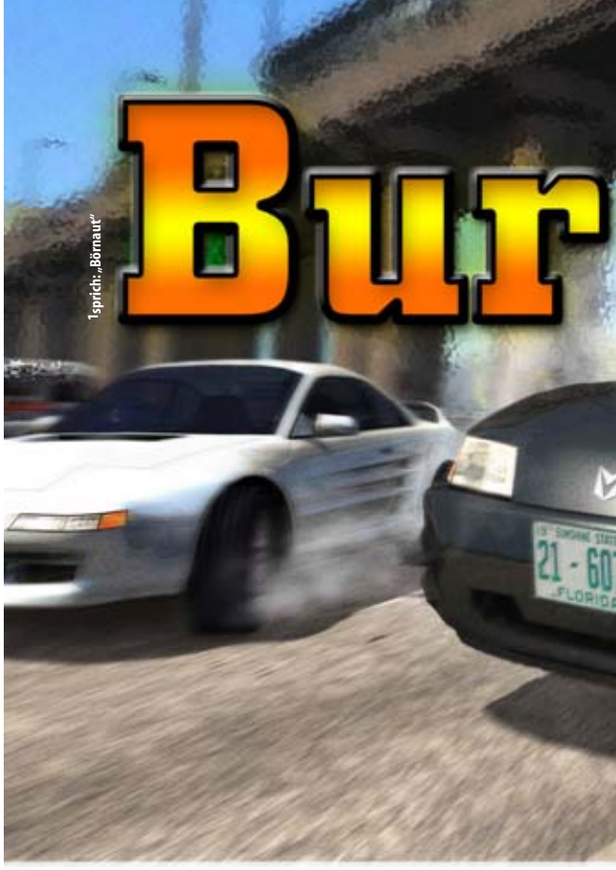
5 Dieses Standbild sieht harmlos aus, oder? Stellen Sie sich die Szene einfach bei 240 km/h vor – das kommt dem Spiel schon näher.



6 Der Drift durch ein Tunnelportal hat Sie leicht aus der Kurve getragen. Sie haben jetzt genau 0,1 Sekunden Zeit, um auszuweichen.



7 Der Traum vom Sieg zerschellt am Bug eines Tanklasters. Jetzt bloß nicht den Führerschein abgeben – beim nächsten Mal wird alles anders.



Rennspiel für Playstation 2| Die Fahranweisung vorweg: „Augen zu und durch"

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 in Gang bringen, lesen Sie auf Seite 198.

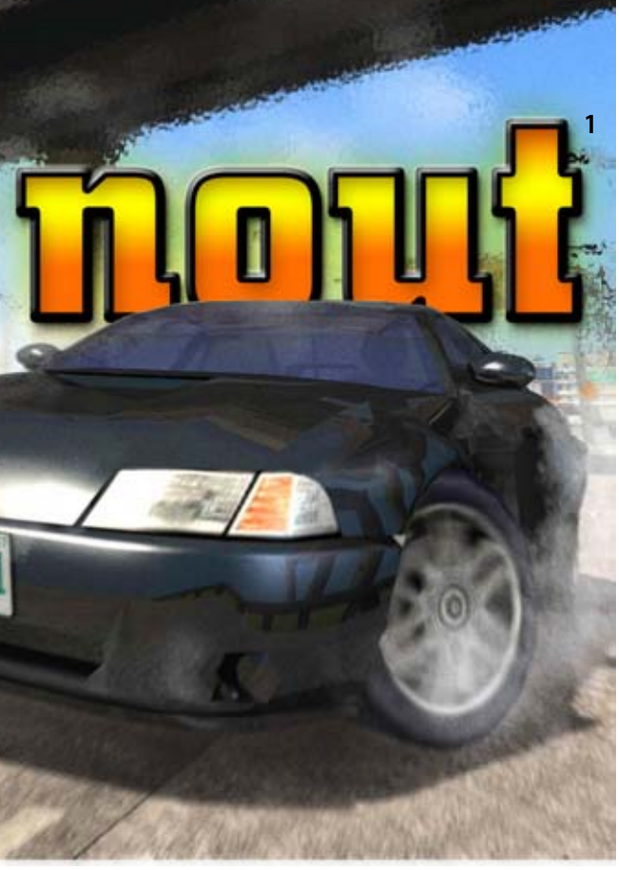
INHALT

Der heiße Asphalt schmilzt unter der sengenden Sonne. Vier Motoren dröhnen. Die Fahrer halten sich mit schweißnassen Händen an Lenkrad und Schalthebel fest, warten auf das Startsignal. Und Abflug: Aus dem sicheren Versteck der Autobahnauffahrt donnert das Quartett mit qualmenden Reifen direkt auf den Highway. Mit wilden Überholmanövern pflügen sich die Renner durch den dichten Berufsverkehr. Die anderen Autos scheinen zu stehen oder gar langsam rückwärts zu rollen. In der Ferne ist eine Tunneleinfahrt zu sehen, davor eine Autoschlange: Stau!

Da gibt's nur eins: Blitzartig zieht der Fahrer auf die Gegenfahrbahn, ohne vom Gas zu gehen. Mit 240 durch den Gegenverkehr. Knapp vorbei an hektisch ausweichenden Autos, ohne einen Blick für das Lichthupengewitter. Da, ein paar hundert Meter voraus: zwei Reisebusse direkt nebeneinander. Was jetzt? Die Distanz schrumpft rasend schnell auf wenige Meter – im letzten Moment Augen zu und ab durch die Lücke zwischen den Touri-Transportern – uff, gerade noch mal gutgegangen.

Zu Beginn des Spiels werden Sie nicht immer so viel Glück haben: Am Steuer eines von fünf Rennwagen machen Sie in „Burnout" 14 illegale Rennstrecken unsicher. Alle vier Fahrer im Feld kämpfen verbissen um den Sieg. Lahme Sonntagsfahrer, gemütlich dümpelnde Familien-Vans, sperrige Busse und rücksichtslose Lastwagenkapitäne verlangen Ihnen schier unmögliches Reaktionsvermögen ab. Wer nicht rechtzeitig ausweicht, schrottet seine Kiste. Unweigerlich und spektakulär. Obendrein auch noch mit Nachschulung bestraft: Die Blechvernichtung wird Ihnen genüsslich aus diversen Perspektiven in Zeitlupe vorgeführt. Da müssen Sie durch, erst dann dürfen Sie sich wieder ans Steuer setzen und mit einem perfekt reparierten Wagen die Aufholjagd angehen. Die gute Nachricht: Auch Ihre elektronische Konkurrenz fährt in diesem Gewühl nicht fehlerfrei.

Gelungene Kamikaze-Manöver werden mit zusätzlicher Turbo-Energie belohnt. Also: Brettern Sie so lange wie möglich durch den Gegenverkehr, und nehmen Sie Kurven am besten quer. Bei derart rabiater Fahrweise ist die Turboleiste am unteren Bildrand blitzschnell gefüllt. Jetzt ist es Zeit, den Hebel für die „Lachgaseinspritzung" zu ziehen. Aber sagen Sie hinterher nicht, keiner hätte Sie gewarnt: Die Umgebung verschwimmt zu einem Farbenmeer, und Ihre Perspektive verengt sich bei über 300 Sachen auf einen Tunnelblick.



BEDIENUNG

Die Steuerung der Autos per Spieletastatur ist vollkommen problemlos. Mit der ✕-Taste beschleunigen Sie Ihr PS-Geschoss, per Druck auf die ■-Taste bringen Sie es punktgenau zum Stehen. Sollten Sie das Feld anführen, so können Sie per **L1**-Taste einen Blick in den Rückspiegel werfen, um die Positionen Ihrer hartnäckigen Verfolger auszumachen.

URTEIL

Schnell, schneller, Burnout. Auf der Packung sollte ein Aufkleber bappen, der Adrenalinschübe garantiert. Wenn Sie mit 250 zwischen zwei LKWs durchrasen, um im nächsten Moment im Tiefflug eine belebte Kreuzung zu passieren, dann halten Sie instinktiv die Luft an, und Ihr Herz schlägt im Takt der aufpeitschenden Techno-Musik. Filme wie „Bullit“ oder „Ronin“ lassen grüßen – das sind Verfolgungsjagden, wie man sie gern sieht!

Doch ganz ohne Macken kommt auch Burnout nicht durchs Ziel: Da wäre etwa die zwar üppige, aber stets leicht flimmernde Umgebungsgrafik, in der Sie etliche Objekte viel zu spät erkennen. Als ob das Spiel nicht ohnehin schon schwer genug wäre.

Die Bedienung der wilden Vehikel ist kinderleicht, doch ihre Beherrschung fordert Rennspiel-Neulingen ein wenig Einarbeitungszeit ab. Übung macht den Meister. Also: Gas bis zum Anschlag durchdrücken, ab und zu auch mal die Augen aufmachen und dieses wirklich „gute“ Spiel genießen.

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Burnout

Hersteller: Acclaim

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

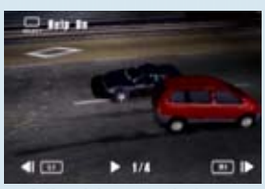
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,96**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (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%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	040/89703355 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.acclaim.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/412190 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/32940409 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	5 Autos, 14 Rennstrecken	2,00
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%	einer/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,76**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,76**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**117,25 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)		**107 Mark (Okay Soft, Tel.09674/1279)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,76 x 117,25 = 206,36 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Die grünen Pfeile weisen Ihnen immer den rechten Weg.



Unfälle „sichern“? Mit der Speicherkarte kein Problem.



Der Zwei-Spieler-Modus ist technisch einwandfrei und macht einen Heidenspaß. Nur der Bildausschnitt wird naturgemäß etwas kleiner.



Ist die Turbo-Leiste voll (Kreis), geht's richtig zur Sache.



Spektakuläre Fahrmanöver werden kommentiert.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 : Rückspiegel
R1: Turbo zünden
✕ : Gas geben
■ : Bremsen

SPIELVERLAUF



1 Manchester United gegen Bayern München: das Schlagerspiel auf dem PC. Und die Stars kicken mit, wie Sie der Aufstellung entnehmen.



2 Wohin stoße ich bloß ab? Gleich drei Spieler stehen in günstigen Anspiel-Positionen. Das verdeutlichen die kleinen Ziffern im Kreis.



3 In der sechsten Minute ist noch kein Tor gefallen. Wie es sich für die britische Insel gehört, regnet es in Strömen. Dennoch kämpfen die Kicker um jeden Zentimeter, machen die Räume eng. Und natürlich ist das Stadion bei so einem Kracher-Spiel bis auf den letzten Platz gefüllt.



4 Mehmet Scholl, derzeit in Ballbesitz, kann jetzt in den Laufweg seiner Mitspieler passen, der mit farbigen Punkten markiert ist.



5 0:0! Für eine so hochkarätige Begegnung enttäuschend. Das wissen auch die Spieler und trotten mit gesenkten Häuptern zur Kabine.



6 Zum Elfmeterschießen tritt natürlich Englands Mega-Star David Beckham an. Und zieht voll auf Oliver Kahns Gehäuse ab.



7 Olli ist eben doch der Größte. Er hält auch Beckhams Hammer-Elfer und sichert Bayern so den Sieg – leider war's nur ein PC-Spiel …

Sportspiel für PC | **Der Ball ist immer noch rund. Doch hinter den Kulissen hat sich einiges getan bei der neuesten Ausgabe der FIFA-Fußballreihe**

INSTALLATION

Mit wenigen Klicks holen Sie sich den Kick aus dem Stadion auf den Computer. Bei unerwarteten „Aufstellungsproblemen" lesen Sie bitte die Installationstipps auf Seite 198.

INHALT

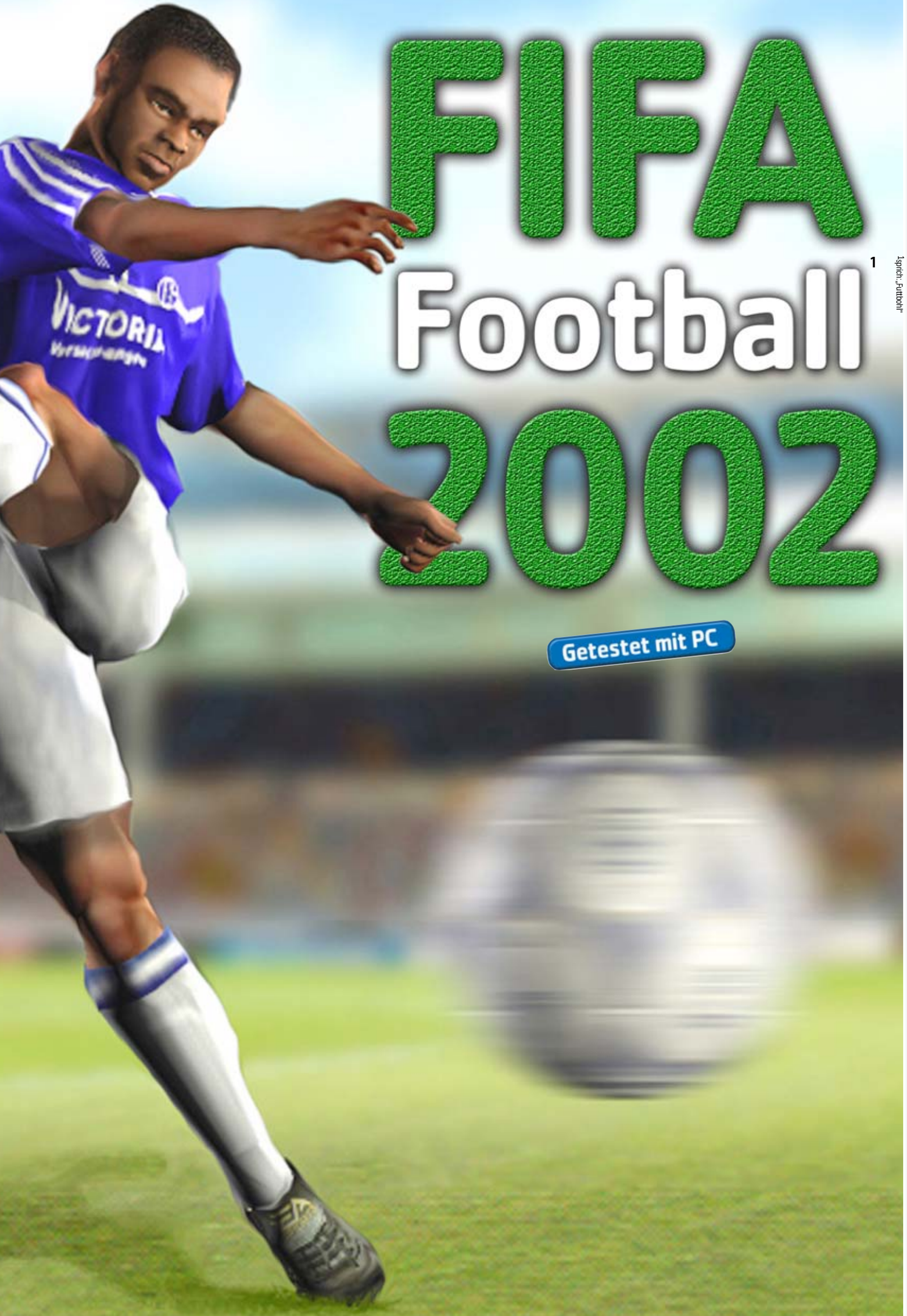
Manchester United gegen Bayern München – das ewig junge Duell wird auch am 13. März wieder die Massen elektrisieren.

Mit „FIFA Football 2002" können Sie die Partie jetzt schon „anpfeifen". Defensiv-Wachhund Jens Jeremies, Freistoß-Genius David Beckham, Torwart-Heroe Oliver Kahn und Weltmeister Fabien Barthez – alle treten auf dem PC-Bildschirm an. Hersteller Electronic Arts hat, wie schon in den Vorjahren, die offizielle FIFA-Lizenz erworben, darf die echten Namen der Kicker verwenden.

Wenn Sie hoch hinaus wollen, können Sie auch die Weltmeisterschafts-Qualifikation mit den „echten" Nationalmannschaften durchspielen. Und das ist noch längst nicht alles. In „FIFA Football 2002" treten nicht weniger als 246 Vereinsmannschaften und 75 Nationalteams in 16 Ligen und elf Wettbewerben an.

Zur Wahl stehen etwa UEFA-Cup oder Copa America. Aber auch Ihr Lieblingsteam aus der ersten Bundesliga darf mitspielen – ob nun der „etwas andere" Abstiegskandidat aus St. Pauli oder die Millionarios aus Dortmund. Was aber, wenn Sie Ihr Herz an die zweite Liga verloren haben oder gleich eine Fantasie-Mannschaft gründen wollen? Dann machen Sie den „Fußball-Gott", basteln sich im Kreativ-Center des Spiels Ihre eigene Mannschaft und schneidern Ihre individuelle Trikot-Kollektion.

Das ist alles so oder ähnlich schon aus der Vorjahresversion bekannt. Ist FIFA 2002 nur eine Neuauflage von FIFA 2001 mit aktualisierten Spielernamen? Nein: Technisch hat sich eine Menge getan. Der Hersteller hat das vergangene Jahr genutzt, um seine elektronischen Kicker ins Trainingslager zu schicken und ihnen realistische Pässe beizubringen. In FIFA 2001 konnten die Spieler noch schießen, was das Zeug hält – der Ball kam in jedem Fall punktgenau an.



[1] sprich: „Futtboh"

FIFA Football 2002

FORTSETZUNG

Anders bei FIFA 2002: Für jeden neuen Pass, jeden Fernschuss und jede Flanke müssen Sie Richtung, Stärke und Effet neu einstellen. Und noch eine Neuerung: Erstmals können Sie die Tastenbelegung individuell einstellen.

In Sachen Grafik stimmt's wie immer: Die geschmeidigen Bewegungen der Spielerfiguren beeindrucken. Geht eine klare Torchance flöten, dann ärgert sich der Stürmer wie „in echt". Und auch die Jubel-Arien erfolgreicher Kicker sind verdammt nah an der Realität. Außerdem gibt's acht Kameraperspektiven zur Auswahl, fast wie bei einer echten TV-Übertragung. Weniger schön: Auf Originalschauplätze verzichtet FIFA diesmal, die Schlagerspiele steigen in Fantasiestadien. Dann wären da noch die schwachen Kommentatore von den Profis Wolf-Dieter Posch-mann und Jörg Dahlmann. „Not gegen Elend, was anderes fällt mir zu dieser Partie nicht ein", gibt Dahlmann andauernd zum Besten, wenn in einer Halbzeit nur wenige Tore gefallen sind. Das klingt sehr nach Aufziehpuppe.

BEDIENUNG

Sie können's mit der PC-Tastatur probieren, aber viel mehr Spaß macht FIFA mit einer Spieletastatur. Weil Electronic Arts in der 2002er Version auf einen Trainingsmodus verzichtet hat, müssen Sie gleich im „Ernstfall", das heißt: mindestens in einem Freundschaftsspiel, tüchtig üben.

Nach den ersten „Frustspielen" gelingen Ihnen schon bald der direkte Pass und die Abgabe in den freien Raum, der Doppelpass und sogar der Übersteiger. FIFA-Neulinge kommen wohl am besten mit der vorgegebenen Tastatur-Einstellung zurecht (siehe Kasten „Die wichtigsten Tasten"). Alte FIFA-Hasen suchen sich ihre Lieblingsknöpfe am besten individuell aus. Auswahl- und Einstellungsmöglichkeiten sind enorm und trotzdem recht übersichtlich. Daher dürfte auch bei Neulingen keine „Torschusspanik" aufkommen.

URTEIL

Auch im Jahr 2002 gibt FIFA wieder ein Musterbeispiel an Detailverliebtheit ab. Es werden zwar immer noch keine Originalgesichter verwendet, Details aber, wie der Zopf des englischen Auswahlkeepers David Seaman, wurden berücksichtigt. Lediglich die glänzende Haut der Kicker erinnert ein wenig an Porzellanpüppchen. Überzeugend dagegen die große Auswahl an Mannschaften in den verschiedenen Wettbewerben. Das verbesserte Pass-System wird FIFA sicher eine Menge neuer Fans bescheren. Die alten FIFA-Hasen dürften sich nach einigen Trainingseinheiten daran gewöhnen.

Nachteile sollte man jedoch nicht verschweigen: Die Zuschauerkulisse entspricht nicht dem ansonsten überzeugenden Standard des Spiels. Zu monoton sind auf Dauer die Gesänge der Fans, zu platt gezeichnet ihr Äußeres – diese lieblos gemachte „Zuschauertapete" im Hintergrund ist einfach nicht mehr zeitgemäß.

Doch insgesamt hat mit FIFA 2002 eine ganz neue Spielkultur auf dem Bildschirm Einzug gehalten. Prädikat „gut".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Steuerkreuz:
Ausgewählten Spieler bewegen

1. **Freilaufen**
2. **Sprint**
3. **Doppelpass**
4. **Flanke**
5. **Pass**
6. **Schuss**



SPIELDETAILS



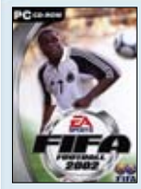
Übles Foul, Spieler verletzt. Der PC empfiehlt einen Wechsel.



Im Kreativ-Center schneidern Sie eigene Teams samt Trikots.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



FIFA Football 2002

Hersteller: **Electronic Arts**
Version: 1.0 Build 414

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 3 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%	unterdurchschnittlich 4,00
Geräusche					3%	passend 2,00
Stimmen/Kommentare					2%	noch akzeptabel 4,00
Texte/Untertitel					2%	professionell 2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination					5%	Spieletastatur (problemlos) 2,00
Faszination der Spielwelt						
Wirklichkeitsnähe					3%	herausragend 1,00
Handlung/Geschichte					4%	nicht nötig 1,00
Spannung					3%	hoch 2,00
Abwechslungsreichtum					3%	sehr groß 1,00
Verhalten der Computergegner					6%	intelligent 2,00
SERVICE					**3%**	**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)					2%	01907/76633 (2,42 DM/Min.) 5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)					1%	Deutsch (www.electronicarts.de) 1,00
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%**	**3,12**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)					2%	akzeptabel 3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)					0,5%	nein (98 Megabyte) 6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)					0,5%	nein 6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)					1,4%	0,1055 Megabyte 1,32
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)					1%	Deutsch einstellbar 3,00
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%**	**2,83**
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%	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%	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 in deutscher Sprache					1%	ja 1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)					1%	ja/nein 3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)					1%	ja 1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)					1%	ja 1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)					3%	ja 1,00
SONSTIGES					**9%**	**1,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)					2%	über 300 Mannschaften, 16 Ligen, 11 Wettbewerbe 1,50
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%	vier/20
ZWISCHENNOTE					**100%**	**2,04**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	gut 2,04
PREIS/LEISTUNG	ausreichend
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	89,95 Mark
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	75,00 Mark (Pricecontrast, Tel. 01805-774232)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,04 x 89,95 = 183,50 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Auch das geht an der Playstation 2: eine Neuauflage des entscheidenden WM-Qualifikationsspiels zwischen Deutschland und der Ukraine.



2 Die ukrainischen Spieler sind schnell. Sie überrennen das deutsche Mittelfeld und gelangen mit wenigen Kombinationen in den Strafraum.



3 Doch heute steht die deutsche Abwehr stabil. Das Anrennen der Ukrainer nützt nichts. Kahn hält seinen Kasten sauber, und auch die Mittelfeldspieler schalten sich nach dem schnell verarbeiteten Schrecken endlich in die Defensivarbeit ein. Deutschland bekommt das Spiel langsam in den Griff.



4 Vergebene Chancen frustrieren die ukrainischen Spieler. Es kommt zur Tätlichkeit, die mit einer roten Karte geahndet wird.



5 Nun stellen die Deutschen die „Mehrheit" auf dem Platz, erobern in Zweikämpfen jeden Ball im Mittelfeld. Das Blatt hat sich gewendet.



6 Schließlich findet doch noch eine Flanke von links ihren Adressaten im deutschen Sturm. Bierhoff schießt das erlösende 1:0.



7 Der lange glücklose und gescholtene Stürmer freut sich maßlos über seinen Siegtreffer, der Deutschland die Teilnahme an der WM sichert.



Sportspiel für Playstation 2 | Mögen sich Bayern und Manchester weiterhin streiten. Das einzige, was zählt: Die Deutschen fahren zur WM

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 198.

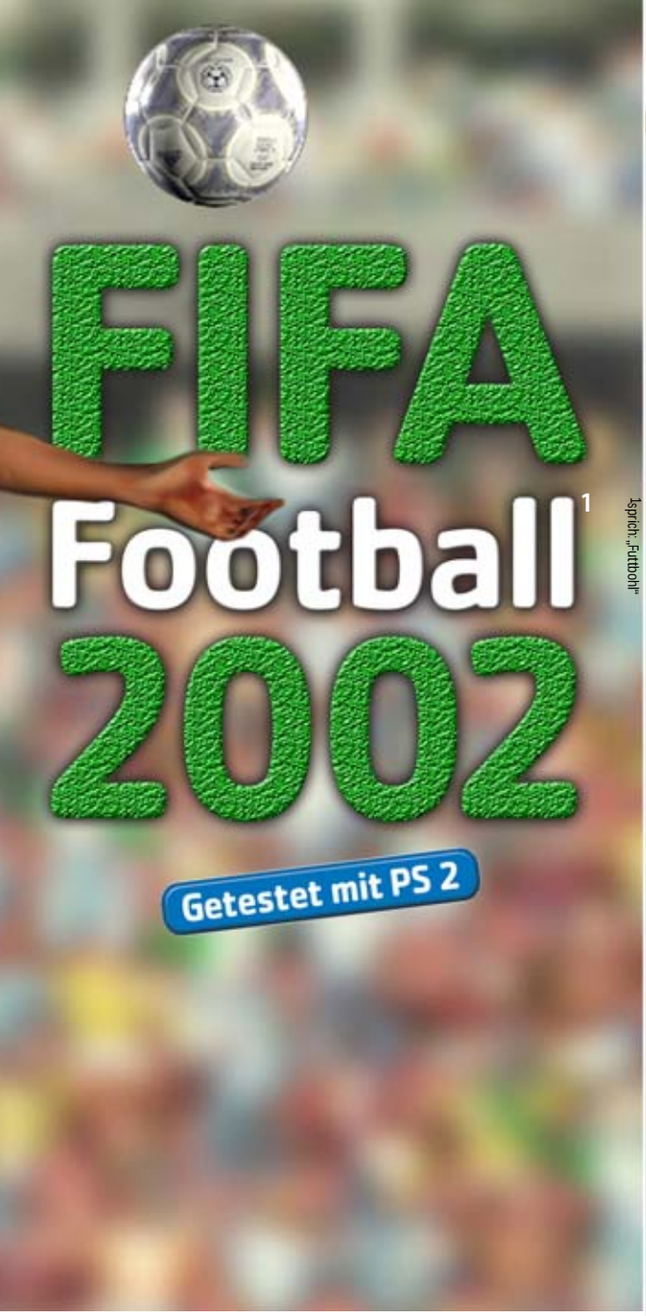
INHALT

Die Ukraine ist besiegt. Deutschland darf zur Weltmeisterschaft nach Japan und Korea fahren. Eine ganze Fußballnation ist erleichtert. Wenn Sie mögen, ist der Anstoß dazu nicht erst im Sommer, sondern sofort. Auf Ihrem Fernseher. Und Sie bestimmen, wie gespielt wird. Die Playstation-2-Version von „FIFA 2002" bietet alles, was die PC-Variante auch hat. Hunderte von National- und Vereinsmannschaften laufen in Originalbesetzung zu den verschiedensten Turnieren auf. Egal, ob Sie um die deutsche Meisterschaft oder den UEFA-Pokal spielen oder sich noch einmal an der spannenden Qualifikation zur Weltmeisterschaft versuchen wollen. Alles ist möglich.

Bei Aufstellung, Taktik und Strategie haben Sie freie Hand. Sie können sogar festlegen, welche Ihrer Spieler die Ecken von links oder rechts treten sollen. Das eigene Team kann durch Einkäufe auf dem Transfermarkt verstärkt werden. Wenn Ihnen das noch nicht ausreicht, dürfen Sie auch Spieler und Vereine nach Ihren Vorstellungen erschaffen und auf den Platz schicken. Selbst eigene Ligen und Pokal-Wettbewerbe lassen sich ins Leben rufen und austragen. Für gewonnene Turniere werden Sie mit zusätzlichen Spielvarianten belohnt.

BEDIENUNG

Mit der Spieletastatur der Playstation 2 gelingt die Steuerung



1 „sprich: „Futtboh"

sogar noch etwas besser als am Computer. Sie wurde im Vergleich zum Vorgänger „FIFA 2001" (siehe Test in Ausgabe 1/2001) komplett neu gestaltet. Pässe erreichen durch einfachen Knopfdruck nicht mehr automatisch den gewünschten Adressaten. Sie müssen schon mit dem linken Mini-Steuerknüppel die genaue Richtung einschlagen und die Länge des Balls exakt dosieren, damit der auch wirklich beim richtigen Mitspieler ankommt. Immerhin zeigen farbige Pfeile (siehe Spieldetails) am Bildrand die Position freier Teamkameraden. Die Laufwege der eigenen Angreifer sehen Sie sogar als gepunktete Linien auf dem Rasen – eine nicht zu unterschätzende Zielhilfe. Doppelpässe lassen sich mit dem rechten Mini-Steuerknüppel ohne zusätzlichen Tastendruck ausführen und gelingen fast immer.

In Standardsituationen, wie Einwurf oder Freistoß, schweben Tastensymbole über anspielbereiten Kickern. Per Druck auf die entsprechende Taste bekommen Sie den Ball fast immer in die gewünschte Richtung, ohne lange zielen zu müssen.

URTEIL

Durch die neue Steuerung gewinnt FIFA Football 2002 deutlich an Spieltiefe. Ob ein Spielzug gelingt, hängt nun in erster Linie nur noch von Ihrem Geschick und Fingerspitzengefühl ab. Zufallssituationen ohne Eingriffsmöglichkeit gibt es kaum noch. Damit ist allerdings auch der Schwierigkeitsgrad erheblich gestiegen. In Sachen Präsentation ist leider kein vergleichbarer Qualitätssprung festzustellen. Doch die Spielerfiguren und ihre Bewegungen machen einen durchaus realistischen Eindruck. Die Musik, eine Mischung aktueller Pop-Stücke, ist sicherlich nicht jedermanns Geschmack. Und der Kommentar von Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann hätte ruhig etwas abwechslungsreicher ausfallen dürfen. Trotz dieser kleinen Makel ein „guter" Kick.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



FIFA Football 2002

Hersteller: **Electronic Arts**

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	ja
Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98**	ja
Altersempfehlung	ab 3 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%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	herausragend	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß	1,00
Verhalten der Computergegner	6%	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.electronicarts.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%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	über 300 Mannschaften, 16 Ligen, elf Wettbewerben	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%**		**2,04**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	**-0,10**
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,94**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**131,02 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)		**102 Mark (Pricecontrast, München, Tel. 01805/774232)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,94 x 131,02 = 254,18 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Tastensymbole erleichtern das Anspiel in Standardsituationen.



Der rote Pfeil rechts weist auf einen freien Mitspieler hin.



Wer mag, kann auch in der koreanischen Liga spielen.



Investitionen auf dem Transfermarkt zahlen sich aus.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

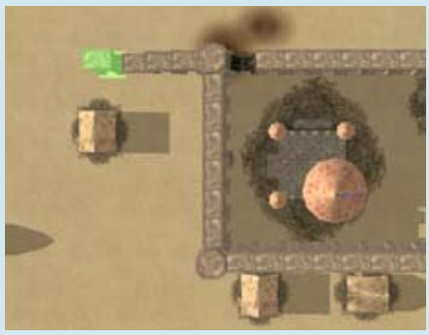


✕ : Passen
■ : Flanken
● : Schießen
▲ : Sprinten

SPIELVERLAUF



1 Bauen Sie Ihre Burg mithilfe des Kompasses exakt gegenüber der gegnerischen. Die steht auf einem Hügel, ist daher leicht zu erkennen.



2 Dann beginnen Sie damit, Ihre Burg mit zusätzlichen Mauern und Türmen abzusichern – andernfalls hat die andere Seite freies Schussfeld.



3 Der Auftrag verlangt, dass Sie eine Götterstatue bauen – ein Abbild der mächtigsten Göttin. Der Gegner wird sich gründlich überlegen, ob er die Figur zerstören soll. Versucht er es tatsächlich, so wird er damit den Zorn der Göttin erregen und ein gewaltiges Blitzgewitter auf sich ziehen.



4 Es ist Nacht geworden. Mit dem Bau mehrerer Bauernhäuser erfüllen Sie einen Teil Ihres Auftrags, und es kommt Geld in die Kasse.



5 Es kann nicht schaden, weitere Waffen zu bauen, etwa dieses Feuerkatapult. Damit können Sie der gegnerischen Burg tüchtig einheizen.



6 Sobald ein Geschoss abgefeuert ist, schalten Sie zur Trefferübersicht um, damit Sie sehen können, ob es sein Ziel erreicht.



7 Der Palast der feindlichen Prinzessin musste einen gewaltigen Treffer hinnehmen. Zerstören Sie nach und nach das ganze Anwesen.



Strategiespiel für PC |
Eine fröhliche Abriss-Orgie – dieses Spiel ist wirklich zum Schießen

Spieletricks siehe Seite 136

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 198. Allerdings kann der Schuss auch nach hinten losgehen: **Grafikkarten** S.222 mit Nvidia-**Grafikprozessoren** S.222, etwa die „Elsa Erazor X“ oder die „Hercules Dynamite TNT“, mochte das Spiel nicht. Es stürzte im Test ab, sofern die Steuerungsprogramme (Treiber) der Grafikkartenhersteller verwendet wurden (siehe Tabelle). Erfahrene Spieler installieren statt dessen so genannte Referenztreiber von Nvidia. In COMPUTERBILD-SPIELE 6/2001 auf Seite 164 finden Sie dieses Verfahren ausführlich beschrieben.

INHALT

Jahrelang fehlte es dem König an nichts. Gemütlich regierte er sein kleines Reich. Bis ihm eines Tages dämmerte, dass ein geeigneter Thronfolger fehlt. Seine blonde Ehefrau schenkte ihm nicht den erhofften Prinzen, der nach dem Ableben des Vaters mit starker Hand regieren könnte, sondern „nur“ vier äußerst streitbare junge Damen, die sich vor allem untereinander kräftig fetzen – um die Erbfolge natürlich.

Mitten in diesen Familienkrach platzen Sie, verbünden sich mit einer der vier intriganten Königstöchter und übernehmen als General die Befehlsgewalt über eine ihrer Burgen. Ihr Auftrag: Legen Sie die Behausungen der drei feindlichen Schwestern durch heftigsten Beschuss in Schutt und Asche. Als hochrangiger Offizier ballern Sie natürlich nicht einfach drauflos. Vielmehr verbringen Sie reichlich Zeit mit der genauen Ausrichtung Ihrer Katapulte und Kanonen. Diese Zeit haben Sie aber nur, wenn Sie sich als vorausschauender Stratege bewähren: Sie müssen ständig neue Gebäude errichten und neue Waffen entwickeln – denn die Soldaten der anderen wüsten Töchter sind ausgeschlafene Jungs. Später kommen mächtige

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt





Kampfzauber von verheerender Durchschlagskraft zur Unterstützung Ihrer Geschütze ins Spiel. Allerdings kramen auch die gegnerischen Prinzessinnen so manche magischen Kräfte aus ihren Handtäschchen …

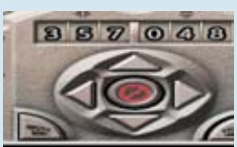
Sinnlose Zerstörungswut und zielloses Geballer führen nicht zum Sieg: Im Kampagnen-Modus beispielsweise, der nicht weniger als 32 Missionen umfasst, erledigen Sie klar definierte Aufträge für Ihre Prinzessin – etwa die punktgenaue Zerstörung einer bestimmten Anzahl gegnerischer Bauernhäuser.

Niemand muss einsam vor dem Computer in seiner „Ballerburg" sitzen: Dank Mehr-Spieler-Modus dürfen im Netzwerk oder Internet so viele Feldherren gegeneinander antreten, wie es Parteien im Spiel gibt: vier.

BEDIENUNG

Die Materialschlacht lässt sich komplett mit der Maus steuern. Wer eine tiefe Abneigung gegen überladene Menüs hat, wird dieses Programm lieben. Die Symbole für alle wichtigen Funktionen sind übersichtlich auf dem Bildschirm verteilt und mit wenigen Mausklicks erreichbar. Andere Menüs sind erst dann zu sehen, wenn Sie den Mauszeiger an eine bestimmte Stelle des Bildschirms bewegen – ansonsten haben Sie immer freies Sicht- und Schussfeld.

SPIELDETAIL



Mit diesem Steuerkreuz justieren Sie Ihre Waffen.

URTEIL

Das Spielprinzip von Ballerburg ist so einfach wie fesselnd. Wer mal zwischendurch die Lust auf eine ausgiebige Zerstörungsorgie verspürt, wird den schnellen Einstieg zu schätzen wissen. Und strategisch geprägte Naturen sehen sich zunehmend schwierigeren Aufträgen ausgesetzt, bei denen genaue Planung und wirtschaftliches Handeln der Schlüssel zum Erfolg sind.

Und gerade darin zeigt sich das Suchtpotenzial von Ballerburg: Gemäß der Devise „Ein Auftrag noch, dann mach' ich Schluss" bleibt man stundenlang am Bildschirm kleben und genießt unter anderem den genialen Sprachwitz. Vor allem die Kommentare der beiden Kugelschlepper „Prall" und „Proll" sind echte Schenkelklopfer und suchen in der Spielewelt ihresgleichen. Das ganze Spiel ist ein Brüller, ein wirklich „guter" Spaß.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Ballerburg

Hersteller: **Ascaron**

Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
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%	passend	2,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	fehlen	6,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
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%	05241/96690 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.ascaron.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	05241/96660 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	05241/966610 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,83**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (602 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**4,33**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	Spiel stürzt ab	ruckelfrei	3,50
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	Spiel stürzt ab	ruckelfrei	3,50
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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 stürzt ab	ruckelfrei	3,50
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00
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%	Spiel stürzt ab	ruckelfrei	3,50
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	Spiel stürzt ab	Spiel stürzt ab	6,00

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,00**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja	1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Kampagnen, verschiedene Szenarien	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%	zwei/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,93**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**1,93**
PREIS/LEISTUNG		gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**59,95 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,93 x 59,95 = 115,70 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Throne of Darkness[1]

Action-Rollenspiel für PC | Gehen Sie mit sieben bewaffneten Samurai auf Wanderschaft – und lehren Sie einen finsteren Dämon das Fürchten

INSTALLATION

Befolgen Sie die Befehle Ihres Lehrmeisters auf Seite 198. Dann klappt es mit der Installation reibungslos, und die sieben Samurai warten meditierend und einsatzbereit auf der Festplatte.

INHALT

Alles Gute kommt von oben? Mag sein. Von unten dagegen kommt in der Tat nur selten Gutes. „Throne of Darkness" liefert das beste Beispiel. Direkt aus den Tiefen der Hölle kraxelt ein finsterer Dämon an die Erdoberfläche. Mit einer Armee untoter Krieger und anderer bösartiger Kreaturen macht er sich daran, die Welt zu unterjochen. Keine so ungewöhnliche Vorgeschichte also. Sie aber zaubern quasi als Teufelsaustrei-

[1] spricht: „Ssrohn of Darkness"

SPIELVERLAUF



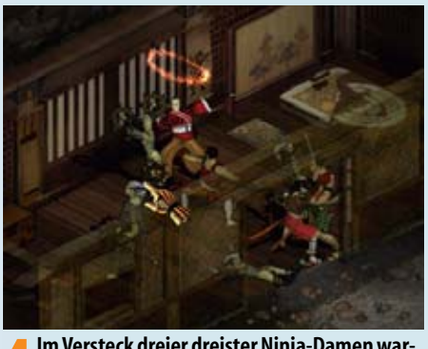
1 Von ihrem Oberguru, also Ihnen, in den Tempel-Schrein beordert, erfahren die Samurai, dass sie gefangene Dorfbewohner befreien sollen.



2 Vier ausgewählte Samurai packen ihre Koffer. Der Inhalt: ein Schwert, ein Bogen, ein Helm und ein Speer. Das Gepäck wird ziemlich schwer.



3 Schon bald kommt es zum ersten Kampf. Ein Skelett zu Pferde greift an, bereut aber sofort, sich mit den vier Helden angelegt zu haben. Beim Fluchtversuch kommt der abgenutzte alte Klepper des Skeletts nicht schnell genug in die Hufe. Damit ist das Schicksal des untoten Kriegers besiegelt.



4 Im Versteck dreier dreister Ninja-Damen wartet der nächste Kampf. Aber auch mit dieser Frauen-Power werden die Samurai locker fertig.



5 Zeit für Müßiggang haben die Jungs nicht: Skelette überspannen den Bogen, aber der vom Samurai-Magier heizt ihnen kräftig ein.



6 Der böse Debu hat viele unschuldige Dorfbewohner getötet. Die unerschrockenen Samurai zahlen es ihm mit gleicher Münze heim.



7 Zum Abschluss befreien die Krieger noch ein paar hübsche Geishas aus den Klauen des fiesen Debu. So macht das Heldenleben Spaß.

Throne of Darkness — FORTSETZUNG

ber sieben Samurai aus dem Hut – und mit dieser Säbel-Rasselbande schlagen Sie alles kurz und klein. Werden Sie am Ende auch den Dämon bezwingen?

Ihr Abenteuer beginnt in einem Schrein. Sieben Samurai warten dort auf Ihren Befehl. Mit maximal vier davon ziehen Sie in die Schlachten. Verletzte Krieger schicken Sie per Mausklick zurück in den Schrein – zu jeder Zeit, von jedem Ort. Dort werden die Recken geheilt oder füllen ihre Zauberpunkte wieder auf. Zaubern können übrigens alle sieben. Auch auf den Umgang mit Schwert und Bogen verstehen sie sich gut. Aber jeder Samurai hat sich auf einen Kampfstil spezialisiert. Ein intelligenter Magier sollte daher nicht mit der Keule in den Nahkampf ziehen. Genauso wenig sollte sich ein versierter Schwertkämpfer auf den Fernkampf mit Pfeil und Bogen einlassen. Sie müssen also in jedem Einsatzfall entscheiden, welche Teiltruppe gerade sinnvoll ist und wie die taktische Aufstellung auszusehen hat.

Als Oberhirte der sieben Samurai kümmern Sie sich auch um die Wäsche. Ist Ihr Ninja schon stark genug für die schwere gepanzerte Rüstung? Dann kleiden Sie ihn flugs damit ein. Und setzen Sie ihm einen Helm gegen Kopfverletzungen auf. Der Kleiderschrank eines Samurai sollte immer gut gefüllt sein. Und geht mal was von den Klamotten kaputt, dann lassen Sie es beim Schmied reparieren. Das allerdings kostet Gold. Wertgegenstände, magische Objekte, Rüstungen und neue Waffen finden Sie in Kisten oder in den Taschen besiegter Gegner.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



BEDIENUNG

Sie klicken einfach mit der linken Maustaste irgendwo hin, und Ihre Samurai sprinten umgehend zu diesem Punkt. Kämpfe laufen in der Regel automatisch ab, es sei denn, Sie weisen Ihren Jungs per Klick mit der linken Maustaste ein spezielles Angriffsziel zu. Andere Aktionen lösen Sie durch Klicks auf Symbole aus.

URTEIL

Kennen Sie das erfolgreiche Spiel „Diablo“? Dann wissen Sie ungefähr, was Sie in Throne of Darkness erwartet. Der wesentliche Unterschied ist, dass Sie hier mit sieben Samurai durch Japan streifen. Eine schön gestaltete Landschaft erfreut das Auge, die Bewegungsabläufe der Spielfiguren überzeugen. Nur selten versperren Umgebungsdetails den Blick auf Gegner oder Schätze. Etwas hektisch geht es in den Schlachten zu – das erinnert an so manchen übertriebenen fernöstlichen Kung-Fu-Film. Demzufolge geht leider manchmal der Überblick verloren, so dass geplante Taktiken mitunter nur schwer umzusetzen sind oder gar unsinnig erscheinen. Für den schwarzen Gürtel reicht es in der Prüfung also nicht, aber der braune steht dem Spiel „gut“.

SPIELDETAILS



Der Schmied kombiniert Waffen und Rüstungen mit magischen Edelsteinen. Die machen Waffen stärker und Rüstungen dicker.



Der Magier heizt Gegnern mit einem Blitzgewitter ein.

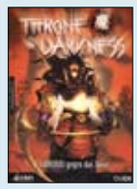


In Truhen finden die Krieger oft nützliche Gegenstände.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Throne of Darkness

Hersteller: Vivendi Universal

Version: 1.09

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.sierra-throne-of-darkness.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 12 Jahren
Geeignet für	Forgeschrittene und Profis

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,19**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	realistisch		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig		3,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent		2,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103/994040 (0,24 DM/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.sierra-throne-of-darkness.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/0774353 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/9940188 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,44**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (577 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0820 Megabyte		1,29
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,14**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	35 Soundkarten bestanden		1,00
		Shuttle 3D 64 Voice nicht bestanden[1]		6,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**3,67**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**3,86**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein				6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein				6,00
SONSTIGES	**9%**					**1,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	7 verschiedene Figuren-Klassen, 10 japanische Szenarien				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%**					**2,29**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS		gut				**2,29**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		87,91 Mark				
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)		76 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)				
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,29 x 87,91 = 201,31 = ausreichend				

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] Sprachausgabe mit leichten Fehlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Das müsste locker zu schaffen sein: Antwort C wäre richtig. A war leider daneben. Die Joker (Kreis) sind nutzlos, und Sie müssen neu beginnen.



2 Hier geht es um 1000 Mark. Sie wissen doch bestimmt noch, wen Gottlieb Wendehals einst von hinten an Heidis Schultern fassen ließ?



3 Ein harter Brocken – da müssen Sie den ersten Joker (50:50) ziehen. Aber immerhin haben Sie damit schon 4000 Mark erspielt (Kreis).



4 Der Moderator hat „seinen Jauch" gut gelernt und fragt oft, ob Sie wirklich sicher sind. Dann müssen Sie auf J(a) oder N(ein) klicken (Kreis).



5 Es wird eng. Die 32 000-Mark-Frage – und Sie haben keine Ahnung, was der Soroban ist. Na, dann wird halt das Publikum gefragt. Knappe Mehrheit für Antwort D, die Kultstätte der Maya. Leider hat das Publikum nicht immer Recht. Es ist nämlich der japanische Abakus (eine Rechenmaschine).



6 Jetzt wird's spannend. Die Millionenfrage steht an. Aber Sie haben in Astronomie aufgepasst und wissen, dass die enckesche Teilung ...



7 ... im A-Ring des Planeten Saturn liegt. Herzlichen Glückwunsch! Die Million gehört Ihnen. Leider wird sie, anders als im TV, nicht ausgezahlt.



Quizspiel für PC |
15 Fragen trennen den Kandidaten von der Million. 15 Fragen – mal leicht, mal schwer. 15 Fragen, die über Sieg und Niederlage entscheiden

INSTALLATION

Wenn Sie selber Einstellungen bei der Installation vornehmen wollen, wird's kompliziert. Die Auswahl für das Installationsverzeichnis ist gut versteckt und nur im Rahmen der Profi-Installation wählbar. Bei grundsätzlichen Fragen schauen Sie bitte auf Seite 198 nach.

INHALT

Falls Sie die Fernsehsendung mit Günther Jauch wirklich nicht kennen: Von den anwesenden Kandidaten qualifiziert sich einer in einer Vorrunde für die Fragestunde. Und dann muss er zu 15 Fragen jeweils die eine richtige von vier Antwortmöglichkeiten aussuchen, um eine Million Mark mit nach Hause tragen zu dürfen. Wird eine der Fragen falsch beantwortet, ist das Spiel vorbei. Ist der Spieler unsicher, darf er einen von drei Jokern einsetzen, die manchmal aber auch ganz schön in die Irre führen. Wenn man gar nichts mehr weiß, darf man auch vorzeitig aussteigen und die bis dahin eingespielte Gewinnsumme mitnehmen.

Im PC-Spiel läuft es nicht viel anders. Sie können allein oder mit bis zu vier Spielern antreten. Sind mehrere Schlaumeier vor dem Bildschirm versammelt, dann können sie eine Auswahlrunde starten, jeweils nacheinander spielen oder zusammen auf die Millionen-Jagd gehen.

Sobald Sie auf dem Kandidatenstuhl – also vor dem PC – Platz genommen haben, stellt Ihnen die deutsche Synchronstimme der Schauspieler Tom Hanks („Forrest Gump") und Jeff Goldblum („Jurassic Park") die erste Frage. Sie wählen dann aus den vier ebenfalls vorgelesenen Antworten die passende aus. Wenn Ihnen der Sprecher zu viel quatscht, können Sie seinen Redefluss per Mausklick abkürzen und sich gleich die vier Antworten ansehen.

Im Gegensatz zur Fernsehshow sehen Sie im Spiel nur ein fast leeres Studio mit wenigen reglosen Zuschauern. Wenigstens ein sichtbarer Moderator und eine Spielerfigur als Kandidat hätten nicht geschadet. Zum Ausgleich bekommen Sie die ganze Zeit Musik auf die Ohren. Die soll für mehr Spannung sorgen, nervt aber schon nach ein paar Runden.

BEDIENUNG

Leichter geht's nicht: Sie klicken alles mit der Maus an, oder treffen Ihre Wahl per Tastatur.

Wer wird Millionär? 2. Edition



Foto: RTL Montage: COMPUTERBILD SPIELE

URTEIL

Obwohl dieses Spiel und sein Vorgänger (Test in COMPUTER BILD SPIELE 2/2001) nichts bieten außer jeweils 1000 interessanten Fragen, verkaufen sie sich ganz hervorragend. Die Quizsendung mit Günther Jauch hat die Deutschen ins Rätselfieber versetzt. „Wer wird Millionär? 2. Edition" schwimmt gut auf dieser Welle mit. Hier können Sie Ihre Allgemeinbildung testen und, wenn Sie gut sind, über die vielen schlechten „echten" Kandidaten lästern.

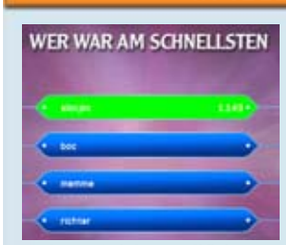
Dieses Spiel bietet keine Grafik, die diesen Namen verdient, und kaum Abwechslung. Doch die 1000 neuen Fragen haben es durchaus in sich. Neu ist auch die Möglichkeit, im Quartett zu spielen. Schlichtes Fazit: Falls Sie die Fernsehsendung lieben, dann greifen Sie zu. Falls nicht, lassen Sie es bleiben. ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



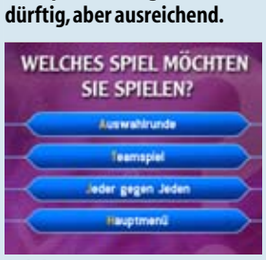
Mehrere Spieler qualifizieren sich per Auswahlrunde.



Das Optionen-Angebot: etwas dürftig, aber ausreichend.



Ab und zu zeigt die Kamera das (leblose) Fernsehstudio.



Spieler-Gruppen können unter drei „Turnieren" wählen.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Wer wird Millionär? – 2. Edition

Hersteller: **Eidos**

Version: 2.0
Zur Zeit kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,75**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	gering		4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr gering		5,00
Bewegungsabläufe	3%	nicht vorhanden		6,00
Musik	2%	nervend		5,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	gering		4,00
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%**			**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/39572 (3,63 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.eidos.de)		1,00
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%**			**2,68**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (461 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte		1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp		4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,00**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	Maus geht nicht	ruckelfrei	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**4,57**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein				6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein				6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein				6,00
SONSTIGES	**9%**					**3,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	drei Mehr-Spieler-Möglichkeiten				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%**					**2,73**
Abwertung		Passwort für Internet-Hitliste funktioniert nicht				**+0,20**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**				**2,93**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		69,95 Mark				
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden				
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,93 x 69,95 = 204,95 = ausreichend				

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



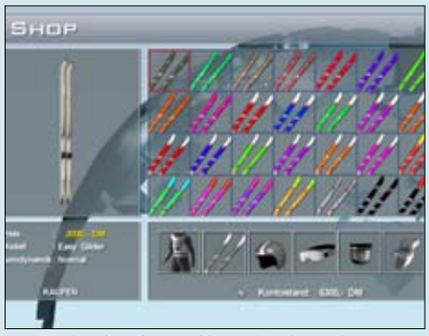
1 Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich für einen Wettkampf, der Ihnen am meisten liegt. Die Vier-Schanzen-Tournee ist bestens geeignet.



2 Nun suchen Sie ein passendes Outfit für Ihren Schützling aus. Sie können sogar seine Augen- und Hautfarbe bestimmen. Und los geht's!



3 Volle Konzentration. In diesem Moment macht sich die monatelange Plackerei im Trainingslager bezahlt. Sie blicken auf den Windanzeiger, und in einem günstigen Moment stoßen Sie sich mit aller Kraft vom „Donnerbalken" ab. Jetzt müssen Sie nur noch einen guten Sprung hinlegen.



4 Das hat ja prima geklappt. Und von dem verdienten Preisgeld kaufen Sie gleich ein paar neue Skier für den nächsten Wettkampf.



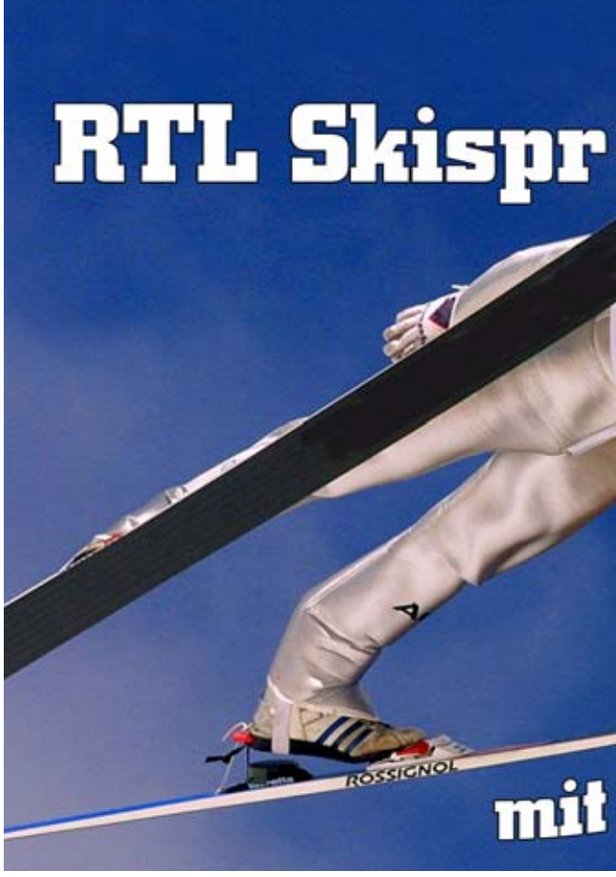
5 Doch mit den neuen Skiern kommt es wegen einer Entscheidung für das falsche Wachs zum Sturz. Die Vorbereitung müssen Sie noch üben!



6 Letzter Versuch: Wenn dieser Sprung „sitzt", haben Sie immer noch eine Chance auf den ersten Platz in dieser spannenden Meisterschaft.



7 Knapp daneben ist auch vorbei: Sie haben zwar einen guten Sprung hingelegt, sind aber nur Zweiter geworden. Auf zum nächsten Turnier.



Sportspiel für den PC |
Die Schanze ruft: Tollkühne Sportler auf ihren fliegenden Brettern

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

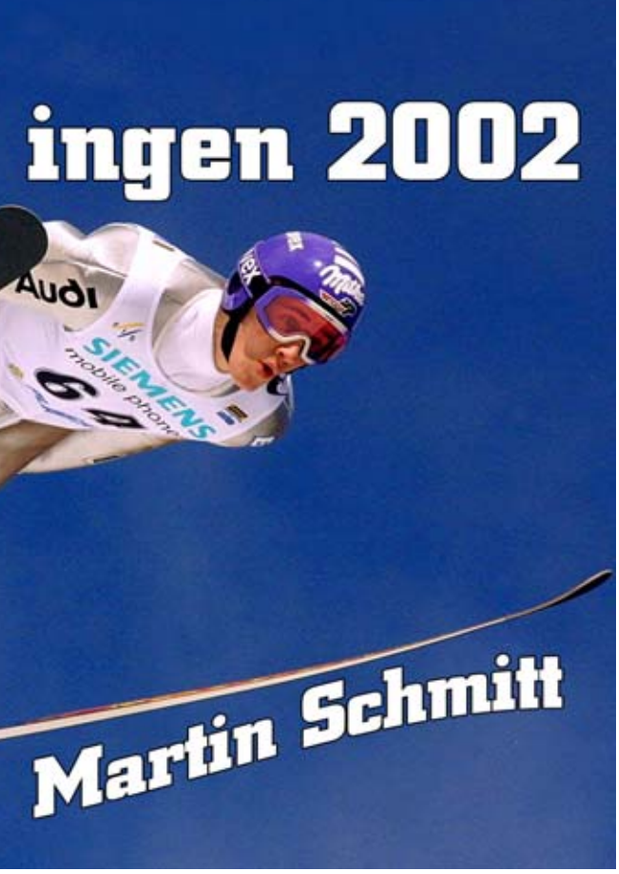
Die Springer sind nervös. Was für ein Wetter wird sie heute auf der Schanze erwarten? Nebel, Regen, starker Wind? Bei schlechter Witterung sinken die Chancen auf Rekordweiten rapide, und es ist viel Geschick nötig, um einen Sprung sauber zu landen. In „RTL Skispringen 2002" dürfen Sie in die „Polypropylen-Haut" eines Pisten-Athleten schlüpfen und sich selbst dem einzigartigen Nervenkitzel dieser rasanten Wintersportart aussetzen.

Zu Beginn des Spiels sollten Sie allerdings erst mal auf dem „Idiotenhügel" den Absprung üben. So einfach, wie das im Fernsehen aussieht, ist der Abflug nämlich bei weitem nicht: Nur mit der richtigen Kombination aus teurem Material und ausgefeilter Technik sowie einer guten Körperhaltung erreichen Sie wettbewerbsfähige Sprungweiten. Deshalb bereiten Sie nach den Probehüpfern auch erst mal Ihre Skier für den Wettkampf vor.

Die Wettervorhersage hilft Ihnen dabei: Stimmen Sie das Wachsgemisch einfach auf die Vorhersage ab – das ist schon die halbe Miete. Und dann wird's Ernst. Der Sportler Ihrer Wahl steht am Start. Nur ein kurzer Blick auf Windfahne und Windgeschwindigkeit, schon geht's abwärts. Keine Zeit für einen Seitenblick auf die Tannen, die mit ihrer märchenhaften Schneelast die Piste zu beiden Seiten säumen. Mit knapp 100 km/h rast Ihr persönlicher Sportler auf das Ende der schiefen Ebene zu, den so genannten Schanzentisch. Hebt ab und spreizt auf Ihr Kommando die Skier zum berühmten „V".

Nach Ihnen wagen noch weitere 72 Ski-Asse den Sprung. Da könnten Sie sich gemütlich zurücklehnen und „fernsehen". Das werden Sie aber nicht tun, denn als aktiver Mitbewerber werden Sie die Leistungen der computergesteuerten Konkurrenz natürlich mit Argusaugen verfolgen. Wer nicht alle 72 Abflüge sehen möchte, kann aber auch zum nächsten Springer oder gleich bis zum zum nächsten Durchgang „vorspulen".

Nach jedem gewonnenen Wettbewerb erhalten Sie entweder ein Preisgeld oder ein lukratives Angebot von einem neuen Sponsor. Wenn Sie besonders gut sind, sogar beides. Das Geld können Sie dann zur aerodynamischen Verbesserung und optischen Optimierung Ihres Fahrers einsetzen. Ein paar neue Skier, eine schicke Rennbrille oder einer von diesen modernen Rennanzügen, in denen Skispringer aussehen wie fliegende Fleischwürste. Im Laufe Ihrer Karriere sausen sie auf über 20 verschiedenen Sprungschanzen in den abgelegensten Orten der Welt bergab, und es liegt nur an Ihnen, ob Ihr Name in der Region unvergessen bleibt.



BEDIENUNG

Die Steuerung des eigentlich doch sehr komplexen Bewegungsablaufs beim Skispringen mit der Maus ist erstaunlich eingängig. Das soll nicht heißen, dass Sie jeden Sprung mit Leichtigkeit landen. Dazu gehört viel Übung. Sie brauchen die Maus zum einwandfreien Aufsetzen allerdings nur leicht vor und zurück zu bewegen und im richtigen Moment die linke Maustaste zu drücken.

URTEIL

Aller guten Dinge sind drei. Beim dritten Versuch, eine ansprechende Skisprung-Simulation für PC zu entwickeln, ist der Hersteller dem Ziel schon recht nahe gekommen: Wechselnde Wetterverhältnisse, über 20 Originalschanzen und der eingebaute Shop verhelfen dem Spiel zum Sprung in die Profiliga. Auch die Umgebungsgrafik kann sich dank zahlreicher Objekte (endlich) sehen lassen. Und bei Wettkämpfen in der Nacht tauchen Scheinwerfer die Umgebung in ein unwirkliches Licht – das schafft Atmosphäre. Die Stürze wirken allerdings unfreiwillig komisch, weil sich der Athlet keinen Millimeter mehr bewegt, sobald er gestürzt ist. Er sieht dann aus wie eine übers Eis schlitternde Schaufensterpuppe.

Freunde dieser rasanten Sportart können mit dem Spiel schon fast auf TV-Übertragungen verzichten – so spannend und lebensnah kommen die Wettkämpfe rüber. Ein „gutes" Spiel. Die Entwickler hatten ihre Schanze und haben sie genutzt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

SPIELDETAILS



Per Klick auf diese Schaltfläche (Kreis) wird „vorgespult".



Im Shop kaufen Sie schicke neue Wettkampf-Klamotten.



Halten Sie den weißen Ball immer mittig auf dem Hügel.



So viele verschiedene Wachsarten. Welche nehmen?

