2/2002
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

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

Europas größtes Spielemagazin mit CD-ROM

2,40 EURO mit CD-ROM
Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,25 €
419507 2202400 02

NUR 2,40 EURO mit CD-ROM 4,69 MARK



Spiel des Monats:
Battle Realms
Strategie

Schlacht ums Königreich

Deutsche Version ausführlich getestet

PLUS: 6 Seiten Tricks

SPIELETESTS



Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor
Rollenspiel

Im Tempel der Priesterin

Extra Die 10 neuesten Gameboy-Advance-Spiele

Jetzt kommt Liebe ins Spiel
Simulations-Zusatz Die Sims – Hot Date



BRANDAKTUELL

Spiele umtauschen
So einfach geht's

SPIELETRICKS



PC Playstation
Bei Harry Potter schnell weiterkommen

SERVICE

Windows XP
Welche Spiele laufen?



Das Jahr fängt großartig an: CD-ROM im Heft mit 8 Spielen

PLUS: 8 Seiten Tricks

Spiel 1
Der Seelen-Fänger
Legacy of Kain: Soul Reaver
Action-Abenteuer



Spiel 2 Schneehuhn
Action



Spiel 3 Tux Racer
Geschicklichkeit



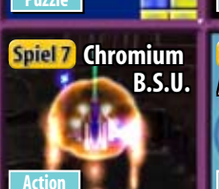
Spiel 4 Hacker
Puzzle



Spiel 5 Blobs
Denkspiel



Spiel 6 Passage 3 Sonder-Edition
Puzzle



Spiel 7 Chromium B.S.U.
Action



Spiel 8 Allout
Denkspiel

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IN DIESEM HEFT

INFORMIERT



Frank Surholt
Stellv. Chefredakteur

Das erste Heft im neuen Jahr bietet für Sie, liebe Leser, Nutzwert, Service und Unterhaltung pur: Harry-Potter-Fans erfahren, wie sie im Spiel an schwierigen Stellen weiterkommen. Anfänger und Fortgeschrittene lernen Schritt für Schritt, eine zusätzliche Festplatte für mehr Speicherplatz einzubauen. Und wenn Sie ein Spiel unter dem Tannenbaum vorfanden, es aber nicht funktioniert, erklären wir Ihnen die Rechte des Kunden und die Pflichten des Handels bei Umtausch und Rückgabe. Nutzer von Windows XP profitieren vom großen Test dieses neuen Betriebssystems und erfahren, welches Spiel damit wirklich fehlerfrei läuft. COMPUTERBILD-SPIELE wünscht Ihnen für das ganze neue Jahr viel Spaß beim Spielen!

INTERN

● Die Sicherheitsvorkehrungen glichen denen eines Flughafens: Redakteurin Sandra Alter durfte einen Blick in die sonst hermetisch abgeriegelte Xbox-Fabrik werfen. In Ungarn, 120 Kilometer hinter der österreichischen Grenze, errichtete im Auftrag von Microsoft die Firma Flextronics das Werk. Erst, nachdem die Reporterin Metalldetektor und Taschenkontrolle passiert und einen weißen Schutzkittel übergestreift hatte, durfte sie die Produktionsstätte betreten (S. 120).



Angestellt: Sandra Alter (34) in der Warteschlange vor der Sicherheitsschleuse.



Aufgestellt: Markus Fiedler (34) vor dem Weißen Haus.

● Keinen Zutritt hatte Redakteur Markus Fiedler. Der besuchte in den USA die Entwickler des Spiels „Unreal 2" – bei Washington. Einblicke ins Weiße Haus blieben ihm verwehrt, das Erinnerungsfoto am Zaun nicht (S. 124).

● Ungehinderten Zugang haben monatlich rund 1200 Anrufe, 3000 E-Mails und etwa 500 Briefe zum Leserservice von COMPUTERBILD-SPIELE: Assistentin Gülcan Direkci betreut Ratsuchende charmant und kompetent, löst Computer-Probleme und hilft gerne weiter: „Jede Frage zum Heft nehmen wir ernst, ja, wir freuen uns darüber."



Durchgestellt: Gülcan Direkci (28) am Lesertelefon und inmitten eines riesigen Berges von Post.

BRANDAKTUELL

Neue Spiele 4
Hardware 8
Bunt gemischt 10
Spiele umtauschen – Das sollten Sie wissen .. TITELTHEMA 12
Hitliste 14
Voraussichtliche Erscheinungstermine 16
Vorserientests:
PC Auryn Quest Geschicklichkeitsspiel (ab Frühjahr 2002) 19
PS 2 Black & White: Insel der Kreaturen
Aufbauspiel (ab 24. Januar 2002) 20
PC Car Tycoon Aufbauspiel 18
PC Command & Conquer Renegade Action (ab Februar 2002) 18
PS 2 Herdy Gerdy Geschicklichkeitsspiel (im 1. Quartal 2002) ... 19
PS 2 Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty Action (ab März 2002) 21

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 22
Die Testtabelle verständlich erklärt 23
PC Achterbahn Designer Simulation (im Handel) 62
GBA Alexander Zickler Total Soccer 2002
Sportspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 70
PC Alfred Hitchcock – The Final Cut Abenteuer (im Handel) 48
GBA Batman Vengeance Action (im Handel) ..... TITELTHEMA 70
PC Battle Realms Strategie (im Handel) ..... TITELTHEMA 24
GBA Denki Blocks! Denkspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 72
PC Der große IQ-Test Quizspiel (im Handel) 66
PC Die Sims – Hot Date Simulation (im Handel) .. TITELTHEMA 64
GBA Disney's Atlantis Geschicklichkeitsspiel (im Handel) TITELTHEMA 72
GBA Donald Duck Advance!
Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 72
PC Frank Herbert's Dune Action-Abenteuer (im Handel) ... 60
GBA Frogger's Adventures: Temple of the Frog
Geschicklichkeitsspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 74
PS 2 Jak and Daxter: The Precursor Legacy
Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 36
GBA Lego Racers 2 Rennspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 74
PC Monopoly Tycoon Aufbauspiel (im Handel) 38
PC MS Flight Simulator 2002 Pro
Flugsimulation (im Handel) 58
PS 2 NBA Live 2002 Sportspiel (im Handel) 34
PC Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor
Rollenspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 40
GBA Shaun Palmer's Pro Snowboarder
Sportspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 76
PS 2 Soul Reaver 2 Action-Abenteuer (im Handel) 30
GBA Spyro: Season of Ice Geschicklichkeitsspiel (im Handel) TITELTHEMA 74
GBA Tetris Worlds Geschicklichkeitsspiel (im Handel) TITELTHEMA 76
PS 2 Tony Hawk's Pro Skater 3 Sportspiel (im Handel) 56
PC USA Raser Rennspiel (im Handel) 52
DC Virtua Tennis 2 Sportspiel (im Handel) 50

GÜNSTIGE SPIELE

PS Hidden & Dangerous Action (im Handel) 78
PC Star Wars Rogue Squadron 3D Action (im Handel) 80

SPIELETRICKS

PC Allout ..... TITELTHEMA 95
PC Battle Realms ..... TITELTHEMA 96
PC Blobs ..... TITELTHEMA 95
PC Chromium B.S.U. ..... TITELTHEMA 95
PC Hacker ..... TITELTHEMA 95
PC Harry Potter und der Stein der Weisen .. TITELTHEMA 102
PS Harry Potter und der Stein der Weisen .. TITELTHEMA 106
PC Passage 3 – Sonder-Edition ..... TITELTHEMA 94
PC Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor 110
PC Schneehuhn ..... TITELTHEMA 94
PC Legacy of Kain: Soul Reaver ..... TITELTHEMA 88
PC Tux Racer ..... TITELTHEMA 94
Geheime Tricks (Cheats) 114

MAGAZIN

Reportage: Die Xbox-Fabrik in Ungarn 120
Online-Spiele: Die „Drahtzieher" im Hintergrund 122
Traumjob: Als Spiele-Entwickler in Amerika 124
Gewinnspiel 126
Comic 128

HARDWARE

Vergleichstest: zehn Grafikkarten 130
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 131
Testergebnisse im Detail 132
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 134

PROFI-ECKE

Was tun gegen unerwünschte Werbung? 136

RATGEBER

Zweite Festplatte: Einbau und Inbetriebnahme 138
So installieren Sie ein Spiel 142

SERVICE

Spiele unter Windows XP – Was läuft? ..... TITELTHEMA 144
Pressespiegel – Für Sie gelesen 146
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 148
Briefe an die Redaktion 150
Aktuelle Verbesserungs- und Steuerungsprogramme
(Patches und Treiber) 152
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 154
Spielebücher-Kritiken 156
Marktübersicht 158
Fachbegriffe einfach erklärt 164
Jahresinhaltsverzeichnis 2001 166
Firmen: Telefonnummern und Internet-Adressen 168
Inserentenverzeichnis 169

DIE LETZTE SEITE

Impressum 170
Vorschau 170

DC = Dreamcast, GBA = Gameboy Advance, PC = Computer, PS = Playstation, PS 2 = Playstation 2

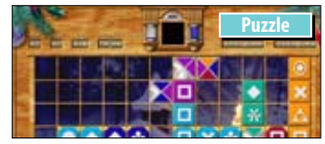
CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: **„Legacy of Kain: Soul Reaver"** TITELTHEMA, **„Schneehuhn"** TITELTHEMA, **„Tux Racer"** TITELTHEMA, **„Hacker"** TITELTHEMA, **„Blobs"** TITELTHEMA, **„Passage 3 – Sonder-Edition"** TITELTHEMA, **„Chromium B.S.U."** TITELTHEMA, **„Allout"** TITELTHEMA.
Sonstiges: **Acrobat Reader 5.0** (Anzeigeprogramm), **Direct-X 8.1** (Steuerungsprogramm).

Die CD-ROM finden Sie zwischen den Seiten ..... 44 - 45
Die Einlegeblätter finden Sie zwischen den Seiten ..... 128 - 129
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM 82



Schneehuhn



Passage 3 – Sonder-Edition



Tux Racer

Kurzmeldungen

Himmlisches Abkommen

Spiele-Hersteller Ubi Soft hat von Sony Pictures die Lizenz für „Drei Engel für Charlie“ gekauft. Nun sollen gleichnamige Spiele für Gamecube, Gameboy Advance, Xbox, Playstation 2 und PC entwickelt werden. Das Abkommen schließt sowohl die Rechte am Spielfilm aus dem Jahr 2000, als auch die an der TV-Serie aus den 70-er und 80-er Jahren mit ein. Preise und Erscheinungstermine der Spiele sind noch nicht bekannt.



Foto: Cinetex

Die drei Engel von links: Dylan, Natalie und Alex.

Rasantes Ankommen

Die Lizenz für die Deutsche Tourenwagen-Meisterschaft hat sich jetzt der Spiele-Hersteller Codemasters gesichert. Der Vertrag umfasst exklusive Rechte für drei Jahre. Alle originalen Strecken, Wagen und Fahrer dürfen also ins Spiel übernommen werden. Zudem besteht die Möglichkeit, „echte“ Fahrer für Kommentare im Spiel zu verpflichten. Das erste Spiel aus der Serie „DTM Race Driver“[1] soll für PC und Playstation 2 im 2. Quartal 2002 erscheinen. Über Umsetzungen für andere Konsolen wird nachgedacht. Preise stehen noch nicht fest.

Mobiles Übereinkommen

Moorhuhn-Erfinder Phenomedia und Mobilfunk-Anbieter Quam haben sich zusammengetan, um gebührenpflichtige Spiele á la Moorhuhn für Taschencomputer und andere mobile Geräte gemeinsam zu vermarkten. Nach umfangreichen Marktanalysen will man vor allem leicht verständliche Spiele „für jedermann“ produzieren.

[1]sprich: „Raiß Dreiwer“ [2]sprich: „Äitdsch off Wonders: Se Wissards off Ssorn“ [3]sprich: „Star Wohrs Dscheddei Autkahlst: Dscheddei Neit“ [4]sprich: „Sstantmän“ [5]sprich: „Monster Dschämm Mäximem Di-Sstrackschen“

Age of Wonders 2: The Wizard's Thorne[2]

Zaubern für den Frieden

Rollenspiel für PC | Eine zauberhafte Welt voller Elfen, Orks und Magier – dazwischen Sie als jugendlicher Held Merlin. Gabriel, der Meister aller Magier, hat Sie nach Evermore zitiert. Er braucht Hilfe, um den gesprengten Kreis der Zauberer wieder zu vereinen. Fortan haben Sie alle Hände voll zu tun: das Fantasie-Reich erforschen, Truppen zusammenstellen, Waffen entwickeln, magische Gegenstände sammeln, Zaubersprüche erlernen. Davon werden Sie eine Menge brauchen, um gegen all die Kreaturen zu bestehen, die sich in dem sagenhaften Land tummeln. Menschen gelten dort nämlich als Schwerverbrecher und sind gar nicht gern gesehen …



Was guckst du? Voll konkrete Hörner, die Alde. Echt krass, ey!

Angekündigt für: 2. Quartal 2002
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Take 2 Interactive GmbH, Agnesstr. 14, 80798 München, Tel. 089/278220



Mit Zickenbart und Goldhelm.

Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight[3] 2

Mit Macht und Licht

Actionspiel für PC | Gute Nachricht für alle Star-Wars-Fans: Schon bald wird die Macht wieder mit Ihnen sein. Die Geschichte des neuen Star-Wars-Spiels beginnt zu jener fernen Zeit, als der junge Jedi Katarn seinen Vater rächte und fortan das Tal der Jedi gegen Jeric und seine dunklen Truppen verteidigen musste. Die Welt, durch die Sie mit stets griffbereitem Lichtschwert eilen, sehen Sie aus Katarns Blickwinkel. Und was Sie da zu sehen bekommen, könnte durchaus überzeugend sein, denn für das Spiel wurden die Bewegungen echter Fechter aufgezeichnet und programmiert. Mit der Macht des Schwertes allein kommen Sie allerdings nicht weit, denn die Heimat der Jedi ist rätselhaft – da gibt's so manche Kopfnuss zu knacken.



Startroopers im Anzug: Wer hat Angst vorm weißen Mann?



Prügelei mit Glimmstengeln.

Angekündigt für: 1. Quartal 2002
Preis laut Hersteller: 49,99 Euro
Infos bei: Activision GmbH, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 01908/24663

Stuntman[4]

Hals- und Beinbruch



Hoch hinaus mit dem Auto – …

Actionspiel für Playstation 2 und Xbox | Wer sich für das Filmgeschäft interessiert, darf jetzt per Konsolenspiel an den Set. Allerdings müssen Sie Kopf und Kragen riskieren. Sie sind nämlich der Komparse, der für sechs Filme die gefährlichen Auto-Stunts abdrehen soll. Kostprobe gefällig: im 60-er-Jahre-Gangsterfilm mit Vollgas durch die nebligen Londoner Docks. Oder am Steuer eines Geländewagens durch die Wüste. Immer brav nach den Anweisungen des Regisseurs, denn Sie werden nach Leistung bezahlt. Das verdiente Geld sollten Sie in Ihre Ausrüstung investieren. Der Clou: Ist ein Dreh im Kasten, dann können Sie sich den fertigen Filmausschnitt ansehen. Und selbst beurteilen, ob Sie Ihr Geld wert waren.

Angekündigt für: Mai 2002
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Infogrames Deutschland GmbH, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich, Tel. 01907/71882, www.infogrames.de

Monster Jam Maximum Destruction[5]

Die Reifen-Prüfung

Actionspiel für Playstation 2 und Gameboy Advance | Was ist das: riesige Räder, turmhohe Bodenfreiheit und jede Menge Leistung? Klar, ein Monstertruck.

25 davon walzen durch dieses Spiel. Und jeder hat eine spezielle Waffe an Bord. „Spider Man“ kann Netze abschießen, „Grave Digger“ Flammen werfen, die wie Skelette aussehen, und der „Avenger“ ballert mit Totenköpfen um sich, die beim Aufschlag explodieren. Setzen Sie sich ans Steuer einer solchen Maschine, und geben Sie sich ungehemmt Ihrem Laster hin: der gnaden- und kompromisslosen Zerstörung. Vor Ihrem gigantischen Räder-Werk sind weder Mauern noch Autos sicher. Auch „falsch“ parkende Busse ziehen Sie kurzerhand aus dem Linienverkehr. Viel Spaß beim Durchdrehen!



Gameboy Advance: Monstertruck im Dino-Land.



Playstation 2: Dieses Taxi ist voll besetzt.

Angekündigt für: März 2002
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/3380050, www.ubisoft.de



… bis ins Reich der Helikopter.

Zanzarah – Das verborgene Portal

Andere Dimensionen

Rollenspiel für PC | Sie sitzen nichts ahnend auf dem Bett und träumen vor sich hin. Plötzlich dreht sich alles, und dann steht ein Druide vor Ihnen. Genau das passiert Ihnen, wenn Sie die Rolle der 18-jährigen Amy aus London spielen. Die staunt nicht schlecht, als der Zauberer ihr erst von einer „real existierenden" Feen-Welt erzählt und sie dann dorthin mitnimmt. Amy ist nämlich dazu auserkoren, die Welt der Menschen und die der Feen zu vereinen.

Fortan durchstreift sie das zauberhafte Reich und sammelt kleine Kreaturen ein. Die lassen sich ähnlich den bekannten „Pokémon" trainieren und im Kampf einsetzen. Sehr schön: Besiegte Gegner, etwa Wassergeister oder Eiswesen, bleiben am Leben, erfreuen sich weiterhin bester Gesundheit und kämpfen fortan an Amys Seite.

Angekündigt für: April 2002
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst, Tel. 01805/605511, www.thq.de



Die Feenwelt ist eine Idylle wie aus dem Reiseprospekt.



Guck mal, wer da spricht: Eine kleine Fee fliegt auf Amy.



Warum sich wohl bei dem schönen Wetter keiner vor die Tür wagt?

Master Rallye[6]

„Knallharte Kilometer"

Rennspiel für PC und Playstation 2 | „5000 knallharte Kilometer" über Gras, Kies und – tatsächlich auch – Asphalt verheißt „Master Rallye". Die respektable Kilometerleistung verteilt sich auf 42 Strecken in acht europäischen Ländern. Am Steuer eines von 25 Geländewagen bereisen Sie als Rallye-Profi die übelsten Pisten, die der Kontinent hergibt. Bei jedem Wetter kurven Sie durch die Serpentinen abenteuerlicher Alpenpässe, fordern in dunklen Wäldern den Elch zum Test heraus oder entfachen in der Wüste einen heftigen Sandsturm.

Angekündigt für: Ende 1. Quartal (PS 2), PC-Version bereits im Handel
Preis laut Hersteller: 56,22 Euro (PS 2), 40,88 Euro,
Infos bei: Virgin Interactive GmbH, Behringstr. 16 b, 22765 Hamburg, Tel. 040/391010, www.vid.de



Egal wie – der fällt immer auf die Räder.

Hidden & Dangerous[7] 2

Gegner mit Grips

Strategiespiel für PC | Für Playstation schneidet „Hidden & Dangerous" eher schlecht ab (Test in diesem Heft unter „Günstige Spiele" auf Seite 78). Am PC dagegen begeistert es viele Hobby-Strategen noch immer. Und bevor der Spaß daran nachlässt, gibt's einen zweiten Teil. Wieder ziehen Sie als Anführer einer Spezialeinheit in den Zweiten Weltkrieg, stellen ein Team von hochkarätigen Kämpfern zusammen und bilden die zu einer schlagkräftigen Truppe aus. 23 heikle Aufträge warten auf die harten Jungs. Für den zweiten Teil verspricht der Hersteller vor allem bessere Optik und simplere Steuerung. Außerdem sollen die Gegner mehr Grips im Kopf haben und viel realistischer reagieren. Konkret: Einen schlafenden Soldaten zu überrumpeln, wird eben einfacher sein, als ein ausgeruhtes Bataillon zu besiegen.

Angekündigt für: 2. Quartal 2002
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Take 2 Interactive GmbH, Agnesstr. 14, 80798 München, Tel. 089/278220



Aaaaaaachtung! Stillgestanden!



Türöffner am Werk: Vielleicht sollten sie es mal mit Klingeln probieren.

Kurz vorgestellt

Spielen wie früher

Vor etwa zehn Jahren waren Spiele noch einfach gestrickt: simple Optik, einfache Bedienung und viel Spielspaß. Gleich sechs Geschicklichkeitsspiele aus dieser Zeit gibt's nun mit „Jump & Run Classics"[8] für PC von Hemming. Für 9,99 Euro können Sie zum Beispiel in „Claw"[9] einem Kapitän helfen, aus dem Gefängnis zu entkommen, oder in „Montezooma"[10] auf die Suche nach dem Garten der Freude gehen. **Infos bei:** Hemming AG, Tel. 06341/51000, www.hemming.de

Zauberkasten

Harry Potter im Kino, als Computer-Spiel und nun auch von Lego. Mit dem „Harry Potter Creator[11]" kann die Welt des Zauberlehrlings am PC nachgestellt werden. Und das soll laut Hersteller am Computer genauso einfach sein, wie mit dem herkömmlichen Lego-Baukasten. Wer möchte, kann die „Winkelgasse" nachbauen, Türme errichten, Schienen verlegen und am Schluss bei Belieben alles wieder zum Einsturz bringen. Preis: rund 40 Euro.
Infos bei: Lego Media GmbH, Tel. 089/ 453460, www.lego.com/deu



Harry mit dem „Nimbus 2000" auf Schnatz-Jagd.

Wer bietet mehr?

Wer beim Internet-Auktionshaus „eBay" vorbeischaut, kann beim Spielekauf vielleicht eine Menge Geld sparen. eBay hat nämlich jetzt unter der Rubrik „Go for Games" einen eigenen Marktplatz für Spiele und Zubehör eingerichtet. Dort gibt's Soft- und Hardware rund um PC, Playstation, Dreamcast und Gameboy. Adresse: www.ebay.de

[6] sprich: „Mahster Rallj" [7] sprich: „Hidden and Dännscheers" [8] sprich: „Dschamm'p and Ramm Klassiks" [9] sprich: „Kluh" [10] sprich: „Montesuhma" [11] sprich: „Kräiter"

Kurz vorgestellt

Mit Schleimgewehr auf Alien-Jagd

Auf „coole" Art und Weise sollen Sie in „No Rules Get Phat"[1] für Gameboy Advance die Welt retten. Also machen Sie sich mit Skate- oder Snowboard auf die Jagd nach den unerwünschten Außerirdischen. In fünf kunterbunten Welten kämpfen Sie als einäugiger Jack. Im Preis von 56,24 Euro sind außer dem Spiel auch zwei Ersatzbatterien für den Gameboy enthalten.
Infos bei: TDK Mediactive, Tel. 069/75061567

Liebenswert

„Creatures"[2] – das sind niedliche kleine Wesen, die von Ihnen lernen und sich ganz individuell entwickeln. Bereits Mitte der Neunziger erschien der erste Teil für den PC. Und versetzte Spieler in helle Aufregung, weil die Creatures eine nie zuvor gekannte „künstliche Intelligenz" hatten. Für



15,31 Euro gibt's das Spiel nun auch für die Playstation One. **Infos bei:** THQ Entertainment GmbH, Tel. 01805/605511, www.thq.de

Daddeln auf PalmOS

Spielen unterwegs: Für den Taschencomputer PalmOS gibt's jetzt für 9,99 Euro die Spielesammlung „333 Spiele für PalmOS". Ob Action-, Puzzle- Brett-, Karten- oder Strategiespiele – unter den 333 Titeln dürfte für jeden etwas dabei sein. Einfach auf den PC überspielen und von dort aus via Verbindungskabel auf den Taschencomputer herunterladen. Allerdings sind nicht alle Spiele auf der CD-ROM uneingeschränkt spielbar. Einige müssen Sie nach einer kurzen Probierzeit beim jeweiligen Autor kaufen. **Infos bei:** Hemming AG, Tel. 06341/51000, www.hemming.de

[1]sprich: „No Ruhls get Fätt" [2]sprich: „Kriihtschers" [3]sprich: „Prodscheckt Ei Dschi Ei" [4]sprich: „Melk Teißen Hewwiwäit Boxing"

Arx Fatalis

Untergrund-Belegung

Rollenspiel für PC | Die Sonne ist verschwunden. Normales Leben ist im Königreich Arx nicht mehr möglich. Alle Lebewesen haben sich ins Erdinnere zurückgezogen und sich dort auf acht Ebenen eingerichtet. In der obersten hausen die Menschen, die zweite ist von Goblins und Trollen besetzt, und auf den übrigen Tiefgeschossen tummeln sich Rattenmenschen, Schlangenfrauen und diverse Monster.

Auf Ihrem Streifzug durch die abenteuerliche Unterwelt müssen Sie einige dieser Kreaturen mit Dolchen, Äxten, Schwertern und Zaubersprüchen bekämpfen. Andere wiederum halten wertvolle Tipps für Sie bereit, teilen Ihnen mit, wie Sie verhindern können, dass der Dämon Akabaar in die Welt von Arx eindringt. Es wird ein langer Weg, und in letzter Konsequenz müssen Sie den Magier Iserbius besiegen, denn der will den Dämon einschleusen.



„Wie? Wir sehen nicht gesund aus?"

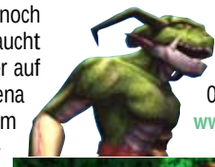
Angekündigt für: 1. Quartal 2002
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Fishtank Interactive, Am Westpark 1-3, 81373 München, Tel. 0751/861944, www.fishtank-interactive.com

Grandia 2

Die spinnen, die Riten

Rollenspiel für PC, Playstation 2 und Dreamcast | Sie schlüpfen in die Rolle des Leibwächters Ryudo und sollen die schöne Elena beschützen. Das klingt doch verlockend. Aber: Nix zarte Bande knüpfen – der Job ist brandgefährlich. Die streng religiöse Traumfrau hat vom Dorfpriester den Auftrag bekommen, mithilfe eines Rituals die Wiedergeburt von Valmar, dem Fürsten des Todes, zu verhindern. Doch noch während der Zeremonie taucht der üble Verblichene wieder auf und will sich der edlen Elena bemächtigen, damit sie ihm nicht mehr gefährlich werden kann. Ehrensache, dass Sie Ihre Schutzbefohlene aus den Klauen des Bösen retten und sich in den Dienst des hehren Ziels stellen, Valmar für immer unschädlich zu machen. Dabei haben Sie stets Elena an Ihrer Seite. Oder am Hals, wie man's nimmt: Das missglückte Ritual hat der Frau nämlich eine Persönlichkeitsspaltung eingetragen – mal ist sie gut, mal böse. Das wird mit Sicherheit eine spannende „Beziehungskiste".

Angekündigt für: 21. Februar 2002 (PC, PS 2), bereits erhältlich (DC)
Preis laut Hersteller: 99,95 Mark (PC, DC), 119 Mark (PS2)
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/3380050, www.ubisoft.de





An den beiden verdient der Zahnarzt nix.

Yager

Ein Job für Aufsteiger

Actionspiel für Xbox | Mit ultraschnellem Fluggerät geht's in die Zukunft. Nichts ist mehr, wie es mal war. Übermächtige Konzerne beherrschen die Welt, Söldner, Piraten und Plünderer terrorisieren sie. Vor allem bekriegen sich die Firmen untereinander. Das Unternehmen Proteus, Ziel einer Reihe mysteriöser Attacken der Konkurrenz, sucht einen erfahrenen Kampfpiloten, der es den Saboteuren heimzahlt. Proteus sucht Sie!

Über 20 Aufträge stehen in Ihrem Arbeitsvertrag. Mit Ihrem Wahnsinns-Flieger donnern Sie durch dunkle Höhlensysteme, gleiten im Tiefflug über hübsche Landstriche, die irgendwie karibisch anmuten, und machen sogar auf dem Mars mobil.

Angekündigt für: 2. Quartal 2002
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst, Tel. 01805/605511, www.thq.de



So sieht eine „feindliche Übernahme" aus.

Project I.G.I.[3] 2

Davids Sache



Actionspiel für PC | „Project I.G.I." ist noch kein Jahr alt, da wird schon der zweite Teil angekündigt. Man darf gespannt sein, immerhin bewertete COMPUTERBILD-SPIELE das Actionspektakel in Heft 3/2001 als „gut". In jenem ersten Teil stritt der Elitesoldat David Jones für eine geheime Organisation. Bald darf er weiter an seiner Kämpferkarriere basteln. Mit noch moderneren Waffen und in noch schöner gestalteten Einsatzgebieten. Neue Schauplätze sind etwa Russland, Libyen und China.

In den dortigen Häfen, Regierungsgebäuden und Luftwaffenstützpunkten gibt's für einen Haudegen alle Hände voll zu tun: Sicherheitssysteme lahm legen, Wachen überlisten oder mit großkalibrigem Geschütz feindliche Stellungen sturmreif schießen. Ein Spaziergang wird das nicht, denn der Hersteller hat versprochen, die Gegner im zweiten Teil mit viel mehr Intelligenz auszustatten.

Angekündigt für: 2. Quartal 2002
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Codemasters GmbH, Rosenheimerstr. 139, 81671 München, Tel. 01908/7326861, www.codemasters.de



Gleich wird er „anklopfen".



„Ich kau dir gleich ein Ohr ab!"

Mike Tyson Heavyweight Boxing[4]

Von Angesicht zu Angesicht

Sportspiel für Playstation 2 und Xbox | Auge in Auge im Ring mit Box-Schwergewichtsweltmeister Mike Tyson: Diesen Kampf erleben Sie nicht nur aus dem üblichen Blickwinkel am oder im Ring, sondern auch aus der Ich-Perspektive. Und mit realistischen Verletzungen, wenn ein Hieb mal so richtig gesessen hat. Da wird Mikes rechte Gerade kräftig Eindruck hinterlassen. Doch bevor Ihnen der Meister im Endkampf ein Ohr abkaut, müssen Sie sich durch sieben Spielstufen schlagen. Wer es nicht abwarten kann, kann Tyson aber jederzeit zu einem Freundschaftskampf herausfordern. In diesem Spiel trainieren Sie Schlagkraft und Kreativität: Sie können vier eigene Boxer entwerfen, ihnen spezielle K.O.-Schläge „in die Wiege legen" und sogar für jeden einen Erkennungssong aussuchen, der seinen großen Auftritt im Ring begleitet.

Angekündigt für: April 2002
Preis laut Hersteller: noch nicht bekannt
Infos bei: Codemasters GmbH, Rosenheimer Str. 139, 81671 München, Tel. 01908/7326861, www.codemasters.de

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kurz vorgestellt

Leer-Meister

Vor kurzem präsentierte der Elektronikkonzern Sony seine neue wiederbeschreibbare **DVD-RW** S.164 „DPW 120". Die Leer-DVD soll Spielen, Arbeitsprogrammen und sons-



So groß kann klein sein: DVD-RW „Sony DPW 120".

tigen Daten 4,7 **Gigabyte** S.164 Speicherplatz zur Verfügung stellen und sich bis zu 1000 Mal löschen und neu beschreiben lassen. Die Scheiben sind laut Sony mit allen **DVD-ROM-Laufwerken** S.164 lesbar. Die DPW 120 ist ab sofort für 22 Euro im Handel.
Infos bei: Sony GmbH, Frankfurter Str. 233, Triforum Haus c, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 01805/252586,
www.sony.de

Lebens-Hilfe

Im „Speed Link Advanced Survival Pack[1]" steckt alles, was man zum Überleben mit dem Gameboy Advance (GBA) in der Wildnis so braucht: Eine Tasche gewährt dem kleinen Gerät sichere Unterkunft. Eine aufsteckbare Klappe schützt den Bildschirm und taucht ihn beim Öffnen in sanftes Flutlicht. Dauerspieler freuen sich über das mitgelieferte



Alles, was ein Boy braucht: Zubehör-Paket für den GBA.

„Power Grip Advance"[2]. Der Energieblock kommt ins Batteriefach des GBA und versorgt ihn dann mit Strom aus dem Netzteil. Zwei Haltegriffe sollen die Handhabung des GBA verbessern. Außerdem ist noch ein Link-Kabel dabei, mit dem Sie zwei Geräte verbinden und dann gegeneinander spielen können. Das Paket kostet 34,99 Euro und ist ab sofort im Handel.
Infos bei: Interact of Europe GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805/125133,
www.interact-europe.de

[1]sprich: „Interäckt Spihd Link Ädwahnzt Störweiwel Päck" [2]sprich: „Pauer Gripp Ädwahnzt" [3]sprich: „Ssrasstmahlster Frih-Ssteil Beiker" [4]sprich: „Kriäitif Läbs Blahster Pörßenel Ssinema" [5]sprich: „Ei-Ommega" [6]sprich: „Läbteck Axis" [7]sprich: „Kriäitif Läbs Ssaundblahster Leif"

Thrustmaster Freestyler Biker[3]

Lenk-Modell



Zweiradrennen von der Stange? Das war gestern, jetzt gibt's Fahrgefühl.

Motorrad-Rennspiele mit Lenkrad, Steuerknüppel oder gar Spieletastatur vermitteln kein authentisches Zweiradgefühl. Die Firma Guillemot weiß offenbar, worauf Mopedfans wirklich Bock haben, und hat einen Motorradlenker zum Anschluss an den Computer entwickelt. Für den Betrieb des „Thrustmaster Freestyler Bikers" benötigen Sie einen PC mit **USB-Anschluss** S.164 und **Betriebssystem** S.164 Windows 98. Dann fehlt eigentlich nur noch der Fahrtwind. Zu haben ist der Lenker ab sofort. Der Verkaufspreis beträgt laut Guillemot 89,89 Euro.

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

Creative Labs 3D Blaster Personal Cinema[4]

Kino-Karte



Aufnahme am Set: kombinierte Grafik-/TV-Karten nebst Zubehör von Creative Labs.

Die neue „3D Blaster Personal Cinema" ist mehr als eine **Grafikkarte** S.164. Im Paket ist eine externe Anschlussbox, die den Fernsehempfang am Computer ermöglicht und laut Hersteller Creative Labs mit **S-Video-** S.164 Ein-/Ausgang, sowie **Composite-** S.164 Ein-/Ausgang zum Anschluss von Videorecordern und **DVD-Spielern** S.164 versehen ist. Auch eine Fernbedienung ist dabei. Die Grafikkarte arbeitet mit dem **Grafikprozessor** S.164 „Geforce 2 MX-400" aus dem Hause Nvidia. Zusammen mit dem 64 **Megabyte** S.164 großen **Grafikspeicher** S.164 soll er Tempo und Detailtreue in Spielen gewährleisten. Für 249 Euro ist die 3D Blaster Personal Cinema ab sofort im Handel.

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring, Tel. 069/66982900,
www.europe.creative.com

Iomega[5] CD-RW 16x USB 2.0

Schnell-Bus



Mit Nachbrenner: „CD-RW 16x USB 2.0".

Bisher waren externe **CD-Brenner** S.164, die per **USB-1.1-Bus** S.164 mit dem Computer verbunden werden, sehr langsam. Die Leitung erlaubte prinzipiell nur eine Datenübertragungsrate von 137,5 **Kilobyte** S.164 pro Sekunde. Der „CD-RW 16x USB 2.0" vom Spezialisten Iomega dagegen arbeitet mit dem neuen Standard „USB 2.0", der etwa den 40-fachen Datendurchsatz erlaubt: 6000 Kilobyte pro Sekunde. Daher soll dieses Gerät **CD-Rohlinge** S.164 mit 16-facher Geschwindigkeit beschreiben können, wiederbeschreibbare **CD-RWs** S.164 immerhin noch mit 10-facher (gemessen an der Abspielgeschwindigkeit einer Musik-CD). Die für den schnellen USB-2.0-Bus benötigte Einbaukarte liegt dem Gerät bei. Das ganze Paket kostet 331,83 Euro und ist ab sofort im Handel.

Infos bei: Iomega International AG, Morgines Business Centre, Avenue des Morgines 12, CH-1213 Petit-Lancy (Schweiz), Tel. 069/95086359,
www.iomega.de

Labtec Axis[6]-712

Nicht-Rauscher



Atem beraubende Qualität? Das „Labtec Axis-712" soll Luftholgeräusche unterdrücken.

Guten Sitz, optimalen Klang und sehr gute Sprachübertragung sagt die Firma Labtec ihrem neuen Headset (Kopfhörer mit Mikrofon) nach. Das „Axis-712" hat zwei Ohrhörer für Stereoton sowie – im Anschlusskabel – Bedienelemente zum Ein-/Ausschalten und zur Lautstärkeregelung. Für den Betrieb am Computer sind das **Betriebssystem** S.164 Windows 98 und ein **USB-Anschluss** S.164 erforderlich. Eine neue Technik soll nach Labtec-Angaben störendes Rauschen und sogar Atemgeräusche nahezu gänzlich unterdrücken und damit Verständigungsschwierigkeiten beim Internet-Spiel mit Teilnehmern aus aller Welt beheben. Ein teures Vergnügen: 70,10 Euro kostet das ab sofort erhältliche Headset Axis-712.

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

Creative Labs Soundblaster Live![7] 5.1

Schall-Zentrale

Für eine **Soundkarte** S.164 mit eingebautem **Dolby-Digital-5.1-Decoder** S.164 musste man bisher mindestens 150 Euro ausgeben. Die neue „Soundblaster Live! 5.1" von Creative Labs dagegen kostet nur 89,90 Euro und ist damit die preisgünstigste Soundkarte dieses Typs. An die Karte können Sie zwei Front- und zwei Hintergrundlautsprecher, eine so genannte Center- und eine Bass-Box anschließen. Damit sind verblüffende Klangeffekte möglich. Für alle, die das nicht kennen, ein Beispiel aus der Praxis: Werden Sie im Formel-Eins-Rennspiel an der linken Seite überholt, so hören Sie das Motorgeräusch des anderen Wagens erst hinten links, dann vorn links und schließlich aus dem Center-Lautsprecher. Dabei schwillt der Lärm an und wieder ab wie auf der echten Rennstrecke – vorausgesetzt, das Spiel ist dementsprechend programmiert. Im Handel ist die Soundblaster Live! 5.1 ab sofort.

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring, Tel. 069/66982900,
www.europe.creative.com

Eintritt frei? Nein, aber günstig: neue Kinoton-Soundkarte.



Saitek ST330 Rumble Force[8]

Rechts/Links-Kombination

Einen Steuerknüppel, der sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet ist, findet man selten. Saiteks neuer „ST 330 Rumble Force“ ist ein Vertreter dieser raren Spezies. Die Handauflage erstreckt sich zu beiden Seiten des Knüppels, sämtliche Bedienelemente sollen von rechts und links bequem erreichbar sein. Die Ausstattung: drei Bedientasten, **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.164 und **Rütteleffekt** S.164. Für den Betrieb benötigen Sie einen PC mit **USB-Anschluss** S.164 und **Betriebssystem** S.164 Windows 98. Den ST 330 Rumble Force gibt's ab sofort für 40,87 Euro.

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



Angreifen von rechts oder links? Ist egal.

Saitek Cordless Optical Mouse[9]

Maus-Dauer

Schnurlose Computer-Mäuse gibt's heute von nahezu jedem Hersteller. Doch bei allen gängigen Modellen heißt es „aus die Maus“, wenn die Batterien leer sind. An der „Cordless Optical Mouse“ vom Elektronikspeziallisten Saitek dagegen finden Sie links eine Buchse, die das Aufladen der mitgelieferten **Akkus** S.164 beim Arbeiten oder Spielen am Computer ermöglicht. Das dazu nötige Netzteil ist auch im Paket. Die Maus tastet den Arbeitstisch mit einer Mini-Kamera ab, hat die üblichen zwei Tasten und ein **Scroll-Rädchen** S.164. Ein freier **USB-Anschluss** S.164 und das **Betriebssystem** S.164 Windows 98 sind für den Betrieb am Computer allerdings erforderlich. Der empfohlene Verkaufspreis für die Cordless Optical Mouse beträgt 51,10 Euro. Im Handel ist sie ab sofort.



Experte im Laden: schnurlose Saitek-Maus.

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

Terra Tec Soundsystem DMX 6 Fire[10] 24/96

Ton-Studio



Hier findet jeder Anschluss: Soundkarte mit Buchsen-Box.

Die neue **Soundkarte** S.164 „Soundsystem DMX 6 Fire 24/96“ von Terratec besteht aus zwei Baugruppen: der üblichen Einbaukarte, die in den Computer eingesetzt wird, und einer zusätzlichen Anschlussbox zum Einbau in die PC-Front, sofern dort noch ein Geräteschacht frei ist. Diese Box hat je einen **digitalen** S.164 Ein- und Ausgang in **optischer** S.164 und **koaxialer** S.164 Bauart. Ferner sind Buchsen zum Anschluss von Mikrofon und Kopfhörer vorhanden sowie drei **analoge** S.164 Ein- und Ausgänge plus **MIDI**-S.164 Ein- und Ausgang. Der eingebaute Decoder macht Raumklangwiedergabe im Tonformat **Dolby Digital 5.1** S.164 möglich. So viel Ausstattung hat ihren Preis: 255,13 Euro verlangt Terra Tec für die Soundsystem DMX 6 Fire 24/96. Im Handel ist sie ab sofort.

Infos bei: Terra Tec GmbH, Herrenpfad 38, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen, Tel. 02157/81790, www.terratec.net

Thrustmaster 360 Modena X Box

Renn-Rad

Am 14. März startet die neue Microsoft-Spielekonsole Xbox in Deutschland. Pünktlich zu diesem Termin will auch die Firma Guillemot ihr neues Xbox-Lenkrad „Thrustmaster 360 Modena X Box“ auf den Markt bringen. Das Gerät hat Gas- und Bremspedal, elf Bedientasten und ein **Steuerkreuz** S.164. Links und rechts hinter dem Lenkradkranz befinden sich zwei Schaltwippen zum Auf- und Abwärtschalten wie in der Formel Eins. Der Verkaufspreis für das Xbox-Lenkrad steht noch nicht fest.

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



An die Box und wieder auf die Strecke: neues Xbox-Lenkrad.

Kurz vorgestellt

Drei-Klang

„Ein ausgewogenes Klangbild in allen Tonlagen“ rühmt die Firma Interact ihrem neuen dreiteiligen Boxensystem „Soundlink[11] SL-8191 Helios“ nach. Zwei so genannte Satelliten-Lautsprecher sind für die Wiedergabe von Höhen und Mitten zuständig, ein zusätzlicher **Subwoofer** S.164 für den Tiefbass. Per „Surround“-Taste an der linken Satellitenbox soll sich der Raumklang-Eindruck verbessern lassen. Im Handel ist das Lautsprechersystem Soundlink SL-8191 Helios ab sofort für 44,99 Euro.



Wohin mit dem Boxen-Trio? Ganz einfach: da ←, da ↓, da →.

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

Halt-Plastik

Besonders für tempogeladene Renn- und Action-Spiele empfiehlt die Firma Interact ihre neue Spieletastatur „Speed Link SL-6540 Bullfrog Gamepad“[12]. Die laut Hersteller besonders griffige kleine Kommandozentrale umfasst zwei Mini-Steuerknüppel, zehn Tasten und ein Steuerkreuz. Der eingebaute **Rütteleffekt** S.164 verschafft Ihnen Gefühl fürs Spiel. Das Gerät ist ab sofort im Handel, Preis: 24,99 Euro.



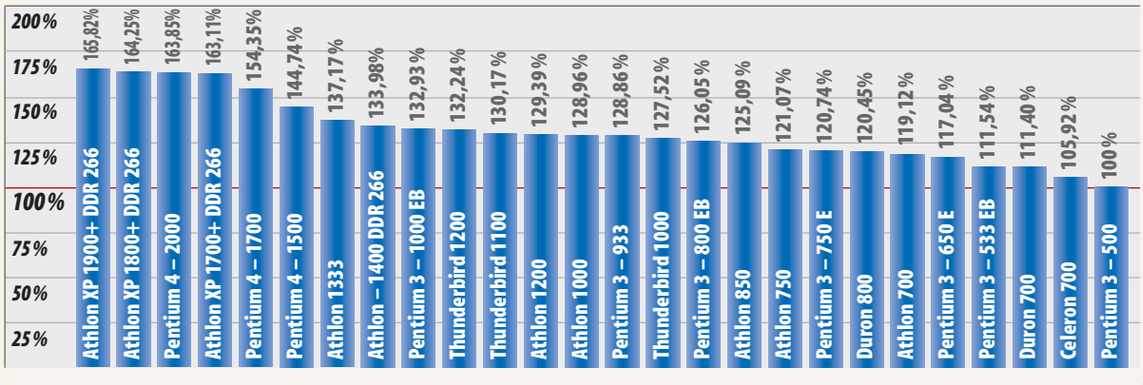
Daumenschmeichler? Interact verspricht ein Griff-Fest.

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

Computer Spiele

DIE SCHNELLSTEN PROZESSOREN ZUM SPIELEN

COMPUTERBILD-SPIELE hat 26 der schnellsten Prozessoren unter die Lupe genommen. Alle mussten ihre Leistungsfähigkeit mit vier ausgewählten Spielen unter Windows 98 SE S.164 **beweisen. Als Grafikkarte wurde eine „Hercules 3D Prophet 2 GTS“ (Steuerungsprogramm Version 4.12) des Herstellers Guillemot verwendet, eine Karte, die auf dem Markt sehr stark vertreten ist. 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.**



8 sprich: „Rammbl Fors“ 9 sprich: „Kordless Optikel Maus“ 10 sprich: „Saundßistem Feier“ 11 sprich: „Interäkt Saundlink“ 12 sprich: „Interäkt Spihd Link Bullfrogg Gämpäd“

Gewinner

Gamecube

Bei Nintendo wird gefeiert. Am 18. November startete in Amerika der Verkauf der neuen Spielekonsole Gamecube. Mit phänomenalem Erfolg: Laut Nintendo wurde der Würfel in den ersten 15 Tagen 27 Mal pro Minute verkauft – das sind rund 600 000 Exemplare. In Deutschland müssen sich Interessenten bis zum Frühjahr gedulden. Der genaue Termin und der Preis standen bei Redaktionsschluss dieses Heftes immer noch nicht fest.

Verlierer

Bill Gates

Der Microsoft-Gründer und und Xbox-Initiator Bill Gates (46) hat die Computertechnik fest im Griff. Aber gegen die Tücken der Natur ist er machtlos. Am Washington Lake, direkt an seinem 57 Millionen Euro teuren Anwesen, tummeln sich Tausende von Wildgänsen. Und bekleckern Gates' Grundstück mit den liebevoll gepflegten Gartenanlagen mit ihren Hinterlassenschaften. Die Parkaufsicht von Seattle gab darauf 4200 Vögel zum Abschuss frei. Statt schnatternder Gänse wird Gates wohl bald zeternde Tierschützer am Hals haben.

IN

- Beim Spielen darauf achten, dass man gerade sitzt – wer braucht ein Rückenleiden?
- Stundenplan oder Jahreskalender mit Spielemotiven basteln – morgens einen Blick darauf werfen, und der Tag wird gut
- „Harry Potter und der Stein der Weisen" im Kino anschauen – und anschließend am Computer nachspielen

OUT

- Überflüssige Dateien ewig im Computer schmoren lassen – das macht ihn nur langsam
- Vor lauter Spielen die Hausaufgaben vergessen – dann verliert man am Ende in der Schule
- „Gute Freunde", die übers Stromkabel des Computers stolpern und die Kiste damit lahm legen – Augen auf!



Die Popgruppe Brosis: von links Hila (18), Ross (24), Faiz (21), Giovanni (23), Shaham (22), Indira (22).

Brosis liebt schnelle Spiele

Brosis – der Name steht für Brothers & Sisters. „Warum nicht auf Deutsch, Brüder und Schwestern? Brüschwes würde doch auch gut klingen", lästerte Stefan Raab kürzlich in einer seiner zahllosen Shows. Doch die sechs aus der Band haben für solche Sprüche nur ein müdes Lächeln übrig. Schließlich wurden sie von einem Fernsehsender aus mehr als 11 000 Bewerbern ausgewählt, um Popstars zu werden.

„I Believe" heißt ihre erste Single, die im Radio derzeit rund um die Uhr gespielt wird. Wenn das junge Sextett mal gerade nicht probt oder Pressetermine wahrnimmt, versammelt es sich gern zum Zocken. „Wir haben eine Playstation, ein Nintendo 64, eine Dreamcast und Gameboys." Ihre Favoriten sind Kampfspiele: „Da wir wenig Zeit haben, muss es schnell gehen, wie zum Beispiel bei ‚Tekken 3'." Den Lesern von COMPUTERBILD-SPIELE lässt Brosis ausrichten: „Zockt, was das Zeug hält! Spiele entspannen, und man hat viel Spaß, wenn sie ein gewisses Potenzial haben."

Fahr-Stuhl

Ist Ihr Schreibtischsessel zu unbequem für entspannte Autorennen am PC? Dann brauchen Sie für diesen Zweck vielleicht einen Spezialstuhl. Noch im Januar soll ein Möbel auf den Markt kommen, in dem Sie wie in einem Rennwagen sitzen. Das 20,5 Kilogramm schwere Stück hat einen soliden Metallkern, Sitz- und Lehnenfläche sind selbstverständlich gepolstert und mit Stoff bezogen. Sitzhöhe, Lenkradhalterung, Rückenlehne und Pedalwinkel lassen sich in weitem Bereich verstellen. Praktisch: Nach dem Spiel kann man den Stuhl zusammenklappen, er ist dann nur noch 97 Zentimeter hoch und 20 tief und lässt sich überall unauffällig verstauen. Preis: 149 Euro plus 29 Euro Versandkosten.

Infos: Big Ben, 02271/498590, www.gamechopper.de



Heißer Stuhl für kühle Rennfahrer.

Sprüh-Start

Den US-Erstverkaufstag der Xbox bekamen auch die Bewohner australischer Großstädte mit. Auf dem fünften Kontinent startet die neue Microsoft-Konsole zwar, wie in Europa, erst am 14. März, doch die Bewohner von Sydney, Brisbane und Melbourne sind bereits bestens mit dem Markenzeichen, einem grünen X, vertraut: Tausende davon soll der Software-Konzern am „Tag X" über Nacht auf Straßen und Gehwege gesprüht haben. „Die Kampagne sollte die Leute zum Nachdenken bringen" – so Microsoft-Manager Alan Bowman zu einem amerikanischen Nachrichtenmagazin. Gelungen: Der Stadtrat von Süd-Sydney dachte in der Tat nach und plant jetzt, der Weltfirma umgerechnet rund 300 Euro für jedes gesprühte Logo in Rechnung zu stellen. Da nützten auch alle Beteuerungen, die Logos würden vom Regen weggespült, nichts. „Wir sind absolut empört", sagte ein Sprecher des Stadtrates „wir haben gerade den Taylor Square mit neuen Granitplatten pflastern lassen, und die sind nun besprüht." Auf die Frage, welche Firma mit der Aktion beauftragt gewesen sei, antwortete der Microsoft-Manager übrigens: „Daran kann ich mich nicht erinnern."



Graffiti auf Granit: Der frisch gepflasterte Taylor Square in Sydney wurde mit grünen Xbox-Logos besprüht.

PS-Bremse

1,3 Millionen Konsolen des Typs Playstation (PS) One und 800 Zusatzgeräte, Gesamtwert rund 80 Millionen Euro, durften nicht ausgeliefert werden. Grund: In den Ummantelungen der Verbindungskabel wurde der in Europa gültige Grenzwert für die Konzentration des giftigen Schwermetalls Kadmium um das 20-fache überschritten. Das hat die niederländische Zoll- und Umweltbehörde festgestellt, durch deren Kontrolle alle für Europa bestimmten Playstations laufen. Hersteller Sony hat daraufhin die Einfuhr gestoppt und Ersatzgeräte auf den Weg gebracht. Laut Sony geht von dem Kadmiumgehalt jedoch keine direkte Gefahr für den Kunden aus, deshalb sei auch nicht daran gedacht, bereits verkaufte Konsolen zurückzurufen. Die Verarbeitung von Kadmium als Stabilisator und Färbemittel in Kunststoffen ist übrigens nichts Ungewöhnliches. Die Playstation 2 ist nicht von dem Lieferstopp betroffen.



Nicht zum Verzehr geeignet: „giftige" Playstation One.

Volks-Musik

„Siedler"-Fans können sich jetzt jederzeit mit der Begleitmusik zu ihrem Lieblingsspiel berieseln lassen. Im Internet gibt's die Melodien von der aktuellen Zusatz-CD-ROM „Die Trojaner und das Elixier der Macht" jetzt als **MP3-Datei** S. 164 zum kostenlosen Überspielen. Ebenfalls umsonst sind Bildschirmhintergründe und elektronische Postkarten mit Siedler-Motiven. Alles unter: www.bluebyte.net



Die Wikinger siedeln und fiedeln.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Foto: Bonn-Sequenz

Umtausch – Kinderspiel oder unmöglich?

Gute Nachrichten für alle Freunde des Computerspiels: Seit dem 1. Januar ist es einfacher geworden, fehlerhafte Spiele umzutauschen. Doch der Handel befürchtet Missbrauch …

Mit Computerspielen ist das so eine Sache: Die Großeltern legen das neueste Strategiespiel, vom Verkäufer wärmstens empfohlen, unter den Weihnachtsbaum. Dabei hätte der 12-jährige Enkel viel lieber ein Actionspiel gehabt. Aber man kann ja umtauschen.

Kann man? Im Laden schüttelt der Verkäufer den Kopf: „Spiele und Programme sind vom Umtausch generell ausgeschlossen. Wir wissen ja nicht, ob das Spiel nicht vorher kopiert wurde." Und was ist, wenn das gute Stück in völlig unbeschädigter Plastikhülle zurückgebracht wird?

Auch dann verweigern einige Läden den Umtausch von Spielen, weil es mittlerweile auch für Privatleute durchaus möglich sei, Kartons in Plastikfolie einzuschweißen – so heißt es …

Einen rechtlichen Anspruch auf einen „Umtausch bei Nichtgefallen" gibt es nicht. Sie können höchstens versuchen, schon beim Kauf eine Vereinbarung zu treffen, dass Sie das Spiel zurückbringen dürfen. Manchmal klappt das. Die Erfahrung hat auch gezeigt, dass Verkäufer in den Computer-Abteilungen zwar versuchen, Umtauschkunden abzuwimmeln, sich Hartnäckigkeit aber manchmal doch auszahlt.

Wenn Sie dem Verkäufer eine noch verschweißte Verpackung präsentieren, dazu eine glaubhafte Erklärung, und sich nicht abweisen lassen, bestehen gute Chancen. Bargeld sollten Sie nicht erwarten, aber ein Austauschspiel oder ein Gutschein sind durchaus drin. Oft entscheidet auch die Tagesform des Verkäufers.

Ganz anders sieht die Situation aus, wenn das verschenkte Spiel einen Fehler hat. Mit der Rückgabe solcher Ware verlangen Sie keinen von der Großzügigkeit des Händlers abhängigen Umtausch, sondern nehmen Ihr Recht auf die so genannte gesetzliche Gewährleistung in Anspruch.

„Seit 1. Januar gibt es da neue gesetzliche Regeln. Früher betrug die Frist, innerhalb derer ein Händler ein fehlerhaftes Produkt reparieren oder zurücknehmen musste, sechs Monate. Ab sofort sind das zwei Jahre", erklärt Christian Sronczak (30), stellvertretender Pressesprecher beim „Verbraucherzentrale Bundesverband". Und noch eine Neuerung: Früher mussten Sie als Kunde beweisen, dass der Fehler des Produktes schon beim Kauf bestanden hat. Diese „Beweislast", wie es im Juristendeutsch heißt, wurde für die ersten sechs Monate nach dem Kauf umgedreht. Sronczak: „Jetzt muss der Händler nachweisen, dass das Produkt beim Kauf fehlerfrei war."

Bei einem Computerspiel wird das in den meisten Fällen kaum möglich sein. Und: Oft bieten die Hersteller nachträglich Spielverbesserungs-Programme, so genannte Patches, an, die Fehler beheben. Damit ist dann sowieso klar, dass es sich um ein fehlerhaftes Produkt handelte.

Also: Stürzt das gekaufte Spiel ab, lässt es sich nicht starten oder beenden, oder liegt ein anderer grober Fehler vor, dann ist der Händler in der Verantwortung. Er muss beweisen, dass der Fehler beim Kunden liegt. Im Übrigen kann der Händler zwei Mal versuchen, den Fehler zu beheben. Einen dritten Versuch müssen Sie aber nicht hinnehmen, sondern können dann den Kaufpreis zurückverlangen. Auch einen Gutschein oder ein Ersatzspiel müssen Sie nicht akzeptieren. Außerdem muss der Vorgang für Sie kostenlos bleiben, es dürfen also keine „Gebühren" erhoben werden.

Neu ist auch, dass Werbeversprechen des Herstellers und Packungsaufdrucke als Teil des Kaufvertrages angesehen werden. Wird etwa in der Werbung großspurig behauptet, dass ein Spiel wochenlangen Spielspaß biete, doch Sie haben es in zwei Tagen locker durchgespielt, so kann das ein Gewährleistungsfall sein. „Auch wenn die Bilder auf der Packung ganz anders aussehen als im Spiel selber, berechtigt dies zur Reklamation", so Verbraucherschützer Sronczak.

Für Weihnachtsgeschenke gilt diese verbraucherfreundliche Regel prinzipiell leider noch nicht. Da sie erst seit dem 1. Januar in Kraft ist, sind auch nur nach diesem Termin gekaufte Spiele betroffen. Aber auch die alte Regelung besagt, dass Produkte, die bereits zum Kaufzeitpunkt fehlerhaft waren, zurückgenommen werden müssen.

Von sich aus hat Karstadt bereits seit dem 15. November die neuen Gewährleistungsregeln in Kraft gesetzt. „Kunden, die bei uns Weihnachtsgeschenke gekauft haben, kommen schon in den Genuss der neuen, verlängerten Fristen", so Karstadt-Pressesprecher Elmar Kratz (51). Kratz betont: „Wir sind nach dem 1. Januar so kulant, was den Umtausch betrifft, wie vorher, da ändert sich für uns wenig." Aber er sieht auch Möglichkeiten des Missbrauchs: „Natürlich könnten Kunden Spiele kopieren, dann zurückbringen und behaupten, das Produkt sei fehlerhaft. Es ist schwer, das Gegenteil zu beweisen. Da gibt es für uns noch viele offene Fragen. Sollte sich im Laufe des Jahres herausstellen, dass die neue Regel ausgenutzt wird, muss man das eine oder andere Detail eventuell vor Gericht überprüfen lassen."

Unterm Strich bedeuten die neuen Regeln für Käufer von Computerspielen eine Verbesserung. Der Verkäufer kann die Probleme nicht mehr wie bisher auf den Computer des Kunden schieben. Allerdings: Wer ein Spiel umtauschen möchte, weil ihm ein anderes besser gefällt, ist nach wie vor auf die Kulanz des Händlers angewiesen.

Informationen für Verbraucher

Falls Sie Probleme mit Händlern wegen der Gewährleistung haben, sollten Sie sich an die Verbraucherzentrale des Bundeslandes wenden, in dem Sie wohnen. Deren Telefonnummer erfahren Sie beim „Verbraucherzentrale Bundesverband" unter 030/258000.

Die gesetzlichen Grundlagen

Die neuen Gewährleistungsregeln basieren vor allem auf der EU-Richtlinie 199/44/EG aus dem Jahr 1999. In Deutschland erfolgte die Umsetzung in nationales Recht durch die Änderung einiger Paragraphen im Bürgerlichen Gesetzbuch. Wichtig im so genannten „Neuen Schuldrecht" sind vor allem die Paragraphen 433, 434, 437 und 439.

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	 FIFA Football 2002	Sport	gut	Electronic Arts	3 Jahren
3	 Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Abenteuer	gut	Electronic Arts	6 Jahren
4	Wer wird Millionär? 2. Edition	Quizspiel	befriedigend	Eidos Interactive	3 Jahren
5	Fußball Manager 2002	Simulation	befriedigend	Electronic Arts	3 Jahren
6	Empire Earth	Strategie	gut	Vivendi Universal	12 Jahren
7	Civilization 3 – Special Edition	Strategie	–	Infogrames	6 Jahren
8	Commandos 2 – Men of Courage	Strategie	gut	Eidos Interactive	16 Jahren
9	Aquanox	Action	befriedigend	Fishtank Interactive	16 Jahren
10	Operation Flashpoint	Action	gut	Codemasters	16 Jahren
11	Tom Clancy's Ghost Recon	Strategie	–	Ubi Soft	16 Jahren
12	Wiggles	Aufbauspiel	befriedigend	Innonics	12 Jahren
13	Wer wird Millionär? Junior	Quizspiel	befriedigend	Eidos Interactive	3 Jahren
14	Myst 3 – Exile	Abenteuer	befriedigend	Ubi Soft	3 Jahren
15	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
16	NHL 2002	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
17	Cossacks – European Wars	Strategie	gut	CDV	12 Jahren
18	Flight Simulator 2002 – Professional Edition	Flugsimulation	gut	Microsoft	3 Jahren
19	F1 2001	Rennspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
20	Zoo Tycoon	Simulation	gut	Microsoft	3 Jahren
21	Microsoft Train Simulator	Simulation	befriedigend	Microsoft	3 Jahren
22	Age of Empires – Gold Edition 2	Strategie	–	Microsoft	12 Jahren
23	Codename: Outbreak	Action	gut	Virgin Interactive	16 Jahren
24	Etherlords	Strategie	gut	Fishtank Interactive	12 Jahren
25	Patrizier 2 – Geld und Macht	Simulation	gut	Infogrames	3 Jahren
26	Die Siedler 4	Aufbauspiel	gut	Ubi Soft	12 Jahren
27	Die Sims	Aufbauspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
28	Command & Conquer – Alarmstufe Rot 2	Strategie	–	Electronic Arts	16 Jahren
29	Combat Mission	Strategie	–	CDV	12 Jahren
30	Totally Rollercoaster[1]	Simulation	gut[1]	Infogrames	6 Jahren

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

GAMEBOY

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon Kristall-Edition (Gameboy Color[4])	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Harry Potter und der Stein der Weisen (Gameboy Color[4])	Rollenspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
3	The Legend of Zelda – Oracle of Ages (Gameboy Color[4])	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
4	The Legend of Zelda – Oracle of Seasons (Gameboy Color[4])	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
5	Mario Kart Super Circuit (Gameboy Advance)	Rennspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
6	Pokémon – Goldene Edition (Gameboy Color[2,4])	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
7	Wario Land 4 (Gameboy Advance)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
8	Pokémon – Silberne Edition (Gameboy Color[2,4])	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
9	Pokémon – Trading Card Game (Gameboy Color[2,4])	Kartenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
10	Super Mario Advance (Gameboy Advance)	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren

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

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Abenteuer	gut	Electronic Arts	6 Jahren
2	FIFA Football 2002	Sport	–	Electronic Arts	3 Jahren
3	Wer wird Millionär? 2. Edition	Quizspiel	–	Eidos Interactive	3 Jahren
4	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sport	–	Activision	6 Jahren
5	Digimon World	Abenteuer	befriedigend	Infogrames	3 Jahren
6	Wer wird Millionär? Junior	Quizspiel	–	Eidos	3 Jahren
7	Formel 1 2001	Rennspiel	gut	Sony	6 Jahren
8	Wer wird Millionär?	Quiz	–	Eidos Interactive	3 Jahren
9	World's Scariest Police Chases	Rennspiel	–	Activision	12 Jahren
10	Alone In The Dark – The new Nightmare	Abenteuer	gut	Infogrames	16 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
2	FIFA Football 2002	Sport	gut	Electronic Arts	3 Jahren
3	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
4	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
5	Gran Turismo 3 A-spec	Rennspiel	gut	Sony	3 Jahren
6	Pro Evolution Soccer	Sport	gut	Konami	3 Jahren
7	WWF Smackdown! Just bring it	Prügelspiel	–	THQ	16 Jahren
8	Tekken Tag Tournament	Prügelspiel	gut	Sony	16 Jahren
9	Soul Reaver 2	Action-Abenteuer	gut	Eidos Interactive	16 Jahren
10	Age of Empires 2 – Age of Kings	Strategie	–	Konami	12 Jahren

NINTENDO 64

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

DREAMCAST

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
ABENTEUERSPIELE		
Call of Cthulhu	PC	1. Quartal 2002
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	PS 2	1. Quartal 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
Pirates – The Legend of Black Kat	PS 2	28. Februar 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 Xbox	1. Quartal 2002
Endgame	PS 2	Februar 2002
E.T. Away from Home	PC	März 2002
Giants	PS 2	Februar 2002
Global Ops	PC	28. Februar 2002
ICO	PS 2	März 2002
Mafia	PC	1. Quartal 2002
Maximo	PS 2	Februar 2002
Medal of Honor Allied Assault	PC	Februar 2002
Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	PS 2	22. Februar 2002
Necrocide – The Dead Must Die	PC	7. Februar 2002
Police 24/7	PS 2	März 2002
Rayman Rush	PS	März 2002
Reality Deathmatch	PC	1. Quartal 2002
Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles	GBA	Mitte Februar 2002
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear	PS 2 GBA	März 2002
AUFBAUSPIELE		
Civilization 3	PC	März 2002
BRETTSPIELE		
Chessmaster	GBA	März 2002
DENKSPIELE		
Tetris Worlds	PS 2	1. Quartal 2002
FLUGSIMULATIONEN		
Ace Combat 4: Distant Thunder	PS 2	6. Februar 2002
F-14 Tomcat	GBA	1. Quartal 2002
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Ape Escape 2	PS 2	1. Quartal 2002
Asterix & Obelix – Jetzt geht's rund	GBA	Februar 2002
In einem Land vor unserer Zeit	GBA	1. Quartal 2002
M & M's Fun Blast	GBA	1. Quartal 2002
MUSIKSPIELE		
Parappa the Rapper	PS 2	Februar 2002
Pocket Music	GBC GBA	Februar 2002
REZ	PS 2 DC	1. Quartal 2002
Space Channel 5 – v1	PS 2	Februar 2002
Space Channel 5 – v2	PS 2	1. Quartal 2002

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
PRÜGELSPIELE		
Guilty Gear X	PS 2	Februar 2002
Virtua Fighter 4	PS 2	März 2002
PUZZLESPIELE		
Bonx	GBA	März 2002
Planet Monsters	GBA	Februar 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
Crazy Taxi	PC	März 2002
Cruis'n Velocity	GBA	22. Februar 2002
F-355 Challenge	PS 2	1. Quartal 2002
Megarace 3 – Nanotech Desaster	PS 2	1. Quartal 2002
Moto GP: Ultimate Racing Technologie	GBA	1. Quartal 2002
Moto GP 2	PS 2	Februar 2002
Neocron	PC	1. Quartal 2002
Pro Rally 2002	PS 2	März 2002
Rayman Race	PS	März 2002
Scooter Racin'	PS	28. Februar 2002
Smugglers Run	GBA	1. Quartal 2002
Villeneuve Racing	PC PS 2	März 2002
Wipeout Fusion	PS 2	6. Februar 2002
Wreckless	Xbox	1. Quartal 2002
ROLLENSPIELE		
Arx Fatalis	PC	1. Quartal 2002
Breath of Fire	GBA	Februar 2002
Devine Devinity	PC	1. Quartal 2002
Escape from Alcatraz	PC	1. Quartal 2002
Grandia 2	PC PS	7. Februar 2002
Phantasy Star Online Version 2	DC	1. Quartal 2002
Shadow Hearts	PS 2	März 2002
SIMULATIONSSPIELE		
Der Planer 3	PC	1. Quartal 2002
Kicker Fun	PC	1. Quartal 2002
SPORTSPIELE		
Everybody's Golf 3	PS 2	1. Quartal 2002
Bloody Bowl	PC	März 2002
Boxing Fever	GBA	1. Quartal 2002
DSF Fußballmanager 2002	PC PS 2	Februar 2002
ESPN International Winter Sports	PS 2	Februar 2002
ESPN Winter X Games Snowboarding 2	PS 2	März 2002
Fila Decathlon	GBA	1. Quartal 2002
Mike Tyson Boxing	GBA	21. Februar 2002
NBA 2K2	DC	1. Quartal 2002
Pro Evolution Soccer	PS	Februar 2002
Salt Lake City 2002	PC PS 2	1. Quartal 2002
Sid Meier's Sim Golf	PC	Februar 2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	GBA	1. Quartal 2002
Top Angler	PS 2	1. Quartal 2002
Winter Olympics 2002	PC GBA	Februar 2002
WTA Tour Tennis	PS 2	1. Quartal 2002
STRATEGIESPIELE		
Conflict Zone	PS 2	28. Februar 2002
Imperium Galactica 3	PC	1. Quartal 2002

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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

Command & Conquer Renegade[1]

[1]spricht: „Kommahnd änd Konker Rennegäid"

Actionspiel für PC | Strategie? Vergessen Sie's. Diesmal ist ein schneller Finger am Abzug gefragt. Und sonst nichts

INHALT

Die Reihe „Command & Conquer" gilt als herausragendes Werk in der Welt der Strategiespiele. Oder galt? In „C & C Renegade" spielen Sie den Krieger Havoc, sehen die Welt durch dessen Augen, zielen und feuern auf (fast) alles, was sich bewegt. So schlagen Sie sich auf der Seite der „guten" GDI-Armee durch die Bastionen der „bösen" NOD-Bruderschaft. Mal müssen Sie eine Raketenstellung außer Gefecht setzen, mal gefangene Zivilisten befreien. Ihre „Argumente" verbreiten Sie mit 25 Waffen – von der simplen Pistole bis zur Ionen-Kanone von verheerender Durchschlagskraft. Dabei müssen Sie nicht immer zu Fuß laufen. Sie können jedes herumstehende Vehikel, darunter auch riesige Panzer, als Transportmittel benutzen.

BEDIENUNG

Ob zu Fuß oder im Fahrzeug, die Steuerung ist logisch und schnell erlernt. Mit den Tasten W, A, S und D bewegen Sie sich durchs Gelände. Per Mausbewegung können Sie sich umblicken und Gegner ins Visier nehmen. Das macht vor allem die Steuerung der Geschütztürme von Panzern besonders einfach. Leider bewegen sich die Fahrzeuge in Zeitlupe und bleiben oft schon an kleinen Hügeln stecken.



Des Kriegers Havoc Lieblingsbeschäftigung heißt: nachladen. Richtig so, denn die Gegner sind zum Teil äußerst zähe Burschen.

URTEIL

Die Hintergrundgeschichte des Strategiespiels ist dem Original Command & Conquer entnommen und sorgt vor allem bei Fans dieser Reihe für hohen Wiedererkennungswert. Leider wirkt die Grafik etwas altbacken. Die eckigen und langweiligen Landschaften sind bei weitem nicht mehr das, was man von einem neuen Spiel erwarten kann. Zum Ausgleich sind die Bewegungen der Soldaten, der Fahr- und Flugzeuge schön anzusehen. Es fehlt den Spielabschnitten jedoch das gewisse Etwas. Nur Suchen und Zerstören – das wird schnell langweilig. Da helfen auch die eingestreuten „Finde-den-Schlüssel"-Rätsel nicht. Die geplante Mehr-Spieler-Variante könnte Actionfans allerdings durchaus gefallen.

Command & Conquer Renegade

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221/975820
Im Handel ab	Februar 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/noch unbekannt
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P3 500/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	noch unbekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger/Fortgeschrittene
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose: gut

Car Tycoon[2]

[2]spricht: „Kar Teikuhn"

Aufbauspiel für PC | Aufbruchstimmung in den 50er-Jahren: Jeder will ein Auto. Und Sie bauen die Dinger

INHALT

In einer amerikanischen Kleinstadt der 50er-Jahre ist der Wohlstand ausgebrochen. Jeder, der Auto fahren darf, will auch eins haben. Beste Voraussetzungen also, um mit einer Fahrzeugfirma Ruhm und Reichtum zu erwerben. Oder gnadenlos unterzugehen, denn Sie sind natürlich nicht der Einzige, der Benzinkutschen verkaufen will. Drei Konkurrenten kämpfen gegen Sie um die Gunst der Kunden. Mit allen Mitteln – von der harmlosen Werbeaktion über unseriöse Rabatte bis zu Spionage und Sabotage. Da hilft nur eins, um die Mitbewerber zu deklassieren: „Vorsprung durch Technik". Treiben Sie Ihre Entwicklungsabteilung an, immer bessere Modelle zu entwerfen. Die Forscher arbeiten in den vier üblichen Kategorien: Fahrwerk, Motor, Karosserie und Innenraum. Der angehende Autokonzernchef sieht seine Stadt von schräg oben und gewinnt so stets schnellen Überblick über die aktuelle Marktlage. Die eigenen Produkte und die der Konkurrenz sind auf den Straßen deutlich zu unterscheiden. Kreuzen auffallend viele Fremdfabrikate um Ihre eigene Niederlassung herum, dann sollten Sie schleunigst eingreifen und die Preise senken.



Fahrwerk, Motor, Innenraum und Karosserie gut kombinieren! Ein Kleinwagen mit 250 PS wäre unverkäuflich.

BEDIENUNG

„Car Tycoon" lässt sich komplett mit der Maus spielen. Die übersichtlichen Menüs sind schnell erlernt, vieles kann direkt auf dem Stadtplan des jeweiligen Spielabschnitts angeklickt werden. Die Bildschirme für Produktion, Vertrieb, Service, Werbung oder Kredite sind einfach aufgebaut und erklären sich von selbst. So können auch Einsteiger ohne größere Probleme die Massenmotorisierung vorantreiben.

URTEIL

Im Lauf des Spiels wird schnell klar, dass ein gewitzter Verkäufer in jedem Freizeit-Car-Tycoon stecken muss. Die Gunst des Kunden zu gewinnen, wird mit der Zeit immer schwerer und erfordert viel Knobelei. Das Gewusel der Straßenkreuzer und Transporter auf dem Spielplan sorgt für optische Abwechslung. In der getesteten Vorversion gab es noch einige Unstimmigkeiten in der Spiellogik, die bis zum Serienanlauf behoben sein sollten. Das einzige wirkliche Manko: Sie sehen Ihre neuen Kreationen nur klitzeklein aus der Vogelperspektive. Wer Hunderttausende von Dollars in die Entwicklung eines schicken Cabrios steckt, würde das Resultat auch gern mal „in groß" sehen. Trotzdem ein „gutes" Spiel.



Mit Live-Konzerten können Sie Besucher in Ihre Verkaufsniederlassung locken.

Car Tycoon

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Fishtank Interactive
Telefon	0751/861944
Im Handel ab	Dezember 2001
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/vier
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P3 500/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	90 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger/Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose: gut

Auryn Quest

Geschicklichkeitsspiel für PC | Fantasien ohne Ende: frei nach dem Bestseller-Roman „Die unendliche Geschichte“

INHALT

Die „kindliche Königin“ regiert Fantasien mit ruhiger Hand und mithilfe des magischen Objektes Auryn. Doch der Friede währt nicht lange. Feinde Fantasiens stehlen das Auryn. Ihr Auftritt, Spieler:



Das ist garantiert kein komischer Vogel.

Finden Sie das verzauberte Stück, und bringen Sie es der zauberhaften Königin zurück. In sechs großen Spielabschnitten müssen Sie dazu je zehn Kristallkugeln einsammeln – und dann schnell den Ausgang finden. Das ist nicht immer eine ganz leichte Übung, denn der Pfad verlangt Ihnen ein paar Geschicklichkeitseinlagen ab. Beispiel: von einer bewegten Plattform zur nächsten, und zwar im richtigen Rhythmus. Für versierte Spieler ist das allerdings keine echte Herausforderung. Und für erprobte Plauderer sind die zwischendurch anfallenden Dialoge mit Bewohnern Fantasiens schlicht langweilig. Aus den Gesprächen ergibt sich nämlich keine zusammenhängende oder gar spannende Geschichte.

BEDIENUNG

Die Steuerung ist im Prinzip denkbar einfach. Die Tasten W, A, S und D dienen der Bewegung durchs Spiel. Zum Springen drückt man die ▭-Taste. Doch die Tücke liegt im Detail. Aufgrund der Ich-Perspektive geraten so manche scheinbar einfachen Passagen zu unfreiwilligen Hürden. Auch sonst verwirrt einiges, zum Beispiel extrem schmale Simse überm Abgrund. „Begehbar oder nicht?“ Das kann meist erst ein Selbstversuch klären. Und da fällt man dann schon mal durch …

URTEIL

Michael Endes Roman „Die unendliche Geschichte“ hätte eine bessere Umsetzung verdient. Die langweiligen Spielabschnitte bieten nur sehr wenig Abwechslung. Zwar sind die Umgebungen mit Liebe zum Detail gezeichnet, aber die Landschaft wirkt dennoch kalt, kantig und vor allem leblos. Es wird eigentlich alles dafür getan, dass der Spieler schnell die Lust daran verliert, Fantasien zu retten.

Hoffentlich beleben die Programmierer die Spielabschnitte Fantasiens noch ein wenig, sonst steht allen Märchenfreunden eine geballte Ladung Langeweile ins Haus. Positiv aufgefallen ist lediglich der nahezu komplette Verzicht auf Gewalt.



Eckige Figuren, kantige Umgebungen – die leblosen Spielabschnitte sorgen für schwer grassierende Langeweile im Königreich Fantasien.

Auryn Quest

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Attaction GmbH
Telefon	089/3837740
Im Handel ab	Frühjahr 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P3 500/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	noch unbekannt
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	ausreichend
Spielspaß	mangelhaft
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



ausreichend

Herdy Gerdy[3]

Geschicklichkeitsspiel für PS 2 | Eine harte Nuss: Befreien Sie ein Volk von der Diktatur

INHALT

In dieser Zeichentrickwelt liegt so manches im Argen. Ein böser Diktator beherrscht seit Jahrzehnten das Land. Er ist im Besitz einer magischen Nuss mit mächtigen Fähigkeiten, die als erster Preis im alljährlichen Hirtenturnier ausgelobt wird. Der Vater des kleinen Hirtenjungen „Herdy Gerdy“ sollte eigentlich bei diesem Turnier antreten, aber ein Schlafzauber hat ihn ans Bett gefesselt. Also muss der Kleine ran, die Familienehre retten. Auf dem abenteuerlichen Weg zum Turnier trifft er freundliche Bewohner, die ihm für kleine Gefälligkeiten hilfreiche Gegenstände überlassen. So springt und läuft der Held durch die 26 Spielabschnitte der niedlich bunten Comicwelt. Der besondere Clou des Spiels ist das geschickte Zusammentreiben von Tieren. Nur wer die Herde zusammenhält, kann sie auch zu bestimmten Zielpunkten lotsen – und das ist wirklich eine harte Nuss.



Knifflige Sprünge fordern „Herdy Gerdys“ Mut – und Ihr Geschick.

BEDIENUNG

Die ungewöhnliche Steuerung sorgt zu Beginn für etwas Verwirrung, zumal in der ausprobierten Vorversion lediglich der linke Steuerknüppel funktionierte. Wesentlich einfacher wäre das Spiel mit dem Steuerkreuz zu bedienen. Auch an der Kameraposition sollte der Hersteller bis zum Serienanlauf noch ein bisschen feilen. Herdy Gerdy verschwindet schon mal spurlos hinter Bäumen oder fällt in ein Flussbett, das aus der Normalperspektive, dem Blick über Herdy Gerdys Schulter, gar nicht zu sehen war.

URTEIL

Die lustige Comicwelt mit handgezeichneten Objekten hat viel Charme. Und der trickreiche Umgang mit eigensinnigen Herdentieren sorgt für Spielspaß. Herdy Gerdy wird vor allem bei jüngeren Spielfreunden ankommen. Leider werden gerade diesen die teils fiesen Sprungpassagen bei unpräziser Steuerung Probleme bereiten. Aber vielleicht sind die Mängel ja auch bis zur Veröffentlichung im Frühjahr beseitigt.

[3]sprich: „Hörd i Görd“



Liebevoll gestaltete Spielumgebungen verleihen „Herdy Gerdy“ besonderen Zauber und Charme.

Herdy Gerdy

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Eidos Interactive
Telefon	040/30633400
Im Handel ab	1. Quartal 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	119 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Black & White[1]: Insel der Kreaturen

[1] sprich: „Black and Weit"

Aufbauspiel für PC | O Gott: Mit diesem Zusatzpaket zu „Black & White" setzen Sie Ihre Schöpfungsgeschichte fort

INHALT

Wer Black & White, eine der sensationellen Veröffentlichungen des letzten Jahres (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2001), bis zur Erschöpfung durchgespielt hat, sollte am siebten Tage ruhen. Und dann mit dem neuen Zusatzpaket weitermachen. Tatkräftig das eigene Volk unterstützen und eine „Stellvertreter"-Kreatur großziehen. Vor allem darum geht es diesmal. Und das ist gar nicht so leicht, denn die so paradiesisch anmutende Insel ist voller Herausforderungen für den anfangs noch kleinen und dummen Zögling. Wie jedem Nachwuchs, bringen Sie Ihrer Kreatur durch Vorführen, Lob und Bestrafung das richtige Verhalten bei. Und wie alle kleinen Geschöpfe ist sie zuweilen lernunwillig oder gar störrisch.

Haben Sie aus dem sperrigen Wesen einen halbwegs intelligenten, folgsamen und zu monströser Größe herangewachsenen Begleiter gemacht, dann muss der Zögling beweisen, was er alles gelernt hat. Und die absurdesten Herausforderungen meistern: gegen eine riesige Schildkröte Fußball spielen, eine Echse im Bowling schlagen oder einen Tiger im Schießwettbewerb besiegen. Prügeleien mit anderen Monstern gehören natürlich auch dazu. Ach du lieber Gott …

BEDIENUNG

Das Spiel lässt sich komplett mit der Maus bedienen. Die elegant gelöste und einzigartige Steuerung wurde vom Hauptspiel Black & White übernommen. Ihre verblüffenden Feinheiten werden dort übrigens in einem ausführlichen Trainingsprogramm erklärt.

URTEIL

Es scheint so, als hätten die Hersteller die Wunschliste der Black-&-White-Fans genau studiert: Der Spielschwerpunkt ist deutlich von der Aufbausimulation hin zum Erziehungsprogramm verlagert. Der Clou am Zusatzpaket ist aber, dass die eigene Kreatur durch Paarung mit einer anderen ein Monster-Baby zur Welt bringen und heranziehen kann. So ist fast automatisch für ausreichend Motivation gesorgt. Leider lassen sich die zum Teil langen und langweiligen Zwischensequenzen nicht abbrechen. Dennoch können sich Freunde des Originalspiels auf ein „sehr gutes" und spannendes Zusatzpaket freuen.



Handfeste Prügeleien gehören zum Repertoire der „göttlichen" Kreaturen.

Black & White: Insel der Kreaturen

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221/975820
Im Handel ab	24. Januar 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/noch unbekannt
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P3 500/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	70 Mark
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty[2]

Actionspiel für Playstation 2 | Film ab! Hier kommen Sie sich vor wie ein Hauptdarsteller

INHALT

Der Geheimagent Solid Snake soll im Auftrag einer UN-Organisation eine neue, schreckliche Waffe aufspüren. Auf einem Tankschiff im Hafen von New York soll ein Roboter von unglaublicher Kampf- und Feuerkraft versteckt sein. Snake soll das Schiff ausspionieren und den Roboter fotografieren. Leider hat eine Gruppe russischer Terroristen den Tanker in ihre Gewalt gebracht, und die Jungs kennen kein Pardon.



Gegen den ist 007 ein Witz.

Also bewegt sich der Geheimagent im Kriechgang durch den Schiffsrumpf. Wer seinen Weg kreuzt, wird mit einem Schuss aus der Betäubungspistole ins Reich der Träume geschickt. Entdeckt zu werden und Alarm auszulösen, kann sich Snake nun wirklich nicht leisten – dann wäre die Mission auf dem Pott im Eimer. Aber Dank seines sorgfältigen Vorgehens mit ständigem Verstecken und Betäuben hat Snake den Kampfroboter schnell gefunden. Doch und dann geht der Spaß erst richtig los. Die Terroristen greifen sich gegenseitig an. Kurz: In diesem Spiel ist nichts, wie es scheint oder wie Sie es erwarten!

BEDIENUNG

Snakes Bewegungsrepertoire wurde nahezu perfekt auf die Spieletastatur verteilt. Da es allerdings äußerst umfangreich ist, vergehen dennoch einige Spielstunden, bis Sie die vielen verschiedenen Manöver „blind" beherrschen. So viel Zeit muss sein, denn jeder Fehlgriff kann das Ende bedeuten.

URTEIL

Es kommt etwas auf Sie zu: Nicht umsonst gilt „Metal Gear Solid 2" als der heißeste Anwärter auf den Titel „Konsolenspiel des Jahres". Schon nach wenigen Minuten kommen Sie sich vor wie der Hauptdarsteller in einem aufwendig inszenierten Actionstreifen. Fast unglaublich, diese Mischung aus grafischer Perfektion und fast völliger Handlungsfreiheit. Die absolut filmreife Geschichte wird dabei äußerst spannend und geschickt weitergesponnen. In den toll gemachten Videoszenen zwischen den Aufträgen können Sie sogar die Kameraperspektive ändern. Die der Redaktion vorliegende US-Version ist allerdings äußerst brutal. Sollte die deutsche Version nicht entschärft werden, so werden Sie in COMPUTER-BILD-SPIELE wohl keinen Test der endgültigen Fassung des sonst „sehr guten" Spiels lesen.



2sprich: „Mettel Gihr Ssolidd 2 – Sansoffi Liberti"

Der Geheimagent Solid Snake ist allzeit bereit. Keiner bewegt sich leiser und schießt schärfer.

Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Konami
Telefon	069/98557320
Im Handel ab	März
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	noch unklar
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So testet COMPUTERBILD-SPIELE

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

Test-Computer

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

Die Redaktion testet alle PC-Spiele in einem eigenen Labor mit 25 unterschiedlichen Computern. Fünf Mitarbeiter überprüfen an Computern mit verschiedenen **Prozessoren** S. 164, 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.

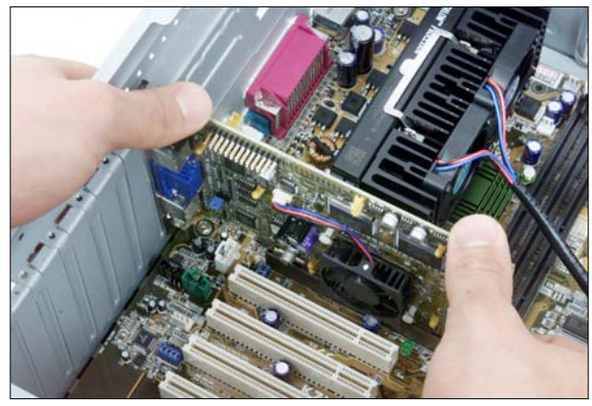
Funktionsprüfung Ton

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. 164 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. 164 bei einer **Farbtiefe** S. 164 von 32 **Bit** S. 164. Die Note für jede Kombination Spiel/Computer beruht auf dem Durchschnittswert der beiden Teilnoten. Läuft ein Spiel mit der hohen Auflösung nicht, so wird diese unzeitgemäße Eigenschaft mit der Teilnote „6" bewertet.