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



RTL Skispringen 2002

Hersteller: **THQ Entertainment**
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

					Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**		**1,98**
Spieleinstieg			6%	leicht	2,00
Langzeitspaß			6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe			3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik			2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche			3%	fast realistisch	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%	nicht nötig	1,00
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%	01805/605511 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)			1%	keine (www.thq.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	01805/605511 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	02131/607111 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION			**5,4%**		**1,90**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	ja (433 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)			0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)			1,4%	0,0742 Megabyte	1,27
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)			1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG			**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)			2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON			**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet			10,8%	alle bestanden	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**		**3,00**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			**7%**			**1,00**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache			1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)			1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)			1%	ja		1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)			1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)			3%	ja		1,00
SONSTIGES			**9%**			**2,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	20 Originalschanzen		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Maus		4,00
Sprache (überprüft)			3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	acht/keiner		
ZWISCHENNOTE			**100%**			**2,01**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS				gut ←		**2,01**
PREIS/LEISTUNG				befriedigend		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)				59,95 Mark		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)				kein günstigeres Angebot gefunden		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)				2,01 x 59,95 = 120,50 = befriedigend		

*ermittelt bei über 120 Händlern

ZEHN NEUE SPIELE FÜR GAMEBOY ADVANCE

Heute ist Bescherung



Die interessantesten Gameboy-Advance-Spiele für den Gabentisch

Zur Weihnachtszeit kommt eine Flut neuer Spiele auf Sie zu. Damit Sie im großen Angebot die besten Spiele für sich und Ihre Lieben finden, hat die Redaktion zehn besonders interessante Titel für Gameboy Advance (GBA) probegespielt und getestet. Die Testtabellen finden Sie in alphabetischer Reihenfolge im Anschluss an die Kurzbeschreibungen auf einer Doppelseite.

Viel Spaß beim Lesen und Aussuchen – und frohe Weihnachten!



Für jeden Geschmack ist etwas dabei: Spaß, Action und Abenteuer satt.

Doom[1]

[1] sprich: „Duhm"

Actionspiel | Auf Phobos ist die Hölle los. Räumen Sie mit Feuer und Raketen auf

INHALT

Experimente auf dem Marsmond Phobos sind fehlgeschlagen. Bei Versuchen mit interdimensionalen Reisen durch den Raum drangen wilde Geschöpfe in unsere Welt ein. Ohne Rücksicht auf Verluste wüten die auf einer Forschungsstation auf Phobos und stürzen alles ins Chaos. Als Angehöriger der Space-Marines müssen Sie auf dem Außenposten wieder für Ordnung sorgen.

Die Pistole im Anschlag, befreien Sie die Station von Feuer speienden Zombies, Dämonen und Höllenfürsten, die sich überall in dem weit verzweigten Komplex herumtreiben. Zum Glück finden Sie hin und wieder stärkere Waffen, etwa Schrotflinten, Maschinengewehre oder gar Plasmakanonen. Bei Ihrer Suche nach den Eindringlingen müssen Sie sich vor radioaktivem Abfall und anderen gefährlichen Flüssigkeiten in Acht nehmen.

Mit einem Freund, zwei per Verbindungskabel gekoppelten Gameboys und zwei Spielmodulen können Sie auch im Duo auf Monsterjagd gehen. Den Kampf „jeder gegen jeden" können sogar bis zu vier Spieler gleichzeitig aufnehmen.

URTEIL

Diese düstere Welt wird Ihnen manchen Schauer über den Rücken jagen. Feinde und Gefahren lauern überall. Schnelle Reaktion ist im Kampf gegen die Dämonen unerlässlich. Die räumliche Grafik erlaubt Ihnen volle Bewegungsfreiheit in den Tunnelsystemen. Aufgrund fehlender Details und schlechter Lichtverhältnisse fällt trotzdem die Orientierung schwer. Oft sieht man kaum mehr als einen graubraunen Grafikmatsch. Da hilft dann nur noch ein Blick auf die Übersichtskarte, die Sie jederzeit einblenden können. Trotzdem ist „Doom" eine spannende und fesselnde Monsterjagd – besonders im Spiel mit mehreren Teilnehmern. Testurteil **„gut"**.



In der Raumstation haben sich teuflische Geschöpfe breit gemacht.

Hersteller: Activision

Earthworm Jim[2]

[2] sprich: „Örßwörm Dschimm"

Geschicklichkeitsspiel | Ein Regenwurm als schießwütiger Superheld – das bedeutet Kriech …



Wo dieser Wurm hinschießt, wächst kein Gras mehr.

INHALT

Schon seit Jahren hüpft, läuft und schießt „Earthworm Jim" durch Spielwelten. Jetzt treibt der lustige Comic-Regenwurm im Kampfanzug auch auf dem Gameboy Advance sein Unwesen und profitiert von seiner Gestalt: Sie können den ganzen Wurm als Peitsche einsetzen. Das Besondere an diesem Spiel sind die wirklich witzigen Gegner und die unwirklich irrwitzigen Spielstufen. Es gibt viel mehr außer den üblichen Hüpf-und-Spring-Einsätzen: Wettflüge durchs All, Kühe, die in die Luft katapultiert werden, oder Slalomfahrten in einer Unterwasserkapsel. Viele Gags und komische Zwischenszenen runden das Ganze ab. Allerdings haben die Programmierer vergessen, eine Speichermöglichkeit zum direkten Einstieg in die einzelnen Spielstufen vorzusehen. Also müssen Sie ohne schöpferische Pause durchspielen – und das kommt gar nicht gut.

URTEIL

Witzige Grafik, gute Bedienung und verrücktes Spieldesign: eigentlich Garanten für eine Topwertung! Da Sie allerdings ohne Speicher und Passwort auskommen müssen, ist eine Abwertung fällig. Wer will schon immer wieder am Anfang beginnen? Davon abgesehen, ist Earthworm Jim eine **„gute"** Umsetzung dieses Spiele-Klassikers.

Hersteller: THQ



Das ging in die Hose: Jim legte sich mit einem bissigen Kampfhund an.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gradius Advance[1]

1 sprich: „Graidi-es Addwahnz"

Actionspiel | Schweres Lasergewitter und heftiger Raketendonner im All

INHALT

Die Handlung von „Gradius Advance" ist schnell erzählt. Sie fliegen in einem kleinen Raumschiff durch eine feindliche Galaxie und schießen alles ab, was sich bewegt. Manche getroffenen Gegner hinterlassen Aufrüstungskapseln, mit denen Sie Ihr Schiff verbessern können. Etwa mit einem stärkeren Antrieb, zusätzlichen Raketen, mehr Bordwaffen, einem Laser oder mit kleinen, unbemannten Zusatzraumschiffen („Drohnen"), die Sie im Kampf unterstützen. Da Sie selbst die Reihenfolge der Aufrüstung festlegen, ist hier durchaus etwas Hirnschmalz gefragt. Denn jedes Waffensystem hat seine eigenen Stärken und Schwächen in den verschiedenen Schlachtverläufen.

Im Einsatz gegen Feinde im Weltraum sind allerdings zuallererst flinke Daumen gefragt. Kleine, schnelle Gegner, große, böse Widerlinge, bedrohliche Asteroiden, unablässig feuernde Raketenwerfer und allerlei sonstige Übel machen Ihnen den Sieg schwer. Manchmal zu schwer. Gut, dass es einen Übungsmodus gibt, der Sie auf den optimalen Weg bringt. Wenn Sie eine der acht Spielstufen geschafft haben, dürfen Sie jederzeit wieder von dort aus starten.

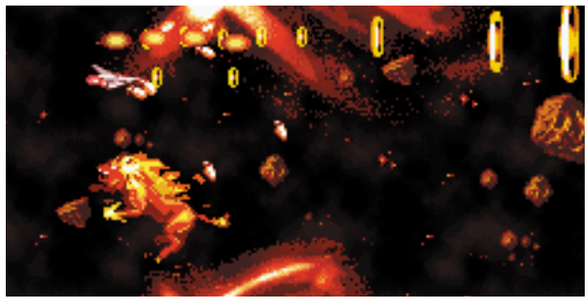
URTEIL

In vier verschiedenen Raumschiffen mit einem guten Dutzend Waffen durch acht Spielstufen in drei Schwierigkeitsgraden – da sollte keine Langeweile aufkommen. Und optisch ist das Spiel auch in Ordnung. Riesige Gegner und Objekte bewegen sich flüssig über den Schirm, während ein Feuerwerk von Laserschüssen das All in bunte Farben taucht. Zusammen mit der geradezu „klassischen" Ballerspiel-Musik kommt fast Spielhallengefühl auf. Allerdings ist Gradius Advance kein einfaches Spiel für die kleine Pause – da muss man sich schon reinfuchsen. Aber es lohnt sich, denn Gradius ist wirklich **„gut"**.

Hersteller: Konami



Angriff der Osterinselköpfe: Die Statuen schießen Laser aus den Augen.



Höllentanz im Flammenmeer: mit Volldampf an Feuer und Lava vorbei.

International Superstar Soccer[2]

2 sprich: „Internäschenel Ssjuper-Sstar Ssocker"

Sportspiel | Die Weltmeisterschaft kann kommen. Spielen Sie sich schon mal warm

INHALT

Nun hat Deutschland doch noch das Ticket zur WM gelöst. Doch eine wirkliche Glanzleistung hat die Nationalelf bisher nicht gezeigt. Immerhin bleibt bis zum Turnierbeginn noch genug Zeit zum Üben. Und wer weiß: Vielleicht haben „Rudis Recken" ja auch einen Gameboy Advance als Übungshilfe im Gepäck.



Deutschland gegen England: Marco Bode läuft David Beckham leichtfüßig davon und leitet einen schnellen Angriff ein.

40 Nationalmannschaften mit ihren Originalbesetzungen stehen zur Wahl. Außer Aufstellung und Strategie können Sie auch festlegen, wer Ecken und Freistöße tritt, und die Manndeckung für jeden gegnerischen Spieler bestimmen. Auswechslungen und Taktikänderungen sind auch während des Spiels möglich.

Da der Gameboy Advance lediglich vier normale Tasten hat, müssen Sie für einen langen Pass zwei Tasten, für einen Doppelpass sogar alle vier Tasten gleichzeitig drücken.

URTEIL

„International Superstar Soccer" ist ohne Zweifel das beste Fußballspiel für den Gameboy. Die vielen Steuerungsmöglichkeiten erlauben einen abwechslungsreichen Spielverlauf, so dass echte Spannung aufkommt. Die großen Spielerfiguren sind sehr gut zu erkennen, und selbst der englische Kommentar ist ausgezeichnet. Doch leider ist der Gameboy denkbar ungeeignet für ein Fußballspiel. Die komplizierte Steuerung mit vielfach belegten Tasten erschwert den Einstieg. Und auf dem kleinen Bildschirm sieht man zu wenig vom Spielfeld. Anspielbereite Mitspieler, auch das Tor bemerken Sie erst, wenn Sie fast dagegen gerannt sind. Von diesen Schwächen abgesehen ist ISS ein **„gutes"** Sportspektakel.

Hersteller: Konami



Voller Einsatz im Kampf ums Leder.

Jurassic Park 3 Park Builder[3]

3 sprich: „Dschuraassick Park 3 Park Bilder"

4 sprich: „Sslim Park" 5 sprich: „Rohlerkohster Teikuhn"

Willkommen auf dem Echsen-Tanzplatz!



Wirtschaftssimulation | Auf geht's in den etwas anderen Freizeitpark mit Menschen fressenden Attraktionen

INHALT

Im vorhersehbarsten Kinofilm des Jahres, „Jurassic Park 3", stehen wieder einmal die berühmten Dinosaurier auf der abgelegenen Karibikinsel im Mittelpunkt. Mit diesem Spiel können auch Sie Boss eines solchen Dino-Parks werden. Dazu brauchen Sie Fossilien mit Dino-Erbanlagen. Damit züchten Sie die gewaltigen Echsen. Wie in einem Zoo müssen Sie dann Gehege bauen, damit sich die Dinos auch wohl fühlen.

Bis dahin haben Sie nur Geld ausgegeben, aber Sie wollen mit dem Park ja reich werden. Also bauen Sie noch Ausflugsstraßen, Restaurants, Souvenir-Shops und Hotels. Damit sich die Besucher in die Urzeit versetzt wähnen, können Sie auch noch hübsche prähistorische Pflanzen setzen.

Im Laufe der Zeit wird Ihr Park immer größer, können Sie immer mehr der 140 Dinos klonen und haben auch ständig mehr Besucher. Da müssen Sie die Preise und das Warenangebot anpassen, neue Attraktionen erfinden und sich auch sonst durch zahllose Menüs klicken, um die Verwaltung im Griff zu haben.



Urzeitliche Attraktionen locken die Besucher in den Jurassic Park.

URTEIL

Im Prinzip ist „Jurassic Park 3 Park Builder" ein nettes Spiel. Wie in „Theme Park"[4] oder „Rollercoaster Tycoon"[5] für den PC bauen Sie einen Vergnügungspark mit allem, was dazu gehört. Nur, dass hier urweltliches Getier und dessen Züchtung im Mittelpunkt stehen. Die Grafik ist etwas zu schlicht, und es gibt zu viele, verwirrende Menüs – ansonsten ein **„gut"**, sauriermäßiger Spaß.

Hersteller: Konami

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Lucky Luke Wanted![1]

[1] sprich: „Lacki Luhk Wontid"

Geschicklichkeitsspiel | Mit dem Comic-Cowboy auf Banditenjagd

INHALT

Wer kennt ihn nicht, den smarten Comic-Cowboy, der schneller zieht als sein Schatten? Nun reitet er wieder, und zwar in einer Neuauflage des Lucky-Luke-Spiels für die Konsole „Super Nintendo". Sie schlüpfen in die Haut des sympathischen Pistoleros und jagen, wie sollte es anders sein, die verbrecherischen Daltons. Die vier bösen Bruder haben eine Bank ausgeraubt und machen das Land unsicher. Also setzen Sie sich auf ihre Spur, laufen, springen, kriechen durch Goldgräberstädte, Saloons und Gefängnisse, reiten mit einem Zug um die Wette, befreien ein Indianerdorf und machen natürlich reichlich von der Schusswaffe Gebrauch. Aber auf kindgerechte Art ohne Blutvergießen: Lucky schießt den bösen Buben immer nur die Waffe aus der Hand. Um Ihr Ziel zu erreichen, müssen Sie nicht nur geschickt springen, Gegnern ausweichen und präzise zielen, sondern auch Rätsel lösen und Minispielchen gewinnen – etwa ein Pistolenduell oder eine Partie Armdrücken. Die Grafik sieht eigentlich genauso aus wie in den Comic-Heften, nur gibt's hier eine gehörige Portion Action dazu. Besonders hübsch sind die bewegten Zwischenbilder. Schön: Mit zwei Gameboy Advance können Sie in vier Disziplinen gegen einen Kumpel antreten.



Lucky Luke jagt die Daltons.



Duell mit Lucky Luke: Der Bestatter wartet schon im Hintergrund.

URTEIL

Sind Sie Lucky-Luke-Fan, oder wollen Sie Ihren lieben Kleinen ein lustiges, aber anspruchsvolles Geschicklichkeitsspiel schenken? Dann warten Sie nicht lange, sondern greifen Sie zu, denn „Lucky Luke Wanted!" ist **„gut"** und buchstäblich „erwünscht".

Hersteller: Infogrames

Pitfall – The Mayan Adventure[2]

[2] sprich: „Pittfohl – Se Majän Addventscher"

Geschicklichkeitsspiel | Vorsicht: Giftige Schlangen und der Fluch der Mayas sind tödlich!

INHALT

Seit 1983 springt Harry über Treibsandgruben und schwingt sich an Lianen durch den Urwald. 1994 übernahm sein Sohn die „ehrenvolle" Aufgabe, die Maya um ihre Kulturschätze zu erleichtern – und er tut es noch heute.

Schicken Sie Harry Junior durch die grüne Hölle, durch geheimnisvolle Maya-Tempel, düstere Minen und in den Kampf gegen unheimliche Gegner. Davon gibt es einige. Nicht nur die Tiere im Wald, auch gespenstische Priester und monströse Dämonen sind gefährlich. Außerdem im Spiel: schwierige Sprungpassagen, knifflige Rätsel und hektische Lorenfahrten im schönsten „Indiana-Jones"-Stil.



Eine zum Leben erwachte Götzenstatue bereitet Harry Kopfzerbrechen.



Wie einst Tarzan schwingt sich Harry an Lianen durch den Urwald.

URTEIL

Anfänger könnten das Spiel den Tigern im Wald zum Fraß vorwerfen, denn manche Stellen sind zu knifflig. Zudem kann man nicht abspeichern. Liegen Ihnen anspruchsvolle Geschicklichkeitsspiele, dann finden Sie mit „Pitfall" ein ordentliches, unterhaltsames Exemplar dieser Gattung.

Grafik und Animation sind für Gameboy-Advance-Verhältnisse recht gut. Der Held und die Tiere bewegen sich anständig, der Hintergrund ist detailreich gezeichnet. Musik und Geräusche werden Sie in Urwaldstimmung versetzen. Dennoch: Mehr als **„befriedigend"** ist nicht drin.

Hersteller: THQ

Spider-Man Mysterio's Menace[3]

[3] sprich: „Spaiderman – Mistirios Mennäss"

Mit den ihm eigenen Kräften der Spinne kann Spider-Man Netze verschießen und an Häuserwänden hochkrabbeln.

Geschicklichkeitsspiel | Der Spinnenmann im Kampf gegen das allgegenwärtige Böse

INHALT

Spider-Man alias Peter Parker will sich gerade auf den Weg zu seiner Freundin machen, als er die Nachrichten hört. Gleich drei Superschurken auf einmal treiben in der Stadt ihr Unwesen. Da kann ein echter Held natürlich nicht ruhig bleiben: Auf geht's im Dienste des Guten!

Da Sie in Spider-Mans Kampfanzug schlüpfen, dürfen Sie auch wählen, wo es lang geht. Sobald Sie den Oberbösewicht einer Spielstufe besiegt haben, bekommen Sie neue Informationen und „grünes Licht" für weitere Stufen. Sie dürfen aber auch jederzeit an alte Tatorte zurückkehren, um dort nach Extras und versteckten Gegenständen zu suchen. Denn der beliebte Held braucht Unmengen Klebeflüssigkeit für seine Netze, Schilde und Lianenfäden. Außerdem gibt's unterwegs bessere Anzüge, praktische Tragegürtel und allerlei anderes Zeug zu finden.

Sollten Sie auf Gegner treffen, so können Sie die entweder gleich umhauen oder erst mal in ein Spinnennetz einweben – ganz, wie es Ihnen gerade passt.



Wer nicht hören will, muss eben fühlen: Spider-Man teilt kräftig aus.

URTEIL

Der gute, alte – und trotzdem ewig junge – Spider-Man in einem soliden Actionspiel, das hat was. In Sachen Grafik wird zwar nicht die Geschichte der Videospiele neu geschrieben, doch die Figuren bewegen sich recht realistisch durch eher einfallslos gezeichnete Hintergründe. Sicherlich hätte man mehr aus dem Thema machen können, aber auch so erreicht „Spider-Man Mysterio's Menace" ein knappes **„gut"**.

Hersteller: Activision

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Super Street Fighter 2 Turbo Revival[1]

[1] sprich: „Ssjuper Sstriht Feiter 2 Turbo Riweiwel"

Prügelspiel | Saures geben macht lustig: Die besten Kämpfer teilen aus

INHALT

Das Prügelspiel „Street Fighter" ist der Urahn einer ganzen Reihe von Kampfspielen. Auch in der neuen GBA-Version kann der Spieler wieder Reaktionsschnelligkeit und Fingerakrobatik unter Beweis stellen. Auf Wunsch auch im Duell mit einem Freund und zwei per **Link-Kabel** S. 222 miteinander verbundenen GBAs.

16 Kämpfer und Kämpferinnen steigen für Sie in den Ring, jede(r) hat zahllose Aktionen drauf, die mit den vier Knöpfen ausgelöst werden. Schläge und Tritte in drei Stärken, verschiedene Würfe, Sprünge und natürlich etliche Spezialangriffe gehören zum Repertoire. Da jede Figur anders agiert, müssen Sie sich ein wenig in die Kampftechniken einarbeiten, bis Sie mit einem Recken alle anderen zu Boden schicken können. Mehrere Schwierigkeitsgrade und Geschwindigkeiten sorgen dafür, dass selbst Prügel-Profis ins Schwitzen kommen können. Der Spielablauf bleibt dabei immer flüssig.

URTEIL

Klasse Prügelei für einen oder zwei Spieler. 16 Kämpfer sorgen mit ihren eigenwilligen Stilen für Abwechslung. Und die sehen auf dem kleinen Gameboy Advance richtig toll aus. Allerdings toben die Kämpfe mit derart viel Tempo, dass Sie auf dem spielgelnden Bildschirm schon mal einen Angriff übersehen. Wenn Sie Prügelspiele mögen: zugreifen, denn dieses Spiel schlägt sich **„sehr gut"**.

Hersteller: Ubi Soft



Hawk – Muskelpaket in voller Kriegsbemalung.



Ken (links) macht seinen Gegner mit dem schmerzhaften Drachenschlag bekannt. Guile sieht nach dieser Behandlung nur noch Sterne.

	Gewichtung
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**
Spieleinstieg	6%
Langzeitspaß	6%
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%
Bewegungsabläufe	3%
Musik	2%
Geräusche	3%
Stimmen/Kommentare	2%
Texte/Untertitel	2%
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%
Faszination der Spielwelt	
Wirklichkeitsnähe	3%
Handlung/Geschichte	4%
Spannung	3%
Abwechslungsreichtum	3%
Verhalten der Computergegner	6%
SERVICE	**3%**
INSTALLATION	**5,4%**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%
Musik/Geräusche gesondert regelbar (überprüft)	2%
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%
SONSTIGES	**9%**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%
Nutzbare Steuergeräte	1%
Sprache (überprüft)	3%
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%
ZWISCHENNOTE	**100%**
Aufwertung	
TESTERGEBNIS	
PREIS/LEISTUNG	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	

Wario Land 4



Wario, der Verwandlungskünstler, hat viele dunkle Seiten und sehr spitze Eckzähne.

Geschicklichkeitsspiel | Mit Wario auf Schatzsuche in der geheimnisvollen Maya-Pyramide

INHALT

Wohl jeder Gameboy-Fan kennt das Nintendo-Maskottchen, den sympathischen Klempner Mario. Aber auch sein beleibter Erzfeind Wario ist bei Geschicklichkeitsspielern sehr beliebt. Denn in dessen „Wario-Land"-Abenteuern geht es immer gut zur Sache.

Diesmal versuchen Sie mit Wario das Geheimnis einer Maya-Pyramide zu lüften. In bester Mario-/Wario-Manier gilt es dabei, über viele Plattformen zu springen, Gegenstände einzusammeln und versteckte Türen zu öffnen. Da die meisten Räume mehrere Ausgänge haben, dauert es etwas, bis Sie sich im Spiel zurechtfinden oder gar den perfekten Weg gefunden haben.

Wie gewohnt, kann Wario sich verwandeln. Muss er auch, um voranzukommen. So gibt es etwa Steine, die er nur in brennendem Zustand überwinden kann. Oder er muss sich aufblasen lassen, um Hindernisse einfach luftig zu überschweben.



Achtung, Fleisch fressende Überraschung: Ein gefräßiges Gewächs will Wario an den Kragen. Doch der Anti-Held ist ein zäher Brocken.

URTEIL

Wario Land 4 bietet die von Nintendo gewohnte hochwertige Geschicklichkeitskost. Allerdings ist das neue Abenteuer des freundlichen Unholds recht verwirrend. Viele Ausgänge und versteckte Extras sorgen für lange Spielfreude oder baldigen Frust, je nach Naturell des Spielers. Am besten vor dem Kauf probespielen und selbst entscheiden, ob dieses Spiel auch für Ihren Geschmack ein **„gutes"** ist.

Hersteller: Nintendo

	Gewichtung
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**
Spieleinstieg	6%
Langzeitspaß	6%
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%
Bewegungsabläufe	3%
Musik	2%
Geräusche	3%
Stimmen/Kommentare	2%
Texte/Untertitel	2%
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%
Faszination der Spielwelt	
Wirklichkeitsnähe	3%
Handlung/Geschichte	4%
Spannung	3%
Abwechslungsreichtum	3%
Verhalten der Computergegner	6%
SERVICE	**3%**
INSTALLATION	**5,4%**
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%
Musik/Geräusche gesondert regelbar (überprüft)	2%
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%
SONSTIGES	**9%**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%
Nutzbare Steuergeräte	1%
Sprache (überprüft)	3%
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%
ZWISCHENNOTE	**100%**
Aufwertung	
TESTERGEBNIS	
PREIS/LEISTUNG	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	

*ermittelt bei über 120 Händlern

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

Doom	Note	Earthworm Jim	Note	Gradius Advance	Note	International Superstar Soccer	Note	Jurrasic Park 3 Park Builder	Note
	3,21		2,44		1,62		2,54		2,71
geht so	3,00	geht so	3,00	leicht	2,00	geht so	3,00	sehr schwer	5,00
hoch	2,00	durchschnittlich	3,00	hoch	2,00	hoch	2,00	durchschnittlich	3,00
sehr gering	5,00	gering	4,00	groß	2,00	mittelmäßig	3,00	gering	4,00
unglaubwürdig	5,00	fast perfekt	2,00	fast perfekt	2,00	mit leichten Schwächen	3,00	mit Schwächen	4,00
unterdurchschnittlich	4,00	passend	2,00	erstklassig	1,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00
durchschnittlich	3,00	passend	2,00	passend	2,00	unrealistisch	4,00	passend	2,00
fehlen	6,00	fehlen	6,00	professionell	2,00	professionell	2,00	fehlen	6,00
professionell	2,00	professionell	2,00	professionell	2,00	professionell	2,00	professionell	2,00
Spieletastatur (akzeptabel)	3,00	Spieletastatur (optimal)	1,00	Spieletastatur (optimal)	1,00	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00	Spieletastatur (optimal)	1,00
nicht nötig	1,00	nicht nötig	1,00	nicht nötig	1,00	passabel	3,00	nicht nötig	1,00
stimmig	3,00	überzeugend	2,00	nicht nötig	1,00	nicht nötig	1,00	überzeugend	2,00
hoch	2,00	hoch	2,00	hoch	2,00	nicht nötig	1,00	durchschnittlich	3,00
mittelprächtig	3,00	sehr groß	1,00	groß	2,00	mäßig	4,00	groß	2,00
berechenbar	4,00	überlegt	3,00	nicht nötig, da vorgegeben	1,00	intelligent	2,00	nicht nötig	1,00
	3,31		3,31		5,66		5,66		5,66
	1,00		1,00		1,00		1,00		1,00
akzeptabel	2,50	akzeptabel	2,50	akzeptabel	3,00	ausführlich	2,00	akzeptabel	3,00
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
	2,43		3,86		3,86		3,86		3,14
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00
nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
ja	1,00	nein/nein	6,00	nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
	4,11		5,11		3,89		4,11		1,67
24 Spielstufen, 8 Waffen	3,00	9 Spielstufen	3,00	4 Schiffe, 12 Waffen, 8 Spielstufen	2,00	40 Mannschaften	3,00	10 Missionen, 140 Dinos	2,50
nur an bestimmten Stellen	3,00	fehlt	6,00	nur an bestimmten Stellen	3,00	nur an bestimmten Stellen	3,00	jederzeit	1,00
Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00
Englisch	6,00	Englisch	6,00	Englisch	6,00	Englisch	6,00	Deutsch	1,00
einer/vier		einer/keiner		einer/keiner		einer/zwei		einer/zwei	
	2,63		2,42		1,96		2,44		2,28
Guter Mehr-Spieler-Modus -0,50									
gut ←	2,13	gut ←	2,42	gut ←	1,96	gut ←	2,44	gut ←	2,28
ausreichend		mangelhaft		ausreichend		mangelhaft		mangelhaft	
109,95 Mark		109,95 Mark		109,95 Mark		109,95 Mark		109,95 Mark	
kein günstigerer Preis gefunden		88 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)		89 Mark (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)		89 Mark (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)		99 Mark (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)	
2,13 x 109,95 = 234,19 = ausreichend		2,42 x 109,95 = 266,08 = mangelhaft		1,96 x 109,95 = 215,50 = ausreichend		2,44 x 109,95 = 268,28 = mangelhaft		2,28 x 109,95 = 250,69 = mangelhaft	

Lucky Luke Wanted!	Note	Pitfall – The Mayan Adventure	Note	Spider-Man Mysterio's Menace	Note	Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Note	Wario Land 4	Note
	2,08		2,69		2,17		1,37		2,02
leicht	2,00	schwer	4,00	geht so	3,00	leicht	2,00	leicht	2,00
hoch	2,00	gering	4,00	hoch	2,00	enorm	1,00	hoch	2,00
sehr groß	1,00	groß	2,00	groß	2,00	sehr groß	1,00	groß	2,00
perfekt	1,00	fast perfekt	2,00	fast perfekt	2,00	perfekt	1,00	fast perfekt	2,00
passend	2,00	passend	2,00	passend	2,00	passend	2,00	erstklassig	1,00
realistisch	1,00	passend	2,00	realistisch	1,00	passend	2,00	passend	2,00
fehlen	6,00	fehlen	6,00	fehlen	6,00	professionell	2,00	fehlen	6,00
vorzüglich	1,00	professionell	2,00	professionell	2,00	vorzüglich	1,00	professionell	2,00
Spieletastatur (optimal)	1,00	Spieletastatur (optimal)	1,00	Spieletastatur (optimal)	1,00	Spieletastatur (optimal)	1,00	Spieletastatur (optimal)	1,00
nicht nötig	1,00	nicht nötig	1,00	nicht nötig	1,00	nicht nötig	1,00	nicht nötig	1,00
stimmig	3,00	überzeugend	2,00	überzeugend	2,00	nicht nötig	1,00	überzeugend	2,00
hoch	2,00	hoch	2,00	durchschnittlich	3,00	hoch	2,00	hoch	2,00
groß	2,00	groß	2,00	mittelprächtig	3,00	groß	2,00	sehr groß	1,00
berechenbar	4,00	berechenbar	4,00	intelligent	2,00	hochintelligent	1,00	überlegt	3,00
	5,66		3,31		3,31		3,31		3,31
	1,00		1,00		1,00		1,00		1,00
akzeptabel	2,50	akzeptabel	2,50	akzeptabel	2,50	akzeptabel	3,00	akzeptabel	2,50
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
	1,71		3,86		2,43		3,86		6,00
ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
ja/ja	1,00	nein/nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00
	2,56		5,11		4,33		3,78		4,00
9 Spielstufen, 4 Minispielchen	2,00	10 Spielstufen	3,00	6 Bösewichte, 17 Extras	2,50	16 Kämpfer	1,50	4 große Spielabschnitte	2,50
mit Passwort	4,00	fehlt	6,00	mit Passwort	4,00	nur an bestimmten Stellen	3,00	nur an bestimmten Stellen	3,00
Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00
Deutsch	1,00	Englisch	6,00	Englisch	6,00	Englisch	6,00	Englisch	6,00
einer/zwei		einer/keiner		einer/keiner		einer/zwei		einer/keiner	
	1,92		2,55		2,11		1,75		2,25
vier witzige Mini-Spiele per Link-Kabel möglich	-0,20					guter Zweispieler-Modus	-0,30		
gut ←	1,72	befriedigend ←	2,55	gut ←	2,11	sehr gut ←	1,45	gut ←	2,25
ausreichend		mangelhaft		ausreichend		befriedigend		ausreichend	
109,95 Mark		109,95 Mark		109,95 Mark		109,95 Mark		89,95 Mark	
92 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)		88 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)		99,95 Mark (Gameland, Ratingen, Tel. 02102/470473)		kein günstigerer Preis gefunden		83 Mark (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
1,72 x 109,95 = 189,11 = ausreichend		2,55 x 109,95 = 280,37 = mangelhaft		2,11 x 109,95 = 231,99 = ausreichend		1,45 x 109,95 = 159,43 = befriedigend		2,25 x 89,95 = 202,39 = ausreichend	

Mar Gothic

Action-Abenteuer für Playstation | Der Mars macht Sie mobil: Mit einem Trio und sechs Fäusten spielen Sie auf dem roten Planeten Meister-Detektiv

INSTALLATION

Wie Sie die Marsmission ohne Fehlstarts in die Wege leiten, erfahren Sie auf Seite 198 .Wenn Sie eine Playstation 2 als Truppentransporter benutzen, beachten Sie bitte, dass Sie erreichte Einsatzziele von Playstation-Spielen nur auf einer **Playstation-Memory Card** S. 222 sichern können.

INHALT

Mit einem Team von drei Spezialisten machen Sie sich auf die Reise zum Mars. Seltsame Signale kommen per Funk von der dortigen Basis VITA 1. „Alleine bleiben, am Leben bleiben“ ist die letzte Nachricht, bevor der Funkverkehr mit der Station abbricht. Schon kurze Zeit später legen Sie mit Ihrem Raumgleiter eine souveräne Bruchlandung auf dem roten Planeten hin. Die Funkwarnung im Hinterkopf, betreten Ihre Spezialisten die geheimnisvolle Basis über drei Luftschleusen. Wie Sie das Geheimnis lüften, liegt in Ihren Händen – und in denen Ihres Erkundungs-Trios.

Schon zu Beginn des Mars-Trips wird klar, warum es sinnvoll ist, getrennte Wege zu gehen. In der Rolle von Karne, Kenzo und Diane öffnen Sie abwechselnd Türen, geben über Funk Passwörter weiter oder schießen auch mal den Weg für verletzte Kollegen frei. Die erste Begegnung mit den Bewohnern der Marsbasis ist nämlich kein Kaffeekränzchen. Die wenigen, die sich noch regen, wandeln als untote Kameraden durch die Korridore – mit einer Angriffslust, die ihresgleichen sucht. Lösen Sie Konflikte mit List und Tücke oder, wenn's nicht mehr anders geht, mit roher Waffengewalt.

Als Mars-Detektiv müssen Sie natürlich auch Ihren Grips anstrengen. Mit den richtigen Gegenständen im Gepäck kombinieren Sie, knacken Rätsel und

SPIELVERLAUF



1 Karne hat sich nach der Landung auf dem Mars in einer Luftschleuse in Sicherheit bringen können und nimmt Kontakt mit den anderen auf.



2 Seinen ersten Erkundungsgang muss der unfreiwillige Vorposten schnell abbrechen – die Tür lässt sich nur von der anderen Seite öffnen.



3 Kenzo, ein weiteres Mitglied der Truppe, muss losziehen, um den Weg freizumachen. In einem der langen Korridore der Mars-Basis macht er die erste grausige Entdeckung. Da liegt ein toter Wissenschaftler. Kenzo überwindet seinen Ekel und zieht der Leiche eine Zugangskarte aus der Tasche.



4 Die Karte verschafft ihm Zugang zu einem der Basis-Computer. Über eine Fernsteuerung öffnet er die Tür, die Karnes Weg versperrt.



5 Da – ein plötzlicher Angriff aus dem Hinterhalt! Ein Zombie beißt zu und entzieht Kenzo Lebensenergie. Da gibt's nur eins: schnelle Flucht.



6 Während sich Kenzo in Sicherheit bringt, betritt Karne die Dekontaminationsplatte der Schleuse, um in die Basis vordringen zu können.



7 Die kurz zuvor verschlossene Tür steht offen. Kenzo hat ganze Arbeit geleistet. Ob Karne die anderen genauso hilfreich unterstützen kann?

tian Unification [1]

[1] sprich: „Marschen Gossick Junifiäischen"

Passwörter. Kommt eines der drei Teammitglieder mal nicht weiter, weil ihm ein wichtiger Gegenstand fehlt, dann könnte das Versorgungssystem aus Vakuumröhren hilfreich sein. Einfach den Gegenstand, den der „Kollege" benötigt, in diese Rohrpost legen und verschicken. An einer anderen Stelle des Röhrenlabyrinths kann die Post in Empfang genommen werden.

BEDIENUNG

Drücken Sie das Steuerkreuz auf der Spieletastatur nach vorn, dann läuft die Figur geradeaus. Links- und Rechtsbewegungen drehen den Mann. Mit den Symboltasten öffnen Sie Türen, attackieren Gegner oder untersuchen Gegenstände.

URTEIL

Eine schaurig-schöne Geschichte auf einem fernen Planeten – kombiniert mit einer herausfordernden Rätseltiefe. Für die Lösung des mysteriösen VITA-1-Falles werden Sie Zeit brauchen. Viel Zeit. Ungeduldigen wird das ständige Suchen und Probieren sicher bald langweilig, denn nicht immer liegt des Rätsels Lösung gleich auf der Hand. Die unbewegten, wie eingefroren wirkenden Hintergründe sorgen für zusätzliche Probleme: Was hinter der nächsten Ecke wartet, ist wegen der starr eingestellten Kameraperspektive meist nicht zu erkennen. Das führt in Auseinandersetzungen mit den Mars-Zombies zu oft zur Niederlage. Für die Reise zum roten Planeten gibt's aber trotzdem noch gelbes Licht: „befriedigend".

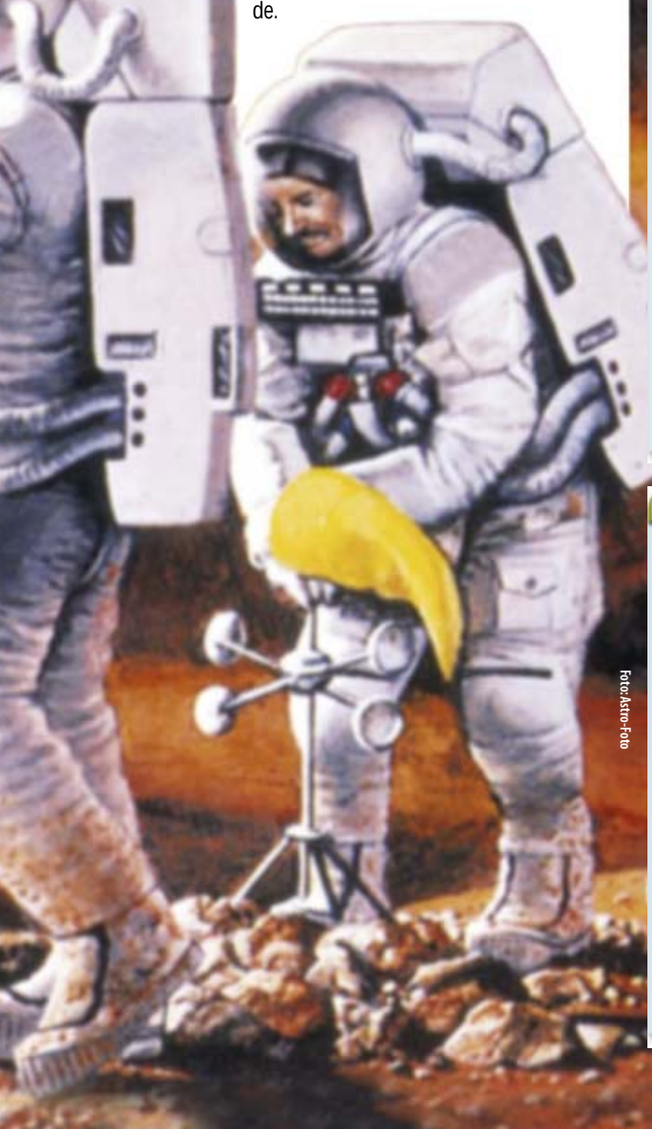


Foto: Astro-Foto

GETESTET MIT

Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Martian Gothic Unification

Hersteller: Take 2 Interactive

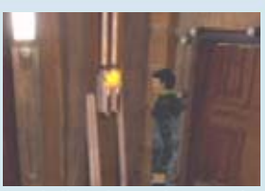
Auch für Nintendo 64	nein
Auch für PC mit Win 95/98	ja
Auch für Playstation 2	Playstation-Version verwendbar
Auch für Dreamcast	nein
Auch für Gameboy Color	nein
Auch für Gameboy Advance	nein
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,81**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	unglaubwürdig	5,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (mit Schwächen)	4,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/217316 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.take2.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/278220 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/27822111 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit, überprüft	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**4,57**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar	1%	nein	6,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		3,22
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	3 Figuren spielbar, große Spielumgebung	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,72**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		befriedigend	2,72
PREIS/LEISTUNG		gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		29 Mark	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		80 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,72 x 29,00 = 78,88 = gut	

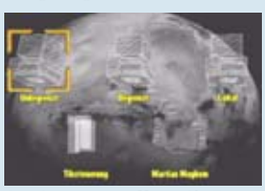
SPIELDETAILS



Eine Karte zeigt die Verbindungswege der Basis.



Durch die Rohrpost können Sie Gegenstände schicken.



Am Computer öffnen Sie Türen und sichern Spielstände.



Manche Rätsel erfordern die Eingabe eines Zahlencodes.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Türen öffnen
■ : Treten
● : Laufen
▲ : Nach unten schießen



Der Spiegel der Finsternis

Abenteuerspiel für PC | Packen Sie die Maus ins Wandergepäck – und dann: mit 80 000 Klicks vom Globetrotter zum Weltenretter

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 198.

INHALT

Irgendwo in Paris wachen Sie auf. An einen Stuhl gefesselt. Entfesselt dagegen sind eine Flammenwand und eine Giftspinne – beide kommen bedrohlich auf Sie zu. Als echter Abenteurer befreien Sie sich natürlich flugs. Wenn Sie anschließend noch Ihre verschleppte Freundin finden und befreien können, haben Sie „Baphomet's Fluch 2" schon fast geschafft. Dass Sie dabei in Mittelamerika ein paar okkulte Spinner davon abbringen müssen, den Weltuntergang heraufzubeschwören, erledigen Sie doch mit Links(klick), oder? Schließlich sind Sie George Stobbart, ein echt smarter Bursche. Für den gibt es kein unlösbares Problem. Für Sie also auch nicht.

Wie bei Abenteuerspielen üblich, schicken Sie George mit der Maus auf die große Reise. Klicken Sie alle Objekte an, die auf den ersten Blick von Interesse sind. Eine Schublade, die sich öffnen lässt, verbirgt oft nützliche Gegenstände. Ab ins Gepäck mit jeglichem Kram, der nicht niet- und nagelfest ist. Was an Ort und Stelle nicht unbedingt gleich weiterhilft, kann sich später und anderswo als nützlich erweisen. Vielleicht schon in Paris, womöglich in Marseilles, oder erst später in Mittelamerika und London. Der Handlungsverlauf ist vorgegeben, sämtliche Reiseziele werden nacheinander „abgearbeitet".

Am besten stecken Sie Ihre Nase überall rein. Auch in Dinge, die Sie auf den ersten Blick nichts angehen. Denn: So manche Person zeigt sich in Unterhaltungen wortkarg. Kommen Sie aber im Spiel voran, entwickelt sich aus neu hinzugewonnenen Erkenntnissen auch neuer Gesprächsstoff. Manchmal ist auch verwegenes „Um-die-Ecke-Denken" nötig, um Lösungswege zu finden. Schaffen Sie es, im Laufe des Abenteuers Ihre Freundin Nico zu befreien, dann können Sie immer wieder die Rollen wechseln, mal in der Haut von Stobbart ermitteln, dann als Nico weiterforschen. Der Schlüssel zum Erfolg liegt im Zusammenspiel. In der Rolle von Nico öff-

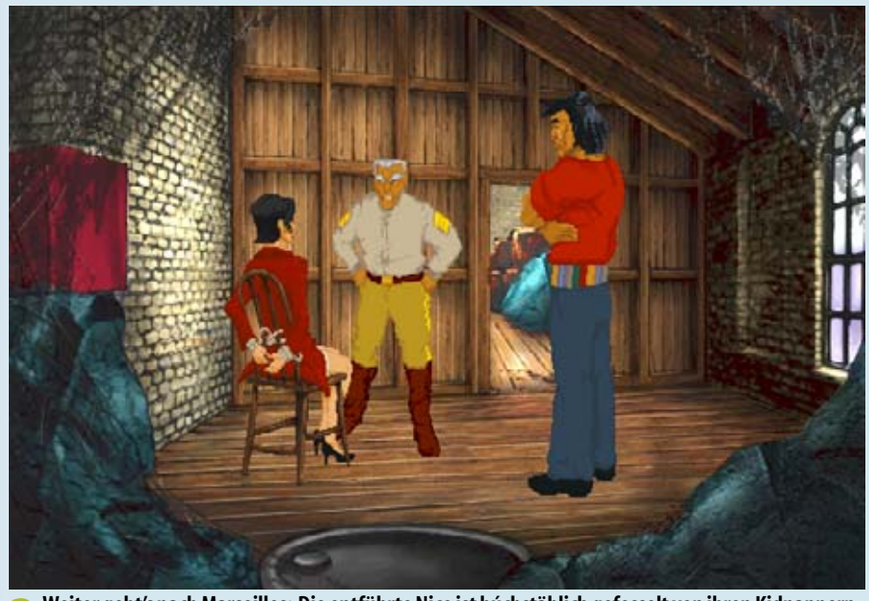
SPIELVERLAUF



1 George Stobbart (Mitte) ist auf der Suche nach seiner entführten Freundin Nico. Deren Ex (rechts) will George bei der Suche helfen.



2 Nicos ehemaliger Lebensgefährte ist im Besitz eines mysteriösen Maya-Steins. Der soll etwas mit Nicos Entführern zu tun haben.



3 Weiter geht's nach Marseilles: Die entführte Nico ist büchstäblich gefesselt von ihren Kidnappern. Aber die kriegen nicht einen Ton aus ihr heraus. Nico bleibt ruhig und gefasst, bringt die Entführer sogar mit rotzfrechen Antworten in Rage.



4 Spürnase George verfolgt derweil die Spur nach Marseilles. Der Hüter einer Lagerhalle, in der er Nico vermutet, zeigt sich nur wenig kooperativ.



5 Ein Wachhund hinter dem Zaun (Kreis) verhindert schnelles Weiterkommen. Also erst mal etwas Wasser ins Kaminrohr der Wachhütte gießen.



6 Sofort ist die Hütte voller Rauch. Der Wächter verduftet. George filzt die Bude, bevor die Luft noch dicker wird – siehe da: ein Hundekuchen.



7 Mit dem „gefundenen Fressen" ist der knurrende Köter erst mal beschäftigt. George kann nun ohne Gefahr über den Absperrzaun klettern.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Baphomet's Fluch 2 FORTSETZUNG

nen Sie beispielsweise Türen und Tore, die für Stobbart verschlossen sind.

BEDIENUNG

Fahren Sie mit dem Mauszeiger über interessante Gegenstände oder Personen, so werden diese grafisch hervorgehoben, oder es erscheint ein Erklärungstext auf dem Bildschirm. Ein Linksklick öffnet Türen, Truhen oder Schränke, verwickelt Sie in Gespräche oder wählt ganz allgemein Dinge aus. Klicks mit der *rechten* Maustaste dienen der näheren Untersuchung von Objekten.

URTEIL

Baphomet's Fluch 2 ist wie ein großes, buntes Bild. Die Hintergründe wirken wegen mangelnder Bewegungsabläufe statisch. Zum Ausgleich liefern die beiden Hauptcharaktere mit witzigen Gesprächen und „coolen" Gags Unterhaltung vom Feinsten ab. In Computerspielen haben Sie bestimmt schon schlechtere Synchronstimmen gehört. Hier waren zum Glück Profis am Werk. Irgendwie wirken auch die Rätsel im Spiel immer logisch, auch wenn die Lösung oft nicht gleich auf der Hand liegt und Ihnen Einiges an Spitzfindigkeit abverlangt. Hier und dort ist manchmal ein wenig Rumprobieren nötig, wenn's mal nicht auf Anhieb weitergeht. Ein Meisterwerk ist Baphomet's Fluch 2 sicher nicht, dafür ist es stellenweise zu langatmig oder unspektakulär. Geduld ist also mitzubringen für diese Weltreise. Aber in der Galerie der „guten" Spiele bekommt sie trotz einiger Ruckler im Bildlauf noch einen Ehrenplatz.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



Nico steht ihrem Entführer gegenüber. Das mexikanische Aussehen des sauberen Herrn ist ein Hinweis darauf, wo die Reise bald hingeht.

SPIELDETAILS



Wann immer es im Spiel etwas Besonderes zu sehen oder zu tun gibt, verändert sich der Mauszeiger. Ziehen Sie ihn auf Personen, mit denen Sie sprechen können, dann wird er zu einem Mund. Verwandelt er sich in eine Hand, können Sie einen Gegenstand aufnehmen.

Besonderes Augenmerk sollten Sie dem unteren Bildrand widmen. Treffen Sie andere Personen, dann wählen Sie per Klick auf die entsprechenden Symbole Gesprächsthemen aus.



GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Baphomet's Fluch 2 – Der Spiegel der Finsternis

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 12 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,33**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	durchschnittlich		3,00
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%	passabel		3,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	mäßig		4,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig		4,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig, da vorgegeben		1,00
SERVICE	**3%**			**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71887 (2,42 DM/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.virgininteractive.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/391010 (0,24 DM/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/39101112 (0,24 DM/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,11**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (274 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja, aber fehlerhaft		5,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**6,00**
Umfang/Verständlichkeit, überprüft	2%	fehlt (nur auf CD-ROM)		6,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**3,00**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	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%**					**3,86**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein				6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein				6,00
SONSTIGES	**9%**					**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	Zwei Figuren spielbar, eine große Spielwelt				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 / keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,47**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS				gut		**2,47**
PREIS/LEISTUNG				sehr gut		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)				19,95 Mark		
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung				80 Mark		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)				2,47 x 19,95 = 49,28 = sehr gut		

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

Los geht´s



Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie die Vollversionen, die Probierversion (Demo) und andere Programme richtig installieren, die Sie auf der CD-ROM in diesem Heft von COMPUTERBILD-SPIELE 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



.

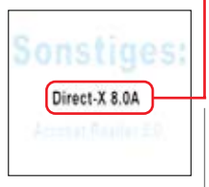
3 Im dann geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf das Symbol der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM ●,



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 auf das Feld OK, um die Installation abzuschließen.



Acrobat Reader 5.0

1 Um das Programm zu installieren, klicken Sie auf Acrobat Reader 5.0. Wichtig: Sollte sich noch eine alte Version des „Acrobat Reader“ auf Ihrem Computer befinden, so entfernen Sie die vorher. Klicken Sie dazu erst auf das Start-Symbol am linken unteren Bildrand. Bewegen Sie den Mauszeiger anschließend auf den Eintrag Programme, dann auf Adobe. Ziehen Sie den Mauszeiger danach weiter auf Adobe Acrobat, und klicken Sie anschließend auf Uninstall Acrobat Reader, um das Programm von Ihrem Computer zu entfernen.

2 Um die Installation von „Acrobat Reader 5.0“ zu starten, klicken Sie auf die Schaltfläche Überspielen.

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

4 Sollte während der Installation das Fenster



zu sehen sein, so klicken Sie darin auf die Schaltfläche Ja.

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

Dark Project – Der Meisterdieb installieren

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 200 MHz
- 32 **Megabyte** S. 222 **Arbeitsspeicher** S. 222
- 170 Megabyte freier Platz auf der **Festplatte** S. 222
- Vierfach-**CD-ROM-Laufwerk** S. 222
- Windows 95/98
- **Direct-X** S. 222 Version 8.0

1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „Dark Project – Der Meisterdieb“ vorzubereiten, klicken Sie auf ●.



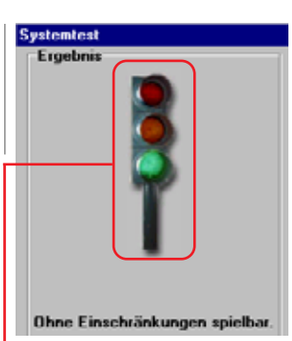
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

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. Dark Project – Der Meisterdieb kann ohne Probleme installiert und danach auch gespielt werden. Neben dem Ampelsymbol lesen Sie Einzelheiten über die Prüfung. Sie sehen das komplette Testergebnis ●.

Das Programm prüft die wichtigsten technischen Bauteile Ihres Computers.

Auf der linken Seite sehen Sie die Mindestanforderungen, auf der rechten die Werte Ihres Computers. Sind die Testresultate grün hinterlegt, dann werden



die empfohlenen Werte mindestens erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an – das Spiel läuft vielleicht langsamer oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert das Spiel Dark Project – Der Meisterdieb wahrscheinlich nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel zum Laufen zu bringen.

4 Schließen Sie danach das Resultate-Fenster mit einem Klick auf OK. Damit leiten Sie zum nächsten Schritt über und können das Spiel jetzt installieren.

	Empfohlen	Ihr System
Prozessor	200 MHz	800 MHz
Hauptspeicher	16 MB	256 MB
Betriebssystem	Windows 95/98	Windows 95/98
Direct X	0	8
Soundkarte	Ja	Ja
CD-ROM	1X	16X
Speicherplatz	2 MB	C: 1374 MB frei D: 16175 MB frei E: 1030 MB frei

Erklärung:
sehr gut
ausreichend
ungenügend

5 Bereiten Sie die Installation des Spiels Dark Project – Der Meisterdieb mit einem Klick auf Überspielen vor.

6 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet ●. Klicken



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

Dark Project – Der Meisterdieb installieren/Fortsetzung

7 Das Programm schlägt ein Zielverzeichnis für die Installation des Spiels auf der Festplatte vor. Sie können die Empfehlung C:\Der Meisterdieb mit einem Klick auf Weiter > übernehmen.

8 Anschließend können Sie die Größe der Installation festlegen. Voreingestellt ist die Option Normal Benötigt 169 MB. Wenn genügend freier Speicherplatz auf der Festplatte zur Verfügung steht, wählen Sie mit einem Mausklick Voll Benötigt 288 MB aus. Das Spiel läuft dann flüssiger. Ob genügend freier Speicherplatz vorhanden ist, steht unter den angebotenen Optionen: 1780 MB freier Speicher auf Laufwerk C. Klicken Sie dann auf Weiter, um mit der Installation des Spiels fortzufahren.

9 Anschließend wird noch eine neue Programmgruppe im Programm-Menü von Windows angelegt. Klicken Sie auf die Schaltfläche Programmordner: Der Meisterdieb. Weiter. Sofern Sie anschließend das Fenster sehen, lesen Sie bitte



weiter. Andernfalls geht es an dieser Stelle gleich mit Schritt **11** weiter. Klicken Sie auf Intel Codec installieren, dann auf Weiter und danach auf Fertig stellen.

10 Klicken Sie in den nächsten zwei Schritten jeweils auf OK und dann auf Nein.

11 Daraufhin wird das Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf OK,



um das Installationsprogramm wieder zu verlassen. Klicken Sie anschließend auf die Zeile Spiel verlassen, um das Fenster zu schließen. Wie Sie das Spiel starten, lesen Sie im Kasten „Dark Project starten“.

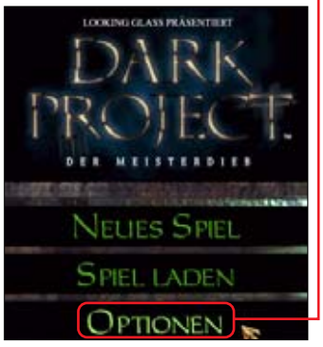
Dark Project starten

1 Klicken Sie zunächst auf Beenden. Klicken Sie dann auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme und Der Meisterdieb. Klicken Sie anschließend auf Der Meisterdieb. Mit einem Klick auf die Schaltfläche OK geht's los. Wer mit der Bilddarstellung unzufrieden ist, findet im nächsten Kasten „Dark Project – Auflösung ändern“ Hilfestellung.

Dark Project – 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 „Dark Project starten“ oben rechts auf dieser Seite beschrieben. Sobald die Einleitung zum Spiel abgeschlossen ist – die können Sie auch per Druck auf Esc beenden –, sehen Sie das Hauptmenü. Klicken Sie darin auf



2 Klicken Sie anschließend auf Bildschirm.

3 Unter Auflösung sehen Sie den normalen Auflösungswert: 640x480x16. Klicken Sie jetzt beispielsweise auf 1024x768x16.

4 Mit einem Klick auf Fertig übernehmen Sie die Änderung.

5 Damit geht's zurück zum Hauptmenü des Spiels. Klicken Sie darin auf, um das Abenteuer zu starten.



Dark Project – Anleitung

1 Klicken Sie in der CD-ROM-Oberfläche auf Dark Project und auf Anleitung. Daraufhin lädt der Acrobat Reader die Bedienungsanleitung für „Dark Project – Der Meisterdieb“.

Falls Sie das Handbuch lieber ausdrucken möchten, klicken Sie in der oberen Menüleiste auf das Drucker-Symbol.

3 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf die Schaltfläche OK. Damit wird der Druckauftrag für das Dokument freigegeben.



2 Die können Sie dann per Druck auf die Tasten →, ←, ↑ und ↓ oder per Klicks auf ▲ und ▼ durchlesen.

Dark Project entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf den Menü-Eintrag Programme und anschließend auf Der Meisterdieb.

3 Klicken Sie dann auf Dark Project deinstallieren.

4 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie auf Ja. Dann werden die Dateien gelöscht.

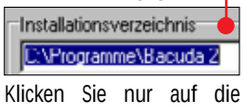


5 Klicken Sie am Schluss noch auf OK. Damit haben Sie das Spiel von der Festplatte entfernt.

Bacuda 2 installieren

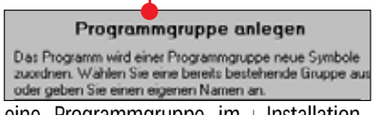
1 Klicken Sie zunächst auf Bacuda 2, dann auf Überspielen.

2 Dann wird das Zielverzeichnis angegeben.



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

3 Daraufhin erscheint folgendes Bild. Hier wird



eine Programmgruppe im Start-Menü von Windows angelegt: Programme\Bacuda 2. An dieser Stelle müssen Sie nichts ändern. Klicken Sie lediglich auf Weiter>>, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

4 Die Installation kann beginnen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche Weiter>>. Ein blauer Laufbalken zeigt den Fortschritt des Vorgangs an. Warten



Sie, bis der Balken voll ist.

5 Klicken Sie zum Abschluss der Installation noch auf die Schaltfläche Fertig.

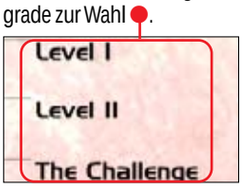
Bacuda 2 starten

1 Klicken Sie zunächst auf die Zeile Beenden, um die CD-ROM-Oberfläche auszublenden.

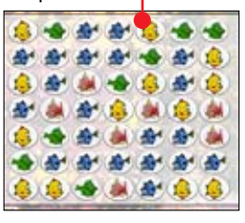
2 Zum Start des Spiels klicken Sie anschließend doppelt auf



3 Im Hauptmenü des Spiels stehen Ihnen drei verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Wahl.



4 Für Anfänger empfiehlt sich der Schwierigkeitsgrad Level I. Wenn Sie bereits ein wenig mit dem Spiel vertraut sind, ist der Schwierigkeitsgrad Level II die ideale Herausforderung für Sie. Eingespielte Profis dagegen entscheiden sich für The Challenge. Hier wird's richtig kniffflig. Klicken Sie einen dieser Einträge an. Dann sind Sie bereits mitten im Spiel.



Bacuda 2 entfernen

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

2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf den Eintrag Programme sowie auf Bacuda 2. Es folgt dann noch ein Klick auf den Eintrag Uninstall.

3 Klicken Sie danach auf Ja.

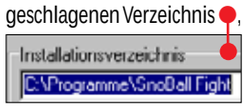
4 Mit einem Klick auf die Schaltfläche Start geht es weiter.

5 Klicken Sie zum Schluss auf Schließen, um das Spiel „Bacuda 2“ von der Festplatte zu entfernen.

SnoBall Fight installieren

1 Starten Sie das Installationsprogramm mit Klicks auf SnoBall Fight 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 Weiter>>, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

3 Dann wird die neue Programmgruppe Programme\SnoBall angelegt. Klicken Sie auf Weiter>> und im nächsten Fenster erneut auf Weiter>>. Mit einem Klick auf Fertig verlassen Sie das Installationsprogramm.

SnoBall Fight starten

Klicken Sie auf Beenden, dann doppelt auf das Symbol



und danach auf Ja. Drücken Sie im Hauptmenü des Spiels ↵, wenn Sie alleine spielen, oder zuerst ↓ und anschließend ↵ für ein Spiel zu zweit.

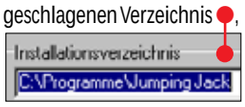
SnoBall Fight entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme und auf SnoBall Fight. Klicken Sie anschließend auf Uninstall. Im neuen Fenster klicken Sie auf Ja, dann auf Start und zum Schluss auf Schließen.

Jumping Jack installieren

1 Starten Sie das Installationsprogramm mit Klicks auf Jumping Jack 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 Weiter>>, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

3 Dann wird die neue Programmgruppe Programme\Jumping Jack angelegt. Klicken Sie auf Weiter>> und im nächsten Fenster erneut auf Weiter>>. Mit einem Klick auf Fertig verlassen Sie das Installationsprogramm.

Jumping Jack starten

Klicken Sie zunächst auf die Zeile Beenden, um die CD-ROM-Oberfläche auszublenden. Zum Start des Spiels klicken Sie anschließend doppelt auf



.

Jumping Jack entfernen

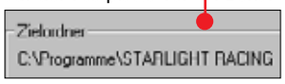
Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme sowie auf Jumping Jack. Es folgt ein Klick auf Uninstall. Klicken Sie dann nacheinander auf Ja, Start und auf Schließen.

Starlight Racing installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Starlight Racing und auf Überspielen.

2 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf Weiter, um das Programm weiterlaufen zu lassen. Klicken Sie dann erneut auf Weiter, um zum nächsten Installationsschritt überzuleiten.

3 Daraufhin schlägt das Programm ein Zielverzeichnis auf der Festplatte vor,



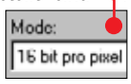
behalten Sie die Einstellung bei, und klicken Sie auf Weiter.

4 Dann legt das Installationsprogramm die Programmgruppe STARLIGHT RACING im Programm-Menü von Windows an. Klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

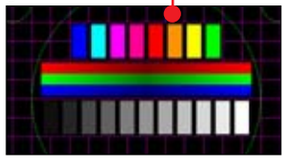
5 Klicken Sie erneut auf Weiter. Die Installation beginnt. Klicken Sie nach deren Abschluss auf Fertigstellen>.