Konsolenspiele kassieren für schwarze Balken am Bildrand schlechte Noten.



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

Funktionsprüfung Windows XP

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

Einstellmöglichkeiten

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

Sonstiges

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

Auf-/Abwertung

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

Preis-Leistungs-Note

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

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

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

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



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

Die Testtabelle verständlich erklärt

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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



Battle Rea

Strategiespiel für PC |
Schlachtengetümmel mit Samurais und Ninjas – im alten Japan ziehen Sie blank

Spieletricks siehe Seite 96

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 142.



Ins 1



INHALT

Das mittelalterliche Japan genießt in Europa einen ganz besonderen Ruf. In Folge jahrhundertelanger Fehden zwischen Adelshäusern entstanden legendäre Kriegerkasten. Die noblen Samurais, die ihrem Herrn per Seppukku (rituellem Selbstmord) in den Tod folgten, die umherziehenden Ronin, herrenlose Samurais, die sich für Geld anheuern ließen, oder auch die geheimnisvollen Ninjas, die besten gedungenen Mörder und Diebe aller Zeiten. Und allesamt angeblich die besten Kämpfer, die es je gegeben hat. Ob das feudale Japan auch auf Sie so große



Battle Realms

FORTSETZUNG

Anziehungskraft ausübt, können Sie jetzt herausfinden.

„Battle Realms“ (auf Deutsch etwa: „Kampfgebiete“) heißt das Strategiespiel, in dem Sie die Fähigkeiten der berühmten Kämpfer aus nächster Nähe miterleben können – und mit etwas Pech sogar am eigenen Leib.

Sie übernehmen die Rolle von Kenji, dem Sohn eines adeligen Zauberers. Vor Jahren wurde Ihr Vater tot aufgefunden, Sie knieten neben der noch warmen Leiche. Jeder verdächtigte Sie, und so mussten Sie aus den Ländereien Ihrer Familie fliehen. Doch nun sind Sie zurück, um die Reste des einst stolzen Clans der Schlange wieder unter Ihrem Banner zu sammeln und die unterjochten Provinzen zu befreien. Und das ist auch bitter nötig. Kaum wieder daheim, werden Sie Zeuge, wie berittene Samurais harmlose Bauern niedermetzeln. Sie werden sogar noch aufgefordert, an dem blutigen Treiben teilzunehmen. Ehrensache, dass Sie sich auf die Seite der Unterdrückten schlagen und das Dorf retten. Wie zu erwarten war, erkennt man Sie wieder. Selbst nach den vielen Jahren Exil schlägt Ihnen deutliches Misstrauen entgegen. Nur Otomo, ein alter Recke in der Armee Ihres Vaters, nimmt Sie mit offenen Armen auf. Und ist begeistert von Ihren Plänen, den angestammten Platz an der Spitze des Clans wieder einzunehmen und das einfache Volk vor der Willkür der anderen Adeligen zu beschützen. Eines ist Ihnen klar: Sie müssen etliche Schlachten bestehen, bis Sie diesem Ziel auch nur näherkommen …

So klassisch wie die Geschichte des Sohnes, der den Vater rächt, ist Battle Realms auch in jeder anderen Hinsicht: Wie in vielen anderen Strategiespielen, müssen Sie verschiedene Aufgaben erfüllen, um in der Handlung voranzukommen. Die beginnen meist ähnlich: Sie gründen ein kleines Dorf (oder quartieren sich in einem vorhanden ein), bauen Ausbildungsstätten für Soldaten, lassen ein Heer aufstellen und attackieren den Gegner, der sich entweder offen zeigt oder von Ihren Männern erst entdeckt werden muss. Wie üblich, können Sie Ihre Truppen auch durch besonderes Training noch stärker machen. Dafür brauchen Sie im alten Japan allerdings die Energie von Yin und Yang. Diese Begriffe stehen für hell und dunkel und symbolisieren im Spiel eine Art Energie, die Sie für gewonnene Schlachten bekommen. Setzen Sie diese Energie dann in Ihren Kasernen ein, so können Sie Lebens- oder Kampfkraft einzelner Einheitentypen, etwa der Lanzenkämpfer oder der Drachenkrieger, erhöhen. Also: Für mehr Siege gibt's härtere Hiebe, sozusagen.

Außer den normalen Truppen stehen Ihnen auch noch Elite-Einheiten zur Verfügung: legendäre Helden, die nicht nur gewaltig zuschlagen, sondern auch noch spezielle Kampftechniken beherrschen. So kann beispielsweise Otomo in der Nähe kämpfenden Truppen durch einen infernalischen Kriegsschrei zusätzliche Kräfte verleihen, der dicke Kazan spuckt Feuer auf seine Gegner, und die geheimnisvolle Arah kann Zen-Pfeile verschießen, die weit entfernte Landschaften sichtbar machen.

Wenn Sie sorgsam mit Ihren Helden umgehen, begleiten die Sie weiter auf Ihren Reisen – und durch die Aufgaben. Und können manche Schlacht entscheiden, die auf der Kippe steht. Also verheizen Sie Ihre besonderen Kämpfer nicht, auch wenn Sie



Großes Schwert, spektakuläre Frisur: Der Drachenkrieger weiß, wie man sich in Szene setzt.

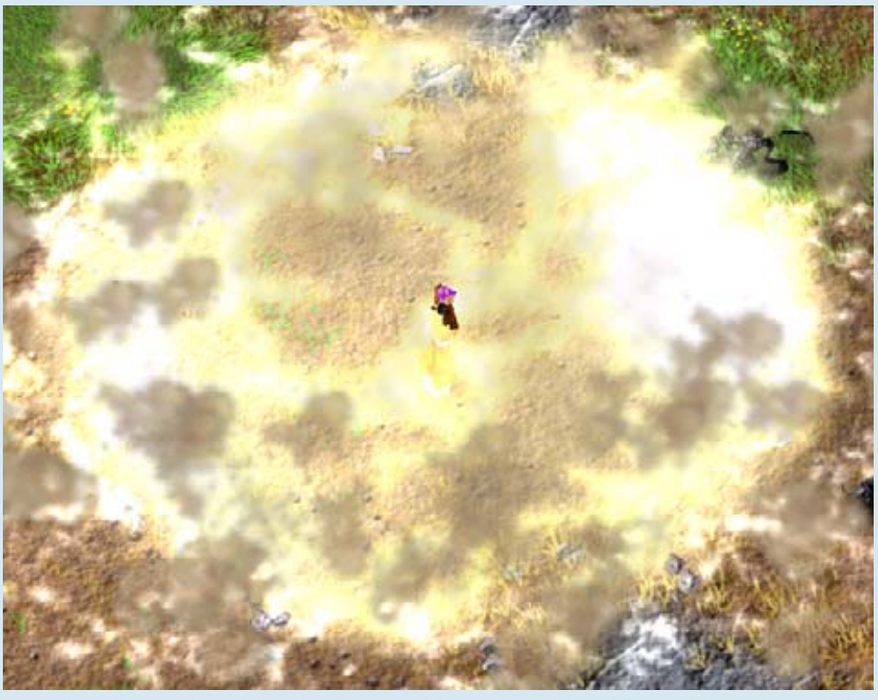
SPIELVERLAUF



1 Kenji kommt nach Hause. Als er seine alte Heimat erreicht hat, überfallen ihn plötzlich Erinnerungen an vergangene Zeiten.



2 Damals war das Land von bösen Mächten attackiert worden. Dunkle, dämonische Wesen überzogen das Reich des Schlangenclans.



3 Doch Kenjis Vater, der Anführer des Clans, war nicht nur ein genialer Feldherr, er beherrschte auch die Kraft der Magie. Mit einer grellen Lichtwelle aus seinem Körper warf er den Dämonen die geballte Macht des Guten entgegen und rettete so das Leben einiger weniger Untertanen und Krieger.



4 Als Kenji sein Heimatdorf erreicht, muss er zusehen, wie Banditen die armen Bauern angreifen. Er macht dem Treiben mit dem Schwert ein Ende.



5 Ein paar Bauern erkennen Kenji wieder und werfen ihm den Mord an seinem Vater vor. Nur der Krieger-Veteran Otomo ist freundlich.



6 Kenji erinnert sich: Er fand seinen Vater mit einem Dolch in der Brust und floh aus Angst, man könnte ihn für den Mörder halten, aus dem Haus.



7 Doch nun will er den wahren Mörder finden. Welche der beiden nördlichen Provinzen soll er zuerst attackieren? Kenji wählt Sicherheit …



8 … und reist erst in die rechte Provinz, in der nur ein paar Bogenschützen des abtrünnigen Schlangenclan-Kämpfers Shinja ihr Unwesen treiben. Ein leichter Sieg?



9 Mit einer Handvoll Lanzenträger und dem treuen Otomo sucht Kenji die Umgebung ab und wird schnell fündig: Die Banditen stecken im Unterholz!



10 Doch das Versteck im Wald nutzt nichts: Der erste Sieg des Clans nach vielen Jahren der Bedeutungslosigkeit erfüllt Kenji mit Stolz.



11 Auf der anderen Seite des Flusses vermutet Kenji weitere Schergen Shinjas. Mit seinem kleinen Heer überquert er den Wasserlauf an einer Furt.



12 Tatsächlich findet die Truppe der Schlange einen feindlichen Wachturm auf einer Anhöhe. Otomos Schlachtruf erfüllt die Männer mit Mut. Sie greifen an.



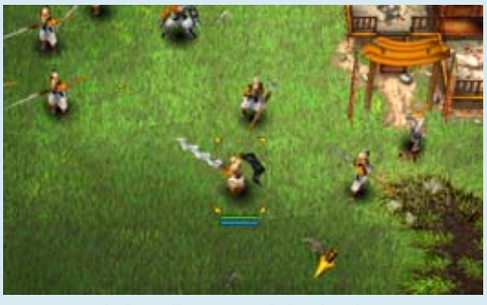
13 Der Sieg gehört Kenji, damit auch die Provinz. In den Kleidern der gefallenen Gegner schleicht sich Kenjis Tross an den Wachen vorbei ins Nachbarland.



14 Hier lebt Shinja in einer alten Festung des Schlangenclans. Doch bevor Kenji ihn direkt angreifen kann, muss er noch Vorposten des Feindes zerstören.



15 Die Späher finden eine Stall-Anlage. Shinja plant also einen Angriff zu Pferde. Das kann Kenji nicht zulassen. Schnell ist der Stall niedergerissen.



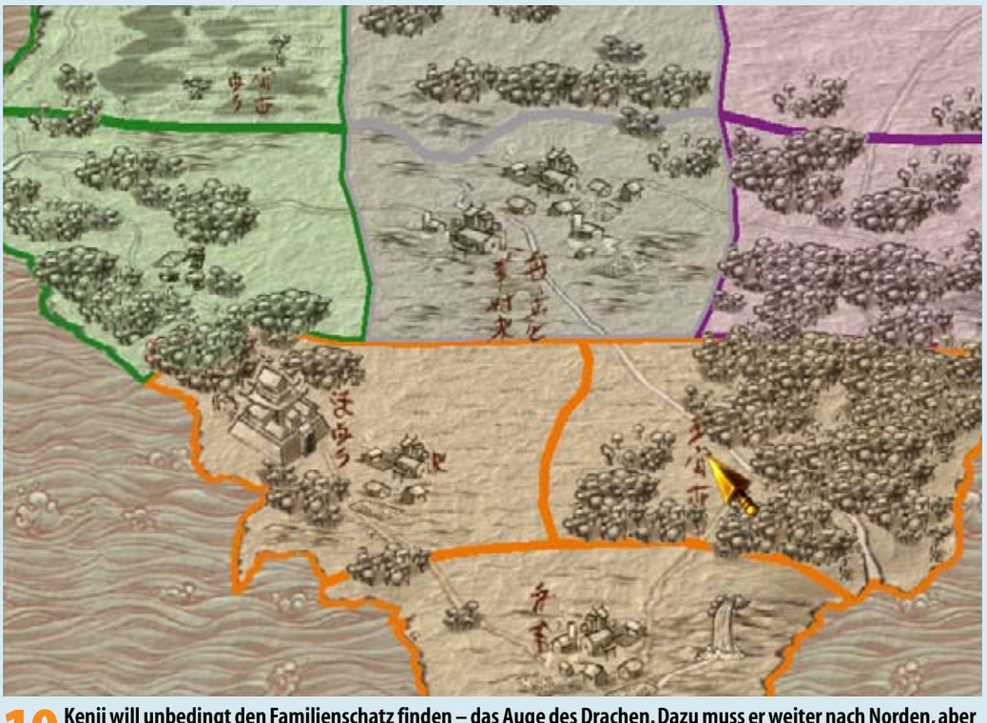
16 Inzwischen gibt es Fortschritte im eigenen Lager: Ein Lanzenträger meisterte zusätzlich die Bogenschützenausbildung und wurde zum Drachenkrieger.



17 Ein paar der neuen Kämpfer schickt Kenji auf ein Himmelfahrtskommando: Sie sollen die Festung im feindlichen Lager zerstören. Der Plan geht auf.



18 Nun wirft Kenji sein ganzes Heer in die Schlacht und kann Shinja im Kampf besiegen. Als der sieht, wem er unterlag, erneuert er den Treueschwur zum Clan.



19 Kenji will unbedingt den Familienschatz finden – das Auge des Drachen. Dazu muss er weiter nach Norden, aber welchen Weg soll er nehmen? Nach links durch Gebiete des Wolfsclans, nach rechts ins Reich des Lotosclans oder einfach durch die Mitte? Dort wird er es wohl mit beiden Feinden zu tun bekommen. Wird ihm das Glück treu bleiben?

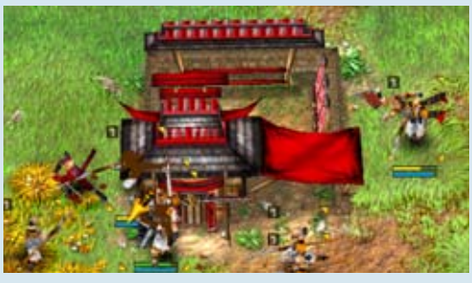
Battle Realms

FORTSETZUNG



Auf seinen Reisen lernt Kenji die Kriegerin Arah kennen. Niemand kann so mit einem Bogen umgehen wie die schweigsame Schönheit.

SPIELDETAILS



Ein feindliches Dojo (Kaserne) wird angegriffen. Nach den ersten Hieben scheint das Gebäude unverändert.



Doch bald hängt nicht nur der Haussegen schief, sondern auch der erste Holzbalken (Kreis).



Langsam gerät die einst so stolze Unterkunft für Japans Kampfkünste völlig aus den Fugen, …



… und wo schon viele Krieger ihre Aubildung erhielten, werden in Zukunft nur noch Gänseblümchen groß.



Helden in XXL: Kazan präsentiert sich in Buddha-Optik und speit seinen Feinden Feueratem entgegen.



Die Schützin Arah ist vor allem für die Aufklärung von unschätzbarem Wert. Sie verfügt über Spion-Pfeile.

manchmal durchaus gezwungen sind, Opfer zu bringen.

Im Verlauf des Feldzuges gegen die bösen Clans gewinnen Sie immer mehr Ausbildungsstätten hinzu und können so aus einem simplen Lanzenträger durch Weiterbildung auf dem Übungsplatz einen Drachenkrieger machen. Wenn der dann noch die Alchimistenhütte besucht, kommt er als kampfstarker Samurai wieder heraus.

Außerdem können Ihre Bauern Wildpferde fangen, zähmen und als Reittiere nutzen. Dadurch gewinnen sie weitere Kampfstärke hinzu – ein Reiter ist eben schneller und kann wuchtiger, weil von oben, zuschlagen. So stocken Sie langsam aber stetig die Fähigkeiten Ihrer Armee immer weiter auf – Ihre Gegner tun das allerdings auch. Und so werden von Aufgabe zu Aufgabe die Kämpfe erbitterter, die Schlachten um die Königreiche länger, aber die Siege dafür umso schöner.

Die können Sie übrigens, wie Ihre Niederlagen, in einer 3D-Optik erleben, die sich allerdings nicht mehr großartig verändern lässt. Die Kamera nahe heranzufahren, ist beispielsweise nicht möglich. Vorteil ist aber, dass Sie stets die Übersicht über das Geschehen behalten. Und hübsch sieht die japanische Natur samt Kriegern und Gebäuden auf jeden Fall aus.

BEDIENUNG

Sie können Battle Realms komplett mit der Maus steuern. Dabei dürften sich alle erfahrenen Strategen, die bereits Spiele wie „Age of Empire“ oder „Empire Earth“ gespielt haben, sofort zurechtfinden. Per Knopfdruck auf dem Bildschirm suchen Sie zum Beispiel untätige Bauern, mit gehaltener Maustaste können Sie durch Bewegung einen Rahmen um Einheiten ziehen, die so alle aktiviert werden und zu einer Armee zusammengelegt werden können.

Aber auch Anfänger können aufatmen: Die Steuerung wird eben deshalb immer wieder von fast allen Strategiespielen verwendet, weil sie sich bewährt hat. Es ist wirklich schnell und einfach zu lernen.

URTEIL

Der strategische Kampf gehört zu den Urinstinkten der Menschen. Oder wie wäre es sonst zu erklären, dass sich Spiele dieser Art seit Jahren großer Beliebtheit erfreuen? Dabei wird aber auch eines leider deutlich: Es hat sich schon lange nichts Neues mehr auf diesem Sektor getan. Man wartet auf frische Ideen und bringt einstweilen Bewährtes auf den Markt.

Da ist auch Battle Realms keine Ausnahme. Es ist zwar nicht übel, bewegt sich aber auf den gleichen ausgetretenen Pfaden wie die Konkurrenten.

Dass sich die Anschaffung dennoch lohnt, liegt am sorgfältig ausbalancierten Kampfsystem. Die verschiedenen Einheiten haben alle ihre kleinen Geheimnisse, die Sie selbst erst im Lauf des Spiels herausfinden müssen. Hier gilt: Spielspaß durch mangelnde Information. Ob ein Lanzenträger besser gegen Bogenschützen oder Samurais einzusetzen ist, steht nämlich nicht in der Bedienungsanleitung, da müssen Sie schon mal selbst einen aufklärenden Blick riskieren. Auch die verschiedenen Helden mit ihren Talenten wollen vernünftig eingesetzt werden, da geht Probieren über Studieren.

Die Idee, Kenjis Geschichte auf drei verschiedenen Wegen zu erleben, sorgt auch für Abwechslung. Nach den beiden ersten Aufgaben dürfen Sie nämlich wählen, wen Sie als Nächstes angreifen. Je nach Entscheidung erleben Sie dann auch unterschiedliche Fortsetzungen.

All das kann über die akzeptable, aber nicht eben originelle Story des Spiel hinweghelfen. Richtig fesselnd sind die Geschehnisse um Kenji, den Sohn der Schlange, nämlich nicht. Dafür dürfte die eine oder andere Festung, die zwischen Ihnen und Ihrem Ziel liegt, für steigenden Adrenalinpegel in der Blutbahn sorgen.

Hier entsteht die Spannung nicht durch Handlung, sondern durch strategische Möglichkeiten. Auch eine Variante.

Und in Sachen Atmosphäre macht Battle Realms eindeutig einen Stich. Fans von Filmen wie „Die sieben Samurai“ und Büchern wie „Shogun“ werden an den mittelalterlichen japanischen Kampfgebieten ihre helle Freude haben. Dass sich mehrere menschliche Spieler auch noch gegenseitig das Schwert um die Ohren hauen dürfen, sorgt zusätzlich für eine „gute“ Gesamtnote, die sich die „besten Krieger der Welt“ auch redlich erkämpft haben. „Domo arigato!“ – „Vielen Dank“.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Battle Realms

Hersteller: Ubi Soft
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,35**
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%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/3380050 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800151 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,46**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (615 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,3945 Megabyte	1,63
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**4,25**
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	Spiel stürzt ab	4,50
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	Spiel stürzt ab	ruckelfrei	3,50
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelt	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%	Grafikfehler	ruckelfrei	2,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,43**
Einstellmöglichkeiten 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%**		**1,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	14 Aufträge zum Sieg, Varianten möglich	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Spielpistole	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,43**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	gut ←	2,43
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	51,10 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	40,85 € (Comet Games, Berlin, Tel. 030/7522110)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,43 x 51,10 = 124,17 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Soul Reaver

Actionspiel für Playstation 2 | Der Rachefeldzug des Seelen-Fängers Raziel geht in die zweite Runde. Wird er den verhassten Kain stellen?

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Rückverweise auf ältere Titel sind bei COMPUTERBILD-SPIELE eigentlich nicht üblich. Doch wer sich für „Soul Reaver 2“ entscheidet, sollte den ersten Teil der Reihe kennen (als PC-Version auf der Heft-CD-ROM in dieser Ausgabe). Dessen düstere Handlung wird hier nämlich nahtlos fortgesetzt. Gleich zu Beginn treffen die beiden Erzfeinde Raziel und Kain im Raum der Zeitströme aufeinander. Raziel will sich endlich dafür rächen, dass Kain ihn zum Vampir gemacht und verstoßen hat. Doch Kain entzieht sich der gerechten Strafe durch Flucht in einen Zeitstrom.

In der Rolle des Halbvampirs Raziel heften Sie sich an Kains Fersen, um endlich Vergeltung zu üben. Auf dem Weg müssen Sie versuchen, möglichst viele Mitstreiter für Ihre Sache zu gewinnen. Da wäre etwa der hinterhältige Zauberer Moebius, der sowieso allen Vampiren den endgültigen Tod wünscht und damit zweifellos einen brauchbaren Koalitionspartner abgibt.

Hat Raziel im Kampf einen Feind mit dem Schwert niedergestreckt, dann saugt er dessen Seele ein und gewinnt so neue Lebensenergie. Blockiert ein Hindernis seinen Weg, etwa ein Gitter, so wendet der Wanderer zwischen Raum und Zeit seine Zauberkräfte an und gönnt sich einen Ausflug in die so genannte „spektrale Ebene“. Hier kann er alle Hürden passieren und sich an immer neuen Seelen laben. Und weil diese mysteriöse Nebenwelt gewissermaßen der „Raumkrümmung“ unterliegt, in allen Dimensionen verbogen und verzerrt ist, sind die in der „realen“ Welt unerreichbaren Ziele, etwa schwebende Plattformen, plötzlich ganz einfach zu erklimmen.

Nach einer beschwerlichen Reise durch eisige Gebirge und schlammige Sümpfe steht Raziel endlich seinem Erzfeind Kain gegenüber. Der Sieg scheint zum Greifen nah. Doch dann gibt's eine überraschende Wendung. Und eine neue, buchstäblich globale Mission: Raziel soll die Welt retten, deren Untergang unmittelbar bevorsteht – es sei denn, es gelingt dem Seelenwanderer, ihre aus dem Gleichgewicht geratene Stabilität wieder herzustellen. Im Prinzip kein Problem, aber auch nicht ohne Hilfe zu machen: Raziel ist auf den Beistand des edlen Vampirs Janus Audron an-

➜

1 sprich: „Soul Rihwer“

SPIELVERLAUF



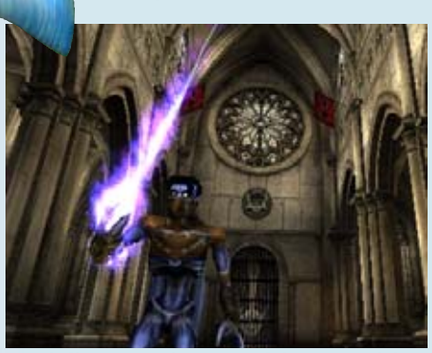
1 Endlich trifft Raziel auf seinen verhassten „Übervater" Kain. Doch der kann ihm erneut entwischen – in einen offenen Zeittunnel.



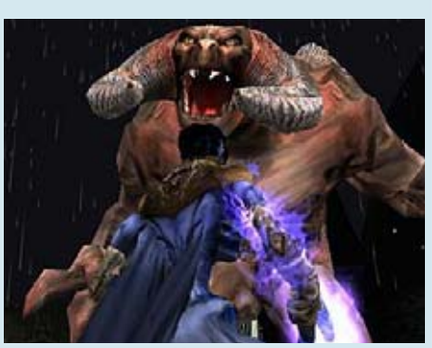
2 Raziel verliert keine Zeit und folgt seinem Erzfeind. Schon bald lässt er den heiligen Tempel der Serafin hinter sich und geht ins Gebirge.



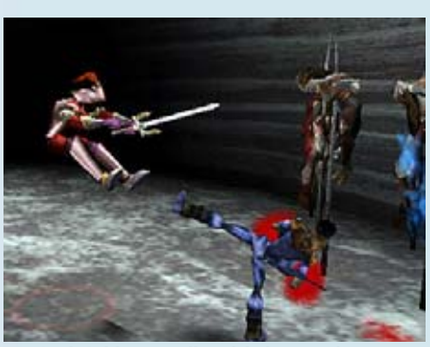
3 Die verträumten Hügel von Nosgoth: Nach einer Zeitreise findet Raziel seine Heimat scheinbar befreit vom Joch der Vampire. Doch der Eindruck trügt. Auf seiner „Aussichtsplattform" erfährt Raziel von Janus Audron, was es mit dieser Ruhe auf sich hat.



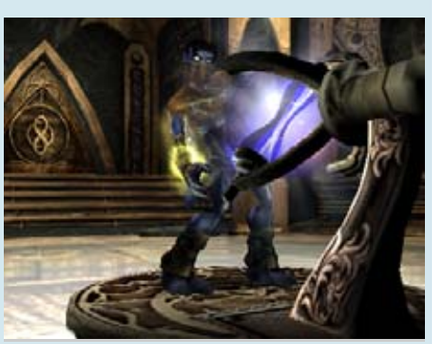
4 Tief im Innern eines Tempels kommt Raziels Schwert zum Einsatz. Dann verschlingt der „Soul Reaver" die Seelen der besiegten Gegner.



5 Montröse Angreifer erfordern überlegte Maßnahmen: Abstand halten und den richtigen Moment zur Abwehr nutzen.



6 Auch Soldaten stellen sich dem mutigen Halbvampir in den Weg. Sobald einer davon besiegt ist, nimmt Raziel dessen Waffe mit.



7 Und wieder tritt Raziel eine Zeitreise an. Doch Moebius hat ihn in eine Falle gelockt. Findet der Ruhelose am Ende doch seinen Frieden?

Soul Reaver 2

FORTSETZUNG



gewiesen, begibt sich also auf die beschwerliche Reise zu dessen Festung. Um am Ziel nur noch Ruinen vorzufinden: Janus Audron wurde schon über 500 Jahre zuvor von fanatischen Vampirjägern ausgelöscht. Klarer Fall für eine erneute Zeitreise …

BEDIENUNG

Per Mini-Steuerknüppel geben Sie Raziel die Laufrichtung vor, mit der ✕-Taste lassen Sie ihn springen. Drücken Sie die Taste während des Sprungs erneut, wird aus dem Hüpfer ein kurzer Gleitflug. Auch die Steuerung im Kampf ist problemlos: Mit der **R1**-Taste visieren Sie den Gegner an, per Druck auf die ■-Taste setzt es Schwerthiebe. Sobald der Kontrahent zu Boden gegangen ist, genügt ein Druck auf die ●-Taste, und Raziel hat die Seele des Besiegten verinnerlicht.

URTEIL

Hatten Sie schon als Kind Spaß an Gruselgeschichten? Dann wird Ihnen auch diese gefallen. Zur packenden Atmosphäre tragen vor allem die perfekt ausgewählten Stimmen der dunklen Brut bei. Ob das finster grollende Timbre des „Allwissenden" oder der selbstsichere, fast arrogante Tonfall der Hauptfigur – die Dialoge haben Hollywood-Qualität. Ob Sie die deutsche oder englische Fassung wählen, ändert nichts an der Güteklasse: ein großes Lob an die deutschen Übersetzer! Auch mit seiner Grafik kann Soul Reaver 2 Punkte sammeln: Gestochen scharf und in wunderschönen Farbnuancen präsentieren sich die altertümlichen Tempel und unterirdischen Anlagen. Wenn man bedenkt, dass Sie sich hier nur kurz aufhalten, um eines der wenigen Rätsel zu lösen, die den Actionfluss „stören", dann ist die Optik schon verschwenderisch. Lediglich die Kameraperspektive stimmt nicht immer. Sie müssen öfter nachjustieren, um den Überblick zu behalten.

Kenner des ersten Teils sind sofort wieder mittendrin in der ohne Bruch weitergesponnenen düsteren Handlung. Alle anderen müssen wohl „draußen bleiben". Auch wer sich den netten Einführungsfilm mit einer Zusammenfassung der Vorgeschichte ansieht, wird Schwierigkeiten mit dem Einstieg haben. Schade!

Haben Sie Soul Reaver 2 jedoch erst einmal durchgespielt und sind quasi Teil dieser episch erzählten, spannenden – mit einem Wort: „guten" – Geschichte geworden, dann werden Sie ihr verfallen und auf weitere Fortsetzungen warten. ■

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Soul Reaver

Hersteller: Eidos Interactive

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

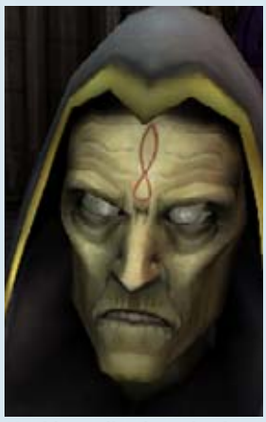
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,44**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend	1,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß	1,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/39572 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.eidos.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/30633400 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01907/71880 (1,24 €/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%**	**Vollbild**	**1,00**
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%**		**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Zauberschwerter, 15 Gegnertypen	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,70**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,70**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,70 x 59,95 = 101,92 =ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Zum Speichern des Spielstandes drücken Sie auf den Knopf (Kreis).



Moebius treibt ein undurchsichtiges Spiel mit Ihnen.



Die Säulen von Nosgoth sind die Wurzel allen Übels.



Raziels Energieanzeige wurde zur Schnecke gemacht.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 : Gegner anvisieren
✕ : Springen
■ : Zuschlagen
● : Seele einsaugen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Hier treten die Dallas Mavericks bei den bärenstarken Los Angeles Lakers an. Mit der Nummer 34 spielt Shaquille O'Neal .



2 Die Spannung steigt. Das Spiel beginnt in wenigen Sekunden. Der Schiedsrichter tritt zum Hochball an den Mittelkreis. Gleich geht's los.



3 Wie in der NBA üblich, geht es gleich mächtig zur Sache. Schon nach kurzer Zeit stellt kein Geringerer als Dirk Nowitzki höchstpersönlich klar, dass es ihm offensichtlich am nötigen Respekt vor den kalifornischen Hausherren mangelt. Bei der ersten Gelegenheit lässt er es mächtig krachen!



4 Klar, dass sich das deutsche „Wunderkind" über seine gelungene Aktion freut und von seinen Teamkollegen tüchtig gefeiert wird.



5 Der Schiri pfeift ein Foul gegen die Lakers. Kobe Bryant ist mit dieser Entscheidung gar nicht zufrieden und protestiert lautstark.



6 Hier ist Reaktionsschnelligkeit gefragt: Versuchen Sie die beweglichen blauen Punkte (im Kreis oben rechts) zu „treffen".



7 Die Lakers schlagen zurück. Mit einer mächtigen „Shaq Attack" dunkt der Hühne Shaquille O'Neal den Ball rücklings ein. Wer wird siegen?

NBA

Sportspiel für Playstation 2 | Sie sind nicht über zwei Meter lang, wollten aber immer schon Basketball-Profi werden? Dann mal los

INSTALLATION

Playstation 2 einschalten, „NBA Live 2002" einlegen, und schon geht's los. Bei Problemen schlagen Sie auf Seite 142 nach.

INHALT

Die amerikanische NBA (National Basketball Association) gilt als die härteste Basketball-Liga der Welt. Wer es in eines ihrer 29 Teams schafft, gehört wahrlich zur Weltspitze. In NBA Live 2002 können Sie an der Jagd nach Körben teilnehmen. Über 250 Basketballstars sind mit von der Partie, darunter der vom Rücktritt zurückgetretene Weltklassespieler Michael „Air" Jordan und das „German Wunderkind" Dirk Nowitzki. Und natürlich Sie selbst, wenn Sie wollen: „Basteln" Sie einfach einen Spieler mit Ihrem Namen und Ihren (Wunsch)-Eigenschaften. Alter, Statur, Aussehen – alles lässt sich nach Ihren Vorlieben zurechtbiegen, bis Sie einen Traumsportler gebaut haben, der dann beispielsweise im Spielmodus „eins gegen eins" den Riesen Shaquille O'Neal herausfordern kann.

Natürlich können Sie auch komplette Mannschaftsspiele auf den Bildschirm bringen. Sind Sie eingefleischter Basketballfan und mit dem Regelwerk dieses Sports vertraut, dann ist der Spieltyp „Simulation" die erste Wahl. Der Spielmodus „Arcade" dagegen richtet sich an Neulinge. Hier werden die Regeln nicht so genau genommen. Zudem lässt sich die Spielstärke noch in vier verschiedenen Stufen dem eigenen Können anpassen. Bevor Sie nun in so berühmte Hallen, wie den Madison Square Garden oder das Staples Center, einmarschieren, sollten Sie noch einige Trainingseinheiten absolvieren. Auf einem klassischen Hinterhofplatz können Sie sich in aller Ruhe mit der Steuerung Ihres Ballartisten vertraut machen.



LIVE 2002

BEDIENUNG

Fans der NBA-Serie werden sich schnell zurechtfinden. Anfänger müssen schon ein wenig üben, um alle möglichen Bewegungen und Funktionen zu beherrschen. Per Steuerkreuz oder Mini-Steuerknüppel lassen sich die Spieler akkurat über den Hallenboden scheuchen. Ein Druck auf ✕ lässt den Spieler passen, und mit der ●-Taste setzen Sie zum Wurf auf den gegnerischen Korb an. In der Defensive bieten sich ebenfalls zahlreiche Möglichkeiten. Sie möchten per Sprung blocken? Drücken Sie die ▲-Taste. Oder versuchen Sie, Ihrem Gegner den Ball abzunehmen, indem Sie die ■-Taste drücken. Etwas robuster gehen Sie vor, wenn Sie die ●-Taste betätigen, doch das kann schon mal zu einem Foul führen. Außer diesen Standard-Spielzügen beherrschen die Spieler noch zahlreiche weitere Fähigkeiten, wie Tricks, Tempowechsel und vieles mehr.



Steve Francis von den Houston Rockets ziert die Verkaufsverpackung.

URTEIL

Alles, was die amerikanische Profiliga ausmacht, wurde auf diese CD-ROM gebrannt. Sämtliche Spieler der NBA sind mit ihren kompletten Statistiken vertreten und sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Selbst die Stars der 50-er, 60-er, 70-er und 80-er Jahre sowie das „Dream Team" der 90-er sind in den All-Star Teams vertreten. Da geben sich dann einstige Größen, wie Larry Bird oder Magic Johnson, die Ehre.

Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie eine gesamte Saison, nur die Finalspiele oder lediglich ein schnelles Spiel allein, zu zweit oder mit bis zu acht Mitspielern bestreiten möchten. Die Action ist in jedem Fall erstklassig. Variable Kameraperspektiven bieten Ihnen optimalen Blick aufs Spielgeschehen, und der frenetische Jubel der Fans sorgt zusammen mit den (englischen) Kommentaren der Sportreporter für eine tolle Geräuschkulisse. Die Bewegungen der Spieler wirken geschmeidig und realistisch, nur selten hölzern. Wiederholungen spektakulärer Spielzüge und Dunks sind prima in Szene gesetzt. Einziger Kritikpunkt: Mitunter geht's etwas hektisch zu, und im Simulationsmodus kommt es doch sehr häufig zu Fouls und Spielunterbrechungen. Dennoch: Alles in allem ein Riesenspaß für Basketballfans. Nur selber spielen ist schöner. Eine „gute" Leistung. ■

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



NBA Live 2002

Hersteller: Electronic Arts

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,00**
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%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	fehlen	6,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.electronicarts.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0221/975820 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0221/97582111 (0,123 €/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%**		**3,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	über 30 Mannschaften, über 250 Spieler	2,00
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%	acht/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,18**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,18**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)		55,22 € (Computeruniverse, Bad Homburg, Tel. 0700/86483773)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,18 x 59,95 = 130,69 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

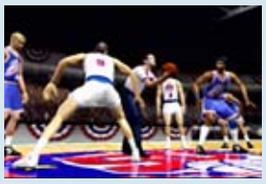
SPIELDETAILS



Bauen Sie sich einen Spieler, der in der NBA antritt.



Im Zweikampf geht's ziemlich hart zur Sache.



Unfaires Duell: Die Stars der 50-er gegen die der 80-er.



Auch Statistikfans kommen voll auf ihre Kosten.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Passen
■ : Blocken
● : Wurf
▲ : Springen

SPIELVERLAUF



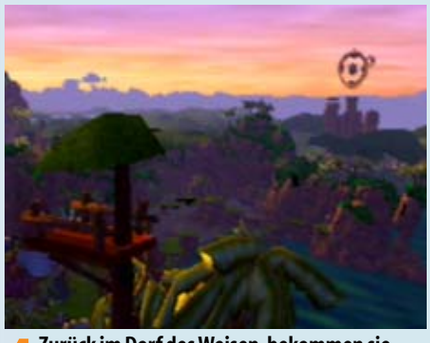
1 Durch einen kleinen Unfall wurde Jaks Kumpel Daxter in ein Wiesel verwandelt. Nur der weise Samos kann jetzt noch helfen.



2 Der alte Griesgram teilt den Beiden mit, dass Daxters Rückverwandlung nur dann eine Chance hat, wenn sie nebenbei die Welt retten.



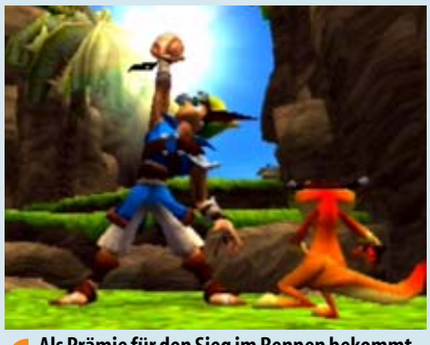
3 Und schon finden sich Jak und Daxter auf einer abenteuerlichen Reise wieder. Die Fabrik der bösen Lurker dient nur dazu, der schönen Märchenwelt den Garaus zu machen. Die beiden Helden stoppen jedoch die Produktion der dunklen Materie – ein erster Schritt zur Rettung ist getan.



4 Zurück im Dorf des Weisen, bekommen sie schon den nächsten Auftrag: ein Rennen über das spiegelnde Meer rund um die Insel.



5 Mit dem Gleiter sind Jak und Daxter auch zu Wasser schnell unterwegs. Dabei sollten sie aber so viele Extras wie möglich einsammeln.



6 Als Prämie für den Sieg im Rennen bekommt Jak eine Kraftzelle. Davon muss er im Lauf der Zeit übrigens rund 200 Stück sammeln.



7 Dann steht eine Überfahrt zur Nebelinsel auf dem Plan. Mit dem Fischerboot segeln Jak und Daxter zu neuen Ufern. Was mag dort warten?



Geschicklichkeitsspiel für PS2 | **Rette sich, wer kann. Und die ganze Welt gleich mit**

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 in Gang bringen, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Jak und Daxter sind wohl das, was man gemeinhin als beste Freunde bezeichnet. Zusammen gehen die beiden durch dick und dünn. Das ist auch bitter nötig: Während eines Ausflugs auf die Nebelinsel wird Daxter durch einen kleinen Unfall in ein Wiesel verwandelt. Und nicht nur das: Die Fürsten der Dunkelheit, Gol und Maia, wollen die Welt mit dunkler Materie überfluten und sich unterwerfen. Das können die beiden wackeren Helden auf keinen Fall zulassen. Zurück im heimatlichen Dorf, hoffen Jak und Daxter auf Hilfe vom Dorfältesten – oder zumindest auf den Rat seiner schönen Tochter. Der Weise schickt die beiden auf eine abenteuerliche Reise. Die Welt muss vom Einfluss der dunklen Materie befreit werden, nur dann verwandelt sich der vorlaute Daxter wieder zurück in einen Menschen.

Das mutige Duo beginnt seine Reise im Sanddorf. Allerdings dürfen Sie nur Jak steuern – das freche Wiesel Daxter sitzt auf seiner Schulter, nervt mit vorlauten Sprüchen oder gibt Ihnen hilfreiche Tipps zum Spielablauf. Unzählige Aufgaben muss das seltsame Paar bewältigen, um an die begehrten Kraftzellen zu kommen: ein paar Fische für den glücklosen Fischer fangen, ein goldenes Eichhörnchen über Stock und Stein jagen oder ein riesenhaftes Monster davon abhalten, das Dorf mit Lavabrocken zu bewerfen. Nach getaner Arbeit dürfen sie jeweils eine Kraftzelle als Lohn für die Plackerei einsacken. Erst mit 20 Stück davon kann die Tochter des Dorfältesten jene Flugmaschine in Gang setzen, die Jak und Daxter sicher über ein glühendes Lavabecken hinweg in den nächsten Spielabschnitt transportiert.

Jak ist in der Lage, sich mit magischer Energie, so genanntem Eco, aufzuladen und so Aufzüge in Gang zu setzen oder Durchgänge freizulegen. Im Lauf der Zeit bekommt er es mit drei Arten dieser seltsam leuchtenden Materie zu tun: Grünes Eco erneuert Energie, die sich im Kampf gegen die zahlreichen



[1] sprich: „Dschäck and Däxter – Se Prikösel Leggess!"

Gegner abgenutzt hat. Mit blauem Eco kann Jak schneller laufen, höher springen und mit einem blauen Blitz gekennzeichnete Fahrstühle in Gang setzen. Mit rotem Eco wird Jak zum Superkämpfer. Kraft und Reichweite seiner Attacken werden für kurze Zeit erhöht. Am meisten Spaß macht jedoch das gelbe Eco: Damit ist Jak in der Lage, mit Feuerbällen um sich zu werfen und dem Gegner schon auf große Distanz ordentlich einzuheizen. Sehr nützlich! So kämpfen, hüpfen und rätseln sich die beiden Helden durch dunkle, Tropenwälder, schummr nen und luftige Baumdö mer die Rettung der Welt gen – und die Erlösung d plappernden Freundes.

BEDIENUN

Die vielen Aktionsmög keiten der Spielfigur wu so intelligent auf die Sp tastatur (Gamepad) übe gen, dass sich die Beleg quasi selbst erklärt. Mit linken Mini-Steuerknü bewegen Sie Jak, mit rechten bestimmen Sie Perspektive der Kamer behalten Sie immer den blick. Zum Springen drü Sie die ✕-Taste, und zum fen genügt ein kurzer Druck auf die ■-Taste. Ein Druck auf die ▲-Taste erlaubt Ihnen „freie Sicht" aus dem Blickwinkel Ihrer Spielfigur.

Wollen Sie eines der zahlreichen Gefährte, wie Rennboote, Flugzeuge oder gar einen Strauss zur Fortbewegung nutzen, dann drücken Sie die ●-Taste, und schon geht der wilde Ritt los.

URTEIL

Die Zeiten, als die Konsole Nintendo 64 die schönsten und besten Geschicklichkeitsspiele zu bieten hatte, sind vorbei. Jak und Daxter beweisen eindrucksvoll, was auf der Playstation 2 möglich ist: Wunderschöne, comicartige und sehr abwechslungsreiche Umgebungen treffen hier auf intelligente Rätsel und Geschicklichkeitstests, die mit ein bisschen Grips und Übung immer zu schaffen sind. Frust kommt dabei äußerst selten auf. Darüber hinaus ist das Zusammenspiel des spielbaren Hauptcharakters und seines vorlauten Freundes ein Fest für Augen und Ohren. Wahnwitzige Bewegungsabläufe und astreiner Slapstick-Humor hauchen den beiden wahrhaftiges „Leben" ein. Und während Sie sich noch die Lachtränen aus dem Gesicht wischen, warten schon neue Gags, Überraschungen und Herausforderungen. Länger als eine Stunde dauert ein Spielabschnitt selten. Es kann aber sein, dass Sie einige Abschnitte später mit neu gewonnenen Fähigkeiten nochmals besuchen müssen.

Zu meckern gibt es an diesem Spiel kaum etwas, höchstens die arg auf kindlichen Geschmack gezielte Darstellung. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, bekommt jedoch ein erstklassiges Geschicklichkeitsspiel. Oder, um es mit den Worten des dreisten Wiesels zu sagen: „Fetzt voll rein, Mann!" Note: „sehr gut". ■

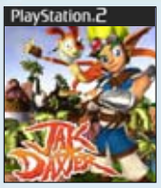


Der alte Samos und seine Tochter Keira helfen mit Rat und Tat.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Jak und Daxter: The Precursor Legacy

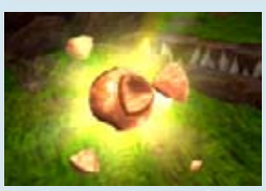
Hersteller: Sony

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

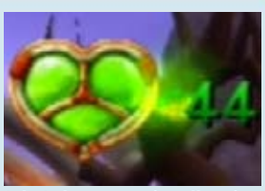
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,46**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	fast realistisch	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß	1,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/766977 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.scee.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/4330 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/433555 (0,123 €/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%**	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%**		**1,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 Spielstufen, zahlreiche Aufgaben	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zwei	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,42**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**sehr gut** ←	**1,42**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)		55,73 € (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,42 x 59,95 = 85,13 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



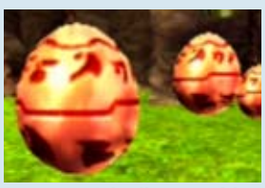
200 der versteckten Kraftzellen sind einzusammeln.



Jaks Lebensenergie sollte nie deutlich nachlassen.



Solche Kisten kriegen Sie nur mit Grips auf.



Precursor-Orbs dienen auf den Inseln als Zahlungsmittel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Springen
■ : Schlagen
● : Wirbelattacke
▲ : Ich-Perspektive

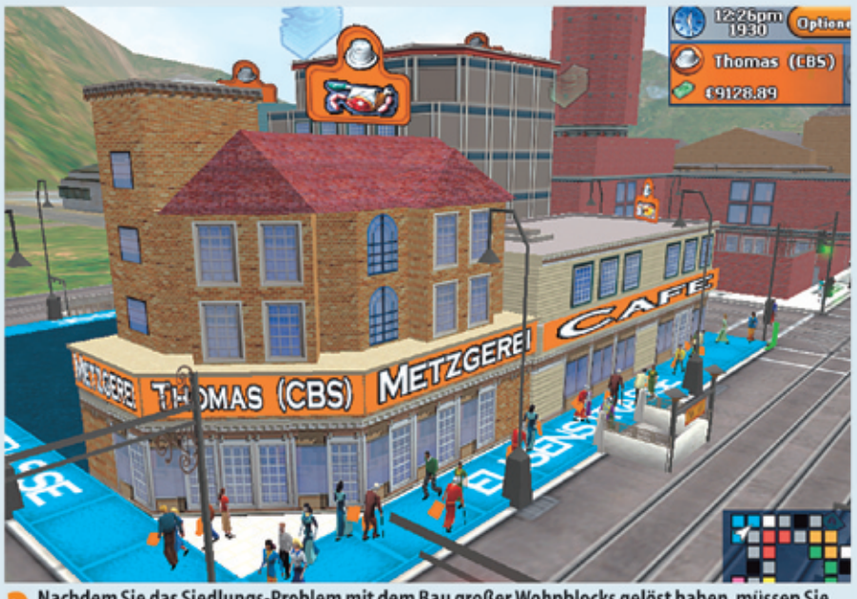
SPIELVERLAUF



1 Wohnungsnot in Monopoly-City. Im Handstreich ziehen Sie einen Wohnblock hoch. Der wird auch die Bahnhofstraße kräftig beleben.



2 Und wenn es viele neue Anwohner gibt, darf ein Vergnügungsbezirk nicht fehlen. Gleich an der nächsten Ecke entsteht der teure Ballsaal.



3 Nachdem Sie das Siedlungs-Problem mit dem Bau großer Wohnblocks gelöst haben, müssen Sie durch Handel Einnahmen erwirtschaften. Scheffeln Sie 3000 Euro, bevor es Ihre zwei Gegenspieler tun. Die Bewohner brauchen Nahrung. Also verspricht eine Metzgerei gute Geschäfte.



4 Auch Nachts sollten die Straßen belebt sein. Ein Kino und ein großzügig aufgemachtes Theater ziehen Nachtschwärmer an.



5 Im Bezirk Elisenstraße gibt es kaum noch Platz für neue Bauten. Aber was soll's? Die Geschäfte laufen gut – finanzielle Sorgen haben Sie nicht.



6 Um der Konkurrenz auch die letzten Kunden abzuluchsen, bauen Sie nebenan in der Chausseestraße einen Milchmarkt und einen Kiosk.



7 Im Handumdrehen bringen Ihre Verkäufe 3000 Euro ein. Zu Ihren Ehren wird ein Ihrer Spielfigur nachempfundenes Denkmal aufgestellt.

MONO Tycoon[1]

[1]sprich: „Tekuhn"

Aufbauspiel für PC |
Gehen Sie über Los und ziehen Sie 200 Euro ein. Und davon kaufen Sie am besten ein Bistro in der Schlossallee

INSTALLATION

Nach dem Einlegen der Spiel-CD-ROM folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Die Installationsbeschreibung ist sehr verständlich, so dass auch bei Einsteigern sofort „die Würfel fallen". Weitere Hilfe finden Sie auf Seite 142.

INHALT

Das Familienspiel „Monopoly" wird erwachsen: In „Monopoly Tycoon" kaufen Sie Straßen, üben sich als Finanzier und Bauherr – und das alles ohne Würfel. Mit dem ursprünglichen Brettspiel hat das allerdings nicht mehr viel zu tun.

Die Aufgabenstellungen in Monopoly Tycoon variieren von einer Spielrunde zur nächsten. Mal herrscht in Monopoly-City Wohnungsnot – also stampfen Sie ganze Stadtteile aus dem Boden. Den Baustil bestimmen Sie per Mausklick.

In einer anderen Runde sind Ihre Qualitäten als Händler gefragt. Was darf's also sein? Etwa ein Kiosk direkt gegenüber vom Zoo? Die Besucher des Tierparks werden sich freuen. In der teuren Schlossallee ziehen Sie betuchten Passanten mit einem Juweliergeschäft oder einer Edelboutique das Geld aus der Tasche. Damit der Rubel auch nachts rollt, müssen Sie Ihre Bewohner rund um die Uhr unterhalten. Der Opernplatz ist zwar teuer, aber bestens als Standort für ein mehrstöckiges Ballhaus geeignet. Und im Stadtkern freuen sich die Nachtschwärmer über ein ordentliches Kino.

Übersichtliche Menüs verschaffen Ihnen stets Aufschluss über Ihre Einnahmen und Ausgaben. Jeden Morgen um sechs wird abgerechnet. Einnahmen aus Vermietungen werden dem Konto gutgeschrieben. Wareneinkäufe dagegen gehen schwer ins sauer verdiente Geld. Rutscht Ihr Wirtschaftsimperium in die roten Zahlen, dann lohnt sich ein Seitenblick auf die Konkurrenz oder eine Inventur des eigenen Warenbestandes. Haben Sie vielleicht übersehen, dass die erhöhte Nachfrage nach Fleisch die Kasse der Metzgerfilialen Ihres Gegenspielers füllt? Dann ziehen Sie doch die Kunden auf Ihre Seite, indem Sie einen größeren und schöneren Fleischerladen am richtigen Ort bauen. Ob sich die Investition wirklich lohnt, erfahren Sie spätestens am nächsten Morgen, wenn in Monopoly-City mal wieder ein neuer Tag anbricht.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

Geld- und Stadtverkehr: Monopoly wird lebendig.





BEDIENUNG

Gebäude bauen Sie durch Anklicken von Symbolen und Baugrundstücken. Halten Sie die *rechte* Maustaste während der Mausbewegung gedrückt, so können Sie den Blick frei übers Spielbrett schweifen lassen. Auch mit den Pfeiltasten auf der Tastatur verändern Sie die Kamera-Perspektive.

URTEIL

Ein eher lebloses Brettspiel erwacht in Monopoly Tycoon zu neuem Leben. Beobachten Sie Fußgänger und Autos, die von der Goethe- zur Hafenstraße unterwegs sind, und wie Bauten im Laufe der Jahre moderner werden. Bebauen Sie ganze Stadtbezirke nach Ihren eigenen Vorstellungen. Die grafische Aufmachung ist üppig, setzt aber keinen neuen Standard. Mit dem alten Monopoly hat das Spiel bis auf die Straßennamen, das Prinzip des Kaufens und Vermietens sowie die gelegentlich zu ziehenden Ereigniskarten eher wenig zu tun. Trotz der gewachsenen Möglichkeiten kommt die Abwechslung etwas zu kurz. Schnell wird das Bezirksmanagement zur Routine – auch wenn die Aufgaben im Lauf des Spiels stetig anspruchsvoller werden. Zum Ausgleich erwartet den Hobby-Strategen eine nett präsentierte Baugrube. In diesem Sandkasten toben sich auch Neulinge auf dem Gebiet der Strategiespiele gerne aus. Damit erreicht die Gesamtwertung für Monopoly Tycoon zwar nicht das Niveau der Schlossallee, aber ein „befriedigender" dritter Platz auf der Parkstraße ist drin.

SPIELDETAILS



Die Kartenansicht erinnert an das Original-Brettspiel.



Bauplätze können Sie per Versteigerung pachten.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Monopoly Tycoon

Hersteller: Infogrames
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 und Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,90**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	unglaubwürdig	5,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	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.monopolytycoon.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01907/71882 (2,42 DM/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/334222 (0,24 DM/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,83**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (99 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**2,25**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	27 bestanden, 9 nicht bestanden[2]	1,00 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%**		**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%**		**1,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	44 verschiedene Geschäfte, 10 Spielfiguren	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/sechs	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,70**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,70**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		89,95 Mark	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im November fand*)		69,99 Mark (Pricecontrast, München, Tel. 01805/774232)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,70 x 89,95 = 242,87 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2] Terratec 1816N, Diamond Monstersound MX 300, Highscreen Sound Booster 16 3D, SIC-Super Sound 32 32W-3D, Golden Melody PCI Sound, Turtle Beach Montego A 3D, Genius Sound Maker 64, Typhoon Golden 3D Digital Audio PCI, Trust Sound Expert 128 PCI (funktionieren aber nach Abschalten der Hardware-Beschleunigung)

Pool of R

Ruins of Myth Drannor[1]

[1] sprich: „Puhl of Räidlänz – Ruins off Müss Dränner"



Rollenspiel für PC | **Im Land der Elfen und Drachen haben Sie einen neuen Job – Sie spielen den Bademeister am Pfuhl der Verdammnis**

INSTALLATION

Zwerge, Drachen, Elfen, Magier – sie alle erwachen zu neuem Leben, wenn Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk einlegen. Dann einfach den Installationsanweisungen folgen, und voilà – der Bildschirm lebt. Weitere Zaubertricks zur Installation verraten Ihnen die Magier auf Seite 142.

INHALT

Rund zehn Jahre sind vergangen, seit bösartige Unholde sich über ein fernes, fremdes Land hermachten. Aus einem so genannten Pfuhl der Verdammnis stiegen untote Kreaturen, giftige Riesenspinnen und angriffslustige Orks. Eine Gruppe aus Helden fand sich, die sich mit den Armeen der Finsternis anlegte. Das Fantasie-Reich Myth Drannor


adiance

Pool of Radiance
Ruins of Myth Drannor

FORTSETZUNG

wurde zum Schlachtfeld. Am Ende siegte das Gute – der Pfuhl trocknete aus. Das Uralt-Computerspiel „Pool of Radiance“ war damit durchgespielt. Jetzt gibt es Anzeichen für einen neuen Pfuhl. In „Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor“ haben Sie die Fäden zur Führung einer Heldengruppe in der Hand. Finden Sie den Ursprung des Bösen, und lassen Sie die Quelle versiegen.

Vor Spielbeginn werden Ihnen maximal vier ausgewachsene Helden beschert. Sie entscheiden, welchen Berufen diese Spielfiguren nachgehen und wie ihre Eigenschaften auszusehen haben. Ist ein Magier oder ein Heiler gewünscht? Dann legen Sie der Figur, egal ob Mann oder Frau, viel Charisma und Intelligenz in die Wiege. Bogenschützen, Kämpfer oder auch Barbaren profitieren von hohen Zahlenwerten in den Disziplinen Stärke, körperliche Verfassung oder Geschicklichkeit. Haben Sie die Gruppe beisammen, dann ziehen die wackeren Helden aus, um die Monster das Fürchten zu lehren.



Angriff eines Killerwurms.

Die aktuelle Auftragslage ist anfangs noch et- →

SPIELVERLAUF



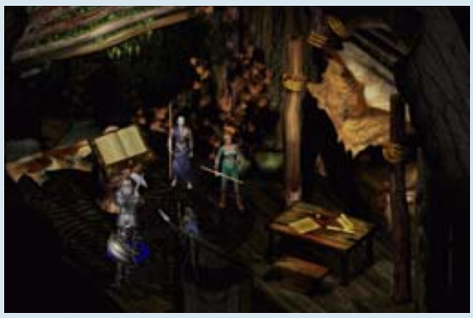
1 Baukasten für Helden: Quasi als „göttlicher Marionettenspieler“ erschaffen Sie vor dem Abenteuer Ihre Spielfiguren und haben sie stets unter Kontrolle.



2 Sind Ihre Recken fertig gebastelt, geht's in Myth Drannor erst einmal zum Wagen des Händlers. Bei dem kaufen Sie Waffen und Heiltränke.



3 Auf einer Brücke kommt es zum ersten Kampf. Zwei Orks spüren in der Hitze des Gefechts sofort, was es heißt, sich einen Feuerball Ihres Magiers einzufangen.



4 Erholung vom Kampf – in der Behausung zweier freundlicher Bewohner. Die weisen Ihnen auch gleich noch den Weg zu den unterirdischen Verliesen.



5 Im Untergrund tobt die Schlacht am nächsten Morgen weiter: Die untoten Skelettkrieger unterliegen aber den grünen Todeswellen des Zauberers.



6 Weitere Monster lauern hinter einer Tür. Der Magier fackelt nicht lange, traktiert die Orks mit Blitzen, während die Krieger mit Speeren den Raum stürmen.



7 Nach ungefähr 100 weiteren Kämpfen mit Ork-Banden, Echsenmenschen, bösen Magiern und untoten Kriegern gelangt die Truppe in einen neuen Abschnitt der Ruinen Myth Drannors. Auf einem magischen Podest kreisen bunte Kugeln. Jede steht für eine gelöste Aufgabe. Aber noch spuckt der Pfuhl weitere Kreaturen aus.



8 Die Suche führt zu einer Horde Untoter. Mit heiligen Symbolen vernichtet Ihre Heilerin acht Gegner auf einen Schlag – zu sehen an der grünen Wolke.



9 Der Eingang zur Festung des Bösen verheißt nichts Gutes. Ist hier der Pfuhl? Sind Ihre Helden schon stark genug für den Endkampf? Es bleibt spannend!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor FORTSETZUNG

was verwirrend. Keiner der Helden weiß, wohin die Reise gehen soll und wo sie endet. Mit Sack und Pack geht's über Stock und Stein. Gespräche mit den wenigen freundlichen Bewohnern des Landes bringen Licht ins Dunkel: Mal sind magische Edelsteine zu finden, mal Zauberer zu befreien. Vielleicht bringt Sie aber auch die Schlichtung einer Fehde zweier Klans weiter. Letzten Endes ist und bleibt aber das Hauptziel der Pfuhl der Verdammnis – und die bösen Drahtzieher hinter dieser finsteren Pfütze.

Also ziehen Sie durch die Wildnis und dunkle Verliese, machen Station im Tempel der Priesterin oder schalten mit Zaubersprüchen, Schwertern, Äxten und Bögen ein Monster nach dem anderen aus. Dafür gibt's Erfahrungspunkte. Je mehr Sie davon kassieren, desto stärker werden Ihre Helden. Auswirkungen hat deren Kompetenzwachstum auf Kampfkraft, Treffsicherheit und Fingerfertigkeit. Magier gewinnen unter anderem neue und stärkere Zaubersprüche dazu. Schurken üben sich so im Knacken von Schlössern.

Achten Sie stets auch auf ausreichenden Schutz Ihrer Monsterjäger. Dabei kommt es auf die richtige Zusammenstellung an, denn der Teufel steckt im Detail. Eine schwere Plattenpanzerung bietet zwar guten Schutz, könnte aber Ihren Bogenschützen beim Umgang mit seinen Waffen behindern. Magier, Mönche und Heiler schätzen die leichte Kleidung. Schild und Kettenhemd behindern sie eher, als ihnen zu helfen. Übrig bleiben Schwert, Axt und Schild für den Kämpfer oder Barbaren. Damit ist allen geholfen, und das Spielsystem hat einen Sinn.

BEDIENUNG

Nichts geht automatisch, alles müssen Sie selbst in die Hand nehmen. Ob Zaubern, Kämpfen, Laufen oder das Einkleiden Ihrer Gruppe – das alles läuft über die linke Maustaste. Mit *Rechtsklicks* können Sie in einigen Bereichen schriftliche Hilfe aufrufen.

URTEIL

Ein zehn Jahre alter Klassiker hat einen würdigen Nachfolger gefunden. Das bewährte Spielregelsystem wurde übernommen und stellenweise überarbeitet. So wird ein komplexes Rollenspiel ermöglicht, bei dem Sie auch schon mal ordentlich ins Detail gehen müssen. Also ein Schmankerl für Tüftler. Erfreulich auch die Grafik: Ein Augenschmaus sind vor allem die Ruinen und die Wildnis. Da waren begabte Zeichner am Werk. Deutlich schwächere Optik wurde indes den ausgedehnten Verliesen zuteil. Die sehen zwar nicht gerade unterirdisch schlecht aus, aber doch grottenlangweilig. Eine mehrstündige Erkundungstour wird da schon mal zur ermüdenden Tortur.

Für dieses Spiel brauchen Sie Verstand, Geduld und vor allem Nerven. Haben Sie alles beisammen, dann dürften Sie den Ausflug nach Myth Drannor als „befriedigend" empfinden.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

: Zug beenden.



Geisterbeschwörung – ein tragendes Element in „Myth Drannor".

SPIELDETAILS



Die Karte informiert stets über bereits bereiste Orte.



In der Figurenübersicht können Sie die Helden ausrüsten.

GETESTET MIT: PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor

Hersteller: Ubi Soft
Version: 1.28

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,58**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß		1,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt		1,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	mäßig		4,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig		5,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt		3,00
SERVICE	**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/3380050 (0,123 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800151 (0,123 €/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,25**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (822 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	2,6172 Megabyte		2,62
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**4,50**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	leichte Grafikfehler	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	leichte Grafikfehler	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	leichte Grafikfehler	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%**			**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	8 Helden, 100 Zaubersprüche, große Spielwelt		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/sechs		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,66**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS			**befriedigend**	**2,66**
PREIS/LEISTUNG			**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)			46,02 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)			42,44 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)			2,66 x 46,02 = 122,41 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Die erste Rätselnuss: In der Villa des Millionärs sind Schubladen mit Filmtitel-Drehern versiegelt. Die richtigen Titel öffnen den Schrank.



2 Sie finden darin ein Videoband und sehen es sich an: Der Hausherr begrüßt Sie und gibt einen Tipp, wie Sie aufs Studiogelände kommen.



3 Das Haus der Familie Bates? Nein, mit dem Hitchcock-Klassiker „Psycho" hat der Landsitz nichts zu tun. Als Detektiv Joseph haben Sie ohnehin andere Dinge zu tun, als sich architektonische Schönheiten anzusehen. Schließlich sollen Sie ein ganzes verschwundenes Filmteam wiederfinden.



4 Schon am Bootssteg beschleicht Sie das seltsame Gefühl, dass hier nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Sie machen einen Tauchgang.



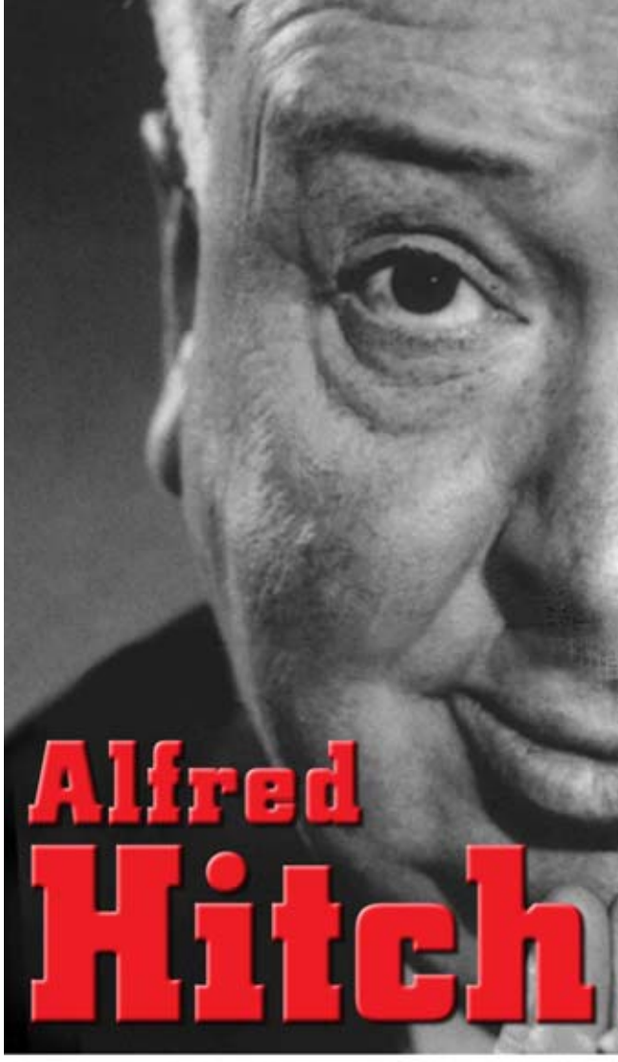
5 Tatsächlich: Unter Wasser finden Sie eine Tote. Nach der Bergung untersuchen Sie die Leiche und finden eine Digital-Videocassette (Kreis).



6 Auch im menschenleeren Restaurant bekommen Sie eine Gänsehaut. Wurde auch hier ein böses Verbrechen verübt?



7 Der kleine Friedhof neben der Kirche verschafft Ihnen auch keine schönen Gedanken. Die Herrschaften hier sind aber schon länger tot.



THE FINAL CUT[1]

[1] spitch. „Se Feinel Katt"

Abenteuerspiel für PC |
Als Privatdetektiv mit übersinnlichen Fähigkeiten sind Sie der richtige Mann, um eine verschwundene Filmcrew wieder aufzutreiben – oder nicht?

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, können Sie auf Seite 142 nachlesen.

INHALT

Als Detektiv Joseph Shamley werden Sie im Spiel „Hitchcock – the Final Cut" angeheuert, um ein verschwundenes Filmteam wiederzufinden. Der Millionär Marvin-Jordan hatte auf seinem Grundstück ein Studiogelände aufbauen lassen und wollte auf eigene Kosten einen Gruselthriller produzieren. Doch eines morgens waren alle weg – vom Star bis zum Kabelträger.

Also laufen Sie auf dem Gelände herum und suchen nach Spuren, die Licht ins mysteriöse Dunkel des Falls bringen könnten. Ob im Tonstudio, im Restaurant oder unten am Strand: Überall werden Sie fündig und müssen bald der Tatsache ins Auge sehen, dass von der Filmcrew wohl kaum einer jemals wieder einer geregelten Arbeit wird nachgehen können – denn es steckt kein Funken Leben mehr in den Körpern, die Sie entdecken.

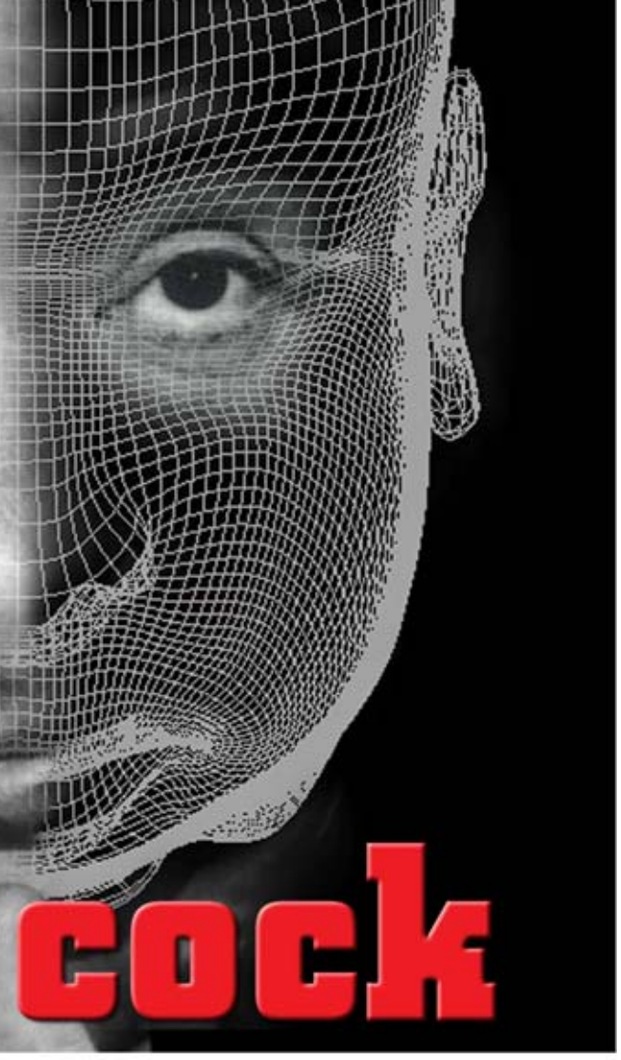
Ihr Gerechtigkeitssinn ist also alarmiert, und Sie wollen den Mörder unbedingt erwischen. Dazu bräuchten Sie allerdings erst einmal ein paar Verdächtige, was bei lauter Leichen nicht einfach ist …

Das Leben als Ermittler könnte durchaus Spaß machen, selbst wenn der Zusammenhang zwischen dem Spiel und dem Spannungs-Altmeister Alfred Hitchcock arg konstruiert und trotzdem hauchdünn ist. Doch anhaltende, schwere Grafikaussetzer machen die Mörderjagd zum nervtötenden „Wo bin ich?" statt zum traditionellen „Wer war es?"

Und das Schlimmste, die Bedienung, kommt noch.

BEDIENUNG

Sie spielen das Spiel nämlich am besten mit der Tastatur. Wobei die Formulierung „am besten" hier eine Irreführung darstellt. „Am wenigsten schlecht" würde es treffen, wenn Sie eine Wahl hätten – die haben Sie aber nicht. So laufen Sie also mit Pfeiltasten eckig und hakelig von einem Ort zum nächs-



ten und haben in den actionlastigen Momenten des Spiels nicht die geringste Chance auf Erfolg. Denn Ihr Held lässt sich beim besten Willen nicht ordentlich lenken – und schon gar nicht schnell. Das immerhin passt zum Spiel: So was nennt man gruselig.

URTEIL

Die gemeine Gurke gehört zu den beliebtesten Gemüsen Deutschlands: Ob naturbelassen als Salatgurke oder eingelegt als Gewürzgurke, sie wird in jedem Fall gern konsumiert. Verirrt sich dieses Gewächs aber in die Spielebranche, dann sinkt seine Beliebtheit rapide. Einen solchen Fall muss die Redaktion leider bei „Hitchcock – the Final Cut" vermelden: Dieses Abenteuerspiel ist eine einzige große Gurke.

Dabei ist die Handlung gar nicht so übel. Mehr positive Eigenschaften des Spiels konnte die Redaktion aber beim besten Willen nicht entdecken. Schon die angebliche Nähe zu Hitchcock-Werken ist eine freche Behauptung: Schnipsel aus berühmten Filmen des Regie-Genies sind zwar in die Handlung eingestreut, wirklich sinnvoll sind sie dort aber nicht. Und legen daher die Vermutung nahe, dass sie lediglich dazu dienen, das bekannte Gesicht auf die Packung drucken zu können.

Die lausige Steuerung und die ständigen Grafikprobleme geben dann auch dem größten Fan von Abenteuern den Rest. Statt Geld für den Namen auszugeben, hätten die Entwickler lieber sorgfältiger programmieren sollen, dann wäre das Spiel vielleicht auch ohne Alfred Hitchcock ein Erfolg geworden. So ist es selbst mit dem Verweis auf Meister Hitchcock gerade mal „ausreichend".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

: Bewegen

: Aktion

SPIELDETAILS



Grafikfehler 1: Die Tapete hängt teils vor dem Helden.



Grafikfehler 2: Den Helden hat es aus den Schuhen gehauen.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Alfred Hitchcock – The Final Cut

Hersteller: Wanadoo
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%**			**3,38**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
Langzeitspaß	6%	sehr gering		5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen		4,00
Musik	2%	nervend		5,00
Geräusche	3%	durchschnittlich		3,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (problematisch)		5,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel		3,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig		3,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig		4,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig		1,00
SERVICE	**3%**			**5,67**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	keines		6,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.arxel.com)		5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	keines		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	keines		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,30**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (604 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%**			**4,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp		4,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**3,78**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	leichte Grafikfehler	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	leichte Grafikfehler	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	leichte Grafikfehler	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	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**5,29**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	nein		6,00
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%**			**1,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	mehr als 50 Räume, mehr als 20 Gegenstände		3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**3,19**
Auf-/Abwertung		schwere Grafik-Aussetzer		**+0,50**
TESTERGEBNIS		**ausreichend**		**3,69**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		40,89 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,69 x 40,89 = 150,88 = ungenügend		

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Bevor Sie sich auf einen Spitzenplatz der Weltrangliste spielen, entwerfen Sie eine Sportlerin und einen Sportler – ganz nach Wunsch.



2 Um sich mit den Besten der Tenniswelt messen zu können, werfen Sie einen Blick in den Kalender. Aktuelle Turniere sind hier verzeichnet.



3 In der Zwischenzeit verbessern Sie Ihre Fertigkeiten. Beim Volley-Training müssen Sie exakt die Mitte einer Zielscheibe treffen.



4 Erst durch den ständigen Gewinn an Erfahrung können Sie den Kontrahenten etwas entgegensetzen, auch in härteren Turnieren siegen.



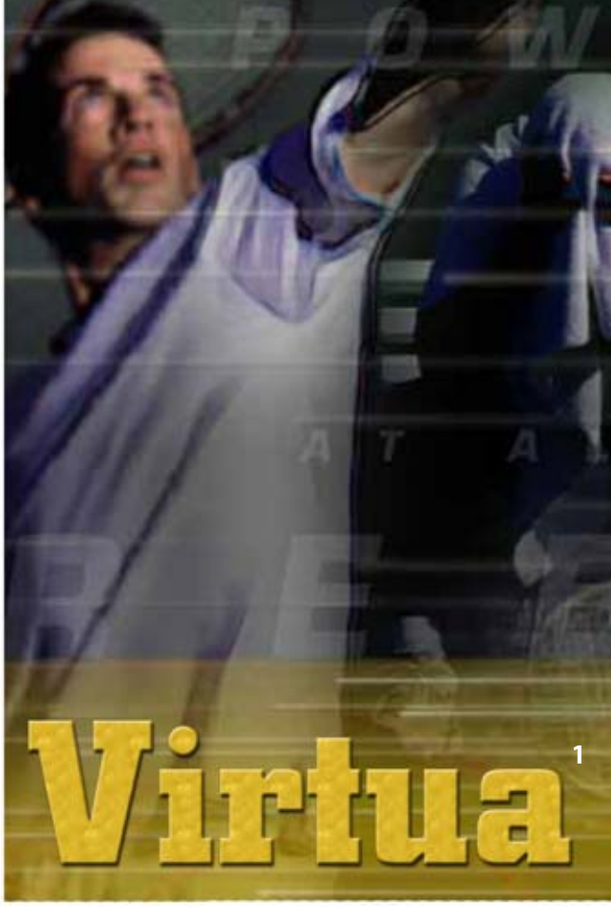
5 Nach und nach müssen Sie mit Ihren beiden Spielern einzeln alle Trainingseinheiten durchlaufen. Erst, wenn beide einen höheren Platz in der Weltrangliste erreicht haben, können sie gemeinsam im gemischten Doppel antreten. Einer der beiden wird dann vom Computer gesteuert.



6 Schwachstellen sind in einer Tabelle aufgeführt, werden aufwendig ausgemerzt. Beim Ball-Ausweichen verbessern Sie Ihre Beinarbeit.



7 Viele Spielstunden später reichen sich die beiden aufstrebenden Tennis-Asse die Hand: Die ersten Schritte eines langen Weges sind gegangen.



[1] sprich: „Wörtjua"

Sportspiel für Dreamcast | Ob Damen- oder Herrentennis, auf an die Spitze der Weltrangliste

INSTALLATION

Reinlegen (die CD-ROM), anschalten (die Dreamcast) und loslegen (mit dem Spiel). Oder nachlesen (auf Seite 142).

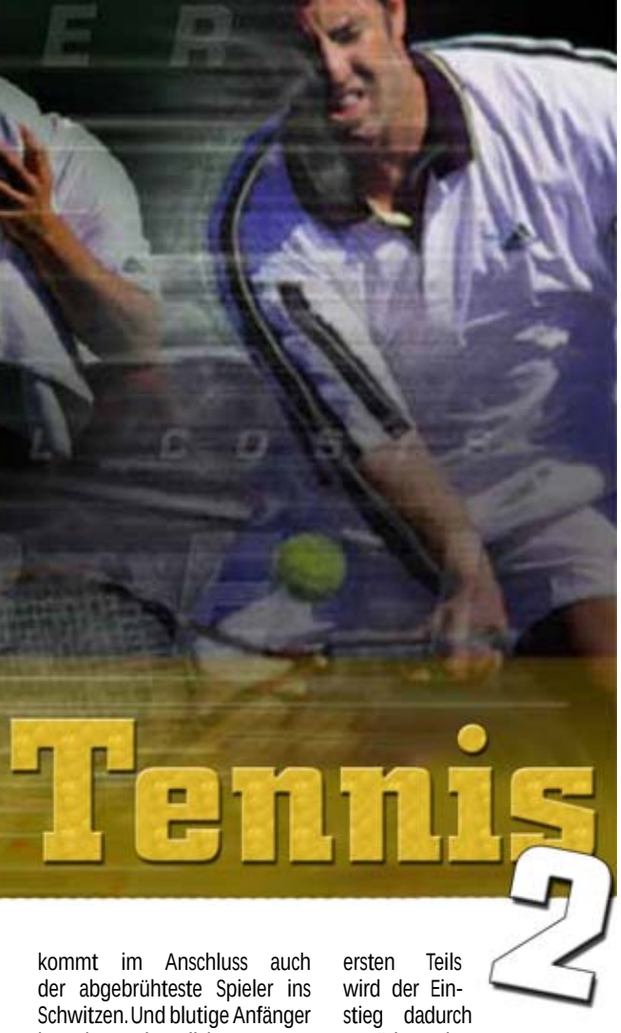
INHALT

Ehrgeiz, Ausdauer und Belastbarkeit – das sind Eigenschaften, die jeder Profi-Tennisspieler braucht. Auch im Computerspiel wird Tennis-Assen einiges abverlangt. Ihr Ziel: die Spitze der Weltrangliste anzuführen. Zu diesem Zweck kreieren Sie gleich zwei Profispieler, einen weiblichen und einen männlichen. Aussehen und Kleidung sind dabei frei wählbar: Kleine Asiaten mit Glatze oder langbeinige Blondinen mit Zopf – mit fünf einfachen Einstellungen haben Sie Ihr Traumpaar flugs erschaffen.

Es folgt ein hartes Trainingsprogramm, in dessen Verlauf Sie um den Erdball reisen und dabei mit unterschiedlichen Übungen Ihre Fertigkeiten steigern. Um den Muskel- und Talentaufbau so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten, haben sich die Programmierer witzige Mini-Spiele einfallen lassen. Beim „Pin Crasher" lernen Sie beispielsweise, wie Sie Ihren Aufschlag perfektionieren, wenn Sie versuchen, überdimensionale Bowlingkegel umzuschlagen. Wollen Sie hingegen Ihre Schlagkraft verbessern, dann sind Sie beim „Tank Attack" richtig. Angreifende Panzer werden hier mit Schmetterbällen außer Gefecht gesetzt. Beinarbeit leisten Sie beim „Stomp Man": Während Sie den Tennisball immer wieder gegen eine Wand schlagen, müssen Sie über Ihre Spielhälfte laufen und herumstehende Dosen umwerfen. Eine Tabelle gibt Auskunft darüber, an welchen Stellen es noch hapert und wo weitere Trainingseinheiten erforderlich sind. Und die haben es mitunter in sich: Nicht selten passiert es, dass Sie gleich mehrere Dutzend Anläufe benötigen, um schwierige Aufgaben zu meistern. Zwar steigen Ihre Fähigkeiten auch im Falle einer Niederlage – doch nur in sehr geringem Umfang.

Anders bei den regelmäßig stattfindenden Turnieren: Um in der Weltrangliste nach oben zu klettern, müssen Sie aus 35 Turnieren als Sieger hervorgehen. Ein Schweiß treibender Versuch, der Sie sicherlich viele Wochen lang beschäftigt.

Keine Lust auf Schuftereien und Leistungsaufbau? Nicht schlimm! Denn auf Wunsch können Sie einfach drauflos spielen. Im freien Turnier wählen Sie einen von 16 Profi-Spielern und treten mit dem gegen die Besten der Besten an. Die Tennis-Stars, gegen die Sie spielen, haben unterschiedliche Stärken und Schwächen. Tommy Haas besticht durch eine starke Vorhand, Monica Seles brilliert mit harten Schmetterbällen. In mehreren aufeinanderfolgenden Runden



kommt im Anschluss auch der abgebrühteste Spieler ins Schwitzen. Und blutige Anfänger brauchen eigentlich erst gar nicht anzutreten. Denn auch im einfachsten Schwierigkeitsgrad wird's irgendwann recht knifflig.

Der Schaukampf als letzter Spielmodus schließlich lässt Ihnen freie Hand bei allen Einstellungen: Einzel oder Doppel, menschliche oder Computergegner, Kunstrasen oder Sand. Die einzige Entscheidung, die nicht im Vorfeld getroffen werden kann, ist die über Sieg oder Niederlage.

BEDIENUNG

Die recht simple Steuerung von „Virtua Tennis 2" ist innerhalb weniger Minuten erlernt: Während Sie Ihren Spieler mit dem Steuerkreuz übers Feld jagen, genügt ein Tastendruck zum Aushohlen und Schlagen. Dabei sollten Sie passend zur Flugbahn stehen – nur dann wird der Ball mit Karacho zurückgeschmettert. Müssen Sie zuvor einen Hechtsprung hinlegen, dreschen Sie die Filzkugel eher planlos auf die andere Seite.

Der Schlag selbst kann in drei verschiedenen Variationen ausgeführt werden: als schneller Passierschlag mit Vorwärtsdrall (Topspin), im Hohen Bogen über den Kopf des Gegners (Lob) oder als langsamer Schlag mit Rückwärtsdrall (Slice). Merkwürdigerweise hat man sich bei der Tastenbelegung nicht am Vorgängerspiel orientiert, sondern eine der Funktionen auf einen anderen Knopf gelegt. Kennern des ersten Teils wird der Einstieg dadurch unnötig erschwert.

URTEIL

Auffällige kosmetische wie inhaltliche Korrekturen sorgen dafür, dass Virtua Tennis 2 seinen Vorgänger (Test in COMPUTER-BILD-SPIELE 10/2000) in den Schatten stellt. Auf den ersten Blick könnte man das Geschehen fast schon mit einer Live-Übertragung aus dem Fernsehen verwechseln, so realistisch bewegen sich die Spielfiguren. Auch beim Spielgeschehen hat sich einiges getan: Computergesteuerte Mit- und Gegenspieler haben viel mehr auf dem Kasten, und endlich dürfen auch die Damen auf den Court. Schade nur, dass beim Aufbau der eigenen Spieler die immer gleichen Übungen ständig wiederholt werden müssen – das geht auf Dauer an die Nerven. Ebenso wie der teils viel zu hohe Schwierigkeitsgrad, der auch bei Fortgeschrittenen zu verkrampften Fingern führt. Den gefürchteten Tennisarm können Sie sich an der Spieletastatur zwar nicht holen – zu einer Tennishand könnten Sie es aber locker bringen.

Größtes Manko ist (wie schon im ersten Teil) das Fehlen einer Möglichkeit, komplette Matches auszutragen – nach einem Satz ist Schluss. Und obwohl dieses Ärgernis eine Abwertung zur Folge hat, werden bei dem strahlenden Gesamteindruck nur kleine Schatten auf das „sehr gute" Endergebnis geworfen.

GETESTET MIT
Dreamcast

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Virtua Tennis 2

Hersteller:
Big Ben Interactive

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,65**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
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%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,15**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01803/000410 (0,09 €/Min.)	1,72
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.virtuatennis-2.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/563450 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/56345100 (0,123 €/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%**		**2,43**
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%	nein	6,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**3,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	16 Spielfiguren, 28 Austragungsorte	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%	vier/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,99**
Aufwertung		60-Hertz-Darstellung und Rütteleffekt möglich	-0,20
		sehr gute Mehr-Spieler-Unterstützung	-0,50
Abwertung		keine ganzen Matches spielbar	+0,20
TESTERGEBNIS		**sehr gut** ←	**1,49**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		45,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)		Kein günstigeres Angebot gefunden.	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,49 x 45,99 = 68,53 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Treffen Sie beim Zielschießen nur die schwarzen Scheiben.



Harte Aufschläge üben Sie beim Umwerfen der Kegel.

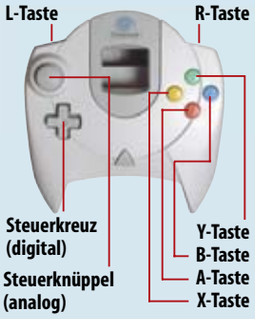


Beim Abschuss der Panzer trainieren Sie Ihre Rückhand.



Punktesammeln beim Zielen auf wertvolle Gegenstände.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Y: Perspektive ändern
B: Slice schlagen
A: Topspin schlagen
X: Lob schlagen

USA Raser

Rennspiel für PC | Mit dem illegalen „Club der Raser“ kommen Sie relativ schnell durch die USA

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Wenn sich der Club der Raser in den USA die Ehre gibt, werden die Straßen geheizt. Selbst die Polizei kriegt auf dem brennenden Asphalt heiße Füße – illegale Clubrennen sorgen nun mal für erhöhte Temperatur.

Zur Aufnahme in die Teilnehmerliste für verbotene Rennen brauchen Sie eine

SPIELVERLAUF



1 Offenes Rennen: Sie haben sich für das Cabrio entschieden. Auch Taxi und Abschleppwagen stehen am Start zur Jagd durch den Yellowstone Nationalpark.