6 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf den Karteireiter Graphik, um das Menü mit den Grafikeinstellungen zu öffnen.

7 Hier können Sie einstellen, ob Sie mit **16 Bit** S. 222 oder **32 Bit** S. 222 Farbtiefe spielen wollen. Voreingestellt sind



. Wenn Sie die Einstellung so beibehalten wollen, lesen Sie bei Schritt 8 weiter. Die bessere Darstellung erhalten Sie mit 32 Bit – allerdings macht das nicht jede **Grafikkarte** S. 222 mit. Klicken Sie auf ▼. Wählen Sie mit einem Mausklick 32 bit pro pixel aus. Klicken Sie dann auf Test und anschließend auf OK. Wenn Sie jetzt das folgende Bild sehen,



ist alles in Ordnung. Warten Sie fünf Sekunden, und klicken Sie dann auf Ja. Sollten Sie in dieser Zeit nur einen schwarzen Bildschirm sehen oder Farbverfälschungen bemerken, klicken Sie dagegen auf Nein.

8 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche OK.

Starlight Racing starten

1 Um das Spiel „Starlight Racing" zu starten, müssen Sie zunächst die Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM ausblenden. Klicken Sie dazu rechts oben auf den Eintrag Beenden.

2 Anschließend sehen Sie wieder die gewohnte Windows-Oberfläche. Klicken Sie darin doppelt auf



.

Damit geben Sie „grünes Licht" für die Abfahrt. COMPUTERBILD-SPIELE wünscht Ihnen viel Vergnügen bei der spaßigen Lokfahrt – und reichlich Punkte.

Starlight Racing entfernen

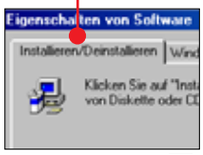
1 Leider haben die Programmierer keine Möglichkeit vorgesehen, das Spiel über das Start-Menü zu löschen. Sie müssen es daher in der Systemsteuerung entfernen. Klicken Sie dazu auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger dann auf den Eintrag Einstellungen. Klicken Sie danach auf die Zeile Systemsteuerung.

2 Klicken Sie anschließend doppelt auf das Symbol



.

3 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie



darin so lange auf ▼, bis Sie den Eintrag STARLIGHT RACING sehen. Klicken Sie diese Zeile an.

4 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Hinzufügen/Entfernen.

5 Im nächsten Fenster klicken Sie erst auf Weiter und dann auf Ende.

Krack the Waves installieren

1 Starten Sie das Installationsprogramm mit Klicks auf Krack the Waves und auf Überspielen.

2 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf die Zeile Weiter.

3 Lassen Sie im nächsten Bild das vorgeschlagene Verzeichnis unverändert,



und klicken Sie auf Weiter. Damit leiten Sie zum nächsten Schritt über.

4 Jetzt wird die neue Programmgruppe Zweifel angelegt. Klicken Sie auf Weiter, um das Spiel zu installieren.

5 Klicken Sie jetzt noch auf Fertigstellen>, um den Vorgang abzuschließen.

Krack the Waves starten

Klicken Sie zunächst auf die Zeile Beenden. Zum Start des Spiels klicken Sie anschließend doppelt auf



und danach auf PLAY. Dann geht's los – viel Spaß!

Krack the Waves entfernen

1 Klicken Sie auf Start, Einstellungen und Systemsteuerung.

2 Klicken Sie danach doppelt auf



.

3 Klicken Sie dann so lange auf ▼, bis Sie Krack the Waves sehen. Klicken Sie den Eintrag an.

4 Klicken Sie dann in dieser Reihenfolge auf Hinzufügen/Entfernen..., auf Weiter und auf Ende.

FIFA Football 2002 starten

1 Klicken Sie auf der Oberfläche der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM auf FIFA Football 2002 und danach auf Überspielen. Klicken Sie dann auf Setup. Die Probierversion des Spiels startet daraufhin sofort. Eine Installation ist nicht notwendig.

2 Sobald Sie die Zeile Press Any Key sehen, drücken Sie eine beliebige Taste. Drücken Sie dann ←, und klicken Sie auf ▶, um mit Man. Utd zu spielen oder drücken Sie →, und klicken Sie danach auf ▶, um mit Arsenal anzutreten.

Ablaze installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Ablaze und dann auf Überspielen.

2 Sie sehen das empfohlene Zielverzeichnis. Klicken



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

3 Daraufhin wird im Start-Menü unter Windows die neue Programmgruppe Programme\Ablaze angelegt. Klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter>>, um mit der Installation fortzufahren.

4 Klicken Sie dann erneut auf die Schaltfläche Weiter>>. Daraufhin beginnt die eigentliche Installation des Spiels.

5 Klicken Sie zum Abschluss der Installation noch auf die Schaltfläche Fertig, um das Fenster zu schließen.

Ablaze starten

1 Um das Spiel „Ablaze" zu starten, müssen Sie die CD-ROM-Oberfläche mit einem Mausklick auf Beenden ausblenden. Klicken Sie anschließend doppelt auf

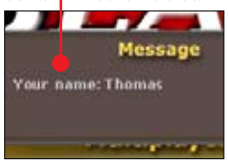


.

2 Daraufhin sehen Sie das Hauptmenü des Spiels. Wenn Sie alleine



spielen möchten, klicken Sie auf Training. Daraufhin wird neues Fenster geöffnet, in dem Sie Ihren Namen eingeben können, etwa



.Drücken Sie dann ↵, und das Spiel fängt an. Wenn Sie dagegen mit mehreren Personen spielen möchten, dann lesen Sie bitte weiter.

3 Klicken Sie nicht auf Training, sondern auf Multiplayer. Wählen Sie mit einem Mausklick Internet, wenn Sie im Internet gegen andere spielen möchten, oder LAN TCP/IP, wenn Sie sich im lokalen Netzwerk mit anderen Teilnehmern messen möchten. Wollen Sie zu zweit an einem Computer spielen, dann klicken Sie auf Hot Seat.

4 Im nächsten Bild können Sie auswählen, ob Sie nur zu zweit spielen möchten oder ob zusätzlich noch



bis zu sechs Computergegner mit von der Partie sein sollen. Versehen Sie die Felder Computer dementsprechend per Mausklicks mit Häkchen.

5 Wählen Sie danach unter Level noch per Mausklick die Spielstufe aus, etwa dungeon 1, und klicken Sie anschließend auf Start.

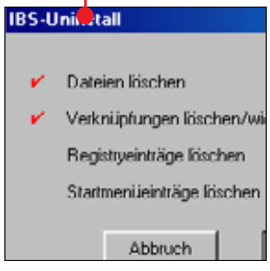
Ablaze entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme und auf Ablaze. Klicken Sie anschließend auf Uninstall.

3 Im nächsten Fenster klicken Sie auf Ja.

4 Klicken Sie anschließend auf Start. Dann werden die Dateien von der Festplatte entfernt.



5 Mit einem Klick auf die Schaltfläche Schließen beenden Sie den Löschvorgang.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Dark Project
Der Meisterdieb

Actionspiel für PC | Ego-Perspektive mal anders: In diesem unterhaltsamen Actionspiel rennen Sie nicht mit dem Flammenwerfer durch Horden von Aliens, sondern schleichen im Schutz der Nacht an Wachen vorbei. Und stehlen, was nicht niet- und nagelfest ist

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

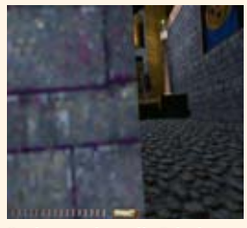
Dark Project ist kein herkömmliches Actionspiel. Ihre Aufgabe besteht darin, möglichst ungesehen und ungehört in fremde Häuser einzubrechen, fleißig zu klauen – und die Bewohner am Leben zu lassen. Wenn Sie die nämlich angreifen, wird man Sie bemerken. Außerdem bekommen Sie dann eine schlechte Bewertung. Spielen Sie zuerst die Trainingsmission, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Danach können Sie sich an den ersten Bruch wagen. COMPUTERBILD-SPIELE hilft Ihnen dabei.

So bewegt sich der Dieb Garret



Laufen und Schleichen

Mit W sind Sie in der Rolle Garrets, des Meisterdiebs, zwar schnell zu Fuß, aber auch recht laut. Drücken Sie dagegen S, so bewegen Sie sich langsam und leise. Außerdem können Sie langsam rückwärts gehen, wenn Sie X drücken.



Drehen und um die Ecke lugen

Ein Druck auf A oder D ermöglicht eine Körperdrehung nach links oder rechts. Um die Ecke lugen Sie per Druck auf Q oder E, je nach Richtung. Seitwärtsbewegungen werden mit Y und C ausgelöst.



Bücken und Springen

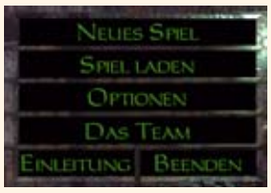
Manchmal ist ein Sprung fällig, um Leitern oder Mauernischen zu erreichen. Dazu drücken Sie ␣. Um sich dagegen hinzuhocken, drücken Sie die F-Taste. Zum Aufstehen drücken Sie wiederum F.



Nach oben und unten schauen

Manchmal muss man schon ganz genau hinsehen. Mit den Tasten T und G (oder per Mausbewegung vor und zurück) können Sie den Blick heben und senken. Falls Sie wieder normal geradeaus schauen wollen, drücken Sie V.

Speichern und Info



Ein paar wichtige Tasten, die Sie immer gebrauchen können, sind Esc, um auf Pause zu schalten und das Hauptmenü aufzurufen (dort kann man auch speichern und laden), sowie M für einen Blick auf den Grundriss des Anwesens und O für eine Liste der anstehenden Aufgaben.

Waffen und Gegenstände



Angreifen

Nachdem Sie mit den Zahlentasten 1 bis 9 eine Waffe gewählt haben, können Sie die nach einem Druck auf die linke Maustaste benutzen. Das gilt für das Schwert, den Knüppel und den Bogen.



Verteidigen

Hat eine feindliche Wache Sie überrascht, ist Kampf unvermeidbar: Schwert zücken und per Druck auf das Rollrad die gegnerischen Schläge parieren, während Sie selbst zuschlagen.



Gegenstände wählen

Im Laufe des Spiels sammeln sich viele nützliche Gegenstände an. Mit U und + können Sie jeden einzelnen ansehen. Wählen Sie auf diese Weise einen aus, den Sie gebrauchen können.



Klauen und Gegenstand benutzen

Wenn Gegenstände im Bild hell aufleuchten, können Sie die per Klick mit der *rechten* Maustaste klauen oder benutzen. Außerdem wenden Sie so auch einen selbst ausgewählten Gegenstand an.

Der Spielbildschirm



Auf dem Bildschirm werden viele wichtige Informationen gezeigt. Unter Punkt 1 sehen Sie die aktuell ausgewählte Waffe. Die Leiste mit Schilden bei Punkt 2 steht für Ihre Lebensenergie. Das Gerät bei Punkt 3 verrät Ihnen, ob Gegner Sie sehen können.

In der rechten unteren Ecke, unter Punkt 4, werden die gewählten Gegenstände gezeigt. Wenn Sie eine Waffe tragen, sehen Sie die nahe Punkt 5. Und schließlich leuchten alle Gegenstände auf, die Sie mitnehmen können, im Beispiel bei Punkt 6.

Waffen und Gegenstände

Schwert
Per Klick mit der linken Maustaste schlagen Sie zu. Bleibt sie gedrückt, gibt's einen Überkopfschlag.
Knüppel
Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und zielen Sie auf den Kopf.
Breitkopfpfeil
Linke Maustaste gedrückt halten, zielen und wieder loslassen.
Wasserpfeil
Nötig, um Fackeln zu löschen und (Blut)-Spuren zu verwischen.
Feuerpfeil
Explodiert beim Aufprall. Großer Schaden und viel Ablenkung.
Moospfeil
Hilfsmittel, um den Boden zu polstern.
Gaspfeil
Setzt beim Aufprall K.O.-Gas frei.
Seilpfeil
Fester Halt in Holz und Sand. Sie können am Seil hochklettern.
Lärmpfeil
Gut zur Ablenkung von Gegnern.

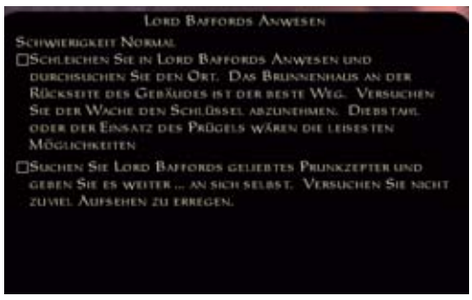
Heiltrank
Frischt Ihre Lebensenergie auf.
Lufttrank
Frische Luft für Langzeittaucher.
Weihwasser
Sehr wirksam gegen Untote.
Viereckiger Dietrich
Passt in viereckige Schlösser.
Dreieckiger Dietrich
Passt in dreieckige Schlösser.
Blitzbombe
Blendet beim Aufprall.
Mine
Explodiert bei Annäherung.
Gasmine
Setzt bei Annäherung K.O.-Gas frei.
Kompass
Zeigt die Himmelsrichtungen.

Tasten

W	Vorwärts laufen
S	Vorwärts gehen
Q	Nach links lugen
E	Nach rechts lugen
A	Nach links drehen
D	Nach rechts drehen
Y	Nach links gehen
C	Nach rechts gehen
T	Nach oben schauen
G	Nach unten schauen
V	Blick nach vorn
F	Ducken
␣	Springen, parieren
⇧	Schnell knebeln
Alt	Rutschen anschalten
R	Gegenstand fallenlassen
+	Nächster Gegenstand
U	Vorheriger Gegenstand
←	Gegenstand löschen
W + Alt + ⇧	Nach vorn lehnen
ß	Bild abdunkeln
´	Bild aufhellen
M	Karte
O	Aufgaben
Esc	Menü/Pause
^	Waffe wegstecken
1	Schwert
2	Totschläger
3	Breitkopfpfeil
4	Wasserpfeil
5	Feuerpfeil
6	Moospfeil
7	Gaspfeil
8	Seilpfeil
9	Lärmpfeil
F1	Heiltrank
F2	Lufttrank
F3	Weihwasser
F4	Viereckiger Dietrich
F5	Dreieckiger Dietrich
F6	Blitzbombe
F7	Gasmine
F8	Mine
F9	Kompass

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Lord Baffords Anwesen



1 Starten Sie im normalen Schwierigkeitsgrad zu den ersten Raubzügen. Der ist für Anfänger happig genug. Hier sehen Sie die anstehenden Aufgaben.



2 Per Druck auf M rufen Sie die Karte des Anwesens auf. Allerdings ist darauf nicht wirklich viel verzeichnet. Einzelheiten müssen Sie selber herausfinden.



3 Der Einbruch beginnt an dieser Stelle. Gehen Sie nicht direkt ins Haus und auch nicht direkt daran vorbei, sondern durch den Bogengang (Kreis).



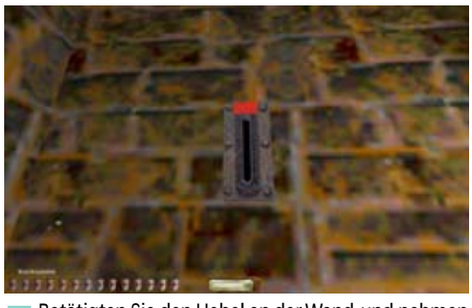
4 Folgen Sie dem Weg, bis er leicht ansteigt. Wenn Sie sich nun nach links drehen, finden Sie Wasser- und Breitkopfpfeile. Beides mitnehmen.



5 Etwas später sehen Sie einen Gullydeckel. Öffnen und hinabsteigen. Unten gehen Sie geradeaus und nehmen die erste Abzweigung rechts.



6 Über die Wegkreuzung geht's geradeaus weiter. Dann kurz nach links und schließlich durch die Tür auf der rechten Seite.



7 Betätigten Sie den Hebel an der Wand, und nehmen Sie den Schmuck auf dem Boden mit. Dann wieder zur Tür hinaus und rechts herum .



8 Wo vorher ein Gitter war, führt nun ein Weg zu einer Leiter. Anspringen und daran hochklettern. Oben öffnen Sie den Deckel und klettern heraus.



9 Schleichen Sie sich an die betrunkene Wache heran, und stehlen Sie deren Schlüssel. Aber Vorsicht: Da läuft noch ein Wächter herum!



10 Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Tür hinter der Wache, steigen auf den Brunnen und springen mutig hinab. Dann aber schnell wieder auftauchen!



11 Den Gang entlangschwimmen, und zwar bis zur hier gezeigten Stelle. Dann tauchen Sie ab und schwimmen durch den Gang unten links.



12 Im Raum, in den Sie nun gelangen, warten Spinnen und eine Schatzkiste. Den Inhalt schnell einsacken oder schießen, dann im Tauchgang zurück.



13 Schwimmen Sie vom runden Raum (Bild 11) aus weiter, bis Sie hierher kommen. Nun aus dem Wasser klettern und das Haus betreten.



14 In den nächsten Raum gehen und warten, bis die Wachen weg sind. Auch hier steht eine Kiste. Dann gehen Sie aus der Tür und weiter geradeaus.



15 Folgen Sie dem Gang bis zu diesem Raum. Hier (Kreis) wartet der zweite Wächter von vorhin. Gehen Sie rechts entlang, und schlagen Sie ihn bewusstlos.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Lord Bafforts Anwesen



16 Gleich am Anfang dieses Korridors steht eine Kiste mit Blendgranaten. Nehmen Sie die mit, und folgen Sie dann dem Gang.



17 Weiter geht es in einem großen Treppenhaus. Sie steigen ganz nach oben. Dort steht eine Kiste voller Münzen an der Wand. Verlassen Sie den Raum.



18 Gehen Sie den Gang entlang und hinter dem Schlafraum um die nächste Ecke rechts. Diesem Gang bis zum Ende folgen, dann wieder rechts.



19 Die Tür hier führt zur Küche. Das einzig Wertvolle finden Sie gleich rechts auf dem Regal. Seien Sie nicht zu laut, um den Diener nicht zu warnen.



20 Wieder heraus und diesen Gang entlang bis zum Ende gehen. Dort geht es rechts weiter, auf die dunkle Tür zu. Speichern Sie jetzt den Spielstand.



21 Öffnen Sie die Tür, und versuchen Sie hinter dem Wächter herzuschleichen. Bei günstiger Gelegenheit ziehen Sie ihm eins über die Rübe.



22 In der Halle kommt ein Wächter aus der Tür (Kreis) und geht an den Strichen entlang. Lauern Sie ihm hinter der Mauer (X) auf und schlagen Sie ihn.



23 Hinter dem X auf dem Bild 22 führt eine Treppe hoch in diesen Raum. Auf dem Regal steht eine Goldvase. Gehen Sie dann wieder hinunter.



24 Im Raum zur Linken finden Sie einen weiteren Schatz, dann geht's durch die Tür, die hier direkt voraus zu sehen ist.



25 Die Tür ist am anderen Ende des Raumes. Vorher finden Sie rechts noch einige Luxusartikel auf einem Regal (Kreis). Greifen Sie beherzt zu!



26 Auch hier finden Sie erst hinter der linken Tür etwas Nettes zum Stehlen, dann geht es geradeaus die Treppen hoch (Kreis).



27 Achten Sie auf den Wächter (Kreis). Und schießen Sie die Fackel mit einem Wasserpfeil aus, wenn er weggegangen ist. Im Raum steht eine Kiste.



28 Passen Sie auf der dunklen Treppe den Wächter ab, und schlagen Sie ihm kräftig auf den Kopf. Dann geht's hinauf, oben nach rechts und wieder herab.



29 Hinter der Treppe stoßen Sie auf einen Gang. Halten Sie sich links, und gehen Sie bis zum Ende, dort durch die Tür in die Bibliothek.



30 Hinten links, auf dem Tisch (Kreis) unter der Flagge, finden Sie etwas Kostbares. Danach geht's durch die Tür, die hier direkt voraus zu sehen ist.

Lord Bafforts Anwesen



31 Der Wächter kommt von vorn (Kreis) und biegt dann ab. Lauern Sie hier (X), und klauen Sie ihm den Schlüssel. Außerdem kriegt er was auf die Mütze.



32 Gehen Sie da entlang, wo die Wache abgebogen war, dann in den sehr langen Gang rechts (Kreis). Bis zum Ende gehen, Schlüssel holen, zurückkommen.



33 Wenn Sie die lange Treppe wieder aufwärts gegangen sind, gehen Sie geradeaus durchs Bad und über den nächsten Flur in das kleine Zimmer.



34 Das Zimmer hat zwei Türen. Öffnen Sie eine mit dem Bronzeschlüssel, und schießen Sie zwei der Fackeln in der großen Halle aus. Gehen Sie dann zurück.



35 Nun gehen Sie durch die zweite Tür und schießen die anderen beiden Fackeln aus. Den letzten Wächter (Kreis) schlagen Sie bewusstlos.



36 Denn der bewachte den Thronsaal mit dem unersetzlichen Zepter. Noch ein beherzter Griff, dann haben Sie die erste Aufgabe gemeistert. Glückwunsch!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Bacuda 2

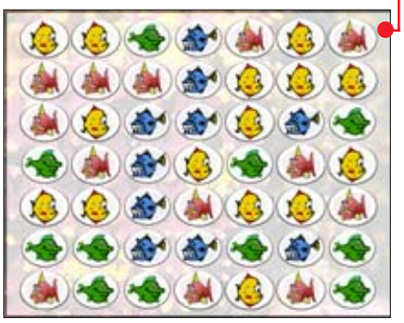
Denkspiel für PC | Fisch ist sehr gesund. Langen Sie also kräftig zu, aber verschlucken Sie sich nicht an den Gräten

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Mit einem Klick auf 

geht es sofort los.

2 Spielziel ist, den gesamten Fischschwarm im Bild zu verschlingen.

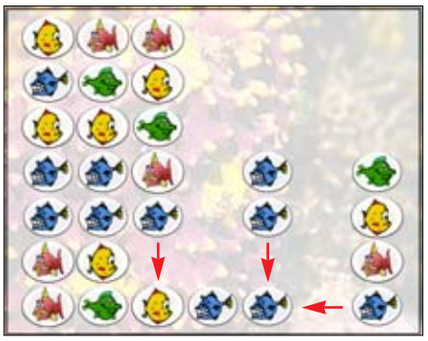


3 Es können nur solche Fische gefressen werden, von denen mindestens zwei gleichartige



waagerecht oder senkrecht nebeneinander schwimmen. Klicken Sie einen dieser gleichartigen Fische mit der linken Maustaste an, um ihn zu verschlingen.

4 Sind Fische mitten aus dem Schwarm gefressen worden, so entsteht eine Lücke, die von oben und rechts durch neue Fische gefüllt wird.



Durch das Nachrücken entstehen neue Gruppen gleichartiger Fische, die gefressen werden können. Planen Sie Ihre „Mahlzeiten" also gut.

5 Ist der Schwarm komplett aufgefressen, haben Sie das Spiel gewonnen. Bleiben Fische übrig, die nicht gefressen werden konnten, so ist das Spiel vorbei.



SnoBall Fight[1]

Actionspiel für PC | Zu einem richtigen Winter gehört natürlich auch eine knackige Schneeballschlacht. Aber ohne Einseifen!

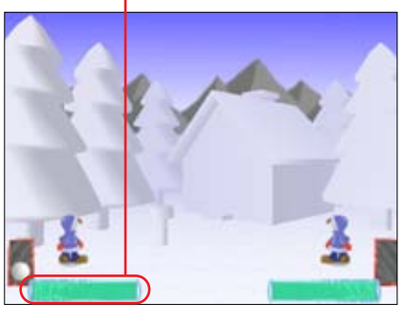
Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Wählen Sie mit ↑ und ↓ den Menüpunkt



und drücken Sie ↵.

2 Sie steuern den rechten Jungen und müssen den anderen so lange mit Schneebällen bewerfen, bis seine Energieleiste komplett leer ist.



3 Schneebälle werden mit → geformt.



4 Mit ← werfen Sie einen Schneeball. Achtung: Sie können nur werfen, wenn Sie wenigstens einen Schneeball auf Lager haben.



5 Schneebällen des Gegners müssen Sie durch Springen mit ↑ oder durch Ducken mit ↓ ausweichen.





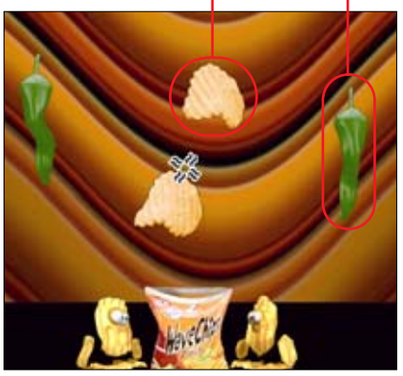
Krack the Waves[2]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Lassen Sie die knusprigen Chips nicht auf den Boden fallen. Die Leckerei kommt in die Tüte!

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und klicken Sie auf PLAY, um sofort loszulegen.

2 Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Fadenkreuz, das Sie mit der Maus steuern. Per Mausklicks müssen Sie die schwebenden Kartoffel-Chips und Paprikaschoten zerschießen.



3 Fangen Sie die herabfallenden Krümel mit der Chips-Tüte auf. Dazu wird die Tüte mit ← und → seitlich bewegt.

4 Wer das „Explosions-Schild" abschießt, erspart sich viel Arbeit. Dadurch zerfallen alle Chips und Paprikaschoten im Bild zu Krümeln, und Sie können die Brösel dann einsammeln.



5 Es lohnt sich auch, das „Sunrise-Schild"



abzuschießen. Es verbreitert die Chips-Tüte, so dass die Sammelei einfacher wird.

6 Vorsicht vor dem „Wechsel-Schild". Sie sollten es besser nicht abschießen, andernfalls wird die Steuerung umgedreht. Dann müssen Sie eine Zeit lang → drücken, um nach links zu lenken und ←, um nach rechts zu steuern. Die Maussteuerung ändert sich nicht.



7 Falls es Ihnen gelingt, ein Handy abzuschießen, heißt es für eine Weile „Dauerfeuer frei". Dann können Sie die Maustaste gedrückt halten, um ununterbrochen zu schießen.



8 Nach 90 Sekunden ist das Spiel zu Ende, und es wird abgerechnet.

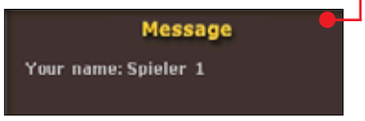
Ablaze[3]

Actionspiel für PC | Mit Bombenkraft kommen Sie an jedem Hindernis vorbei und räumen im Labyrinth der Monster auf

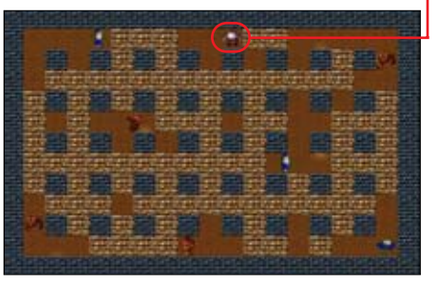
Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und klicken Sie auf Training, um sich mit dem Spielprinzip vertraut zu machen.

2 Tippen Sie im daraufhin erschienenen Feld Ihren Namen ein, und drücken Sie ↵.



3 Mit ←, →, ↑, ↓ steuern Sie die lila Figur in alle Richtungen. Mit Strg können Sie Bomben legen, um die braunen Mauern wegzusprengen. Die grauen Mauern können nicht gesprengt werden. Laufen Sie immer schnell weg, bevor Ihre eigenen Bomben explodieren.



4 Wer einen Gegner berührt oder von einer Explosion getroffen wird, verliert ein Leben. Räumen Sie Ihre Gegner mit Bomben aus dem Weg. Dazu drängen Sie sie am besten in eine Ecke.



5 Sie können verschiedene Extras aufsammeln, um Ihre Kampfkraft zu erhöhen. Sammeln Sie ein Bomben-Extra auf, so können Sie fortan zwei Bomben gleichzeitig legen.



6 Wer ein Explosions-Zeichen aufsammelt, vergrößert den Explosionsradius.



7 Wenn Sie ein Fragezeichen aufnehmen, erhalten Sie ein geheimes Extra. Das kann ein gutes, aber auch ein schädliches sein.



8 Sie haben das Spiel gewonnen, wenn Sie alle Gegner besiegt haben.

Jumping Jack[4]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Irrlauf in einer verlassenen Raumstation: Finden Sie den schnellsten Weg zur Brücke

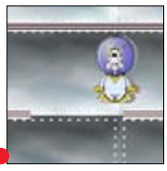
Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und klicken Sie auf Start, um sofort loszulegen.

2 Die oberste Etage der Raumstation zu erreichen, ist Jacks Ziel.



3 Mit ← und → bewegen Sie Jack nach links und rechts. Mit ␣ lassen Sie Jack durch Lücken in der Decke nach oben springen.



4 Achtung! Wenn sich Lücken im Boden auftun, fällt Jack wieder ein Stockwerk tiefer. Flüchten Sie vor herannahenden Lücken.

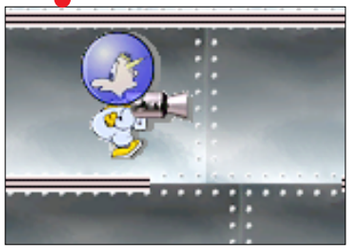


5 Mit ↑ kann Jack durch offene Türen gehen. Wohin diese Türen führen, müssen Sie selbst herausfinden.



6 Sammeln Sie Düsen auf. Mit ⇧ kann Jack dann eine Weile schweben, ohne in die Löcher am Boden zu fallen.





7 Vorsicht vor Außerirdischen, die Bananenschalen werfen, und vor giftigen Gasen. Beide schaden Jack.





8 Haben Sie die oberste Ebene einer Spielstufe erreicht, geht es in die nächste, und Sie bekommen Bonuspunkte.

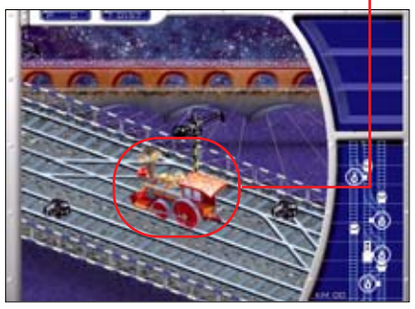
Starlight Racing[5]

Rennspiel für PC | Die knallrote Dampflok gehört noch lange nicht zum alten Eisen. Heizen Sie den anderen Zügen einfach davon

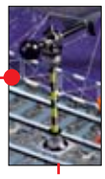
Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und klicken Sie auf Spielen, um sofort loszulegen.

2 Sie beschleunigen die Dampflok Rusty mit ↑. Gebremst wird mit ↓.

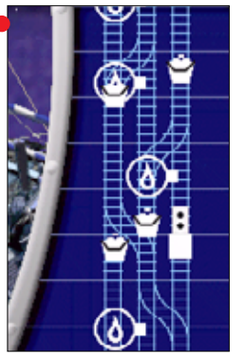


3 Mit → und ← können Sie an Weichen das Gleis wechseln, um möglichst viel Wasser und Kohle einzusammeln. Das gibt Extrapunkte.





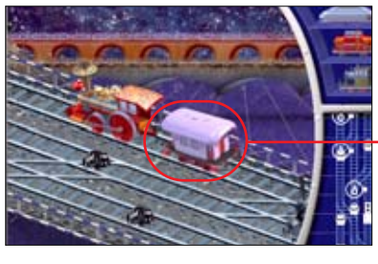
4 Das Radar hilft Ihnen dabei, den Gleiswechsel vorauszuplanen. Behalten Sie es stets im Auge.



5 Auf ihrem Weg sollte Rusty möglichst viele andere Loks überholen. Auch das gibt Extrapunkte.



6 Gelingt es, alle drei anderen Loks zu überholen, so kuppelt der Erste-Klasse-Wagen Pearl an Rusty an, und alle Extrapunkte verdoppeln sich.



7 Nach zwei Minuten ist das Spiel zu Ende, und die Punkte werden zusammengezählt.

[1]sprich: „Snohbohl Fehr" [2]sprich: „Knack se Walls" [3]sprich: „Äblas" [4]sprich: „Dschamping Dschäck" [5]sprich: „Sterlait Räßing"



Empire Earth

Strategiespiel für PC | Aller Anfang ist schwer – für Griechen, Engländer oder Deutsche. Mit den COMPUTERBILD-SPIELE-Tipps fällt der Start ins Abenteuer etwas leichter

Spielverlauf siehe Test Seite 30

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Armee



1 Einzelne Soldaten zu Armeen zusammenzufassen, gehört zu den wichtigsten Befehlen im Spiel. Zuerst müssen Sie in Kasernen einige Truppen ausbilden und sie an einer Stelle zusammenziehen. Zehn oder mehr Einheiten sind dabei sinnvoll.



2 Bei gedrückter *rechter* Maustaste ziehen Sie mit der Maus einen Rahmen um die Einheiten. Nun sollten, wie im Bild, alle Soldaten mit einem roten Rand markiert sein. Drücken Sie Strg und eine Zahlentaste , um die Truppen zu einer Armee zu formen.

Armee finden



Per Zahlentaste können Sie Ihre Truppen später auf der Karte schnell wiederfinden. Drücken Sie die Taste zwei Mal schnell hintereinander (ähnlich einem Doppelklick mit der linken Maustaste), und Ihre Armee ist im Bild.

Arbeiter finden



Nach Angriffen der Gegner sind Ihre Arbeiter häufig in der Gegend versprengt und tun nichts mehr. Mit einem Klick auf den Knopf rechts (Kreis) finden Sie jeden untätigen Arbeiter sofort. Dann können Sie ihn aktivieren und neue Befehle erteilen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Empire Earth FORTSETZUNG

Griechische Kampagne: Das frühe hellenische Volk



1 Das Ziel der ersten Aufgabe ist schnell erklärt: Sie starten an Punkt 1, müssen Dorf 2 erobern und dort Schiffe bauen, um zu Punkt 3 zu kommen.



2 Hier sind sämtliche Aufgaben verzeichnet. Nicht alle davon werden zu Beginn gestellt, einige gibt's erst im Lauf des Spiels, wenn andere Ziele erreicht sind.



3 Ihr Held Herakles glaubt der Vision des Priesters Kalkas. Der sieht nur dann eine Zukunft für Ihr Volk, wenn Sie über das große Wasser fahren und dort siedeln.



4 Zuerst schicken Sie Ihre vorhandenen Arbeiter los, um die Schafe zu erlegen und Nahrung zu sammeln. Auch einen Späher-Hund sollten Sie losschicken.



5 Das feindliche Dorf liegt westlich. Auf halbem Weg dorthin finden Sie Eisen und Gold. Bauen Sie eine Siedlung, und schicken Sie sechs Mann zum Abbauen.



6 Da der Gegner Sie meist in Ruhe lässt, bauen Sie eine kleine Armee aus Keulenkämpfern auf und wechseln mit 850 Nahrungseinheiten in die Steinzeit.



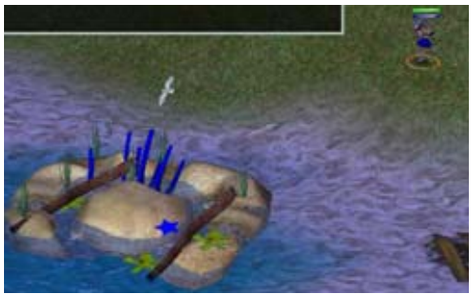
7 Greifen Sie mit zehn Keulenträgern, zehn Steinewerfern oder Schleuderkämpfern sowie fünf Samsons das feindliche Dorf an. Zuerst die Türme ausschalten.



8 Zerstören Sie dann das Stadtzentrum und die Kasernen des Gegners. So kann er weder Arbeiter noch Soldaten ausbilden und stört Sie nicht weiter.



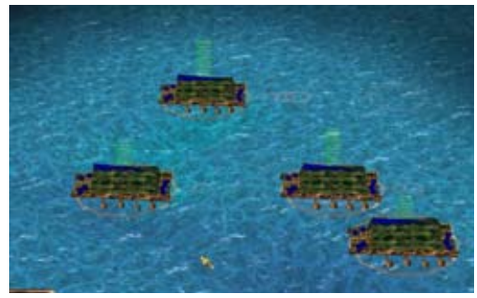
9 Zerstören Sie dann die beiden Türme am Dock. Achten Sie aber darauf, dass Ihre Männer nicht im Übereifer auch gleich das Dock selbst zerstören.



10 Sobald es sicher ist, bringen Sie Kalkas zum Dock. Der nimmt es sofort in Besitz. Bauen Sie im Dorf des Gegners eine Siedlung, und holen Sie Ihre Arbeiter.



11 Bauen Sie im Dock erst zwei bis drei Kampfschiffe, denn der Gegner hat selbst welche auf dem Wasser. Erst, wenn die versenkt sind, ist die Fahrt sicher.



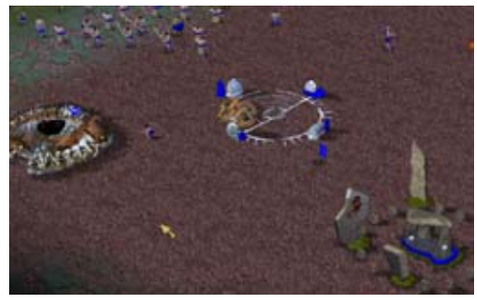
12 Bauen Sie dann vier Transport-Flöße, laden Sie Ihre Soldaten und Ihre Arbeiter ein, und fahren Sie nach Westen. Etwa zehn Arbeiter mitnehmen.



13 Im neuen Land werden Sie bald von Reitern attackiert. Nach dem ersten Sieg müssen Sie westlich die Hochebene erreichen und dort eine Siedlung bauen.



14 Bei der Rohstoff-Beschaffung werden Sie erneut von Reitern angegriffen. Schützen Sie Ihre Arbeiter unbedingt vor den feindlichen Kriegern.



15 Sobald Sie Siedlung, Kaserne und einen Tempel gebaut haben, ist die Aufgabe geschafft. Eine gute Stunde sollte reichen, um zu gewinnen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Empire Earth – FORTSETZUNG

Englische Kampagne: Die Rückkehr des jungen William



1 Sie beginnen im Südwesten 1 und kämpfen sich bis Punkt 2 vor. Dann holen Sie sich bei 3 Stein, kaufen bei 4 Belagerungswaffen und erobern 5 .



2 Die Ziele werden, wie bei der Griechen-Aufgabe, erst nach und nach bekannt. Hier sollen Sie dem rechtmäßigen Herzog William wieder zum Thron verhelfen.



3 Zu Beginn hat William nur wenige Männer, allerdings hat er die Fähigkeit, seine Soldaten bereits während der Schlacht zu heilen. Lassen Sie ihn daher mitkämpfen.



4 William kann jeden heilen – außer sich selbst. Achten Sie darauf, dass er nicht zu viel abbekommt. Auf dem Weg ins erste Dorf wird er nämlich überfallen.



5 Der Bürgermeister ist ein Freund von Williams Vater gewesen und gibt ihm ein paar Soldaten mit auf den Weg. Machen Sie aus allen eine große Armee.



6 Der Weg nach Norden wird unterbrochen: Banditen überfallen ein Dorf. Lassen Sie William helfen, er wird dafür mit einem guten Schwert belohnt.



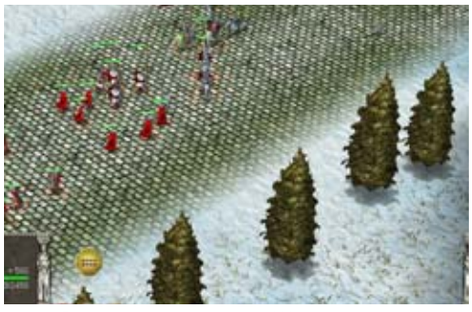
7 Immer wieder lauern dem jungen Adligen die Häscher des verräterischen Grafen Toustain auf. Lassen Sie alle Mann dagegen kämpfen, später wird geheilt.



8 Auch im nächsten Dorf stellt sich der Bürgermeister auf Williams und damit Ihre Seite. Ein paar Truppen fallen auch hier ab. Wieder in einer Armee sammeln.



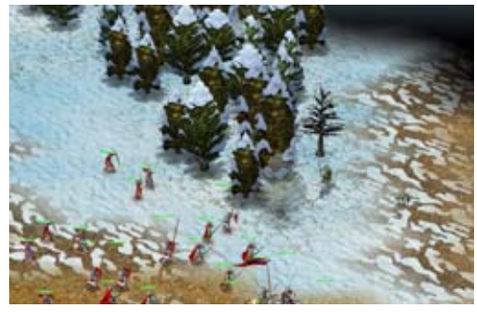
9 Die Brücke zur Stadt Falaise wird von Toustains Männern stark bewacht – denkt er. Ihre Armee wird mit den paar Truppen aber relativ leicht fertig.



10 Doch noch einmal wird Williams kleine Armee überfallen. Und wieder nur von ein paar Getreuen des Grafen, kein Problem für Ihr kampferprobtes Heer.



11 Ist William in Falaise angekommen, stellt der Bürgermeister die Stadt unter sein Kommando. Sie bekommen hier Arbeiter, die Sie aber nicht brauchen.



12 Verlassen Sie Falaise durch den östlichen Ausgang, und reiten Sie nach Osten. Erneut findet ein Überfall statt, der Ihnen nichts anhaben kann.



13 Kurze Zeit später erreichen Sie ein Bergwerkslager, das sich Ihnen anschließt und Ihnen seine Schätze überlässt: 1500 Einheiten Steine.



14 Ziehen Sie William und seine Männer jetzt nach Süden, bis Sie in der Stadt des Belagerungswaffenmachers ankommen. Hier drei Trebuchets kaufen.



15 Mit den restlichen Rohstoffen in Falaise sechs Ritter ausbilden und zum Heer ziehen. Alle nach Norden schicken und mit Trebuchets Türme zerstören.

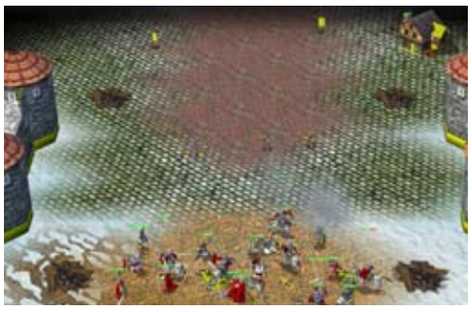
Englische Kampagne: Die Rückkehr des jungen William



16 Sind drei Türme kaputt, erfolgt ein Ausfall des Gegners. Schützen Sie vor allem die Trebuchets und natürlich William, dann schaffen Sie es locker.



17 Ist der Gegner geschlagen, haben Sie alle Zeit der Welt, die restlichen Türme sowie das Burgtor zu zerstören. Das kann ein paar Minuten dauern.

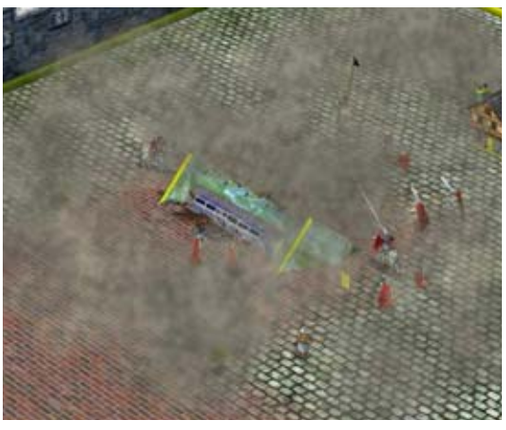


18 Wenn das Tor gefallen ist, können wieder Angriffe vereinzelter Soldaten des Feindes vorkommen. Ziehen Sie deshalb die gesamte Armee in die Burg.

19 Attackieren Sie jetzt mit allem, was Sie haben, den Bergfried der Burg. Achten Sie dabei aber darauf, dass William nicht in Schussweite noch verbliebener Türme links des Bergfrieds gerät. Sonst könnten Sie vielleicht im letzten Moment den sicher geglaubten Sieg noch aus der Hand geben.



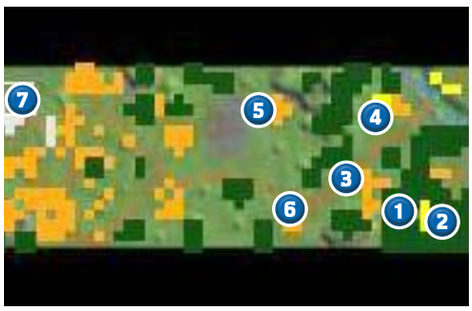
20 Sobald der Bergfried in seine Bestandteile zerfällt, ist der Sieg Ihrer. Sie müssen die Burg nicht mehr weiter zerstören. Genießen Sie den Abspann, und sehen Sie sich jetzt auch ruhig einmal die gesamte Karte ausführlich an – sie ist jetzt nämlich ohne „Nebel des Krieges“ komplett sichtbar.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Empire Earth — FORTSETZUNG

Deutsche Kampagne: Kavallerie des Himmels



1 Sie müssen bei 1 landen. Helfen Sie einem Bauern bei 2, fotografieren Sie die russischen Anlagen bei 3 bis 6, und bringen Sie die Helden dann zu 7.



2 Auch hier bekommen Sie Ihre Aufgaben erst nach und nach im Verlauf des Spiels. Zu Beginn können Sie erst einmal einen kleinen Film genießen.



3 Ihre beiden Helden sind abgeschossen worden und mussten auf einer Lichtung im Wald notlanden. Ihr Ziel ist, beide wieder nach Hause zu bringen.



4 In der Nähe treffen Sie ein paar polnische Bauern. Einem haben russische Soldaten die Frau geraubt. Automatisch bieten Sie ihm Hilfe an.



5 Ganz im Nordosten der Lichtung finden Sie eine Kaserne der Russen. Dort werden Sie von zwei Soldaten attackiert. Nach Ihrem Sieg ist auch die Frau frei.



6 Jetzt helfen Ihnen die Bauern, indem Sie eine Schneise in den undurchdringlichen Wald schlagen und Ihnen so den Weg nach Westen öffnen.



7 Sie finden in der Nähe einige russische Stellungen. Manfred von Richthofen will sie fotografieren, um die Informationen mit nach Deutschland zu nehmen.



8 Auch die zweite Siedlung ist schnell gefunden. Von Richthofen schießt seine Fotos automatisch, wenn er dicht genug an den Gebäuden steht.



9 Auch den Flughafen hält Deutschlands bekannter Pilot genau auf Film fest, bevor der letzte geheime Platz der Russen gesucht wird.



10 Einige Kasernen sind die letzten Objekte, die von Richthofen als lohnendes Ziel anerkennt und fotografiert. Nun heißt es: entkommen.



11 Prinz Friedrich erreicht mit der deutschen Armee den westlichen Rand der Karte. An ihm liegt es nun, mit seinen Truppen eine Bresche zu schlagen.



12 Schicken Sie deutsche Infanterie und Maschinengewehrschützen ins Gefecht, dazu Haubitzen und Artillerie. Die Russen leisten erbitterten Widerstand.



13 Immer wieder reiten einzelne russische Kavalleristen in Ihr Gebiet. Lassen Sie daher Artillerie nie unbewacht. Sie würde sofort zerstört.



14 Schlagen Sie sich mit Ihren Truppen langsam und vorsichtig im Norden einen Weg durch das feindliche Gebiet in Richtung Osten, wo Ihre Piloten warten.



15 Haubitzen und Artillerie verschaffen Ihnen sehr große Reichweite. Auch der Gegner verfügt über diese Waffen. Die lassen sich gut mit Kavallerie vernichten.

Deutsche Kampagne: Kavallerie des Himmels



16 Zerstören Sie aus sicherer Entfernung auch die gegnerischen Kasernen und Bunker. So fehlen den Russen bald Deckung und Nachschub.



17 Wenn nur noch wenige Soldaten und Bunker übrig sind, schicken Sie Ihre Piloten los. Vermeiden Sie Kämpfe, und schicken Sie Schützen mit.



18 Wenn die beiden Helden den Prinzen erreichen, sind sie auf sicherem Gebiet. Das kann aber etwa eine halbe Stunde dauern.

19 So lange müssen Sie eventuell kämpfen, bis der Prinz die beiden abgestürzten Helden endlich trifft. Nutzen Sie die Gelegenheit, und studieren Sie genau, welche Einheit sich gegen welche andere besonders gut oder schlecht schlägt, denn der Krieg der Deutschen geht schließlich noch eine Weile weiter.



20 Aber die erste Aufgabe im deutschen Feldzug haben Sie gemeistert, wenn von Richthofen und der General im Lager ankommen. Sie werden noch einmal wegen der wichtigen Fotos gelobt, die Sie unter Einsatz Ihres Lebens geschossen haben – dann ist die Aufgabe vorbei. Auf zu neuen Herausforderungen!



Hier stand im Heft eine Anzeige.

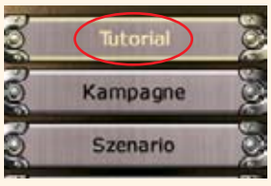


Ballerburg

Strategiespiel für PC | Das Spielziel ist schnell beschrieben: Zerstören Sie die Gebäude der gegnerischen Burg. Doch es ist nicht schnell zu erreichen. COMPUTERBILD-SPIELE gibt Tipps für den Einstieg Spielverlauf siehe Test Seite 90

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Einführung



Bevor Sie munter drauflos ballern, sollten Sie unbedingt das „Tutorial" (Kreis) spielen. Es enthält drei kurze Aufgaben, in denen Sie mit den wichtigsten Funktionen des Spiels vertraut gemacht werden.

Kampfbildschirm



Um die Waffe auszurichten, klicken Sie auf die entsprechenden Pfeile oder drücken wahlweise →, ←, ↑ und ↓. Zur genaueren Orientierung dienen die Zielkoordinaten über dem Steuerkreuz. Mit einem Klick auf den roten Knopf in der Mitte feuern Sie die Ladung ab.

Hauptbildschirm



Die Steuerung des Spiels erfolgt komplett mit der Maus. Die wichtigsten Funktionen im Überblick:

1 gibt Auskunft über den Goldvorrat und zeigt den Steuersatz in Klammern. Bei 2 sehen Sie die Anzahl der Bauern und in Klammern die maximal mögliche Bauernzahl. 3 nennt die Anzahl der Waffen und in Klammern die maximale Waffenzahl. Den Kompass sehen Sie bei 4. Wenn das Burg-Symbol (Kreis) ganz oben am Bildrand steht, befindet sich die gegnerische Burg in Ihrem Blickfeld. Wenn Sie den Mauszeiger bei 5 ganz nach rechts bewegen, öffnen Sie ein Optionen-Menü. Nach Auswahl einer Option wird bei 6 das entsprechende Untermenü geöffnet, sobald Sie den Mauszeiger an den linken Bildrand bewegen. 7 zeigt die Burgen im Überblick, links Ihre, rechts die des Gegners. Unter 8 können Sie den Steuersatz festlegen, und bei 9 haben Sie – je nach Auswahl eines Gebäudes oder einer Waffe – verschiedene Handlungsmöglichkeiten. Ein Gebäude beziehungsweise eine Waffe wählen Sie aus, indem Sie entweder im Bildschirm darauf klicken oder Ihre Auswahl in 7 im linken Feld treffen.

Wichtige Gebäude



Bauernhaus

Bauern liefern die wirtschaftliche Grundlage für jede Schlacht. Die Goldeinnahmen richten sich nach dem Steuersatz und der Anzahl der angesiedelten Bauern. Je höher der Steuersatz ist, desto weniger Bauern siedeln sich an, beziehungsweise desto mehr wandern ab.



Schatzkammer

Hier werden die Goldvorräte aufbewahrt. Wenn Sie mehr als 2000 Goldstücke besitzen, ist der Bau einer neuen Schatzkammer nötig. Oder Sie bauen gleich mehrere Kammern, um die Goldverluste bei Zerstörung einer Kammer gering zu halten.



Steinmetz

Für lange andauernde Schlachten unentbehrlich: Der Steinmetz ermöglicht den Bau neuer Waffen und die Reparatur beschädigter Gebäude. Ohne Steinmetz werden Sie sich während eines Gefechts nicht lange halten können.



Waffenschmiede

Ohne Waffenschmiede können Sie ausschließlich mit Katapulten feuern – ein aussichtsloses Unterfangen. In der Waffenschmiede werden fast alle weiter entwickelten Waffen gefertigt. Für deren Reparatur ist zusätzlich ein Steinmetz nötig.



Schänke

In der Schänke trinkt man gern mal einen über den Durst – und plaudert dabei ausgiebig über Geheimnisse des Gegners. Sie erfahren, welche Forschungen ein Gegner begonnen oder welche Gebäude er gerade fertiggestellt hat.



Munitionsfabrik

Wollen Sie später höher entwickelte Waffen, wie den Zeppelin oder eine Königinnenwaffe, herstellen, so kommen Sie um den Bau dieses Gebäudes nicht herum. Außerdem kostet jeder abgefeuerte Schuss ein Drittel weniger Goldstücke, wenn Sie eine Munitionsfabrik haben.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Ballerburg FORTSETZUNG

Waldkampagne: Mission 1



1 Richten Sie die Kanone auf die Burg (Kreis) aus. Hier reicht Augenmaß, in schwierigen Fällen lohnt ein Blick auf den Kompass – die Burg liegt im Norden.



2 Feuern Sie die Kanone auf das Katapult (roter Kreis) ab. Der erste Schuss saß noch nicht. Justieren Sie die Richtung mit Hilfe des Koordinatenkreuzes (grüner Kreis) neu.



3 Treffer! Dieses Katapult kann keinen Schaden mehr anrichten. Doch noch weitere Gebäude müssen zerstört werden. Verlieren Sie keine Zeit.



4 Nur einzelne Gebäude unter Beschuss zu nehmen, ist nicht immer ratsam. Nehmen Sie stattdessen die Munitionsfabrik in der Mitte (Kreis) aufs Korn.



5 Eine gewaltige Explosion erschüttert die Landschaft. Die umliegenden Bauernhäuser werden gleich mit zerstört – und Sie haben Munition gespart.



6 Jetzt fehlen nur noch einige gut platzierte Schüsse auf die gegnerische Windmühle, und der Auftrag ist erledigt. Auf geht's zur nächsten Ballerei.

Waldkampagne: Mission 2



1 Bauen Sie zunächst ein Haus für ein Universalgenie. Um es vor gegnerischen Attacken besser zu schützen, stellen Sie es innerhalb der Burgmauern auf (Kreis).



2 Merken Sie sich gleich zu Anfang die Position der Bauernhäuser (Kreis). Sobald der Gegner davor Mauern baut, sind die auf dem Radar nicht mehr sichtbar.



3 Anschließend können Sie kräftig Forschung betreiben. Ist die Zielgenauigkeit erforscht, dann müssen Sie Ihre Waffen nicht mehr so oft nachjustieren.



4 Wenn Mauern Ihnen die Sicht auf ein Bauernhaus versperren, legen Sie es nachts in Schutt und Asche. Es „verrät" sich dann durch seinen Lichtschein (Kreis).



5 Haben Sie den „Langen Fritz" entwickelt, dann können Sie damit gleich drei Geschosse auf einmal abfeuern. Machen Sie ausgiebig Gebrauch davon.



6 Das letzte Bauernhaus ist gut hinter den Burgzinnen versteckt (Kreis). Doch ein paar gezielte Schüsse später ist davon nur noch Kleinholz übrig.

Waldkampagne: Mission 3



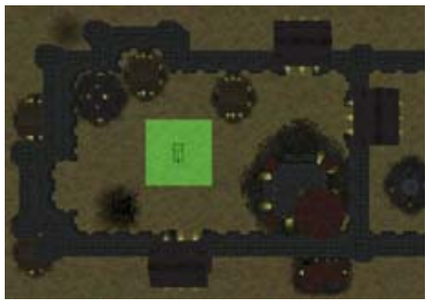
1 Richten Sie Ihr Katapult diesmal direkt auf den Palast des Gegners aus. Er ist leicht erkennbar, da er sich nicht direkt in der Burg befindet, sondern rechts daneben (Kreis). Eine schnelle Ausrichtung mit Hilfe des Fadenkreuzes, und die Richtung stimmt.



2 Bevor es ins eigentliche Gefecht geht, müssen Sie erst Ihr Universalgenie (Kreis) absichern. Da es das Hauptziel des Gegners ist, schützen Sie es am besten, indem Sie eine stabile Mauer um das Gebäude ziehen. Dann widmen Sie sich der Forschung.



3 Hilfreich wäre ein drittes Geschütz. Ohne Weiteres können Sie es aber nicht bauen. Am Anfang der Mission haben Sie nämlich nur zwei Waffen zur Verfügung. Daher müssen Sie erst mit Hilfe des Universalgenies den „Waffenausbau 1“ entwickeln.



4 Stellen Sie ein Feuerkatapult mit hoher Durchschlagskraft innerhalb der Burgmauern auf. Der Gegner wird versuchen, Ihre Überzahl an Geschützen zu verringern. Innerhalb der Burg bestehen gute Chancen, dass die Attacken an den Mauern abprallen.



5 Mit mehr Geschützen „verpulvern“ Sie wortwörtlich mehr Geld. Damit die Steuereinnahme nicht so schleppend vorangeht, errichten Sie ein neues Bauernhaus (Kreis). Die dort erzielten Einnahmen können Sie für Ihre Munition gut gebrauchen.



6 Greifen Sie jetzt mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln den feindlichen Palast an. Der kann sich innerhalb kurzer Zeit wieder reparieren, so dass Sie hier konsequent „Lunte legen“ müssen. Hier macht sich das dritte Geschütz alsbald bezahlt. Nach einigen wuchtigen Einschlägen ist der Gegner besiegt. Viel Spaß mit den nächsten Spielstufen!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Etherlords



Strategiespiel für PC | Als Zauberlehrling in Etherlords müssen Sie sich eine Menge aneignen, damit's nicht bei weißen Kaninchen bleibt. Mit den Tricks von COMPUTER-BILD-SPIELE zaubern Sie mehr aus dem Hut als Harry Potter

Spielverlauf siehe Test Seite 54

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

Ihre Aufgaben im Spielverlauf hängen von der jeweiligen Auftragslage ab. Mal müssen Sie in einem Szenario eine Burg zerstören oder einen großen Gegner vernichten. Aber immer müssen Sie mit Ihren Ressourcen haushalten. Deshalb: Kaufen Sie immer nur so viele Helden-Zauber, wie Sie benötigen. 20 Helden auf einer Karte bringen gar nichts, wenn Sie sie nicht mit teuren Zaubern aufwerten können. Und haben Sie Ihr Ziel im Visier, dann stürzen Sie sich besser nicht einfach darauf. Überlegen Sie zuerst, welche Zauber Sie für den Angriff benötigen. Was noch viel wichtiger ist: Sorgen Sie immer für ausreichenden Schutz Ihrer eigenen Festung. Denn: Fällt die in die Hände des Feindes, haben Sie verloren. Und das ist kein zauberhaftes Ende.



Wachsam stehen Ihre Helden vor der Burg, bereit für den Ausritt.

Die wichtigsten Tasten

Sie können Etherlords komplett mit der Maus bedienen. Allerdings erleichtert der Einsatz bestimmter Tasten den schwierigen Umgang mit dem Spiel.

BILD↑	Bildausschnitt vergrößern
BILD↓	Bildausschnitt verkleinern
↑	Bildausschnitt nach unten verschieben
↓	Bildausschnitt nach oben verschieben
→	Bildausschnitt nach rechts verschieben
←	Bildausschnitt nach links verschieben
Strg + →	Bildausschnitt im Uhrzeigersinn drehen
Strg + ←	Bildausschnitt gegen den Uhrzeigersinn drehen
Esc	Spielmenü öffnen
F5	Spielstand schnell abspeichern
F8	Spielstand schnell laden

Nützliche Spielhilfe

Schwierig: Da sich die Schaltflächen und Symbole in Etherlords alle sehr ähneln, fällt eine Unterscheidung oft schwer. Zum Glück gibt es eine Spielfunktion, die eine sofortige Hilfestellung gewährt. Bewegen Sie einfach den Mauszeiger auf das Symbol, Monster, Gebäude oder andere Objekte im Spiel, und halten Sie die *rechte* Maustaste gedrückt. Dann sehen Sie ein Fenster mit einer näheren Beschreibung des Spiel-Elements. Das kann in etwa so aussehen.



Kampfvorbereitung

Um einen nichts ahnenden Helden nicht in die offenen Arme eines übermächtigen Gegners laufen zu lassen, sollten Sie sich vor dem Kampf gut informieren. Ist ein Feind in Sichtweite, klicken Sie ihn mit der *rechten* Maustaste an und halten die Taste fest. Ein Info-Fenster wird geöffnet, das etwa so aussieht.



Der gewählte Gegner mit Namen „Konung des Feuers" ist auf Rang 9 und hat 41 Lebenspunkte. Derartige Informationen bekommen Sie bei Bedarf auch über Ihre eigenen Helden. Vergleichen Sie die Werte, und entscheiden Sie dann, ob ein Angriff überhaupt sinnvoll erscheint. Entscheiden Sie sich dafür, dann muss Ihr Held in unmittelbarer Nähe stehen. Ziehen Sie den Mauszeiger über den Gegner, so ist ein Schwert-Symbol zu sehen.



Jetzt reicht ein Linksklick aus, um den Kampf in der nächsten Runde zu beginnen.

Reisen auf der Karte

Runde für Runde schicken Sie Ihre Spielfiguren über das Spielfeld. Für weite Strecken benötigen die selbstverständlich mehr Zeit, als eine Runde zulässt. Die Reise starten Sie wie folgt:

1 Wählen Sie zunächst Ihren reiselustigen Helden aus, indem Sie ihn mit der linken Maustaste anklicken. Die aktuell gewählte Figur wird dann von einer der Rasse entsprechenden Farbe umkreist, in etwa so.



2 Klicken Sie dann den gewünschten Zielpunkt auf dem Spielfeld an. Zwischen Ihrem Helden und dem Reiseziel ist eine Linie aus Punkten zu sehen. Das ist die Wanderroute, sie könnte ungefähr so aussehen.

3 Ist das Ziel für die aktuelle Runde in zu weiter Ferne, wird das Zielkreuz grau dargestellt. Ihre Spielfigur kann das Ziel noch nicht erreichen. Sie benötigen mindestens noch eine weitere Runde, um den Zielort zu erreichen. Hier ein passendes Beispiel.

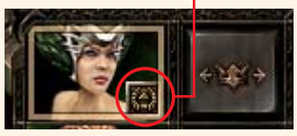




Helden verbessern

Ihre Helden bekommen nach gewonnenen Schlachten Erfahrungspunkte. Haben sie genug Punkte gesammelt, steigen sie um einen Rang auf. Die Beförderung geht folgendermaßen über die Bühne:

1 Auf der rechten Seite des Spielfensters sehen Sie die Gesichter Ihrer Helden. Kann ein Held befördert werden, so erscheint neben dem Gesicht ein kleiner Lorbeerkranz, wie hier im Kreis zu sehen.

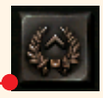


Klicken Sie das kleine Kranz-Symbol doppelt an.

2 Ihrem Helden können Sie jetzt eine von drei neuen Spezialfähigkeiten beibringen. Das Auswahlmenü dafür sieht so aus.



Informationen über die jeweiligen Fähigkeiten rufen Sie, wie gehabt, mit der *rechten* Maustaste auf. Klicken Sie das gewünschte Symbol an und dann auf.

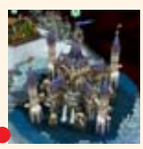


3 Auf der linken Seite ist die neue Fähigkeit als Symbol unter den Eintrag „Spezialisierung/Fähigkeiten“ gerutscht. So haben Sie in Zukunft immer einen Einblick in die Geschicke des jeweiligen Helden.

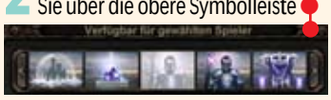
Neue Helden erschaffen

Oft genug müssen Sie weitere Helden in Ihrer Burg beschwören. Beispielsweise dann, wenn einer Ihrer Mannen auf dem Schlachtfeld eine Niederlage einstecken musste oder die Minen zur Ressourcengewinnung schneller abgeklappert werden sollen. So zaubern Sie einen Helden aus dem Hut:

1 Suchen Sie auf der Karte Ihre eigene Burg. Die sieht, je nach Rasse, ungefähr so aus. Klicken Sie mit der linken Maustaste doppelt darauf.

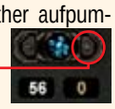


2 Ein Menü klappt auf. Darin können Sie über die obere Symbolleiste



Zauber auswählen. Klicken Sie dazu den gewünschten Zauber ein Mal an, also in diesem Fall das Symbol für einen Helden.

3 Dem gewählten Zauber können Sie mehr Macht verleihen, indem Sie ihn mit zusätzlichem Äther aufpumpen. Das geschieht über das Plus-Symbol auf dieser Schaltfläche.



4 Der Zauber wird aktiviert, indem Sie auf klicken. Nun sehen Sie im Fenster den Fortschritt Ihres Zaubers.





Haben Sie für den Helden genug Äther vorrätig, dann können Sie durch einen Klick auf die Figuren-Beschwörung abschließen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

Etherlords FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

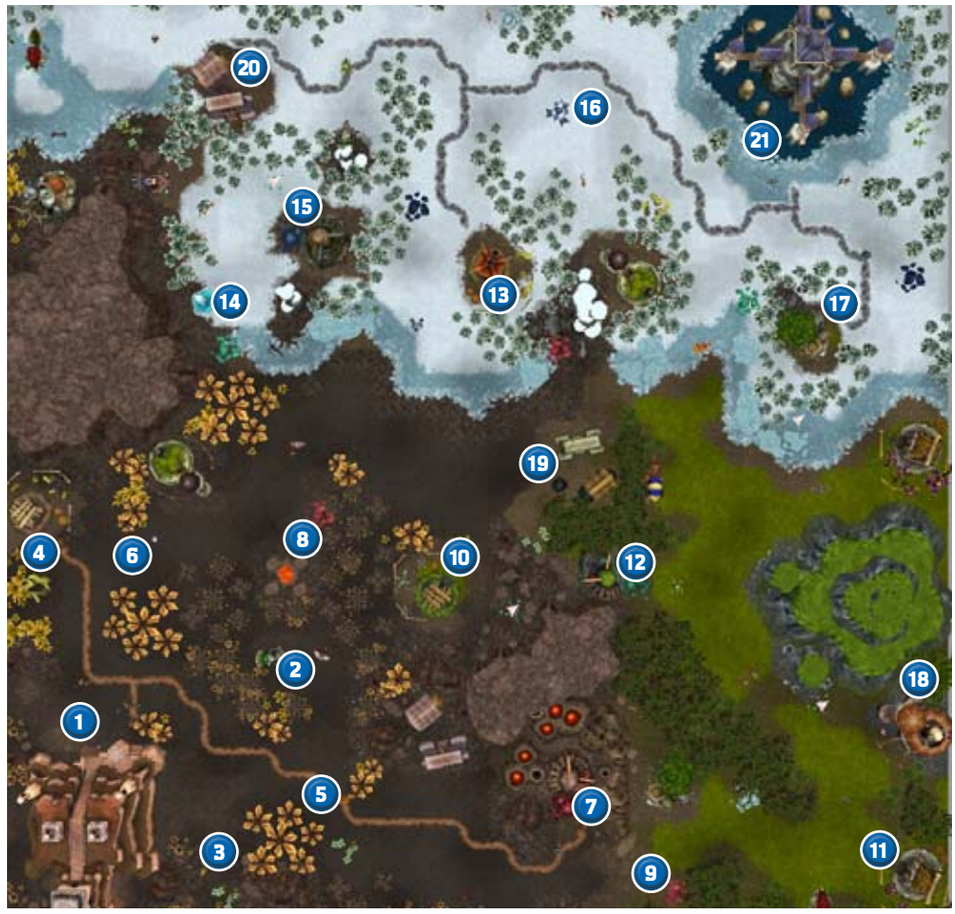
Chaosianer-Auftrag 1: Den Feuergeist besiegen



Der erste Auftrag der Chaosianer führt Sie in die Kriegskunst ein. Ziel ist, den Feuer-Geist zu finden und zu besiegen. Dann haben Sie die Feuer-Probe bestanden. Bei 1 geht's los: Vor Ihren Burgmauern wartet ein Held namens Vaerdri darauf, von Ihnen in die Schlacht geschickt zu werden. Klicken Sie ihn an, und schicken Sie ihn zu 2. Der dort stattfindende Kampf mit einem Insekt dürfte kein Problem für Sie sein. Nach dem Sieg bekommen Sie einige Kräuter für Zaubersprüche. Weiter geht's zu 3. Auch der so genannte Gibberling ist schnell besiegt, da Ihr Held über deutlich mehr Lebensenergie und Zaubererfahrung verfügt. Jetzt ist es an der Zeit, in der Burg einen zweiten Helden zu beschwören. Den schicken Sie zum Wurm bei 4, während Sie Vaerdri zur Äther-Quelle bei 5 senden. Ein etwas härterer Brocken ist der bronzene Mecho bei 6. Den sollten Sie mit Vaerdri in Angriff nehmen, vorher aber unbedingt den Spielstand abspeichern. Danach geht's zum Wagen des Alchimisten bei 7. Die Ratte bei 8 dürfte für Ihren zweiten Helden kein Problem darstellen. Dahinter befreien Sie einen mächtigen Helden vom siebten Rang aus seinem Kerker 9. Mit ihm sollten Sie im folgenden Spielverlauf alle Feinde bekämpfen, die mindestens den zweiten Rang erreicht haben. Auch dürften Sie Vaerdri mittlerweile zum nächsten Rang befördern dürfen. Danach geht es mit dem neuen Helden zum Wagen des Alchimisten bei 10. Der Besuch lädt die Zaubersprüche des Feldherrn auf. Mit Helden Ihrer Wahl bekämpfen Sie jetzt den Baumhirten bei 11, die Grasschlange bei 12 und die Hornisse bei 13. Dann ist unbedingt der Zitadelle der Heiler bei 14 ein Besuch abzustatten. Das verbessert die Gesundheit aller Helden auf dem Schlachtfeld. Mit dem stärksten Ihrer Helden wagen Sie dann den Kampf gegen den Feuer-Geist bei 15. Der sollte im Nu ausgelöscht werden, denn mit Ihren Zaubersprüchen können Sie eine Menge Ork-Krieger herbeirufen. Feuer-Probe bestanden.

Chaosianer-Auftrag 2: Zerstörung der Kinetenburg

Der zweite Auftrag stellt Sie auf eine härtere Probe. Hier sind gegnerische Einheiten ständig in Bewegung. Deshalb sollten Sie möglichst schnell die Gebäude besetzen und nicht mehr benötigte Helden zur Verteidigung davor stehen lassen. Sie starten die Schlacht bei 1. Beide Helden sollten zunächst zu 2 geschickt werden. Der dort anzutreffende Lehrmeister gibt kostenlosen Unterricht. Den Aviak-Späher direkt neben der Schule erledigen Sie ohne große Probleme. Die Schlange bei 3 machen Sie ebenfalls schnell einen Kopf kürzer. Dahinter geht's an einige Ressourcen. Einen Helden schicken Sie auch gleich zu den Ressourcen bei 4 und lassen Ihn um einen Rang aufsteigen. An Punkt 5 entwurzeln Sie den Baumhirten. Vor dem Kampf bei 6 sollten Sie den Spielstand abspeichern – nicht immer ist der Kampf auf Anhieb zu gewinnen. Das nächste Ziel sollten die Blutrubin-Mine 7 und die rote Ätherquelle 8 sein. Das sichert Ihre Ressourcen-Einkommen. Die restlichen Gegner im Umkreis der Quelle und der Mine können Sie mit ruhigem Gewissen in Angriff nehmen. Und wenn's doch mal kritisch sein sollte, können Sie jederzeit vor einem Kampf den Spielstand abspeichern. Als Nächstes sollte einer Ihrer Mannen bei 9 die Blutrubine einsacken, während ein anderer Krieger den Lotusblumengarten bei 10 enteignet. Wichtig sind dann noch der Blumengarten 11 und die Smaragdmine 12. Haben Sie jetzt alle Ressourcen im Wald- und Felsengebiet abgegrast? Dann dürfen Sie mit einem oder zwei mutigen Helden ins Eisland des Gegners. Zuerst enteignen Sie den Alraunwurzel-Garten bei 13. Dann geht's zur blauen Ätherquelle 14 und zur Saphirmine 15. Wichtig ist auch der Altar bei 16. In den Zauber-Läden an den Punkten 17 und 18 kaufen Sie möglichst viele Zauber ein, die Sie an den Portalen bei 19 oder 20 aufladen. Das macht Sie stark für den letzten Angriff auf die Burg am Standort 21.



Kaufen und Aufladen von neuen Zaubern



1 Besuchen Sie zunächst einen Laden, in dem Zaubersprüche verkauft werden. Der könnte etwa so aussehen, wie hier auf dem Bild gezeigt.



2 Ein Menü wird geöffnet. Auf der rechten Seite sehen Sie die Zauber, die Sie kaufen können. Links daneben die Kosten für einen Zauber.



3 Auf der linken Seite des Menüs sind Ihre eigenen Zauber zu sehen. Sie können nur einen neuen Zauber dazu kaufen, wenn Sie bereits vorhandene dagegen austauschen. Klicken Sie den gewünschten neuen Zauber an, dann einen Ihrer alten. Bestätigen Sie per Klicken auf die Hand (Kreis).



4 Jetzt müssen Sie Ihre neuen Zauber aufladen, um sie aussprechen zu können. Das geht in einem der Portale, wie hier auf dem Bild zu sehen.



5 Wählen Sie links einen Zauber aus, den Sie aufladen möchten. Dann klicken Sie rechts auf das Symbol mit der Hand und den zwei Pfeilen (Kreis).



6 Auch das Aufladen Ihrer Zauber kostet Sie Kristalle oder Kräuter. Die Kosten für einen Ladevorgang sehen Sie rechts im Menü bei den bunten Symbolen. Die kennzeichnen jeweils die benötigte Ressource. Schließen Sie den Ladevorgang durch Anklicken des Häkchens (Kreis) ab.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Codename: Outbreak

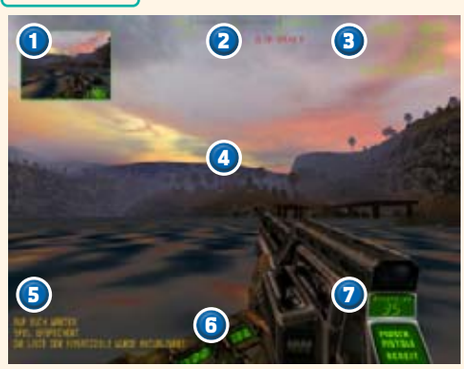


Actionspiel für PC | Außerirdische Monster machen sich auf der Erde breit und befallen menschliche Gehirne. Mit diesen Tricks hilft Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE, einen klaren Kopf zu behalten

Spielverlauf siehe Test Seite 60

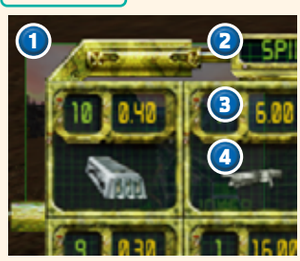
DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bildschirm



1 zeigt das Blickfeld Ihres Partners, unter 2 sehen Sie den Zielanweiser, der Sie zum nächsten Wegpunkt führt. 3 meldet, wie gesund Ihr Kollege ist und welche Befehle er gerade ausführt. Mit dem Fadenkreuz in der Mitte 4 wird gezielt. Unter 5 lesen Sie die letzten Meldungen. Ihren eigenen Gesundheitszustand erkennen Sie an der Anzeige 6. Über Waffenart und Munitionsvorräte informiert die Anzeige 7.

Inventar

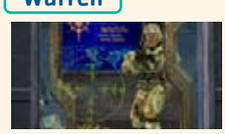


Hier sind alle Gegenstände aufgelistet 1 und beschrieben 2. Unter 3 sehen Sie ihr Gewicht, per Klick auf 4 benutzen Sie einen davon.

Alle Tasten

Linke Maustaste: Schießen
Rechte Maustaste: Zielfernrohr benutzen
W : Nach vorn gehen
X : Zurück gehen
A : Nach links gehen
D : Nach rechts gehen
C : Ducken
I : Inventar
P : Spiel anhalten
R : Nachladen
: Mini-Bildschirm
↵ : Benutzen
← : Übersichtskarte
Esc : Hauptmenü
F4 : Zwischen Soldaten wechseln
F5 : Befehl an Partner: Gib mir Deckung
F6 : Befehl an Partner: Attackiere Gegner
F7 : Befehl an Partner: Position halten
F8 : Befehl an Partner: Feuer einstellen oder eröffnen
F8 : Spiel speichern
F10 : Spiel laden
Ende : Nach unten sehen
Pos 1 : Nach oben sehen
BILD↓ : Hinlegen
BILD↑ : Aufstehen
␣ : Springen

Waffen



Maschinengewehr: Nützlich gegen Feinde in mittlerer Entfernung.



Scharfschützengewehr: Damit zielen Sie sicher über weite Distanz.



Raketenwerfer: Mit einem Schuss zerstören Sie gepanzerte Fahrzeuge.



Laser: Mit der geräuscharmen Waffe verraten Sie Ihren Standort nicht.



Schrotflinte: Wegen der Streuwirkung im Nahkampf effektiv.

Bewegungen



Laufen: Mit W laufen Sie nach vorn.



Ducken: Geräuschlos anschleichen mit C.



Kriechen: Per BILD↓ das Tarnnetz auspacken.

Partner



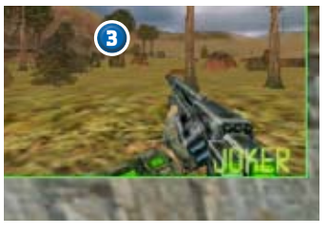
Ihr Partner befolgt alle ihm erteilten Anweisungen und lernt mit jedem Einsatz. Mit F4 schlüpfen Sie in seine Haut.

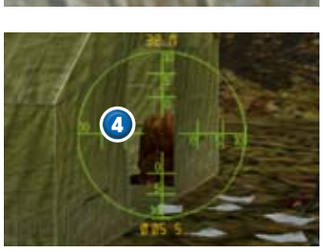
Einsatz 1: Schwarzes Nest

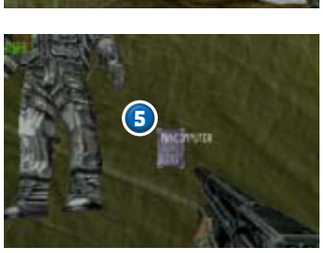


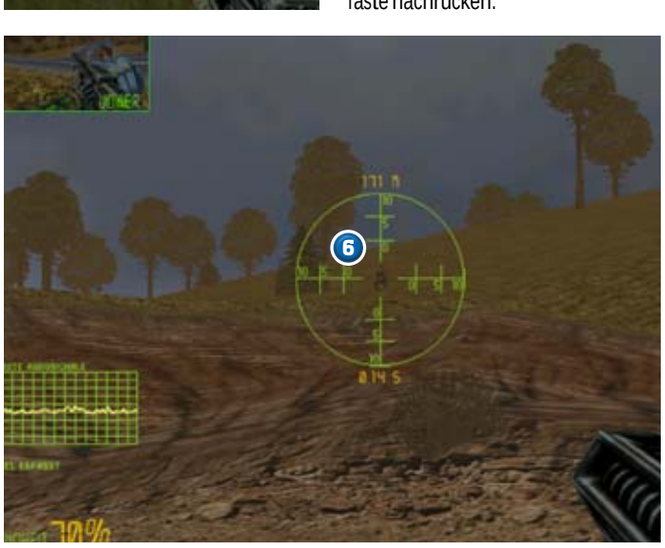


Nachdem Sie der Truppentransporter abgesetzt hat, laufen Sie in Richtung des Zielanzeigers und stoßen auf einen von Außerirdischen befallenen Polizisten (1). Verteidigen Sie sich gegen dessen Angriff, um anschließend weiter die Straße entlangzulaufen. Achten Sie auf Schützen am Straßenrand (2), die schon auf weite Entfernung sehr zielsicher schießen. Ihr Weg führt zu einem zerstörten Gebäude, in dem sich bis auf einen angreifenden außerirdischen Spion nichts befindet. Gehen Sie also weiter zum nächsten Wegpunkt. Achten Sie unterwegs auf Scharfschützen. In den Ruinen finden Sie einen nicht infizierten Forscher (3). Nehmen Sie ihn mit, und achten Sie darauf, dass ihm nichts passiert. In unmittelbarer Nähe befindet sich ein Zelt. Schießen Sie auf den Kokon (4), und sammeln Sie alle auffindbaren Mini-Computer (5), CDs, Disketten und Notebooks ein. Wechseln Sie nun mit F4 die Spielfigur, und weisen Sie mit F7 Ihren Partner an, die Position zu halten. Auf diese Weise erkunden Sie den Weg, halten nach Scharfschützen Ausschau (6) und begeben sich zum Zielpunkt. Dort angekommen, lassen Sie Ihren Teamkollegen mit dem Wissenschaftler per Druck auf die F5 -Taste nachrücken.









Hier stand im Heft eine Anzeige.

Codename: Outbreak FORTSETZUNG

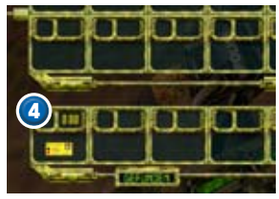
Einsatz 2: Der Kobra-Vorstoß





Begeben Sie sich den Zielkoordinaten gemäß durch das Wasser 1 auf den Weg zur Gegnerbasis. Achten Sie auf Wachtürme mit Scharfschützen 2, denen Sie es am besten durch Auswahl der Waffe 5 mit gleicher Münze heimzahlen. Sie kommen zu einer Kuppel 3, hinter der sich weitere Feinde befinden. Folgen Sie weiterhin der Straße, bis Sie eine kleine Hütte sehen. Verteidigen Sie sich gegen die Schüsse der feindlichen Soldaten, und suchen Sie eine gelbe Zugangskarte bei einem der toten Offiziere. Nehmen Sie die Karte in Ihr Inventar auf 4. Pirschen Sie sich weiter bis zu einer Brücke vor, unter der ein außerirdisches Riesenmonster wartet 5. Bei einem Soldaten ganz in der Nähe finden Sie eine weitere, grüne Zugangskarte, die Sie ebenfalls mitnehmen. Hinter der Brücke patrouilliert ein Panzer 6, der unter Einsatz des Raketenwerfers unschädlich gemacht wird. Nachdem Sie sich um alle Scharfschützen in der näheren Umgebung „gekümmert" haben, betreten Sie den Gebäudekomplex, zu dem Sie der Zielanweiser führt, indem Sie die Zugangskonsole 7 benutzen. Hinter der Tür wartet dann kein Gegner mehr, sondern der Eingang zu einer Forschungsstation und der Ausgang aus diesem Einsatz.











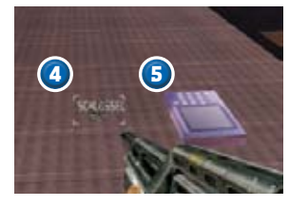
Einsatz 3: Der Kobra-Vorstoß | Fortsetzung



Im Innern des Labors finden Sie in einem Schrank links vom Startpunkt einige Munitionsvorräte 1. Nehmen Sie davon mit, so viel Sie tragen können. Gehen Sie anschließend weiter in Richtung Zielpunkt und verteidigen sich gegen eine Vielzahl von Soldaten 2. Legen Sie sich dazu in den Gang, um von dort aus die Gegner anzulocken. Die laufen Ihnen dann nach und nach direkt vor die Flinte. In einem der Forschungsräume steigen Sie auf einer Leiter nach oben 3 und klettern dort durch ein Gitter ins kreisförmig angeordnete Lüftungssystem. Über eine weitere Leiter in der Mitte dieses Labyrinthes steigen Sie nach oben in den nächsten Stock. Hier finden Sie etliche Mini-Computer 4 und einen Schlüssel 5. Sammeln Sie weiterhin alle Computer und Datenträger ein. Unterwegs können Sie Ihren Schutzanzug an einer Ladestation wieder aufladen 6. Wieder geht es über eine Leiter und ein Gitter in den Lüftungsschacht, wo Sie erst rechts um die Ecke laufen müssen, um wieder um eine weitere Ebene nach oben zu gelangen. Durch das nächste Gitter gelangen Sie in die Aufenthaltsräume der befallenen Wissenschaftler. Suchen Sie weiter nach Mini-Computern. Erst, wenn Sie 13 Datenträger eingesammelt haben, ist dieser Teilbereich Ihres Einsatzes erfolgreich abgeschlossen. Bei einer Leiche 7 finden Sie eine Zugangskarte, die Sie am Zentralcomputer verwenden, zu dem Sie Ihr Zielanzeiger führt. Durch mehrere Lüftungsschächte begeben Sie sich nun auf die unterste Ebene der Station. Achten Sie auf die Höhenangabe in Ihrem Zielanweiser, um ins richtige Stockwerk zu gelangen. Unten angekommen, verlassen Sie das Laboratorium durch die große Ausgangstür.



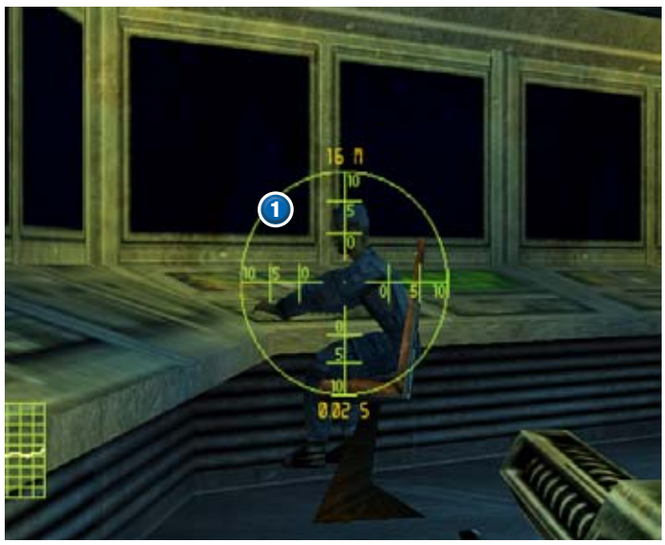








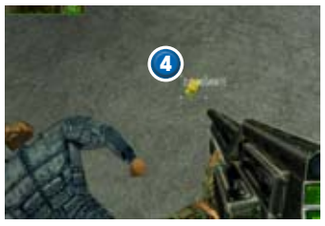
Einsatz 4: Der Kobra-Vorstoß | Fortsetzung



Der Einsatz wird in einem weiteren Labor fortgesetzt. In diesem Auftrag ist es wichtig, jede Datenquelle einzusammeln. Suchen Sie also auch noch in der dunkelsten Ecke nach tragbaren Computern, CDs und Disketten.







Kümmern Sie sich zuerst um die Forscher im Startraum 1, und gehen Sie dann über eine Treppe nach oben, wo Sie sich mit einem Hechtsprung ins Wasserbecken stürzen und dort einen der Computer mitnehmen 2. Dann aus dem Wasser und über die Treppe wieder zurück nach unten. Hüpfen Sie dort auf einen Kistenstapel, und klettern Sie durch einen Lüftungsschacht 3 nach oben, wo gleich mehrere Widersacher es auf Sie abgesehen haben. Sobald Sie alle Datenquellen eingesammelt haben, geht es über ein weiteres Lüftungsgitter noch ein Stockwerk weiter nach oben. Hier finden Sie neben zwei toten Wissenschaftlern jeweils eine Zugangskarte 4, weitere Mini-Computer und schließlich eine letzte Zugangskarte in einem der Forschungsräume. Es geht noch ein Stockwerk nach oben, wo Sie mit einer der Zugangskarten die Schlösser öffnen und nach dem vermissten Wissenschaftler fahnden. Der hat sich auf einer Plattform 5 versteckt. Klettern Sie also hoch, und nehmen Sie ihn mit. Mit zwölf Computern und einer CD haben Sie genug Informationen gesammelt, um mit dem Wissenschaftler zum Ausgang zu laufen. Der ist mit dem Zielanweiser leicht zu finden.



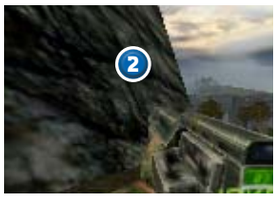
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Codename: Outbreak FORTSETZUNG

Einsatz 5: Der Kobra-Vorstoß | Fortsetzung

Bedeuten Sie gleich zu Beginn des Auftrages dem Wissenschaftler, er möge Ihnen folgen. Schlüpfen Sie dann mit F4 in die Rolle des anderen Soldaten, und drücken Sie anschließend auf F7, um Ihren Partner anzuweisen, die Stellung zu halten. Kümmern Sie sich nun um die Scharfschützenstellungen 1 in Reichweite und um patrouillierende Soldaten. Wenn die Luft rein ist, pirschen Sie sich langsam die empfohlene Strecke entlang, bleiben dabei aber ständig in Deckung. In diesem Auftrag kommt es ganz besonders darauf an, mit dem Zielfernrohr die Gegner aus weiter Entfernung anzugreifen 2. Erst, wenn Sie sicher sind, dass die Luft an einem Wegpunkt rein ist, holen Sie Ihren Partner zusammen mit dem Wissenschaftler nach, indem Sie die Taste F5 drücken. Erkunden Sie anschließend wieder die Lage,









während Ihr Partner mittels F7 die Position hält. Nach kurzer Zeit erreichen Sie eine Hütte mit einem Maschinengewehrschützen, der aus weiter Entfernung unschädlich gemacht werden sollte 3. Bleiben Sie in Deckung, während Sie die letzten Meter zum Zielpunkt zurücklegen und Patrouillen aus dem Hinterhalt angreifen. Wenn das Ziel erreicht ist, drücken Sie erneut F5, um die beiden Kollegen nachzuholen 4.

Einsatz 6: Operation Skorpionstachel











Folgen Sie dem Zielanweiser, und bleiben Sie dabei die ganze Zeit in Deckung. Es schleichen hier sehr viele Gegner durchs Gelände, die erst ziemlich spät zu erkennen sind. Zielen Sie schon aus weiter Entfernung auf Gegner 1, und vermeiden Sie, dass einzelne Feinde entkommen und an einer Station Alarm auslösen können. Nach kurzer Strecke müssen Sie eine Brücke überqueren, hinter der Ihnen ein großes Monster 2 auflauert. Weitere Patrouillen halten nach Ihnen Ausschau 3, müssen mit dem Scharfschützengewehr von dieser Tätigkeit abgehalten werden. Auch in dieser Mission wird von mehreren Geschütztürmen aus weiter Entfernung auf Sie gezielt. Daher sollten Sie – am besten aus einer liegenden Position – frühzeitig diese Gefahren beseitigen. Geht Ihnen die Scharfschützenmunition aus, so finden Sie auf den Geschütztürmen oft Nachschub. Vor dem Überqueren der zweiten Brücke lauert ein kaum zu sehender Schütze auf dem Berg hinter Ihnen 4. Pirschen Sie sich nun bis an das Feindgebäude heran, und steigen Sie außen die Stufen in den ersten Stock hinauf. Von dort zielen Sie mit Raketen auf die sich nähernden Panzer 5. Durch die Tür gelangen Sie ins Innere des Gebäudes, machen dort die beiden Offiziere unschädlich. Im Schrank auf der linken Seite des Büros finden Sie eine Zugangskarte, mit der Sie die Luftverteidigung am Computersystem deaktivieren. Verfolgen Sie den vorgeschriebenen Weg weiter, und achten Sie dabei sowohl auf Scharfschützen als auch auf Bunker, aus denen mit Raketen geschossen wird. Hinter einem solchen Bunker decken Sie sich mit Raketen ein. Gehen Sie anschließend bis zum Zielpunkt innerhalb der Lagerhalle. Sobald zwei weitere angreifende Panzer abgeschossen sind, ist Ihr Einsatz in diesem Gebiet beendet, und Sie können sich auf den Nachhauseweg machen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

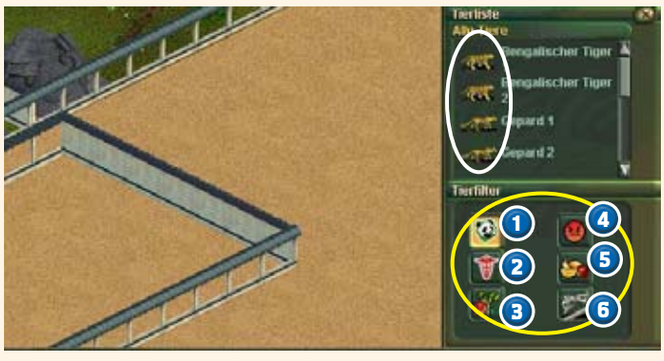


Zoo Tycoon

Simulationsspiel für PC | **Zoodirektor zu sein, ist gar nicht so einfach. Damit Sie nicht der Affe laust, gibt COMPUTERBILD-SPIELE Tipps zum Start** Spielverlauf siehe Test Seite 58

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Tierübersicht



Um sich anzusehen, wie viele und welche Tiere Sie in Ihrem Zoo haben, klicken Sie auf den Knopf (roter Kreis), den Sie unten auf dem Bildschirm finden. Damit öffnen Sie ein Menü, in dessen oberer Hälfte (weißer Kreis) Sie alle Tiere sehen können. In der unteren Hälfte (gelber Kreis) werden die Gesamtzahl der Tiere 1, kranke 2, falsch untergebrachte 3, wütende 4, hungrige 5 und entlaufene Tiere 6 gezeigt. So bekommen Sie mit einem Blick Aufschluss darüber, ob in irgendeinem Ihrer Gehege Handlungsbedarf besteht oder alles in bester Ordnung ist. Sehen Sie sich diese Übersicht daher häufig an. Tiere, die zu lange Mangel leiden, werden auch lange schlecht gelaunt sein – und somit kein Publikumsmagnet.

Bilanz



Besonders wichtig ist, häufig den Bilanzen Aufmerksamkeit zu widmen. Wenn Sie auf diesen Knopf (roter Kreis) klicken, öffnen Sie ein Menü, in dem viele wichtige Informationen über Ihren Zoo zu finden sind – unter anderem eben die Bilanzen. Prüfen Sie regelmäßig, ob Ihr Zoo Gewinne macht, oder ob Personal- und andere Kosten Sie förmlich auffressen. Nichts ist schlimmer, als Tiere verkaufen zu müssen, weil Sie nicht genug Geld für das Futter aufbringen können. Sobald Sie ein Gehege nach Ihren Wünschen gestaltet haben, erfahren Sie hier auch, wie viel Geld Sie tatsächlich dafür ausgegeben haben. Für spätere Planungen sind diese Zahlen relativ wichtig. So ersparen Sie sich halbfertige Gehege, die im Park einfach hässlich wirken.

Besucher



In einigen Aufgaben müssen Sie für einen bestimmten Wert der Besucherzufriedenheit sorgen. Auch dazu gibt es ein Menü, in dem Sie sofort sehen können, woran es Ihren Gästen fehlt. Klicken Sie dazu auf den Knopf (roter Kreis). Im oberen Teil des daraufhin geöffneten Menüs (weißer Kreis) finden Sie jeden einzelnen Ihrer Besucher. Unten sehen Sie sechs Symbole (gelber Kreis). Die zeigen Ihnen genau, was die Besucher an Ihrem Zoo noch auszusetzen haben. So kann es den Gästen vielleicht an Toiletten auf dem Tierpark-Gelände fehlen. Oder Hungergefühle treiben die Besucher wieder nach draußen, weil Sie es versäumt haben, Imbissbuden aufzustellen. Möglicherweise liegen Berge von Abfall auf den Wegen des Zoos. Auch das könnte manchen Besucher davon abhalten, eine Eintrittskarte zu kaufen. Sie sollten auch nie vergessen, Ihren Gästen Bänke und Tische zur Verfügung zu stellen. Wenn sich die Besucher nicht hinsetzen können, um sich ein wenig auszuruhen und die Beine zu entlasten, dann bleiben sie unter Umständen gleich zu Hause. Also statten Sie diesem Menü regelmäßig einen kurzen Besuch ab, um zu überprüfen, ob Ihre Besucher mit dem Service, mit den Tieren und vor allem mit der Verpflegung wirklich zufrieden sind.

Bauen



1 Zuerst bauen Sie den Zaun eines Geheges. Lesen Sie sich vorher die Angaben zu jedem Zauntyp durch – nicht alle sind für jedes Tier geeignet. Ein Areal von sechs mal sechs Feldern sollte die Minimalgröße sein, mehr ist besser.



2 Ist das Gehege fertig, setzen Sie ein Exemplar der Tiere hinein, für die es gedacht ist. Stellen Sie das Spiel auf Pause, und klicken Sie das Tier an. Im daraufhin geöffneten Menü fragen Sie den Tierpfleger nach seiner Meinung.



3 Er wird Ihnen genau sagen, was im Gehege noch nicht in Ordnung ist. Folgen Sie also seinen Anweisungen, bauen Sie den richtigen Bodenbelag ein, nehmen Sie die richtigen Pflanzen sowie einen Unterstand und eventuell Felsen.



4 Ist das Gehege nach Meinung des Pflegers gut geeignet, so können Sie ein zweites Tier hineinsetzen, falls gewünscht. Möglicherweise vermehren sich die Tiere bald, und Sie können die Jungtiere an andere Zoos abgeben.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Zoo Tycoon FORTSETZUNG

Forschung







1 Vieles, das Sie aus Zoos eigentlich kennen, wird Ihnen am Anfang fehlen. Vor allem Tierspielzeug, wie Kletterbäume und ähnliches, vermisst jeder angehende Direktor garantiert. Das ist allerdings Absicht, denn solche Zutaten müssen erst erforscht werden. Dazu sollten Sie den jeweiligen Ressorts Geld zuteilen.

2 Sie können in den beiden Kategorien „Forschung“ und „Artenschutz“ noch genauer bestimmen, was Sie gern erforschen möchten. Unter Forschung können Sie Mitarbeiterschulungen entwickeln, Tierunterstände optimieren, besseres Futter mischen und Tierspielzeug konstruieren – aber auch jedes Unterthema ausschalten.

3 Das Gleiche gilt für den Artenschutz. Hier stehen die Unterbereiche „Gefährdete Tierarten“, „Tierhäuser“ und „Tiergehege-Bepflanzung“ zur Verfügung, die Sie weiterentwickeln, aber auch abschalten können. Achtung: Sie bekommen erst die Erlaubnis, seltene Tiere zu halten, wenn Sie genug in den Artenschutz investieren.

Tier zufrieden







1 Wenn Sie ein Tier anklicken, wird ein Menü geöffnet, in dem Sie viele Informationen über dieses Exemplar finden. Der oberste Balken zeigt die Zufriedenheit. Oft sind Ihre Aufgaben mit bestimmten Werten der Tierzufriedenheit verbunden. Also müssen Sie stets beobachten, ob das Tierchen sich wohl fühlt – oder eben nicht.

2 Die Zufriedenheit des Tieres hängt sehr stark davon ab, wie gut das Gehege den Bedürfnissen seiner Bewohner gerecht wird. Probieren Sie also im laufenden Spiel, die Tiere mit dem Einbau neuer Pflanzen oder Felsen zu beglücken (während der Pausenfunktion funktioniert es nicht). Bei Erfolg steigen grüne „Smilies“ auf.

3 Hat Ihre gut gemeinte Aktion keinen Erfolg, dann steigen rote Smilies auf. Reißen Sie das zuletzt gebaute Gehegedetail sofort wieder ab. Das sollte mit grünen Smilies belohnt werden. Wenn Sie mit Pflanzen oder Felsen die Qualität des Geheges nicht verbessern können, liegt es vielleicht an dessen geringer Größe.

Preise



In einigen Aufgaben gibt es Preise zu gewinnen. Manche davon sind sogar mit einem Geldsegen verbunden, auch wenn nicht immer die zuvor versprochene Summe aufs Konto gelangt, sondern meist weniger. Dennoch lassen sich viele Aufgaben ohne diesen Euro-Segen gar nicht gewinnen. Daher sollten Sie immer versuchen, die Auszeichnungen zu bekommen.

Die gibt es etwa für ein besonders gut entworfenes Gehege, für total glückliche Tiere oder auch für eine bestimmte Besucherzahl, zum Beispiel 500. Besonders viel Geld gibt es aber, wenn in Ihrem Tierpark extrem seltene Tiere Nachwuchs bekommen. Ein Baby des Schwarzen Panthers spült gleich etliche tausend Euro an Sponsorengeldern in Ihre Kassen. Auch Junge anderer seltener Tierarten – das sind alle, die erst unter „Artenschutz“ erforscht werden müssen – bringen Ihnen Geld ein. Weitere Preise gibt es für einen besonders schönen Zoo im Sinne der Betrachter – in diesem Fall also Ihrer Gäste. Wenn die sich gut aufgehoben und umsorgt fühlen, hagelt es gut dotierte Auszeichnungen.

Außer dem Kontostand steigt durch solche Ehrungen natürlich auch das Ansehen des Tierparks, und Sie können mit noch mehr zahlenden Gästen rechnen. Ob die Preise „Blaues Band“ oder „Silberne Auszeichnung“ heißen, spielt dabei keine besonders große Rolle.

Dennoch sollten Sie sich immer zuerst auf die Aufgabenstellung konzentrieren. Nur Preise zu jagen, kann zur Folge haben, dass Sie das angestrebte Ziel aus den Augen verlieren und nicht gewinnen können.

Züchten



Tiere zu züchten, bringt in jedem Fall Geld. Wenn Sie schon keinen Preis gewinnen, weil die erfolgreich vermehrte Tierart nicht vom Aussterben bedroht ist, so können Sie das Tier doch immer noch an einen anderen Tierpark verkaufen und so ein paar Euro verdienen. Bei den meisten Tieren ist das auch kein Problem. Wenn Sie aber Tiere halten wollen oder müssen, die als ausgesprochene Einzelgänger gelten, kann das Züchten schon schwieriger werden. Bauen Sie dann ein großes Gehege, das Sie erst einmal durch einen Maschendrahtzaun teilen. Setzen Sie Männchen und Weibchen in jeweils eine Hälfte und warten Sie ab, ob sich die Tiere in Ihrem Zoo richtig wohl fühlen. Später reißen Sie einen Teil des Trennzaunes mit dem Bulldozer ein und beobachten die Tiere. Erfolgt keine Reaktion, oder sehen Sie einen grünen Smilie, dann gibt's vielleicht schon bald Nachwuchs.

Verkauf





1 Geldknappheit gehört bei einigen Aufgaben leider zum Handwerk. Wenn Ihnen mal ein paar Euro fehlen, die Sie bräuchten, um ein Gehege fertigzustellen, dann reißen Sie doch einfach Bäume und Felsen auf dem Zoogelände ab. Das bringt Ihnen zwischen 100 und 240 Euro pro Abriss. So können Sie möglicherweise den noch fehlenden Unterstand finanzieren oder das letzte Stück Gehegemauer kaufen.

2 Auch der Tierverkauf eignet sich als schnelle Geldspritze für Ihr Unternehmen. Bei vielen Tierarten stellt sich in gut geeigneten Gehegen schnell Nachwuchs ein. Behalten Sie die Jungtiere ruhig, so lange das kein Kostenproblem verursacht. Wenn Sie dann dringend Geld benötigen, können Sie durch den Verkauf von sechs bis acht Tieren recht schnell auf bis zu 10 000 Euro kommen und ein neues Gehege anlegen.

Gelände



Nutzen Sie in jedem Fall bereits vorhandene Geländestrukturen für Ihre Gehege. Hier sehen Sie beispielsweise eine Erhebung aus braunem Stein. Darauf können Sie kostengünstig Tiere ansiedeln, die entweder eine Erhebung haben möchten oder gern auf braunem Stein leben, im günstigsten Fall sogar beides. Speichern Sie sicherheitshalber vorher den Spielstand ab, und versuchen Sie dann, möglichst preiswert ein artgerechtes Gehege zu bauen. Hier könnte zum Beispiel eine Dickhornschafherde glücklich sein oder die neue Heimat für einen Schneeleoparden entstehen. Gänzlich falsch wäre es, das Gelände einzuebnen, um dann ein „normales" Gehege darauf zu bauen. Falls Sie dafür einen anderen Platz finden, nehmen Sie den und lassen an der hügeligen Stelle lieber ein passendes Gehege entstehen. In manchen Aufgaben sparen Sie so das eh knappe Geld.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

Twisted Metal Black[2] für Playstation 2

Die gegnerischen Raketen pfeifen Ihnen nur so um die Ohren. Drehen Sie den Spieß um, und feuern Sie mit den Tricks von COMPUTER-BILD-SPIELE richtige Breitseiten ab

Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und geben Sie während des laufenden Spiels folgende Tricks ein:

Perspektive ändern: Halten Sie dazu im laufenden Spiel die **SELECT**-Taste gedrückt, und drücken Sie zusätzlich ↑ auf dem Steuerkreuz der Spieletastatur. Daraufhin haben Sie einen wesentlich besseren Überblick über das Kampfgeschehen.



Mehr Energie: Mit einem Trick verwandeln Sie alle Waffen, die Sie auf dem Spielfeld einsammeln können, in kleine Engergie-Einheiten: Halten Sie alle vier Schultertasten der Spieletastatur gedrückt, und drücken Sie schnell hintereinander ▲, ✕, ■, ●. Dann können Sie statt neuer Waffen Lebensenergie aufsammeln.



Unendliche Gesundheit und unbegrenzte Turboenergie: Halten Sie abermals alle Schultertasten gedrückt, und drücken Sie auf dem Steuerkreuz der Spieletastatur schnell hintereinander die vier Richtungstasten →, ←, ↓, ↑. Haben Sie diese Kombination korrekt eingegeben, so erscheint die Meldung „Unverwundbar an" auf dem Bildschirm.



Unendlich viel Munition: Dieser Trick befreit Sie von allen Sorgen um die Grenzen Ihrer Munitionsvorräte – Nach der Eingabe steht Ihnen unendlich viel Munition für alle Waffen zur Verfügung. Halten Sie alle Schultertasten gedrückt, und drücken Sie ↑,✕,←, ● nacheinander, um den Trick zu aktivieren.



Maschinengewehr: Wollen Sie ein richtig dickes Maschinengewehr auf Ihr Fahrzeug montieren? Dann halten Sie wieder alle vier Schultertasten gedrückt, und drücken Sie hintereinander ✕, ✕, ▲. Ihre Gegner haben dann nichts mehr zu lachen. Mit dieser Waffe entfachen Sie das reinste Feuerwerk.



Finaler Rettungsschuss: Wollen Sie sich mit nur einem Schuss aller Gegner entledigen, so müssen Sie folgende Kombination eingeben: Halten Sie abermals alle Schultertasten gedrückt, und drücken Sie nun ✕, ✕, ●. Daraufhin haben die Gegner keine Chance mehr.



ATV Offroad[3] für Playstation 2

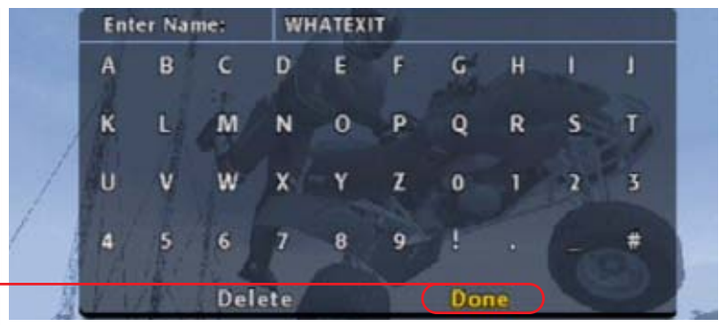
Mit Vollgas durchs Unterholz – das kann Sie Kopf und Kragen kosten. Es sei denn, Sie haben ein paar gute Tricks auf Lager

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt aus.

3 In diesem Menü müssen Sie einen Namen für Ihren Fahrer eingeben. Geben Sie per Steuerkreuz und ✕ stattdessen einen der drei Trickbegriffe aus der Liste rechts ein. Haben Sie den „Namen" korrekt „buchstabiert", dann wählen Sie den Menüpunkt.
Der gewählte Trick ist damit aktiviert und erleichtert Ihnen das Spiel.





4 Wählen Sie einen Spielmodus, und freuen Sie sich über die Tricks.



Mit dem „Ravage 1000" hängen Sie Ihre Konkurrenten locker ab.

Eingabe	Wirkung
WHATEXIT	Alle Strecken verfügbar.
CHACHING	Alle Fahrzeuge verfügbar.
ALLOUTAI	Expertenmodus.

[2] sprich: „Twistid Mettel Bläck" [3] sprich: „Ä Ti Wi Offrohd"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pitfall – The Mayan Adventure[1] für Gameboy Advance

Harry, der Abenteurer, ist ständig allerlei Gefahren ausgesetzt. Doch mit diesen geheimen Tricks wird er seinen Gegnern kräftig zusetzen



Mit einem Trick lässt sich jede Spielstufe direkt anwählen.


Szene aus der geheimen Spielstufe „Lakamul Rain Forest".

1 Warten Sie ab, bis nach der Einleitung der Start-Bildschirm erscheint.

2 Geben Sie dann eine der Tastenkombinationen aus dem Kasten rechts ein.


Viele Bumerangs im Gepäck – was soll da noch passieren?


Mit einem Trick fliegt Harry und sieht dann gleich viel mehr.

Tastenkombination	Wirkung
L, SELECT, A, SELECT, R, A, L, SELECT	Alle Waffen (im Spiel **SELECT** gedrückt halten und **B** drücken).
L, SELECT, A, SELECT, R, A, L, SELECT	Freie Anwahl der Spielstufen (**SELECT** gedrückt halten, mit **R** und **L** blättern und mit **START** auswählen).
L, SELECT, A, SELECT, R, A, L, SELECT	Harry kann fliegen (im Spiel **SELECT** gedrückt halten und Harry mit Steuerkreuz bewegen).
A, L, A, R, A, L, SELECT, SELECT, START	Geheime Spielstufe „Lakamul Rain Forest" freischalten.

Men in Black – The Series[2] für Gameboy Advance

Wer beim Spiel mit den Männern in Schwarz schon in der ersten Stufe Schwarz sieht, wird sich über geheime Passwörter freuen, die zu späteren Spielstufen führen

1 Starten Sie das Spiel „Men in Black – The Series" auf die gewohnte Art und Weise.

2 Anschließend werden Sie aufgefordert, ein Passwort einzugeben, um eine Spielstufe zu laden.



3 Dann können Sie eines der Passwörter aus dem Kasten rechts eingeben. Um beispielsweise die dritte Spielstufe von „Men in Black – The Series" direkt zu laden, geben Sie mit Hilfe des Steuerkreuzes folgende Buchstabenkombination ein.



4 Drücken Sie dann **A**. Nach der Auftragsbesprechung sind Sie direkt in der dritten Spielstufe.



Eingabetext	Wirkung
HSDSHSBS	Spielstufe 3: „Alien Technology Lab".
MXNMSNNG	Spielstufe 4: „Rocket Silo".
THXBXSCK	Spielstufe 5: „Men in Black Safehouse".
NNTNDWNY	Spielstufe 6: „Halloween in Manhattan".

S.W.I.N.E[3] (Version 1.0) für PC

Dieses Strategiespiel ist wirklich sauschwer. Ob nun Sie nun auf Seiten der Hasen oder der Schweine antreten – manchmal ist es zum Verzweifeln. Mit den Cheats von COMPUTERBILD-SPIELE macht's wieder tierisch Spaß

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie während des Spiels gleichzeitig ⇧ und ↵. Daraufhin erscheint auf dem Bildschirm ein kleines Textfeld Cheat:.

3 Dort können Sie einen der Begriffe aus dem Kasten rechts eintippen. Tippen Sie beispielsweise Cheat: mo money ein, und drücken Sie danach ↵. Sie sehen dann, dass Ihr Konto um 1000 Credits aufgefüllt wird.



Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen – und sich so eine ganz beachtliche Summe zusammenschwindeln.

Eingabetext	Wirkung
mo money	Ihrem Konto werden 1000 Credits gutgeschrieben.
smarten	Die ausgewählte Einheit wird befördert.
quicker than death	Ein Treffer erledigt den Gegner auf der Stelle.
instant delivery	Einheiten werden sofort angeliefert – die lästige Wartezeit entfällt.
blitzkrieg	Sie beenden auf der Stelle die aktuelle Spielstufe erfolgreich.

Street Wars – Constructor Underworld[4] (Version 1.0) für PC

Auch einem Mafioso geht der illegale Häuserbau nicht immer einfach von der Hand – mit den Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE aber schon

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Spieler-Auswahlbildschirm tippen Sie einen der Trickbegriffe aus dem Kasten rechts ein. Drücken Sie anschließend zur Bestätigung ↵. Ein deutliches Klicken signalisiert, dass die Eingabe registriert ist.



3 Sobald das Spiel läuft, können Sie den so vorgewählten Trick per Druck auf C aktivieren. Am unteren Bildrand wird dann ein +-Zeichen eingeblendet.



Eingabetext	Wirkung
WEAPONS563	Sie können alle Waffen bauen.
LOANS458	Die Bank leiht Ihnen unbegrenzt Geld.
HOUSES462	Sie können alle Häuser bauen.
BUILD830	Gekaufte Häuser erscheinen sofort.
GADGETS215	Sie erhalten alle Geräte.
UPGRADE934	Sie bekommen sofort Aufwertungen.

[1] sprich: „Pittfohl – Se Majan Ädduentscher" [2] sprich: Men in Blääk – Se Ssi-eris" [3] sprich: „Swein" [4] sprich: „Strihnt Wohrs – Kon-Sstrakter Anderworld"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Rally Trophy[1] (Version 1.0) für PC

Fahren wie ein Weltmeister: Mit diesem Trick von COMPUTERBILD-SPIELE schnappen Sie sich die schnellsten Wagen für Ihren Fuhrpark

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie dann im Hauptmenü auf



.
Starten Sie die Meisterschaft mit einem Klick auf



.

3 Mit einem Klick auf WEITER geht's ins nächste Menü, in dem Sie auf SPIELER 1 klicken.

4 Jetzt tippen Sie als Spielernamen den Trickbegriff KALJAKOPPA ein. Das sieht dann so aus: KALJAKOPPA.

Schließen Sie die Eingabe ist mit einem Druck auf ↵ ab. Der Name verschwindet wieder – ein Zeichen dafür, dass der Trick aktiviert worden ist. Klicken Sie auf WEITER.

Ihnen stehen jetzt alle Autos des Spiels zur Verfügung. Und mit denen dürfen Sie auch auf alle Pisten. Sogar in der Spielvariante „für Experten".



Schnappen Sie sich ein Auto Ihrer Wahl, hier einen der legendären Lancia Fulvia HF, und ab geht's.

Zoo Tycoon[2] (Version 1.0) für PC

In Zukunft geht's Ihren Tieren gut: COMPUTERBILD-SPIELE gibt Ihrem Zoo mit diesen geheimen Tricks eine kräftige Finanzspritze

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Während des Spiels drücken Sie gleichzeitig die Tasten ⇧ und 4. So buchen Sie zusätzliche 10 000 Dollar auf Ihr Konto.

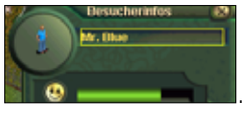


Auf Tastendruck reich werden: 15 Millionen Dollar für Ihren Zoo (Kreis) – mit diesem geheimen Trick kein Problem.

Andere Tricks:

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie einen der Zoobesucher an, um das Besucher-Menü zu öffnen. Das sieht in etwa so aus:



.

3 Klicken Sie jetzt den Namen des Besuchers an, und tippen Sie einen Trickbegriff aus der Tabelle (rechts) ein, etwa Alfred H. Das sieht dann so aus: Alfred H .Beachten Sie dabei unbedingt die Groß- und Kleinschreibung, sonst funktioniert der Trick nicht.

Haben Sie den Namen korrekt eingegeben, dann drücken Sie die ↵-Taste.



Kaufen Sie mit dem neuen Geld nach Herzenslust teure weiße bengalische Tiger. Die Besucher werden's Ihnen danken.

Eingabetext	Wirkung
John Wheeler	Alle Tier-Unterstände sind sofort verfügbar – einfach im Bau-Menü auswählen.
Alfred H	Weiße Vögel umkreisen das Zoogelände.
Russell C	Alle Gehegezäune werden in billige Holzzäune umgewandelt.
Mr. Blue	Alle Besucher tragen blaue T-Shirts, auch die Dächer Ihrer Bauten werden blau eingefärbt.
Mr. White	Alle Besucher tragen weiße T-Shirts, auch die Dächer Ihrer Bauten werden weiß eingefärbt.
Mr. Brown	Alle Besucher tragen braune T-Shirts, auch die Dächer Ihrer Bauten werden braun eingefärbt.
Mr. Orange	Alle Besucher tragen orangefarbene T-Shirts, auch die Dächer Ihrer Bauten werden orange eingefärbt.
Mr. Pink	Alle Besucher tragen pinkfarbene T-Shirts, auch die Dächer Ihrer Bauten werden pink eingefärbt.

Doom[3] für Gameboy Advance

COMPUTERBILD-SPIELE lädt mit diesen Tricks Ihre Waffen nach – über fiese Monster können Sie dann nur noch lachen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie während des Spielens die **Start**-Taste auf Ihrem Gameboy Advance. So rufen das Spielmenü auf, das so aussieht ●.
Keine Sorge, das Spiel pausiert während der Trick-Eingabe.



3 Halten Sie jetzt die Tasten **L** und **R** gleichzeitig gedrückt, während Sie einen Trickbegriff aus der Tabelle rechts eingeben. Um Ihren Helden unverwundbar zu machen, drücken Sie etwa zwei Mal Taste **A**, ein Mal **B**, dann fünf Mal **A**.

Tasten-Kombination	Wirkung
A, A, B, A, A, A, A, A	Macht Ihren Helden unverwundbar. Monster und andere Gegner können ihm nichts anhaben.
A, B, B, A, A, A, A, A	Ihre Spielfigur erhält alle Waffen, Gegenstände und Schlüssel.
B, A, A, A, A, A, A, A	Die komplette Spielkarte wird aufgedeckt.
B, B, A, A, A, A, A, A	Ihre Spielfigur wird mit einem Säureschutz-Anzug ausgestattet.
B, A, B, A, A, A, A, A	Ihre Spielfigur wird zum Berserker – und damit noch viel stärker.
A, B, A, A, B, B, A, A	Sie überspringen fünf Spielstufen.

[1]sprich: „Ralli Troffi" [2]sprich: „Suh Teikuhn" [3]sprich: „Duhm"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

FÜR XBOX ENTWICKELT



Foto: Bernd Wende, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

Spiel im Ziel

Das große Spiel beginnt. Bill Gates persönlich hat in New York Mitte November die ersten Exemplare der neuen Microsoft-Konsole Xbox verkauft. Zum „X-day" liegen 15 neue Spiele in den Regalen, darunter auch „Gotham Racing"[1]. COMPUTERBILD-SPIELE war bei den Gotham-Machern Bizarre Creations im englischen Liverpool

[1] sprich: „Go-ßam Rei-ßing"

Wollt Ihr etwas über Gotham Racing hören – oder soll ich euch erklären, warum es in Liverpool immer regnet?" Teamleiterin Sarah Chudley versucht an einem grauen Montagmorgen die Stimmung der Journalisten aus Deutschland und Spanien aufzulockern. Eigentlich unnötig, denn das Spiel Gotham Racing ist bei weitem nicht so grau und trübe wie das Wetter in der Beatles-Stadt.

Erste Station der Besucher: Ged Talbot (28), einer der Produzenten des Spiels. „Diese Reflexionen – auf die sind wir besonders stolz", sagt er und deutet auf den Bildschirm. Tatsächlich: Alle Lichter und Anzeigetafeln entlang der Rennstrecken spiegeln sich perfekt in den glänzenden Karosserien wieder. So erstklassig wie die Lichteffekte sind auch die Autos selbst: Ferrari F50, 355, Porsche 911 GT 2, Mazda MX 5. „Das wollen die Leute sehen", sagt Talbot nicht ohne Stolz und wieder mit einem Wink in Richtung Bildschirm. Mit der anderen Hand lenkt er einen roten Ferrari durch die Häuserschluchten New Yorks. Ein bisschen schwierig sei es gewesen, von Porsche die Erlaubnis zu bekommen, auch beschädigte Wagen zu zeigen. „Aber wir haben denen gesagt, dass in jedem guten Spiel die Wagen auch Schrammen bekommen. Es ist ja nur ein Spiel …"

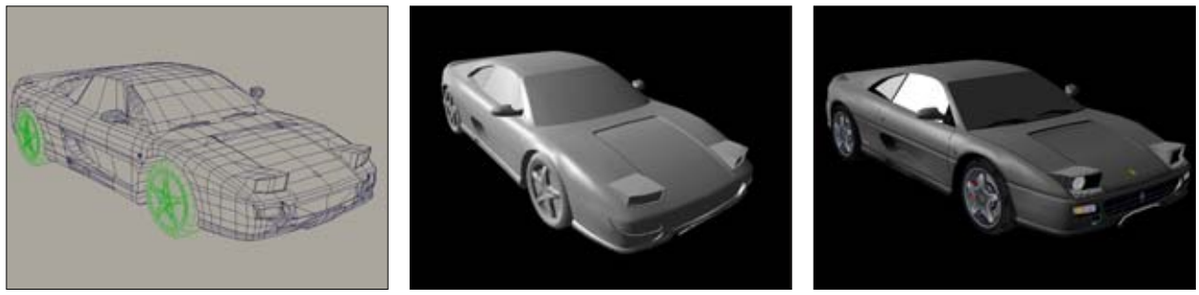
29 Autotypen drehen in Gotham Racing ihre Runden durch Tokio, New York, London oder San Francisco. Es gibt in jeder Stadt diverse Kurse – lange und kurze, leichte und schwierige.

Stichwort Schwierigkeitsgrad: „Wir haben versucht, ein Spiel zu machen, das nicht zu schwer ist. Auch Anfänger sollen damit zurechtkommen können", so Talbot. Daher auch die Möglichkeit für den Spieler, sich je nach persönlichem Können unterschiedlichen Herausforderungen zu stellen.

Roger Perkins (27) ist Programmierer und zuständig für die tollen Spiegelungen im Lack, von denen sein Kollege so schwärmt. Und Perkins hat auch die durchsichtigen „Geister-Autos" auf die Straßen gebracht, die auf Wunsch jene Kilometer wieder abspulen, die der Spieler in der Vorrunde gefahren ist. Anhand dieser Wiederholungen kann der Spieler seine früheren Fahrfehler aus der Verfolgerperspektive beurteilen und daraus lernen.

Spiegelnde Karossen, rasante Renn-Action: Haben die Programmierer von Bizarre Creations die Möglichkeiten der Xbox schon ausgeschöpft? „Nein." Perkins schüttelt grinsend den Kopf: „Ehrlich gesagt, haben wir während der Entstehung des Spiels viel gelernt und jeden Tag neue Dinge entdeckt." Dann ist es also etwas ganz Besonderes, ein neues Xbox-Spiel zu programmieren? „Nö, das läuft eigentlich alles genauso wie beim PC."

Voll ausgereizt hat Chad Birosh (28) seine Möglichkeiten.

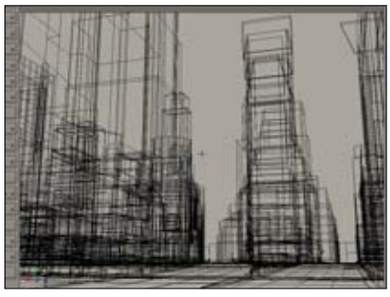


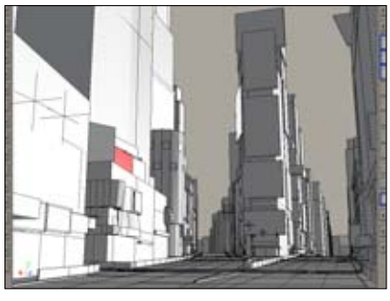
Fahrzeugentwicklung: Aus der Gitterstruktur wird ein räumlich wirkendes Modell. Oberflächen-„Texturen" machen daraus den fertigen Ferrari.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Der für die Autos zuständige Programmierer hat in den letzten Monaten Tausende von Autobildern gesichtet und für die Weiterverarbeitung aufbereitet: „Aus einer Seitenansicht sowie Ansichten von hinten, von vorne und von oben machen wir unsere räumlichen Automodelle fürs Spiel." Dabei wird in zeitaufwendiger Mausklick-Arbeit jeder Punkt des Autos in einem 3D-Programm nachgezeichnet. Das Programm verbindet diese Punkte mit Linien. „Ich verbinde dann diese Linien per Mausklicks zu so genannten Polygonen (Vielecken)." Ein normaler Wagen in Gotham Racing besteht aus etwa 15 000 davon. In diesem Stadium ist er nur ein Skelett aus diesen Elementen. Erst im nächsten Arbeitsschritt wird er zu einem täuschend echt wirkenden Rennwagen. Dann nämlich, wenn zum Schluss die so genannten Texturen, die bunten Oberflächen über das Gittermodell „gestülpt" werden. Dabei müssen die Programmierer an viele Einzelheiten denken, etwa Türgriffe, Markenzeichen, Reifen.