2 Ein Platz für Tiere: Wer durch die amerikanische Wildnis fährt, muss seinen Motor brüllen lassen – und mit „Bullen“ am Straßenrand rechnen.



3 Manchmal läuft's quer: In Runde zwei haben Sie Platz eins erobert – gelegentlich auch im Schleudergang. So war das mit der „Drehzahl“ nicht gemeint!



4 Barriereknick: Als nächstes steht beschleunigter Stadtverkehr in Los Angeles auf dem Programm. In der „Stadt der Engel“ hat offenbar niemand mit durchgeknallten Bleifuß-Artisten gerechnet. Polizeisperren sind selten und stören nicht wirklich. Mit Nitro im Tank zerlegen Sie diese lausigen Barrikaden locker.



5 Schrägsekunde: Hartnäckige Gesetzeshüter werden notfalls aus dem Weg gerammt. Hier darf eben alles auf der Kippe stehen – nur nicht der Sieg.



6 Es lebe der Spurt: Die „Zielgerade“ in New York entpuppt sich als Kurvenfahrt um Häuserblocks. Wer gewinnt, qualifiziert sich für das Rennen durch Miami.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

USA Raser



Ein tiefer Einschnitt in Ihrem Leben: ab durch den Grand Canyon.

Fahrzulassung. Wenn Sie die in der Tasche haben, dürfen Sie gegen Ihre Kumpel aus der Bleifuß-Fraktion als „USA Raser" elf Strecken in Nordamerika unsicher machen. Mit einem Auto samt Fahrer/in Ihrer Wahl. Ein paar Kostproben: Klar, die Blondine fährt ein schickes Cabriolet. Ein mit Goldketten behängter Macho macht es sich im schnellen Sportwagen bequem, und der wettergegerbte Draufgänger reitet den gewaltigen Truck – ein Haufen Klischees wie aus drittklassigen Filmen. Wer auf Nummer sicher gehen will, greift lieber zum Abschleppwagen, denn der kann eine Menge einstecken.

Auf „LOS!" geht's los, und schon finden Sie sich mitten im harten Straßenkampf um den ersten Platz wieder. Die Blech-Orgie fordert Ihre ganze Aufmerksamkeit, Sie haben kein Auge für einen gelassenen Blick auf Sehenswürdigkeiten und kein Ohr für die regional typischen Klänge und Moderationen aus dem Radio. Jede Kollision mit Bäumen, Mauern oder Konkurrenten kostet Nerven und bringt Ihrer Kiste schwere Dellen ein. Bevor das Auto schrottreif ist, sollten Sie während des Rennens ein paar Extras einsammeln. Grüne Schraubenschlüssel zum Beispiel – die flicken jedes Loch im Stahl. Überfahren Sie Dollar-Zeichen, gibt's Bares auf die Hand. Und das können Sie nach dem Rennen in Tuningmaßnahmen investieren.

FORTSETZUNG

Oder in Nitro: Der hoch explosive Treibstoff zündet den „Nachbrenner". Auf Tastendruck und für kurze Zeit.

BEDIENUNG

Die anfängerfreundliche Steuerung ist fast frei von Spielereien mit dem Fahrverhalten. Auch wenn Sie weder Führerschein noch Lenkrad haben: Gas geben, lenken und mit gezogener Handbremse um enge Kurven schlittern – das geht auch mit der PC-Tastatur locker von der Hand.

URTEIL

Im Vergleich mit älteren Spielen der Reihe („Autobahn Raser", „Urlaubsraser") hat sich optisch etwas getan. Die Erkundungstour durch amerikanische Städte und Nationalparks hat durchaus ihre visuellen Reize, die Zeiten der groben Klötzchengrafik gehen zu Ende. Jedenfalls teilweise. Die Fahrzeuge präsentieren sich immer noch schlicht und spielzeughaft. Den Sonderpreis für die „beste Spielgrafik des Jahres" gibt's also nicht. Auch den Nobelpreis für (Fahr-)Physik verfehlt USA Raser meilenweit.

Aber immerhin: Die bewusst übertriebene Darstellung von Saltos fliegender Autos, Streifenwagen und Busse wird Actionfans in Atem halten. Wer auch diesen Raser so ernst nimmt, wie er gemeint ist, nämlich gar nicht, kommt mit „gutem" Fahrspaß über die Runden und auf seine Kosten.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- : Nach rechts steuern
- : Nach links steuern
- : Beschleunigen
- : Abbremsen
- Strg : Handbremse ziehen

SPIELDETAILS



Truck: nicht kleinzukriegen, allerdings ziemlich langsam.



Abschleppwagen: kommt leider nur schleppend voran.



Cabriolet: schnell und offen für nette Ein- und Ausblicke.



Polizeiauto: lässt bei Bedarf auch Streifen auf der Straße.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



USA Raser

Hersteller: Davilex Software
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,71**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	lächerlich	6,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Lenkrad (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	zu gering	5,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**3,32**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0208/469790 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.davilex.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0208/469790 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0031/306350357 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,72**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (430 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	2,6445 Megabyte	2,63
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**4,00**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	leichte Grafikfehler	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	leichte Grafikfehler	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	leichte Grafikfehler	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	leichte Grafikfehler	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%	nein	6,00
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%**		**3,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	11 Strecken, 11 Fahrzeuge	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur, Lenkrad	1,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,88**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,88**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		24,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,88 x 24,95 = 71,86 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Spiel mit dem Feuer: Ohne zu zögern, springt Tony Hawk über einen mit flüssigem Stahl gefüllten Behälter. Viel Glück bei der Landung!



2 Balance-Akt auf dem Geländer: Während die Arbeiter in der Gießerei sich um ihren Stahl kümmern, macht Tony seine spektakulären Tricks.



3 Selbst im eisigen Kanada wird kurzärmelig geskatet: Der blaue Bogen mit dem orangefarbenen Pfeil über Tonys Kopf zeigt sein Gleichgewicht an. Solange der Pfeil in der Mitte des Bogens gehalten wird, bewegt sich der Skater stabil auf dem Baumstamm, der ihn geradewegs bergab führt.



4 Die Schaufel einer abgestellten Pistenraupe eignet sich hervorragend für ein paar halsbrecherische Tricks. Tony lässt diese Chance nicht aus.



5 Diese geparkten Autos sind kein Hindernis für einen mutigen Skater. Mit einem gewagten Sprung geht es ohne Zeitverlust über sie hinweg.



6 Ab ins sonnige Brasilien. Der Skatepark in Rio de Janeiro ist mit bunten Graffiti verziert. Hier kann sich Tony richtig austoben.



7 Aber Vorsicht: In der brasilianischen Großstadt herrscht starker Straßenverkehr. Tony muss aufpassen, um nicht unter die Räder zu geraten.

Tony Hawk's Pro Skater 3

[1] sprich: „Toni Hohks Pro Skaiter"

Sportspiel für Playstation 2 | Mit coolen Tricks und dröhnender Musik auf Brettern um die ganze Welt

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Skate-Star Tony Hawk und seine Kumpel machen mit ihren Boards mal wieder die Straßen auf der ganzen Welt unsicher. Im verschneiten Kanada, im sonnigen Rio oder in den Häuserschluchten Tokios. Die ausgeflippten Skater finden überall Gelegenheit, ihre verrückten Luftnummern vorzuführen. In einer Stahlgießerei balancieren sie auf dem Rand eines Gussbehälters voll flüssigen Metalls, springen über ratternde Maschinen und erschrecken die herumstehenden Arbeiter. Auf Flughäfen dienen Rolltreppen, in der Vorstadt Gärten und Hausdächer als Übungsgerät. Spektakuläre Tricks mit sauber gestandener Landung bringen Punkte.

Daneben gibt es in jeder Spielstufe noch verschiedene Aufgaben zu lösen. Dabei geht es nicht etwa nur um das Einsammeln versteckter Gegenstände. Auch Absurdes haben sich die Spiel-Macher einfallen lassen: Im kalten Kanada müssen Sie etwa einen armen Tropf, dessen Zunge an einem Pfahl festgefroren ist, mit einem gezielten Schubs loseisen. Zwischendurch treten Sie tatsächlich auch in Wettbewerben gegen andere Skater an. Dabei beurteilen Punktrichter die Tricks jedes Teilnehmers und verteilen Medaillen an die Besten. Misslungene Aktionen werden vom fachkundigen Publikum mit schallendem Gelächter begleitet.

Wem das noch nicht reicht, der kann auf geteiltem Bild gegen einen Mitspieler antreten und im Netzwerk sogar



Tony beherrscht spektakuläre Tricks und halsbrecherische Akrobatik.



GETESTET MIT
Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tony Hawk´s Pro Skater 3

Hersteller: Activision

Auch für Nintendo 64	nein
Auch für Playstation	ja
Auch für Dreamcast	nein
Auch für Gameboy	ja
Auch für Gameboy Advance	ab Januar 2002
Auch für PC mit Win 95/98	in Vorbereitung
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene und Profis

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**1,75**
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%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß	1,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig	1,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.activision.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01908/24663 (1,86 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	09471/306948 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**10,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**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%	13 Skater, 9 Spielstufen	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%	zwei/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,01**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	-0,10
		sehr gute Mehrspieler-Unterstützung	-0,50
TESTERGEBNIS		sehr gut	**1,41**
PREIS/LEISTUNG		befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		61,33 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)		46,01 € (Pricecontrast, München, Tel. 01805/774232)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,41 x 61,33 = 86,48 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

gegen drei. Auch eigene Skater sowie neue Spielstufen können Sie nach Ihren Wünschen erstellen.

BEDIENUNG

Wie im richtigen Leben, wollen die spektakulären Tricks erst einmal ausgiebig geübt sein. Tempo, Absprung, Balance und Landung müssen perfekt zusammenpassen, sonst stimmt der Gesamteindruck nicht, und es gibt keine Punkte. Alle Tricks lassen sich zwar mit einfachen Tastenbefehlen auslösen. Doch nur komplizierte Kombinationen aus mehreren gewagten Figuren werden mit reichlich Punkten belohnt. Anfängern wird der Einstieg mit einer ausführlichen Trainingseinheit erleichtert. Wer dagegen Erfahrung mit „Tony Hawk's Pro Skater 2" (siehe Test in COMPUTERBILD-SPIELE 12/2000) hat, dürfte mit der Steuerung keine großen Probleme bekommen. Sie ist trotz ihrer Komplexität sehr gut beherrschbar. Eine interessante Neuerung ist der „Revert", mit dem das Board nach einer Landung gedreht wird. Damit sind dann noch kompliziertere Sprungfolgen möglich.

URTEIL

Dieses Spiel steht der echten Trendsportart Skateboardfahren an Spaß und Spannung kein bisschen nach. Außer dem Meister Tony Hawk höchstselbst stehen noch zwölf andere Stars am Start. Jeder beherrscht ganz persönliche Spezialtricks. Die passende Musikuntermalung stammt von angesagten Rock-, Hip-Hop- und Punk-Bands, etwa Motörhead, Red Hot Chili Peppers, Xzibit und The Ramones. Selbstverständlich sind auch Klamotten und Bretter der Skater voll im Trend. Und spieltechnisch wird höchstes Niveau geboten. Die Einsatzorte der schnellen Truppe sind riesig groß und einfallsreich gestaltet. Der Fantasie beim Erproben immer neuer Tricks sind fast keine Grenzen gesetzt. An der Grafik gibt es ebenfalls nichts auszusetzen. Der Spielablauf ist absolut flüssig, die schöne Umgebung absolut nicht überflüssig. Tony Hawk beeindruckt im dritten Anlauf mit einer „sehr guten" Leistung.

SPIELDETAILS



Star-Wars-Schurke Darth Maul ist als Skater im Spiel versteckt.



Kelly Slater rast auf seinem Surfbrett durch die Gegend.



Im Geschäft bekommen Sie nagelneue Skateboards.



Auch X-Men-Kämpfer Wolverine ist mit von der Partie.



Per Editor können Sie neue Spielstufen erschaffen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Ollie-Trick
■ : Flip-Trick
● : Grab-Trick
▲ : Wallride-Trick

SPIELVERLAUF



1 Wagen Sie doch mal einen Ausflug zu den Niagarafällen. Am Steuerknüppel einer Cessna starten Sie in der US-Stadt Buffalo.



2 Losgelöst und doch dem Boden nah: Im Tiefflug erleben Sie, was Nervenkitzel heißt. Etwas mehr Flughöhe könnte nicht schaden.



3 „Abstürze" sollten Sie allenfalls Ihrem Computer erlauben. Beim Fliegen ist Disziplin angesagt. Gerade ein Steilflug wie hier birgt das Risiko, Bruch zu machen, wenn Sie sich nicht voll konzentrieren. Wer die Nase zu hoch „trägt", muss nämlich mit Strömungsabriss rechnen.



4 Ein kurzer Blick auf die Instrumententafel des Flugzeugs klärt unter anderem über Flughöhe, Kurs und Treibstoffvorrat auf.



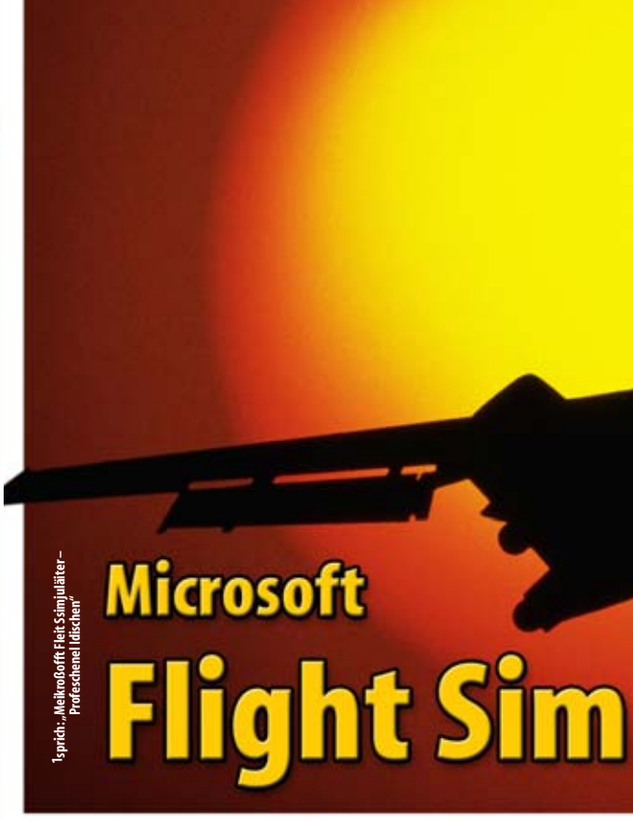
5 Immer dem Fluss nach, und Sie kommen direkt zu den imposanten Niagarafällen. Bevor der Sprit ausgeht, ist es nun Zeit für den Rückflug.



6 Die Landeerlaubnis fordern Sie über Funk an. Dann ist es nur noch eine Frage des Geschicks, ob Sie die Maschine sicher auf den Boden bringen.



7 Neben dem Rollfeld parken Sie Ihre Cessna ein. Strafzettel für zu schnelles Fliegen oder falsches Parken gibt's hier zum Glück nicht.



Microsoft Flight Sim Profession

1 spricht: „Meikrosofft Fleit Ssimjulätär – Professchenel Idäschen"

Flugsimulation für PC |

Ran ans Höhenruder, und auf geht's – erleben Sie das erhebende Gefühl, völlig losgelöst zu sein

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Der Traum vom Fliegen: Steuern Sie doch mal selbst ein Flugzeug über die Niagarafälle – der Flugversuch wird gewiss nicht den Bach runtergehen müssen. Mit dem „Microsoft Flight Simulator 2002 – Professional Edition" gehen Sie perfekt in die Luft. Wenn Sie wollen, von jedem Ort der Erde aus. Am Steuer eines Wasserflugzeugs, einer Cessna, eines Hubschraubers oder einer mächtigen Transatlantik-Boeing.

Allerdings müssen Sie ein bisschen Training in Ihr persönliches Pilot-Projekt investieren. Also befolgen Sie brav die Anweisungen des Fluglehrers, und Sie werden sich wundern, wie schnell Sie dem Vogel das Fliegen beibringen: Bremsen lösen, voller Schub, Nase hochziehen, Räder einfahren (falls möglich) und in angemessener Höhe die Stellung der Höhen- und Seitenruder überprüfen.

Haben Sie die angestrebte Flughöhe erreicht, dann dürfen Sie sich erst mal zurücklehnen. Zumindest, solange Sie den Kurs halten. Genießen Sie den Blick nach unten, falls keine schwarzen Gewitterwolken die Sicht auf die Landschaft versperren. Das trübt den Blick auf Grand Canyon, Eiffelturm und die bewaldeten Berghänge der Alpen. Aber damit müssen Sie leben, denn schließlich sind Sie jetzt Pilot. Und als Pilot müssen Sie mit allem rechnen. Etwa mit Regen beim nächtlichen Landeanflug, Turbulenzen in der Luft oder mit plötzlichen Strömungsabrissen. Ein Absturz macht aber nichts, solange Sie die Ansprüche an sich selbst gering halten. Denn schließlich haben Sie mit dieser Simulation alle Fäden in der Hand. Sie bestimmen, wann Sie

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- Alt : Menüs anzeigen
- F3 : Leistung erhöhen
- F2 : Leistung verringern
- F4 : Volle Leistung
- F10 : Kniebrett ein- oder ausblenden
- . : Bremsen
- G : Fahrwerk ein- oder ausfahren
- Strg und . : Parkbremse betätigen





al Edition[1]

wo starten oder landen. Regulieren die Wetterverhältnisse oder schalten Kollisionen mit der Landschaft einfach aus. Über Funk bekommen Sie von der Bodenstation sogar Hilfe beim Landeanflug, wenn Sie mal nicht wissen, wo Sie den Flieger einparken sollen.

BEDIENUNG

Zum optimalen Manövrieren empfiehlt die Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE den Einsatz eines Flug-Steuerknüppels mit Schubkontrolle. Zwar lassen sich sehr viele Funktionen auch per PC-Tastatur steuern – aber Sie fahren ja auch nicht mit der Schreibmaschine Auto, oder?

URTEIL

Typisch „Flight Simulator“: Jede Neuerscheinung dieser Serie setzt neue Maßstäbe in Sachen Realismus. Der Höhenflug macht sich in jedem Detail bemerkbar. Nie zuvor durften Hobby-Piloten derart komplexe Landschafts- und Wolkendarstellungen erleben, wie in dieser Simulation. Der Flug über die Sehenswürdigkeiten der Welt macht einfach Spaß und wird selbst den Ansprüchen erfahrener Piloten gerecht. Leider wirken nach wie vor die Gebäude ein wenig „aufgeklebt“ – ein Makel, der aber leicht zu verschmerzen ist. Die Flugschule absolviert Microsoft also mit einem „gut“.

SPIELDETAILS



Saubere Landung in Alaska: Nur nasse„Füße“ holt sich das Wasserflugzeug zwangsläufig beim Zwischenstopp auf dem See.



Einem schweren Vogel, wie diesem Jumbo, ist das Fliegen schon schwerer beizubringen. Aber mit ein bisschen Übung ziehen Sie auch die Boeing 747 hoch.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



MS Flight Simulator 2002 – Professional Edition

Hersteller: Microsoft
Version: 8.00.010801.01

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

			Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**			**1,83**
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%	fehlt		6,00
Geräusche			3%	realistisch		1,00
Stimmen/Kommentare			2%	vorzüglich		1,00
Texte/Untertitel			2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination			5%	Steuerknüppel/Tastatur (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt						
Wirklichkeitsnähe			3%	herausragend		1,00
Handlung/Geschichte			4%	nicht nötig		1,00
Spannung			3%	nicht nötig		1,00
Abwechslungsreichtum			3%	mäßig		4,00
Verhalten der Computergegner			6%	nicht nötig		1,00
SERVICE			**3%**			**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)			2%	01805/672255 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)			1%	keine (www.microsoft.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	089/31760 (0,123 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	01805/251191 (0,12 €/Min.)		
INSTALLATION			**5,4%**			**2,20**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	ja (1834 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)			0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)			1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)			1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG			**2%**			**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)			2%	akzeptabel		3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON			**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet			10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**3,56**
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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			**7%**			**1,71**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache			1%	ja		1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)			1%	ja/ja		1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)			1%	nein		6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)			1%	ja		1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)			3%	ja		1,00
SONSTIGES			**9%**			**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	16 Luftfahrzeuge, 21 000 Flughäfen		1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel		2,00
Sprache (überprüft)			3%	teilweise Englisch		4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	einer/16		
ZWISCHENNOTE			**100%**			**2,03**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS					gut ←	**2,03**
PREIS/LEISTUNG					**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)				76,18 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)				53,69 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)				2,03 x 76,18 = 154,65 = ungenügend		

*ermittelt bei über 120 Händlern

Frank He
DU

Abenteuerspiel für PC | Auf dem Wüstenplaneten geht's wüst zur Sache, wenn Sie die Unterdrückten befreien

INSTALLATION

Die Installation von „Dune" ist keine unlösbare Aufgabe. Gibt's dennoch Sand im Getriebe, so schlagen Sie auf Seite 142 nach.

INHALT

Der Wüstenplanet Arakis, besser bekannt aus Roman und Film unter dem Namen „Dune", ist Schauplatz dieses Abenteuerspiels. Und zwar Ihres Abenteuers: Als Paul, einer der wenigen Überlebenden eines Mordanschlags auf Ihre Familie, die Sippe der Atreiden, müssen Sie sich mit Ihrer Mutter zu den Fremen durchschlagen. Das stolze Volk lebt versteckt in Tunnelsystemen unter der Wüste. Fortan kämpfen Sie an der Seite dieses „unterirdischen" Stammes gegen dessen Unterdrücker, die Harkonnen. Mit einigem Erfolg, denn Ihre Gastgeber sehen in Ihnen alsbald den Muad' Dib – den lange erwarteten Erlöser. Bis Sie mit den Fremen gegen die Truppen des Imperators aufbegehren und den niederträchtigen Baron Harkonnen herausfordern können, müssen Sie aber noch so manche Düne durchwandern und die Harkonnen durch Sabotage entscheidend schwächen.

Und worum kämpfen die Kriegsparteien auf diesem unwirtlichen Planeten? Um „Spice". Wer den Abbau dieses wertvollen Rohstoffs kontrolliert, der hat das Universum in der Hand. Sollte Baron Harkonnen die ihm vom Imperator auferlegten hohen Förderquoten nicht halten können, so geriete er in große Schwierigkeiten – und genau das wollen Sie im Schulterschluss mit den Fremen erreichen. Erholung vom Kampf finden Sie in deren unterirdischer Festung. Zwischen zwei Einsätzen verfolgen Sie die Gespräche der Grabenkrieger und arbeiten ein paar Routineaufgaben ab, die für kommende Einsätze von Bedeutung sind.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Angreifen
Rechte Maustaste: Zielen
: Nach rechts gehen
: Nach links gehen
: Nach vorne gehen
: Nach hinten gehen
: Aktionstaste



SPIELVERLAUF



1 Nach einer Notlandung in der Wüste versuchen Sie durch den Einsatz eines „Plumsers" (Kreis) die gefährlichen Sandwürmer abzulenken.



2 Das Vorhaben scheitert. Nach einer Weile nimmt eines der gigantischen Wesen Ihre Fährte auf – ein Wettlauf ums nackte Überleben.



3 In letzter Sekunde flüchtenSie in die rettende Festung der Fremen. Währenddessen schmiedet der böse Baron Harkonnen teuflische Pläne.



4 Zum Dank für die Gastfreundschaft kämpfen Sie an der Seite der Fremen gegen die Harkonnen – meist allein in Sabotageeinsätzen.



5 Hier schleichen Sie auf leisen Sohlen in die Kommandozentrale einer riesigen feindlichen Spice-Erntemaschine.



6 Aus dem Kommandostand senden Sie ein falsches Notsignal an einen „Carryall". Das Fluggerät macht sich auf den Weg.



7 In der Annahme, das Erntefahrzeug sei akut durch einen Sandwurm gefährdet, dockt der Transporter an, um es in Sicherheit zu bringen. Da Sie aber vorher sämtliche Staubfilter blockiert haben, explodiert der überhitzte Sammler kurz nach dem Start. Sie entkommen im letzten Moment.



[1]sprich: „Djuhn"

Aber richtig spannend wird es erst draußen. Krieg auf Dune ist kein Sandkastenspiel. Da müssen Sie Erntefahrzeuge zur Explosion bringen, wichtige Daten vertauschen und sich immer wieder vor gigantischen Sandwürmern in Sicherheit bringen. Da Sie im Sabotageeinsatz stets alleine sind, müssen Sie möglichst leise und unauffällig agieren. Mit brachialer Gewalt kommen Sie nicht weit.

BEDIENUNG

Sie steuern Paul mit den Pfeiltasten der PC-Tastatur in die gewünschte Richtung. Soweit die Theorie. In der Praxis ist das überaus frustrierend, und zwar wegen der verwirrenden Blickwinkel. Sie haben zwar die Wahl zwischen einer statischen Perspektive und einer dynamischen Kameraführung, aber auch die ist allenfalls das „kleinere Übel". Frei umsehen können Sie sich nicht. Mit der *rechten* Maustaste schalten Sie den Zielmodus ein, mit der linken greifen Sie an.

URTEIL

Ein Kinofilm, zahlreiche TV-Produktionen und einige Computerspiele basieren auf der faszinierenden Geschichte um Dune, den Wüstenplaneten. Auch dieser Umsetzung kann man einen gewissen Reiz nicht absprechen. Die Aufträge sind spannend, anspruchsvoll und abwechslungsreich. Filmreife Sprache und Musik schaffen Atmosphäre. Die schöne Spielgrafik kann ebenfalls überzeugen. Die Wüste lebt – doch die hakelige Steuerung, eine frustrierende automatische Speicherfunktion (immer nur am Ende eines Auftrags) und ein vorgegebener hoher Schwierigkeitsgrad erweisen sich als echte Spaßbremsen. Mehr als „befriedigend" ist daher nicht drin.

SPIELDETAILS



In der Übungsmission erlernen Sie die Kunst des Anschleichens.



Im Inventar werden wichtige Gegenstände aufgelistet.



Paul „tankt" verlorene Energie nach.



Knifflige Rätsel: Achten Sie auf Ihre Umgebung. Oft sind Hinweise gut versteckt.



GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Frank Herbert's Dune

Hersteller: Modern Games
Version: 1.0

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 12 Jahren**
Geeignet für	**Fortgeschrittene**

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**			**2,35**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
Langzeitspaß	6%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	erstklassig		1,00
Geräusche	3%	fast realistisch		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich		1,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (mit Schwächen)		4,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt		3,00
SERVICE	**3%**			**3,32**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	02408/959209 (0,123 €/Min.)		1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (dune.cryogame.com)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/959209 (0,123 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/959135 (0,123 €/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,32**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (543 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0117 Megabyte		1,11
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**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%**			**4,08**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	Spiel startet nicht[2]	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%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	Spiel startet nicht[2]	3,50
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	Spiel startet nicht[2]	3,50
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**3,14**
Einstellmöglichkeiten 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%**			2,33
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	sieben Kampfeinsätze		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,50**
Abwertung		verwirrende Kamerasteuerung		**+0,25**
TESTERGEBNIS		**befriedigend**		**2,75**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**		

Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	40,90 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	35,74 € (Comet Games, Berlin, Tel. 030/7522110)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,75 x 40,90 = 112,48 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2]funktioniert nur nach Abschalten der Hardware-Beschleunigung

SPIELVERLAUF



1 Wenn es Acht wird: Zuerst errichten Sie den Start-/Zielpunkt. Mit der Maus ziehen Sie den „Bahnhof" einfach an die gewünschte Stelle.



2 Optimale Drehmomente: Mit Klicks auf die roten Bauelement-Symbole (Kreis) bestimmen Sie den weiteren Verlauf der Höllenfahrt.



3 Die Bahn kommt: Jetzt haben Sie Gelegenheit, Ihre verwegene Berg- und Talstrecke selbst probezufahren. Der Platz in der ersten Reihe ist für den Konstrukteur reserviert. Wer nicht schwindelfrei ist, kann den Testlauf aber auch aus sicherer Warte von unten beobachten.



4 Kleine Gefälligkeit: Im Selbstversuch ist der Rutsch ins Bodenlose viel schöner. Und nicht jammern – Sie haben das Ding ja so gebaut.



5 Nette Randerscheinungen: Die Umgebung der Bahn peppen Sie mit hübschen Bauten auf – obwohl kein Fahrgast je hingucken wird …



6 Überschlägig gerechnet: Ein paar Loopings müssen sein. Oben rechts werden wichtige Werte gezeigt, etwa Tempo und Fliehkräfte.



7 Privater Gleisanschluss: Sie haben das letzte Streckenteilstück perfekt eingepasst, Ihre erste Bahn ist fertig – möge die Acht mit Ihnen sein!



Aufbauspiel für PC | Acht geben durchstarten – auf der eigenen Rummelplatz-Attraktion

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 142.

INHALT

Mit weichen Knien nehmen Sie in der Achterbahn Platz. Ruckelnd und langsam kommt die Wagenschlange in die Gänge. Noch hängt die ganze Fuhre an einer rasselnden Kette, wird in Zeitlupe bergauf gezogen. Der Jahrmarktslärm verhallt, pfeifender Wind mischt sich ins mahlende Antriebsgeräusch. Den Fahrgästen ist die Anspannung anzusehen. Das Ende der gemütlichen Bergtour naht unerbittlich. Der Gipfel! Jetzt bloß nicht nach unten sehen, schon gar nicht nach vorn, wo die Schienen ins Leere führen, in einen scheinbar endlosen Abgrund. Genau an diesem Punkt entsteht in Kopf und Magen jener einmalige Gefühlscocktail, den nur eine gute Achterbahn erzeugen kann. Dann die Schussfahrt in die Tiefe, der Nervenkitzel entlädt sich im hemmungslosen Johlen und Kreischen der Fahrgäste. Seit Generationen ein Spaß erster Güte!

Jetzt gibt's den Rausch der Tiefe und Geschwindigkeit als „Trockenübung" für den PC – ganz ohne Risiken und Nebenwirkungen. Und trotzdem mit den verwegensten Streckenführungen aller Zeiten, denn als „Achterbahn Designer" entwickeln Sie die Schwindel erregenden Fahrgeschäfte selbst. Ziel aller Anstrengungen ist die schnellste, längste und exotischste Achterbahn – ein Monstrum jenseits aller Vorstellungskraft. Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine Spielvariante. Der „Imagineer-Modus" stellt Sie vor eine Reihe schwieriger Tüftelaufgaben: Sie werden etwa beauftragt, eine halbfertige Strecke so zu Ende zu bauen, dass die Bahn immer voll in Schwung bleibt. Oder Sie müssen langweilige Abschnitte einer veralteten Achterbahn durch Passagen Marke „wilde Sorte" ersetzen, damit die vergnügungssüchtigen Fahrgäste wieder den richtigen Kick in der Magengrube spüren. Sobald Sie eine Aufgabe mit Bravour gemeistert haben, steigt das Ansehen Ihres Konstruktionsbüros. So arbeiten Sie sich im wahrsten Wortsinn langsam hoch, bis Sie als Guru der Branche gelten.

Im „Freihand-Modus" dürfen Sie sich zunächst mit der komplexen, aber fairen Spielsteuerung vertraut machen. Und dann die Achterbahn Ihrer wüsten Träume bauen. Eine filigrane Stahlkonstruktion oder ein mächtiges Monstrum aus Holz. Die klassische Version auf Schienen oder gar eine Hängeachterbahn. Und wohin mit dem Ding? Wer gerne auf dem Boden der Tatsachen bleibt, stellt das Ungetüm in eine Gebirgskluft und gönnt seinen Fahrgästen Atem beraubende Ausblicke auf das Alpenpanorama. Weil der Bau von Achterbahnen ein ewiger Kampf gegen die Schwerkraft ist, dürfen Sie Ihr

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt





[1]sprich: „Disiner"

Meisterwerk aber auch auf dem Mond errichten, wo es garantiert die Massen mehr anzieht als sein Standort. Nichts ist unmöglich.

Sie ziehen die Strecke Stück für Stück hoch. Bauelemente gibt's in Hülle und Fülle am Bildrand – Geraden, Gefälle, Kurven, Loopings, Korkenzieher. Alles wird per Mausklick eingesetzt. Ab und zu empfiehlt sich eine Testfahrt. Als einsamer Fahrgast im ersten Wagen können Sie am besten sehen, was noch zu verbessern ist und wo wirksame „Verdauungshilfen" fehlen. Haben Sie Ihre erste Achterbahn fertig, dann widmen Sie sich der optischen Verschönerung ihrer Umgebung. Die Auswahl an Gebäuden und Gegenständen ist riesig. Sie reicht von kleinen Zeppelinen über schillernde Kristalltürme bis hin zu trutzigen Ritterburgen.

BEDIENUNG

Trotz des etwas überfrachteten Bildschirms dürfte sich jeder nach kurzer Zeit in seiner Achterbahnmeisterei zurechtfinden. Sollte Ihnen eines der vielen Symbole nichts sagen, so lassen Sie den Mauszeiger ein paar Sekunden darauf ruhen, und schon gibt's eine verständliche Erklärung. Der Achterbahnbau geht leicht von der Hand. Ein Mausklick auf das gewünschte Streckenelement, schon sitzt und passt es. Ohne Kopfarbeit kommen Sie jedoch nicht weit – eine Achterbahn präzise und funktionsfähig zu vollenden, ist weit schwieriger als der Baubeginn. Und die physikalischen Gesetze lassen sich auch mit diesem Spiel nicht wirklich überlisten. Damit Sie aber nicht jedes Mal Millimeterarbeit leisten müssen, um das Endstück formschlüssig an den Anfang einer Strecke zu fügen, gibt es eine praktische Hilfefunktion: Klicken Sie kurz vor dem Ziel auf „Achterbahn beenden", und das Programm „sägt" das letzte Element passend zu.

URTEIL

Bis Sie die erste funktionierende Bahn in Fahrt gebracht haben, kann durchaus ein ganzer Tag vergehen. Besonders wichtig ist, dass der Schwung des Gefährts auf der wilden Jagd nicht zu stark abnimmt – sonst bleibt es auf halber Strecke stehen oder rollt gar unkontrolliert zurück. Gelingt es Ihnen nicht, eine Steigung perfekt durchzuplanen, dann nutzen Sie die praktischen Hilfen, etwa eine zweite Zugkette mitten auf dem Kurs oder ein „Beschleunigungsfeld", mit dem Sie den Regeln der angewandten Physik doch schon mal ein kleines Schnippchen schlagen. Die Grafik ist für ein Aufbauspiel dieser Art sehr hübsch, bunt und abwechslungsreich – die vorbeizischende Landschaft macht Laune. Wer den Rummel liebt, sollte tatsächlich Acht geben und zugreifen. Achterbahn-Designer ist ein achtbares, „gutes" Spiel.

SPIELDETAILS



Auf die Bäume: eine gigantische Holzachterbahn.



Ab ins All: Auch im Weltraum ist Platz für Ihr Fahrgeschäft.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Achterbahn Designer

Hersteller: Disney Interactive
Version:1.00

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

			Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**52%**			**2,00**
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%	fast realistisch		2,00
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%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte			4%	nicht nötig		1,00
Spannung			3%	nicht nötig		1,00
Abwechslungsreichtum			3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner			6%	nicht nötig		1,00
SERVICE			**3%**			**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)			2%	01907/71882 (1,24 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)			1%	keine (www.disney.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	089/99340258 (0,123 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)			0%	089/99340249 (0,123 €/Min.)		
INSTALLATION			**5,4%**			**2,30**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	nein (120 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)			0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)			1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)			1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG			**2%**			**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)			2%	etwas knapp		3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON			**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet			10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**3,33**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			**7%**			**3,14**
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%**			**1,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	4 Achterbahnarten, 6 Umgebungsvarianten		2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)			3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	einer/keiner		
ZWISCHENNOTE			**100%**			**2,22**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS					gut	**2,22**
PREIS/LEISTUNG					**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)					29,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)					kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)					2,22 x 29,99 = 66,58 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Beim Wühlen im Süßigkeiten-Regal trifft Julia auf den gut aussehenden Stadtbewohner Kai, der sie spontan in ein Gespräch verwickelt.



2 Abends im Restaurant scheint sich das Gespräch gegenüber Bild 1 zwar nicht so recht zu entwickeln – doch man kommt sich schnell näher.



3 Am Wochenende treffen sich die beiden zum Sonnenbaden am Strand. Kais fesche neue Badehose ist ein Geschenk von Julia.



4 Beim folgenden Einkaufsbummel springt der Funke endgültig über. Ein Blumenstrauß beseitigt die letzten (Selbst-)Zweifel.



5 Zwei Tage später das nächste Treffen: ein romantisches Abendessen am Kaminfeuer des teuersten Restaurants der Stadt. Kurz danach fallen sich die frisch Verliebten in die Arme. Doch die stürmischen Küsse müssen warten – zunächst fordert Kais schwache Blase ihr Recht.



6 Gefühlvoll geht der Abend zu Ende: Arm in Arm sitzt das Paar auf einer Bank und vergisst im Rausch der Zärtlichkeiten völlig die Zeit.



7 Es dauert nicht lange, bis Julias Ehemann dahinterkommt und dem Konkurrenten Prügel androht. Es liegt an Ihnen, die Fronten zu klären.



1 spricht: „Däit"

Zusatz-CD-ROM zur Simulation für PC | Verliebt, verlobt, verheiratet, versetzt, verletzt, verlassen …

INSTALLATION

Mit dem Ratgeber auf Seite 142 erfahren Sie zwar nicht, wie Sie richtig flirten oder eine glückliche Ehe führen. Wohl aber, wie ein Spiel auf dem PC installiert wird.

INHALT

Julia und Winfried von Spinnweb führen ein glückliches Leben. Sie wohnen im eigenen Haus, haben eine hübsche Tochter und sind finanziell unabhängig. Nur eines fehlt der kleinen Familie: ein eigener Wille. Denn Julia und Winfried sind Sims. Sie existieren nur im Computer und müssen sich den Befehlen eines Spielers unterwerfen.

„Hot Date", die neueste Erweiterung für „Die Sims", bietet Ihnen neue Möglichkeiten. So können Ihre Sims jetzt mit dem Taxi Ausflüge in die Stadt unternehmen, dort einen Einkaufsbummel machen, im Restaurant zu Abend essen oder einfach faul am Strand herumliegen.

Während Winfried arbeitet, unternimmt Julia also kurzerhand einen kleinen Ausflug, wühlt in den Regalen … und trifft auf Kai. Elegant, südländisch und gewitzt erobert der Stadtbewohner Julias Herz im Flug. So folgt ganz wie von selbst ein ungezwungenes Abendessen im Nobelrestaurant. Später werden Telefonnummern ausgetauscht, und Julia macht sich schlechten Gewissens auf den Weg zurück zu ihrer Familie.

In den neun Stadtgebieten tummeln sich an jeder Ecke Menschen. Keine Frage, dass es für Ihre Sims ein Leichtes ist, hier neue Bekanntschaften zu schließen und gemeinsame Unternehmungen zu starten.

Etwas unrealistisch ist, dass während des Stadtbesuches zu Hause die Zeit stehenbleibt. Macht ein Sim sich morgens um zehn Uhr auf den Weg zum Shopping, dann wird er auch exakt um zehn Uhr zurückkehren, egal, wie lange der Bummel dauert. Ideale Voraussetzungen also für untreue Ehepartner. Zum Beispiel für Julia und ihren Kai. Nach mehreren Verabredungen folgt zwangsläufig der erste Kuss. Und so sitzt das frisch verliebte Paar schließlich Arm in Arm in



Simsalabim: Ein leidenschaftlicher Kuss, schon ist das Leben verzaubert.



Arm auf einer Parkbank, während bei Winfried zu Hause die Zeit stillsteht …

BEDIENUNG

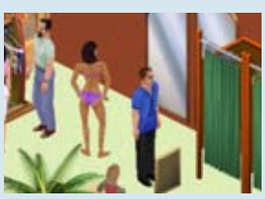
An der Steuerung der Sims hat sich nichts verändert. Wie schon im Originalspiel, bestimmen Sie ihre Aktionen durch simple Mausklicks. Das Befehlsmenü wurde allerdings um vierzig neue Funktionen erweitert. So können Sie jetzt beispielsweise festlegen, ob ein Kuss höflich, leidenschaftlich, romantisch oder feurig ausfallen soll.

Für Kopfschütteln sorgt allerdings die mangelnde Intelligenz der Computerwesen: Die Sims legen zum Beispiel auch kürzeste Strecken stur auf dem größtmöglichen Umweg zurück.

URTEIL

Ausflüge in die Stadt und verbesserte Flirt-Möglichkeiten verleihen der beliebten Alltags-Simulation neuen Pep. Schade, dass die Neuerungen nicht interessant genug sind, um das Spielfieber wieder für mehrere Wochen anzuheizen – schon nach kurzer Zeit ist die Luft wieder raus. Als Spaßbremse wirkt sich auch das (selbst auf schnelleren Computern) starke Ruckeln aus. Und auch die fehlende Möglichkeit abzuspeichern, während man sich in der Stadt befindet, stört. Ganz davon abgesehen, dass Hot Date Ihren glücklich verheirateten Sims das Fremdgehen schmackhaft macht. Und das ist für einen der Ehepartner sicher nicht so „befriedigend".

SPIELDETAILS



Gemeinsam einkaufen – was könnte romantischer sein?



Das verlorene Liebesglück verursacht ständig Albträume.



Die Beziehungs-Statistik gibt Aufschluss darüber, wie gut Sie sich mit Ihren Freunden und Bekannten verstehen.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Sims – Hot Date Erweiterungspack

Hersteller: Electronic Arts
Version: 1.4

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%**		**2,60**
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%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	nutzlos	6,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**5,33**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/76633 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.thesims.com)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0221/975820 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0221/97582111 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**3,41**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (570 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	8,2109 Megabyte	3,87
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

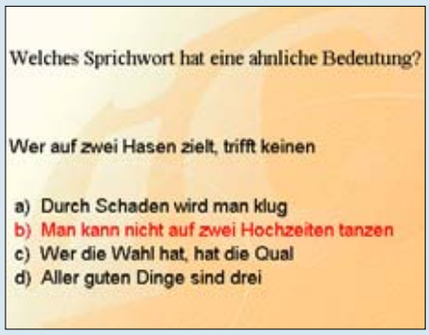
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**4,00**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB: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

EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**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%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	125 neue Gegenstände, 40 neue Befehle	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,75**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,75
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	25,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	19,94 € (Pricecontrast, München, Tel. 01805/774232)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,75 x 25,99 = 71,47 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

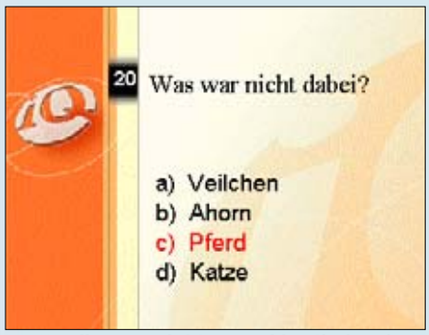
SPIELVERLAUF



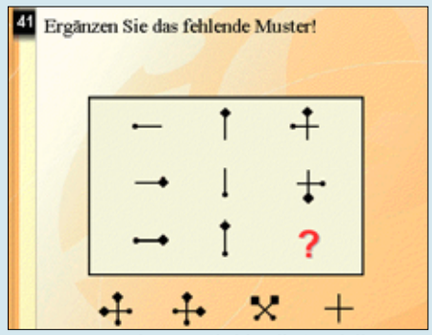
1 Frage eins bereitet noch keine Schwierigkeiten: Die Paralellen der beiden Sprichwörter sind auch unter Zeitdruck zu erkennen.