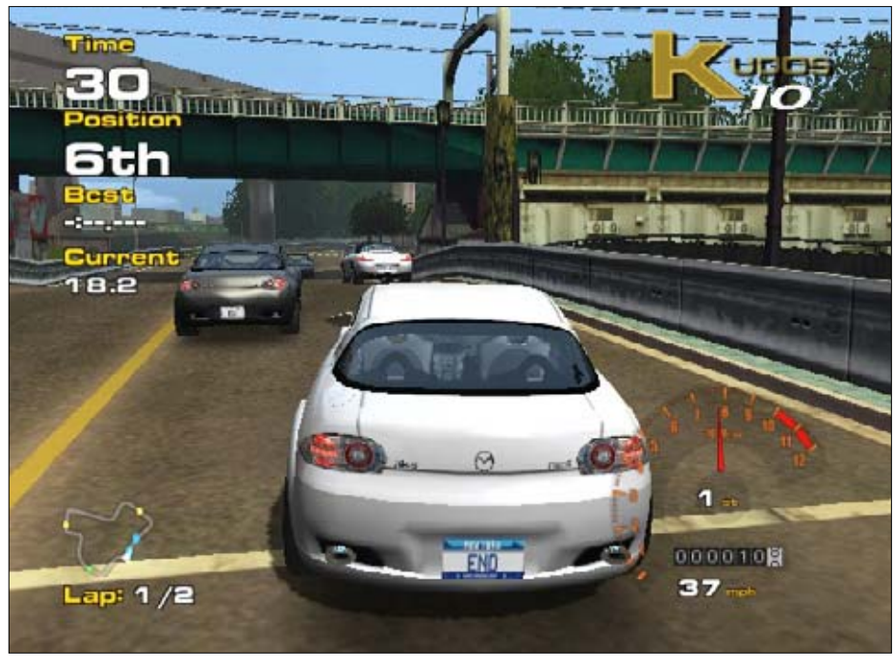
Ganz ähnlich wie die dreidimensionalen Autos entstehen auch die Städte im Spiel. Den berühmten Central Park in New York hat Derek Chapman (31) zusammengebaut. Stolz zeigt er auf einen großen Pappkarton zu seinen Füßen, nimmt den Deckel ab und erzählt: „Der Karton ist randvoll mit Fotos. Wir haben insgesamt um die 40 000 Bilder für Gotham geschossen, hier ist nur ein kleiner Teil davon. Und im Central Park haben wir die Wege mit einer Videokamera gefilmt. Da haben die Spaziergänger uns schon etwas komisch beäugt." Nicht weniger als zwölf Stunden Videofilm sind so entstanden. Wie die Automodellierer erstellt auch Derek Chapman zuerst Gittermodelle von Bäumen und Häusern. Die werden dann erst um jene Oberflächen ergänzt, die an den Originalschauplätzen abgelichtet wurden.







Auf die Skizze getrieben: der berühmte Times Square in New York. Aus vielen Strichen werden Quader, über die dann so genannte Texturen „gestülpt" werden. Daraus entstehen täuschend echt wirkende Stadtansichten, die der Gotham-Spieler durchfährt.



Rücklichter der Großstadt: Mit schnellen Autos rast der „Gotham"-Spieler durch die Metropolen der Welt.

Nicht minder aufwendig war die Arbeit des Soundspezialisten Nick Wiswell (28). Für den richtigen Ton haben er und seine Kollegen die Geräusche jedes Autos von allen Seiten aufgenommen. „Pro Wagen haben wir fünf verschiedene Tonquellen bei verschiedenen Drehzahlen aufgezeichnet, etwa Motor, Auspuff, Räder." Im Spiel wird die Geräuschkulisse nach einer komplizierten Bearbeitung als Raumklang wiedergegeben – sofern der Spieler über Lautsprecher in der benötigten Anzahl von immerhin sechs Exemplaren verfügt. Je nach Blickwinkel des Spielers, ob Lenkradperspektive oder Sicht des Hintermannes, ändern sich Motor- und Auspuffgeräusche. Woher kommt eigentlich der Name Gotham? Perkins: „Gotham ist ein Name für New York." Aha – wieder etwas dazugelernt

Zurück auf die nassen Straßen Liverpools. Noch immer ist die Stadt im Norden Englands grau, neblig und verregnet. Doch im Kopf des COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteurs Kai Lewendoski (37) ist kein Platz für die triste Wirklichkeit. In Gedanken rast er in bunten Edel-Flitzern durch die Straßen von New York und Tokio. Doch noch muss er sich ein bisschen gedulden: In Deutschland soll Gotham Racing zum Start der Xbox im März 2002 auf den Markt kommen.





Spiel-Macher: Produzent Ged Talbot (links), Auto-Mann Chad Birosh.

Die erste Spezialversion der Xbox in Deutschland

Dienstag 18 Uhr: In den Räumen von COMPUTERBILD-SPIELE trifft eine Delegation der Firma Microsoft Deutschland ein. Im Gepäck haben die Bayern um Thomas Caric (42), Marketing Manager, und Boris Schneider-Johne (35), PR-Manager Xbox, die erste für Deutschland bestimmte Spezialversion der Spielekonsole Xbox inklusive zweier Spieletastaturen. Diese für die Redaktion von COMPUTERBILD-SPIELE bestimmte, so genannte Debug-Xbox unterscheidet sich äußerlich nicht vom Serienmodell. Doch das Innere des schwarzen Kastens birgt eine Besonderheit, die COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteure für ihre Arbeit brauchen: Nur mit einer solchen Spezial-Xbox lassen sich unfertige Vorversionen von Spielen prüfen. Das ist mit der ab März 2002 auch in Deutschland auf dem Markt erhältlichen Xbox nicht möglich. Mit der Sonderausgabe kann sich die Redaktion schon vor dem Verkaufsstart ein Bild von den im Schnitt 65 Euro teuren Spielen machen und ihren Lesern diesen ersten Eindruck in der Rubrik „Vorserientest" vermitteln.



Beugt vor: Diese Steckverbindung verhindert beim Stolpern über das Gamepad-Kabel eine Beschädigung der Xbox.



Box-Profis: Microsoft-Marketing-Manager Thomas Caric (42, li.), übergibt Redakteur Ralf Linzmaier (33) die Xbox.

Nach der kurzen offiziellen Übergabe des Gerätes gab es in der Redaktion kein Halten mehr. Natürlich wurden alle mitgebrachten Spiele sofort ausprobiert. Im Lieferumfang der Debug-Xbox für COMPUTERBILD-SPIELE waren: das Actionspektakel „Halo", das bizarre Abenteuer „Oddworld" und das Snowboardspiel „Amped und Fusion Fenzy". Von dem grafisch imponierenden, aber noch nicht fertiggestellten Prügelspiel „Dead or Alive 3" konnte die Redaktion leider nur einen begrenzten Einzelspieler-Modus ausprobieren. Ebenfalls im frühen Prototypenstadium auf der eingebauten Festplatte: die Spiele „Nightcaster", „Bloodwake" und „Azurik".

Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion freut sich darüber, dass sie jetzt über alle Voraussetzungen verfügt, um den Lesern künftige Xbox-Spiele in weiteren Vorberichten und Vorserientests präsentieren zu können.



Konfektions-Anzug: Äußerlich unterscheidet sich die Debug-Xbox nicht von den verkauften Serienmodellen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEWINNSPIEL

Preisfrage

COMPUTERBILD-SPIELE und Abit verlosen 14 tolle Grafikkarten im Gesamtwert von 12 600 Mark

14 x 900 Mark



Siluro GF3 Vio Geforce 3 Grafikkarte:

Am Computer spielen und sich allerbester Bildqualität erfreuen – kein ganz billiges Vergnügen. Mit etwas Glück genießen 14 COMPUTERBILD-SPIELE-Leser diesen Spaß bald zum Nulltarif. Die neue Grafikkarte Abit „Siluro GF3 Vio Geforce 3“ wird ihnen eine tolle Bilderwelt eröffnen. Mit 64 MB RAM, einer maximalen Bildauflösung von 2048 x 1536 Punkten und einem zusätzlichen Anschluss für den Fernseher bietet die Karte alles, was das Spielerherz begehrt.

So machen Sie mit

Gewinnspielfrage

Welche Farbe hat die Rubrik „Hardware“ in COMPUTERBILD-SPIELE?

Welche Farbe hat die Rubrik „Hardware“ in COMPUTERBILD-SPIELE? Sehen Sie sich das Heft genau an, schreiben Sie die Farbe 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 28. Dezember 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 © 2002 Dino entertainment AG & Ruthe, MAD © 2002 EC. Comics. All Rights Reserved.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEST: COMPUTER IM SONDERANGEBOT



Es weihnachtet sehr

Foto: Mauritius

Was wird wohl dieses Jahr unterm Tannenbaum liegen? Vielleicht ein PC zum Spielen aus den aktuellen Sonderangeboten? COMPUTERBILD-SPIELE hat vier solcher Computer geprüft und sagt Ihnen, welcher ein Geschenk des Himmels ist – und welcher Schnee von gestern

Das Test-Quartett: die Computer „Medion Multimedia-Internet Entertainment PC“ (seit 22.November bei Aldi), „Hyrican Palladium Pentium 1,5 GHz“ (ab sofort bei Neckermann), „Fujitsu Siemens Highclass P15030-60/512“ (ab sofort im Media Markt), „Highscreen XD Professional 1700 SE“ (ab sofort bei Vobis).

Zunächst lud das redaktionseigene Testlabor die vier Computer vom Schlitten und versetzte sie umgehend aus der vorweihnachtlichen Märchenwelt in den grauen Alltag. Erster Prüfpunkt: die Messung der Arbeitsgeschwindigkeit. Die Abwicklung vieler aufeinanderfolgender Schritte in Arbeitsprogrammen, wie „Word“ und „Excel“, war für alle vier Geräte ein glatter Durchmarsch – „sehr gut“. Nicht minder wichtig und für COMPUTERBILD-SPIELE-Leser sicher Kaufgrund Nummer eins ist das Spieltempo. Die Geräte wurden mit den Spielen „Expendable“, „Evolva“, „Mercedes Benz Truck Racing“, „Heavy Metal F.A.K.K. 2“, „Alice“, „Giants“ und „Nascar“ gefüttert und bekamen prompt mehrheitlich Verdauungsstörungen. Nur der Aldi-PC schaffte im Schnitt 56 Bilder pro Sekunde. Der arbeitet allerdings auch mit einem topaktuellen **Prozessor** S.222 auf der **Grafikkarte** S.222: Der „Geforce 3 Ti 200“ von Nvidia ist erst fünf Wochen auf dem Markt. Die Konkurrenz werkelt mit älteren Bauteilen. „Befriedigend“ schlugen sich die Computer von Media Markt (36 Bilder/Sekunde) und von Neckermann (34 Bilder/Sekunde). Mit lausigen 30 Bildern pro Sekunde erwies sich das Vobis-Gerät als allenfalls „ausreichend“ – das ruckelt dann schon mal wie eine Schlittenfahrt auf Asphalt.

Sonderangebote fallen nicht unbedingt mit Top-Ausstattung auf. Der Aldi-PC schon: **DVD-ROM-Laufwerk** S.222, **CD-Brenner** S.222, **Modem** S.222 und **Netzwerkkarte** S.222 sind Serie. Als Bonbon gibt's noch eine 80 **Gigabyte** S.222 große **Festplatte** S.222 und 256 **Megabyte** S.222 **Arbeitsspeicher** S.222. Erfreulich auch die zahlreichen Anschlüsse hinter einer Klappe an der Computer-Front: **S-Video-** S.222 und **Composite-Ausgang** S.222, zwei **USB-Anschlüsse** S.222, analoger Tonausgang, Mikrofon-Eingang und Firewire-Anschluss (siehe Kasten).

Da staunt der Weihnachtsmann, und die Konkurrenz wundert sich. Beim Neckermann-Computer ist der Arbeitsspeicher nur etwa halb so groß (128 Megabyte), und die knapp 30 Gigabyte fassende Festplatte sieht neben dem üppigen Aldi-Speicher fast wie eine Diskette aus. Der Hammer ist jedoch die geradezu antike Bauform des Grafikprozessors. Der „Nvidia Riva TNT 2 Pro“ hat knapp drei Jahre auf dem Buckel und ist schon für aktuelle Spiele nicht mehr zu gebrauchen. Über anspruchsvolle Titel von morgen muss man da gar nicht erst nachdenken. Die beiden serienmäßigen Lautsprecher sind nur ein schwacher Trost. Dem Media-Markt-PC fehlen sowohl ein Modem, als auch ein DVD-ROM-Laufwerk. Dagegen zeigt der Arbeitsspeicher mit 512 Megabyte wahre Größe. Und die Festplatte ist mit einem Fassungsvermögen von 60 Gigabyte durchaus akzeptabel.

Vobis verzichtet auf Modem und CD-Brenner, baut aber eine Festplatte ein, die es mit dem Aldi-Modell aufnimmt, also rund 80 Gigabyte „wegstecken“ kann. Und die Vobis-Leute haben ein offenes Ohr für Ihren Anspruch auf Bewegungsfreiheit: Maus und Tastatur übertragen Ihre Befehle nicht per Draht, sondern über Funk zum Computer.

Im Innern jedes getesteten Computers werkelt ein Intel-Prozessor der Baureihe „Pentium 4“, allerdings mit unterschiedlichen **Taktfrequenzen** S.222: die Aldi-Maschine wird mit stattlichen 1800 **Megahertz** S.222 angetrieben, der Vobis-PC mit 1700 Megahertz. Den niedrigsten „Puls“ haben die Tester an den Computern von Media Markt und Neckermann gemessen: je 1500 Megahertz.

Rund 750 Kilometer vom Redaktionssitz Hamburg entfernt, in der Landesgewerbeanstalt Augsburg, wurde die elektrische Sicherheit untersucht. Einstimmiges Urteil: „Alle Geräte haben bestanden.“ Die Redaktion freut sich, weil das leider keineswegs selbstverständlich ist, und vergibt vier Mal „sehr gut“ für diese Leistung.

Fazit: Es hat sich gelohnt, mit den vermeintlichen Schnäppchen tüchtig „Schlitten zu fahren“. Auf dem harten Testparcours trennte sich die Spreu vom Weizen. Und den Weizen finden Sie dort, wo er hingehört: im Lebensmittel-Supermarkt. Der Aldi-Computer ist eine „gute“, schnelle Spielmaschine mit hervorragender Ausstattung zum fairen Preis von 2298 Mark. Und damit siegte er nicht nur im Test, sondern auch noch in der Preis-Leistungs-Wertung. Wer diesen Computer unterm Baum findet, kann bestätigen: Es weihnachtet sehr!

WAS IST EIN FIREWIRE-ANSCHLUSS?

Firewire ist ein Anschluss, der eine sehr schnelle Datenübertragung ermöglicht, etwa zwischen einer digitalen Videokamera und dem Computer. Er wird, je nach Hersteller, auch „IEEE-1394“ oder „I-Link“-Anschluss genannt. Im Gegensatz zum herkömmlichen **USB-Anschluss 1.1** S.222 kann er Daten bis zu 360 Mal schneller übertragen. Beispiel: Sie wollen ein Zehn-Minuten-Video, Größe rund 250 **Megabyte** S.222, von der digitalen Videokamera zum Computer übertragen. Das würde per USB-Verbindung (Datenübertragungsrate 137,5 **Kilobyte** S.222 pro Sekunde) etwa eine halbe Stunde dauern. Mit dem Firewire-Anschluss (50 Megabyte pro Sekunde) nimmt diese Übertragung gerade mal fünf Sekunden in Anspruch.



Nur der Aldi-Computer verfügt über einen ultraschnellen Firewire-Anschluss.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

1sprich: „Heikla!t" 2sprich: „Heiskrihn Profeschenel"

HERSTELLER/HÄNDLER MODELL	Gewichtung	Platz 1 MEDION/ALDI MULTIMEDIA-INTERNET ENTERTAINMENT PC	Note	Platz 2 HYRICAN/NECKERMANN PALLADIUM PENTIUM 4 1,5 GHZ	Note	Platz 3 FUJITSU SIEMENS/MEDIA MARKT HIGHCLASS[1] P15030-60/512	Note	Platz 4 VOBIS HIGHSCREEN XD PROFESSIONAL[2] 1700 SE	Note
SERVICE	**7,00%**		**2,71**		**4,28**		**2,99**		**4,50**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3,00%	kurz (2 Jahre)	3,00	sehr kurz (1 Jahr)	4,00	kurz (2 Jahre)	3,00	sehr kurz (1 Jahr)	4,00
Garantieart (Herstellerangabe)	2,00%	Reparatur vor Ort	1,00	Reparatur beim Hersteller	5,00	Austausch beim Händler	2,00	Reparatur beim Händler	4,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1,00%	01805/633466 (0,24 DM/Min.)	1,96	036375/51348 (0,24 DM/Min.)	1,96	01805/004051 (0,24 DM/Min.)	1,96	01907/87776 (2,42 DM/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (überprüft)	1,00%	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
ARBEITEN UND DATEN	**24,00%**		**1,92**		**2,86**		**2,92**		**3,08**
Arbeitsgeschwindigkeit (gemessen)	5,00%	sehr hoch (194,77%)	1,00	sehr hoch (169,67%)	1,00	sehr hoch (184,26%)	1,00	sehr hoch (196,42%)	1,00
Daten von Festplatte auf einmal/mehrfach beschreibbare Leer-CDs überspielen (Umfang 650 Megabyte, gemessen)	2,00%	schnell (5 Min. 24 Sek./ 8 Min. 13 Sek.)	1,85	langsam (10 Min. 33 Sek./ 20 Min. 28 Sek.)	3,59	schnell (5 Min. 19 Sek./ 8 Min. 1 Sek.)	1,83	kein CD-Brenner	6,00
Fehlerdauer bei einmal/mehrfach beschreibbaren CDs (Jitter, gemessen)	0,50%	sehr lang (38,5/22,0 Nanosek.)	5,49	lang (30,5/31,0 Nanosekunden)	4,49	sehr lang (56,0/25,0 Nanosek.)	5,49	kein CD-Brenner	6,00
Fehlerhäufigkeit bei einmal/mehrfach beschreibbaren CDs (BLER, gemessen)	0,50%	sehr gering (5/8 Fehler pro Sek.)	1,10	sehr gering (15/30 Fehler pro Sek.)	1,35	gering (171/12 Fehler pro Sek.)	2,45	kein CD-Brenner	6,00
Daten von CD-ROM lesen und überprüfen (650 MB, gemessen)	1,00%	langsam (4 Min. 31 Sek.)	3,80	langsam (4 Min. 27 Sek.)	3,72	sehr langsam (8 Min. 28 Sek.)	5,49	sehr langsam (5 Min. 24 Sek.)	4,79
Daten von DVD-ROM lesen und überprüfen (4,7 GB, gemessen)	1,00%	sehr langsam (40 Min. 2 Sek.)	4,50	schnell (17 Min. 3 Sek.)	2,20	kein DVD-Laufwerk	6,00	langsam (39 Min. 6 Sek.)	4,40
Fehlerkorrektur des CD- bzw. DVD-Laufwerks bei CDs/DVDs (Daten, gemessen)	1,00%	etwas unzuverlässig (70%/100%)	2,50	zuverlässig (75%/100%)	2,25	sehr unzuverlässig (45%/kein DVD-Laufwerk)	5,75	zuverlässig (74%/100%)	2,30
Internet-Zugang über Modem/ISDN/ADSL (z.B.T-DSL mit Netzwerkkarte, überprüft)	3,00%	ja/ja/ja	1,00	ja/nein/nein	3,00	nein/nein/nein	6,00	nein/nein/nein	6,00
Arbeitsspeicher (installiert/maximal, überprüft)	3,00%	groß (256/1024 Megabyte)	2,40	etwas klein (128/2048 Megabyte)	3,10	sehr groß (512/3072 Megabyte)	1,00	groß (256/3072 Megabyte)	2,40
Kapazität der Festplatte (überprüft)	7,00%	hoch (79 822 Megabyte)	1,88	gering (28 663 Megabyte)	3,88	etwas gering (57 239 Megabyte)	2,76	hoch (76 317 Megabyte)	2,02
SPIELEN UND VIDEO	**27,50%**		**1,87**		**3,47**		**3,52**		**3,68**
Spielgeschwindigkeit (dreidimensionale Darstellung, gemessen)	21,00%	sehr hoch (56 Bilder pro Sek.)	1,36	etwas niedrig (34 Bilder pro Sek.)	3,33	etwas niedrig (36 Bilder pro Sek.)	3,16	niedrig (30 Bilder pro Sekunde)	3,69
DVD-Videos abspielbar (überprüft)	1,00%	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
Detailgenauigkeit am Monitor-Ausgang (Bildschärfe am VGA-Anschluss, gemessen)	1,00%	hoch (93,30%)	1,67	hoch (91,40%)	1,86	hoch (92,10%)	1,79	hoch (93,30%)	1,67
Detailgenauigkeit am Video-Ausgang (Bildschärfe am S-Video-/Composite-Anschluss, gemessen)	1,00%	gering (73,50%/64,20%)	4,12	sehr gering (61,70%/62,00%)	4,82	gering (65,30%/65,60%)	4,46	etwas gering (76,20%/78,40%)	3,27
Aufnahme vom analogen Camcorder im S-VCD-/DVD-Format (Qualität, überprüft)	1,00%	nicht möglich/nicht möglich	6,00	nicht möglich/nicht möglich	6,00	nicht möglich/nicht möglich	6,00	nicht möglich/nicht möglich	6,00
Aufnahme vom digitalen Camcorder im S-VCD-/DVD-Format (Qualität, überprüft)	0,50%	nicht möglich/sehr gut	3,50	nicht möglich/nicht möglich	6,00	nicht möglich/nicht möglich	6,00	nicht möglich/nicht möglich	6,00
Umrechnung einer DVD in MPEG4 (Zeit für 60 Minuten, gemessen)	1,00%	etwas langsam (76 Min. 0 Sek.)	2,80	etwas langsam (78 Min. 7 Sek.)	2,91	etwas langsam (82 Min. 49 Sek.)	3,14	etwas langsam (76 Min. 28 Sek.)	2,82
Umrechnung von DV in S-VCD (Zeit für 60 Minuten, gemessen)	1,00%	sehr langsam (420 Min. 0 Sek.)	5,49	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00
TON	**11,50%**		**2,37**		**2,87**		**2,95**		**2,89**
Musik-CD auf Festplatte überspielen (74 Minuten, gemessen)	1,00%	sehr schnell (4 Min. 56 Sek.)	1,45	sehr schnell (4 Min. 45 Sek.)	1,41	schnell (8 Min. 45 Sek.)	2,35	sehr schnell (3 Min. 16 Sek.)	1,06
Musik-CD in MP3-Format umwandeln (74 Minuten, gemessen)	1,00%	schnell (5 Min. 18 Sek.)	1,54	schnell (5 Min. 44 Sek.)	1,64	langsam (14 Min. 56 Sek.)	3,81	sehr schnell (4 Min. 40 Sek.)	1,39
Kopieren einer Musik-CD (Zeit für 74 Minuten, gemessen)	1,00%	schnell (7 Min. 36 Sek.)	1,70	langsam (15 Min. 1 Sek.)	3,67	etwas langsam (12 Min. 3 Sek.)	2,88	kein CD-Brenner	6,00
Fehlerkorrektur des CD- bzw. DVD-Laufwerks bei Musik-CDs (gemessen)	1,00%	etwas unzuverlässig (77%)	3,33	sehr unzuverlässig (65%)	4,50	etwas unzuverlässig (83%)	2,67	unzuverlässig (75%)	3,50
Klangtreue des CD- bzw. DVD-Laufwerks (Frequenzgang, gemessen)	0,50%	sehr hoch (99,67%)	1,03	sehr hoch (99,76%)	1,02	sehr hoch (99,83%)	1,02	sehr hoch (99,17%)	1,08
Klangtreue der Soundkarte bei Aufnahme/Wiedergabe (Frequenzgang, gemessen)	3,00%	sehr hoch (97,49%)	1,25	sehr hoch (98,25%)	1,18	sehr hoch (99,02%)	1,10	sehr hoch (98,92%)	1,11
Tonstörungen (Rauschen/Verzerrungen der Soundkarte, gemessen)	2,00%	störend (77,7 dB/3,12%)	5,11	gering (83,0 dB/0,16%)	2,88	gering (82,5 dB/0,34%)	3,22	gering (88,5 dB/0,21%)	2,69
Digitale Ton-Ein-/Ausgänge vorhanden (überprüft)	0,50%	ja (Cinch)/ja (Cinch)	2,49	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Tonnormen am digitalen Ausgang (Stereo/Dolby Digital/DTS/MPEG-2, überprüft)	1,00%	ja/ja/nein/nein	3,00	kein digitaler Tonausgang	6,00	kein digitaler Tonausgang	6,00	kein digitaler Tonausgang	6,00
Sechs-Kanal-Kinoton-Ausgang (5.1-Format, überprüft)	0,50%	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
UMWELT/GESUNDHEIT	**11,00%**		**2,87**		**2,51**		**3,47**		**3,36**
COMPUTERBILD-Strahlungsprüfung (umfasst Strahlungsprüfung nach EMV-Richtlinie)	3,00%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Betriebsgeräusch (An/mit Festplatte/mit CD-ROM- bzw. DVD-ROM-Laufwerk, gemessen)	5,00%	etwas laut (3,7/3,7/4,1 sone)	3,47	etwas laut (2,9/3,4/3,9 sone)	2,96	nervend (5,1/5,5/6,9 sone)	4,88	nervend (5,2/5,2/6,8 sone)	4,88
Stromverbrauch (Betrieb/Bereitschaft/Aus, gemessen)	3,00%	hoch (67/2/0 Watt)	3,74	etwas hoch (63/1/0 Watt)	3,27	hoch (62/3/0 Watt)	3,58	etwas hoch (56/3/0 Watt)	3,20
BEDIENUNG	**19,00%**		**2,23**		**3,41**		**3,40**		**3,67**
Bedienungsanleitung (überprüft)	2,00%	ausführlich	2,00	akzeptabel	2,50	ausführlich	2,00	ausführlich	2,38
Inbetriebnahme (überprüft)	1,00%	einfach	2,00	einfach	2,00	einige Programme nicht vorinstalliert	3,00	schwierig[3]	5,00
Tastatur: Handhabung/zusätzliche Funktionstasten/Anschlussart (überprüft)	1,00%	angenehm/ja (6)/PS/2	3,15	angenehm/ja (5)/PS/2	3,20	Leertaste etwas klein/keine/PS/2	4,00	Anordnung der Tasten ungewöhnlich/ja (9)/Funk	2,70
Maus: Handhabung/programmierbare Tasten/Anschlussart (überprüft)	1,00%	angenehm/ja (3)/PS/2	2,40	angenehm/keine/PS/2	3,40	angenehm/keine/PS/2	3,40	angenehm/ja (1)/Funk	2,13
Anschlüsse an der Vorderseite (Anzahl und Art, überprüft)	3,00%	2 USB 1.1, 1 Firewire, 1 analoger Tonein-gang, 1 Mikrofon, 1 S-Video-Eingang, 1 Composite-Video-Eingang	2,88	keine	6,00	keine	6,00	keine	6,00
Anschlüsse an der Rückseite (Anzahl und Art, überprüft)	2,00%	2 USB 1.1, 2 Firewire, 2 PS/2, 1 serieller, 1 paralleler, 1 analoger Toneingang, 3 analoge Tonausgänge, 2 digitale Ton-Ein-/Ausgänge, 1 Spielgeräte-Anschluss	2,05	2 USB 1.1, 2 PS/2, 2 serielle, 1 paralleler, 1 analoger Toneingang, 1 analoger Tonausgang, 1 Spielgeräte-Anschluss, 1 Mikrofon	2,85	2 USB 1.1, 2 PS/2, 2 serielle, 1 paralleler, 1 analoger Toneingang, 1 analoger Tonausgang, 1 Spielgeräte-Anschluss, 1 Mikrofon	2,85	2 USB 1.1, 2 PS/2, 2 serielle, 1 paralleler, 1 analoger Toneingang, 1 analoger Tonausgang, 1 Spielgeräte-Anschluss, 1 Mikrofon	2,85
Anschlüsse für kabellose Geräte (Bluetooth/Wireless LAN, überprüft)	0,50%	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Freie Steckplätze für Erweiterungskarten (Anzahl und Typ, überprüft)	0,50%	wenige (2 PCI)	4,00	etwas wenige (3 PCI)	3,00	sehr viele (6 PCI)	1,00	sehr viele (5 PCI)	1,00
Einbau einer zweiten Festplatte möglich (überprüft)	1,00%	ja (alle Kabel mitgeliefert)	1,00	ja (alle Kabel mitgeliefert)	1,00	ja (alle Kabel mitgeliefert)	1,00	ja (alle Kabel mitgeliefert)	1,00
Mitgelieferte Programme (überprüft)	5,00%	viele	2,00	viele	2,00	viele	2,00	etwas wenige	3,00
Wiederherstellen des Systems bei schweren Fehlern (überprüft)	2,00%	möglich	1,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00	nicht möglich	6,00
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,18**		**3,20**		**3,25**		**3,47**
Aufwertung		zusätzlicher CD-Brenner Netzwerkkarte auf Hauptplatine	**-0,20** **-0,10**	Lautsprecher mitgeliefert	**-0,10**	zusätzlicher CD-Brenner	**-0,20**		
Abwertung						kein DVD-ROM-Laufwerk	**+0,10**		
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,88**	**befriedigend**	**3,10**	**befriedigend**	**3,15**	**befriedigend**	**3,47**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**ausreichend**		**befriedigend**		**befriedigend**	
Preis laut Hersteller		**2298,00 Mark**		**2499,00 Mark**		**1999,00 Mark**		**1999,00 Mark**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand)		kein günstigeres Angebot möglich		kein günstigeres Angebot möglich		kein günstigeres Angebot möglich		kein günstigeres Angebot möglich	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,88 x 2298,00 = 4320,24 = gut		3,10 x 2499,00 = 7746,90 = ausreichend		3,15 x 1999,00 = 6296,85 = befriedigend		3,47 x 1999,00 = 6936,53 = befriedigend	

[3] Anschlüsse ungenau gekennzeichnet, wichtige Programme nicht installiert, Aktivierung des Betriebsprogramms notwendig

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Platz 1 — Medion Multimedia-Internet Entertainment PC



Computer Spiele Test-Sieger — Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	2298,00 Mark



Hinter einer Klappe an der Front des Aldi-Computers verbergen sich zwei **USB-Anschlüsse** S.222, ein analoger Tonausgang, ein Mikrofon-Eingang, **S-Video-** S.222 und **Composite-** S.222 Ausgang sowie ein **Firewire-Anschluss** S.222.

- Sehr hohes Arbeits- und Spieltempo
- Große Festplatte
- Netzwerkkarte eingebaut
- Schneller CD-Brenner

- Keine gravierenden Mängel gefunden

Infos bei: Medion AG, Freiherr-vom Stein-Str. 131, 45473 Mülheim, Tel. 01805/633466 (0,24 DM/Min.), Fax 01805/654654 (0,24 DM/Min.)

Technische Daten (überprüft)

Prozessor (Hersteller und Modell/Taktfrequenz)	Intel Pentium 4 (1800 Megahertz)
CD-/DVD-ROM-Laufwerk (Hersteller und Modell/Typ)	Artec DHI-G40 (40x CD-/16x DVD-ROM)
CD-Brenner (Hersteller und Modell/Typ)	Sony CRX1611 (16x/10x/40x CD-RW)
Modem (Hersteller und Modell/Typ)	Creatix HAM 1394 (wahlweise ISDN-Karte)
Festplatte (Hersteller und Modell/Umdrehungen pro Minute)	Seagate ST380020A/5400
Festplatten-Anschlussart	UDMA-100
Vorhandene Steckplätze (Anzahl und Typ)	3 PCI, 1 AGP
Grafikkarte (Hersteller und Modell/Speichergröße)	MSI MS-8838 (Nvidia Geforce 3 Ti-200)/64 Megabyte
Soundkarte (Hersteller und Modell)	C-Media CMI8738/CDX (auf Hauptplatine)
Hauptplatine (Hersteller und Modell/Festplatten-Anschlussart)	Medion MSI/UDMA-100
Chipsatz/BIOS	Intel 845/Award
Tastatur (Hersteller und Modell/Art)	Chicony KB-9908
Maus (Hersteller und Modell/Art)	Microsoft Intelli Mouse
Mitgelieferte Programme	Windows XP Home Edition, Works Suite 2001

Platz 2 — Hyrican Palladium Pentium 1,5 GHz



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	2499,00 Mark



Dieser Lüfter im Innern des Neckermann-Computers kühlt den darunter befindlichen Intel-Pentium-4-**Prozessor** S.222, der den Computer mit einer **Taktfrequenz** S.222 von 1500 **Megahertz** S.222 antreibt.

- Sehr hohes Arbeitstempo
- Lautsprecher mitgeliefert

- Etwas niedriges Spieltempo
- Kleine Festplatte (28,7 Gigabyte)

Infos bei: Neckermann AG, Hanauer Landstr. 380-400, 60386 Frankfurt/M. Tel. 01805/224842 (0,24 DM/Min.), Kein Info-Fax

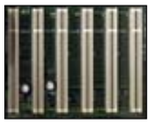
Technische Daten (überprüft)

Prozessor (Hersteller und Modell/Taktfrequenz)	Intel Pentium 4 (1500 Megahertz)
CD-/DVD-ROM-Laufwerk (Hersteller und Modell/Typ)	nicht vorhanden
CD-Brenner (Hersteller und Modell/Typ)	Samsung SM-308 (8x/4x/32x CD-RW und 8x DVD-ROM)
Modem (Hersteller und Modell/Typ)	Aztech CNR 2800-W
Festplatte (Hersteller und Modell/Umdrehungen pro Minute)	Samsung SV3002H/5400
Festplatten-Anschlussart	UDMA-100
Vorhandene Steckplätze (Anzahl und Typ)	3 PCI, 1 AGP
Grafikkarte (Hersteller und Modell/Speichergröße)	Power Color Sniper 2 TNT2 Pro/32 Megabyte
Soundkarte (Hersteller und Modell)	Intel AC 97 (auf Hauptplatine)
Hauptplatine (Hersteller und Modell/Festplatten-Anschlussart)	MSI MS-6385/UDMA-100
Chipsatz/BIOS	Intel 850/Award
Tastatur (Hersteller und Modell/Art)	Chicony KB-9908
Maus (Hersteller und Modell/Art)	Logitech M-S61
Mitgelieferte Programme	Windows ME (auf Rettungs-CD-ROM), Works Suite 2000

Platz 3 — Fujitsu Siemens Highclass P15030-60/512



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	1999,00 Mark



Der Mediamarkt-Computer lässt die Konkurrenz in Sachen Erweiterungsfähigkeit weit hinter sich: Der „Fujitsu Siemens Highclass P15030-60/512" wartet mit sechs freien **PCI-Steckplätzen** S.222 auf.

- Sehr hohes Arbeitstempo
- Schneller CD-Brenner

- Etwas niedriges Spieltempo
- Kein DVD-ROM-Laufwerk
- Kein Modem

Infos bei: Media Markt GmbH, Wankelstr. 5, 85046 Ingolstadt, Tel. 01805/240285 (0,24 DM/Min.), Kein Info-Fax

Technische Daten (überprüft)

Prozessor (Hersteller und Modell/Taktfrequenz)	Intel Pentium 4 (1500 Megahertz)
CD-/DVD-ROM-Laufwerk (Hersteller und Modell/Typ)	Cyberdrive 486D (48x CD-ROM)
CD-Brenner (Hersteller und Modell/Typ)	Samsung SW-216B (16x/10x/32x CD-RW)
Modem (Hersteller und Modell/Typ)	nicht vorhanden
Festplatte (Hersteller und Modell/Umdrehungen pro Minute)	Western Digital WD600AB/5400
Festplatten-Anschlussart	UDMA-100
Vorhandene Steckplätze (Anzahl und Typ)	6 PCI, 1 AGP
Grafikkarte (Hersteller und Modell/Speichergröße)	Pixelview MVGA-NVG11AM (Nvidia Geforce 2 MX-400)/64 Megabyte
Soundkarte (Hersteller und Modell)	Analog Devices Sound Max AC'97 (auf Hauptplatine)
Hauptplatine (Hersteller und Modell/Festplatten-Anschlussart)	Fujitsu Siemens D1325/UDMA-100
Chipsatz/BIOS	Intel 845/Phoenix
Tastatur (Hersteller und Modell/Art)	Unikey KWD-205
Maus (Hersteller und Modell/Art)	Logitech M-S48a
Mitgelieferte Programme	Windows XP Home Edition, Works Suite 2001

Platz 4 — Highscreen XD Professional 1700 SE



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	1999,99 Mark



Das kleine Bauteil im Bild links empfängt die Signale der schnurlosen Eingabegeräte Maus und Tastatur und leitet sie dann per Anschlusskabel an den Computer weiter. Lästiges Zerren an Kabeln gibt's bei diesem Computer also nicht.

- Sehr hohes Arbeitstempo
- Schnurlose Maus und schnurlose Tastatur

- Niedriges Spieletempo
- Kein Modem
- Kein CD-Brenner

Infos bei: Vobis Microcomputer AG, Rotter Bruch 32-34, 52068 Aachen, Tel. 01805/909100 (0,24 DM/Min.), Fax 01805/909110 (0,24 DM/Min.)

Technische Daten (überprüft)

Prozessor (Hersteller und Modell/Taktfrequenz)	Intel Pentium 4 (1700 Megahertz)
CD-/DVD-ROM-Laufwerk (Hersteller und Modell/Typ)	Panasonic SR-8587-B (48x CD-/16x DVD-ROM)
CD-Brenner (Hersteller und Modell/Typ)	nicht vorhanden
Modem (Hersteller und Modell/Typ)	nicht vorhanden
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)	Gainward Geforce 2 MX TV/64 Megabyte
Soundkarte (Hersteller und Modell)	Intel AC 97 (auf Hauptplatine)
Hauptplatine (Hersteller und Modell/Festplatten-Anschlussart)	MSI-MS6391/UDMA-100
Chipsatz/BIOS	Intel 845/Award
Tastatur (Hersteller und Modell/Art)	Chicony KBR-9943
Maus (Hersteller und Modell/Art)	Chicony KBR-9943
Mitgelieferte Programme	Windows XP Home Edition, Lotus Smart Suite Millenium

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Steuermänner



Foto: Jan Becker

Rallyes sind ein verdammt harter Brocken für Auto und Fahrer. Wo ein „Steuermann" heftig kurbelt, sind auch Lenkräder für PC- und Konsolenspiele gewaltigen Belastungen ausgesetzt. Welches hält durch? 18 neue Modelle im Härtetest

Rallye Monte Carlo. Ansage: „Rechtskurve in 300 Metern, 45 Grad, 80 km/h" – in Sekundenbruchteilen setzt der Mann am Steuer die Anweisungen seines Kopiloten mit Hand und Fuß um: Gas weg, voll auf die Bremse, Lenkrad nach rechts reißen, sofort wieder Gas geben und links lenken, damit die Kiste in der Spur bleibt. Eine Rennszene aus dem Leben? Nein, aus dem Computer. Trotzdem eine Marter fürs Material. COMPUTERBILD-SPIELE hat elf Lenkräder für Computer und sieben für die „Sony Playstation 2" auf der Prüfpiste durchgerüttelt.

Mit einem Auto können Sie einfach losfahren. Für Spiele-Lenkräder gilt: kein Start ohne Installation. Klarer Prinzipvorteil für die Playstation-Modelle – einfach anstöpseln, schon betriebsbereit, sieben Mal „sehr gut". Aber die Computer-Fraktion hat aufgeholt: Sechs der elf getesteten PC-Steuer kommen ohne separates Steuerungsprogramm (Treiber) in Fahrt und wurden daher ebenfalls mit der Note „sehr gut" belohnt. Die Installation der Treiber für die übrigen fünf Lenkräder erledigt sich aber fast von selbst und damit immer noch „gut" genug. Die Funktionsprüfung mit drei angesagten Rennspielen war schnell abgehakt. Alle 18 Lenkräder arbeiteten „sehr gut".

Gleichwohl gingen sie mit höchst unterschiedlichen Ausstattungspaketen auf die Strecke. Ohne Gas- und Bremspedal müssen Käufer der Modelle „Saitek R80 Sports Wheel", „Interact Ultra Racer SV-284" (beide für PC) und „Interact Ultra Racer SV-1124" (für Playstation 2) leben. Wer mit den Füßen abstimmt, wird den Testern beipflichten: „ungenügend". Den Typen Ultra Racer SV-284 und SV-1124 fehlt außerdem noch die Gangschaltung. Auch mit dem PC-Lenkrad „Pace Racing Wheel SV-6670", wiederum von Interact, kommen Sie nicht in die Gänge. Das ist unzeitgemäß und unbefriedigend, kurz: „ungenügend".

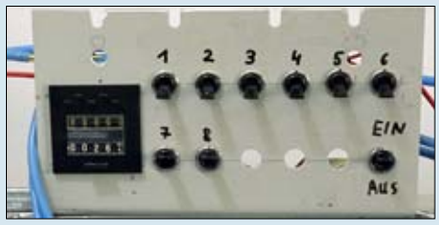
Rallye ist Schweiß treibender Ganzkörper-Einsatz. Der Profipilot möchte und muss die Fahrbahnbeschaffenheit im Lenkrad spüren. Rennspiele simulieren das Holpern über Stock und Stein mit dem **Rütteleffekt** S. 222. Und Lenkräder, die das programmierte Schotterpistengefühl auch vermitteln, adelt COMPUTERBILD-SPIELE mit einer Aufwertung um 0,2 Noten. Willkommen im Club für die sechs PC-Modelle „Aashima Trust Vibration Feedback Rallymaster 2", „Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel", „Anubis Typhoon Real Force Wheel", „Aashima Trust Formula 1 Racemaster 3", „Act Labs FX-UL Force RS", „Anubis Typhoon Vibration Power Wheel". Und für fast alle PS-2-Typen – nur das Interact Ultra Racer SV-1124 ließ sich nicht erschüttern.

Zehn erfahrene Spielerinnen und Spieler aus der Redaktion überprüften das Griffgefühl der Lenkräder. Als angenehm und „gut" in der Hand stuften sie folgende Kandidaten ein: „Interact Blue Thunder Racing Wheel SV-4320" (für PS 2), Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel und Act Labs FX-UL Force RS (beide für PC). Als besonders unangenehm fiel das Ultra Racer SV-1124 auf – die nächste „mangelhaft" absolvierte Etappe für diesen Teilnehmer aus dem Interact-Rennstall.

Vollgas und Vollbremsung sollen Spielspaß bringen. Tun sie aber nicht. Keine einzige Pedalerie (soweit vorhanden) überzeugte restlos, nur drei der für Beinarbeit eingerichteten PC-Lenkräder „befriedigten" in diesem Punkt halbwegs. Auch die Mehrheit der PS-2-Riege musste sich mit der Durchschnittsnote

WARUM EIGENTLICH 89 000 LENKBEWEGUNGEN?

Genau 89 000 volle Drehungen vom linken bis zum rechten Anschlag – so viel sollte ein Spiele-Lenkrad im Laufe seiner gesamten „Dienstzeit" mindestens aushalten können, ohne kaputtzugehen. Zum besseren Verständnis: Sie fahren im Rennspiel „Formula One 2001" eine Runde auf dem Kurs von Monza (Italien). Auf dieser Strecke fallen ungefähr 30 Lenkbewegungen an. Fahren Sie pro Spielsitzung zehn Runden, so drehen Sie dabei 300 Mal am Lenkrad. Spielen Sie drei Mal pro Woche, dann haben Sie 900 Auslenkungen erreicht. Nach nur etwa zwei Jahren hätte sich die Kurbelei unter diesen Bedingungen auf 89 000 Drehungen summiert.



Drehzahlmesser: Dieses Gerät zählt die Lenkbewegungen im Dauertest. Erst bei 89 000 ist Schluss.

begnügen. Und wieder profilierte sich ein Prüfling als „mangelhafter“ Außenseiter: Die Fußhebel des Aashima Trust Formula 1 Racemaster 3 (für PC) sind ein Krampf. Im wahrsten Wortsinn.

Wie gesagt: Rallyes sind eine Materialprüfung der etwas härteren Art. COMPUTERBILD-SPIELE-Tests erst recht. Im richtigen Leben ist noch kein Lenkrad einen knappen Meter tief abgestürzt (allenfalls mit dem ganzen Auto dran). Im Testinstitut von Fujitsu-Siemens, das im Auftrag der Redaktion Geräte quält, ist der freie 80-Zentimeter-Fall Alltag. Und für sorgfältig konstruierte Lenkräder offenbar Routine: 17 Mal „sehr gut“ für einen Sturz ohne anschließende Funktionsstörungen oder sonstige Schäden. Und nur ein Mal „befriedigend“ für eine leicht gelockerte Gangschaltung am „Blaze Michael Schumacher GTR Lenkrad“.

Was ist der Daseinszweck eines Lenkrades? Keine Frage, es wird dran gedreht, und zwar auf die Dauer reichlich. Im Test wird daher auch an der Uhr gedreht. Belastungen, denen ein Spielsteuergerät im Laufe mehrerer Jahre ausgesetzt ist, gibt's bei COMPUTERBILD-SPIELE im schnellen Zeitraffer. Eine Spezialmaschine dreht 89 000 Mal vom linken bis zum rechten Anschlag am Rad. Eine Strapaze mit Folgen: „Logitech Driving Force“ (PS 2), Interact Pace Racing Wheel SV-6670 und Interact Ultra Racer SV-284 (beide PC) quittierten die heftige Kurbelei mit Totalausfall. Drei Mal „ungenügend“. Lediglich sieben, also nicht einmal die Hälfte der getesteten Lenkräder, bestanden diesen Test „sehr gut“, also ohne Funktionsstörungen und sichtbare Schäden.

Gas- und Bremspedal (soweit vorhanden) wurden kräftig getreten, und zwar ebenfalls je 89 000 Mal. Mit besserem Ergebnis: Nur die Fußhebel des „Vidis Brooklyn D-Force 2 Wheel” hielten diesem Rallye-Marathon nicht stand. „Ungenügend“ für diesen klaren Mangel. Von der Pedalerie des Act Labs FX-UL Force RS brachen kleine Gehäuseteile ab, die Funktion blieb aber einwandfrei. Der kleine Schaden wurde als „befriedigendes“ Resultat abgehakt, alle anderen Kandidaten hielten sich in diesem Test „sehr gut“.

Steuer-Rat der Redaktion: Das Computer-Lenkrad Aashima Trust Vibration Feedback Rallymaster 2 ging als erstes seiner Klasse durchs Ziel. Unter den Playstation-2-Lenkrädern hat das Interact Blue Thunder Racing Wheel SV-4320 den Dreh am besten raus.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat elf Lenkräder für den Computer und sieben für Sonys Spielekonsole „Playstation 2“ getestet. Die Tests erfolgten teils im eigenen Labor der Redaktion, teils im unabhängigen Prüfinstitut der Firma Fujitsu-Siemens. Diesem Institut hat die Deutsche Akkreditierungsstelle für Technik mit einem Zertifikat besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt. Die Prüfpunkte im Einzelnen:



Lenkhilfe: Halbe Drehung nach links, halbe Drehung nach rechts. Und das Ganze wieder von vorn. 89 000 Mal in einer Woche dreht diese Spezialmaschine am Rad. An jedem.

INSTALLATION

Ein Lenkrad sollte einfach und schnell zu installieren sein. Deshalb wird geprüft, ob die Bedienungsanleitungen auch für Anfänger verständlich sind.

Anschließend wird jedes Lenkrad mit Rennspielen auf korrekte Funktion überprüft. Die Computer-Vertreter diesmal mit „Autobahn Raser 3“, „F1 World Grand Prix“[1] und „Grand Prix 3“. Die Playstation-2-Geräte wurden mit „Ridge Racer[2] 5“, „Le Mans[3] 24 Stunden“ und „Formula One[4] 2001“ getestet.

BEDIENUNG

Zehn erfahrene Spielerinnen und Spieler der Redaktion überprüfen das Griffgefühl der Lenkräder: Stören scharfe Kanten oder Kunststoffnähte beim Spielen?

Weiteres Testkriterium: Wie gut lassen sich die Pedale für Gas und Bremse betätigen? Pluspunkte gibt es für zusätzliche Bedienelemente, wie Gangschaltung, **Mini-Steuerknüppel** S.222, **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.222 oder **Steuerkreuz** S.222.

FALLTEST

Um festzustellen, wie robust die Lenkräder sind, werden sie einem freien Fall aus 80 Zentimetern Höhe ausgesetzt. Das entspricht einem Sturz von der Tischkante. Ein „sehr gut“ gibt es nur, wenn danach keine Funktionsstörungen oder Beschädigungen am Gerät erkennbar sind.

VERSCHLEISSTEST

Für diesen Dauertest entwickelte COMPUTERBILD-SPIELE in Zusammenarbeit mit dem Fujitsu-Siemens-Institut eine 20 000 Mark teure Spezialvorrichtung. Auf dieser Maschine werden die Lenkräder innerhalb einer Woche 89 000 Mal komplett vom linken bis zum rechten Anschlag gedreht. Eine weitere Maschine „tritt“ ebenso häufig auf die Pedale, die mit dem Lenkrad verbunden sind.

Nur wenn die Lenkräder nach dem Test genauso funktionieren wie vorher, gibt es die Bestnote „sehr gut“.

LENKRADANSCHLAG

Der Anschlag des Lenkrades wird mit einer Kraft von 300 Newton belastet. Zum Vergleich: Das ist etwa so viel, als hingen zwei volle Kästen Mineralwasser an einer Seite des Lenkrades. Nach dieser Schwergewichtsprüfung dürfen keine Funktionsstörungen auftreten.

RUTSCHFESTIGKEIT

Mit einem Messgerät wird ermittelt, wie leicht die Pedale auf verschiedenen Fußbodenbelägen verrutschen. Der Test erfolgt auf Kunststoff- und Holzboden. Nach dem gleichen Verfahren wird festgestellt, wie gut oder schlecht die Lenkräder auf Tischen mit unterschiedlichen Oberflächen haften.

LENKWINKEL

Bei der Lenkwinkel-Messung wird überprüft, wie weit sich ein Lenkrad drehen lässt. Dazu wird ein Winkelmesser verwendet. Für diesen Test hat COMPUTERBILD-SPIELE festgelegt, welchen Widerstand ein Lenkrad der Drehbewegung bei welcher Auslenkung entgegensetzen sollte. Das Fujitsu-Siemens-Institut ermittelt die Abweichungen von diesen Idealwerten.

PREIS/LEISTUNG

Der Preis-Leistungsindex errechnet sich wie folgt: Der Gerätepreis wird mit dem Testergebnis multipliziert.

Beispiel: Ein Lenkrad mit dem Testergebnis gut (2,0) kostet 250 Mark. Die Rechnung 2,0 mal 250 ergibt den Indexwert 500, entsprechend der Preis-Leistungsnote „befriedigend“. In der Tabelle unten können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-Leistungsnoten ablesen.

bis 200	sehr gut
200,01 bis 400	gut
400,01 bis 600	befriedigend
600,01 bis 800	ausreichend
800,01 bis1000	mangelhaft
über 1000	ungenügend



Bodenhaftung: Mit einem Messgerät wird geprüft, wie standsicher die Pedalerie auf verschiedenen Fußbodenbelägen ist.



Fotos: Weber

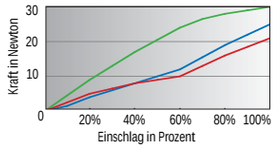
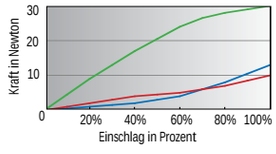
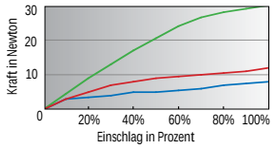
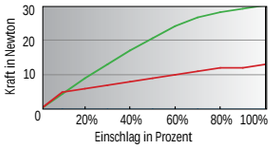
Unfall wagen: Den Sturz aus 80 Zentimetern Höhe sollte jedes Lenkrad heil überstehen.

[1] sprich: „F1 WorldGrongPrih“ [2] sprich: „Riddsch Raißer“ [3] sprich: „Le Mong“ [4] sprich: „Formjula Wann“

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

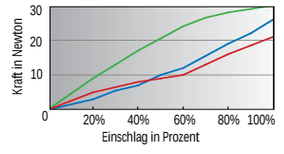
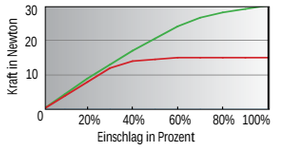
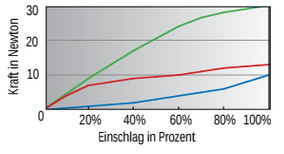
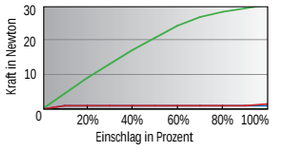
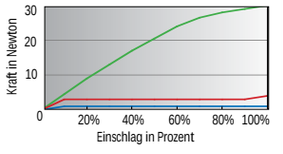
Lenkräder für Computer

MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 1: TRUST VIBRATION FEEDBACK RALLYMASTER[1] 2 Aashima	NOTE	Platz 2: 360 MODENA RACING WHEEL[2] Thrustmaster	NOTE	Platz 3: FORCE FEEDBACK GT RACING WHEEL[3] Thrustmaster	NOTE	Platz 4: TYPHOON REAL FORCE WHEEL[4] Anubis	NOTE
SERVICE	**7 %**		**2,00**		**2,57**		**2,57**		**2,85**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3 %	normal (24 Monate)	3,00	kurz (12 Monate)	4,00	kurz (12 Monate)	4,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1 %	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2 %	0800/0087878 (kostenlos)	1,00	01801/777775 (0,12 DM/Min.)	1,48	01801/777775 (0,12 DM/Min.)	1,48	01805/8974666 (0,24 DM/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1 %	Deutsch (www.trust.com)	1,00	Deutsch (de.thrustmaster.com)	1,00	Deutsch (de.thrustmaster.com)	1,00	Englisch (www.typhoon.de)	5,00
Info-Telefon (max. Telefonkosten, überprüft)	0 %	0800/0087878 (kostenlos)		01801/777775 (0,12 DM/Min.)		01801/777775 (0,12 DM/Min.)		0681/98806330 (0,24 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0 %	02821/58873 (0,24 DM/Min.)		030/29666839 (0,24 DM/Min.)		030/29666839 (0,24 DM/Min.)		0681/98806111 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**11,4%**		**1,00**		**1,99**		**1,91**		**1,88**
Install. Steuerungsprogr. (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nein (22,6344 Megabyte)	6,00	nein (5,6658 Megabyte)	6,00	nein (7,1843 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleib. Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	ja (9,4371 Megabyte)	4,07	ja (5,6658 Megabyte)	3,38	ja (4,7104 Megabyte)	3,17
Sprache Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	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 „F 1 World Grand Prix"	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „Grand Prix 3"	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**		**4,00**		**4,00**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00	etwas knapp	4,00	etwas knapp	4,00	etwas knapp	4,00
BEDIENUNG	**26%**		**3,27**		**3,00**		**2,93**		**3,17**
Anzahl der Bedientasten (überprüft)	3%	sehr groß (8)	1,00	durchschnittlich (4)	3,00	durchschnittlich (4)	3,00	sehr groß (12)	1,00
Einstellung (Kalibrierung, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Zusätzliche Bedienelemente (überprüft)	4%	Gangschaltung, Steuerkreuz	3,00	Gangschaltung, Steuerkreuz, Mini-Steuerknüppel	2,00	Gangschaltung, Steuerkreuz, Mini-Steuerknüppel	2,00	Gangschaltung, Mini-Steuerknüppel	3,00
Lenksäule höhen-/längsverstellbar (überprüft)	2%	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Griffgefühl Lenkrad (überprüft)	4%	unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00	angenehm	2,00	durchschnittlich	3,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4%	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	mühsam	4,00
Bedienung Pedale (überprüft)	3%	unangenehm	4,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00
Autom. Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele (überprüft)	2%	keine	6,00	wenige (17)	4,00	keine	6,00	keine	6,00
Kabel Lenkrad (Länge, gemessen)	1%	durchschnitttlich (1,86 m)	3,00	lang (2,42 m)	2,00	lang (2,17 m)	2,00	durchschnitttlich (1,78 m)	3,00
Kabel Pedale (Länge, gemessen)	1%	lang (2,08 m)	2,00	lang (2,11 m)	2,00	lang (2,07 m)	2,00	lang (2,42 m)	2,00
Auslenkkraft (Abweichung vom Idealwert im Neuzustand, gemessen)	2%	gering (-42,39 %)	4,00	zu gering (-68,72 %)	5,00	gering (-49,11 %)	4,00	gering (-42,42 %)	4,00
Neigungswinkel Lenkrad (gemessen)	0%	30 Grad		20 Grad		30 Grad		30 Grad	
Neigungswinkel Pedale (links und rechts, gemessen)	0%	0 - 25 Grad, 0 - 25 Grad		65 - 80 Grad, 50 - 80 Grad		20 - 50 Grad, 20 - 50 Grad		20 - 50 Grad, 20 - 50 Grad	
Maße Lenkrad (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	36 cm x 30 cm x 31 cm		33 cm x 29 cm x 35 cm		35 cm x 38 cm x 32 cm		34 cm x 26 cm x 33 cm	
Maße Pedale (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	34 cm x 10 cm x 36 cm		26 cm x 17 cm x 33 cm		22 cm x 15 cm x 30 cm		33 cm x 13 cm x 22 cm	
Verbindungsstecker (überprüft)	0%	Spielgeräte-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss		**USB-Anschluss** S.222		**serieller Anschluss** S.222	
QUALITÄT	**49,6%**		**1,69**		**1,32**		**1,52**		**1,81**
Falltest (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Dauertest Lenkrad (gemessen)	5%	leichte Beschädigung (Lenkrad etwas locker, Funktion o.k.)	3,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	leichte Beschädigung (nach 65 000 Drehungen bringt Lenkrad keine Gegenkraft mehr auf, Funktion o.k.)	3,00
Dauertest Pedale (gemessen)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Belastbarkeit des Lenkradanschlages (gemessen)	3%	durchschnittlich (210 N)	3,00	sehr hoch (>300 N)	1,00	sehr hoch (>300 N)	1,00	sehr hoch (>300 N)	1,00
Lenkwinkel (gemessen)	2%	gering (75 Grad)	4,00	durchschnittlich (90 Grad)	3,00	durchschnittlich (105 Grad)	3,00	sehr groß (135 Grad)	1,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen)	5%	sehr gering (+1,96 %)	1,00	sehr gering (-3,32 %)	1,00	sehr gering (-13,33 %)	1,00	durchschnittlich (-48,49 %)	3,00
Auslenkkraft (Abweichung vom Idealwert nach dem Dauertest, gemessen)	3%	gering (-40,43 %)	4,00	zu gering (-72,04 %)	5,00	zu gering (-62,44 %)	5,00	viel zu gering (-90,91 %)	6,00
Messdiagramm für Verschleißtest und Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft grün: ideal rot: vor dem Test blau: nach dem Test									
		Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar		Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar		Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar		Verschleiß durchschnittlich, Veränderung des Lenkwiderstandes spürbar	
Haftfestigkeit Lenkrad auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00
Haftfestigkeit Lenkrad auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00
Haftfestigkeit Pedale auf Kunststoffboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch (20 N)	1,00	sehr hoch (20 N)	1,00	durchschnittlich (10 N)	3,00	hoch (12 N)	2,00
Haftfestigkeit Pedale auf Teppichboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch (46 N)	1,00	sehr hoch (30 N)	1,00	sehr hoch (15 N)	1,00	sehr hoch (20 N)	1,00
Kabelbefestigung Lenkrad (überprüft)	0,8%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Kabelbefestigung Pedale (überprüft)	0,8%	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
ZWISCHENNOTE	**100 %**		**2,13**		**2,04**		**2,11**		**2,34**
AUFWERTUNG		Rütteleffekt	**- 0,20**	Adapter für USB-Anschluss mitgeliefert	**- 0,10**	Rütteleffekt	**- 0,20**	Rütteleffekt Adapter für USB-Anschluss mitgeliefert	**- 0,20** **- 0,10**
ABWERTUNG						kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert	**+ 0,10**		
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,93**	**gut**	**1,94**	**gut**	**2,01**	**gut**	**2,04**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**gut**		**befriedigend**		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**120,50 Mark**		**199,95 Mark**		**249,00 Mark**		**239,00 Mark**	
Preisempfehlung* (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand)		**kein günstigerer Preis bekannt**		**125 Mark, CSD, Alsbach, Tel. 06257/9339220**		**229 Mark, Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421/9131**		**228 Mark, Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel. 04421/91310**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,93 x 120,50 = 232,57 = gut		1,94 x 199,95 = 387,90 = gut		2,01 x 249,00 = 500,49 = befriedigend		2,04 x 239,00 = 487,56 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1] sprich: „Trasst Weibräischn Fihdbäck Rällimahster" [2] sprich: „Ssastmahster Modena Raißing Whil" [3] sprich: „Foß Fihdbäck Raißing Whil" [4] sprich: „Teifuhn Ri-el Foß Whil"

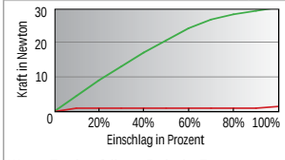
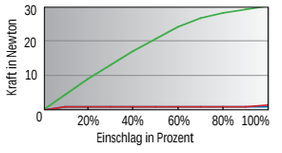
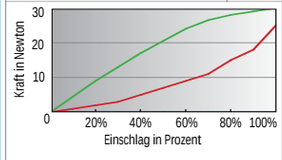
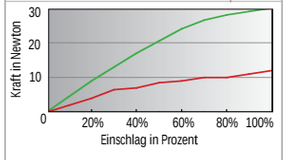
[9] Lenkrad lässt sich am Tisch befestigen

Platz 5		Platz 6		Platz 7		Platz 8		Platz 9	
Computer		**Computer**		**Computer**		**Computer**		**Computer**	
TRUST FORMULA 1 RACEMASTER[5] 3		**FX-UL FORCE[6] RS**		**360 MODENA PRO RACING WHEEL[2]**		**TYPHOON VIBRATION POWER WHEEL[7]**		**R80 SPORTS WHEEL[8]**	
Aashima	NOTE	Act Labs	NOTE	Thrustmaster	NOTE	Anubis	NOTE	Saitek	NOTE
	2,00		**3,00**		**2,57**		**2,85**		**3,42**
normal (24 Monate)	3,00	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
0800/0087878 (kostenlos)	1,00	0800/9809997 (kostenlos)	1,00	01801/777775 (0,12 DM/Min.)	1,48	01805/8974666 (0,24 DM/Min.)	1,96	089/54612710 (0,24 DM/Min.)	1,96
Deutsch (www.trust.com)	1,00	Englisch (www.act-labs.de)	5,00	Deutsch (de.thrustmaster.com)	1,00	Englisch (www.typhoon.de)	5,00	keine (www.saitek.de)	6,00
0800/0087878 (kostenlos)		01805/125133 (0,24 DM/Min.)		01801/777775 (0,12 DM/Min.)		0681/98806330 (0,24 DM/Min.)		089/5467570 (0,24 DM/Min.)	
02821/58873 (0,24 DM/Min.)		04287/125144 (0,24 DM/Min.)		030/29666839 (0,24 DM/Min.)		0681/98806111 (0,24 DM/Min.)		089/54675741 (0,24 DM/Min.)	
	1,00		**1,99**		**1,99**		**1,00**		**1,00**
nicht notwendig	1,00	einfach	2,00	einfach	2,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nein (15,3886 Megabyte)	6,00	nein (22,6508 Megabyte)	6,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	nein	6,00	nein	6,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	ja (9,2405 Megabyte)	4,04	ja (9,4571 Megabyte)	4,08	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
nicht notwendig	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
	3,50		**2,00**		**4,00**		**4,00**		**4,00**
etwas knapp	3,50	ausführlich	2,00	etwas knapp	4,00	etwas knapp	4,00	etwas knapp	4,00
	3,70		**3,07**		**2,93**		**3,67**		**4,00**
durchschnittlich (4)	3,00	sehr groß (10)	1,00	groß (6)	2,00	durchschnittlich (4)	3,00	durchschnittlich (4)	3,00
einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Gangschaltung	4,00	Gangschaltung, Steuerkreuz	3,00	Gangschaltung, Steuerkreuz, Mini-Steuerknüppel	2,00	Gangschaltung	4,00	Gangschaltung	4,00
nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	ja/ja	1,00	nein/nein	6,00
unangenehm	4,00	angenehm	2,00	durchschnittlich	3,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00
durchschnittlich	3,00	mühsam	4,00	durchschnittlich	3,00	mühsam	4,00	durchschnittlich	3,00
sehr unangenehm	5,00	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00	sehr unangenehm	5,00	entfällt, keine Pedale vorhanden	6,00
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
keine	6,00	keine	6,00	wenige (17)	4,00	keine	6,00	keine	6,00
durchschnitttlich (1,86 m)	3,00	durchschnittlich (1,85 m)	3,00	lang (2,13 m)	2,00	durchschnitttlich (1,85 m)	3,00	durchschnitttlich (1,77 m)	3,00
lang (2,05 m)	2,00	lang (2,10 m)	2,00	lang (2,11 m)	2,00	durchschnitttlich (1,81 m)	3,00	entfällt, keine Pedale vorhanden	6,00
gering (-42,39 %)	4,00	etwas zu gering (-27,49 %)	3,00	gering (-41,82 %)	4,00	viel zu gering (-84,39 %)	6,00	zu gering (-71,49 %)	5,00
30 Grad		25 Grad		25 Grad		45 - 75 Grad		25 Grad	
15 - 30 Grad, 15 - 30 Grad		25 - 35 Grad, 25 - 35 Grad		65 - 80 Grad, 50 - 80 Grad		10 - 40 Grad, 10 - 40 Grad		entfällt, keine Pedale vorhanden	
36 cm x 30 cm x 31 cm		38 cm x 30 cm x 41 cm		44 cm x 30 cm x 32 cm		25 cm x 31 cm x 30 cm		25 cm x 31 cm x 27 cm	
33 cm x 8 cm x 15 cm		34 cm x 15 cm x 30 cm		25 cm x 17 cm x 33 cm		22 cm x 10 cm x 23 cm		entfällt, keine Pedale vorhanden	
Spielgeräte-Anschluss		serieller Anschluss		USB-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss	
	1,67		**2,09**		**1,48**		**2,53**		**2,67**
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
leichte Beschädigung (nach 89 000 Drehungen bringt Lenkrad keine Gegenkraft mehr auf, Funktion o.k.)	3,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	leichte Beschädigung (Lenkrad etwas locker, Funktion o.k.)	3,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	leichte Beschäd. (Gehäuseteile abgebrochen, Funktion o.k)	3,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
sehr hoch (300 N)	1,00	sehr gering (140 N)	5,00	hoch (250 N)	2,00	sehr gering (100 N)	5,00	durchschnittlich (230 N)	3,00
gering (75 Grad)	4,00	groß (120 Grad)	2,00	durchschnittlich (90 Grad)	3,00	durchschnittlich (90 Grad)	3,00	gering (75 Grad)	4,00
sehr gering (+0,37 %)	1,00	überdurchschnittlich (-63,42 %)	4,00	gering (-32,90 %)	2,00	sehr gering (-0,15 %)	1,00	sehr gering (-13,05 %)	1,00
gering (-42,02 %)	4,00	viel zu gering (-90,91 %)	6,00	zu gering (-74,72 %)	5,00	viel zu gering (-84,54 %)	6,00	viel zu gering (-84,54 %)	6,00
									
Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar		Verschleiß überdurchschnittlich, Veränderung des Lenkwiderstandes deutlich spürbar		Verschleiß gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar		Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar		Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar	
sehr hoch[9] (>150 N)	1,00	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00
sehr hoch[9] (>150 N)	1,00	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00	sehr hoch[9] (>150 N)	1,00
sehr hoch (30 N)	1,00	sehr hoch (>50N)	1,00	sehr hoch (20 N)	1,00	sehr gering (4 N)	5,00	entfällt, keine Pedale vorhanden	6,00
hoch (14 N)	2,00	sehr hoch (>50N)	1,00	sehr hoch (30 N)	1,00	gering (6 N)	4,00	entfällt, keine Pedale vorhanden	6,00
normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00
normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	entfällt, keine Pedale vorhanden	6,00
	2,26		**2,43**		**2,10**		**2,75**		**2,96**
Rütteleffekt	**- 0,20**	Rütteleffekt	**- 0,20**			Rütteleffekt	**- 0,20**		
		Adapter für USB-Anschluss mitgeliefert	**- 0,10**			zusätzliche Handbremse	**- 0,05**		
				kein Adapter für Spielgeräte-Anschluss mitgeliefert	**+ 0,10**				
gut	**2,06**	**gut**	**2,13**	**gut**	**2,20**	**befriedigend**	**2,50**	**befriedigend**	**2,96**
sehr gut		**ausreichend**		**befriedigend**		**gut**		**gut**	
86,00 Mark		**341,99 Mark**		**199,95 Mark**		**99,00 Mark**		**69,95 Mark**	
kein günstigerer Preis bekannt		**kein günstigerer Preis bekannt**		**169 Mark, Fort Knox, Aachen, Tel. 0800/3678566**		**kein günstigerer Preis bekannt**		**kein günstigerer Preis bekannt**	
2,06 x 86,00 = 177,16 = sehr gut		2,13 x 341,99 = 728,44 = ausreichend		2,20 x 199,95 = 439,89 = befriedigend		2,50 x 99,00 = 247,50 = gut		2,96 x 69,95 = 207,05 = gut	

[5] sprich: „Trast Formjula Wann Raßmahster" [6] sprich: „Akt Läbs Forß" [7] sprich: „Teifuhn Welbrasichn Pauer Whl" [8] sprich: „Sports Whl"

Testergebnisse im Detail

Preis-Leistungs-Sieger — Test-Sieger

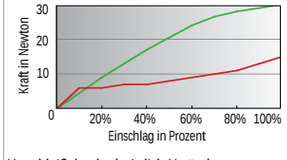
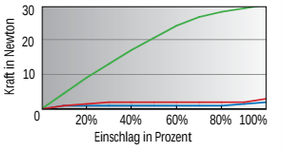
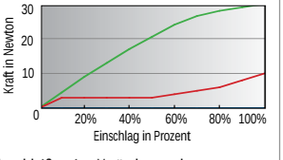
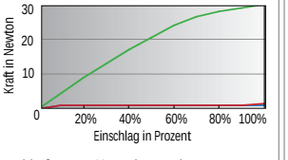
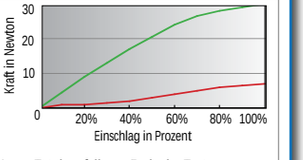
MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 10 Computer: PACE RACING WHEEL[1] SV-6670 Interact	NOTE	Platz 11 Computer: ULTRA RACER[2] SV-284 Interact	NOTE	Platz 1 Playstation 2: BLUE THUNDER RACING WHEEL[3] SV-4320 Interact	NOTE	Platz 2 Playstation 2: 360 MODENA RACING WHEEL[4] Thrustmaster	NOTE
SERVICE	**7 %**		**3,42**		**3,42**		**3,42**		**3,28**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3 %	kurz (12 Monate)	4,00	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-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2 %	01805/125133 (0,24 DM/Min.)	1,96	01805/125133 (0,24 DM/Min.)	1,96	01805/125133 (0,24 DM/Min.)	1,96	01801/777775 (0,12 DM/Min.)	1,48
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1 %	keine (www.interact-europe.com)	6,00	keine (www.interact-europe.de)	6,00	keine (www.interact-europe.de)	6,00	keine (de.thrustmaster.com)	6,00
Info-Telefon (max. Telefonkosten, überprüft)	0 %	01805/125133 (0,24 DM/Min.)		01805/125133 (0,24 DM/Min.)		01805/125133 (0,24 DM/Min.)		01801/777775 (0,12 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0 %	04287/125144 (0,24 DM/Min.)		04287/125144 (0,24 DM/Min.)		04287/125144 (0,24 DM/Min.)		030/29666839 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**11,4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Install. Steuerungsprogr. (Treiber, überprüft)	2%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Löschfunktion (verbleib. Programmrest, gemessen)	1,4%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Sprache Installationsanweisungen (überprüft)	1%	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Läuft mit „AR 3" (PC)/„RR5" (PS2)[7]	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „F 1 WGP" (PC)/„LM 24h" (PS2)[8]	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Läuft mit „GP 3" (PC)/„FO2001" (PS2)[9]	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**5,00**		**4,00**		**2,50**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp	5,00	etwas knapp	4,00	akzeptabel	2,50	etwas knapp	4,00
BEDIENUNG	**26%**		**3,83**		**4,23**		**2,70**		**2,93**
Anzahl der Bedientasten (überprüft)	3%	durchschnittlich (4)	3,00	sehr groß (9)	1,00	sehr groß (11)	1,00	sehr groß (11)	1,00
Einstellung (Kalibrierung, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
zusätzliche Bedienelemente (überprüft)	4%	keine	6,00	keine	6,00	Gangschaltung, Steuerkreuz	3,00	Gangschaltung, Steuerkreuz	3,00
Lenksäule höhen-/längsverstellbar (überprüft)	2%	ja/ja	1,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
Griffgefühl Lenkrad (überprüft)	4%	unangenehm	4,00	unangenehm	4,00	angenehm	2,00	unangenehm	4,00
Erreichbarkeit der Bedienelemente (überprüft)	4 %	mühsam	4,00	mühsam	4,00	mühsam	4,00	durchschnittlich	3,00
Bedienung Pedale (überprüft)	3%	unangenehm	4,00	entfällt, keine Pedale vorhanden	6,00	durchschnittlich	3,00	unangenehm	4,00
Autom. Tastendruckwiederholung (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Tastenvoreinstellungen für Spiele (überprüft)	2%	keine	6,00	keine	6,00	nicht notwendig	1,00	nicht notwendig	1,00
Kabel Lenkrad (Länge, gemessen)	1%	durchschnittlich (1,85 m)	3,00	lang (2,46 m)	2,00	lang (2,45 m)	2,00	durchschnitttlich (1,82 m)	3,00
Kabel Pedale (Länge, gemessen)	1%	durchschnittlich (1,81 m)	3,00	entfällt, keine Pedale vorhanden	6,00	durchschnittlich (1,68 cm)	3,00	lang (2,11 m)	2,00
Auslenkkraft (Abweichung vom Idealwert im Neuzustand, gemessen)	2%	viel zu gering (-84,39 %)	6,00	viel zu gering (-84,39 %)	6,00	gering (-53,72 %)	4,00	gering (-53,6 %)	4,00
Neigungswinkel Lenkrad (gemessen)	0%	45 - 75 Grad		entfällt, Gerät wird in der Hand gehalten		25 Grad		20 Grad	
Neigungswinkel Pedale (links und rechts, gemessen)	0%	10 - 40 Grad, 10 - 40 Grad		entfällt, keine Pedale vorhanden		30 - 55 Grad, 30 - 55 Grad		65 - 80 Grad, 50 - 80 Grad	
Maße Lenkrad (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	25 cm x 31 cm x 30 cm		6,5 cm x 9 cm x 19 cm		41 cm x 37 cm x 31cm		33 cm x 29 cm x 35 cm	
Maße Pedale (Breite x Höhe x Tiefe, gemessen)	0%	22 cm x 10 cm x 23 cm		keine Pedale vorhanden		31 cm x 16 cm x 30 cm		26 cm x 17cm x 33 cm	
Verbindungsstecker (überprüft)	0%	Spielgeräte-Anschluss		Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss		Playstation-Spielgeräte-Anschluss	
QUALITÄT	**49,6%**		**3,34**		**4,26**		**1,64**		**1,81**
Falltest (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Dauertest Lenkrad (gemessen)	5%	nicht bestanden (siehe Abwertung)	6,00	nicht bestanden (siehe Abwertung)	6,00	leichte Beschädigung (nach 55 000 Drehungen bringt Lenkrad keine Gegenkraft mehr auf, Funktion o.k.)	3,00	leichte Beschädigung (nach 89 000 Drehungen bringt Lenkrad keine Gegenkraft mehr auf, Funktion o.k)	3,00
Dauertest Pedale (gemessen)	5%	bestanden	1,00	entfällt, keine Pedale vorhanden	6,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Belastbarkeit des Lenkradanschlages (gemessen)	3%	sehr gering (100 N)	5,00	durchschnittlich (210 N)	3,00	sehr hoch (>300 N)	1,00	durchschnittlich (200 N)	3,00
Lenkwinkel (gemessen)	2%	durchschnittlich (90 Grad)	3,00	viel zu gering (45 Grad)	6,00	sehr groß (>150 Grad)	1,00	durchschnittlich (90 Grad)	3,00
Verschleißtest: Veränderung der Hebelkraft (gemessen)	5%	Dauertest nicht bestanden	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00	gering (-37,19 %)	2,00	gering (-37,31 %)	2,00
Auslenkkraft (Abweichung vom Idealwert nach dem Dauertest, gemessen)	3%	Dauertest nicht bestanden	6,00	Dauertest nicht bestanden	6,00	viel zu gering (-90,91 %)	6,00	viel zu gering (-90,91 %)	6,00
Messdiagramm für Verschleißtest und Abweichung von der Ideal-Auslenkkraft grün: ideal rot: vor dem Test blau: nach dem Test		 Wegen Totalausfalls vor Ende des Tests fehlt die Nach-Test-Kurve		 Wegen Totalausfalls vor Ende des Tests fehlt die Nach-Test-Kurve		 Verschleiß gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar		 Verschleiß gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar	
Haftfestigkeit Lenkrad auf Holztisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch[10] (>150 N)	1,00	entfällt, Gerät wird in der Hand gehalten	1,00	sehr hoch[10] (>150 N)	1,00	sehr hoch[10] (>150 N)	1,00
Haftfestigkeit Lenkrad auf kunststoffbeschichtetem Tisch (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr hoch[10] (>150 N)	1,00	entfällt, Gerät wird in der Hand gehalten	1,00	sehr hoch[10] (>150 N)	1,00	sehr hoch[10] (>150 N)	1,00
Haftfestigkeit Pedale auf Kunststoffboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	sehr gering (4 N)	5,00	entfällt, keine Pedale vorhanden	6,00	sehr hoch (15 N)	1,00	sehr hoch (20 N)	1,00
Haftfestigkeit Pedale auf Teppichboden (Kraft in Newton, gemessen)	5%	gering (6 N)	4,00	entfällt, keine Pedale vorhanden	6,00	sehr hoch (30 N)	1,00	sehr hoch (30 N)	1,00
Kabelbefestigung Lenkrad (überprüft)	0,8%	stabil (Kabeltülle)	1,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
Kabelbefestigung Pedale (überprüft)	0,8%	stabil (Kabeltülle)	1,00	entfällt, keine Pedale vorhanden	6,00	normal (Kabelumlenkung)	3,00	stabil (Kabeltülle)	1,00
ZWISCHENNOTE	**100 %**		**3,26**		**3,82**		**2,03**		**2,20**
AUFWERTUNG						Rütteleffekt	**- 0,20**	Rütteleffekt	**- 0,20**
ABWERTUNG		nach 89 000 Drehungen Lenkrad abgebrochen	**+ 0,50**	nach 89 000 Drehungen Lenkrad abgebrochen	**+ 0,50**				
TESTERGEBNIS		**ausreichend** ←	**3,76**	**ausreichend** ←	**4,32**	**gut** ←	**1,83**	**gut** ←	**2,00**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**sehr gut**		**gut**		**gut**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		**129,99 Mark**		**39,99 Mark**		**199,99 Mark**		**139,95 Mark**	
Preisempfehlung* (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat November fand)		**kein günstigerer Preis bekannt**		**kein günstigerer Preis bekannt**		**kein günstigerer Preis bekannt**		**73 Mark, Computeruniverse.net, Tel.0700/86483773**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		3,76 x 129,99 = 488,76 = befriedigend		4,32 x 39,99 = 172,76 = sehr gut		1,83 x 199,99 = 365,98 = gut		2,00 x 139,95 = 279,90 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1]sprich: „Interakt Paiß Raßing Wihl" [2]sprich: „Altra Räißer" [3]sprich: „Bluh Ssander Räißing Wihl" [4]sprich: „Ssrastmahster Modena Räßing Wihl"

[7]„Autobahn Raser 3"(PC)/„Ridge Racer 5" (PS2) [8]„F1 World Grand Prix"(PC)/„Le Mans 24 Stunden" (PS2) [9]„Grand Prix 3"(PC)/„Formula One 2001" (PS2) [10]Lenkrad lässt sich am Tisch befestigen

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6	Platz 7
Playstation 2	**Playstation 2**	**Playstation 2**	**Playstation 2**	**Playstation 2**
MICHAEL SCHUMACHER GTR LENKRAD	**RX 400 WHEEL**	**BROOKLYN D-FORCE WHEEL**[5]	**ULTRA RACER**[2] **SV-1124**	**DRIVING FORCE**[6]
Blaze	Saitek	Vidis	Interact	Logitech
NOTE	NOTE	NOTE	NOTE	NOTE
3,42	**3,42**	**2,85**	**3,42**	**2,99**
kurz (12 Monate) 4,00	kurz (12 Monate) 4,00	normal (24 Monate) 3,00	kurz (12 Monate) 4,00	normal (24 Monate) 3,00
Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch vor Ort 1,00	Austausch beim Händler 2,00	Austausch beim Händler 2,00
02154/945251 (0,24 DM/Min.) 1,96	089/54612710 (0,24 DM/Min.) 1,96	040/51484048 (0,24 DM/Min.) 1,96	01805/125133 (0,24 DM/Min.) 1,96	069/92032166 (0,24 DM/Min.) 1,96
keine (www.blaze.de) 6,00	keine (www.saitek.de) 6,00	keine (www.vidis.com) 6,00	keine (www.interact-europe.de) 6,00	keine (www.logitech.de) 6,00
02154/945251 (0,24 DM/Min.)	089/5467570 (0,24 DM/Min.)	040/51484048 (0,24 DM/Min.)	01805/125133 (0,24 DM/Min.)	069/92032165 (0,24 DM/Min.)
02154/945233 (0,24 DM/Min.)	089/54675741 (0,24 DM/Min.)	040/51484040 (0,24 DM/Min.)	04287/125144 (0,24 DM/Min.)	0041/8635402
1,00	**1,00**	**1,00**	**1,00**	**1,00**
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
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
2,50	**2,50**	**2,50**	**4,00**	**2,50**
akzeptabel 2,50	akzeptabel 2,50	akzeptabel 2,50	etwas knapp 4,00	akzeptabel 2,50
2,70	**3,13**	**2,80**	**3,90**	**2,73**
sehr groß (14) 1,00	groß (6) 2,00	sehr groß (10) 1,00	sehr groß (12) 1,00	sehr groß (10) 1,00
einfach 2,00	einfach 2,00	einfach 2,00	einfach 2,00	einfach 2,00
Gangschaltung, Steuerkreuz 3,00	Gangschaltung, Steuerkreuz 3,00	Gangschaltung, Steuerkreuz 3,00	keine 6,00	Gangschaltung, Steuerkreuz 3,00
nein/nein 6,00	nein/nein 6,00	nein/nein 6,00	nein/nein 6,00	nein/nein 6,00
durchschnittlich 3,00	unangenehm 4,00	durchschnittlich 3,00	sehr unangenehm 5,00	durchschnittlich 3,00
durchschnittlich 3,00	durchschnittlich 3,00	durchschnittlich 3,00	durchschnittlich 3,00	durchschnittlich 3,00
durchschnittlich 3,00	unangenehm 4,00	durchschnittlich 3,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00	durchschnittlich 3,00
ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00	ja 1,00
nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00	nicht notwendig 1,00
durchschnittlich (1,98 m) 3,00	sehr lang (3,10 m) 1,00	durchschnittlich (1,96 m) 3,00	lang (2,42 m) 2,00	sehr lang (2,73 m) 1,00
lang (2,40 m) 2,00	durchschnitttlich (1,91 m) 3,00	durchschnittlich (1,98 m) 3,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00	durchschnittlich (1,65 m) 3,00
gering (-41,51 %) 4,00	viel zu gering (-80,39 %) 6,00	zu gering (-66,07 %) 5,00	viel zu gering (-84,39 %) 6,00	zu gering (-75,09 %) 5,00
25 Grad	25 Grad	35 Grad	entfällt, Gerät wird in der Hand gehalten	35 Grad
30 - 45 Grad, 30 - 45 Grad	15 -30 Grad, 15 -30 Grad	10 - 50 Grad, 10 - 50 Grad	entfällt, keine Pedale vorhanden	25 - 50 Grad, 25 - 50 Grad
40 cm x 26 cm x 40 cm	25 cm x 31cm x 28 cm	30 cm x 33 cm x 27 cm	6,5 cm x 9 cm x 19 cm	25 cm x 30 cm x 31 cm
33 cm x 16 cm x 27 cm	24 cm x 8 cm x 16 cm	21 cm x 15 cm x 26 cm	entfällt, keine Pedale vorhanden	26 cm x 15 cm x 26 cm
Playstation-Spielgeräte-Anschluss	Playstation-Spielgeräte-Anschluss	Playstation-Spielgeräte-Anschluss	Playstation-Spielgeräte-Anschluss	USB-Anschluss
2,41	**2,35**	**2,47**	**3,19**	**2,86**
leichte Beschädigung (Gangschaltung etwas locker) 3,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00	bestanden 1,00
leichte Beschädigung (nach 89 000 Drehungen bringt Lenkrad keine Gegenkraft mehr auf, Funktion o.k.) 3,00	bestanden 1,00	leichte Beschädigung (nach 65 000 Bewegungen bringt Lenkrad keine Gegenkraft mehr auf, Funktion o.k.) 3,00	bestanden 1,00	nicht bestanden (siehe Abwertung) 6,00
bestanden 1,00	bestanden 1,00	nicht bestanden (siehe Abwertung) 6,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00	bestanden 1,00
sehr hoch (>300 N) 1,00	sehr hoch (300 N) 1,00	durchschnittlich (200 N) 3,00	hoch (250 N) 2,00	sehr hoch (>300 N) 1,00
sehr groß (>150 Grad) 1,00	durchschnittlich (90 Grad) 3,00	groß (120 Grad) 2,00	viel zu gering (45 Grad) 6,00	durchschnittlich (90 Grad) 3,00
durchschnitlich (-49,40 %) 3,00	sehr gering (-3,69 %) 1,00	gering (-24,84 %) 2,00	sehr gering (-0,15 %) 1,00	Dauertest nicht bestanden 6,00
viel zu gering (-90,91 %) 6,00	viel zu gering (-84,08 %) 6,00	viel zu gering (-90,91 %) 6,00	viel zu gering (-84,39 %) 6,00	Dauertest nicht bestanden 6,00
				
Verschleiß durchschnittlich, Veränderung des Lenkwiderstandes spürbar	Verschleiß sehr gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar	Verschleiß gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar	Verschleiß gering, Veränderung des Lenkwiderstandes praktisch nicht spürbar	Wegen Totalausfalls vor Ende des Tests fehlt die Nach-Test-Kurve
sehr hoch[10] (>150 N) 1,00	sehr hoch[10] (>150 N) 1,00	sehr hoch[10] (>150 N) 1,00	entfällt, Gerät wird in der Hand gehalten 1,00	sehr hoch[10] (>150 N) 1,00
sehr hoch[10] (>150 N) 1,00	sehr hoch[10] (>150 N) 1,00	sehr hoch[10] (>150 N) 1,00	entfällt, Gerät wird in der Hand gehalten 1,00	sehr hoch[10] (>150 N) 1,00
gering (7 N) 4,00	kaum vorhanden (1 N) 6,00	durchschnittlich (10 N) 3,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00	sehr gering (5 N) 5,00
durchschnittlich (10 N) 3,00	sehr gering (3 N) 5,00	sehr hoch (20 N) 1,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00	sehr hoch (20 N) 1,00
stabil (Kabeltülle) 1,00	normal (Kabelumlenkung) 3,00	stabil (Kabeltülle) 1,00	normal (Kabelumlenkung) 3,00	normal (Kabelumlenkung) 3,00
stabil (Kabeltülle) 1,00	normal (Kabelumlenkung) 3,00	stabil (Kabeltülle) 1,00	entfällt, keine Pedale vorhanden 6,00	normal (Kabelumlenkung) 3,00
2,41	**2,51**	**2,43**	**3,19**	**2,61**
Rütteleffekt -0,20	Rütteleffekt -0,20	Rütteleffekt -0,20		Rütteleffekt -0,20
		nach 89 000 Betätigungen beide Pedalfedern gebrochen +0,50		nach 68 000 Drehungen Lenkrad abgebrochen +1,50 kein Playstation-Spielgeräte-Adapter mitgeliefert +0,10
gut 2,21	**gut 2,31**	**befriedigend 2,73**	**befriedigend 3,19**	**ausreichend 4,01**
gut	**gut**	**gut**	**sehr gut**	**ungenügend**
149,95 Mark	**99,95 Mark**	**129,95 Mark**	**59,99 Mark**	**254,24 Mark**
113 Mark, Computeruniverse.net, Tel.0700/86483773	**68,80 Mark, Mindfactory, Wilhelmshaven, Tel.04421/91310**	**kein günstigerer Preis bekannt**	**kein günstigerer Preis bekannt**	**249 Mark, MCS, Dresden, Tel.0351/4598315**
2,21 x 149,95 = 331,39 = gut	2,31 x 99,95 = 230,88 = gut	2,73 x 129,95 = 354,76 = gut	3,19 x 59,99 = 191,37 = sehr gut	4,01 x 254,24 = 1.019,50 = ungenügend

[5]sprich: „Bruhklin Di-Foß Wihl" [6]sprich: „Loodschiteck Dreiwing Forß"

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE hat elf neue Lenkräder für den Computer und sieben für die Spielekonsole „Sony Playstation 2“ einem aufwendigen Test unterzogen. Für die Auswahl der Testgeräte waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Lenkräder sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keines der getesteten Lenkräder durfte mehr als 350 Mark kosten.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert. Auch leiden Vorserienmuster für den PC teils unter fehlerhaften oder nicht funktionsfähigen Steuerungsprogrammen (Treibern).
- Die Lenkräder sollten nach Möglichkeit sowohl in Großmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten zu, dass die Lenkräder nach Erscheinen des Vergleichstests mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Renn-Pappe: Die Verpackungen versprechen meistens mehr, als der Inhalt hält.

PC: Platz 1 — Aashima Trust V FB[1] Rallymaster 2 — Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	120,50 Mark



Das Podest mit den Pedalen ermöglicht den Füßen eine bequeme Ruheposition. Leider sind Gas- und Bremspedal etwas zu klein und daher eher schwierig zu betätigen.

⊕ Rütteleffekt
⊕ Verschleißtest bestanden

⊖ Drehwiderstand gering
⊖ Leichte Beschädigung beim Falltest

Infos bei: Aashima GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

[1] V FB = „Vibration Feedback“

PC: Platz 2 — Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	199,95 Mark



Mit den beiden kleinen Schaltwippen rechts und links am „Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel“ wechseln Sie die Gänge – fast so, wie in einem echten Rennwagen.

⊕ Verschleißtest bestanden
⊕ Lenkradanschlag sehr hoch belastbar
⊕ USB-Adapter S.222 mitgeliefert

⊖ Drehwiderstand gering

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

PC: Platz 3 — Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	249,00 Mark



Rechts neben dem Lenkrad befindet sich der Schalthebel. Jede Bewegung nach vorn schaltet um einen Gang hoch, nach hinten geht's um je einen Gang runter.

⊕ Rütteleffekt
⊕ Verschleißtest bestanden
⊕ Lenkradanschlag sehr hoch belastbar

⊖ Drehwiderstand gering

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

PC: Platz 4 — Anubis Typhoon Real Force Wheel



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	239,00 Mark



Dieses Modell hat ein **Steuerkreuz** S.222 im Lenkradkranz. Damit können Sie sich bequem durch die oft endlosen Menüs in Rennspielen arbeiten.

⊕ Rütteleffekt
⊕ Lenkradanschlag sehr hoch belastbar
⊕ USB-Adapter mitgeliefert

⊖ Drehwiderstand gering

Infos bei: Anubis Elektronik GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

PC: Platz 5 — Aashima Trust Formula 1 Racemaster 3



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	86,00 Mark



Rechts und links unter dem Lenkrad finden Sie je zwei Hebel vor, die Sie für jedes Rennspiel individuell mit häufig gebrauchten Sonderfunktionen belegen können.

⊕ Rütteleffekt
⊕ Lenkradanschlag sehr hoch belastbar

⊖ Drehwiderstand gering

Infos bei: Aashima GmbH, Siemensstr. 1, 47533 Kleve

PC: Platz 6 — Act Labs FX-UL Force RS



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	341,99 Mark



Dieses Modul müssen Sie bei der Installation in den dafür vorgesehenen Steckplatz an der Rückseite des Lenkrades stecken. Erst dann wird der Rütteleffekt aktiviert.

⊕ Rütteleffekt
⊕ Verschleißtest bestanden
⊕ USB-Adapter mitgeliefert

⊖ Lenkradanschlag nur sehr gering belastbar
⊖ Drehwiderstand etwas zu gering

Infos bei: Act Labs GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

PC: Platz 7 — Thrustmaster 360 Modena Pro Racing Wheel



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	199,95 Mark



Nicht nur robust, sondern auch ein echter „Hingucker" ist dieser Schalthebel aus Edelstahl am „360 Modena Pro Racing Wheel" von Thrustmaster.

- ⊕ Verschleißtest bestanden
- ⊕ Lenkradanschlag hoch belastbar
- ⊖ Drehwiderstand gering

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

PC: Platz 8 — Anubis Typhoon Vibration Power Wheel



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	99,00 Mark



Wie im handelsüblichen Mittelklasseauto: Das „Typhoon Vibration Power Wheel" von Anubis hat eine vollwertige Handbremse hinter dem Schaltknüppel.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Zusätzliche Handbremse
- ⊖ Lenkradanschlag nur sehr gering belastbar
- ⊖ Drehwiderstand viel zu gering

Infos bei: Anubis Elektronik GmbH, Am Langfeld 38, 66130 Saarbrücken

PC: Platz 9 — Saitek R 80 Sports Wheel



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	69,95 Mark



An der Rückseite des „R 80 Sports Wheel" befindet sich diese„Schraubzwinge". Sie sorgt für absolut sicheren Sitz des Lenkrades auf dem Schreibtisch.

- ⊕ Verschleißtest bestanden
- ⊕ Kein Steuerungsprogramm (Treiber) notwendig
- ⊖ Gas- und Bremspedal fehlen
- ⊖ Drehwiderstand zu gering

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

PC: Platz 10 — Interact Pace Racing Wheel SV-6670



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	129,99 Mark



Dicker Pluspunkt: Das „Pace Racing Wheel SV-6670" von Interact ist höhenverstellbar. Um so bedauerlicher, dass es ansonsten nicht sehr überzeugen konnte.

- ⊕ Kein Steuerungsprogramm (Treiber) notwendig
- ⊖ Verschleißtest Lenkrad nicht bestanden
- ⊖ Drehwiderstand viel zu gering

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PC: Platz 11 — Interact Ultra Racer SV-284 — Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	39,99 Mark



Dieses Miniatur-„Lenkrad" halten Sie mit der linken Hand fest. Mit der rechten drehen Sie den Knopf in die Richtung, die der Rennwagen einschlagen soll.

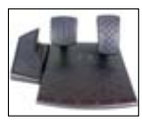
- ⊕ Sehr günstiger Preis
- ⊖ Verschleißtest Lenkrad nicht bestanden
- ⊖ Gas- und Bremspedal fehlen
- ⊖ Drehwiderstand viel zu gering

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PS 2: Platz 1 — Interact Blue Thunder Racing Wheel SV-4320 — Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	199,99 Mark



Weil Sie den linken Fuß sowieso nicht zum Gasgeben oder Bremsen benötigen, kann dieser bequem auf dem Podest links von den Pedalen ruhen.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Lenkradanschlag sehr hoch belastbar
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Verschleißtest Lenkrad
- ⊖ Drehwiderstand gering

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PS 2: Platz 2 — Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	139,95 Mark



Mit dieser Schaltwippe rechts unten am Lenkrad schalten Sie um einen Gang aufwärts. Links befindet sich das Gegenstück zum Herunterschalten.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Verschleißtest Lenkrad
- ⊖ Drehwiderstand gering

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

PS 2: Platz 3 — Blaze Michael Schumacher GTR Lenkrad



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	149,95 Mark



Ein zuätzliches Steuerkreuz in der unteren Speiche des „Blaze Michael Schumacher GTR" vereinfacht die Bedienung von Menüs in Playstation-Rennspielen.

- ⊕ Rütteleffekt
- ⊕ Lenkradanschlag sehr hoch belastbar
- ⊖ Leichte Beschädigung beim Verschleißtest Lenkrad
- ⊖ Drehwiderstand gering

Infos bei: Fire International GmbH, Siemensring 25, 47877 Willich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

PS 2: Platz 4 – Saitek RX 400 Wheel



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	99,95 Mark



Zu klein geraten sind die Pedale des „RX 400 Wheel“ von Saitek. Die korrekte Betätigung der beiden Fußhebel für Gas und Bremse ist daher schwierig und unangenehm.

- Rütteleffekt
- Verschleißtest bestanden
- Lenkradanschlag sehr hoch belastbar

- Drehwiderstand viel zu gering

Infos bei: Saitek AG, Landsberger Str. 400, 81241 München

PS 2: Platz 5 – Vidis Brooklyn D-Force 2 Wheel



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	129,95 Mark



Das „Brooklyn D-Force 2 Wheel“ hat zusätzliche Bedienelemente, und zwar die Tasten, die Playstation-2-Besitzer von der Original-Spieletastatur ihrer Konsole kennen.

- Rütteleffekt

- Verschleißtest Pedale nicht bestanden
- Drehwiderstand zu gering

Infos bei: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg

PS 2: Platz 6 – Interact Ultra Racer SV-1124 – Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	59,99 Mark



Dieser Hebel an der Unterseite wird mit dem rechten Zeigefinger bedient. Er dient zum Beschleunigen (nach hinten ziehen) und zum Bremsen (nach vorn drücken).

- Sehr günstiger Preis
- Verschleißtest bestanden

- Gas- und Bremspedal fehlen
- Drehwiderstand viel zu gering

Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen

PS 2: Platz 7 – Logitech Driving Force



Testergebnis:	ausreichend
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	254,24 Mark



Links oben im Lenkradkranz des „Driving Force“ von Logitech befindet sich dieses Steuerkreuz. Es vereinfacht die Bedienung von Menüs in Rennspielen.

- Rütteleffekt
- Lenkradanschlag sehr hoch belastbar

- Verschleißtest Lenkrad nicht bestanden
- Drehwiderstand zu gering

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering

Worauf Sie achten sollten

1. Befestigungsarten

Messen Sie vor dem Kauf die Stärke der Schreibtischplatte. Bei vielen Lenkrädern sorgt eine Schraubzwinge an der Tischkante für sicheren Halt. Falls diese Art der Befestigung an Ihrem Schreibtisch nicht möglich sein sollte, benötigen Sie ein Lenkrad mit Saugfüßen. Die haften ideal auf Kunststoff- oder Glastischplatten.



Schraubverbindung: Eine Zwinge sorgt für Halt.

2. Abmessungen

Vergewissern Sie sich, dass Ihr Schreibtisch genügend groß ist. Da ein Lenkrad meist vor dem Bildschirm aufgebaut wird, muss die Tischplatte ausreichend tief sein. Andernfalls werden Teile des Monitors verdeckt. Die Abmessungen der getesteten Lenkräder finden Sie unter „Testergebnisse im Detail“. Falls der Platz nicht reicht, hilft vielleicht ein Lenkradständer (etwa der „Driftmaster Evo-1“, 249 Mark, Tel. 0241/9005624). Den können Sie nach jedem Spiel wieder abbauen und im Schrank verstecken.



Platzvorteil: Falls der Schreibtisch nicht groß genug ist, hilft ein Lenkradständer.

3. Einstellmöglichkeiten

Höhen- und Längsverstellbarkeit des Lenkrades können im Interesse einer gesunden Körperhaltung beim Spielen von Wichtigkeit sein.

4. Gangschaltung

Es gibt drei Arten von Gangschaltungen: Schaltwippen wie im Formel-1-Rennwagen, Tasten direkt unter dem Lenkradkranz (jeweils zum Auf- und Abwärtschalten um einen Gang). Und schließlich den guten, alten Schalthebel, mit dem Sie die Gänge direkt einlegen. Generell gilt: Sie sollten vor dem Kauf das Lenkrad einmal in die Hand nehmen und prüfen, welche Art der Bedienung Ihnen am besten gefällt.



Schaltschema: Probieren Sie's aus.

Produktvorschau

Die Firma Logitech bietet ein besonders edles Lenkrad zum Betrieb am Computer an. Der Kranz des „Momo Force“ ist laut Hersteller mit echtem, handgenähtem Leder bezogen, sorgt für sicheren Griff und optischen Pfiff. Als Material für Lenkradnabe und Pedalerie nennt Logitech Aluminium, der Schalthebel ist aus Stahl. Das Ganze sieht nicht nur toll aus, sondern soll auch Verarbeitungsqualität auf höchstem Niveau repräsentieren.

Zur Serienausstattung gehören Rütteleffekt und sechs Bedientasten. Das mitgelieferte Steuerungsprogramm (Treiber) soll eine für jedes Spiel individuelle Belegung der Knöpfe mit häufig benötigten Funktionen ermöglichen. So viel Luxus hat allerdings seinen Preis: Stolze 508,80 Mark kostet das Edel-Lenkrad (unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers).

Wegen seines hohen Verkaufspreises erfüllte das Momo Force ein Auswahlkriterium für diesen Test nicht.

Infos bei: Logitech GmbH, Streitflacher Str. 7, 82110 Germering, Tel. 069/92032166, www.logitech.de



Luxussteuer: „Logitech Momo Force“ aus Alu, Stahl und Leder für 508,80 Mark.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

DOWNLOAD-MANAGER RICHTIG NUTZEN

Volle Ladung



Schneller, sicherer, komfortabler: Hilfsprogramme erleichtern das Herunterladen von Spielen und anderen Programmen aus dem Internet enorm

Ärgerlich: Da überspielt man stundenlang per **Modem** S.222 die Probierversion (Demo) eines brandneuen Spiels aus dem Internet. Und kurz bevor dieser Vorgang des „Herunterladens“ („Download“) endlich abgeschlossen ist, bricht die Verbindung ab. Alle bis dahin geladenen Daten sind futsch, Sie dürfen den Download komplett neu starten.

Solche Fehler sind typisch für **Internet-Zugangsprogramme (Browser)** S.222, wie den „Internet Explorer“ oder den „Netscape Communicator“[1]. So genannte Download-Manager[2] bügeln diese Schwäche aus. Derartige Programme können nach einem Verbindungsabbruch den Download von der Stelle aus fortsetzen, an der er abgebrochen wurde. Diese Technik nennt man „Resuming“[3]. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass der **Internet-Server** S.222, von dem Sie das Programm herunterladen, mit dieser Technik umgehen kann, sie also „unterstützt“, wie es im Fachdeutsch heißt. Doch auch wenn das Resuming nicht funktioniert, bieten Download-Manager, wie „Get Right“[4] oder „Flash Get“[5], noch eine Vielzahl weiterer Vorteile gegenüber dem normalen Download per Browser.

So liegen viele beliebte Programme gleich an mehreren Stellen im Internet zum Download bereit. Nur mit dieser mehrfachen Bereitstellung können Anbieter die große Nachfrage beispielsweise nach wichtigen Spielverbesserungs-Programmen (Patches) befriedigen. Derartige Mehrfachangebote nennt man „Spiegeln“ oder englisch „Mirroring“. Abhängig davon, wo Sie wohnen und wie viele Zeitgenossen außer Ihnen gerade die einzelnen Server „besuchen“, ist mal der eine, mal der andere Mirror der schnellste für den Download.

Ein Download-Manager wie Get Right prüft deshalb vor jedem Download mehrere Mirrors. Anschließend lädt er die gewünschten Daten vom schnellsten Mirror. Fällt die **Übertragungsrate** S.222 dabei unter einen bestimmten Wert, so wechselt der Download-Manager zu einem anderen Mirror und lädt den Rest der Datei von dort. Der Vorteil: Die Geschwindigkeit beim Download der Daten nimmt merklich zu.

Eine weitere Spezialität der Download-Manager ist das „segmentierte Herunterladen“. Dabei werden die einzelnen Mirrors abgeklappert, und der Download-Manager lädt mehrere Teile der gewünschten Datei gleichzeitig, etwa Anfang, Mittelteil und Ende von verschiedenen Servern, und fügt sie am Ende zusammen. Durch geschickte Einstellungen, etwa die Festlegung, wie viele Dateisegmente gleichzeitig geladen werden sollen, können Sie die vorhandene **Bandbreite** S.222 perfekt ausnutzen und in günstigen Fällen ein Vielfaches der normalen Download-Geschwindigkeit erreichen.

Wer gern und oft größere Datenmengen aus dem Internet überspielt, wird sich über einen Zeitplaner freuen. Der funktioniert so: Wählen Sie ein Spiel aus, das Sie herunterladen möchten, und geben Sie den Zeitraum an, in dem der Download-Manager das Programm aus dem Datennetz ziehen soll. Zum Beispiel nachts, wenn die Datenleitungen nur von wenigen Menschen genutzt werden. Der Manager verwaltet den Download dann völlig selbstständig. Auf Wunsch beendet er die Internet-Verbindung nach erfolgreichem Download und fährt den Computer wieder herunter.

Klingt toll, aber einen Wermutstropfen gibt's doch: Da sich die meisten dieser Programme über Werbung finanzieren, enthalten sie so genannte Spyware[6]. Das sind kleine Programme, die persönliche Daten von Ihnen an den Hersteller des Download-Managers übermitteln – etwa, welche Internet-Seiten Sie oft anklicken. Eine positive Ausnahme ist da die neueste Version des Programms Get Right. Sie bietet ausdrücklich die Möglichkeit an, diese Schnüffel-Programme nicht mit zu installieren. Auf den nächsten Seiten finden Sie die wichtigsten Funktionen dieses Programms ausführlich erklärt.

PROFI-ECKE-THEMEN

Download-Manager richtig nutzen	**Heft**	**1/2002**
Benchmark-Programme	Heft	3/2002
Laptops über USB verbinden	Heft	4/2002
Schummeln in Multiplayer-Spielen verhindern	Heft	5/2002
Systemkonfigurationen wiederherstellen	Heft	6/2002

[1] sprich: „Netskäip Kommjuhnikäter“ [2] sprich: „Daunlohd Mänädscher“ [3] sprich: „Risjuhming“ [4] sprich: „Gett Reit“ [5] sprich: „Flasch Gett“ [6] sprich: „Spjeiwär“

Get Right installieren

Die aktuelle Version von Get Right bekommen Sie im Internet unter www.getright.com

1 Nachdem Sie Get Right aus dem Internet heruntergeladen haben, klicken Sie doppelt auf .

2 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf Next >, um mit der Installation fortzufahren.

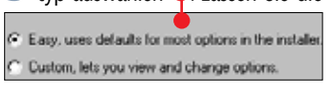
3 Es folgt der Hinweis, dass ein Werbeprogramm mit installiert wird, sofern Sie das nicht ausschließen.



Da diese Programme persönliche Daten der Benutzer ans Internet übermitteln, sollten Sie es weglassen. Entfernen Sie per Klick den Haken vor ☑ Install GetRight with Gator and OfferCompanion, und klicken Sie auf Next >, um fortzufahren.

4 Jetzt folgen die Lizenzbestimmungen. Mit einem Klick auf Agree to Software Licenses leiten Sie zum nächsten Schritt über.

5 Hier können Sie den Installationstyp auswählen. Lassen Sie die



vorhandene Einstellung unverändert, und klicken Sie auf Next >.

6 Damit haben Sie alle vorab erforderlichen Schritte getan. Klicken Sie jetzt auf Next >, um die Installation zu starten.

7 Sobald der Installationsvorgang abgeschlossen ist, klicken Sie zur Bestätigung auf Finish.

8 Sie sehen ein neues Symbol in der **Taskleiste** S.222 rechts unten auf dem Bildschirm.



Wenn Sie das mit der *rechten* Maustaste anklicken, wird ein Menü geöffnet. Wählen Sie daraus den untersten Menüpunkt Close GetRight. Damit schließen Sie das Programm.

Das ist wichtig, damit die anschließende Installation der deutschen Übersetzung reibungslos vonstatten geht. Lesen Sie dazu den nebenstehenden Kasten „Deutsche Übersetzung installieren".

Deutsche Übersetzung installieren

Die deutsche Übersetzung für Get Right finden Sie an anderer Stelle im Internet, nämlich unter www.hyped.de. Zum Öffnen der Datei benötigen Sie Winzip. Dieses Programm bekommen Sie im Internet unter www.winzip.com

1 Laden Sie zunächst die Übersetzungs-Datei aus dem Internet herunter. Öffnen Sie sie dann mit einem Doppelklick auf .

2 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf .

3 Klicken Sie dann unter Ordner/Laufwerke auf das ⊞-Zeichen vor System (C:). Das Wort vor dem Laufwerksbuchstaben C muss bei Ihnen nicht „System" sein, sondern kann auch anders lauten.

4 Klicken Sie anschließend auf das ⊞-Zeichen vor Programme und danach auf den Ordner GetRight, um das Programmverzeichnis zu öffnen.

5 Nach einem Klick auf Extrahieren werden die Dateien in das Verzeichnis entpackt. Im jetzt sichtbaren Hinweisfenster klicken Sie auf Ja, um die vorhandene Originaldatei durch die deutschsprachige zu ersetzen. Schließen Sie danach Winzip mit einem Klick auf ✕.

6 Jetzt ist noch die Windows-Registrierung um einige Informationen zu ergänzen. Klicken Sie dazu in der linken Spalte des Windows-Explorers zunächst auf das ⊞-Zeichen vor System (C:), danach auf das ⊞ vor Programme und schließlich auf den Ordner GetRight.

7 Klicken Sie in der rechten Spalte doppelt auf .

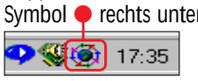
8 Dann geht es mit je einem Klick auf Ja und OK weiter.

9 Klicken Sie jetzt doppelt auf . Daraufhin erscheint in der Taskleiste wieder das Get-Right-Symbol . Damit ist die Installation der Übersetzung abgeschlossen. Wie Sie Get Right Ihren Bedürfnissen anpassen, steht unten im Kasten „Get Right einrichten".

Get Right einrichten

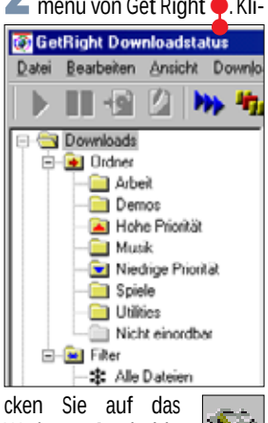
Lesen Sie hier, wie Sie Get Right individuell Ihren Wünschen anpassen könnnen

1 Starten Sie das Hauptmenü von Get Right mit einem Doppelklick auf das Get-Right-Symbol rechts unten in der

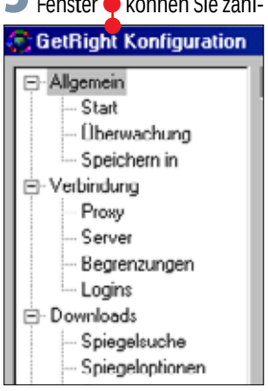


Taskleiste. Daraufhin wird ein Fenster geöffnet, das Sie nicht weiter beachten müssen. Klicken Sie auf OK, um es zu schließen.

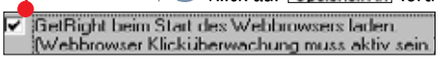
2 Sie sehen dann das Hauptmenü von Get Right. Klicken Sie auf das Werkzeug-Symbol in der Menü-Leiste.



3 Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie zahlreiche Eigenschaften des Programms individuell einstellen. Klicken Sie auf Start. Unter Start können Sie festlegen, wann Get Right gestartet werden soll. Wenn Sie oft Dateien herunterladen, sollte Get Right schon beim Windows-Start aktiv sein. Setzen Sie in diesem Fall einen Haken vor die Zeile ☑ GetRight beim Systemstart laden.



Laden Sie dagegen nur gelegentlich Spiele oder Spielverbesserungs-Programme (Patches) aus dem Internet herunter dann reicht es vollkommen aus, einen Haken vor die Option zu setzen. Wählen Sie



diese Variante, dann wird Get Right erst aktiv, sobald Sie Ihr Internet-Zugangsprogramm (Browser) gestartet haben.

4 Klicken Sie anschließend auf Überwachung. Hier legen Sie fest, welche Browser Get Right überwachen soll. Benutzen Sie nur den Internet Explorer, dann entfernen Sie den Haken vor dieser Zeile:



Sollten Sie ausschließlich den Netscape Communicator verwenden, dann verfahren Sie genau umgekehrt. Achtung: Get Right arbeitet nur mit dem Netscape Communicator bis zur Version 4, nicht mit jüngeren Ausgaben. Der Haken vor ☑ Zwischenablage auf URLs überwachen muss immer vorhanden sein. Er stellt sicher, dass Get Right Internet-Adressen (URL), die Sie kopieren, berücksichtigt. Unter können Sie bestehenden Dateiformaten neue hinzufügen. Dann berücksichtigt Get Right auch die.

5 Fahren Sie jetzt mit einem Klick auf Speichern in fort. Hier können Sie ein Verzeichnis auf der Festplatte einstellen, in dem alle mit Get Right aus dem Internet geladenen Dateien gespeichert werden. Am einfachsten ist es, die Vorgabe ◉ Einen Standardverzeichnis für alle Downloads unverändert zu lassen. Get Right schlägt daraufhin das Verzeichnis vor. Wenn Sie auf Festplatte



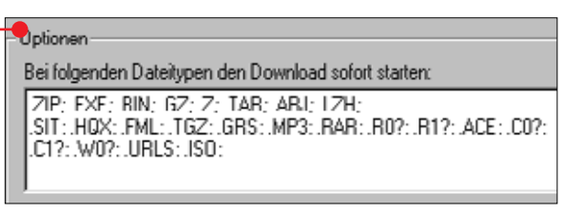
C nicht mehr genügend Platz haben, können Sie auch eine andere Festplatte (sofern vorhanden) einstellen, indem Sie im entsprechenden Feld von Hand die Bezeichnung dieser Festplatte eintippen, etwa D:\Downloads\. Oder Sie wählen per Klick auf Suchen die Festplatte aus, klicken sie



an und wählen ein dort vorhandenes Verzeichnis aus, also beispielsweise wieder das Verzeichnis D:\Downloads.

6 Unter dem Menüpunkt ⊟ Verbindung kann die Art der Internet-Verbindung definiert werden. Darauf geht der Kasten „Zeitgesteuertes Herunterladen" am Schluss dieses Beitrags genauer ein. Ändern Sie also zunächst nichts. Einstellungen unter ⊟ Proxy bleiben unberührt. Die müssen nur geändert werden, wenn Sie ein **Netzwerk** S.222 haben, auf dem ein **Proxy** S.222 eingerichtet ist.

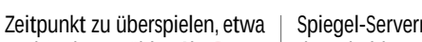
Klicken Sie auf Downloads. Unter dem Punkt ist die Option ◉ Neu hinzugefügte Dateien sofort downloaden voreingestellt. Lassen Sie die Einstellung unverändert, sofern Sie Dateien einzeln herunterladen wollen. Planen Sie dagegen, mehrere Dateien zu sammeln und zu einem späteren



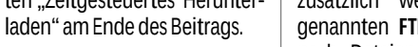
DOWNLOAD-MANAGER RICHTIG NUTZEN | FORTSETZUNG

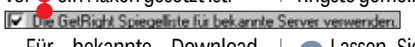
Get Right einrichten | Fortsetzung

Zeitpunkt zu überspielen, etwa nachts, dann wählen Sie aus. Näheres dazu lesen Sie im Kasten „Zeitgesteuertes Herunterladen“ am Ende des Beitrags.

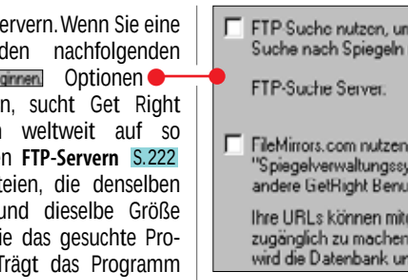


7 Klicken Sie jetzt auf Spiegelsuche. Unter Dateispiegelsuchmethoden lassen Sie die Einstellung bestehen. So stellen Sie sicher, dass Get Right zusätzlich nach anderen Quellen für die Datei sucht. Das Überspielen wird dadurch meist erheblich beschleunigt. Ist nämlich ein **Server** S.222 zu langsam, so schaltet das Programm automatisch zu einem anderen, schnelleren Server weiter. Stellen Sie sicher, dass vor ein Haken gesetzt ist.





Für bekannte Download-Adressen, wie zum Beispiel www.download.com oder www.tucows.com, kennt Get Right bereits eine Anzahl von Spiegel-Servern. Wenn Sie eine der beiden nachfolgenden Optionen auswählen, sucht Get Right zusätzlich weltweit auf so genannten **FTP-Servern** S.222 nach Dateien, die denselben Namen und dieselbe Größe haben wie das gesuchte Programm. Trägt das Programm einen exotischen Namen, zum Beispiel „bg2ao1de.exe“, dann ist die Chance groß, es zu finden. Hat es dagegen eine überaus häufige und geläufige Bezeichnung, etwa „Setup.exe“, dann geht die Suche schief. Denn Get Right wird vermutlich etliche Dateien dieses Namens finden, die alle auch gleich groß sind, inhaltlich aber nicht das Geringste gemeinsam haben.



8 Lassen Sie die Einstellungen bei Spiegeloptionen unverändert, und klicken Sie auf den nachfolgenden Eintrag Segmente. Hier können Sie das „segmentierte Herunterladen“ einstellen. Was das ist, und wie Sie damit umgehen, steht im Extra-Kasten „Segmentiertes Herunterladen“ auf der übernächsten Seite.

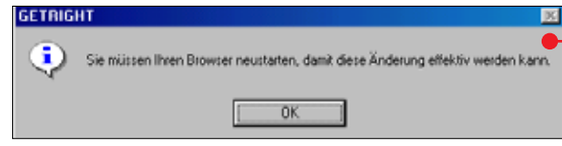
9 Klicken Sie anschließend auf Sobald fertig. Unter Virenscanner gibt's die Möglichkeit, die Dateien von einem **Virensuchprogramm** S.222 (Virenscanner) überprüfen zu lassen – sofern Sie eins auf dem Computer haben. Dazu müssen Sie das Verzeichnis auf der Festplatte kennen, in dem sich das Virensuchprogramm befindet.

Klicken Sie auf Suchen... Im daraufhin geöffneten neuen Fenster wählen Sie die Festplatte und das Verzeichnis aus, in dem sich das Virensuchprogramm befindet. Wenn Sie beispielsweise das Virensuchprogramm von McAfee auf dem PC haben, so klicken Sie auf neben dem Eintrag Suchen in: Eigene Dateien. Klicken Sie anschließend auf System98 (C:). Klicken Sie dann nacheinander doppelt auf Programme, Gemeinsame Dateien, Network Associates, On Demand Scanner und Scan32. Markieren Sie dann mit einem Klick scan32, und klicken Sie auf Öffnen. Daraufhin wird das gesuchte Verzeichnis im vorherigen Fenster gezeigt.





10 Klicken Sie danach auf OK. Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie erneut auf OK. Mit einem Klick auf schließen Sie das Konfigurationsfenster von Get Right wieder.



Dateien herunterladen

Verfahren Sie so wie immer, wenn Sie ein Spiel oder andere Dateien aus dem Internet herunterladen. Get Right greift jetzt in diesen Prozess ein. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen den kompletten Ablauf des Ladevorgangs anhand des Shareware S.222 **-Spiels „Asteroimpact 98“**

1 Nehmen Sie wie gewohnt mithilfe Ihres Internet-Zugangsprogramms (Browser) Kontakt zum Internet auf. Tippen Sie eine Internet-Adresse ein, etwa www.computerbildspiele.de, und drücken Sie ↵.

2 Warten Sie, bis die Seite vollständig geladen ist und klicken Sie dann auf COMPUTERBILD SPIELE.



3 Um das Spiel herunterzuladen, klicken Sie auf SHAREWARE SPIELE.

4 Klicken Sie danach auf ACTIONSPIELE und anschließend auf den Eintrag ASTEROIMPACT 98 V1.0.

5 Klicken Sie dann auf Programm überspielen. Sie sehen jetzt nicht das gewohnte Fenster, denn Get Right überwacht nun den Speichervorgang. Das Fenster sieht so aus:. Klicken Sie jetzt auf



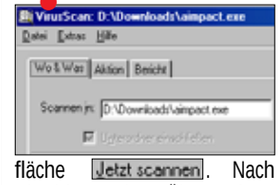
Speichern. Arbeiten Sie zum ersten Mal mit Get Right, so wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie den Haken vor Konfiguration zur Spiegelsuche öffnen per Mausklick entfernen müssen. Klicken Sie auf OK, um das Fenster wieder zu schließen.

6 Jetzt wird das Spiel heruntergeladen, und Sie sehen ein weiteres Fenster.



Außer Informationen zu Quell- und Zielverzeichnis zeigt die Zeile 900.6k / 2117.2k (46%) unter anderem in Prozent, wie weit der Speichervorgang bereits gediehen ist. Darunter sehen Sie in der Zeile 0:02:13 übrig (mit 7.4k/sek) eine ungefähre Restzeitangabe, gefolgt von der durchschnittlichen **Übertragungsrate** S.222.

7 Sobald der Speichervorgang beendet ist, beginnt jetzt noch die Überprüfung der Datei durch den Virenscanner, sofern Sie gemäß den Hinweisen im Kasten „Get Right einrichten“, Schritt 9 einrichten ein Virensuchprogramm aktiviert haben. Falls Sie keinen Virenscanner verwenden, lesen Sie bitte unten bei Schritt 8 weiter. Sobald das Fenster des Virenscanners zu sehen ist, klicken Sie auf die Schaltfläche Jetzt scannen. Nach Abschluss der Überprüfung erhalten Sie die Mitteilung Es wurden keine infizierten Elemente gefunden. Klicken Sie auf , um das Fenster wieder zu schließen.



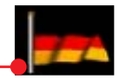
8 Jetzt können Sie mithilfe des Windows-Explorers das Spiel Asteroimpact 98 installieren. Es befindet sich im Standardverzeichnis, das Sie in Get Right eingerichtet haben, also in C:\Downloads. Wie Sie Dateien noch effizienter herunterladen, lesen Sie im Kasten „Spiegelserver finden und nutzen“.

Spiegelserver finden und nutzen

Viele Internet-Seiten bieten zum Herunterladen von Dateien mehrere Server an, so genannte Spiegel (Mirror). Anhand eines Verbesserungs-Programms (Patch) für das Spiel „Anachronox“ zeigt Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE, wie Sie den Ladevorgang damit beschleunigen können

1 Stellen Sie zunächst eine Internetverbindung her. Tippen Sie anschließend in die Adresszeile Ihres Internet-Zugangsprogramms (Browser) die Adresse www.dlh.net ein, und drücken Sie danach ↵.