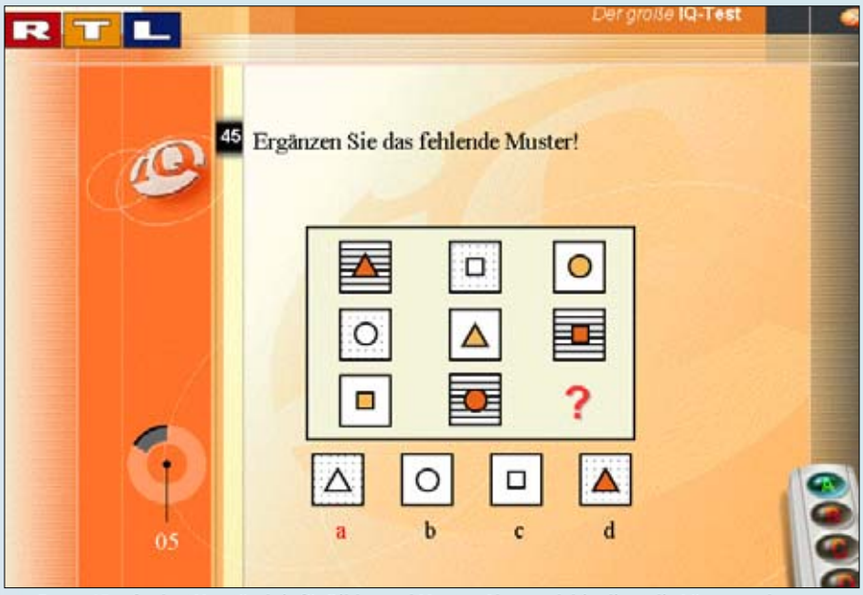
2 Dann wird's etwas schwieriger: Zwölf Begriffe müssen Sie sich innerhalb von 50 Sekunden einprägen. Zum Glück sind es einfache Wörter.



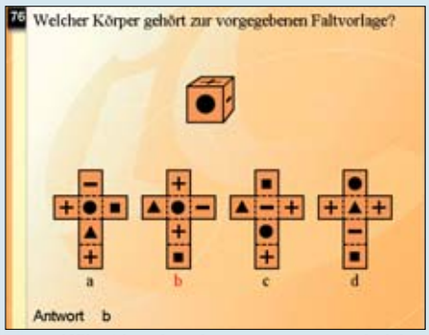
3 Na, alles gemerkt? Dann wählen Sie den einen von vier Begriffen, der vorher nicht in der Tabelle zu sehen war. In diesem Fall ist es „Pferd".



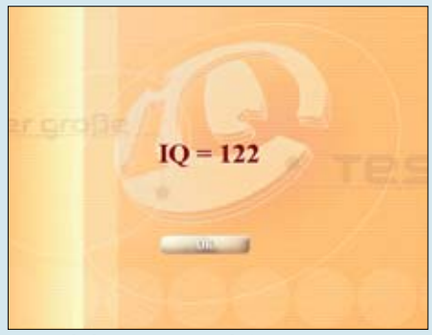
4 Frage 41: Erkennen Sie hier die Paralellen? Einfach die Striche mit den Punkten übereinander legen – das ist die Lösung.



5 Frage 45 erfordert Verständnis für Bilder und Muster. Aber auch hier liegt die Lösung nahe: In den oberen beiden Reihen ist jedes Muster vorhanden. Auch gibt es jeweils ein Symbol mit Punkten, Strichen oder eins mit weißem Hintergrund. Demnach ist Antwort „a" die Lösung.



6 Knifflig: Die Faltvorlagen müssen so geknickt werden, dass sie dem abgebildeten Würfel haargenau entsprechen. Antwort „b" ist richtig.



7 Nach den 81 Fragen geht's zur Auswertung: Mit einem IQ von 122 Punkten lägen Sie in der Wertung über dem Durchschnitt.



Fotos: RTL

Quizspiel für PC | Raterunde für schlaue Füchse: Ermitteln Sie Ihren eigenen Intelligenzquotienten

INSTALLATION

Wenn Sie es schaffen, die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk einzulegen, haben Sie mindestens einen IQ von 80. Das reicht dann auch locker, um im Notfall die Hilfestellung auf Seite 142 zu begreifen.

INHALT

Ein IQ-Test ist nicht Jedermanns Sache. Nur die wenigsten wagen ihn. Viele Menschen haben einfach Angst vor dem Ergebnis. Aber falls Sie doch die Neugier packt und der Mut antreibt: Den Test können Sie jetzt ganz allein im stillen Kämmerlein absolvieren. Ohne, dass jemand „Mäuschen spielt". In Anlehnung an Günther Jauchs gleichnamigen Fernsehmarathon im vergangenen Spätsommer löchert „Der große IQ-Test" Sie via Computer-Bildschirm mit kniffligen Fragen.

Vor dem Test sind einige persönliche Daten gefragt. Tragen Sie Ihr Alter ein, Ihre Haarfarbe, Ihr Geschlecht oder auch Ihren Lieblings-Fußballverein. Bis auf die Altersangabe sind übrigens alle Daten nur für eine spielinterne Statistik von Bedeutung. Sämtliche Daten bleiben bei Ihnen auf dem PC, werden also nicht per Internet irgendwohin übertragen.

Los geht's mit dem Test-Training. In vier Frageblöcken machen Sie sich unter Zeitdruck mit der Bedienung des Programms vertraut, beantworten erste Fragen und freuen oder ärgern sich über ein erstes Proberesultat. Sind Sie danach immer noch guten Mutes, dann können Sie sich getrost dem ei-

→

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

Linke Maustaste: Antwort auswählen

- A : Antwort „a" wählen
- B : Antwort „b" wählen
- C : Antwort „c" wählen
- D : Antwort „d" wählen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Der große IQ Test FORTSETZUNG

gentlichen Test unterziehen. In rund 50 Minuten müssen Sie 81 zufällig ausgewählte Fragen aus einer Sammlung von 400 Aufgaben beantworten. Spätestens beim fünften Durchgang steht also eine Wiederholung an. Aber schon nach dem ersten steht Ihr persönlicher IQ fest. Versprochen: Das Resultat wird Sie mehr quälen, als Fragen wie diese: „Welches der Wörter passt nicht zu den anderen?“ Von den vier vorgegebenen Antworten sind immer drei falsch. Wenn die Begriffe Stuhl, Tisch, Lampe und Schrank lauten, fällt die Antwort leicht: (Glüh-)Lampe ist korrekt, denn die ist kein Möbelstück.

Solche Fragen zu beantworten wäre ziemlich einfach, wenn einem nicht immer die Zeit im Nacken säße. Auf die Lampe müssen Sie innerhalb von zehn Sekunden kommen. Schwierig wird's spätestens bei den Rechenaufgaben, wenn's etwa darum geht, eine Reihe aus sechs Zahlen logisch fortzusetzen. Also fleißig gegen die Uhr addieren, subtrahieren, multiplizieren, oder was auch immer – Hauptsache, die letzte Zahl lässt sich nahtlos einreihen. Sind alle 81 Fragen gemeistert, dann haben Sie fünf Testbereiche hinter sich: Sprache, Merkfähigkeit, Technik/räumliche Vorstellung, Logik und Rechnen.

BEDIENUNG

Die jeweils richtige Antwort wählen Sie per Tastatur aus. Oder mit der Maus. Die Steuerung ist so einfach, dass sie alle Aufmerksamkeit den komplizierten Fragen widmen können.

URTEIL

Interessant: Sogar das Alter der Testperson fließt in die Bewertung mit ein. Das ist professionell gelöst. Auch die Fragen finden Sie zum Teil in anspruchsvolleren Tests wieder.

Schade nur, dass es insgesamt lediglich 400 Aufgaben gibt, von denen pro Runde 81 gestellt werden. Im Vergleich mit professionellen IQ-Tests, etwa dem von Mensa, der weltweiten Vereinigung besonders intelligenter Menschen, ist das relativ wenig. Entsprechend ungenau ist der vom Programm ermittelte Wert. Der sollte ohnehin nicht zu ernst genommen werden, immerhin können die Tagesform oder die zufällige Kenntnis einzelner Antworten das Testergebnis stark beeinflussen. Intelligent, amüsant, aber zu knapp gefasst – der Test kommt im Test „befriedigend“ weg.



Günther Jauch untermauert in seiner Sendung die Antwort auf eine technische Frage mit einem Experiment.

SPIELDETAILS



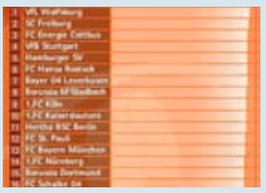
Vor dem Test: Wählen Sie einen Namen und Ihr Passwort.



Nach dem Test: Was war falsch und was war richtig?



Haarscharf: Laut Statistik liegen Blondinen beim IQ vorn.



Die Statistik zeigt's: VfL-Wolfsburg-Fans sind am schlauesten.

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

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Der große IQ Test

Hersteller: Koch Media
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**52%**		**2,85**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	6%	sehr gering	5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	kein	6,00
Bewegungsabläufe	3%	nicht vorhanden	6,00
Musik	2%	fehlt	6,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig	5,00
Verhalten der Computergegner	6%	nicht nötig	1,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/585795 (0,12 €/Min.) 1,96	
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.kochmedia.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/85795425 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/85795241 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,35**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (2 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0430 Megabyte	1,21
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**5,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp	5,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**1,06**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	leichte Grafikfehler	ruckelfrei	2,00
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%**		**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%**		**2,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	400 Aufgaben aus 5 Testbereichen	4,00
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%**		**2,63**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,63
PREIS/LEISTUNG	gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	19,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Dezember fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,63 x 19,99 = 52,57 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ZEHN NEUE SPIELE FÜR GAMEBOY ADVANCE



Haben Sie zu Weihnachten einen Gameboy Advance geschenkt bekommen? COMPUTERBILD-SPIELE verrät, welche aktuellen Spiele Sie sich dann mal genauer anschauen sollten

Auch diesen Monat hat COMPUTERBILD-SPIELE wieder die zehn interessantesten neuen Spiele für Gameboy Advance unter die Lupe genommen. Sie haben die freie Auswahl: Egal, ob Sie mit Batman in Gotham City aufräumen, das versunkene Atlantis finden oder die Fußball-Weltmeisterschaft gewinnen wollen – für jeden Geschmack ist etwas Passendes dabei. Wie die einzelnen Spiele im Test abgeschnitten haben, können Sie in den Testtabellen siebenSeiten weiter nachlesen. COMPUTERBILD-SPIELE wünschst viel Spaß beim Spielen zwischendurch und unterwegs.

Alexander Zickler Total Soccer[1] 2002

[1] sprich: „Tohtel Ssocker"



Nicht besonders schön anzusehen: Fußball aus der Vogelperspektive.

Sportspiel | Bayerns Super-Stürmer jagt Tore und Meisterschaften

INHALT

Mit den Bayern kämpft Alexander Zickler, genannt „Zico", um die deutsche Meisterschaft, mit der Nationalmannschaft hat er sich gerade für die WM in Japan und Korea qualifiziert. Wenn Sie wollen, können auch Sie um die wichtigsten Titel der Welt mitspielen – auf dem Gameboy Advance. Etwa in der Bundesliga, der englischen Premier League oder der italienischen Serie A. Auch in der spanischen, französischen und holländischen Liga können Sie mitmischen, oder um EM und WM kicken. Dabei müssen Sie allerdings auf einige Spitzenteams, wie Brasilien, Holland oder Jugoslawien, verzichten, da lediglich 32 Nationalmannschaften zur Auswahl stehen. Immerhin treten aber alle Teams in Originalbesetzung an. Aufstellungen, Spieltaktiken und Strategien können jederzeit geändert werden, auch während eines laufenden Spiels.

URTEIL

Trotz aktueller Mannschaftsaufstellungen muss man dieses Spiel als altmodisch bezeichnen. Die Begegnungen werden aus einer für Anfänger sehr gewöhnungsbedürftigen Vogelperspektive gezeigt. Was sehen Sie also? Die Schädeldecken der Spieler. Das ist nicht nur unschön, sondern schränkt auch die spielerischen Freiheiten ein. Sie sind beim Spielaufbau quasi auf simples Passen und Schießen beschränkt. Am effektivsten sind noch Alleingänge mit wuchtigem Abschluss in den Torwinkel. Das ist auf Dauer recht langweilig. Ein abwechslungsreicher Spielverlauf, wie etwa bei „International Superstar Soccer" (siehe Ausgabe 1/2001), ist nicht möglich. Alexander Zickler liefert hier lediglich ein **„befriedigendes"** Gebolze ab. Tischfußball in der Eckkneipe ist besser.

Hersteller: Ubi Soft



Pfeilschnell, mit oder ohne Ball: Alexander Zickler.

Batman Vengeance[2]

[2] sprich: „Bätman Wennschenz"

Actionspiel | Wer räumt seit Jahrzehnten in Gotham City auf? Der schwarze Rächer

INHALT

Der Joker ist tot! Nach einem erbitterten Duell mit Batman stürzte der Superschurke von der Gotham-City-Brücke und ward nicht mehr gesehen. Die Folge: Andere Ganoven der Stadt wittern jetzt ihre große Chance und überziehen die düstere Metropole mit einem chaotischen Machtkampf. Die Gift spritzende Poison Ivy, die wahnsinnige Harley Quinn und der eiskalte Mr. Freeze wollen Jokers Erbe antreten. In den Straßen von Gotham City regiert der Mob. Batman muss alle Register ziehen, um Recht und Ordnung wiederherzustellen.

Mit Rauchbomben, Wurfanker und seinem Batarang (einer Art Bumerang) streift der schwarze Ritter durch die Nacht, jagt im Batmobil über die Straßen, im Batplane über die Hochhausschluchten und lehrt die Schurken das Fürchten. Sein treuer Gehilfe Robin steht ihm dabei zur Seite – eine höchst willkommene Assistenz etwa in den verwinkelten Laborkorridoren von Mr. Freeze. Erst wenn alle Schurken besiegt sind, wird Batman zufrieden sein.

URTEIL

Die Arbeit eines Superhelden ist durchaus reizvoll. Sie hüpfen über Häuserdächer, rasen mit Vollgas durch den Verkehr und verprügeln eifrig Bösewichte. Die Spielstufen sind allerdings recht klein geraten, und nur die ungenaue Steuerung hindert Sie daran, mit Ihren Jobs blitzschnell fertig zu werden. Trotz höchster Konzentration fällt der Fledermausmann immer wieder vom Dach oder kracht mit seinem Batmobil in entgegenkommende Autos. Das frustriert auf Dauer auch den härtesten Kämpfer. Vom düsteren Charme Gotham Citys konnte sich leider auch nicht viel auf den Gameboy retten. Die Umgebungsgrafik und die Bewegungen sämtlicher Figuren wirken lieblos und steril. Batman hat hier nur einen **„befriedigenden"** Auftritt – zu wenig für einen Superhelden.

Hersteller: Ubi Soft



Batman legt sich furchtlos mit dem eiskalten Schurken Mr. Freeze an.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

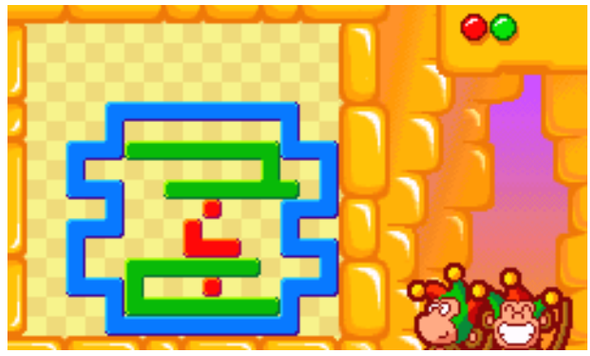
Denki Blocks!

Denkspiel | Nur wer die Klötze richtig schiebt, löst das Rätsel

INHALT

Es muss nicht immer Abenteuer und Action sein. Gerade auf dem Gameboy sind Puzzle- und Denkspiele oft der richtige Spaß für Zwischendurch. Die Spielidee sollte aber einfach und fesselnd sein – eben wie die hinter „Denki Blocks!".

Vor sich sehen Sie ein Bildschirm füllendes Spielfeld mit bunten Klötzen. Ihre Aufgabe ist, gleichfarbige Klötze zu einer Gruppe zusammenzuschieben. Das Problem dabei ist, dass immer nur alle Klötze gleichzeitig bewegt werden können – keiner einzeln. Also müssen Sie zum Verschieben unbewegliche Hindernisse und die Spielfeldbegrenzung nutzen. An diesen Barrieren bleiben einzelne Klötze hängen und machen die Bewegung des übrigen Feldes nicht mehr mit. In mehr als 200 Spielstufen warten immer andere Konstellationen bunter Steine und verzwickter Hindernisse. Echte Profis schieben die Klötze nicht nur einfach zusammen, sondern bilden eine vorgegebene Form nach. Dafür gibt's Extrapunkte.



Die Klötzchen einer Farbe müssen zusammengeschoben werden.



Die Bewohner der Rätsel-Insel geben dem Spieler manchmal Tipps.

URTEIL

Das Spielprinzip ist so einfach wie genial. Schon nach wenigen Minuten werden Sie gefesselt sein. Einige Spielstufen sind wahrlich harte Nüsse, an denen Sie lange zu grübeln haben. Sehr unterhaltsam sind zudem die Spielvarianten für mehrere Teilnehmer (maximal vier): Der Gameboy wird weitergereicht, dann versucht jeder Spieler, die Klötze „seiner" Farbe zusammenzuschieben, die der Kontrahenten dagegen auseinander zu bewegen. Die knallbunte Grafik und die putzigen Figuren, die das Spielgeschehen begleiten, runden das Bild eines unterhaltsamen, familienfreundlichen, kurz: **„guten"** Gesellschaftsspiels ab ■

Hersteller: Ubi Soft

Disney's Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt



Heikler Extremsport erwartet Sie gleich nach Ankunft in der verborgenen Stadt: Verfolgen Sie die Prinzessin über die Klippen!

Geschicklichkeitsspiel | Mythen, Monster und Matrosen – tauchen Sie ein in eine magische Unterwasserwelt

INHALT

In Walt Disneys neuestem Zeichentrickfilm begibt sich eine Handvoll mutiger Forscher auf einen gefährlichen Weg: Mit einem riesigen U-Boot suchen sie die verschollene Stadt Atlantis. Im gleichnamigen Spiel für den Gameboy Advance schlüpfen Sie in die Haut des Trickfilmhelden Milo. Und schon kurz nach Beginn der Expedition müssen Sie Ihre Fähigkeiten als Abenteurer unter Beweis stellen. Ihr Unterwasserschiff wird plötzlich von einem riesigen Monster angegriffen, und im Maschinenraum droht ein Überhitzen der Kessel. Nur ganz schneller Dreh an den Belüftungsreglern kann das verhindern. Anschließend eilen Sie ins Rettungsboot, mit dem Sie schließlich auch die verlorene Stadt entdecken. Nun geht das Abenteuer richtig los: Mal zu Fuß, mal in mystischen Fahrzeugen sind Sie unterwegs, um leuchtende Kristalle zu suchen, die Wandbemalungen der Atlanter zu entschlüsseln und gigantischen Kugelfischen zu entkommen. Unterwegs finden Sie an allen Ecken und Enden hilfreiche Extras: Mit Dynamit sprengen Sie Hindernisse in die Luft, mit Bohrern drehen Sie Löcher in den Boden, und durch die magische Heilkraft der Atlanter werden Sie unverwundbar.

URTEIL

Die zehn Spielstufen von „Atlantis" haben Fortgeschrittene zwar innerhalb weniger Tage durchgespielt, doch die Handlung ist dabei auf dem kleinen Gameboy fast genauso spannend wie auf der großen Kino-Leinwand. Die unterschiedlichen Spielorte wurden liebevoll gestaltet und halten sich sehr eng an die Filmvorlage. Für Freunde des Kinofilms und abwechslungsreicher Geschicklichkeitsspiele ist Atlantis demnach auf jeden Fall eine **„gute"** Wahl.

Hersteller: THQ Entertainment

Donald Duck Advance[1]!

[1] sprich: „Donneld Dack Advahnz"

Geschicklichkeitsspiel | Für Daisy reist die berühmte Ente bis ans Ende der Welt

INHALT

Die populäre Reporterin Daisy Duck verschwindet bei einem brisanten Auftrag. Sie sollte Aufnahmen im geheimen Hauptquartier des machthungrigen Zauberers Merlock machen und wurde dabei entdeckt.

Donald Duck macht sich natürlich sofort auf den Weg, um seine Freundin zu suchen. Dabei hilft ihm der geniale Erfinder Daniel Düsentrieb. Mit dessen Gamma-Röhren-Teleporter kann Donald in Windeseile jeden Winkel der Welt erreichen. Doch leider hat Merlock fast alle Energiekugeln gestohlen, die zum Betrieb der Anlage nötig sind. Für eine erste Reise zum Entenberg reicht die Energie aber noch. Um den Teleporter weiter benutzen zu können, muss Donald nun in jeder Spielstufe drei Energiekugeln finden. Erst dann öffnet sich die Transportertür, die ihn direkt zum nächsten Einsatzort bringt. So bereist der Enterich auf der Suche nach Daisy ein Spukhaus, einen Inkatempel und eine Felsenwald. Wer sich ihm in den Weg stellt, wird mit wilden Faustschlägen traktiert. Stärkeren Gegnern, etwa einem riesigen Bären, entkommt Donald durch gewagte Sprünge über Abgründe oder im Kriechgang unter Baumwurzeln hindurch.



Lieber viel Energie als lahme Ente.



Donald sucht auch in einem Inkatempel nach seiner geliebten Daisy.

URTEIL

Donald macht sich als Held eines klassischen Hüpfspiels hervorragend. Die meiste Zeit geht es darum, über Plattformen zu springen, Energiekugeln zu sammeln und Gegner zu vermöbeln. Das sind zwar nicht sehr viele Spielelemente, doch Dank der aufwendig gestalteten Spielstufen, die stark an Donald-Duck-Zeichentrickfilme erinnern, kommt keine Langeweile auf. Auch die legendären Wutausbrüche und Schimpfkanonaden des prominenten Erpels sind schön eingefangen. Das Spiel ist also keine lahme Ente, sondern wird vor allem durch seine perfekte Steuerung zur **„guten"** Geschicklichkeitsübung.

Hersteller: Ubi Soft

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Frogger's Adventures: Temple of the Frog[1]

[1] sprich: „Froggers Addventschers – Tempel off se Frogg"

Geschicklichkeitsspiel | Auf der Suche nach den Elementen geht's in Riesensätzen durch das Abenteuerland

INHALT

Frogger ist wieder da! Seit zwanzig Jahren spielt der unbekümmerte Frosch die Hauptrolle in unzähligen Computerspielen. Jetzt dürfen Sie endlich auch per Gameboy Advance in die glatte Haut des grünen Hüpfers schlüpfen. Worum es in dem Abenteuer geht, erklärt die Kröte Lumpy gleich zu Beginn: Der heimtückische Mr. D hat die vier Elemente aus dem Glühwürmchensumpf gestohlen. Frogger erhält nun vom Ältestenrat den wichtigen Auftrag, in den verschiedensten Welten nach den Elementen Ausschau zu halten und auf diese Weise seine Heimat zu retten. Unterwegs muss der Frosch sich an einen vorgegebenen Weg halten, in regelmäßigen Abständen Bösewichten ausweichen und Hindernisse überspringen. Am Ende jeder Spielstufe wartet dann ein besonders mächtiger Gegenspieler, der nur mit verwegenen Manövern zu besiegen ist. Die lange Zunge des Hüpfers kommt natürlich ebenfalls zum Einsatz. Damit schnappt er sich herumfliegende Insekten und tankt auf diese Weise Energie. Und davon benötigt er reichlich. Nur so findet er die überall versteckten Münzen, die ihm am Ende den Zugang zum Tempel des Frosches eröffnen.

URTEIL

Die Spielfigur Frogger ist zwar sicherlich nicht mehr grün hinter den Ohren, leidet aber auch keineswegs an Altersschwäche. Fantasievoll gestaltete Abenteuerwelten und abwechslungsreiches Spielgeschehen erinnern nur noch im Ansatz an das einfach gestrickte Original von einst. Und so kommt COMPUTERBILD-SPIELE – gehüpft wie gesprungen – immer nur auf ein Ergebnis: **„gut"**.

Hersteller: Konami



In den Abenteuerwelten lauern überall Gefahren auf den Hüpfer.



Grün, frech und zu allem bereit: Frogger, der Held dieses Spiels.

Lego Racers[2] 2

[2] sprich: „Räißers"

Rennspiel | Im Legoland geht's rund – mit selbstgebastelten Rennwagen immer im Kreis

INHALT

Sie sind gelb, Sie sind aus Plastik, Sie sind eine Lego-Figur. Ihr Name: Rocket Racer, Ihr Beruf: Rennfahrer. Und als solcher starten Sie eine vielversprechende Karriere im Legoland. Bestehen Sie gegen die besten Fahrer aller Lego-Welten. Lernen Sie alle 25 Strecken aus dem Effeff. Denn nur mit hartem Training gewinnen Sie den Titel „Rennfahrer der Galaxis".

Der steinige Weg vom Hobby-Raser zum König der Straße wird von einer dünnen Rahmenhandlung zusammengehalten. Doch auch Schnellstarter kommen auf ihre Kosten: Auf Wunsch können Sie jeden Rennmodus sofort ausprobieren. Etwa das Bauspiel, in dem Sie Lego-Steine einsammeln müssen, um damit eine ganz bestimmte Figur zu basteln. Bei einem anderen Auftrag müssen Sie eine Flagge aus dem Feindgebiet stehlen und in Ihre Basis transportieren. Ganz friedlich geht es in keiner der Disziplinen zu: Mit Raketen, Minen und herumwirbelnden Kugeln werden die anderen Fahrer kurzzeitig aus der Bahn geworfen. Aber keine Angst: Verletzt wird niemand.



Die Lego-Insel: karger Ausgangspunkt der Reisen zu den Rennorten.

URTEIL

„Lego Racers 2" ist zwar ein witziges Rennspiel mit einigen unterschiedlichen Rennmodi. Allerdings lässt die Fahrphysik der Wagen stark zu wünschen übrig. Außerdem sind auf dem kleinen Bildschirm des Gameboys die Bonusgegenstände kaum erkennbar. So wird der Spielspaß leider schon nach wenigen Stunden getrübt – und nach ein paar Tagen stellt sich dann vollends die Langeweile ein. Angesichts des **„befriedigenden"** Gesamtergebnisses kann man über dieses Spiel leider keine Bauklötzchen staunen.

Hersteller: Lego Media



Die gelben Lego-Männchen rasen um den Sieg.

Spyro: Season of Ice[3]

[3] sprich: „Sspeiro: Ssihsen off Eis"



Feuer frei für den kleinen Drachen.

Geschicklichkeitsspiel | Der coole Drache heizt einem verrückten Zauberer gehörig ein

INHALT

Aufruhr in der Feenwelt: Ein Zauberer hält 100 Elfen gefangen, um sich aus ihren Flügeln ein Kopfschmerzmittel zu brauen. Er hat die armen Wesen in Eisblöcken eingeschlossen, die über das ganze Land verteilt sind. Das ist natürlich eine Herausforderung für einen echten Helden, wie es der Drache Spyro ist. Hüpfend und mit seinen winzigen Flügen flatternd, macht sich Spyro auf die Suche nach den Eisblöcken, die er mit flammendem Atem einfach zum Schmelzen bringt. Die bösen Rhinoxe, die sich ihm in den Weg stellen, verbrennt er oder rammt sie mit seinem harten Schädel um. Spyro trifft unterwegs auch Freunde, die ihm helfen. Der gierige Bär etwa, den alle nur Geldsack nennen, öffnet Spyro, natürlich nur gegen Bares, neue Spielstufen.

Zwischendurch stellen Bewohner der Spielwelt dem kleinen Drachen immer wieder neue Aufgaben. Sie wollen etwa, dass er gefräßige Vögel vertreibt oder einen Dieb jagt. In manchen Spielstufen übernehmen Sie auch die Kontrolle über Spyros Gefährtin Sparx. Die kleine Libelle muss sich gegen gefährliche Insekten wehren und Schätze einsammeln.

URTEIL

Ein kleiner Drache erlebt große Abenteuer. In jeder Spielstufe erwarten Sie neue Aufgaben, so dass es nie langweilig wird. Besonders gute Spieler werden sogar noch mit Bonusspielen belohnt. Die Perspektive, die das Geschehen von schräg oben zeigt, fängt die farbenfrohen Landschaften zwar schön ein, hat aber auch ihre Nachteile. Denn in manchen Situationen ist die Steuerung zu ungenau. So schießt Spyro bei seinen Rammattacken schon mal am Ziel vorbei und landet im Abgrund. So etwas kann einen echten Drachen aber nicht erschüttern, und so schlägt er sich in diesem Abenteuer trotzdem wacker und wirklich **„gut"**.

Hersteller: Vivendi Universal



Keine Zeit, am Strand herumzuliegen – Spyro muss die Feen befreien.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Shaun Palmer's Pro Snowboarder[1]

[1] sprich: „Schohn Pahmers Pro Snohborder"

Sportspiel | Machen Sie mit – beim heißen Ritt übers kalte Eis

INHALT

In hohem Tempo einen steilen Hang auf einem frisch gewachsten Snowboard hinunterflitzen – das ist für eine immer größer werdende Fangemeinde purer Nervenkitzel. Shaun Palmer ist einer der angesehensten Profis auf dem Snowboard, und mit ihm kommt nun das große Wintererlebnis auf die kleine Konsole. Doch bevor Sie wie der Blitz von Abhängen schlittern, müssen Sie entscheiden, wessen Rolle Sie spielen wollen. Vier Profi-Snowboarder stehen zur Wahl: Palmer selbst, dazu Ingemar Backman, Tara Dakides oder Shaun White. Jeder dieses illustren Quartetts vier bringt unterschiedliche Sprungtricks mit auf die Piste.

Nachdem Sie auch noch Ihr Snowboard ausgewählt haben, erklärt Ihnen ein ausführliches Lernprogramm die Grundlagen der Spielsteuerung. Schon hier merken Sie schnell, dass es nicht ganz einfach ist, Riesensprünge, Drehungen und Spezialbewegungen auf die Piste zu legen. Es kommt eben darauf an, im richtigen Moment die richtigen Tasten zu drücken.

Doch sollten Sie irgendwann den Dreh raushaben, können Sie sich an ganze Meisterschaften wagen, dabei Medaillen kassieren und neue Sponsoren gewinnen. Die Belohnung für Ihre Mühen: neue Boards und neue Strecken. Eine Herausforderung für jeden Abenteuersportler.



Auf dem Weg ins Tal haben Sie die Möglichkeit, frei improvisierte Kunststücke hinzulegen. Das gelbe Symbol kündigt eine Kurve an.

URTEIL

Technisch kann es „Shaun Palmer's Pro Snowboarder" durchaus mit anderen Gameboy-Advance-Spielen aufnehmen. Doch leider wird das stete Mit-dem-Board-den-Berg-Herunterfahren irgendwann ermüdend. Nur eingefleischte Freunde dieser Sportart sollten sich vom **„befriedigenden"** Gesamturteil nicht schrecken lassen.

Hersteller: Activision

	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 Dezember fand*)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	

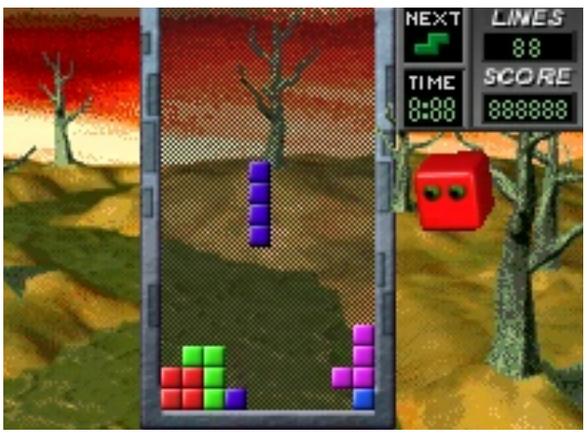
Tetris Worlds[2]

[2] sprich: „Wörlds"

Geschicklichkeitsspiel | Er ist wieder da – der Klassiker für Hochstapler und Puzzlefreunde

INHALT

Als 1989 der Gameboy auf den Markt kam, war „Tetris" eines der ersten Spiele für die tragbare Konsole. Die Handlung des Spiels ist noch immer die gleiche: Verschiedenartige Bausteine fallen von oben herab und können auf dem Weg nach unten beliebig gedreht und nach links und rechts verschoben werden. Dabei haben Sie das Ziel, aus den kantigen Steinen komplette Reihen zu bilden. Haben Sie eine oder mehrere Zeilen komplettiert, werden die vom Bildschirm verbannt und als Guthaben auf Ihr Punktekonto „gebucht". Bauen Sie gar vier Reihen auf einmal ab, erhalten Sie dafür einen saftigen Bonus. In den oberen Spielstufen fallen die Steine so schnell, dass selbst die geschicktesten Spieler kaum in der Lage sind, die Situation noch unter Kontrolle zu halten. Die Steuerung ist dabei noch immer so kinderleicht wie seinerzeit.



So harmlos sieht das Spielfeld meistens nur zu Beginn aus. Später fallen die Steine in Atem beraubender Geschwindigkeit zu Boden.

Doch „Tetris Worlds" hat im Vergleich zum Vorgänger auch einige interessante Neuerungen vorzuweisen. So können Sie einen unpassenden Stein per Knopfdruck in der Hinterhand halten, um ihn im richtigen Moment aus der Tasche zu zaubern. Außerdem sorgen fünf weitere Spielmodi für Abwechslung. Im „Square Tetris" müssen beispielsweise große Quadrate auf dem Feld gebildet werden, während beim „Sticky Tetris" das Spielfeld schon zu Beginn chaotisch zugestapelt ist.

URTEIL

Auch Jahre nach Erfindung dieses süchtig machenden Spielprinzips hat Tetris nichts von seinem Reiz verloren. Mit ihren vielen Neuerungen bietet auch die aktuelle Version **„gute"** Unterhaltung.

Hersteller: THQ Entertainment

	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 Dezember fand*)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	

*ermittelt bei über 120 Händlern

TESTERGEBNISSE IM DETAIL

Alexander Zickler Total Soccer 2002	Note	Batman Vengeance	Note	Denki Blocks!	Note	Disney's Atlantis	Note	Donald Duck Advance!	Note
	3,52		3,29		2,10		2,52		2,73
leicht	2,00	leicht	2,00	sehr leicht	1,00	leicht	2,00	leicht	2,00
gering	4,00	durchschnittlich	3,00	hoch	2,00	durchschnittlich	3,00	hoch	2,00
sehr gering	5,00	mittelmäßig	3,00	gering	4,00	mittelmäßig	3,00	mittelmäßig	3,00
unglaubwürdig	5,00	mit Schwächen	4,00	nicht vorhanden	6,00	mit Schwächen	4,00	mit leichten Schwächen	3,00
durchschnittlich	3,00	unterdurchschnittlich	4,00	unterdurchschnittlich	4,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00
durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	passend	2,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00
fehlen	6,00	fehlen	6,00	fehlen	6,00	fehlen	6,00	fehlen	6,00
zufrieden stellend	3,00	professionell	2,00	professionell	2,00	vorzüglich	1,00	professionell	2,00
Spieletastatur (akzeptabel)	3,00	Spieletastatur (mit Schwächen)	4,00	Spieletastatur (optimal)	1,00	Spieletastatur (problemlos)	2,00	Spieletastatur (optimal)	1,00
gering	4,00	nicht nötig	1,00	nicht nötig	1,00	nicht nötig	1,00	nicht nötig	1,00
nicht nötig	1,00	mäßig	4,00	nicht nötig	1,00	überzeugend	2,00	mäßig	4,00
mäßig	4,00	mäßig	4,00	nicht nötig	1,00	hoch	2,00	durchschnittlich	3,00
mäßig	4,00	mittelprächtig	3,00	groß	2,00	sehr groß	1,00	mittelprächtig	3,00
berechenbar	4,00	berechenbar	4,00	nicht nötig	1,00	überlegt	3,00	berechenbar	4,00
	3,31		3,31		2,97		3,31		3,31
	1,00		1,00		1,00		1,00		1,00
akzeptabel	3,00	akzeptabel	3,00	etwas knapp	3,50	akzeptabel	2,50	etwas knapp	4,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00	bestanden	1,00
	3,14		5,29		3,14		3,86		3,86
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00	ja	1,00
ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
	3,22		2,67		2,11		2,89		2,56
150 Mannschaften, 8 Turniere	2,00	20 Spielstufen	2,50	270 Spielstufen,	1,50	10 Spielstufen, 11 Extragegenstände	3,50	30 Spielstufen	2,00
nur an bestimmten Stellen	3,00	mit Passwort	4,00	nur an bestimmten Stellen	3,00	mit Passwort	4,00	mit Passwort	4,00
Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00
teilweise Englisch	4,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
einer/zwei		einer/keiner		vier/keiner		einer/keiner		einer/keiner	
	2,77		2,75		1,93		2,33		2,37
befriedigend	**2,77**	**befriedigend**	**2,75**	**gut**	**1,93**	**gut**	**2,33**	**gut**	**2,37**
ungenügend		**ungenügend**		**ausreichend**		**mangelhaft**		**ungenügend**	
56,22 €		56,22 €		56,22 €		56,22 €		56,22 €	
50,62 € (Comet Games, Berlin, Tel. 030/7522110)		50,62 € (Comet Games, Berlin, Tel. 030/7522110)		53,69 € (Comet Games, Berlin, Tel. 030/7522110)		45,97 € (Comet Games, Berlin, Tel. 030/7522110)		50,62 € (Comet Games, Berlin, Tel. 030/7522110)	
2,77 x 56,22 = 155,73 = ungenügend		2,75 x 56,22 = 154,61 = ungenügend		1,93 x 56,22 = 108,50 = ausreichend		2,33 x 56,22 = 130,99 = mangelhaft		2,37 x 56,22 = 133,24 = ungenügend	

Frogger's Adventures	Note	Lego Racers 2	Note	Spyro: Season of Ice	Note	Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Note	Tetris Worlds	Note
	2,46		2,90		3,00		3,04		1,77
sehr leicht	1,00	sehr leicht	1,00	leicht	2,00	schwer	4,00	sehr leicht	1,00
hoch	2,00	durchschnittlich	3,00	hoch	2,00	gering	4,00	hoch	2,00
mittelmäßig	3,00	mittelmäßig	3,00	mittelmäßig	3,00	mittelmäßig	3,00	gering	4,00
mit leichten Schwächen	3,00	mit leichten Schwächen	3,00	mit leichten Schwächen	3,00	mit leichten Schwächen	3,00	perfekt	1,00
passend	2,00	passend	2,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	passend	2,00
passend	2,00	unrealistisch	4,00	durchschnittlich	3,00	durchschnittlich	3,00	passend	2,00
fehlen	6,00	fehlen	6,00	fehlen	6,00	fehlen	6,00	fehlen	6,00
professionell	2,00	zufrieden stellend	3,00	zufrieden stellend	3,00	professionell	2,00	zufrieden stellend	3,00
Spieletastatur (optimal)	1,00	Spieletastatur (problemlos)	2,00	Spieletastatur (mit Schwächen)	4,00	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00	Spieletastatur (optimal)	1,00
nicht nötig	1,00	gering	4,00	nicht nötig	1,00	passabel	3,00	nicht nötig	1,00
mäßig	4,00	zu dünn	5,00	mäßig	4,00	nicht nötig	1,00	nicht nötig	1,00
durchschnittlich	3,00	nicht nötig	1,00	durchschnittlich	3,00	mäßig	4,00	nicht nötig	1,00
groß	2,00	mittelprächtig	3,00	groß	2,00	mäßig	4,00	groß	2,00
berechenbar	4,00	überlegt	3,00	berechenbar	4,00	nicht nötig	1,00	nicht nötig	1,00
	2,26		2,26		3,32		3,31		3,31
	1,00		1,00		1,00		2,50		2,26
etwas knapp	3,50	etwas knapp	4,00	etwas knapp	3,50	akzeptabel	2,50	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
	5,29		5,29		3,86		5,29		1,71
ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00	nein/nein	6,00
nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00	ja	1,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00
	2,44		2,44		1,67		2,89		3,33
4 Welten, 10 Spielfiguren	3,00	25 Strecken, 20 Fahrer	3,00	über 20 Spielstufen	2,50	4 Charaktere, 4 Boards, 4 Strecken	3,50	6 Spielmodi	2,50
nur an bestimmten Stellen	3,00	nur an bestimmten Stellen	3,00	jederzeit	1,00	mit Passwort	4,00	fehlt	6,00
Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00	Spieletastatur (digital)	4,00
Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
einer/keiner		einer/vier		einer/keiner		einer/zwei		einer/vier	
	2,45		2,61		2,42		2,63		1,84
gut	**2,45**	**befriedigend**	**2,61**	**gut**	**2,42**	**befriedigend**	**2,63**	**gut**	**1,84**
mangelhaft		**mangelhaft**		**mangelhaft**		**mangelhaft**		**ausreichend**	
56,22 €		56,22 €		51,13 €		56,22 €		56,22 €	
49,08 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279		kein günstigeres Angebot gefunden		40,39 € (Comet Games, Berlin, Tel. 030/7522110)		43,46 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279		43,97 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279	
2,45 x 56,22 = 137,74 = mangelhaft		2,61 x 56,22 = 146,73 = mangelhaft		2,42 x 51,13 = 123,73 = mangelhaft		2,63 x 56,22 = 147,86 = mangelhaft		1,84 x 56,22 = 103,44 = ausreichend	

Hidde Dang

Actionspiel für Playstation | **Mit einer Handvoll Experten kämpfen Sie hinter feindlichen Linien ums Überleben**

INSTALLATION

Wenn Sie den Dienst an der Playstation nicht verweigert und den Grundspieldienst bereits hinter sich gebracht haben, dann kann auch die Installation Sie nicht aus der Reserve locken. Probleme gibt's allerdings bei Verwendung der Playstation 2 und einer passenden Speicherkarte. Denn dieses Spiel funktioniert nur mit alter Munition, sprich: mit Playstation-1-**Memory Cards** S. 164.

INHALT

Ein Sprengstoffexperte wird zum Anbringen einer Ladung Dynamit benötigt? Einige Gefangene sollen aus einem gut bewachten Stützpunkt befreit werden? Feindstellungen weit hinter der Front sind auszuspionieren? Dann wird mit Sicherheit bald Ihr Telefon klingeln. Denn Sie sind der Leiter eines Sonderkommandos der Alliierten im Zweiten Weltkrieg, und Ihre Jungs sind dazu ausgebildet, die gefährlichsten Aufträge zu übernehmen. Für jeden Einsatz stellen Sie einen Ihrer Experten ab, rüsten ihn mit den nötigen Waffen aus und schicken ihn ins Krisengebiet.