2 Sobald die gewählte Seite vollständig geladen ist, klicken Sie auf



3 Warten Sie, bis die Seite erneut vollständig auf dem Bildschirm erscheint.



4 Klicken Sie dann auf Patches.

5 Eine neue Seite wird geladen. Um den Patch für das Spiel „Anachronox“ zu finden, tippen Sie neben Suche nach den Titel ein: anachronox. Klicken Sie dann auf Suchen.

Spiegelserver finden und nutzen | Fortsetzung

6 Klicken Sie den gefundenen Eintrag an.



7 Daraufhin sehen Sie eine Auswahl der verschiedenen Server, auf denen die Datei abgelegt ist. Klicken Sie



also beispielsweise auf [ftp] Telenor Internet (Slovakia, Bratislava).

8 Get Right hat diesen Klick registriert und wartet jetzt noch auf eine Bestätigung.

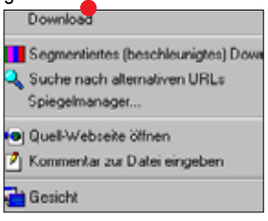


Klicken Sie daher auf Speichern.

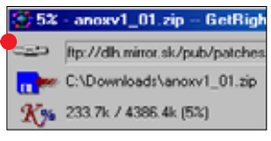
9 Normalerweise startet jetzt der Speichervorgang. Wenn Sie jedoch die Meldung Server besetzt, warte auf neuen Versuch [50] sehen, warten Sie ab, bis Get Right sich in den Server eingewählt hat. Sobald das erfolgt ist, sehen Sie unter anderem die Anzeige der aktuellen Übertragungsgeschwindigkeit.



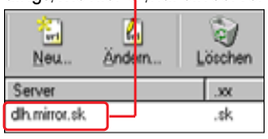
Wenn Sie nun auf Optionen klicken, wird ein neues Menü geöffnet.



9 Klicken Sie darin auf Suche nach alternativen URLs, dann auf Optionen und schließlich noch auf die Zeile Spiegelmanager...



10 Im daraufhin geöffneten Fenster werden alle verfügbaren Spiegelserver gezeigt. Stehen tatsächlich mehrere zur Wahl sehen, dann klicken Sie auf und lesen direkt bei Schritt **11** weiter. Wird allerdings, wie hier, nur ein Server



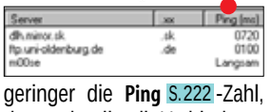
gemeldet, dann müssen Sie von Hand „nachhelfen". Klicken Sie zunächst auf, um das Fenster wieder zu schließen.

11 Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste die Alternativ-Adresse [http] Uni-Oldenburg (Germany, Oldenburg) an, anschließend – wieder mit der linken – Verknüpfung kopieren. Damit nehmen Sie diesen Server in die Liste der in Get Right verfügbaren Spiegel-Server auf. Klicken Sie dann mit der *rechten* Maustaste [http] Netstream (Switzerland) an, danach, wiederum mit der linken, Verknüpfung kopieren. Klicken Sie anschließend in der Taskleiste auf 42% - anoxv1_01.zip, um das im Hintergrund aktive Get-Right-Fenster zu sehen.

12 Öffnen Sie mit einem Klick auf Optionen das Menü, und wählen Sie Spiegelmanager... aus. Sie sehen die hinzugefügten Server.



Um festzustellen, welcher davon der schnellste ist, klicken Sie auf. Das Resultat folgt sofort. Je

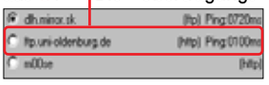


geringer die **Ping** S.222-Zahl, desto schneller die Verbindung. Der zweite Mirror ist der schnellste – der aktuell ausgewählte relativ lahm. Klicken Sie auf,



um den Spiegel-Manager wieder zu verlassen.

13 Jetzt geht es darum, noch während des Speichervorgangs zu dem schnelleren Mirror umschalten. Klicken Sie dazu auf Optionen und anschließend auf Download. Sie sehen die drei Spiegelserver einschließlich der ermittelten Ping-Zeiten. Wählen Sie per Mausklick den zweiten Mirror aus. Die Übertragungs-



geschwindigkeit hat sich verbessert: 0:04:35 übrig (mit 6.1k/sek).

14 Nach Beendigung des Speichervorgangs erfolgt die Überprüfung durch das Virensuchprogramm, sofern eins eingerichtet ist. Verfahren Sie dazu, wie auf der Vorseite im Kasten „Dateien herunterladen", Schritt **7** beschrieben. Die Datei gelangt, wie üblich, ins Verzeichnis C:\Downloads.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

DOWNLOAD-MANAGER RICHTIG NUTZEN FORTSETZUNG

Segmentiertes Herunterladen

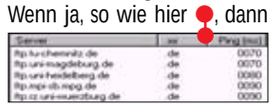
Get Right hat noch eine Besonderheit zu bieten: Mit dem so genannten segmentierten Herunterladen ist es möglich, verschiedene Teile einer Datei parallel von mehreren Servern herunterzuladen. Diese Technik kann den Ladevorgang erheblich beschleunigen, ist aber abhängig von der vorhandenen Bandbreite – und natürlich davon, dass Spiegelserver (Mirror) vorhanden sind

1 Als Beispiel dient ein Klassiker: „Zelda Classic" – eine nahezu originalgetreue Umsetzung des alten Nintendo-Spiels. Stellen Sie zunächst eine Internet-Verbindung her, wie gewohnt. Tippen Sie dann www.download.com in die Adresszeile Ihres Internet-Zugangsprogramms ein, und drücken Sie ↵.

2 Wenn die Internet-Seite vollständig geladen ist, klicken Sie erst auf Games, anschließend auf Most Popular. Suchen Sie dann den Eintrag Zelda Classic, und klicken Sie ihn an. Mit einem Klick auf Download Now geht es zum nächsten Schritt.



3 Get Right startet. Klicken Sie auf Speichern. Überprüfen Sie mit Klicks auf Optionen sowie auf Spiegelmanager..., ob Get Right andere Mirror gefunden hat. Wenn ja, so wie hier, dann



klicken Sie einfach auf und lesen gleich bei Schritt **5** weiter. Falls allerdings keine Spiegelserver gefunden wurden, müssen Sie wieder von Hand Alternativ-Adressen einfügen. Klicken Sie auf, und minimieren Sie das Fenster per Klick auf Minimum:.

4 Weiter unten auf der Internet-Seite finden Sie andere Server-Adressen. Fügen Sie dem



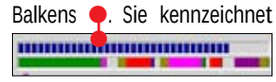
Spiegelmanager mindestens zwei davon hinzu, und zwar solche mit guten Ping-Zeiten. Wie das geht, ist im Kasten „Spiegelserver finden und nutzen" auf der Vorseite, Schritt **10**, genau beschrieben.

5 Klicken Sie auf Optionen. Wählen Sie per Klick die unter anderem angebotene Option Segmentiertes (beschleunigtes) Downloaden aus. Wenn Sie mindestens zwei Mirror in den Spiegelmanager einbauen konnten, steht Ihnen die maximale Anzahl paralleler Downloads, also 8 - Achtl, offen. Wählen Sie diesen Wert aus. Andernfalls wählen Sie den höchsten verfügbaren Wert. Im folgenden Hinweis-Fenster



klicken Sie auf OK.

6 Sie sehen jetzt eine farbige Leiste unterhalb des blauen Balkens. Sie kennzeichnet



die einzelnen Segmente der Datei. Der Speichervorgang geht nun merklich schneller voran. Sobald anschließend (gegebenenfalls) die Prüfung durch das Virensuchprogramm abgeschlossen ist, können Sie die Datei mithilfe des Windows-Explorers im Verzeichnis C:\Downloads öffnen.

Abgebrochene Speichervorgänge wieder aufnehmen

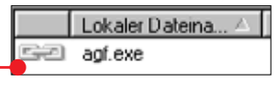
Wenn der Datenstrom einmal abreißt, ist die bereits heruntergeladene Datenmenge meist unwiederbringlich verloren. Mit Get Right dagegen können Sie von der Stelle aus weitermachen

1 Stellen Sie zunächst eine Internet-Verbindung her.

2 Öffnen Sie per Doppelklick auf das Hauptmenü von Get Right.

3 Sie sehen dann im Statusfenster, welche Dateien noch nicht komplett heruntergeladen worden sind.

Wichtig ist der Eintrag unter. Wenn, so wie hier, der Speichervorgang wieder aufgenommen werden kann, stoßen Sie in der Regel nicht auf Probleme. (Anders sieht es aus, wenn dort „Nein"



steht. Dann unterstützt der angewählte Server das so genannte **Resuming** S.222 nicht, und Sie müssen die Datei doch komplett neu herunter laden.) Klicken Sie den Eintrag an.

4 Daraufhin werden neue Funktionen in Get Right freigegeben. Klicken Sie auf das Symbol.

5 Sobald sich Get Right in den Server eingewählt hat, wird der Speichervorgang wieder aufgenommen. Im aktuell gezeigten Fenster sehen Sie den Hinweis 1 mal resumed. Sobald die Datei geladen ist, verfahren Sie, wie im Kasten „Dateien herunterladen" auf der dritten Seite dieses Beitrags, Schritte **7** und **8**, beschrieben.

Zeitgesteuertes Herunterladen

Der eingebaute Zeitplaner ist für alle nützlich, die vor allem nachts Programme herunterladen wollen. Anwendungsbeispiel anhand des Spiels „Airxonix V.1.0" von der COMPUTERBILD-SPIELE-Internet-Seite

1 Stellen Sie zunächst eine Internet-Verbindung her, und klicken Sie auf das Get-Right-Symbol unten rechts in der Taskleiste.

2 Klicken Sie anschließend auf das Werkzeug-Symbol.

3 Daraufhin wird das Einstellungsmenü von Get Right geöffnet. Klicken Sie darin auf Downloads. Wählen Sie mit einem Mausklick die Option



aus, und klicken Sie auf OK. Klicken Sie dann auf ✕.

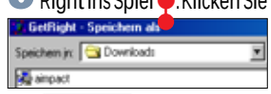
4 Tippen Sie anschließend www.computerbildspiele.de in die Adresszeile Ihres Internet-Zugangsprogramms (Browser) ein, und drücken Sie ↵.

5 Sobald die Seite vollständig geladen ist, klicken Sie auf COMPUTERBILD SPIELE und dann auf SHAREWARE-SPIELE.

6 Mit einem Klick auf GESCHICKLICHKEITSSPIELE geht es weiter. Wählen Sie hier AIRXONIX v1.0 aus.

7 Daraufhin wird eine neue Seite geladen. Klicken Sie auf Programm überspielen.

8 An dieser Stelle kommt Get Right ins Spiel. Klicken Sie



auf Speichern. Das Programm wird jetzt aber nicht direkt heruntergeladen, sondern lediglich einer Liste hinzugefügt.

9 Trennen Sie dann die Internet-Verbindung, und öffnen Sie Get Right wieder, indem Sie doppelt auf klicken.

10 Sie sehen daraufhin den neu angelegten Eintrag axonix.exe in der Liste.

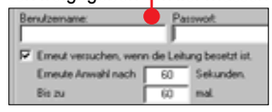
11 Bevor Sie sich um die konkrete Zeitplanung kümmern können, müssen Sie das zeitgesteuerte Herunterladen vorbereiten. Klicken Sie wieder auf das Werkzeug-Symbol.

12 Klicken Sie danach auf Verbindung. Wählen Sie dann die Option aus.



13 Klicken Sie den Namen Ihres Internet-Anbieters an, beispielsweise T-Online. Es folgt ein Klick auf die Zeile GetRight darf nicht wählen, die daraufhin nicht mehr blau markiert ist.

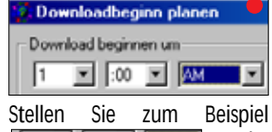
14 Damit werden weitere Einstellungsmöglichkeiten freigegeben. Hier müssen



Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort eintippen, also jene Codes, die Sie immer verwenden, wenn Sie sich ins Internet einwählen. Daraufhin ergibt sich beispielsweise folgendes Bild. Klicken Sie auf OK.



15 Klicken Sie danach auf. Hier können Sie festlegen, wann der Download beginnen soll.



Stellen Sie zum Beispiel 2 :00 24HR ein. Vergewissern Sie sich, dass vor Verbindung bei Unterbrechung erneut aufbauen ein Haken gesetzt ist.

18 Wenn nur die Verbindung zum Internet getrennt werden soll, sobald der Download erfolgt ist, dann setzen Sie per Klick einen Haken vor Verbindung trennen, sobald fertig. Nachts ist es aber meist sinnvoller, den Computer anschließend komplett herunterfahren zu lassen, sofern er den Befehl dazu per Zeitsteuerung akzeptiert. Wenn Sie das wünschen, setzen Sie einen Haken vor die Zeile Windows beenden, sobald fertig. Wenn Sie ein Virensuchprogramm in Get Right eingerichtet haben, dann lesen Sie bitte noch den folgenden Schritt. Andernfalls klicken Sie jetzt auf OK und auf ✕ – fertig.

19 Das Virensuchprogramm in Get Right verhindert ein Herunterfahren des Computers. Schalten Sie es in diesem Fall ab, indem Sie auf das Werkzeug-Symbol klicken, dann auf Sobald fertig, auf und auf OK. Klicken Sie anschließend noch auf ✕.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Flotter Dreier

Gehen Ihnen einsame Nächte vor der Playstation 2 auf den Geist? Dann laden Sie doch einfach ein paar andere Besitzer der Konsole zum flotten Dreier oder gar Sechser ein. Mit der „i-Link"-Funktion der PS 2 kein Problem

Gran Turismo 3" ist ein echter Hit auf der Playstation 2. Tolle Grafik, hohes Tempo und ausgeprägte Langzeitmotivation begeistern Rennspielfans weltweit. Doch haben viele noch gar nicht entdeckt, was wirklich in dem Spiel steckt. Denn sie sitzen immer nur allein vorm Fernseher und rasen lediglich mit programmierten Gegnern um die Wette.

Doch es geht auch anders. Immerhin bis zu sechs echte Mitfahrer können in Gran Turismo gleichzeitig an den Start gehen. Dann kommt richtige Spielhallen-, wenn nicht gar Pisten-Atmosphäre auf. Die nötige technische Basis ist „i-Link", eine Funktion, mit deren Hilfe sich mehrere Konsolen zusammenschalten lassen.

Die kaum begrenzten Mehr-Spieler-Möglichkeiten erfordern allerdings einen erheblichen Materialaufwand. Jeder Mitstreiter braucht nicht nur eine eigene Playstation 2, sondern auch einen separaten Fernseher und ein zusätzliches GT-3-Exemplar. Wollen drei bis sechs Fahrer gemeinsam Gas geben, werden zudem noch ein so genannter **Hub** S. 222 (rund 250 Mark) nach **IEEE-1394** S. 222 -Norm und für jede Verbindung zwischen zwei Konsolen je ein IEEE-1394-Kabel (rund 50 Mark pro Stück) fällig. Wichtig: Das Kabel muss an einem Ende einen vier-, am anderen einen sechspoligen Stecker haben. Für Duelle zweier Fahrer reicht eine IEEE-Strippe (und zwar eine mit zwei vierpoligen Steckern). Der Hub ist dann überflüssig.

In Gran Turismo 3 steckt übrigens noch ein echter Knüller, der nicht minder interessant ist als Wettrennen mit Freunden. Der erschließt sich allerdings nur dem ambitionierten Allein-Raser – sofern der die Möglichkeit hat, mit je drei Konsolen und Fernsehern an den Start zu gehen. Richtig aufgebaut, vermitteln drei TV-Geräte nämlich beinahe lebensechtes Cockpit-Panorama mit Blick aus der Windschutzscheibe und beiden Seitenfenstern (siehe Foto links). Da fehlt dann nur noch der Geruch von Benzin und Gummi zum perfekten Rennspektakel.

Eine solche Anhäufung von Fernsehern und Konsolen braucht natürlich die passende Umgebung. Nicht jeder Raum taugt zur „Spielhalle". Ganz wichtig ist ein Zimmer mit viel Platz und einem möglichst riesenhaften Tisch. Wenn ein Spieler sein Cockpit aus drei „Glotzen" baut, dann sollten die alle gleich groß sein. Und zwar möglichst sehr groß, denn erst das breite 16:9-Format eröffnet einen Atem beraubenden Blick auf die Rennstrecke. Na gut, als „Seitenscheiben" reichen notfalls auch zwei Apparate im klassischen 4:3-Maß aus.

Leider ist Sonys Gran Turismo 3 bisher das einzige Spiel, das alle Link-Funktion der Playstation 2 auszuschöpfen vermag. Bleibt zu hoffen, dass künftig auch andere Titel von diesen Möglichkeiten Gebrauch machen.

Übrigens sind GT-3-Fans mit nur einem Fernseher, einer Konsole und einem Spiel nicht unbedingt dazu verdammt, einsam ihre Runden zu drehen. Sie können im Hauptmenü immerhin einen Zwei-Spieler-Modus aufrufen und brauchen an zusätzlicher Hardware lediglich eine zweite Spieletastatur. Allerdings müssen dann beide Rennfahrer ihre Autos durch ein geteiltes Bild steuern. Und das bedeutet auch geteilte Spielfreude.



Schönes Panorama: Hinter drei Fernsehern und drei PS 2 verschanzt, genießt der „Gran-Turismo-3"-Pilot eine perfekte Cockpit-Simulation.



Rivalen der Rennbahn: Der große Spaß beim Mehr-Spieler-Wettkampf erfordert erheblichen technischen Aufwand.

RATGEBER–THEMEN

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
Backup von Spielständen	Heft	5/2002

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Zwei Spieler – zwei Bildschirme

Für ein schnelles Duell brauchen Sie zwei Spieler, zwei Konsolen, zwei Spiele, zwei Fernseher – und ein Linkkabel

1 Verbinden Sie die beiden Playstations 2 (PS 2) mit jeweils einem Fernseher (natürlich auch mit dem Stromnetz und je einer Spieletastatur). Näheres dazu steht im PS-2-Handbuch und auf der letzten Seite dieses Ratgebers. Schalten Sie die PS 2 aber noch nicht ein.

2 Nehmen Sie ein so genanntes i-Link-Kabel nach IEEE-1394-Norm mit zwei vierpoligen Steckern zur Hand.



Verbinden Sie damit die beiden Playstations 2, indem Sie die Stecker in die passende Buchsen links vorne auf den Konsolen drücken.



3 Schalten Sie erst die beiden Spielekonsolen ein, wie gewohnt.

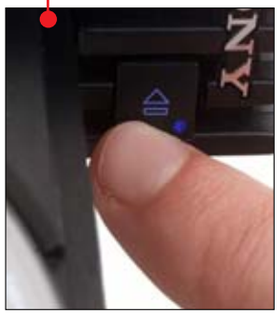
4 Öffnen Sie die Schubladen der DVD-Laufwerke beider Konsolen mit je einem Druck auf den blau leuchtenden Knopf an der Geräte-Vorderseite.



5 Legen Sie in jede Schublade ein Exemplar Gran Turismo 3 ein, und schließen Sie die



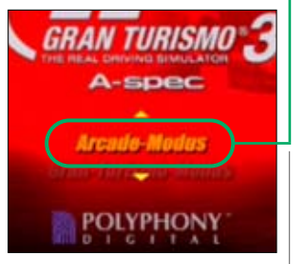
Schubladen wieder per Druck auf die blau beleuchteten Tasten.



6 Die Laufwerke der Konsolen lesen die Daten der Spiel-DVDs ein. Anschließend beginnen automatisch die Einführungssequenzen des Spiels. Falls Sie die überspringen möchten, drücken Sie auf beiden Spieletastaturen die **Start**-Taste. Warten Sie, bis Sie auf den Bildschirmen das Menü zur Sprachauswahl sehen. Drücken Sie ↓ so oft, bis markiert ist. Bestätigen Sie mit ✕.



7 Auf der folgenden Tafel wählen Sie auf jeder der Konsolen mit ↑ oder ↓ die Spielvariante „Arcade“. Für den nächsten Schritt drücken Sie jeweils ✕.



8 Markieren Sie zunächst jeweils mit ↑ oder ↓ die Funktion „i.Link-Kampf“. Bestätigen Sie anschließend mit ✕. Achtung: Wer in diesem Schritt seine Einstellungen als Erster beendet, sieht unten links auf der folgenden Tafel die Ziffer 1. Das ist die so genannte Maschinen-ID, mit der das Spiel den einzelnen Teilnehmern ihre Startpositionen zuweist. Die Nummer 1 steht für den ersten Startplatz, also die begehrte „Pole Position“. Wer nicht so schnell am Drücker ist, bekommt die Nummer 2, also nur den zweitbesten Startplatz. Tempo lohnt sich also schon im Vorfeld.



9 Anschließend wählen Sie an jeder Konsole mit ← oder → die Variante „Kampf-Spiel“ und drücken dann jeweils auf ✕.



10 Auf der nächsten Tafel bestimmen Sie nur an



der Konsole mit der Maschinen-ID „1“ die gewünschte Rennstrecke – wieder mit ← oder → sowie ✕ zur Bestätigung.

11 Nach demselben Prinzip geht es ebenfalls nur mit Konsole Nummer 1 weiter, um die Fahrzeugklasse auszusuchen, in der sich die Teilnehmer messen wollen.

12 Dann entscheiden Sie sich, wieder an jeder Konsole, mit ← oder → für ein Auto und bestätigen mit ✕.



13 Anschließend bestimmen Sie an jeder PS 2, ob sie mit manueller Schaltung fahren oder den Gangwechsel einer Automatik überlassen möchten.





Das tun Sie mit den gewohnten Tasten ← oder → sowie ✕.

14 Jetzt wählen Sie – und zwar nur an der Konsole mit der Maschinen-ID „1“ – noch mit ← oder → die Funktion „Rennen“. Falls bis dahin noch



nicht an jeder Konsole die vorherigen Einstellungen beendet wurden, sehen Sie die Tafel. Ist sie verschwunden, kann's



mit dem Rennen losgehen. Noch mehr Spaß als diese Duell-Variante verspricht ein Rennen mit drei oder mehr Gegner. Mehr dazu lesen Sie im folgenden Kasten.

Drei Spieler – drei Bildschirme

Noch mehr Spaß als ein Rennen zu zweit macht natürlich Gran Turismo 3 zu dritt. Allerdings steigt damit auch der Materialaufwand beträchtlich. Außer jeweils drei Fernsehern, PS 2, Spiel-DVDs und Kabeln brauchen Sie dazu noch einen Hub der IEEE-1394-Norm

1 Verbinden Sie die drei Playstations 2 (PS 2) jeweils mit einem Fernseher, versorgen Sie alle Geräte mit Strom, und schließen Sie je eine Spieletastatur an. Näheres dazu im PS-2-Handbuch und auf der letzten Seite dieses Ratgebers. Schalten Sie die Konsolen noch nicht ein.

2 Nehmen Sie drei so genannte i-Link-Kabel nach IEEE-1394-Norm, und zwar solche mit je einem vierpoligen Stecker an einem Ende und einem sechspoligen am anderen.



Die vierpoligen Stecker gehören in die passenden Buchsen links vorne an den Konsolen.



Drei Spieler – drei Bildschirme

3 Jetzt kommt der so genannte IEEE-1394-Hub ins Spiel. Ein Hub ist ein Verteiler, der in diesem Fall die drei PS 2 miteinander verbindet. Er sollte ein geeignetes Netzteil und mindestens drei sechspolige Eingänge und ein Netzteil haben. Stecken Sie das Netzteil in eine Steckdose, den kleinen runden Stecker in die passende Buchse des Hubs.



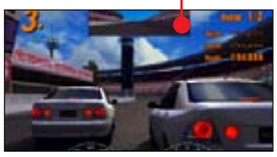
4 Die sechspoligen Stecker der i-Link-Kabel gehören in die passenden Buchsen des Hubs. Sind alle drei PS 2 angeschlossen, dann ist die Buchsenleiste des Hubs weitgehend belegt.





5 Jetzt folgen die Schritte 3 bis 14 aus dem vorangegangenen Kasten „Zwei Spieler – zwei Bildschirme“. Einziger Unterschied: In Schritt 8 vergibt das Spiel drei statt zwei IDs. Start frei zum „flotten Dreier“.





Ein Spieler – drei Bildschirme

Ein Cockpit fast wie in Wirklichkeit: Rundumsicht auf drei Fernsehern – da fehlt eigentlich nur noch der Rückspiegel. Leider kann nur ein Spieler das perfekte Renn-Panorama genießen

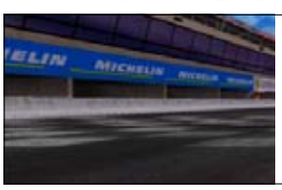
1 Los geht's mit den Schritten 1 bis 4 aus dem vorangegangenen Kasten „Drei Spieler – drei Bildschirme“. Richten Sie die drei Fernseher so aus, dass einer genau vor Ihnen steht, die beiden anderen rechts und links daneben. Diese beiden TV-Geräte sollten dabei möglichst eng zu Ihnen hin angewinkelt sein.

2 Es folgen die Arbeitsschritte 3 bis 8 aus dem ersten Kasten dieses Beitrags – „Zwei Spieler – zwei Bildschirme“. Achtung: Die in Schritt 8 vergebenen Maschinen-IDs haben jetzt eine andere Funktion. Denn die Nummern legen in diesem Fall natürlich nicht die Startpositionen fest, sondern die Perspektiven. Die Maschinen-ID „1“ bedeutet „Windschutzscheibe“, „2“ steht für linkes „Seitenfenster“, und die „3“ spielt rechtes „Seitenfenster“. Daher sollten Sie die Einstellungen aus Schritt 8 im Kasten „Zwei Spieler – zwei Bildschirme“ zuerst an der Konsole für den mittleren Fernseher, dann an der linken und zuletzt an der für das rechte Bild zuständigen PS 2 vornehmen.

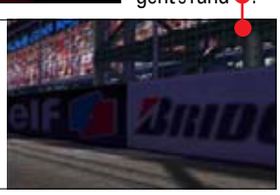
3 Wählen Sie anschließend an jeder Konsole mit ← oder → die Wagen-Einstellung aus, und bestätigen Sie jeweils mit ✕.



4 Jetzt noch die Schritte 10 bis 14 aus „Zwei Spieler – zwei Bildschirme“, und schon geht's rund.







Hier stand im Heft eine Anzeige.

LEICHT GEMACHT

So installieren Sie ein Spiel

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird

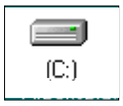
Installation von PC-Spielen

So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

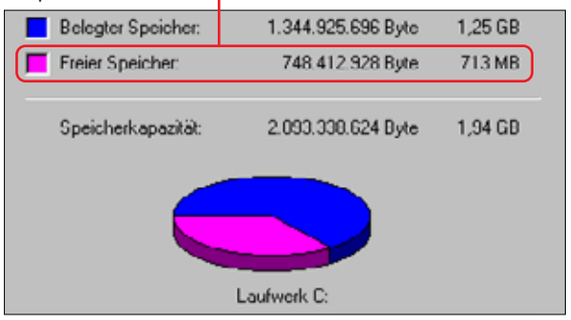
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



Es folgt ein Klick mit der *rechten* Maustaste auf



dann einer mit der linken Maustaste auf Eigenschaften. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Platz auf der Festplatte ablesen.



Um freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe übernächste Seite).

2 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



Normalerweise wird daraufhin ein neues Fenster geöffnet,



und die Installation startet automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

3 Startet die Installation nicht automatisch, dann gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie doppelt auf



Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol des Laufwerks, in dem die Spiel-CD-ROM liegt. In der Regel ist das



Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.

4 Suchen Sie die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie



oder



oder

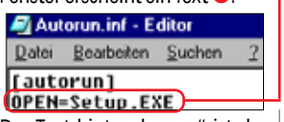


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

5 Hat die Installationsdatei einen anderen Namen, so können Sie den meist wie folgt herausfinden: Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



Daraufhin sehen Sie ein Auswahlmenü. Klicken Sie darin auf Öffnen... Ein weiteres Fenster mit dem Namen „Autorun.inf – Editor" wird geöffnet. In diesem Fenster erscheint ein Text.



Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

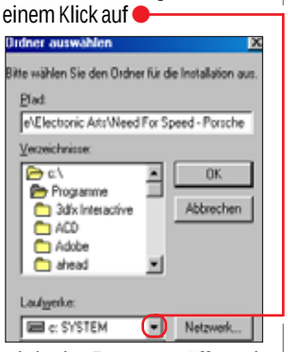
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

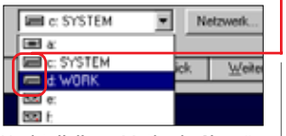
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.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



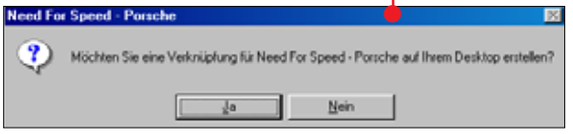
Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter



eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

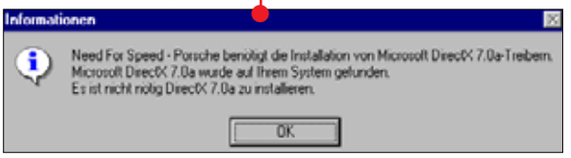
COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein. Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach 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

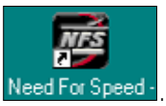


oder sehr ähnlich aussieht.

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.

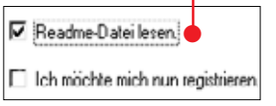
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

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.



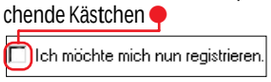


Hier stand im Heft eine Anzeige.

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.

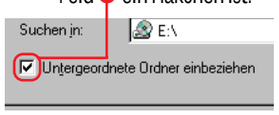
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

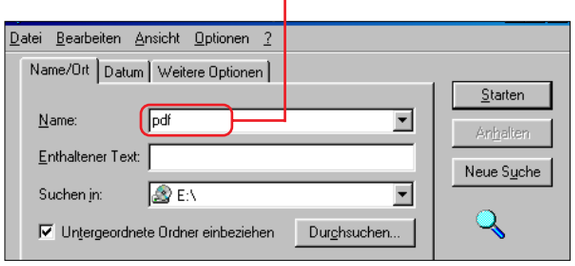
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

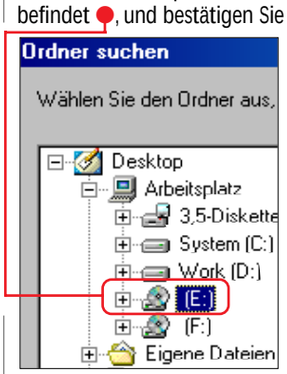
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





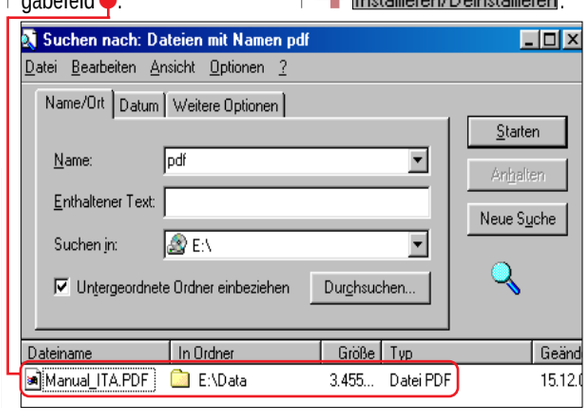
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

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.



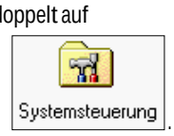
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

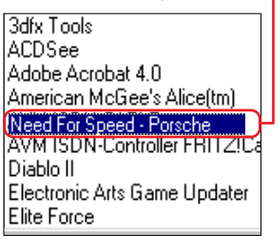


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



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.



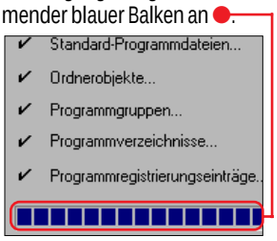
Klicken Sie diese Zeile an.

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.

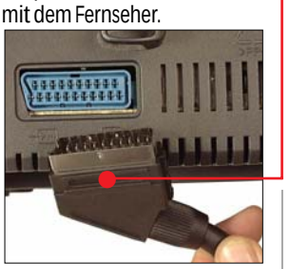


Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

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.

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 23. 11. 2001





Ausgabe: 12/2001

Titelthema:
Scharfer Shooter: Medal of Honor Allied Assault

Tests:
46 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Ghost Recon, Atlantis 3, Empire Earth, World War 3

Weitere Themen:
Raubkopien: eine Bestandsaufnahme

CD-ROMs: 2
Preis: 9,99 Mark



Ausgabe: 12/2001

Titelthema:
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Tests:
31 Spiele im Test, darunter: NBA Live 2002, Devil May Cry, Jak & Dexter, Rayman M, Magix Music Maker

Weitere Themen:
Gran Turismo 4: Visionen werden Realität

CD-ROM: 1
Preis: 6,90 Mark



Ausgabe: 12/2001

Titelthema:
Devil May Cry: Das neue Werk des Resident-Evil-Erfinders

Tests:
18 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Jak & Dexter, Tony Hawk's Pro Skater 3

Weitere Themen:
Burnout, Legacy of Kain: Soul Reaver 2

CD-ROM: keine
Preis: 4,50 Mark



Ausgabe: 1/2001

Titelthema:
Mario Kart Super Circuit: Test, Lösung, Secrets

Tests:
67 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Bomberman Tournament, Castlevania, Wario Land 4

Weitere Themen:
Preisregen zum Start des GBA, Zubehör

CD-ROM: keine
Preis: 9,80 Mark



Ausgabe: 1/2001

Titelthema:
Mario Kart braust auf den Gameboy Advance

Tests:
10 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Back Track, Bomberman Tournament

Weitere Themen:
Tipps zu vier Spielen, darunter: Super Mario Advance

CD-ROM: keine
Preis: 9,80 Mark



Ausgabe: 11/2001

Titelthema:
Erste Eindrücke vom Microsoft Flug Simulator 2002

Tests:
Elf Flugsimulatoren im Test, darunter: Niederlande 2000 Version 2, Griechenlands größte Airports

Weitere Themen:
Zum Nachfliegen: von London Heathrow nach San Francisco

CD-ROM: keine
Preis: 9,90 Mark



Ausgabe: 1/2001

Titelthema:
Einmal Schumi schlagen: Zonta testet F 1 2001

Tests:
10 Spiele in ausführlichen Tests, darunter: FIFA 2002, MX Rider, NHL 2002, Pro Evolution Soccer

Weitere Themen:
Zocker-Maschinen, Formel 1-Spiele im Vergleich

CD-ROM: keine
Preis: 7,90 Mark



Ausgabe: 12/2001

Titelthema:
Tony Hawk's Pro Skater 3: Frische Tricks auf harten Rampen

Tests:
30 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Empire Earth, Devil May Cry

Weiteres Thema:
Handy-Highlights: Acht Fun-Geräte im Test

CD-ROM: 1
Preis: 5,90 Mark



Ausgabe: 5/2001

Titelthema:
Pokémon Stadium 2

Tests:
Acht N-64- und Gameboy-Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Mario Party 3

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu Spider Man 2, Rayman Advance, Konami Krazy Racers

CD-ROM: keine
Preis: im Abonnement 29,95 Mark für 6 Ausgaben



Ausgabe: 12/2001

Titelthema:
Mega-Weihnachts-Verlosung: 200 Preise

Tests:
25 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: NHL 2002, Myst 3: Exile, Aquanox, Pool of Radiance

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu Atlantis und Paper Mario

CD-ROM: keine
Preis: 4,30 Mark



Ausgabe: 12/2002

Topthema:
Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Inhalt:
Acclaims Verkehrsrowdies in Burnout,
Tony Hawk's Pro Skater 3

Weitere Themen:
Batman Vengeance,
Herdy Gerdy, Jak & Dexter

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Mark



Ausgabe: 1/2002

Topthema:
Mit James Bond auf Verbrecherjagd in 007: Agent im Kreuzfeuer

Inhalt:
Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Weitere Themen:
Devil May Cry, Jak & Dexter, Syphon Filter 3

CD-ROM: keine
Preis: 6,50 Mark



Ausgabe: 1/2002

Topthema:
Jak & Dexter

Inhalt:
Tony Hawk's Pro Skater 3, Devil May Cry, James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer

Weitere Thema:
Harry Potter:
Der Stein der Weisen

CD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 1/2002

Topthema:
Alles andere als ein Kinderspiel: Harry Potter

Inhalt:
Black & White: Creature Isle, Empire Earth

Weiteres Thema:
Star Wars:
Galactic Battleground

CD-ROMs: 2
Preis: 9,90 Mark



Ausgabe: 1/2002

Topthema:
Empire Earth:
Keule gegen Panzer

Inhalt:
Comanche 4, Warcraft 3, Civilization 3

Weitere Themen:
Hidden & Dangerous 3, 3D-Karten

CD-ROMs: 2
Preis: 9,50 Mark



Ausgabe: 12/2001

Topthema:
Pikmin im Import-Test

Inhalt:
Tony Hawk's Pro Skater 3, Im Test: Harry Potter, Tetris World, ISS

Weitere Themen:
Schicke neue Aufkleber, Pokémon-G/S-Logbuch

CD-ROM: keine
Preis: 4,50 Mark



Ausgabe: 1/2002

Topthema:
Jak & Dexter: Das Videospiel-Paradies auf Erden

Inhalt:
Heiße Videos: FIFA 2002, Devil May Cry, World Rally Championship

Weiteres Thema:
Spielbare Demos

DVD-ROM: 1
Preis: 12,80 Mark



Ausgabe: 1/2002

Topthema:
Devil May Cry im Test: Dante schlägt zu

Inhalt:
Legacy of Kain: Soul Reaver 2, Metal Gear Solid 2

Weitere Themen:
Tony Hawk's Pro Skater 2, Jak & Dexter

DVD-ROM: 1
Preis: 9,99 Mark

FÜR SIE GELESEN

DIE WELT berichtete am 20. November in der Rubrik „Kopfnoten" über die Zeit des Rohlings – selbst gebrannte CD-ROMs als Weihnachtsgeschenk:

„Weihnachtszeit war schon immer Bastelzeit. Da kamen die Nachbarskinder zusammen mit gebügeltem Stroh, Klebstoff und Goldfäden, und dann ging es los, das lustige Weihnachtsstrohstern-Basteln. So war es früher. Zwar treffen sich die Nachbarskinder wie eh und je zum Geschenkebasteln, die Rohstoffe aber sind heute andere, und das nicht nur zur Weihnachtszeit: Ein PC mit Internet-Anschluss, ein CD-Brenner und viele, viele CD-Rohlinge. Hei, wie schnell das Weihnachtsoratorium für Vati aus dem Netz gezogen ist und mit Schnittmusterbögen für Mutti und dem Computerspiel fürs Brüderchen auf die gülden schimmernden Scheiben gebannt sind. Wenn das immer legal wäre, gäb's die Bestnote für dieses digitale Tischlein-Deck-Dich – den CD-Rohling."



Rauschgold: Engel schenken selbst gebrannte CDs.

Hamburger Abendblatt

Angesichts von Krieg und Gewalt in der realen Welt geraten Videospiele erneut in die Kritik von Jugendschützern. „Machen Ballerspiele aggressiv?", fragte das **HAMBURGER ABENDBLATT** in seiner Online-Ausgabe:

„Der dritte Weltkrieg ist längst ausgebrochen – jedenfalls auf dem PC. ‚World War 3' heißt ein Computerspiel, in dem man in den Krieg ziehen kann. Doch angesichts der derzeitigen Weltlage haben einige Entwickler allzu kriegerische Titel vorerst auf Eis gelegt. Doch warum sind Krieg und Gewalt für viele, besonders männliche, Spieler so faszinierend? Das Böse im Computerspiel, glaubt der Medientheoretiker Georg Seeßlen, ist ‚ein direktes Ausleben der eigenen bösen Impulse, von denen man weiß, dass sie nicht wirklich sind. Und zugleich der Versuch, das Böse zu beseitigen, sich ihm gegenüber als der Stärkere zu erweisen.' So sollten Eltern und Pädagogen nicht ihrerseits den Fehler machen, Spiel und Realität miteinander zu verwechseln. Denn, so die Kölner Pädagogin und Spiele-Forscherin Gisela Wegener-Spöhring: ‚Spiel ist Umkehrung der Wirklichkeit, ist Irritierung und Karikatur, ist Paradoxie und Kontrafaktum und nicht Abbild der Realität.'"

Süddeutsche Zeitung

Ist Computerspielen wirklich anders als Kino? Die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG** zeigte einige Unterschiede auf:

„Das Kino wird dort, wo seine Meister am Werk sind, auf der Ebene der Bilder nicht zu schlagen sein. Das Computerspiel muss andere Reize bieten: den Spaß, selbst am Steuer zu sitzen, sich mit anderen Spielern zu messen, mehr Adrenalin, mehr Schweiß. Die freigesetzten Emotionen sind vor dem Bildschirm sicher größer. Ein weiteres Problem ist die Endlichkeit der Spielwelten. Denn auch virtuelle Welten müssen erbaut werden, und irgendwann kann man die Pixel-Baumeister nicht mehr bezahlen, oder der Raum wird knapp: in diesem Fall der Speicherplatz auf dem Datenträger.



Fast wie im Kino: „Myst 3" besticht durch tolle Optik.

Der Spiele-Erfinder gleicht dem Setdesigner: Je besser die Sets aussehen müssen, je mehr selbst Details das Auge täuschen sollen, desto weniger kann man davon bauen – nicht zuletzt eine Kostenfrage. Ein cineastisches Hochgefühl erlebt man schon jetzt bei ‚Myst 3', wenn man in herrlicher Berglandschaft in einem Pavillon steht, sich mit der Maus in allen Richtungen umschaut, und plötzlich hinter sich eine weibliche Stimme hört. Man dreht sich um, und eine real gefilmte Schauspielerin betritt die Szene, bruchlos integriert in die Bildschirm füllende Illusion. Das ist tatsächlich etwas Neues. Während die Frau durch den Raum läuft, können wir den Bildausschnitt verändern: Die ‚Kamera' zum Beispiel auf ihre Füße richten, oder ganz woanders hin – sie redet und bewegt sich weiter. Fast rauschhaft spürt man die Macht, die eigene Weltsicht durchzusetzen."



SPIELFELDER, eine unabhängige Beilage der **SÜDDEUTSCHEN ZEITUNG**, begab sich im Interview mit Gert Eicheler, Professor am Institut für Sportwissenschaften in Hamburg, auf die Suche nach den Wurzeln der Kultur:

„**SPIELFELDER:** ‚Heute spielen immer mehr Jugendliche am Computer. Wie sehen Sie diese Entwicklung?'

Eichler: ‚In modernen Gesellschaften wird verlangt, dass sich Jugendliche am PC auskennen. Ich beobachte Menschen, die mit dem Computer verwachsen. Sie verändern sich, werden mechanischer. Ihnen fehlt das gemeinsame Spiel mit dem Körper, in der Natur und in der Gruppe. Häufig merken sie das, haben aber Entzugserscheinungen, wenn sie aufhören. Ich denke, man muss auch mit den neuen Medien spielen, aber nicht nur.'"

Familie&Co

Heutzutage bekommt Mama ihre kleinen Racker selbst zu Weihnachten kaum noch vom PC weg. Diese Meinung vertrat die Zeitschrift **FAMILIE & CO** in diesem Comic:



Schöne Bescherung: Einst reichte ein Klingeln des Weihnachtsglöckchens, und die Kinder rannten zum Baum. Und heute?

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: 85 % Spielspaß	PC: 85 % Spielspaß	PC: Note 1-	PC: 87 % Spielspaß	
Batman Vengeance	Action	PC: 2,72					
Codename: Outbreak	Action	PC: 1,90	PC: 76 % Spielspaß	PC: 72 % Spielspaß		PC: 80 % Spielspaß	
Doom	Action	GBA: 2,13					
Gradius Advance	Action	GBA: 1,96					
Half-Life (deutsche Version)	Action	PS 2: 1,67			PS 2: Note 1		
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Abenteuer	PC: 2,28 PS 2: 2,22					
Independence War 2	Action	PC: 2,49	PC: 69 % Spielspaß	PC: 67 % Spielspaß	PC: Note 3+	PC: 80 % Spielspaß	
Moorhuhn 3: Es gibt Huhn	Action	PC: 3,09					
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
Throne of Darkness	Action-Rollenspiel	PC: 2,29	PC: 79 % Spielspaß	PC: 73 % Spielspaß			
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	
Harry Potter und der Stein der Weisen	Rollenspiel	GBC: 2,23					
Paper Mario	Rollenspiel	N 64: 2,24			N 64: Note 1		
AUFBAUSPIELE/SIMULATIONEN							
Bundesliga Manager X	Simulation	PC: 2,98	PC: 79 % Spielspaß		PC: Note 2	PC: 85 % Spielspaß	
Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	PC: 2,20	PC: 87 % Spielspaß	PC: 87 % Spielspaß		PC: 66 % Spielspaß	
Fußball Manager 2002	Simulation	PC: 2,50	PC: 72 % Spielspaß	PC: 86 % Spielspaß		PC: 86 % Spielspaß	
Jurassic Park 3: Park Bilder	Simulation	GBA: 2,28					
Microsoft Train Simulator	Simulation	PC: 2,52	PC: 85 % Spielspaß	PC: 69% Spielspaß		PC: 73 % 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	
Zoo Tycoon	Simulation	PC: 2,36	PC: 76 % Spielspaß	PC: 73 % Spielspaß	PC: Note 2-	PC: 785 % Spielspaß	
STRATEGIE							
Ballerburg	Strategie	PC: 1,93					
Commandos 2: Men of Courage	Strategie	PC: 2,13	PC: 87% Spielspaß	PC: 90% Spielspaß	PC: Note 1		
Cossacks – The Art of War	Strategie	PC: 1,31					
Empire Earth	Strategie	PC: 1,53			PC: Note 2+	PC: 89 % Spielspaß	
Etherlords	Strategie	PC: 2,04					
Stronghold	Strategie	PC: 1,30	PC: 87 % Spielspaß	PC: 84 % Spielspaß	PC: Note 1	PC: 81 % Spielspaß	
S.W.I.N.E.	Strategie	PC: 2,54	PC: 83 % Spielspaß	PC: 81 % Spielspaß	PC: Note 2+	PC: 85 % Spielspaß	
SPORT-/GESCHICKLICHKEITS-/RENNSPIELE							
Burnout	Rennspiel	PS 2: 1,76			PS 2: Note 2+		PS 2: 85 % Spielspaß
Carrera Grand Prix	Rennspiel	PC: 2,77		PC: 51 % Spielspaß			
Earthworm Jim	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,42					
F 1 2001	Rennspiel	PS 2: 2,04	PC: 78 % Spielspaß	PC: 76 % Spielspaß	PC: Note 3+ PS 2: Note 1		PS 2: 88 % Spielspaß
FIFA 2002	Sportspiel	PC: 2,04 PS 2: 1,94	PC: 86 % Spielspaß	PC: 88 % Spielspaß	PC: Note 1 PS 2: Note 2-	PC: 89 % Spielspaß	PS: 71 % PS 2: 85 %
Fritz 7	Schachspiel	PC: 2,11					
Gran Turismo 3 A-spec	Rennspiel	PS 2: 1,64			PC: Note 3 PS 2: Note 1		PS 2: 93 % Spielspaß
Harry Potter und der Stein der Weisen	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,51					
International Superstar Soccer	Sportspiel	GBA: 2,44					
Lucky Luke Wanted	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 1,72					
Mario Kart Super Circuit	Rennspiel	GBA: 1,60			GBA: Note 1		
Mario Party 3	Brettspiel	N64: 1,33			N 64: Note 3+		
NBA Street	Sportspiel	PS 2: 2,22					PS 2: 94 % Spielspaß
Pitfall: The Mayan Adventure	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,55					
Pokémon Stadium 2	Prügelspiel	N64: 2,36			N 64: Note 2+		
Pro Evolution Soccer	Sportspiel	PS 2: 2,17			PS 2: Note 1		
Rally Trophy	Rennspiel	PC: 2,06	PC: 81 % Spielspaß	PC: 82 % Spielspaß		PC: 81 % Spielspaß	
RTL Skispringen 2002	Sportspiel	PC: 2,01					
Spiderman Mysterio's Menace	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,11					
Super Street Fighter 2 – Turbo Revival	Prügelspiel	GBA: 1,45			GBA: Note 1-		
This is Football 2002	Sportspiel	PC: 2,05			PS 2: Note 1		PS 2: 86 % Spielspaß
Wario Land 4	Geschicklickeitsspiel	GBA: 2,25			GBA: Note 1		
Wer wird Millionär? – 2. Edition	Quizspiel	PC: 2,93					
World Rally Championchip	Rennspiel	PS 2: 1,80					
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 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: 75 % Spielspaß		PS 2: 71 % Spielspaß						
	PS 2: 86 % Spielspaß		PS 2: 88 % Spielspaß	PS 2: 85 % Spielspaß		PS 2: 87 % Spielspaß			PS 2: 89 % Spielspaß
		GBC: 94 % Spielspaß					GBC: 94 % Spielspaß		
			PS: 85 % Spielspaß	PS : 80 % Spielspaß	PS: 79 % Spielspaß	PS: 81 % Spielspaß			PS 2: 78 % Spielspaß
		N 64: 90 % Spielspaß			N 64: 91 % Spielspaß		N 64: 89 % Spielspaß		
	PS 2: 84 % Spielspaß		PS 2: 86 % Spielspaß	PS 2: 85 % Spielspaß	PS 2: 81 % Spielspaß	PS 2: 84 % 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: 86 % Spielspaß		PS 2: 86 % Spielspaß	PS 2: 85 % Spielspaß	PS: 84 % PS 2: 90 %	PS 2: 88 % Spielspaß			PS 2: 89 % Spielspaß
	PS 2: 93 % Spielspaß		PS 2: 91 % Spielspaß	PS 2: 93 % Spielspaß	PS 2: 92 % Spielspaß	PS 2: 93 % Spielspaß		PS 2: 92 % Spielspaß	PS 2: 90 % Spielspaß
		GBA: 91 % Spielspaß			GBA: 86 % Spielspaß				
		N 64: 84 % 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: 91 % Spielspaß		PS 2: 85 % Spielspaß	PS 2: 87 % Spielspaß		PS 2: 90 % Spielspaß			PS 2: 88 % Spielspaß
					GBA: 87 % 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
							GBA: 89 % Spielspaß		
		GBC: 92 % Spielspaß							
		GBC: 92 % Spielspaß							

[1] Stichtag: 23.11.2001



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 sind die Internet-Adressen?

Warum schreiben Sie die Internet-Adressen nicht in den Text, sondern kennzeichnen sie mit einer Zahl, die hinten im Heft steht? Wollen Sie, dass man das ganze Magazin durchblättern muss?

Sebastian Baeck, Mannheim

Die Zusammenfassung der Internet-Adressen im hinteren Teil des Heftes sollte einer besseren Übersichtlichkeit der Texte dienen. Dass dieses System auch spürbare Nachteile hat, ist der Redaktion allerdings nicht verborgen geblieben. Deshalb, aber nicht zuletzt auf Wunsch vieler Leser gibt's die Online-Adressen inzwischen an Ort und Stelle, also direkt im jeweiligen Text. Die Redaktion

Altersangabe vergessen?



In jeder Testtabelle gibt COMPUTERBILD-SPIELE eine Altersempfehlung.

Ich finde eure Zeitschrift wirklich super. Nur stört es mich ein bisschen, dass in den Tests keine Altersangaben stehen. Deshalb bitte ich euch, die Altersangabe doch mit in die Spieletests einzubeziehen.

Willem Fiene, per E-Mail

Sicherlich haben Sie es nur übersehen – die Altersempfehlung finden Sie rechts oben in jeder Test-Tabelle (siehe Bild oben, Kreis). COMPUTERBILD-SPIELE gibt dort in der Regel die Altersempfehlung der USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) an, die Sie auch auf den Spielpackungen finden.

Bei einigen Spielen behält es sich die Redaktion allerdings vor, die Altersempfehlungen heraufzusetzen. Etwa, wenn sie die Einschätzung der USK aus inhaltlichen Gründen nicht teilt oder wenn die USK unsinnige Angaben macht, also beispielsweise ein komplett englischsprachiges Spiel schon für Dreijährige empfiehlt.

Die Redaktion

Vorschau auf Vollversionen?

Warum schreibt ihr in der Vorschau nie, was es für Vollversionen auf der nächsten Heft-CD-ROM gibt? Ich würde mich riesig über eine Antwort freuen. Übrigens: Eure Zeitschrift ist klasse.

Fabian Holtkamp, per E-Mail

Vielen Dank für die Anregung. Leider steht bei Redaktionsschluss einer COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgabe nicht immer schon fest, welche Vollversionen es auf der CD-ROM des kommenden Heftes geben wird. Die Entscheidung fällt zumeist recht kurzfristig. Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion bemüht sich aber, jeden Monat eine Spiele-Sammlung zusammenzustellen, die den Geschmack möglichst vieler Leser trifft. Die Redaktion

„Stronghold“ – Jede Menge Spielspaß



„Schaffe, schaffe, Burge' baue“ – darum geht es in „Stronghold“.

Ich weiß nicht so genau, ob ich mir das Spiel „Stronghold“ besorgen soll. Vorher würde ich gerne wissen, wie hoch der Schwierigkeitsgrad genau ist und wie viele verschiedene Gebäude und Einheiten zur Verfügung stehen. (Die Demo-Version habe ich mir schon angesehen, aber da hat man ja kaum Gebäude und Einheiten, und es gibt auch nur zwei kleine Missionen.)

Henning Gruchot, per E-Mail

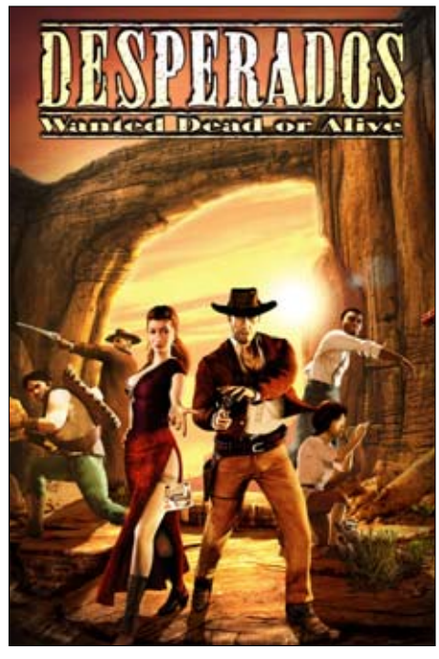
COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur Markus Fiedler, erklärter Stronghold-Fan, bezeichnet das Spiel als „anspruchsvoll, aber fair“. Mit etwas Übung sollten also auch Anfänger jede Menge Spielspaß beim Bauen und Belagern von Burgen finden. 20 verschiedene Einheiten, zwölf Originalburgen aus der Geschichte sowie 22 Produktionsgüter sorgen in der Vollversion des Ritter-Spektakels für Abwechslung. Zudem stehen Ihnen verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Wahl. Alles weitere können Sie natürlich im ausführlichen Test in COMPUTERBILD-SPIELE 12/2001 nachlesen.

Die Redaktion

Schnelle Lösung, wenig Spaß?

Warum druckt ihr eigentlich soviele Tricks und sogar Komplettlösungen? Mit dieser Lösung wird das Spiel ja für jeden uninteressant. Aber es soll ja Leute geben, die die Lösung nehmen, sie praktisch abschreiben und dann meinen: „Ach, was bin ich gut, ich habe es schneller gelöst als der und der …“. Das finde ich sehr schade, denn die Hersteller investieren Millionen in gute Spiele, zum Beispiel „Desperados“, damit die überhaupt gekauft werden. Die Spieler sollen sich in das Spiel reinfuchsen, und dann kommt ihr mit der Lösung, und alle Spannung ist weg. Cheats und einfache Tricks finde ich ja o. k., aber mehr nicht. Schließlich soll es ja Leute geben, die ohne Cheats nicht spielen können, weil sie zu schlecht sind.

Jochen Hanning, per E-Mail



Das Leben der „Desperados“ soll Spaß machen – ob mit oder ohne Lösungshilfe.

Sicherlich teilen viele Computerspieler diese Meinung. Aber genauso viele wünschen sich Komplettlösungen, weil ihnen das Spielen mit dieser Hilfe mehr Spaß und weniger Frust bereitet. Schließlich gibt es immer mal Stellen in Spielen, an denen man einfach nicht weiterkommt. Manchmal braucht man nur einen kleinen Hinweis aus der praktischen Komplettlösung – schon geht der Rest des Spiels wieder flott von der Hand. Vorschlag: Überblättern Sie die Komplettlösungen – und gönnen Sie anderen Lesern ihren Spaß daran.

Die Redaktion



Auf der Heft-CD-ROM finden viele Leser etwas Interessantes.

Für alle etwas

Ich finde, eure Zeitschrift hat viele gute Seiten. Ich finde die Vollversionen kleiner Spiele auf eurer CD-ROM gut. Und dass die Zeitschrift nicht viel kostet, freut mich auch.

Naishar Iman, per E-Mail

Warum sind in den letzten Ausgaben von COMPUTERBILD-SPIELE so viele Mini-Spiele und Demos auf der CD-ROM gewesen? Eine gute Vollversion, wie „Tomb Raider 2“ in Ausgabe 8/2001, wäre viel besser.

Sebastian Israel, Dresden

Diese beiden Leserbriefe zeigen, dass die Geschmäcker der Computerspieler nun mal verschieden sind. Die einen schätzen das Langzeitvergnügen mit aufwendigen PC-Spielen, die anderen wollen sofort drauflos „daddeln“ und freuen sich daher über Mini-Spiele. COMPUTERBILD-SPIELE versucht, mit der Heft-CD-ROM allen Lesern gerecht zu werden.

Die Redaktion

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VERBESSERUNGS-PROGRAMME

Auf dem neuesten Stand



Spielverbesserungs-Programme (Patches) und aktuelle Steuerungsprogramme (Treiber)

Jeden Monat neu!

Hier veröffentlicht die Redaktion Internet-Adressen, unter denen Sie die neuesten Versionen von Steuerungs- und Spielverbesserungs-Programmen finden. Diese Programme beheben Fehler der Spiele. Installieren Sie nur Programme, die jünger sind als die auf Ihrem Computer bereits vorhandenen. Die Versionsnummer des Spiels wird in der Regel beim Spielstart gezeigt. Um die Versionen der Steuerungsprogramme herauszufinden, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol, im daraufhin aufgeklappten Menü auf „Eigenschaften“, anschließend auf „Geräte-Manager“. Klicken Sie dann auf das +-Zeichen vor dem Gerätetyp. Nach einem Doppelklick auf den Gerätenamen wird ein Fenster mit der Registerkarte „Treiber“ geöffnet. Ein Klick auf die Schaltfläche „Treiber-Info“ zeigt die Version des Steuerungsprogramms. Von den 30 meistverkauften Spielen über 55 Mark und den 20 meistverkauften unter 55 Mark, ermittelt von Media Control, wurden keine Titel berücksichtigt, die nur für Erwachsene freigegeben sind.