Dann geht's richtig los: Sie schlüpfen in die Haut des jeweiligen Soldaten, leiten ihn durch Wälder, Lagerhallen und über Brücken. Sind jederzeit gefasst auf feindliche Patrouillen und hinterhältige Angriffe. Denn nur, wer die überall lauernden Gefahren übersteht, wird auch die nächste Herausforderung erleben …

BEDIENUNG

Eine Herausforderung ist auch die Steuerung Ihrer Soldaten. „Hidden and Dangerous" wurde eigentlich für den PC entwickelt, also für Maus und Tastatur ausgelegt. Ungleich kniffliger ist die Bedienung per Spieletastatur (Gamepad). Die hat nämlich nicht genügend Tasten für alle Funktionen. Also müssen Sie beispielsweise zum Zielen mit dem Scharfschützengewehr



SPIELVERLAUF



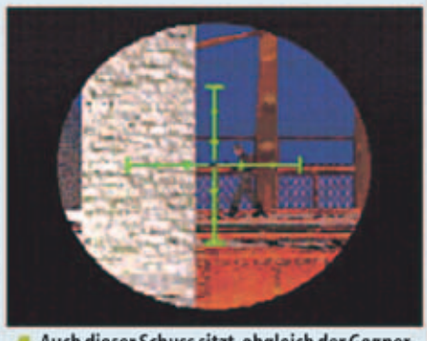
1 Vor dem Feldzug suchen Sie sich acht Soldaten aus. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Männer spielen dabei so gut wie keine Rolle.



2 Im Anschluss daran werden Sie über den Einsatz informiert, rüsten Ihre Soldaten mit den nötigen Waffen und Utensilien aus.



3 Kurz nach der Landung im Einsatzgebiet tauchen die ersten Gegner auf. Die sind zwar kaum zu erkennen (Kreis), aber leicht zu treffen.



4 Auch dieser Schuss sitzt, obgleich der Gegner nicht richtig anvisiert wurde. Der läuft unaufhaltsam immer wieder gegen einen Pfeiler.



5 Weiter pirschen Sie vorsichtig durch das abgelegene Waldstück. Von noch mehr feindlichen Soldaten fehlt jede Spur. Plötzlich werden Sie beschossen. Da Sie sich nur sehr langsam umdrehen, entdecken Sie den Feind zu spät. Er tauchte buchstäblich aus dem Nichts auf, um Sie schwer zu verwunden.



6 Sobald alle Gefahren beseitigt sind, laufen Sie über eine Brücke. Auch hier beschießen Sie kaum erkennbare Gegner aus der Ferne.



7 Der rettende Lastwagen! Dem haben Sie sich rückwärts genähert, damit hinter Ihrem Rücken nicht unerwartet Feinde auftauchen können.

n & erous[1]

mehrere Knöpfe gleichzeitig drücken. Und dabei wird die Waffe so abrupt geschwenkt, dass Sie den Gegner so gut wie nie in die Mitte des Fadenkreuzes kriegen. Das ist aber nicht weiter schlimm: Selbst dann, wenn der Schuss eigentlich um einen Meter am Ziel vorbeigehen müsste, landen Sie einen Volltreffer.

URTEIL

Stellen Sie sich vor, sie steuern Ihren Soldaten durch völlig vernebeltes Feindgebiet. Alles ist ruhig. Nur der Ruf eines Kuckucks oder eine durchs Unterholz streifende Katze unterbrechen die gespenstische Stille. Sie drehen sich um – nichts. Sie gehen weiter, schleichen an einem Haus entlang. Plötzlich können Sie durch dessen Wand sehen. Verwundert pirschen Sie weiter nach vorn – um unvermittelt gegen ein unsichtbares Hindernis zu prallen. Nachdem Sie auch diese Hürde genommen haben, taucht ein Feind aus den Nebelschwaden auf. Auch der hat gerade nichts Besseres zu tun, als ständig gegen eine Mauer zu laufen. Sie schießen auf ihn. Dabei bewegt sich Ihre Maschinenpistole nicht, kein Rückstoß, und Mündungsfeuer gibt es auch nicht. Obwohl Sie den Gegner nicht richtig anvisiert haben, fällt der „artig" um. Plötzlich werden Sie aus dem Hinterhalt beschossen. Sie drehen sich um. In Zeitlupe, denn schneller geht's nicht. Erst, als es fast zu spät ist, entdecken Sie den Übeltäter: einen feindlichen Soldaten, der plötzlich hinter Ihnen aus dem Nichts aufgetaucht ist.

Unglaublich? Aber wahr: Diese und andere Fehler treten in Hidden and Dangerous ständig auf. Können Sie sich den Kauf dieses Spiels also immer noch vorstellen, dann dürfen Sie wenigstens nicht behaupten, man hätte Sie nicht „ausreichend" davor gewarnt. ■



GETESTET MIT **Playstation**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Hidden & Dangerous

Hersteller: Take 2 Interactive

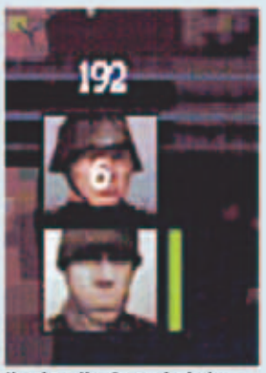
Auch für Nintendo 64	nein
Auch für Playstation 2	ja
Auch für Dreamcast	ja
Auch für Gameboy	nein
Auch für Gameboy Advance	nein
Auch für PC mit Win 95/98	ja
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	52%		5,02
Spieleinstieg	6%	sehr schwer	5,00
Langzeitspaß	6%	keiner	6,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr gering	5,00
Bewegungsabläufe	3%	lächerlich	6,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	nervend	5,00
Stimmen/Kommentare	2%	unprofessionell	5,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problematisch)	5,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	zu gering	5,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	keine	6,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig	4,00
Verhalten der Computergegner	6%	sinnlos	6,00
SERVICE	3%		3,31
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/217316 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (kein jugendfreies Internet-Angebot)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/278220 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/27822111 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	5,4%		2,26
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	2%		4,00
Umfang/Verständlichkeit, überprüft	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	10,8%	bestanden	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	10,8%	breite schwarze Balken	5,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	7%		3,86
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	nein	6,00
SONSTIGES	9%		2,44
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	20 Missionen, 12 Waffen	3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	100%		4,05
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		ausreichend	4,05
PREIS/LEISTUNG		befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		15,33 €	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		Playstation-Version neu auf dem Markt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		4,05 x 15,33 = 62,09 = befriedigend	

SPIELDETAILS



Dieses Häufchen Elend bleibt von einem Getroffenen übrig.



Ihr aktueller Status ist jederzeit eingeblendet: Munitionsvorräte, Anzahl der Gegner und Gesundheitszustand.



Türen öffnen oder schließen? In diesem Spiel unmöglich.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R1: Schießen
■ : Nach links laufen
● : Nach rechts laufen
▲ : Nach vorne laufen

Star Rogue Squ

1sprich: „Sstar Wohrs Rohg Skwoddren"

SPIELVERLAUF



1 Im Anflug auf die Wüstenstadt Mos Eisley donnern Sie über einige Sandmenschen hinweg. Hinten lauern imperiale Kampfdroiden.



2 Tie-Bomber des Imperiums greifen den Raumhafen an. Also hängen Sie sich dran und holen die Flieger mit gezielten Schüssen vom Himmel.



3 Die zweibeinige, gepanzerte Kampfmaschine ist eine harte Nuss. Sie brauchen zwei Anflüge, um den Tod bringenden Blechkameraden auszuschalten. Mit Dauerfeuer aus Ihren Laser-Geschützen fliegen Sie langsam auf den Roboter zu. Der feuert zurück, also müssen Sie ständig ausweichen.



4 Aber das Gute siegt – in einem großen Feuerball meldet sich der imperiale Roboter zur Verschrottung ab. Jetzt ist der Weg frei.



5 Schon wieder Tie-Bomber. Die schwerfälligen Kampfflieger sind aber ein relativ leichtes Ziel für Ihre Bordgeschütze.



6 Sie sind in einen Gleiter umgestiegen und verteidigen damit eine Stadt, die von imperialen Truppen angegriffen wird.



7 Ein Vierbeiner, der „große Bruder" des Kampfroboters, macht Probleme. Da muss die Stolperfalle ran: ein Stahlseil um die Beine, schon fällt er.

Actionspiel für PC |
Möge die Macht mit Ihnen sein – und zwar reichlich. Schließlich müssen Sie das Imperium besiegen

INSTALLATION

Ist Ihr dienstbarer Roboter R2-D2 gerade nicht zur Stelle, um die Installation zu übernehmen? Macht nichts. Falls Sie Schwierigkeiten haben, können Sie auch einfach auf Seite 142 nachlesen.

INHALT

Luke Skywalker, Sie sind bestimmt der größte Held der Galaxis, seit Sie den Todesstern zerstört und dem bösen Darth Vader das Handwerk gelegt haben. Aber Sie glauben doch nicht, dass Sie sich jetzt zur Ruhe setzen und auf Ihren Lorbeeren ausruhen dürfen, oder? Die schöne Prinzessin Leia hat Ihnen zwar eine Medaille verliehen und dazu ein paar warme Worte gesprochen – aber das Imperium schläft nicht. Im Gegenteil. Es sieht so aus, als ob Sie, Ihr Freund Han Solo und Ihr Pilotenkumpel Wedge Antilles wieder ran müssen, um den Bösewichtern von der dunklen Seite der Macht, den Handlangern des Imperiums, erneut das Handwerk zu legen.

Also: Ziehen Sie die Pilotenkombi wieder an, setzen Sie den Helm auf, und schreiben Sie vorsichtshalber einen Abschiedsbrief. Ihr X-Wing-Raumjäger wartet schon im Hangar auf seinen Piloten.

Ihr erster Job führt Sie nach Mos Eisley. Dieser Planet mit seinem Raumhafen voller finsterer Spelunken und widerlicher Zeitgenossen gilt zwar als beliebter Treffpunkt für alle zwielichtigen Gestalten in dieser Region der Galaxis – aber einen Angriff des Imperiums auf diesen Planeten können wir Rebellen natürlich trotzdem nicht zulassen. Alles klar, Luke? Na, dann mal los!

Wenn Sie auf Mos Eisley fertig sind, müssen Sie einen Militärkonvoi beschützen, auf den es einige Staffeln von imperialen Tie-Bombern abgesehen haben. Und hat der Konvoi sicher sein Ziel erreicht, dann schwingen Sie sich in einen A-Wing und hauen die Besatzung einer gestrandeten Fähre raus. Auch dabei wird Ihnen reichlich gegnerisches Laserfeuer um die Ohren zischen.

Danach sind nur noch ein paar Kleinigkeiten zu erledigen, mal nur ein Überläufer des Imperiums zu beschützen, mal kurz die Galaxis zu retten. Kein Problem für Sie, Luke!

Ach ja, bevor ich's vergesse: Diesen tollen Trick, mit dem Sie damals eine der aus allen Rohren feuernden Laufmaschinen des Imperiums zu Fall gebracht haben, indem Sie einen Stolperdraht aus dem Gleiter abgeschossen haben – den werden Sie auch diesmal wieder brauchen. Ich wünsche Ihnen viel Glück, Junge!

BEDIENUNG

Wunderbar einfach lässt sich das Spiel mit einem Steuerknüppel (Joystick) bewältigen. Auch durch die Menüs kommen Sie damit wie von Zauberhand. Und im

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit dem Steuerküppel gespielt.



Wars adron 1 3D

Kampf bewegen Sie die diversen Jäger Dank der Macht in Ihren Händen sicher durchs Getümmel. Sie haben zwar nur drei Raumschiffe pro Mission, werden aber im Ernstfall zurück an die Stelle des Gefechtes teleportiert, an der es Sie erwischt hat. Da aber die bis dahin bereits abgeschossenen Gegner nicht wieder auftauchen, müssen Sie nicht jedes Mal von vorne anfangen.

URTEIL

Ein optisch attraktives und inhaltlich stimmiges Spiel aus dem Star-Wars-Universum. Die Grafik ist vielleicht nicht gerade eine strahlende Supernova, aber auch noch lange kein Schwarzer Zwerg. Die Steuerung ist einfach – ganz im Gegensatz zum Spiel selbst, das dem Piloten schon einiges abverlangt. Die Kämpfe ziehen sich in die Länge, und bevor Sie nach den einzelnen Einsätzen wieder zurück zur Basis dürfen, gibt es noch viele kleine Aufträge am Weg. Für „echtes" Star-Wars-Gefühl sorgt die Original-Filmmusik. Auch heute noch ist dieses Spiel ein Volltreffer – mitten ins Spielerherz eines guten Rebellen und präzise ins Machtzentrum des bösen Imperiums. Leider machten sich auf Test-Computern in der Redaktion ein paar Grafikfehler bemerkbar. So war etwa die Schrift nicht lesbar, und Staubwolken verklumpten zu rechteckigen Gebilden. Aber was macht das schon, wenn die Macht mit Ihnen ist? Note: „gut". ■



SPIELDETAILS



Beim Zielen sehen Sie das Fadenkreuz immer in Bildmitte.



Kritischer Zustand Ihres Raumjägers: Gelb bedeutet Gefahr.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Wars Rogue Squadron 3D

Hersteller: THQ Entertainment
Version: 1.0

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter http://support.lucasarts.com

Auch für **Nintendo 64**	ja
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%**				**1,75**
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%		erstklassig		1,00
Geräusche	3%		realistisch		1,00
Stimmen/Kommentare	2%		professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%		professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%		Steuerknüppel (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt					
Wirklichkeitsnähe	3%		nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%		überzeugend		2,00
Spannung	3%		hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%		groß		2,00
Verhalten der Computergegner	6%		hochintelligent		1,00
SERVICE	**3%**				**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%		01805/605511 (0,12 €/Min.)		1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%		keine (www.thq.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%		01805/605511 (0,12 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%		02131/607111 (0,123 €/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**				**2,23**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%		akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%		ja (46 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%		nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%		0,0115 Megabyte		1,11
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%		Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**				**6,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%		fehlt (nur auf CD-ROM)		6,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**				**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%		alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**				**2,61**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	leichte Grafikfehler	3,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	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	leichte Grafikfehler	2,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	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	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**				**3,43**
Einstellmöglichkeiten 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%**				**3,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%		5 Raumjäger, über 16 Aufgaben		2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%		nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%		Tastatur, Maus, Steuerknüppel		2,00
Sprache (überprüft)	3%		teilweise Englisch		4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%		einer/keiner		
ZWISCHENNOTE	**100%**				
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ←	2,15
PREIS/LEISTUNG	sehr gut	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	10 €	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung	80 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,15 x 10 = 21,50 = sehr gut	

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Los geht´s



Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie die Vollversionen und die anderen 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.164 nicht von selbst, so klicken Sie doppelt auf



.

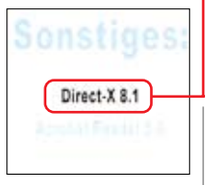
3 Im dann geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf das Symbol der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM ●,



die daraufhin sofort startet.

Direct-X 8.1

1 Falls Sie die Grafik-Erweiterung „Direct-X 8.1“ 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.

Soul Reaver installieren

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 200 MHz
- 16 **Megabyte** S.164 **Arbeitsspeicher** S.164
- 320 Megabyte freier Platz auf der **Festplatte** S.164
- Vierfach-**CD-ROM-Laufwerk** S.164
- Windows 95/98
- **Direct-X** S.164 Version 6.0

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



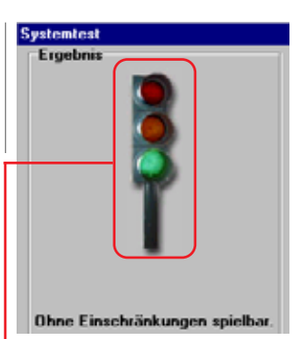
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

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 ●.

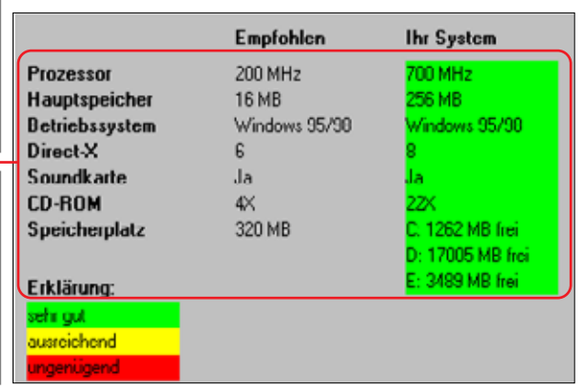
Im Beispiel ist also alles perfekt. Soul Reaver kann ohne Probleme installiert und danach auch gespielt werden. Neben dem Ampelsymbol lesen Sie Einzelheiten über die Prüfung. Sie sehen das komplette Testergebnis ●.

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



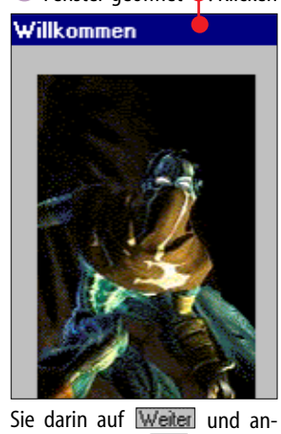
die empfohlenen Werte mindestens erreicht. Gelbe Felder zeigen leichte Probleme an – das Spiel läuft vielleicht langsamer oder ruckelt. Sehen Sie rote Felder im Testergebnis, so funktioniert das Spiel Soul Reaver wahrscheinlich nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, 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.

5 Bereiten Sie die Installation des Spiels Soul Reaver mit einem Klick auf die Zeile Überspielen vor.

6 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet ●. Klicken



Sie darin auf Weiter und anschließend auf Ja, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

Soul Reaver installieren | Fortsetzung

7 Anschließend können Sie die Größe der Installation festlegen. Voreingestellt ist die Option . Diese Einstellung



sollten Sie anklicken, wenn genügend freier Speicherplatz auf der Festplatte zur Verfügung steht. Steht Ihnen dagegen nur wenig Speicherplatz zur Verfügung, wählen Sie mit einem Mausklick aus. Das



Spiel läuft dann allerdings größtenteils von der CD-ROM. Ob genügend freier Speicherplatz vorhanden ist, entnehmen Sie dem Punkt „Speicherplatz" unter Schritt 3.

8 Das Programm schlägt Ihnen ein Zielverzeichnis für die Installation auf der Festplatte vor. Diese Empfehlung C:\...\Eidos Interactive\Soul Reaver können Sie mit einem Klick auf Weiter übernehmen. Bestätigen Sie diese Einstellung anschließend mit Ja.

9 Danach wird noch eine neue Programmgruppe im Programm-Menü von Windows angelegt. Klicken



Sie anschließend auf die Schaltfläche Weiter.

10 Daraufhin erscheint das folgende Fenster.



Klicken Sie darin auf Beenden, um das Installationsprogramm wieder zu verlassen. Wie Sie das Spiel starten, lesen Sie im Kasten „Soul Reaver starten".

Soul Reaver starten

Klicken Sie zunächst auf Beenden. Klicken Sie dann auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme und Eidos Interactive. Klicken Sie anschließend auf Soul Reaver und dann auf Play Soul Reaver. Mit einem Klick auf die Schaltfläche OK geht's los. Wer mit der Bilddarstellung unzufrieden ist, findet im nächsten Kasten „Soul Reaver – Auflösung ändern" Hilfe.

Soul Reaver – 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 „Soul Reaver starten" oben rechts auf dieser Seite beschrieben. Sobald der Startbildschirm erscheint, drücken Sie ↵.

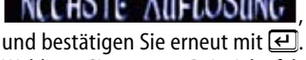
2 Damit rufen Sie das Hauptmenü auf, in dem Sie per Druck auf die Tasten ↑ und ↓ zwischen den einzelnen Menüpunkten hin- und herschalten. Um die Auflösung zu ändern, markieren Sie den Punkt OPTIONEN und bestätigen mit einem Druck auf ↵.

3 Markieren Sie anschließend den Punkt VIDEO EINSTELLUNGEN, und bestätigen Sie mit ↵.

4 Markieren Sie nun den Menüpunkt AUFLÖSUNG ÄNDERN, und bestätigen Sie mit ↵. Hier sehen Sie den aktuellen Auflösungswert.



Markieren Sie in diesem Menü



, und bestätigen Sie erneut mit ↵. Wählen Sie zum Beispiel folgende Auflösungseinstellung



markieren Sie abschließend drei Mal hintereinander den Menüpunkt FERTIG, und bestätigen Sie jeweils mit ↵.

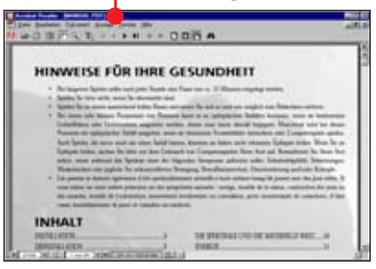
5 Damit geht es zurück zum Hauptmenü. Markieren Sie darin NEUES SPIEL BEGINNEN, und bestätigen Sie noch ein Mal per Druck auf die Taste ↵.

Soul Reaver – Anleitung

1 Klicken Sie in der CD-ROM-Oberfläche auf



und auf Anleitung. Daraufhin lädt das Programm Acrobat Reader die Bedienungsanleitung für Soul Reaver.



2 Die können Sie dann per Druck auf die Tasten →, ←, ↑ und ↓ oder per Klicks auf ▲ und ▼ durchlesen.

Falls Sie das Handbuch lieber ausdrucken möchten, klicken Sie in der oberen Menüleiste auf das Drucker-Symbol.



3 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet, in dem Sie die Druckeinstellungen vornehmen können. Um die Bedienungsanleitung auszudrucken, klicken Sie auf OK.

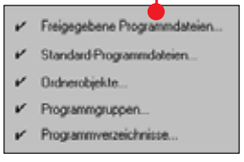
Soul Reaver entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf den Menü-Eintrag Programme dann auf Eidos Interactive und anschließend auf Soul Reaver.

3 Klicken Sie dann auf Uninstall Soul Reaver.

4 Es wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie auf Ja. Dann werden die Dateien gelöscht.

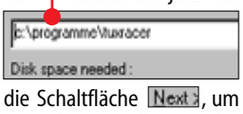


5 Klicken Sie am Schluss noch auf OK. Damit haben Sie das Spiel von der Festplatte entfernt.

Tux Racer installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Tux Racer, dann auf Überspielen.

2 Klicken Sie nun auf Next. Daraufhin wird das Zielverzeichnis angegeben. Klicken Sie jetzt auf



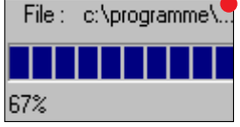
die Schaltfläche Next, um mit der Installation des Spiels fortzufahren.

3 Daraufhin wird eine neue Programmgruppe angelegt. Bestätigen Sie



das mit einem Klick auf Ja. Mit einem Klick auf Start beginnt die Installation des Spiels.

4 Die Installation läuft. Ein blauer Laufbalken



zeigt den Fortschritt des Vorgangs an. Warten Sie, bis der Balken voll ist.

5 Klicken Sie zum Abschluss der Installation auf die Schaltflächen Next und Exit.

Tux Racer 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

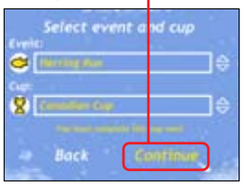


.

3 Um direkt ins Spiel einzusteigen, klicken Sie im Hauptmenü auf den Eintrag.



4 Damit rufen Sie das nächste Eingabefenster auf. Klicken Sie darin auf den Eintrag.



5 Im letzten Eingabefenster klicken Sie auf, um das Spiel zu beginnen.

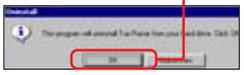


Tux Racer entfernen

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

2 Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf den Eintrag Programme sowie auf Tux Racer. Es folgt dann noch ein Klick auf den Eintrag Uninstall Tux Racer.

3 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche.

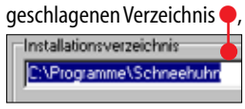


4 Zum Abschluss klicken Sie noch einmal auf.



Schneehuhn installieren

1 Starten Sie das Installationsprogramm mit Klicks auf Schneehuhn 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\Schneehuhn angelegt. Klicken Sie hier auf Weiter>> und im nächsten Fenster erneut auf Weiter>>. Mit einem Klick auf Fertig verlassen Sie das Installationsprogramm.

Schneehuhn starten

Klicken Sie auf Beenden, dann doppelt auf das Symbol 

. Im Startbildschirm drücken Sie eine beliebige Taste, tippen Ihren Namen ein und drücken ↵. Um ein Spiel zu beginnen, klicken Sie auf [redacted].

Schneehuhn entfernen

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

Chromium B.S.U. installieren

1 Starten Sie das Installationsprogramm mit Klicks auf Chromium B.S.U. und auf Überspielen.

2 Im nächsten Fenster 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\Chromium B.S.U. angelegt. Klicken Sie auf Weiter>> und im nächsten Fenster erneut auf Weiter>>. Mit einem Klick auf Fertig verlassen Sie das Installationsprogramm.

Chromium B.S.U. starten

Klicken Sie auf Beenden, dann doppelt auf das Symbol 

. Im Startbildschirm drücken Sie ↵, um das Spiel zu beginnen. 

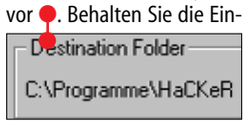
Chromium B.S.U. entfernen

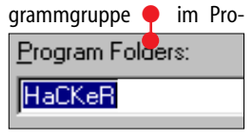
Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme, dann auf Chromium B.S.U. und anschließend auf Uninstall. Im nächsten Fenster klicken Sie auf Ja, dann auf Start und zum Schluss auf Schließen.

Hacker installieren

1 Starten Sie das Installationsprogramm mit einem Klick auf die Schaltfläche Hacker und einem anschließenden Klick auf Überspielen.

2 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie in diesem Fenster auf Next>, um das Programm weiterlaufen zu lassen.

3 Daraufhin schlägt das Programm ein Zielverzeichnis auf der Festplatte vor. Behalten Sie die Einstellung bei, und klicken Sie auf Next>. 

4 Dann legt das Installationsprogramm die Programmgruppe im Programm-Menü von Windows an. Klicken Sie auf die Schaltfläche Next>. Die Installation beginnt. 

5 Klicken Sie zum Abschluss der Installation auf Finish.

Hacker starten

Klicken Sie auf Beenden und anschließend auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme, dann auf HaCKeR und nun auf HaCKeR. Im Startbildschirm drücken Sie nun ↵ und im darauf folgenden Fenster erneut ↵, um zu beginnen. 

Hacker entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie im Anschluss den Mauszeiger auf Programme und dann auf HaCKeR. Klicken Sie anschließend auf Uninstall HaCKeR. Im darauf folgenden Fenster klicken Sie erst auf Ja und dann auf OK.

Passage 3 Weihnachts-Edition installieren

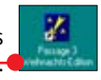
1 Starten Sie die Installation mit einem Klick auf Passage 3 Sonder-Edition und einem Klick auf Überspielen.

2 Klicken Sie auf Weiter>, und übernehmen Sie dann das vorgegebene Zielverzeichnis. Klicken Sie dazu auf Weiter. So leiten Sie zum nächsten Schritt über. 

3 Die neue Programmgruppe Passage 3 Weihnachts-Edition wird angelegt. Klicken Sie auf Weiter>>, und geben Sie dann die **Prozessorgeschwindigkeit** S.164 an. Wie Sie deren Wert ermitteln, lesen Sie im Kasten „Soul Reaver installieren“ in Schritt 3. Es folgt ein Klick auf Weiter>>. 

4 Starten Sie die Installation mit Weiter, und klicken Sie zum Abschluss auf Beenden.

Passage 3 starten

Klicken Sie auf Beenden und dann doppelt auf das Symbol 

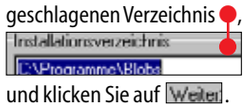
. Im Hauptmenü klicken Sie dann auf Neues Spiel und im nächsten Fenster auf Starten.

Passage 3 entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme und auf Passage 3 Weihnachts-Edition. Klicken Sie anschließend auf Passage 3 deinstallieren. Im neuen Fenster klicken Sie auf Weiter>> und zum Schluss auf Ende.

Blobs installieren

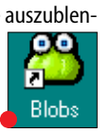
1 Starten Sie das Installationsprogramm mit Klicks auf Blobs und auf Überspielen.

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 auf Weiter.

3 Daraufhin wird die neue Programmgruppe Programme\Blobs angelegt. Klicken Sie auf Weiter und dann erneut auf Weiter. Mit einem Klick auf Fertig beenden Sie die Installation.

Blobs starten

Klicken Sie auf die Zeile Beenden, um die CD-ROM-Oberfläche auszublenden. Zum Start des Spiels klicken Sie doppelt auf 

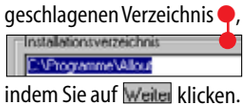
.

Blobs entfernen

Klicken Sie auf Start. Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme, dann auf Blobs und auf Uninstall. Im nächsten Fenster klicken Sie auf Ja, dann auf Start und zum Schluss auf Schließen.

Allout installieren

1 Starten Sie das Installationsprogramm mit Klicks auf Allout 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, 

indem Sie auf Weiter klicken.

3 Daraufhin wird die neue Programmgruppe Programme\Allout angelegt. Klicken Sie auf Weiter und dann erneut auf Weiter. Mit einem Klick auf Fertig beenden Sie die Installation.

Allout starten

Klicken Sie auf die Zeile Beenden, um die CD-ROM-Oberfläche auszublenden. Zum Start des Spiels klicken Sie doppelt auf 

.

Allout entfernen

Klicken Sie auf Start. Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme, dann auf Allout und auf Uninstall. Im nächsten Fenster klicken Sie auf Ja, dann auf Start und zum Schluss auf Schließen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Action-Abenteuer für PC | Der wegen seines Hochmuts verdammte Ex-Vampir Raziel schmorte Jahrhunderte in der Säure des Todesschlundes. Als Seelenfänger wird er wiedergeboren

Soul Reaver

Legacy of Kain[1]

[1]sprich: „Ssoh Rihwer – Leggessi off Kain"

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

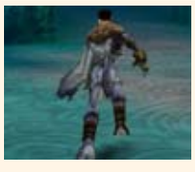
Die zwei Welten

Schon als Vampir war Raziel nicht lebendig, jetzt geistert er durch zwei Welten: die wirkliche und die Spektralwelt. In der realen Sphäre kann er nur „existieren", wenn er Seelen einsaugt.

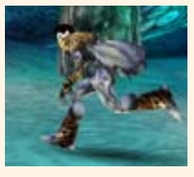
Hat er zu wenig Energie, so „stirbt" er nicht, sondern kehrt in die Spektralwelt, an den Ausgangspunkt des Spiels, zurück. Überall gibt es aber Tore, durch die er wieder ins Geschehen einsteigen kann, ohne alle Abenteuer neu erleben zu müssen.

Im Spiel kann es sinnvoll sein, öfter zwischen Real- und Spektralwelt zu wechseln. Was in der einen nicht geht, funktioniert vielleicht in der anderen – und umgekehrt.

Mit Raziel vorwärtskommen



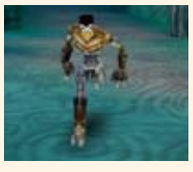
Geradeaus laufen: Wenn Sie auf der Tastatur ↑ drücken, läuft Raziel gerade nach vorne.



Nach links laufen: Wenn Sie die Taste ← drücken, biegt Raziel sofort scharf nach links ab.



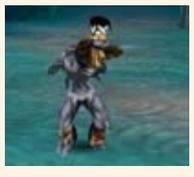
Nach rechts laufen: Ein Druck auf →, und Raziel schlägt sofort einen Haken nach rechts.



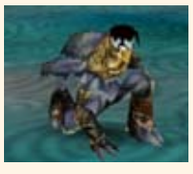
Zurück laufen: Ein Druck auf ↓, und Raziel läuft direkt auf Sie zu – aber nie rückwärts.



Springen: Per Druck auf [ ] springt Raziel – bei gleichzeitigem Druck auf ↑ nach vorne.



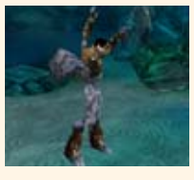
Schlagen: Wenn Sie A drücken, schlägt Raziel zu, öffnet eine Tür oder nimmt eine Waffe zur Hand.



Ducken: Nach einem Druck auf C duckt sich Raziel und ist für seine Gegner schwerer sichtbar.

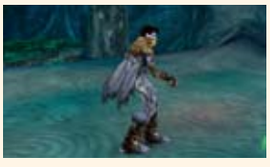


Fliegen: Drücken Sie nach einem Sprung erneut [ ], so fliegt Raziel ein kurzes Stück.

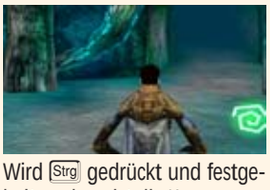


Supersprung: Halten Sie C gedrückt, und drücken Sie [ ] – Raziel macht einen hohen Sprung.

Die Kameraführung



Drücken Sie Einfg, wenn Sie wollen, dass die Kamera um Raziel herumkreist.



Wird Strg gedrückt und festgehalten, dann ist die Kamera genau mittig hinter Raziel.

Seelen saugen



In der realen Welt kann Raziel nur überleben, wenn er Seelen einsaugt. Das sind meist die Seelen getöteter Feinde. D drücken und festhalten – es dauert einen Moment.



Hat Raziel wenig Energie, dann erscheint die Spirale leer (links). Ist er voll „aufgeladen", so leuchtet das Symbol hell (rechts).



Die Tore



Tore müssen aktiviert werden. Dazu auf das Symbol stellen (links). Damit Raziel durch kann, lassen Sie ihn auf dem Symbol stehen und drücken A.





Dann mit den Pfeiltasten das Zieltor auswählen und einfach durchgehen. Tore, die noch nicht aktiviert sind, erscheinen wie hinter einem Nebelschleier.

Die Portale



1 Überall im Spiel findet Raziel Portale, durch die er von der Spektralwelt in die reale Welt kommt.



2 Dazu stellt er sich auf eines der Portale. Dann Eingabe und danach [A] drücken, und der der Übergang beginnt.



3 Der Wechsel in die reale Welt funktioniert nur, wenn Raziel genug Energie hat. Die Spirale muss glühen.



4 In der realen Welt sieht die Energie-Spirale nicht mehr eckig aus, sondern ist sanft gerundet.

Das Spiel speichern



1 Sie können immer nur an Toren speichern. Deshalb speichern, sobald ein Tor aktiviert wird. Dazu [Esc] drücken.



2 Im daraufhin geöffneten Menü mit [↓] die Zeile „Spiel speichern“ auswählen. Die leuchtet dann.



3 Danach [Einfg] drücken, mit [↓] einen Speicherplatz (Kreis) wählen, einen Namen eintippen, wieder [Einfg] drücken.



4 Zum Schluss noch ein Mal [Einfg] drücken. Der Spielstand beim Erreichen dieses Tores ist damit gespeichert.

SPIELTIPPS

Weg aus der Unterwelt



1 Raziel erwacht in einer Höhle aus seinem Schlaf. Um hier herauszukommen, muss er einfach dem einzigen Gang folgen, der aus der Höhle herausführt.



2 Im nächsten Raum ist das erste Tor. Falls Raziel auf seiner Reise die Puste ausgeht, kann er übrigens immer zu bereits aktivierten Toren zurückkehren.



3 Raziel gelangt in den nächsten Raum weiter oben. An der Seelenquelle kann er mit Druck auf [D] (Taste festhalten) Seelen saugen und sich „aufladen“.



4 Weiter aufwärts geht's über einige Stufen. Nach einem Druck auf [ ] springt Raziel die ersten Stufen hoch. Sobald er an der Kante hängt, geht's mit [↑] weiter.



5 Manche Stufen sind so hoch, dass Raziel hier seinen „Supersprung“ einsetzen muss. Dazu [C] festhalten und [ ] drücken. Wieder mit [↑] hochziehen.



6 Um über den Abgrund zu fliegen, lassen Sie Raziel Anlauf nehmen, drücken [ ], dann erneut [ ] und halten die Taste fest. Mit [→] und [←] steuern.



7 Im nächsten Raum warten die ersten Gegner. Taste [S] gedrückt halten, um einen anzuvisieren, und in schneller Folge mehrmals [A] drücken, um zu schlagen.



8 Sobald er die Unterweltwesen besiegt hat, kann Raziel deren Seelen aufsaugen. Dazu [D] drücken und festhalten, bis er die Seele intus hat.



9 Um aus dem Raum herauszukommen, muss Raziel zu einem Vorsprung laufen, dort per Druck auf [ ] hochspringen und sich dann mit [↑] hochziehen.

Soul Reaver FORTSETZUNG

Weg aus der Unterwelt | Fortsetzung



10 Im nächsten Raum ist das Portal zur realen Welt. In die Mitte stellen, dann Einfg und A drücken.



11 Den Wassergraben überfliegen. Fällt Raziel hinein, muss er in die Spektralwelt und wieder zum Portal.



12 Dann kommt Raziel an eine Tür, die sich mit A öffnen lässt. Türen kann er nur in der realen Welt passieren.



13 Im Saal hinter der Tür sind ein Wassergraben und zwei bösartige Vampire (Kreis). Über das Wasser fliegen.



14 Die Vampire bekämpfen und sie ins Licht locken, wo sie verbrennen. Dann deren Seelen einsaugen. Dadurch wird Raziel wieder stärker.



15 Direkt neben dem breiten Lichtstrahl steht ein Block. Per Druck auf A anfassen und dann mit den Pfeiltasten zur Wand gegenüber (Kreis) schieben.



16 Danach auf den Block klettern und an der Wand hochspringen. Dort dem Gang folgen, bis Raziel an eine Tür kommt. Diese mit A öffnen.

Vor dem Palast



1 Raziel kommt auf den breiten Vorplatz des Palastes, wo zwei Vampire auf ihn warten. Sobald er in deren Nähe kommt, greifen sie an.



2 Gegen die Vampire greift sich Raziel mit A eine der Waffen an der Palastwand (Kreis). Achtung: Diese Waffen lösen sich auf, wenn damit ein Vampir besiegt ist.



3 Im Kampf gegen die Vampire S festhalten und in schneller Folge mehrmals A drücken. Normale Schläge verwunden Vampire übrigens nur.



4 Wenn ein Vampir verwundet ist, kämpft er nicht mehr und verliert grünes Blut. Dann muss er mit F aufgespießt werden. Anschließend die Seele einsaugen.



5 Im Gang, der vom Vorplatz wegführt, wartet ein weiterer Vampir. Den kampfunfähig machen und den Gang weiter entlanglaufen.



6 Raziel kommt an die Wasserfälle, in die er einst geworfen wurde. Hier geht es erst mal nicht weiter. Hinter ihm taucht ein weiterer Vampir auf.



7 Raziel bekämpft den und wirft ihn dann ins Wasser. Dadurch löst sich der Vampir auf, und Raziel kann wieder zur Stärkung eine Seele einsaugen.



8 Er geht den Gang zurück, aus dem er gekommen ist. Nach der Kurve rechts prangt ein Symbol auf der Wand. Raziel stellt sich direkt davor.



9 Per Druck auf A öffnet er die Tür. Der Gang dahinter führt zum ersten Tor, das er aktiviert, indem er sich auf das Symbol davor stellt und dann einfach durchgeht.



10 Jetzt ist Raziel wieder am ersten Tor. Von dort kommt er zur Seelenquelle und kann sich wieder aufladen, um in der realen Welt genug Kraft zu haben.



11 Zurück durchs Tor, findet Raziel direkt daneben ein Portal. Mit ↵ und A kommt er in die reale Welt zurück. Durch den Gang geht's wieder raus.



12 Draußen wartet ein Vampir. Den bekämpfen und, sobald er kampfunfähig ist, mit F aufheben. Dann zum Wasserfall laufen und ihn dort hineinwerfen.

Vor dem Palast | Fortsetzung



13 Am Wasserfall dann nach links über den Abgrund bis zum nächsten Gang (Kreis) springen.



14 Von der Wand eine Fackel nehmen, den Vampir bekämpfen und mit [F] in Brand setzen.



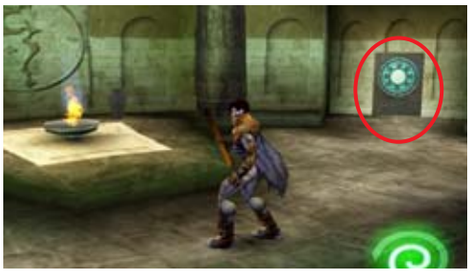
15 Im Thronsaal eine Waffe von der Wand nehmen, um die beiden Vampire zu bekämpfen.



16 Wieder mit [A] einen Vampir aufspießen. Auch diese Waffe löst sich auf, wenn der Vampir das Zeitliche segnet.



17 Den nächsten Vampir wieder mit einer Fackel verletzen und dann in Brand stecken. Nicht vergessen, seine Seele einzusaugen.



18 In diesem Raum wartet das nächste Tor, das aktiviert werden muss. Raziel geht durch eine Tür (Kreis) und findet das Tor dahinter.



19 Bei Bedarf geht's in die Spektralwelt zurück, Seelen saugen, die es auch in der Nähe des Tores gibt. Dann durch das Portal (Kreis) wieder in die reale Welt.

Im Palast von Kain



1 Hier geht's durch eine Tür, hinter der ein Vampir wartet. Raziel nimmt die Fackel, um den Unhold zu besiegen. Mit [F] die ausgebrannte Fackel wegwerfen.



2 Durch ein eisernes Tor geht die Reise weiter. Nach einem Druck auf [A] öffnet es sich. Raziel kommt zu einer großen Treppe, an der wieder Vampire warten.



3 Erneut muss er eine Waffe von einer Wand nehmen und die Vampire bekämpfen. Und was dann? Natürlich die Seelen einsaugen.



4 Jetzt geht es rechts die gewundene Treppe hoch. Nach einiger Zeit kommt links ein Raum, den Raziel betritt. Auch hier wartet ein Vampir auf ihn.



5 Da Raziel keine Waffe hat, kann er diesen Vampir nicht töten. Er macht ihn kampfunfähig und wirft ihn dann vom Turm herunter.



6 In der Wand des Turmraumes ist ein Schalter. Durch Druck auf [A] betätigt Raziel diesen Schalter, worauf eine Zugbrücke heruntergelassen wird.



7 Er überquert die Brücke und springt in einen Hof, wo er eine Waffe (Kreis) von der Wand nimmt. Weiter geht's eine Schräge hoch (Pfeil).



8 Oben angekommen, steht er zwei verwesenden Vampiren gegenüber, die er nach bewährtem Muster bekämpft. Die neue Waffe löst sich nicht mehr auf.



9 Auch diese Vampire muss Raziel aufspießen und dann ihre Seelen einsaugen. Die beiden sind aber keine wirklich zähen Gegner.

Soul Reaver FORTSETZUNG

Im Palast von Kain | Fortsetzung



10 Wenn Raziel keine Seelen einsaugt, verliert er in der realen Welt schnell an Lebenskraft.



11 Jetzt geht es weiter durch eine eiserne Tür. Die Waffe behält Raziel vorsichtshalber in der Hand.



12 Hinter der Tür wartet ein Vampir in eiserner Rüstung. Auch den bekämpft Raziel, wie gewohnt.



13 Raziel läuft weiter zu einem Friedhof. Den Vampir dort erledigt er nun schon routinemäßig.



14 An einer Felswand lehnt eine Waffe mit einem Totenkopf. Raziel nimmt diese Waffe an sich.



15 Er springt mit der Waffe in der Hand an einem Felsen in der Nähe des Friedhofs hoch.



16 Dort findet er einen Block, den er an eine Felswand schiebt. Von hier aus springt er wieder hoch.



17 Hinter einer Ecke wartet vor einem Lichtstrahl wieder ein Vampir. Mit der Totenkopfwaffe kein Problem.

18 Ist dieser verwesende Vampir erledigt und seine Seele eingesaugt, läuft Raziel in Richtung Lichtstrahl. Links hinter einer Ecke ist wieder eine eiserne Tür (Kreis). Da muss Raziel durch und dann die Wendeltreppe dahinter hinunterlaufen, um zum nächsten Tor zu gelangen.