Spiele über 55 Mark

1. **Stronghold** • Version vom 9. November 2001 (6,9 MB)
   ftp.take2.de/patches/Stronghold_v1_1.exe
2. **Fußball Manager 2002**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
3. **Commandos 2 – Men of Courage** • Version vom 2. November 2001 (4 MB)
   eidos.de/commandos2/download/InternationalPatch.exe
4. **Aquanox** • Version 1.11 vom 2. November 2001 (4,9 MB)
   http://62.50.36.10:8081/patch/AquaNox_Patch_1_11_ger.exe
5. **Dieses Spiel ist erst ab 18 Jahren freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
6. **Wiggles** • Version 1.0.844 (2,3 MB)
   www.undjetzt.com/downloads/wiggles/service/Wiggles_Patch_1_0_844.exe
7. **NHL 2002**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
8. **Myst 3 – Exile** • Version 1.72 vom 12. Oktober 2001 (0,5 MB)
   ftp.ubisoft.de/myst3/myst3_patch_pcv122b172.zip
9. **Operation Flashpoint** • Version 1.29 vom 31. Oktober 2001 (5 MB)
   ftp://www.flashpoint1985.com/fp/OFPPatch_1_29BETA.zip
10. **F1 2001**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
11. **Combat Mission**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
12. **Die Sims** • Version vom 1.1 (2,8 MB)
    www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html
13. **Wer wird Millionär?** • Version vom 14. Februar 2001 (0,6 MB)
    ftp://212.134.113.20/pub/de/wwm/Patches/wwmpatch.exe
14. **Microsoft Train Simulator**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
15. **Myst 3 – Collector Edition** • Version 1.72 vom 12. Oktober 2001 (0,5 MB)
    ftp.ubisoft.de/myst3/myst3_patch_pcv122b172.zip
16. **Wer wird Millionär? 2. Edition**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
17. **Wer wird Millionär? Junior**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
18. **Cossacks – European Wars** • Version vom 18. Juli 2001 (1,6 MB)
    www.cossacks.de/deutsch/cossacks/download.htm
19. **Age of Empires – Gold Edition 2** • Version 2.0a vom 19. September 2000 (2,6 MB)
    download.microsoft.com/download/aoeaok/Update/2.0a/W9XNT4/DE/Age2upA-GER.exe
20. **Totally Rollercoaster**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
21. **Die Siedler 4** • Version 1.12.916 vom 4. Oktober 2001 (6,4 MB)
    ftp.bluebyte.com/pub/SIV_Patches/SIV_916.exe
22. **Emperor – Schlacht um Dune** • Version 1.09 vom 25. Oktober 2001 (5,8 MB)
    ftp.westwood.com/pub/emperor/update/EM109DE.EXE
23. **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** • Version 1.006 vom 8. Juni 2001 (2,6 MB)
    ftp.westwood.com/pub/redalert2/update/RA21006DE.EXE
24. **Star Trek – Dominion Wars**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
25. **Black & White** • Version 1.10 vom 11. Juli 2001 (9 MB)
    ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/baw_patch_v1100.exe
26. **Patrizier 2** • Version 1.30 vom 10. September 2001 (2,3 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/patrizier2/patch130.exe
27. **King of the Road** • Version 1.1 vom 23. Oktober 2001 (9 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/king_of_the_road/kotrkyro2patch11.exe
28. **Age of Empires 2** • Version 2.0a vom 19. September 2000 (2,6 MB)
    download.microsoft.com/download/aoeaok/Update/2.0a/W9XNT4/DE/Age2upA-GER.exe
29. **Arcanum** • Version 1.0.7.4 vom 29. Oktober 2001 (3,1 MB)
    ftp://sierra.de/arcanum-das-spiel.de/patches/Arcanum_de_1074.exe
30. **America – No Peace Beyond the Line** • Version 1.01 vom 6. August 2001 (0,7 MB)
    www.data-welt.de/supportforum/db/446822/solution7/update_1.01_1.02.exe

Spiele unter 55 Mark

1. **Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
2. **Diablo 2** • Version 1.90b vom 5. Oktober 2001 (5,1 MB)
   gamesweb.com/pc/downloads/patches/detail.php?item_id=17907
3. **Colin McRae Rally 2.0** • Version 1.09 (1,3 MB)
   www.codemasters.com/cmr2pc/patch/CMR2Patch109.exe
4. **Half-Life (dt.Version) – Bestseller-Series** • Version 1.1.0.8 vom 19. September 2001 (69 MB)
   ftp://sierra.de/half-life.de/patches/1005-/ghl1108.exe
5. **Command & Conquer 3: Tiberian Sun** • Version 2.03 vom 15. Juni 2000 (5,6 MB)
   ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE
6. **Grand Prix 3** • Version 1.13 vom 26. Oktober 2000 (5 MB)
   ftp.bomico.com/pub/msdos/patches/gp3/grandprix3_patch_v113.exe
7. **Project IGI – Premier Collection**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
8. **RTL Medicopter 117 Vol. 2**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
9. **Sim City 3000 Classic**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
10. **Gunman Chronicles (deutsche Version) – Bestseller-Series**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
11. **Dieses Spiel ist erst ab 18 Jahre freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
12. **FIFA Soccer 2000** • Version 2 vom 25. August 2000 (2 MB)
    ftp.germany.ea.com//FIFA%202000%20-%20EA%20SPORTS/FIFA%202000%20PC%20DOWNLOADS/fifa2000_patch2.exe
13. **Pulleralarm – Das Spiel zu TV Total**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
14. **Baldur's Gate** • Version DX8Int. vom 19. Februar 2001 (1,8 MB)
    ftp.interplay.com/pub/patches/bg1dx8intl.exe
15. **S.W.A.T. 3 – Bestseller Series** • Version 1.7 vom 27. Juni 2001 (3,7 MB)
    ftp://www.sierra.de/sierra-swat.de/patches/SWAT3_17UP_DE.EXE
16. **Indiana Jones Adventure Kit**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
17. **Bundesliga Manager X** • Version 1.10 vom 4. September 2001 (5,2 MB)
    ftp.software2000.de/pub/bulimax/Update_V1.10.exe
18. **Need for Speed – Brennender Asphalt Classic** • Version 444 vom 16. Oktober 2000 (2,5 MB)
    ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/NFS4-V444.zip
19. **F1 2000**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
20. **Delta Force 2** • Version 1.06.15 vom 22. August 2000 (9 MB)
    65.211.238.20/pub/patches/df2rev0/df2upd8.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

1. **Hercules 3D Prophet Nvidia-Serie** • Version 21.81 vom 9. Oktober 2001 (4,3 MB)
   ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DP-9x-2181.exe
2. **Hercules 3D Prophet Kyro-Serie** • Version 9.015 vom 24. Oktober 2001 (7,2 MB)
   ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPK-9X-9015.exe
3. **Asus V7100** • Version 21.81a vom 6. November 2001 (4 MB)
   ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V7100/2181aw9m.zip
4. **Anubis Typhoon Matrix II MX 64MB** • Version 12.41 vom 24. September 2001 (4,6 MB)
   www.typhoonline.com/catalog/drivers/51003_E_2_WIN.ZIP
5. **Grafikkarten mit Nvidia-Chipsätzen** • Version 21.83 vom 11. Oktober 2001 (6 MB)
   http://209.213.197.10/Windows/21.83/Win9x_21.83.exe
6. **Matrox Millennium G 450/550** • Version 6.72.016 vom 26. Oktober 2001 (6 MB)
   www.matrox.com/mga/edhreg/driver_choice.cfm?choice=w9x_672.cfm
7. **Videologic Vivid!** • Version 1.0.9.31 vom 29. Oktober 2001 (7 MB)
   ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/Vivid/Drivers/viv361113w9x.exe
8. **ATI Radeon** • Version 4.13.7075 vom 20. März 2001 (7,5 MB)
   driver.ati.com/drivers/wme_radeon_4_13_7075.exe
9. **MSI StarForce822** • Version 14.40 vom August 2001 (2,6 MB)
   www.msi-computer.de/download/treiber/nvidia_w9x-1440.zip
10. **Elsa Gladiac 920** • Version 4.13.01.2181 vom 26. Oktober 2001 (3,8 MB)
    ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/ELSA_CH/W9X/ELSA_W9X.EXE
11. **Elsa Synergy 2000** • Version 4.13.01.1550 vom 4. Oktober 2001 (6,3 MB)
    ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/SYNERGY/2000/W9X/SY2KW9X.EXE
12. **Elsa Synergy 3** • Version 4.13.01.1550 vom 4. Oktober 2001 (6,3 MB)
    ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/SYNERGY/III/W9X/SYIIIW9X.EXE
13. **Creative GeForce 3** • Version 21.85 vom 11. Oktober 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. März 2001 (6 MB)
    ftp://62.189.242.188/pub/creative/drivers/3db/BC42805.exe

Soundkarten

1. **Terratec DMX – XFire 1024** • Version 1.1.2.12 vom 18. Oktober 2001 (0,4 MB)
   www.terratec.de/support/treiber/512i_treiber.htm
2. **Leadtek WinFast 4Xsound** • Version 2.60F vom 1. August 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. August 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. Juni 2001 (0,3 MB)
   ftp://62.189.242.188/pub/creative/drivers/sb16awe/95dosapp.exe
6. **Creative Labs Soundblaster Live! Platinum 5.1** • Version 2.3 vom 10. August 2001 (2,3 MB)
   ftp.europe.creative.com/pub/creative/drivers/sbpci/vienna23.zip
7. **Terratec EWS88 MT/D** • Version 5.0.2000 Build 113 vom 17. August 2001 (0,1 MB)
   www.terratec.de/support/treiber/ews_88mt_treiber.htm
8. **Genius Soundmaker 128XG** • Version 5.12.01.2228 vom 27. April 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. Februar 2001 (3,4 MB)
   ftp.guillemot.com/sound/exe/ISIS/DISISSB-9xMe-190.exe
10. **Video Logic SonicFury** • Version 4.12.01.4078-2918 8. März 2001 (27,3 MB)
    ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SFury/Drivers/sfv4w9m.exe
11. **Hercules Game Theater XP** • Version 1.02 vom 29. Oktober 2001 (17 MB)
    ftp.hercules.com/sound/exe/FORTI2/GFII_102_FULL.EXE

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ANTWORT AUF IHRE FRAGEN

Computer Bild Spiele hilft Lesern

Angst und Bang(!) vor Spionen?

Mein Mann hat gerade mit dem Programm „Ad-Aware“ Ihre neue Vollversion „Bang! Gunship Elite“ getestet. Und da kam die Meldung, dass ein Spionageprogramm namens „Gator“ in Ihrem Spiel versteckt ist. Müssen wir denn jetzt wirklich Angst haben, dass geheime Daten von unserer Festplatte im Internet veröffentlicht oder ausspioniert werden können? **Heidi Mürre, per E-Mail**



Im Weltraum wimmelt es von Gegnern. Doch Spionage-Programme gibt's auf der Heft-CD-ROM mit der Vollversion „Bang!“ gewiss nicht.

Natürlich hat die Redaktion überprüft, warum das Programm Ad-Aware (auf deutsch etwa: „Anzeigen-Warnung“) beim Test von Bang! Gunship Elite Alarm schlägt. COMPUTERBILD-SPIELE kann Sie beruhigen: Es befindet sich selbstverständlich kein Spionageprogramm auf der Heft-CD-ROM. Offensichtlich ist Ad-Aware über das Verzeichnis von Raumschiffen im Spiel Bang! „gestolpert“. Das heißt nämlich auch „Gator“. Folglich hat Ad-Aware daraufhin automatisch vor dem bekannten gleichnamigen Spionageprogramm gewarnt. Die Redaktion

ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger des Monats“
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

Keine Reaktion auf Anrufe und Faxe

Sven W.[1] aus Varel war genervt. Er bemühte sich um Ersatz für eine beschädigte CD-ROM und hatte dabei mit nicht mehr besetzten Telefon-Hotlines und unbeantworteten Faxen zu kämpfen:

„Ich habe ein Problem mit dem Spielehersteller Hasbro Interactive. Ich habe mir das Spiel ‚Rollercoaster Tycoon‘ gekauft. Leider ist die CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk zerbrochen. Ich habe von der kaputten CD-ROM eine Fotokopie angefertigt, die an Hasbro gefaxt und um ein neues Exemplar gebeten. Nichts passierte. Ich habe dann sämtliche alten und neuen Hotlines der Firma angerufen, jedoch war keine erreichbar. Beim Versuch, im Hasbro-Büro anzurufen, erklärte mir eine Tonbandansage, dass die günstige Hasbro-Hotline durch den teuren Infogrames-Dienst ersetzt wurde (Anmerkung der Redaktion: Die Abteilung Computerspiele des Herstellers Hasbro wurde inzwischen von Infogrames übernommen). Dort anzurufen, habe ich nicht eingesehen. Auf meine Faxe habe ich bis heute keine Antwort erhalten. Ich finde es unfair, wenn ein Spielehersteller seinen Kunden eine so teure Hotline aufdrängt und auf Faxe einfach nicht reagiert.“

COMPUTERBILD-SPIELE hakte nach. Infogrames' PR-Manager Felix Krause hat Verständnis für den Verdruss des Kunden. Warum die Faxe nicht angekommen seien, kann er allerdings auch nicht sagen. „Die Hotline ist teuer – leider. Wir werden aber wohl über kurz oder lang über eine Preissenkung nachdenken. Das Problem ist, dass die Hotline nicht bei Infogrames liegt, sondern von einer Fremdfirma im Auftrag von Infogrames angeboten wird. Auch für uns ist dieser Service daher sehr teuer.“ Eine Wiedergutmachung für Sven W. sei aber unterwegs, versprach Krause.

Inzwischen meldete sich der Leser mit einer guten Nachricht bei COMPUTERBILD-SPIELE: „Ich habe ein Entschuldigungsschreiben des PR-Teams bekommen. Und die beiden Spielepakete ‚Totally Rollercoaster‘ (enthält Rollercoaster Tycoon und eine Erweiterungs-CD-ROM) sowie ‚Sheep Dog 'n' Wolf‘ als zusätzliche Entschädigung.“

Die Redaktion meint: Eine großartige Reaktion, aber es hätte durchaus ein bisschen schneller gehen können.



Spaß beim Achterbahnfahren hat jetzt (wieder) ein Leser mehr.

[1] Name ist der Redaktion bekannt

Computer Bild Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 –16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 – 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908/83441
(3,63 Mark pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 – 24 Uhr

Wenn die kostenpflichtige Hotline Ihnen nicht helfen konnte, wenden Sie sich bitte an Tel. 040/34729136. Die Kosten werden dann erstattet.

Fehler auf meiner CD-ROM

Ich habe ein Problem mit Ihrer Heft-CD-ROM aus dem Heft 12/2001. Wenn ich sie einlege, erscheint die Fehlermeldung „Stream read error“ auf meinem Bildschirm. Was kann ich tun?
Andreas Hufer, Kelkheim

Leider gar nichts. Aber COMPUTERBILD-SPIELE hilft selbstverständlich, wenn einmal eine Heft-CD-ROM beschädigt sein und eine solche Fehlermeldung aufweisen sollte. Es ist auch schon vorgekommen, dass die CD-ROM statt eines Spieles nur Musik enthielt. In beiden Fällen wird die fehlerhafte CD-ROM ersetzt. Schicken Sie sie bitte an COMPUTERBILD-SPIELE, Brieffach 1940, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg. Sie erhalten dann umgehend eine neue, spielbare CD-ROM. Die Redaktion



Bei solch einer Fehlermeldung gibt's selbstverständlich Ersatz.

Angriff auf die Festplatte

Ich bin großer „Stronghold“-Fan und habe mich natürlich sehr gefreut, als ich den ersten Patch aus dem Internet herunterladen konnte. Doch dann war ich total erschrocken. Es gab eine Viruswarnung, die ungefähr so lautete: **Virus w32.nimda.enc(dr)**. Ist das gefährlich? Muss ich Angst um meine Festplatte haben?
Ulrich Malter, Eisenhüttenstadt

COMPUTERBILD-SPIELE erkundigte sich bei der Herstellerfirma Take 2 Interactive, die das Spielverbesserungs-Programm (Patch) zur Verfügung stellt. Laut Take-2-Pressesprecher Markus Wilding hat die Firma den Patch sorgfältig geprüft. Er enthält mit Sicherheit keinen Virus. Dennoch hat Take 2 den Patch nach mehreren Virenwarnungen aus dem Internet genommen und noch einmal auf Verseuchungen untersucht. Nach erneuter eingehender Prüfung gab Wilding Entwarnung: „Die Stronghold-Demo und der Patch sind definitiv virenfrei.“ Das Problem liegt offensichtlich bei einem kleinen Zusatzprogramm namens „Installshield“. Dieses Zusatzprogramm wird vom Virensuchprogramm „Norton Antivirus“ fälschlich als Virus eingestuft. Der Patch ist nun wieder im Internet verfügbar, und zwar unter: ftp.take2.de/patches/Stronghold_v1_1.exe. Die Redaktion

Wo ist der Testsieger?

In COMPUTERBILD-SPIELE 11/2001 wurden mehrere Gamepads getestet, darunter der Testsieger „Saitek P 2000 Tilt Pad“. Dieses Modell wollte ich im Fachhandel erwerben. Aber: Das Pad war nicht mehr zu bekommen. Bei einer Rücksprache mit der Firma Saitek wurde mir gesagt, dass dieses Pad nicht mehr im neuesten Katalog aufgeführt sei, der seit kurzem auf dem Markt ist. Alternativen wären das „Saitek P 1500“ und das „Saitek P 750“. Ich bitte um Klärung. Ferner hätte ich gerne gewusst, ob und wo dieses Pad eventuell zu beziehen ist.
Hans-Wilhelm Bostmann, Bahrendorf

„Natürlich ist das Gamepad noch erhältlich“ – so Saitek-PR-Manager Marco Nier auf Anfrage. Er erklärte weiter, dass diese Spieletastatur auf jeden Fall in den Media-Märkten und bei Saturn erhältlich sei. Außerdem könne man es im Internet unter www.saitek-shop.de bestellen oder sich bei info@saitek.de erkundigen. Auskunft für Kunden ohne Internet unter dieser Nummer: Telefon 089/54612710. Die Redaktion

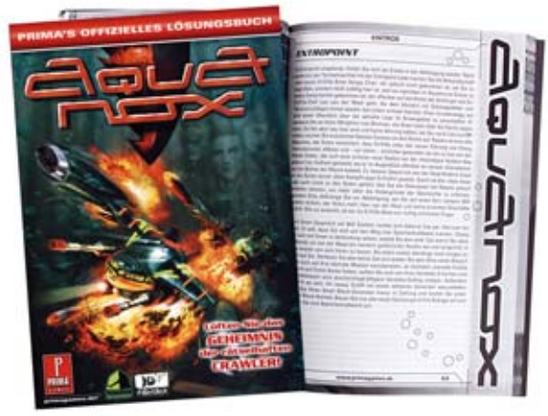
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Aquanox

Lösungsbuch | Damit die U-Boot-Fahrt kein Schlag ins Wasser wird, ist jetzt ein „Aquanox"-Lösungsbuch aus dem Prima-Games-Verlag aufgetaucht.

Die Unterwasser-Welt „Aqua" findet keinen Frieden. Angst vor Crawlern, den hoch technisierten Menschenfressern? Oder vor Squids, den riesenhaften Monstern? Oder vor durchgeknallten Piraten? Nicht nötig, denn mit dem aktuellen Lösungsbuch von Prima Games sollten Sie in der Rolle des Emerald „Dead-Eye" Flint besser mit allen Gefahren fertig werden, die in den Tiefen der Meere lauern.

Mit einem informativen Vorspann zur Geschichte des Spiels tauchen Sie in die Materie ein. Anschließend geht's auf Rundreise durch Aqua. Bündnisse, wie die atlantische Föderation, die Tornado-Zone oder die Clansunion, werden genau beschrieben. Der Spieler weiß also, mit wem er es zu tun bekommt. Detaillierte Informationen zu Schiffen (von Toiler bis Phobocaster) und Waffen (Geschütze, Torpedos oder Hammerhead Shark) folgen.



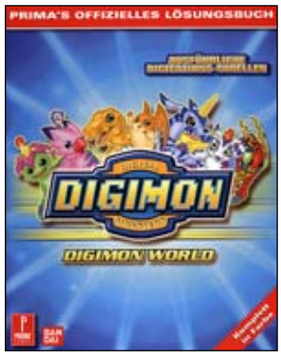
Ein Blick in dieses Logbuch lohnt sich. Nicht nur für U-Boot-Kapitäne.

Anschließend erläutern die Autoren Kampfstrategien: Ob Engage-Manöver oder Gruppenkampf, der Leser begibt sich gut vorbereitet unter die Wasserlinie. Dann wird's Ernst: Auf 126 Seiten lotst das Buch den Freizeitkapitän durch seine Einsätze. Ausführliche Komplettlösungen schildern die Unter-Wasser-Schlachten in allen Einzelheiten. So sollten Sie sich prima zurecht finden und nicht in Seenot geraten. Allerdings: Auf den schwarzweißen Bilder sind kaum Details erkennbar, auch ihre Auswahl lässt zu wünschen übrig. Weil die Vorteile schwer überwiegen, gibt's trotzdem eine klare Empfehlung der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion.

Aquanox, Prima Games, 162 Seiten, 24,95 Mark, ISBN 3-934783-54-6

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Digimon World



Digimon World, Prima Games, 100 Seiten, 24,95 Mark, ISBN 3-934783-72-4

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Lösungsbuch | Die „digitalen Monster", kurz: Digimon, sind eine Welt für sich. Im Playstation-Spiel „Digimon World" ist Ihre Aufgabe, die kleinen Computer-Wesen vor dem Untergang zu bewahren. Kein leichter Job angesichts der Tatsache, dass es über 50 Digimon-Arten gibt, die sich zudem im Laufe ihres elektronischen Lebens mehrmals verwandeln. Außerdem bedürfen insbesondere junge Digimon einer fürsorglichen Pflege. Da ist es gut, dass es ein Buch gibt, das Einsteiger leicht verständlich mit der Kunst der Digimon-Aufzucht vertraut macht. Aber auch Fortgeschrittene erfahren hier viel Nützliches über Fressgewohnheiten, Erziehungstipps und Kampftechniken. Zudem verraten die Autoren viele Geheimnisse der „File Insel", auf der die Digimon leben.

Zahlreiche Tabellen und viele, durchweg farbige Bilder helfen bei der Orientierung in „Digimon World". Die Fülle der Informationen und die liebevolle Gestaltung haben allerdings den Nachteil, dass auf einzelnen Seiten schon mal die Übersicht verloren geht.

Atlantis 3

Lösungsbuch | Mitten in der Wüste braucht auch der cleverste Abenteurer von Zeit zu Zeit ein wenig Hilfe. Das vorliegende Buch aus dem neu gegründeten Verlag Game-Press löst die Rätsel um das sagenumwobene Atlantis. Firmengründer Ronald Kempf hat sich auf die Fahne geschrieben, ein zweckdienliches Buch auf den Markt zu bringen – preisgünstig, aktuell und praktisch soll es sein. Das hat geklappt:

Im handlichen **DVD** S.222 -Hüllen-Format liefert die offizielle Veröffentlichung eine detaillierte und mit Bildern versehene Komplettlösung: Schritt für Schritt, einfach zu verstehen. Nach einer kurzen Einleitung erklären die Autoren in klaren Worten die Spielsteuerung. Dann stürzen sich Verfasser und Spieler gemeinsam in die Wirren des Jahres 2020. „Wer ist Targi?" „Wie finde ich das Buch des Todes?" „Was tue ich im Tempel des Isis?" Keine noch so abenteuerliche Frage bleibt unbeantwortet. Und bleiben doch Geheimnisse, dann hilft das erfahrene Autorenteam mit Hinweisen weiter. Einziger Wermutstropfen: Details sind auf den vielen schwarzweißen Bildern zum Teil schwer zu erkennen. Doch zur Verdeutlichung wurden markante Stellen mit Kreuzchen gekennzeichnet. Cryos „Abenteuer-Atlantiker" können auf ihrer Einkaufsliste auch eins machen.



Offizielle Spielelösung Atlantis 3: Die neue Welt, Game-Press, 64 Seiten, 14,80 Mark

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

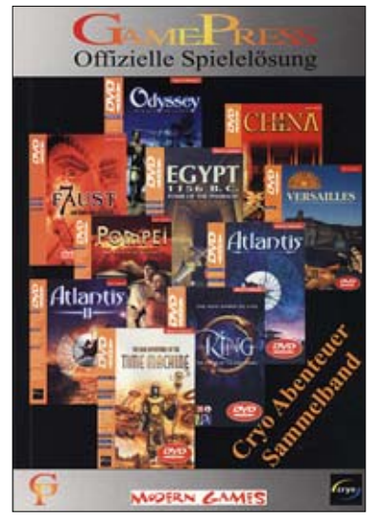
Cryo-Abenteuer-Sammelband

Lösungsbuch | Lust auf Abenteuer? Der Verlag Game-Press hat Lösungen für zehn Abenteuerspiele in einem Buch zusammengefasst. Die gefährliche Reise führt den Spieler zu einzigartigen Entdeckungen in Atlantis, zur Verschwörung am Hofe zu Versailles oder in die mystische Welt der alten Ägypter. Sogar in die Zeitmaschine können sich unternehmungslustige Spieler setzen, wenn sie dieses Lösungsbuch dabei haben. Kurzum: Sie gehen hier auf eine Reise durch Zeit und Raum.

Wie schon von anderen Werken des Berliner Verlags gewohnt, legen die erfahrenen Autoren das Hauptgewicht auf den Inhalt und verzichten auf optische Glanzleistungen. Also ist der Sammelband komplett in schlichtem Schwarzweiß gehalten. Auf den kleinen Bildern können Sie wichtige Dinge dennoch erkennen. In erster Linie aber wird die Hilfe schriftlich serviert. Und da hat die Veröffentlichung beachtliche Stärken: Die Schritt-für-Schritt-Lösungen sind klar formuliert, gut verständlich und vor allem sehr zweckdienlich. Ob im ewigen Eis (Atlantis) oder am Fuße der Venus (Pompei) – folgen Sie den Anweisungen, dann ist auch die härteste Rätsel-Nuss kein Problem mehr. Für Abenteuer-Freunde lohnt es sich also, diesen „Nussknacker" anzuschaffen.

Offizielle Spielelösung: Cryo-Abenteuer-Sammelband, Game-Press, 202 Seiten, 14,80 Mark

Empfehlenswert
Auch für Anfänger



Zehn auf einen Schlag: Game-Press liefert kompakte Lösungen für Cryo-Abenteuer.

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Diablo 2	24,95 Mark	
	Markt und Technik	3-8272-9094-5	
2	Spiele-Geheimnisse	29,95 Mark	
	Data Becker	3-8158-1660-2	
3	Das offizielle Buch zu MS Train Simulator	25,03 Mark	
	Sybex	3-8155-5220-6	
4	Diablo 2: Lord of Destruction	24,95 Mark	
	Markt und Technik	3-8272-9108-9	
5	Das offizielle Buch zu Die Siedler 3	19,95 Mark	
	Sybex	3-8155-5130-7	
6	Baldur's Gate 2	19,95 Mark	
	Markt und Technik	3-8272-9090-2	
7	Anstoß 3: Der Fußball-Manager	19,95 Mark	
	Sybex	3-8155-5154-4	
8	Age of Empires 2: The Conqueror's Expansion	19,90 Mark	
	Microsoft Press Deutschland	3-8606-3825-4	
9	Das offizielle Buch zu Die Siedler 4: Mission CD	24,95 Mark	
	Markt und Technik	3-8155-5202-8	
10	Black & White plus Die Siedler 4	24,95 Mark	
	Markt und Technik	3-8272-9106-2	

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

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 mit	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
ABENTEUER									
1	Anachronox	Eidos	PC	2,28	80,10 Mark	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Pokémon Kristall Edition	Nintendo	GBC	2,31	60,08 Mark	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Myst 3: Exile	Ubi Soft	PC	2,78	88,80 Mark	9/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
4	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	81,98 Mark	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Codename: Outbreak	Virgin Interactive	PC	1,90	76,00 Mark	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Gradius Advance	Konami	GBA	1,96	89,00 Mark	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
4	Time Crisis 2	Sony	PS 2	2,08	68,36 Mark[1]	12/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
5	Doom	Activision	GBA	2,13	109,95 Mark[1]	1/2002	Activision	Burglengenfeld	01908/24663
6	Sheep Dog 'n' Wolf	Infogrames Deutschland	PS	2,48	70,11 Mark	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
7	Batman Vengeance	Ubi Soft	PS 2	2,72	79,00 Mark	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
8	Aquanox	Fishtank Interactive	PC	2,75	78,80 Mark	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
9	Medicopter 117 (Vol.2) – Jedes Leben zählt	THQ Entertainment	PC	2,84	100,14 Mark	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
10	Jurassic Park 3: The DNA Factor	Konami	GBA	3,03	89,95 Mark	10/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
11	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Phenomedia	PC	3,06	24,80 Mark	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
ACTION-ABENTEUER									
1	Onimusha – Warlords	Electronic Arts	PS 2	1,89	109,95 Mark	9/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
2	Zax – Alien Hunter	Jowood	PC	2,15	50,07 Mark	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PS	2,22	89,00 Mark	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
4	Dark Cloud	Sony	PS 2	2,23	100,14 Mark	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
5	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PC	2,28	89,00 Mark	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
6	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBA	2,51	99,00 Mark	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
7	Planet der Affen	Ubi Soft	PC	2,63	80,10 Mark	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
ACTION-ROLLENSPIEL									
1	Throne of Darkness	Vivendi Universal Interactive	PC	2,29	76,00 Mark	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
AUFBAUSPIELE									
1	Die Siedler 4 – Missions-CD	Ubi Soft	PC	2,23	29,80 Mark	10/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
2	Rollercoaster Tycoon	Infogrames Deutschland	PC	2,38	68,80 Mark	10/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
3	Wiggles	Innonics	PC	2,50	80,10 Mark	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
BRETTSPIELE									
1	Mario Party 3	Nintendo	N 64	1,33	119,95 Mark	12/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
2	Tweety & the Magic Gems	Mitsui	GBC	2,11	82,00 Mark[1]	11/2001	Planet Media	München	089/35652170
FUSSBALL-MANAGER									
1	Fußball Manager 2002	Electronic Arts	PC	2,50	85,11 Mark	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
GESCHICKLICHKEITSSPIELE									
1	Zelda – Oracle of Seasons	Nintendo	GBC	1,49	55,08 Mark	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
1	Zelda – Oracle of Ages	Nintendo	GBC	1,49	74,95 Mark	12/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
3	Lucky Luke Wanted!	Infogrames Deutschland	GBA	1,72	92,00 Mark	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Spiderman Mysterio's Menace	Activision	GBA	2,11	98,00 Mark	1/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
5	Wario Land 4	Nintendo	GBA	2,25	83,00 Mark	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Earthworm Jim	THQ Entertainment	GBA	2,42	88,00 Mark	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Pitfall – The Mayan Adventure	THQ Entertainment	GBA	2,55	88,00 Mark	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Tomb Raider – Fluch des Schwertes	Activision	GBC	2,77	80,10 Mark	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
9	Der Schuh des Manitu	Blackstar Interactive	PC	3,67	29,00 Mark	11/2001	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
PRÜGELSPIELE									
1	Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Ubi Soft	GBA	1,45	108,00 Mark	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
2	Pokémon Stadium 2	Nintendo	N 64	2,36	90,09 Mark	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
QUIZSPIELE									
1	Wer wird Millionär? – Junior	Eidos	PC	2,66	35,04 Mark	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Wer wird Millionär? – 2. Edition	Eidos	PC	2,93	69,00 Mark	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
RENNSPIELE									
1	Extreme G 3 Racing	Acclaim	PS 2	1,39	90,09 Mark	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Mario Kart Super Circuit	Nintendo	GBA	1,60	65,09 Mark	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Burnout	Acclaim	PS 2	1,76	107,00 Mark	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	World Rally Championship	Sony	PS 2	1,80	109,00 Mark	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	F1 2001	Electronic Arts	PS 2	2,04	89,95 Mark	12/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
6	Rally Trophy	Jowood	PC	2,06	99,00 Mark[1]	1/2002	Jowood	Neu-Isenburg	kein Info-Telefon
7	Grand Prix 3 – Season 2000	Infogrames Deutschland	PC	2,57	39,80 Mark	10/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582

[1]Preis laut Hersteller

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

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
7	Cart Fury	Konami	PS 2	2,57	97,65 Mark	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
ROLLENSPIELE									
1	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBC	2,23	99,00 Mark	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
2	Paper Mario	Nintendo	N 64	2,24	110,16 Mark	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
SCHACHSPIEL									
1	Fritz 7	Eidos	PC	2,11	84,00 Mark	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
SIMULATIONEN									
1	Jurassic Park 3 Park Builder	Konami	GBA	2,28	99,00 Mark	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
2	Zoo Tycoon	Microsoft	PC	2,36	87,00 Mark	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
SPORTSPIELE									
1	FIFA 2002	Electronic Arts	PS 2	1,94	102,00 Mark	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
2	RTL Skispringen 2002	THQ Entertainment	PC	2,01	59,95 Mark[1]	1/2002	THQ Entertainment	Kaarst	01805/605511
3	FIFA 2002	Electronic Arts	PC	2,04	75,00 Mark	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
4	This is Football 2002	Sony	PC	2,05	109,90 Mark	12/2001	Comet Games	Berlin	030/7522110
5	Pro Evolution Soccer	Konami	PS 2	2,17	119,95 Mark[1]	1/2002	Konami	Frankfurt/Main	069/ 98557320
6	NBA Street	Electronic Arts	PS 2	2,22	80,10 Mark	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
7	International Superstar Soccer	Konami	GBA	2,44	89,00 Mark	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
STRATEGIESPIELE									
1	Stronghold	Take 2 Interactive	PC	1,30	70,11 Mark	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Cossacks – The Art of War	CDV	PC	1,31	59,95 Mark	1/2002	Expert	Burgdorf	05136/800233
3	Empire Earth	Vivendi Universal Interactive	PC	1,53	79,00 Mark	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
4	Ballerburg	Ascaron	PC	1,93	59,95 Mark[1]	1/2002	Ascaron	Gütersloh	05241/96660
5	Etherlords	Fishtank Interactive	PC	2,04	73,00 Mark	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Commandos 2 – Men of Courage	Eidos	PC	2,13	89,00 Mark	11/2001	Multimedia Markt	Butzbach	06033/15021
7	Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars	Jowood	PC	2,52	60,08 Mark	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
8	S.W.I.N.E.	Fishtank Interactive	PC	2,54	78,80 Mark	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
9	Catan – Das Kartenspiel	United Soft Media	PC	2,81	49,80 Mark	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
3D-BRILLEN								
1	3D Revelator	Elsa	2,87	45,00 Mark	3/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
2	3D Revelator Infrarot	Elsa	3,06	129,00 Mark[1]	3/2001	Elsa	Aachen	0241/6065112
3	Eye 3D Brille Infrarot	iArt Cooperation	3,32	179,00 Mark[1]	3/2001	iArt Cooperation	Berlin	030/63975735
4	VRJoy 2000-3D Brille	Pcall	3,59	325,00 Mark[1]	3/2001	Pcall	Vaterstetten	08106/351081
FESTPLATTEN								
1	WD600AB 60GB	Western Digital	1,92	429,00 Mark	6/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
2	DTLA 307060 61,4GB	IBM	2,23	569,00 Mark	6/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
3	Deskstar 60 GXP	IBM	2,28	379,00 Mark[1]	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								
1	Radeon 8500	ATI	1,42	639,00 Mark	12/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
2	Hercules 3D Prophet 3	Guillemot	1,58	1049,00 Mark[1]	6/2001	Guillemot	Neunkirchen	09123/96580
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	489,00 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	349,00 Mark[1]	2/2001	Leadtek	Hamburg	040/25170704
8	Gladiac MX	Elsa	1,94	179,00 Mark	2/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS								
1	All In Wonder Radeon 32MB PCI	ATI	1,58	479,00 Mark	7/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
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	199,00 Mark	7/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
6	Voodoo 4 4500 PCI	3dfx	2,48	170,00 Mark	7/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)								
1	DSP-400	Plantronics	2,37	234,00 Mark	9/2001	Xello Computer GmbH	Hamburg	040/7673270
2	Sidewinder Game Voice	Microsoft	2,46	83,00 Mark	9/2001	Xello Computer GmbH	Hamburg	040/7673270
3	DSP-500	Plantronics	2,50	209,00 Mark	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
4	DSP-300	Plantronics	2,65	179,00 Mark	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
5	DSP-100	Plantronics	2,77	149,00 Mark	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
6	Axis-002	Labtec	2,81	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[1]	9/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
10	Sound Link SL-8700	Interact	3,43	29,99 Mark[1]	9/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
LAUTSPRECHER FÜR PC								
1	Desktop Theatre DTT 2200	Creative Labs	2,86	236,00 Mark	10/2001	Xello Computer GmbH	Hamburg	040/7673270
2	Typhoon Acoustic 5.1 Subwoofer System	Anubis	2,90	159,00 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 GmbH	Hamburg	040/7673270
5	Soundman S-20	Logitech	3,45	95,00 Mark	10/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
6	Edge-418	Labtec	3,48	155,00 Mark	10/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
7	Pulse-424	Labtec	3,54	111,00 Mark	10/2001	Expert Müller	Merzig	06861/933317
8	Sound Link Cronos SL-8235	Interact	3,70	129,00 Mark	10/2001	Saturn	Hamburg	040/309580
9	Soundworks Slim 500	Creative Labs	3,71	119,00 Mark	10/2001	CDJ Computerland	Weibersbrunn	06094/984226
10	Spin-50	Labtec	3,89	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

[1]Preis laut Hersteller

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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	Trust Vibration Feedback Rallymaster 2	Aashima	1,93	120,50 Mark[1]	1/2002	Aashima	Kleve	02821/58810
2	360 Modena Racing Wheel (PC)	Thrustmaster	1,94	125,00 Mark	1/2002	CSD	Alsbach	06257/9339220
3	Force Feedback GT Racing Wheel	Thrustmaster	2,01	228,00 Mark	1/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
4	Typhoon Real Force Wheel	Anubis	2,04	228,00 Mark	1/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
5	Trust Formula 1 Racemaster 3	Aashima	2,06	86,00 Mark[1]	1/2002	Aashima	Kleve	02821/58810
6	FX-UL Force RS	Act Labs	2,13	341,99 Mark[1]	1/2002	Act Labs	Weertzen	01805/125133
7	360 Modena Pro Racing Wheel	Thrustmaster	2,20	169,00 Mark	1/2002	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
8	Typhoon Vibration Power Wheel	Anubis	2,50	99,00 Mark[1]	1/2002	Anubis	Saarbrücken	06897/90880
9	R80 Sports Wheel	Saitek	2,96	69,95 Mark[1]	1/2002	Saitek	München	089/5467570
10	Pace Racing Wheel SV-6670	Interact	3,76	129,99 Mark[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2								
1	Blue Thunder Racing Wheel SV-4320	Interact	1,83	199,99 Mark[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
2	360 Modena Racing Wheel (PS2)	Thrustmaster	2,00	73,00 Mark	1/2002	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
3	Michael Schumacher GTR Lenkrad	Blaze	2,21	113,00 Mark	1/2002	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
4	RX 400 Wheel	Saitek	2,31	68,80 Mark	1/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
5	Brooklyn D-Force Wheel	Vidis	2,73	129,95 Mark[1]	1/2002	Vidis	Hamburg	040/5148400
6	Ultra Racer SV-1124	Interact	3,19	59,99 Mark[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
7	Driving Force	Logitech	4,01	249,00 Mark	1/2002	MCS	Dresden	0351/4598315
MÄUSE FÜR PC								
1	iFeel Mouse Man	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 Intelli Eye	Microsoft	1,81	99,00 Mark[1]	4/2001	Microsoft	Unterschleißheim	089/31760
5	AMI Mouse optical	Aashima	1,87	49,00 Mark	4/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
6	Optical Mouse USB	Saitek	2,02	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
MODEMS (ANALOG)								
1	Microlink 56k Internet	Elsa	2,66	129,00 Mark[1]	5/2001	Elsa	Aachen	0241/6065112
2	Microlink 56k USB	Elsa	2,80	129,00 Mark	5/2001	KJS	Pinneberg	04101/72938
3	Trust 56k External Modem	Aashima	3,03	109,00 Mark[1]	5/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
4	Trust 56k USB Modem	Aashima	3,08	99,00 Mark	5/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
5	Zoltrix Blue Fighter V.90 Modem	Pearl Agency	3,18	156,00 Mark	5/2001	KJS	Pinneberg	04101/72938
6	Arowana Dual Mode Modem	Poso Electronic	3,24	129,00 Mark[1]	5/2001	Poso Electronic	Kempen	02351/87140
7	Askey Magic Xpress 56k	Pearl Agency	3,25	118,80 Mark[1]	5/2001	Pearl Agency	Buggingen	07631/360200
8	Arowana Modem V.90 Extern	Poso Electronic	3,40	99,00 Mark[1]	5/2001	Poso Electronic	Kempen	02351/87140
9	GM56USB	Genius	3,62	109,00 Mark	5/2001	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	299,95 Mark[1]	7/2001	Big Ben	Bergheim	02271/498590
3	Thrustmaster XL Screenmate	Guillemot	3,52	359,00 Mark[1]	7/2001	Guillemot	Neunkirchen	09123/96580
SCHNURLOSE NETZWERKE								
1	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	419,00 Mark	8/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
2	Audiosystem EWX 24/96	Terra Tec	2,64	399,00 Mark[1]	8/2001	Terra Tec	Nettetal	02157/81790
3	Acoustic Edge	Philips	2,65	299,00 Mark[1]	8/2001	Philips	Hamburg	0800/1802089
3	Soundblaster Live! Platinum 5.1	Creative Labs	2,65	499,00 Mark[1]	8/2001	Creative Labs	Unterföhring	069/66982900
5	Soundsystem 512i Digital	Terra Tec	2,73	89,00 Mark	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[1]	8/2001	Creative Labs	Unterföhring	069/66982900
8	Winfast 6x Sound	Leadtek	3,36	129,00 Mark[1]	8/2001	Leadtek	Hamburg	040-/25170704
9	Sonic Fury	Videologic	3,43	199,00 Mark[1]	8/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
SPIELEKONSOLEN								
1	Playstation 2	Sony	2,19	599,00 Mark	1/2001	Sony	Neu-Isenburg	01805/252586
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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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
SPIELEPISTOLEN FÜR DREAMCAST								
1	Star Fire Light Blaster	Interact	2,05	69,99 Mark[1]	8/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
2	Dream Blaster	Mad Catz	2,06	59,00 Mark	8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
SPIELEPISTOLEN FÜR PLAYSTATION								
1	Protector 2 PS 4001	Logic 3	2,52	79,95 Mark[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
2	Scorpion Light Gun	Blaze	2,56	40,00 Mark	8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
3	Virtual Light Gun	Pelican	2,58	35,00 Mark	8/2000	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
4	Predator 2 PS 4003	Logic 3	2,60	99,95 Mark[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
5	P7K Light Gun PS 4005	Logic 3	2,61	49,95 Mark[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
6	P7K Light Gun PS 4005B	Logic 3	2,64	49,95 Mark[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
7	Predator Plus PS 4000	Logic 3	2,82	59,00 Mark	8/2000	Player's Paradise	Hagen	02331/735273
8	Light Blaster SV-1117	Interact	2,85	59,99 Mark[1]	8/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
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	64,98 Mark	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
2	Eliminator Shock	Gravis	1,82	99,90 Mark[1]	11/2001	Gravis	10 0XD London	07138/300386
3	P 750 Digital Gamepad	Saitek	1,91	44,36 Mark	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
4	P 1500 Rumble Pad	Saitek	1,93	58,29 Mark	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
5	Trust Sight Fighter Vibration Feedback	Aashima	2,07	67,59 Mark[1]	11/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
6	Destroyer Tilt	Gravis	2,11	60,59 Mark	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
7	Action Gamepad	Logitech	2,21	43,41 Mark	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
8	Sidewinder Game Pad USB	Microsoft	2,26	35,55 Mark	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
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[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
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	39,95 Mark[1]	11/2001	Saitek	München	089/5467570
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	29,95 Mark[1]	11/2001	Saitek	München	089/5467570
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	82,00 Mark	12/2001	Media Computer Service	Dresden	0351/4598315
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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Fachbegriffe einfach erklärt



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.

Foto: Ullstein

16-/32-Bit Farbtiefe

Die Farbtiefe gibt die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Farbtöne an. Je höher ihr Wert ist, desto feiner sind die Farben abgestuft und desto natürlicher erscheinen beispielsweise Fotos oder Lichteffekte in Spielen. Mit 8 Bit pro Bildpunkt lassen sich 256 Farben darstellen. 16 Bit erlauben rund 32 000 Farben, 32 Bit mehrere Millionen Farben und zusätzliche Lichteffekte.

Arbeitsspeicher

Bei der Arbeit mit dem PC lädt der Programme und Daten in den Arbeitsspeicher (auch Hauptspeicher). Schalten Sie den PC aus, dann geht der Inhalt dieses Speichers verloren. Daher müssen Änderungen auf der **Festplatte** gespeichert werden. Neben dem **Prozessor** ist der Arbeitsspeicher für die Leistungsfähigkeit des Computers entscheidend.

Bandbreite

Je schneller Daten durch eine Leitung fließen können, desto größer ist deren Bandbreite.

Bildwiederholfrequenz

Ihr Wert, in **Hertz** angegeben, sagt aus, wie oft ein Bild pro Sekunde auf dem Bildschirm neu aufgebaut wird.

Bit

Ein Bit kann den Wert „0“ oder „1“ haben. Es ist die kleinste Informationseinheit im PC.

Byte[1]

Ein Byte besteht aus acht Bit. Es kann 256 verschiedene Werte annehmen. Buchstaben und Ziffern werden meist als einzelne Bytes abgespeichert.

Cache[2]

Ein Cache ist ein schneller Zwischenspeicher, zum Beispiel auf **Festplatten**. Daten können dort abgelegt werden, um sie schneller verfügbar zu machen. Beim Schreiben auf die Festplatte landen die Daten im Cache. Der Computer muss also nicht warten, bis sie auf der Festplatte gespeichert sind. Erst wenn der PC wenig „zu tun“ hat, schreibt er die Daten endgültig auf Festplatte.

CD-Brenner

Ein Gerät, mit dem CD-ROMs und Musik-CDs produziert („gebrannt“) und gelesen werden.

CD-Rs

Beschreibbare CDs werden auch als CD-Rohlinge, Leer-CDs oder CD-Rs bezeichnet. Das R steht für „Recordable“[3]. Im Gegensatz zu Disketten können CD-Rs nur ein Mal beschrieben werden.

Composite[4]

Das Composite-Signal ist ein Videosignal mit einem gemeinsamen Kanal für Farb- und Bildinformation, Stärke und Synchronsignal. An einen Composite-Ausgang lassen sich beispielsweise Fernseher und Videorecorder anschließen.

Direct-X[5]

Direct-X ist eine Erweiterung für Windows, die die Wiedergabe von Klängen und grafischen 3D-Effekten verbessert und beschleunigt. Viele Spiele setzen eine bestimmte Direct-X-Version auf dem Computer voraus.

DVD

Eine DVD („Digital Versatile Disk“[6]), eine „digitale vielseitige Datenscheibe“, fasst bis zu 26 Mal so viel Daten wie eine CD.

DVD-ROM-Laufwerk

Abspielgerät für **DVDs**.

DVD-Video

Die DVD-Video gilt als Nachfolger der Videocassette. Auf Video-DVDs können Spielfilme in viel höherer Bildqualität und mit Raumklang gespeichert werden.

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. Moderne Festplatten fassen etwa 100 **Gigabyte**.

Firewire[7]-Anschluss

Firewire ist ein Anschluss, der eine sehr schnelle Übertragung großer Datenmengen ermöglicht, etwa zwischen Camcorder und Computer. Er wird je nach Hersteller auch „IEEE[8]-1394“ oder „I-Link“[9]-Anschluss genannt.

Ftp

FTP, das „File Transfer Protocol“[10] (auf Deutsch: „Datei-Übertragungsverfahren“), ist ein Internet-Dienst, mit dem Sie Programme, Texte oder Bilder über das Internet transportieren.

Geschwindigkeits-/Schubregler

Solche Bedienelemente sind Teil einiger Steuerknüppel. Schieben Sie einen derartigen Regler nach vorn, beschleunigt beispielsweise Ihr Rennwagen oder Flugzeug im Spiel. Ziehen Sie ihn nach hinten, nehmen Sie „Gas“ weg.

Gigabyte

1 Gigabyte sind 1024 **Megabyte**.

Grafikkarte

Die Grafikkarte sorgt dafür, dass das Bild auf dem Bildschirm erscheint. Sie wandelt Computer-Daten in Bildsignale um und leitet sie an den Bildschirm weiter.

Grafikprozessor

Der Grafikprozessor auf der **Grafikkarte** nimmt dem Haupt-**Prozessor** einen Teil der Arbeit ab, etwa die Berechnung komplexer Bildinhalte. Das beschleunigt die **Bildwiederholfrequenz**.

Hertz

Hertz (Hz) ist eine Maßeinheit für die Häufigkeit der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

Installation

Beim Installieren eines Programms (auch Setup genannt) werden alle benötigten Dateien von Disketten, CD-ROMs oder DVDs auf die Festplatte kopiert. Außerdem werden dabei alle für das Programm notwendigen Einstellungen ausgeführt und auf der Festplatte gespeichert.

Internet

Das Internet ist ein weltweites Netzwerk mit Millionen angeschlossenen Computern, die über Telefon- und Standleitungen Daten austauschen. Als Benutzer können Sie unter anderem elektronische Nachrichten (E-Mails[11]) verschicken, Programme überspielen und Informationen abrufen.

Internet-Server

Wenn sie über das **Internet** auf einen **Server** zugreifen, so wird der Internet-Server genannt.

Internet-Zugangsprogramm

Mit einem Internet-Zugangsprogramm können Sie das **Internet** durchforsten und Texte, Grafiken und Musikdateien abrufen. Online-Dienste oder Internet-Anbieter verbinden Ihren Computer per Modem über die Telefonleitung mit dem Internet. Bekannte kostenlose Zugangsprogramme: „Internet Explorer“ von Microsoft und „Navigator“ von Netscape.

Kilobyte

Ein Kilobyte sind 1024 **Byte**.

Link-Kabel

Damit werden zwei Gameboys oder bis zu vier Gameboys Advance verbunden.

Megabyte

Ein Megabyte sind 1024 **Kilobyte**.

Megahertz

Ein Megahertz sind eine Million **Hertz**.

Memory Card[12]

Auf einer Memory-Card (auf Deutsch: Speicherkarte) kann man Daten speichern, zum Beispiel Spielstände.

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. Außerdem können Sie mit fast allen modernen Modems auch Faxe versenden. Das wichtigste Unterscheidungsmerkmal der Geräte ist die Geschwindigkeit der Übertragung.

Netzwerk

Ein Netzwerk ist ein Verbund aus mehreren Computern, die untereinander Daten austauschen.

Netzwerkkarte

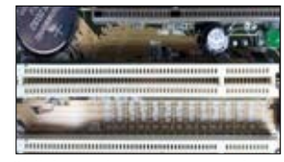
Eine Netzwerkkarte kann zusätzlich in den Computer eingebaut werden, um ihn mit einem Netzwerk zu verbinden.

Partition

Eine Festplatte lässt sich in mehrere Bereiche (Partitionen) aufteilen – etwa einen für Programme, einen anderen für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten und ordnet ihnen verschiedene Laufwerksbuchstaben (C, D und so weiter) zu.

PCI-Steckplatz

PCI steht für „Peripheral Components Interconnect“[13], („Verbindung für Zusatzgeräte“). Dabei handelt es sich um den heute



üblicherweise verwendeten Steckplatz für Einsteckkarten in Computern, zum Beispiel für **Sound-** und **Netzwerkkarten**. Moderne Computer besitzen zwei bis sechs PCI-Steckplätze.

Ping

Mit einem „Testanruf“ lässt sich im Internet feststellen, ob ein anderer Computer gerade erreichbar und wie gut die Verbindung dorthin ist. Ein solcher Testanruf, der meist nur aus einem Zeichen besteht, das vom Empfänger sofort zurückgesendet wird, wird auch als „Ping“ bezeichnet. Ein niedriger Ping-Wert bedeutet, dass die Verbindung besonders schnell ist.

1 sprich „Beit“ 2 sprich „Käsch“ 3 sprich „Rikordebel“ 4 sprich „Komposit“ 5 sprich „Deireckt Ex“ 6 sprich „Didschitel Wörseteil Disk“ 7 sprich „Feierweier“ 8 sprich „Ei Tripl-I-Hr“ 9 sprich „Ei-Link“ 10 sprich „Fell Tränsfohr Protokoll“ 11 sprich „I-Mails“ 12 sprich „Memmoriikard“ 13 sprich „Perifferel Kompohnents Interkonnekt“

Playstation-1-Memory-Card
Auf dieser Speicherkarte lassen sich Spielstände der Playstation 1 speichern.

Proxy
„Proxy“ bedeutet zu deutsch „Stellvertreter“. In größeren **Netzwerken** sind die einzelnen Computer nicht direkt mit dem Internet verbunden, sondern benutzen einen gemeinsamen Zugangs-Computer, der für sie die gewünschten Daten aus dem Internet herunterlädt und an die Computer weiterreicht. Ein solcher Proxy kann Daten zwischenspeichern und sorgt so dafür, dass sie nicht neu aus dem Internet geladen werden müssen.

Prozessor
Der Prozessor ist das zentrale Steuerorgan des Computers. Er ist meist unter dem Kühlkörper oder Ventilator versteckt, 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, zum Beispiel in Rennspielen beim Fahren über holprige Pisten.

Scart-Kabel
Der auch als Euro-AV bekannte Anschluss ist eine 21-polige, genormte Verbindung für alle Bild- und Tonleitungen. Scart-Kabel werden im Allgemeinen für die Verbindung zwischen Videorecorder und Fernseher oder Spielekonsole und Fernseher verwendet. Das per Scart-Kabel übertragene Bildsignal wird in sauber getrennte Teilsignale aufgeteilt. Die Bildübertragung ist besser und schärfer als über das Antennenkabel.

Scrolltaste
Scrollen heißt der Vorgang, bei dem der aktuelle Bildschirminhalt in horizontaler oder (meistens) vertikaler Richtung verschoben wird. An gebräuchlichen Mäusen ist die Scroll-„Taste“ zumeist ein Rädchen zwischen den beiden Maustasten.

Server[14]
Viele Computer-**Netzwerke** sind Client[15]-Server-Netzwerke. Darin gibt es zwei Arten von Computern: Die Clients (zum Beispiel Arbeitsplatz-Computer) und die meist zentral aufgestellten Server („Diener“). Die stellen den Clients („Kunden“) bestimmte arbeitsintensive Dienste zur Verfügung. Typische Serverleistungen sind etwa die Organisation des E-Mail-Verkehrs im Netzwerk oder das Verwalten großer Datenmengen (beispielsweise Datenbanken).

Shareware[16]
Shareware-Programme werden nach dem „Prüf-vor-Kauf“-Prinzip vertrieben: Sie dürfen die Software, die frei kopiert werden darf, für bestimmte Zeit (oft 30 Tage) kostenlos testen.

Soundkarte
Das ist 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
Überträgt Bildsignale in S-VHS-Qualität (deutlich besser als beim herkömmlichen Videosystem VHS).

Taktfrequenz
Die Taktfrequenz des **Prozessors** in **Megahertz** (Mhz) gibt an, mit welcher Geschwindigkeit der Prozessor arbeitet.

Taskleiste
Bestandteil der Windows-95/98-Benutzeroberfläche. In der Taskleiste (meist am unteren Bildrand) werden alle aktuell aktiven Programme gezeigt und können dort per Mausklick direkt und schnell aufgerufen werden.

TFT-Flachbildschirm
Fast alle modernen tragbaren Computer haben einen Flachbildschirm des Typs TFT. Diese Abkürzung steht für „Thin Film



Transistor“[17] („Dünnfilm-Transistor“). Solche Bildschirmtechnik arbeitet nicht mit einer herkömmlichen Bildröhre, sondern mit Flüssigkristallen.

TV-Tuner
Bauteil im Fernseher – oder auf einer PC-Einsteckkarte. Ermöglicht in diesem Fall den Empfang und das Sehen von Fernsehprogrammen mit dem PC.

Übertragungsrate
Die Übertragungsrate gibt an, wie viele Daten ein Modem oder eine Netzwerkkarte pro Sekunde übertragen kann. Die Rate wird in „Bit pro Sekunde“ (bps) oder „Kilobit pro Sekunde“ (kbps) gemessen.

USB-Anschluss
Mit dem USB-Anschluss („Universal Serial Bus“[18]) können Zusatzgeräte, etwa Maus oder Tastatur, angeschlossen werden. Maximale Datenübertragungsrate: 137 **Kilobyte** pro Sekunde.

Virensuchprogramm
Ein Virensuchprogramm durchsucht Arbeitsspeicher und Festplatte nach Computerviren. Das sind kleine, meist gut versteckte Programme, die auf befallenen Computern erheblichen Schaden anrichten können, beispielsweise wichtige Daten löschen. Viren sind so programmiert, dass sie sich selbst vervielfältigen und in **Netzwerken** an andere Computer versenden. Ein Virensuchprogramm sollte regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht werden, damit es aktuelle Viren erkennt und entfernt.

14 sprich: „Söörver“ 15 sprich: „Klieent“ 16 sprich: „Scharrwär“ 17 sprich: „Sinn Film Trannsisster“ 18 sprich: „Juniwörsel Ssihn-el Bass“

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: Elke Stolt

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.

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
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
Empire Interactive	82152	Planegg	01801/185795	089/85795160	01805/252006	01805/252006	täglich 7 - 24 Uhr	089/85795160	www.empireinteractive.com
Fishtank Interactive	81373	München	0751/861944	0751/861472	0751/861944	0751/861944	Mo-Fr 16-19	keins	www.fishtankgames.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	01908/24694	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	Groflostheim	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 Internetangebot.
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 Internetangebot
Tivola Verlag	10178	Berlin	030/5363580	030/53635811	030/5363580	030/5363580	Mo-Fr 10-18 Uhr	030/53635811	www.tivola.de
Ubi Soft	40215	Düsseldorf	0211/3380050	0211/33800151	01805/554938	01908/8241210	Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr	0211/338004423	www.ubisoft.de
United Software Entertainment	20355	Hamburg	040/37682100	040/37682199	040/89703322	01905/80022	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.unitedsoftware.de
Virgin Interactive	22765	Hamburg	040/391010	040/39101112	01907/71887	01907/71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	Abruf 01907/71889	www.vid.de
Vivendi Universal Interactive	63225	Langen	01805/0774353	06103/9940188	06103/994040	01805/0774353	Mo-Fr 9-18 Uhr	06103/994035	kein jugendfreies Internetangebot

● Kostenlos oder bis zu 0,12 Mark pro Minute ■ bis zu 0,24 Mark pro Minute ▲ bis zu 0,48 Mark pro Minute ▼ bis zu 0,81 Mark pro Minute ◆ bis zu 3,63 Mark pro Minute

[1] siehe Infogrames [2] S = Spiele-Hotline, T = Technik-Hotline

Anzeigen im Heft

Sie suchen die Anzeige einer bestimmten Firma? In dieser Tabelle finden Sie den gesuchten Anbieter sofort

Firma	Seite	Firma	Seite
1 & 1	123	handy.de	65
123 Multimedia	169	Infogrames	13, 167
Ak tronik Software	95	Karstadt AG	24, 25, 125, 155
Alcatel	47	Kaufhof	137
Amazon.de	87	Luminar	225
AMS	185, 186, 187	Magix entertainment	143, 145
ATI	227	Mannesmann Mobilfunk	71
AUTO BILD	221	Media Markt	114, 115
AVM Computersysteme	105	Microsoft	67
Bigben	199	Mobil Direkt GmbH	121
BILD interactive	211, 219	Modern Games	101, 103
COMPUTERBILD	217	NEC-Mitsubishi	51
COMPUTERBILD-SPIELE	201, 213	Nokia Mobile Phones GmbH	45
CDV AG	57, 193	Philips GmbH	41
Coca Cola	29	Protuna Mobilfunk	153
Creative Labs	73	Reemtsma	129
D&W	191	Saitek	135
DAC	79, 149, 197	Saturn	68, 69
Data Becker	17	Selling points	9, 21, 133, 147, 151, 215, 183
Dell Computer GmbH	76, 77	SMS Online GmbH	111
DeTeCard	22, 23	Sony	35, 173
DeTeMobil	139	TerraTec	157
Deutsche Expert	161	THQ	131
Eidos interactive	18, 19	TOYS„R“ US GmbH	81
Eidos interactive	163	Twentieth Century Fox	119, 209
Electronic Arts	7, 113, 171, 207, 228	Ubi Soft entertainment	15, 195
Electronics Boutique AG	141, 223	Virgin	27, 159
Ernst Klett	2	Vizzavi Deutschland GmbH	165
Guillemot GmbH	37, 181	VNR	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 Maachicken wir Ihnen gern eine Kopie des gewünschten Artikels zu. Die Adresse:

COMPUTERBILD-SPIELE, Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 2. Januar 2002 im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Virtua Tennis 2

Aufschlag zum letzten Tie-Break: Mit der Fortsetzung des Tennis-Klassikers verabschiedet sich die Sega-Konsole Dreamcast langsam aus deutschen Wohnzimmern. Wenigstens mit einem Paukenschlag? COMPUTERBILD-SPIELE geht für Sie ans Netz.



Pool of Radiance
Ruins of Myth Drannor

In den Ruinen von Myth Drannor treibt sich Getier herum, für das der Ausdruck „Monster" noch geschmeichelt ist. Mithilfe von vier Helden sollen Sie dort aufräumen. Ob das neue Rollenspiel Spaß-Riese oder Frust-Zwerg ist, steht im nächsten Heft.

Hitchcock – The Final Cut

Alfred Hitchcock verdanken Filmfans ein paar der spannendsten Kinostunden aller Zeiten. Nun steht der „Meister des Schockers" Pate für ein PC-Abenteuer – eins von ähnlicher Qualität? Alles über Grusel- und Gänsehaut-Faktor in der nächsten Ausgabe.

SPIELETRICKS



Harry Potter

Potter-Fieber überall: Da ist der Computer gerade zu Weihnachten sicher keine Ausnahme. Um so schlimmer, wenn dann der eine oder andere Muggel dem Spielende einfach nicht näher kommt und so den weisen Albus Dumbledore enttäuscht. Das geht natürlich nicht. Deshalb gibt COMPUTERBILD-SPIELE im nächsten Heft Tipps, mit denen Sie Harry und seine Zauber in den Griff kriegen.

HARDWARE



FOTO: Bloethe

Schau an!

Ohne eine gute Grafikkarte verkommt das schönste Actionspiel zu matschigen Bilderchen ohne Pep. Damit Sie Ihrem Computer optisch wieder auf die Sprünge helfen können, hat COMPUTERBILD-SPIELE zehn neue Grafikkarten mit schnellem AGP-Anschluss getestet. Welche ist gut? Welche günstig? Und welche gibt Ihren Spielen den letzten Kick? Im nächsten Heft steht's.

RATGEBER



Mach Platz!

Es kommt der Tag im Dasein fast jedes Computers, an dem er nur noch melden kann: kein Speicherplatz mehr da. Spätestens dann wird es Zeit, eine zweite Festplatte einzubauen, um wieder neue Spiele auf dem PC installieren zu können. Aber geht das überhaupt? Wenn ja, wie? COMPUTERBILD-SPIELE griff zum Schraubendreher und zeigt im nächsten Heft, wie die „Zweite" ihr Zuhause findet.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Bild Spiele


Harald Kuppek
Chefredakteur

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbild.de
Lesertelefon: 0800/1007892
Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.
Bei Problemen mit der CD-ROM rufen Sie bitte Tel. 040/34729352 an.


Frank Surholt
Stellvertretender Chefredakteur

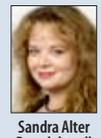

Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst

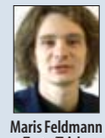

Helmut Ulrich
Textchef


Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur

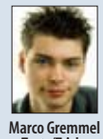

Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Boris Connemann
Tests/Tricks

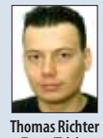

Maris Feldmann
Tests/Tricks


Markus Fiedler
Tests/Tricks


Marco Gremmel
Tests/Tricks


Marco Häntsch
Tests/Tricks


Kai Lewendoski
Tests/Tricks


Thomas Richter
Tests/Tricks


Thomas Glenk
Profi-Ecke


Ingolf Leschke
Hardware


Detlev Neumann
Ratgeber


Stefan Mehmke
Service


Klaus Bartsch
Testlabor


Manfred Freye
Foto


Arne Bahruth
Layout


Nicole Discher
Layout


Jan Famira
Layout


Martina Langner
Layout


Klaus Schulz
Layout


Frauke Hundertmark
Assistenz


Gülcan Direkci
Assistenz
Leserservice

Freie Mitarbeiter: Volker Clasing, Daniel Daglioglu, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Claus Wruck. **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. **Verlagsgeschäftsführer:** Christian Nienhaus. **Geschäftsleitung:** Ulrike Fröhling, Holger Martens, Gregor Stemmle. **General Manager:** Erik Peper. **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.