19 Auch dieses Tor aktiviert Raziel, indem er sich auf das Symbol am Boden stellt. Ab jetzt kann er immer wieder an diese Stelle zurückkehren, wenn er im Spiel seine Energie verlieren sollte. Es ist sinnvoll, das Spiel jetzt zu speichern, da immer nur die aktivierten Tore gespeichert werden.



Verwesende Vampire



1 Vom Tor-Raum führt ein weiterer dunkler Gang weg (Kreis), durch den Raziel jetzt laufen sollte.



2 An einem See sieht er Erdhaufen, aus denen hintereinander fünf verwesende Vampire auftauchen.



3 Der See kann nur mit Flugsprüngen von Stein zu Stein (Pfeile) überquert werden. Vorsicht: nicht ins Wasser fallen!



4 Am anderen Ufer wartet wieder einer der verwesenden Vampire auf Raziel und seine Totenkopfwaffe.



5 Auch der bekommt keine Sonderbehandlung, sondern wird aus dem Verkehr gezogen wie die anderen.



6 Über einige Stufen geht es aufwärts zu einer weiteren geschmiedeten Eisentür, die Raziel öffnet.



7 In einer Grabkammer dahinter wartet was? Richtig – wieder ein Kampf mit einem Vampir.



8 Dann betritt Raziel einen Gang, der ihn in die Tiefe des Palastes zu einer weiteren Grabkammer bringt.



9 Jetzt muss Raziel mit ↵ und A in die Spektralwelt wechseln. Ein Vampir taucht auf, der wie er Seelen einsaugen und Raziel Kraft entziehen kann.



10 Damit dieser Vampir nicht wieder zum Leben erwacht, muss Raziel nach dem Kampf unbedingt dessen Seele einsaugen.



11 Dann springt er an einem Block hoch, den er in der realen Welt nicht sehen kann. Von dort geht's noch mit zwei kurzen Sprüngen weiter.



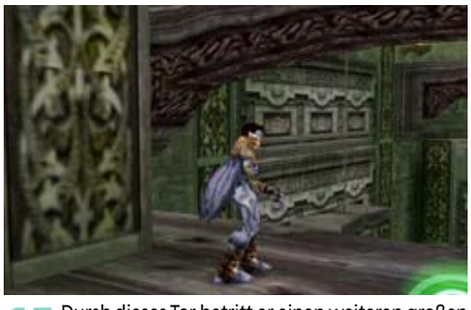
12 Oben findet Raziel eines der Portale, durch die er in die reale Welt zurück kann. Davon macht er Gebrauch. Wenn die Energie nicht reicht: Seelen saugen.



13 Raziel springt zu einem Absatz links. Den Block wuchtet er auf der anderen Seite per Druck auf C (Taste festhalten) und A hoch.



14 Dann schiebt Raziel den großen Block in Pfeilrichtung in die Lücke, worauf das Tor rechts davon plötzlich aufgeht.



15 Durch dieses Tor betritt er einen weiteren großen Raum. Er stellt sich ganz dicht an die Kante des Vorsprungs, springt nach oben und nach vorne.



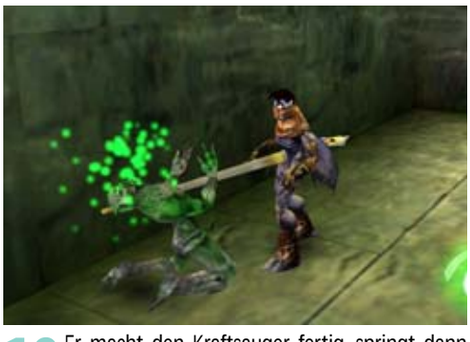
16 Dadurch landet er auf einem breiten Balken oberhalb des Vorsprungs. Von dort muss er in Pfeilrichtung auf eine Plattform an der Wand springen.



17 Von dieser Plattform aus sieht Raziel in den Boden des Raumes, wo zwei Vampire sind. Und er sieht dort auch eine Waffe liegen.



18 Er holt die Waffe und sieht sich die Vampire an. Einer strahlt blaues Licht aus (Kreis). Es ist ein Kraftsauger, den er zuerst unschädlich machen muss.



19 Er macht den Kraftsauger fertig, springt dann wieder die Treppe hoch und saugt schnell die Seele ein, bevor der Vampir wieder munter wird.



20 Nachdem er auch den anderen Vampir ausgeschaltet hat, springt er wieder nach oben, geht zur rückwärtigen Wand und zieht dort einen Block raus.



21 Diesen Block wirft er nach unten in den Raum, in dem die beiden Vampire waren. Von dort ist der Block auf die andere Seite zu schaffen.



22 Über die Stufen muss Raziel den Stein mit aller Kraft zur kleinen Nische oben in der anderen Ecke des Raumes wuchten.



23 Als Raziel den Block in die Lücke schiebt, geht links davon ein weiteres Tor auf. Jetzt kann der rastlose Seelenwanderer seine Reise fortsetzen.

Passage 3 Weihnachtsedition

Puzzlespiel für PC |

Hier geht's nicht so beschaulich zu, wie es aussieht – schnelle Reaktion ist gefragt

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, mit einem Klick auf ●.



2 Spielziel ist, alle markierten Steine zu entfernen. Legen Sie Elemente mit gleicher Farbe oder gleichem Symbol aneinander, um Punkte zu erzielen ●.



3 Achten Sie immer darauf, welche Farbe und welches Symbol am oberen Bildschirmrand gezeigt werden. Das Weihnachtspaket ● können Sie nur per Farbe kombinieren.



4 Haben Sie eine Reihe von Elementen mit gleicher Farbe oder gleichem Symbol gebildet, so verschwindet die. Legen Sie hier ● einen grünen Schneemann an, und auch die Reihe ist weg. Räumen Sie alles ab!



Schneehuhn

Actionspiel für PC |

Moorhuhn war gestern. Heute heizen Sie den eiskalten Schneehühnern kräftig ein

Spieleinstieg

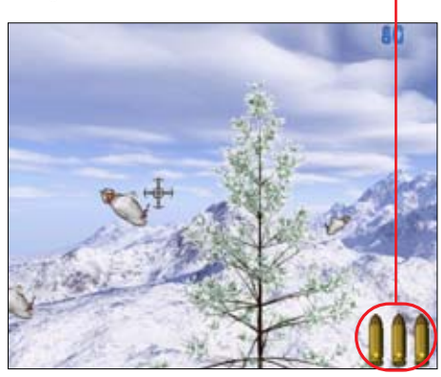
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Tippen Sie Ihren Spielernamen hier ● ein, und drücken Sie dann ↵.



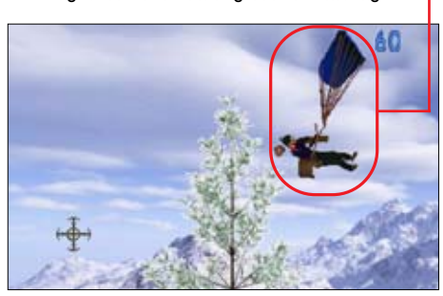
2 Im nächsten Bild wählen Sie dann per Mausklick die Option ●.



3 Schießen Sie mit der linken Maustaste auf die Schneehühner. Mit der rechten Maustaste wird nachgeladen ●.



4 Treffen Sie Flugzeuge und Fallschirmspringer ● möglichst nicht – dafür gibt's Punktabzug.



Tux Racer[1]

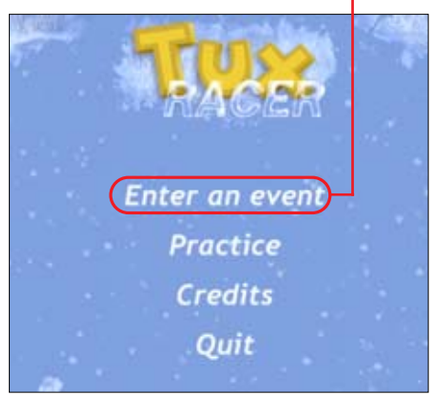
Geschicklichkeitsspiel für PC |

Schnelle Pinguine kämpfen in harten Rennen um den ersten Platz auf dem Eistreppchen

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und drücken Sie eine beliebige Taste.

2 Wählen Sie dann den Menüpunkt ●, um an dem Rennen teilzunehmen.



Im nächsten Bild wählen Sie die Option ●, um das Rennen zu starten.



3 Den kleinen Pinguin steuern Sie mit den Pfeiltasten. Um zu beschleunigen, drücken Sie die Tasten → und ← schnell hintereinander. Sammeln Sie so viele Heringe wie möglich ein, um am nächsten Rennen teilnehmen zu können. Um den Pinguin wieder abzubremsen, betätigen Sie einfach [ ]. Der kleine Bursche stemmt dann seine Flügel zum Bremsen in den Schnee ●.



[1] sprich: Tax Räißer

Chromium B.S.U.

Actionspiel für PC |
Stellen Sie sich im All der Übermacht außerirdischer Angreifer

Spieleinstieg

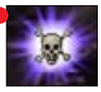
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

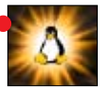
2 Wählen Sie im nächsten Bild „New Game“ aus,und drücken Sie ↵, um mit einem neuen Spiel zu beginnen.

3 Per Klick mit der linken Maustaste schießen Sie auf die Raumschiffe ●, versuchen sie zu zerstören, bevor sie den unteren Bildrand erreichen.



4 Sammeln Sie die bunten Totenkopfsymbole ●, auf, um Ihre Laser zu verstärken. Sammeln Sie die bunten Pinguinsymbole, ● um Ihre Schildenergie aufzubessern.





5 Oben rechts sehen Sie, wie viele Raumschiffe Ihnen noch bleiben, um den Angriff der Außerirdischen abzuwehren. Haben Sie alle Schiffe verbraucht, starten Sie einfach ein neues Spiel. Sie haben dann wieder fünf Raumschiffe ●.



Hacker

Puzzlespiel für PC |
Ein alter Hut, aber immer noch gut – nicht nur für Nostalgiker

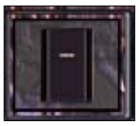
Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Wählen Sie im folgenden Bild den Menüpunkt „Start“, und drücken Sie ↵.

2 Nun wählen Sie die gewünschte Spielart aus:



Ein Spieler mit Handicap.



Ein Spieler ohne Handicap.



Netzwerkspiel gegen andere.



Spielstand laden.



Zwei Spieler mit Handicap.



Zwei Spieler ohne Handicap.



Zwei Spieler im Gegner-Modus mit Handicap.



Zwei Spieler im Gegner-Modus ohne Handicap.

3 Mit einem Druck auf ↵ beginnen Sie das Spiel. Achten Sie darauf, dass sich die herabfallenden Klötze immer so gut wie möglich in die bestehende Struktur einfügen. Mit den Tasten → und ← drehen Sie den Bauklotz. Mit ↓ lassen Sie ihn schnell herunter-sausen. Stapeln Sie die Klötze so, dass eine komplette Reihe entsteht. Die verschwindet dann ●.



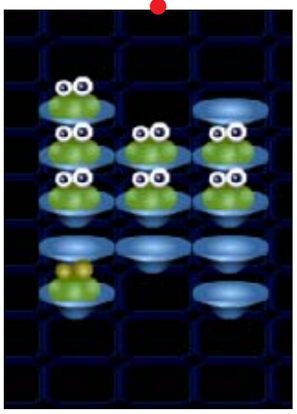
Blobs

Denkspiel für PC |
Das Brettspiel „Solitaire“ in neuem Gewand – und mit dem Blob

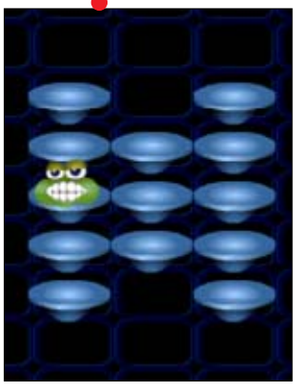
Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Hier gilt das gleiche Prinzip wie beim Solitaire-Spiel: Springen Sie mit einem Blob über einen anderen hinweg, so verschwindet der ●.



3 Räumen Sie auf diesem Wege das ganze Feld von Blobs ab – und schon geht's in die nächste Spielstufe ●.



4 Um das Spiel zu beenden, brauchen Sie nur auf ● oben rechts zu klicken.



Allout[2]

Denkspiel für PC |
Lustiges Lampenknipsen auf Teufel komm raus

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sie sehen ein Brett mit vielen leuchtenden Glühbirnen vor sich. Klicken Sie eine Birne an, so geht sie aus, außerdem alle in den Feldern rechts, links, oben und unten neben der angeklickten Birne. Ist die Birne vorher aus, läuft es umgekehrt: Auch alle umliegenden Lampen ● gehen an.



3 Versuchen Sie auf diese Weise alle Lampen auf dem Brett auszuknipsen. Aber passen Sie auf, dass Ihnen dabei nicht die Sicherungen durchbrennen.

4 Wenn Sie nicht mehr weiter wissen, klicken Sie einfach auf ●.



Nun wird der richtige Lösungsweg gezeigt, und der Teufel kann sich warm anziehen.

5 Um das Spiel zu beenden, brauchen Sie nur auf ● oben rechts zu klicken.



[2]sprich: Ohl aut

Battle Realms



Strategiespiel für PC | Wie behauptet man sich im alten Japan gegen böse Buben? COMPUTERBILD-SPIELE verrät's Ihnen auf den nächsten Seiten

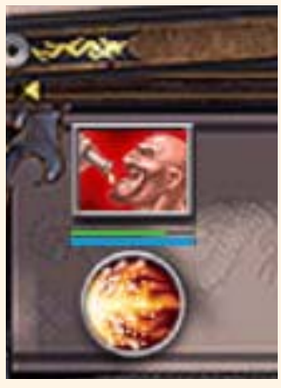
Spielverlauf siehe Test Seite 24

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines

Unter „Die wichtigsten Befehle" geht die Redaktion auf neue, besondere Aspekte des Strategiespiels „Battle Realms" ein. Vieles funktioniert genauso wie bei den meisten anderen Strategiespielen. So können Sie auch in Battle Realms mit gehaltener Maustaste mehrere Einheiten aktivieren und dann durch gleichzeitiges Drücken von Strg und einer Zahlentaste eine Armee bilden. Wenn Sie bereits mit der Grundsteuerung, also Gebäudebau und Truppentraining, nicht zurechtkommen, dann spielen Sie unbedingt die Lernaufgaben „Einführung".

Helden



Helden sind besonders mächtige Kämpfer. Meist erhalten Sie einen davon, sobald Sie bestimmte Aufgaben erreichen. Der größte Vorzug im Vergleich zu normalen Truppen liegt in speziellen Fähigkeiten: Jeder Held kennt einen besondern Trick, der entweder im Kampf oder im normalen Spiel nützlich ist.



So kann der kräftig gebaute Kazan beispielsweise Feuer spucken. Das tut er, wenn Sie im Übersichtsbildschirm auf das Feuersymbol unter seinem Kopf klicken oder auf der Tastatur das B drücken. In einer Armee mit mehreren Helden kommen damit alle speziellen Fähigkeiten zum Tragen.

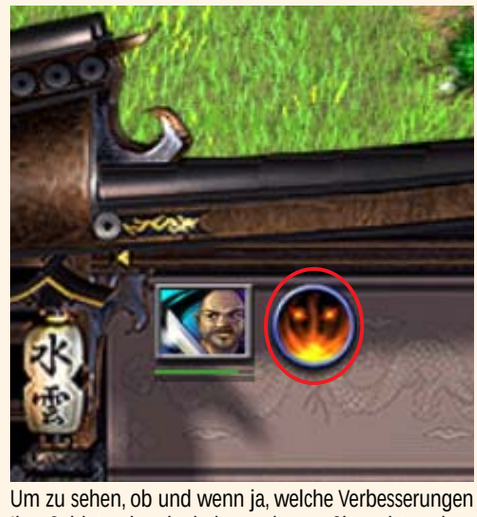
Yin & Yang



Yin und Yang stehen für Energie, die Ihnen im Spiel für gewonnene Kämpfe zugeteilt wird. Damit können Sie Ihre Truppen verbessern. Klicken Sie dazu auf die diversen Kasernen, zum Beispiel das Dojo.



Hier sehen Sie zwei Energiepunkte (roter Kreis), die Sie für Verbesserungen ausgeben dürfen. Leuchtend bunte Verbesserungen (weißer Kreis) sind möglich, dunkle dagegen (noch) zu teuer.

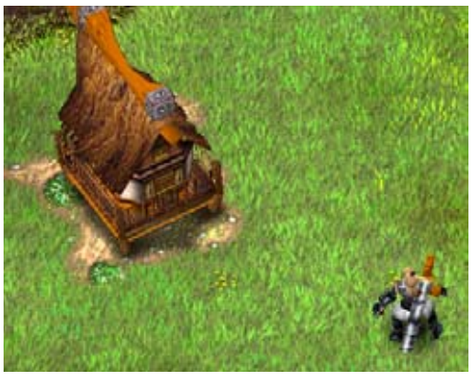


Um zu sehen, ob und wenn ja, welche Verbesserungen Ihre Soldaten bereits haben, schauen Sie rechts neben das Porträt (Kreis). Dort sind alle Fähigkeiten abgebildet. Hier hat der Drachenkrieger Drachenfeuer bekommen.

Aufgabe 1



1 Los geht's: Ihnen gehört die untere Provinz, in den beiden darüber herrscht Shinja, ein ehemaliger Untergebener. Für Aufgabe 1 die rechte Provinz auswählen.



2 In der Provinz steht ein Bauernhaus – und mehr brauchen Sie auch nicht. Dort leben Bauern, die Sie zum Reis ernten und Wasser holen einteilen.



3 Wenn Sie genug Reis und Wasser haben, um sich den Bau einer Kaserne des Typs „Dojo" leisten zu können, befehlen Sie einem Bauern den Bau der Anlage.



4 Bilden Sie nun etwa zehn Lanzenträger aus, und fassen Sie die mit Ihren beiden Helden zu einer Armee zusammen. Rücken Sie nach rechts aus.



5 Im Bereich südlich und nördlich der Furt finden Sie die gegnerischen Soldaten. Bekämpfen Sie auch die gegnerischen Gebäude, bis sie zerstört sind.



6 Die letzten Soldaten in Rot haben sich im Wald versteckt. Wenn Sie alle gefunden haben, ist die erste Aufgabe erledigt, und die Handlung wird weitererzählt.

Aufgabe 2



1 Hier haben Sie nur einen Bauern dabei, aber genug Material, um ein Bauernhaus zu bauen. Bauen Sie nun, wie gehabt, Ihr Dorf aus, wenn genug Reis da ist.



2 Sie sollen Shinja besiegen und eine alte Festung der Schlange zerstören. Bilden Sie etwa zehn Lanzenträger aus, und kämpfen Sie zuerst links vom Dorf.



3 Wenn Sie die Siedlung dort zerstört haben, sollten Sie drei Punkte Yin-und-Yang-Energie haben. Bilden Sie nun Drachenkrieger in Dojo und Übungsstand aus.



4 Verbessern Sie mit den drei Punkten die Drachenkrieger, und schicken Sie acht davon nach Norden. Links ins Lager gehen und dort die Festung attackieren.

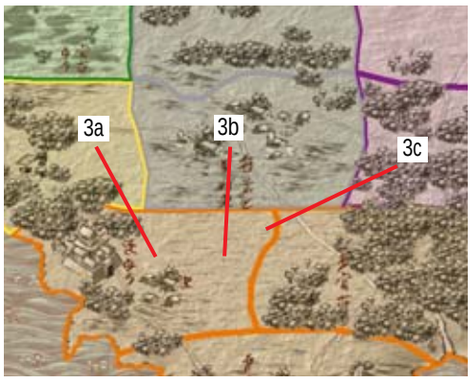


5 Bevor Sie vom Gegner besiegt werden, sollte die Festung fallen. Nun fehlt nur noch der Sieg gegen Shinja. Bilden Sie dazu die maximale Truppenzahl (20) aus.



6 Mit 20 Drachenkriegern plus Helden greifen Sie nun das Lager an. Wenn Sie Shinja sehen (Mann mit zwei Schwertern): alle auf ihn! Fällt Shinja, so ist das der Sieg.

Aufgabe 3a



1 Die nächste Aufgabe hängt von Ihrer Entscheidung ab: Wollen Sie die linke, die mittlere oder die rechte Provinz angreifen? Hier wird die Variante „links" erklärt.



2 Zu Beginn haben Sie schon Bauern, Stallungen – und wenig Zeit, um die Heldin (Kreis) zu retten, die nördlich Ihres Dorfes attackiert wird. Schicken Sie Hilfe.



3 Lassen Sie einen Ihrer Bauern Pferde fangen, und setzen Sie Drachenkrieger darauf. Erforschen Sie im Stall mit Yin-Energie den Steigbügel.



4 Ihre neue Heldin ist ein Spezialtalent und verfügt über einen Spionagepfeil. Nutzen Sie den, um die Siedlungen der feindlichen Arbeiter aufzuspüren.



5 Greifen Sie mit etwa 15 Mann an, davon möglichst viele beritten. Zerstören Sie zuerst Wachtürme, dann die übrigen Gebäude. Sind alle kaputt, gewinnen Sie.



6 Zur Belohnung sehen Sie einen Film, in der Erinnerungen aus Ihrer bewegten Vergangenheit auffrischt und Ihre nächste Aufgabe beschreibt: die Nummer 4.

Aufgabe 3b



1 Auf Ihrem Weg zum ersten Dorf werden Sie häufig von wilden Wölfen angegriffen. Zu dritt sollten Sie allerdings keine Probleme bekommen.



2 Sie finden das Dorf, wenn Sie einfach der Straße folgen. Dort erhalten Sie von einem Bauern am Straßenrand neue Informationen über Graf Verrin.



3 Die Furt vor dem zweiten Dorf wird zur Falle: Mitglieder des Lotus-Clans greifen Sie an. Sind die besiegt, bleiben Sie von den Leichen weg – die sind giftig!



4 Suchen Sie nach der Festung von Graf Verrin. Bleiben Sie eine Weile dort, dann befreien Sie den Grafen, und er nimmt den Kampf gegen den Wolfs-Clan auf.



5 Sammeln Sie die Truppen, die Sie in Ihrem Dorf im Süden ausbilden, nördlich des feindlichen Lagers, und warten Sie, bis Verrin Truppen schickt.



6 Greifen Sie zusammen mit den gelben Truppen die grünen Gegner an, und zerstören Sie alle Gebäude. Weiter geht es dann mit Aufgabe 4.

Aufgabe 3c



1 Diese Aufgabe verlangt von Ihnen, einen bösen Hexenmeister ins Jenseits zu befördern. Bauen Sie in Ihrem Startdorf erst eine kleine Armee auf.



2 Mit etwa zehn Mann reiten Sie dann ins Dorf östlich des großen Sees und zerstören den Zaubererturm. Das Dorf gehört nun Ihnen.



3 Greifen Sie auf Ihrem Weg weiter nach Osten ruhig alle Gebäude an, die Sie sehen, aber verzetteln Sie sich nicht – der Hexenmeister ist wichtig!



4 Wenn Sie den bösen Zauberkundigen (Kreis) entdeckt haben, greifen Sie ihn mit allen Einheiten an. Ist er besiegt, geht's mit Aufgabe 4 weiter.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Aufgabe 4



1 Der Schwanenteich-Tempel muss vor der Zerstörung bewahrt werden. Dazu schließt sich Ihnen ein neuer Held an (Kreis), der unbedingt helfen will.



2 Die ersten Angriffe des Gegners sind noch problemlos abzuschlagen. Meist greifen einzelne Einheiten den Tempel an. Attackieren Sie mit Übermacht.



3 Bald kommen massivere Versuche, den Tempel zu attackieren. Postieren Sie Ihre wenigen Leute im Halbkreis links um den Tempel herum.



4 Wenn ein Ninja versucht, den Tempel zu bestehlen, haben Sie die Hälfte der Aufgabe hinter sich. Gegen den Ninja können Sie übrigens nichts unternehmen.



5 Die letzten Angriffe des Gegners kommen aus verschiedenen Richtungen. Teilen Sie Ihre Männer in zwei gleich starke Trupps, bewachen Sie Süd und Nord.



6 Steht der Tempel am Ende noch, verrät die Geisha, wo Sie das „Auge der Schlange" finden. Kommen Sie von 3a oder b, geht's bei 3c weiter – von 3c zu Aufgabe 5.

Aufgabe 5



1 Der erste schwere Brocken ist dieser Auftrag: Zwei Gegner sind zu besiegen. Sie werden von Beiden angegriffen . Siedeln Sie in der Kartenmitte am Flussufer.



2 Bilden Sie möglichst ein gemischtes Heer aus Drachen- und Kabukikriegern, Samurais und Kanonieren aus, um gegen jeden Angriff zu bestehen.



3 Grüne und Violette kommen mit ersten Attacken über den Fluss. Ziehen Sie Ihre Armee daher nie weit vom Ufer ab, sonst gibt's Verluste!



4 Um gegen kommende Angriffe gewappnet zu sein, errichten Sie einen Turm am Ufer. So haben Sie ein erweitertes Sichtfeld und sehen den Feind früher.



5 Wenn ein paar Attacken überstanden sind, gehen Sie in die Offensive. Greifen Sie mit etwa 15 Mann das Lager der Grünen südöstlich Ihres Dorfes an.



6 Wenn Sie den grünen Wolfs-Clan besiegt haben, holen Sie überlebende Soldaten erst einmal wieder nach Hause zurück. Dort erholen die sich gut.

Aufgabe 5 (Fortsetzung)



7 Mit etwa 30 Mann (Höchstzahl bei diesem Auftrag) überqueren Sie dann den Fluss nördlich Ihres Dorfes und attackieren den violetten Gegner.



8 Greifen Sie zuerst die Türme an, dann die Ausbildungsstätten, zum Schluss die Wohnhäuser. Auch die feindlichen Soldaten müssen bekämpft werden.



9 Noch nicht gewonnen? Bestimmt hat der Gegner irgendwo noch ein allein stehendes Bauernhaus gebaut. Suchen Sie also die ganze Karte danach ab.



10 Nach diesem Sieg sehen Sie endlich die gesamte Karte der Inselwelt, um die Sie mit den anderen Clans kämpfen. Weiter so!

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Action-Abenteuer für PC| Neu in Hogwarts? Und Sie wissen nicht weiter? COMPUTERBILD-SPIELE erklärt Ihnen das Wichtigste zum Einstieg in die Zauberwelt

Spielverlauf siehe Heft 1/2002, Seite 38

Getestet mit PC

Harry Potter UND DER STEIN DER WEISEN

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Harry bewegen



Vorwärts: Wenn Sie ↑ drücken, läuft Zauberjunge Harry direkt geradeaus.



Rückwärts: Drücken Sie ↓, dann läuft Harry geradewegs rückwärts nach hinten.



Nach links sehen: Per Druck auf ← dreht sich der berühmte Zauberknabe nach links.



Nach rechts sehen: Durch Druck auf → dreht sich Harry nach rechts.



Sprung: Per Druck auf Strg oder per Klick mit der *rechten* Maustaste macht Harry einen Sprung.

Einstellungen/Speichern

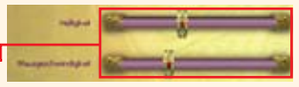
1 Vor dem Spielstart kann es sinnvoll sein, die Besensteuerung umzustellen. Normalerweise fliegt der Besen aufwärts, wenn die Taste ↑ gedrückt wird. Für alle, die schon des Öfteren Flugsimulatoren gespielt haben, ist es aber einfacher, wenn der Besen bei Druck auf die Taste ↑ in Sinkflug geht. Starten Sie das Spiel, und klicken Sie auf ● Optionen.

2 Setzen Sie per Klick auf ● ein Häkchen vor die Zeile. ☑ Umgekehrte Besensteuerung

3 Einstellungen, wie die der Helligkeit oder der Mausgeschwindigkeit können Sie nach Belieben ändern ●.

4 Sie können jede von Harrys Aktionen auf eine Taste Ihrer Wahl legen, und zwar mithilfe dieser Schaltflächen ●. Klicken Sie erst auf einen Befehl, dann auf die Taste, mit der Sie ihn erteilen wollen.







Speichern: Im Spiel kann nur an bestimmten Stellen gespeichert werden. Immer, wenn Sie ein Buch (Kreis) sehen und Harry dort hinlaufen lassen, wird gespeichert. Falls Harry etwas zustößt, geht's am Platz des letzten Buches weiter.

Besensteuerung



Nach rechts fliegen: Nach einem Druck auf → fliegt Harry mit dem Besen scharf nach rechts.



Nach links fliegen: Per ← wendet Harry Potter seinen Besen direkt scharf nach links.



Nach oben fliegen: Wenn Sie ↑ drücken, fliegt Harry auf seinem Nimbus 2000 steil nach oben.



Nach unten fliegen: Drücken Sie ↓, dann geht Harry im steilen Sturzflug direkt nach unten.



Beschleunigen: Wenn Sie A drücken, dann gibt Harry auf seinem Besen „Gas" und fliegt schneller.



Bremsen: Wenn Sie Y drücken, dann bremst der Zauberknabe seinen Besen scharf ab.

Der Flipendo-Zauber



Bewegen: Der erste Zauberspruch, den Harry lernt, heißt „Flipendo". Damit kann er Gegenstände bewegen, wie diese Tonne hier (Kreis).



Umwerfen: Mit „Flipendo" kann er auch Objekte umwerfen, zum Beispiel Töpfe (Kreis). Darin ist oft etwas versteckt, etwa leckere Bertie-Botts-Bohnen.



Schalten: Überall in Hogwarts gibt's Schalter (Kreis), die mit einer Flipendo-Spirale gekennzeichnet sind. Ein Flipendo-Spruch darauf öffnet Türen.

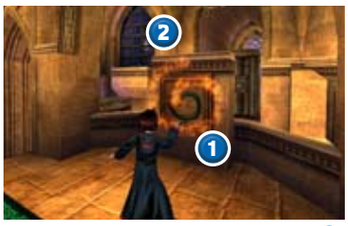


Zerbrechen: Mit Flipendo lassen sich außerdem Vasen (Kreis) zerbrechen. Auch hier findet Harry oft die begehrten Bertie-Botts-Bohnen.

Ein geheimnisvoller Raum



1 Plötzlich ist Harrys Weg von einem großen Block versperrt. Der Flipendo-Zauber räumt den weg. Vorbeigehen und links davon hochklettern.



2 Oben findet Harry einen Schalter 1 mit dem Flipendo-Zeichen. Den Schalter per Zauberspruch betätigen, dann geht das Tor 2 hinten auf.

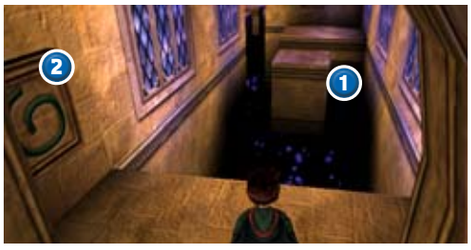


3 Dann nach links zurück zum Block. In den geheimen Raum (Kreis) klettern (vorwärts gehen) und den Stern und die Bohnen aufsammeln.



4 Jetzt zurück auf den großen Block und dann nach rechts zum Tor (Kreis) springen. Dort geht dann die Erkundung von Hogwarts weiter.

Schwebende Blöcke über Abgründen



1 Harry kommt an einen Abgrund, über dem ein Stein schwebt 1, der für einen Sprung zu weit entfernt ist. Per Flipendo auf 2 schwebt der Stein auf Harry zu.



2 Harry springt auf den Stein und lässt sich zur anderen Seite tragen. Dort springt er auf den Vorsprung (Kreis). Weiter geht es links auf einen Schwebestein.



3 Auf diesem Schwebestein kommt Harry an einem Flipendo-Zeichen 1 vorbei. Durch den Zauberspruch öffnet sich das Tor 2.



4 Dieses Tor gibt einen Raum (Kreis) frei, in dem ein Stern schwebt und ein Kessel steht. Harry springt, nimmt den Stern und wirft mit Flipendo den Kessel um.

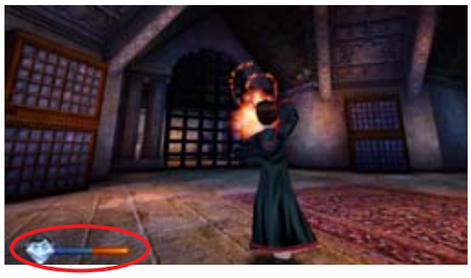


5 Wieder zurück, sieht Harry den nächsten schwebenden Block (Kreis). Solange warten, bis beide ganz dicht beieinander sind, dann springen.



6 Sobald ein Block, der einen Raum versperrt, mit einem Flipendo-Zauber aus dem Weg geschafft ist (Kreis), hat die Schweberei endlich ein Ende.

Harrys Gegner



Peeves: Überall in Hogwarts lauern Gegner Harry auf. Einer davon ist der Poltergeist Peeves. Gegen den muss sich Harry mit dem Flipendo-Zauber zur Wehr setzen. Unten ist zu sehen, wieviel Kraft Peeves noch hat (Kreis).



Draco Malfoy: Der große Rivale bewirft Harry mit Zauber-Knallbonbons. Harry sammelt sie auf, bevor sie explodieren, indem er einfach darüberläuft. Dann auf Malfoy zielen und die Bonbons per Mausklick zurückwerfen.



Doxy: Besonders in den Gewächshäusern attackieren große Insekten „Doxy" genannt, den Zauberlehrling. Mit zwei gezielten Flipendo-Zaubern kann Harry die Biester aber leicht verscheuchen.

Harry Potter – FORTSETZUNG

Sesam, öffne dich ...



1 Von Hermine hat Harry einen neuen Zauber gelernt: „Alomohora". Damit kann er Schlösser und geheime Räume, wie diesen hinter dem Bücherregal (Kreis), öffnen.



2 Aber auch Truhen, in denen oft Schätze liegen, zum Beispiel Bohnen oder Zauberkarten, sind mit dem Alomohora-Spruch leicht geknackt.

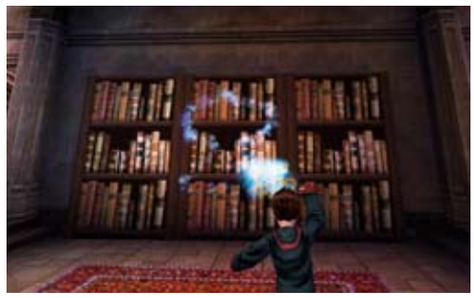


3 Hinter fast allen Spiegeln in Hogwarts verbergen sich geheime Räume. Mit einem Alomohora-Spruch kann Harry solche Spiegel durchlässig machen.

Geheime Räume



1 Nachdem Hermine Harry den Alomohora-Spruch beigebracht hat, soll er Geheimnisse finden. Eins verbirgt sich hinter dem Spiegel zwischen den Rüstungen.



2 Dann geht Harry auf die andere Seite des Raumes zum Bücherregal. Ein Alomohora-Spruch genügt, und das Regal schwenkt zur Seite.



3 Dahinter wartet ein Raum mit einer Schatztruhe. Die öffnet Harry wieder mit einem Alomohora-Spruch. Und was findet er? Bertie-Botts-Bohnen.

So leicht wie ein Stein



1 Die Rüstung spuckt nach einem Flipendo-Spruch Bertie-Botts-Bohnen aus. Vor der Rüstung liegen große Steine.



2 Mit dem Flipendo-Spruch verschiebt Harry einen Stein (Kreis). Auf der anderen Seite des Raums wartet noch einer.



3 Hinter den Steinen kommen kleine Gnome (Kreis) zum Vorschein. Die werden mit Flipendo problemlos betäubt.



4 Hinter den Steinen ist jeweils ein Flipendo-Zeichen. Mit einem Spruch öffnen sich Tore an beiden Seiten des Raums.



5 In den Räumen hinter diesen Toren sind Podeste (Kreis). Dorthin muss Harry mit einem Wingardium-Leviosa-Spruch die beiden großen Steine zu Füßen der Rüstung schweben lassen. Dazu erst den Spruch auf einen der Steine richten und die dann mit den Richtungstasten auf das Podest schweben lassen. Liegt auf jedem Podest ein Stein, dann öffnet sich am hinteren Ende des Raumes eine Tür, durch die Harry auf den Schlosshof gelangt. Dort wartet das nächste Rätsel.

Quer über den Schlosshof



1 Durch das Tor geht Harry auf einen Balkon hoch über dem Schlosshof. Dort liegt ein Buch (Kreis), an dem das Spiel gespeichert werden kann.



2 Zuerst muss der Zauberjunge nach links um die Ecke gehen. Dort wartet ein weiterer goldener Stern (Kreis) darauf, eingesammelt zu werden.



3 Auf der anderen Seite des Balkons liegt ein Stein. Mit dem Wingardium-Leviosa-Spruch lässt Harry diesen Stein auf das Podest (Kreis) schweben.



4 Wenn der Stein auf dem Podest liegt, öffnet sich auf der anderen Seite ein Tor (Kreis). In der Mitte schwebt ein Stein über dem Abgrund hin und her.

Quer über den Schlosshof (Fortsetzung)



5 Sobald der Stein ganz dicht am Balkon schwebt, auf dem Harry steht, muss der hinüberspringen und so nahe wie möglich an die andere Seite heranschweben.



6 Dort geht's durch den Raum. Den draußen rechts liegenden Stein hebt Harry per mit Wingardium Leviosa auf das Podest. Daneben (Kreis) geht ein geheimes Tor auf.



7 Im Raum hinter dem geheimen Tor spricht Harry einen Flipendo-Zauber auf das Spiralen-Symbol an der linken Wand.



8 An der anderen Seite des Raumes hängt ein Spiegel. Den macht Harry mit einem Alomohora-Zauber durchlässig und klettert in den Raum dahinter.



9 Im Raum hinter dem Spiegel muss sich Harry über einige große Stufen nach oben hangeln. Dazu macht er weite Sprünge und zieht sich hoch.



10 Oben angekommen, sieht er einen Raum mit drei Schatztruhen, die er mit Alomohora öffnet. Runter geht's durch die Öffnung in der Mitte (Kreis).

Gefährliche Gewächse

1 Mit dem Incendio-Zauber kann Harry gefährliche Gewächse eintrocknen. Diese Pflanze zum Beispiel verschießt gelbe, spitze Stacheln. Für Harry kein großes Problem.



2 Auch alle anderen Pflanzen mit den fliegenden gelben Stacheln lässt der Zauberlehrling per Incendio-Spruch im Eiltempo verwelken. Danach ist im Gewächshaus von Hogwarts Ruhe.



3 Jetzt kann Harry auf das Beet klettern, in dem vorher die Stachel-Pflanzen wucherten. Dahinter ist eine kleine Nische, in der eine Schatztruhe steht. Es gibt vier dieser Beete im Gewächshaus.



Gnome im Untergrund



1 In einem anderen Raum stehen vier Bücherregale an der Wand. Nach einem Alomohora klappen diese weg.



2 Dahinter kommt ein Flipendo-Zeichen zum Vorschein. Harry benutzt den entsprechenden Zauberspruch.



3 Daraufhin senkt sich der Baum in der Mitte des Gewächshauses und gibt eine Treppe in den Untergrund frei.



4 Unten warten einige Gnome, die Harry mit Flipendo-Sprüchen betäubt, ein Stern und einige Bohnen.

Harrys Freund, der Baum

1 Im nächsten Gewächshaus wird ein Baum von schleimigen grauen Schlingpflanzen schwer bedrängt. Die erledigt Harry mit mehreren Incendio-Sprüchen ganz locker aus dem Handgelenk.



2 Daraufhin senken sich die Äste des Baums, Harry kann auf eine der Laub-Plattformen klettern und dort einen Schokofrosch mampfen. Auf den anderen Plattformen warten noch Bohnen.



3 Von der letzten Plattform springt Harry wieder auf die grüne Wiese vor dem Baum zurück. Dabei versucht er, nicht auf den Schlingpflanzen zu landen. Noch warten viele Abenteuer …





Harry Potter UND DER STEIN DER WEISEN

Action-Abenteuer für Playstation| COMPUTERBILD-SPIELE erklärt Ihnen das Wichtigste, damit Sie in Hogwarts nicht durchfallen

Spielverlauf siehe Heft 1/2002, Seite 42

Getestet mit PS

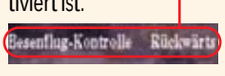
DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Die richtigen Einstellungen/Speichern

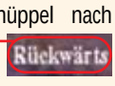
1 **Besensteuerung:** Es kann sinnvoll sein, die Besensteuerung umzustellen. Normalerweise fliegt der Besen aufwärts, wenn der Mini-Steuerknüppel nach vorne gedrückt wird. Für alle, die schon öfter Flugsimulationen gespielt haben, ist es aber einfacher, wenn der Besen dabei in den Sinkflug geht. Starten Sie das Spiel, und wählen Sie dann ●, indem Sie den Steuerknüppel nach hinten ziehen. Drücken Sie dann ✕.



2 Drücken Sie den Steuerknüppel nach hinten, bis die Zeile ● aktiviert ist.



3 Drücken Sie dann den Knüppel nach links, bis ● aktiviert ist.



4 Jetzt wieder den Steuerknüppel nach hinten ziehen, bis ● aktiviert ist, und dann ✕ drücken.



Speichern: Sie können im Spiel immer speichern, wenn Sie ein Speicher-Buch sehen. Dann einfach auf ■ drücken.



Standardsteuerung Nimbus-2000-Besen

Nach links fliegen: Den Mini-Steuerknüppel nach links drücken.



Nach rechts fliegen: Den Mini-Steuerknüppel nach rechts drücken.



Beschleunigen: Um auf dem Besen „Gas zu geben", müssen Sie ✕ gedrückt halten. Sobald Sie ✕ loslassen, bremst Harry wieder ab.



Nach oben fliegen: Den Mini-Steuerknüppel nach vorne drücken.

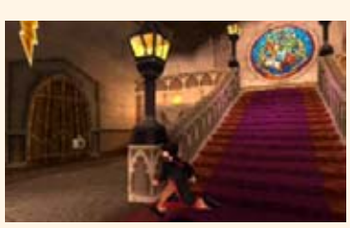


Nach unten fliegen: Den Mini-Steuerknüppel nach hinten ziehen.

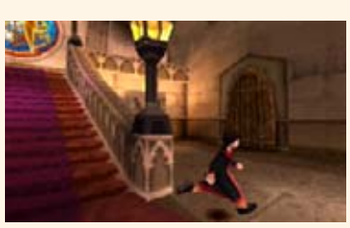
Immer in Bewegung bleiben ...



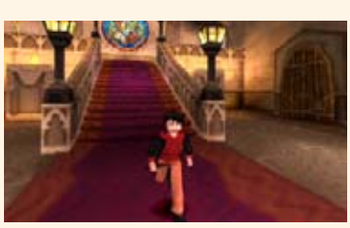
Nach vorne laufen: Harry läuft gerade nach vorne, wenn Sie den Mini-Steuerknüppel nach vorne drücken.



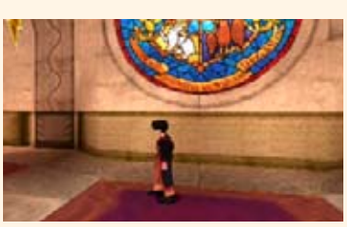
Nach links laufen: Drücken Sie den Mini-Steuerknüppel nach links, dann läuft Harry ebenfalls nach links.



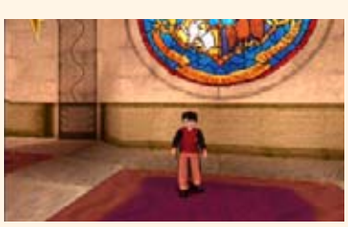
Nach rechts laufen: Nach rechts läuft der Zauberlehrling, wenn Sie den Mini-Steuerknüppel nach rechts drücken.



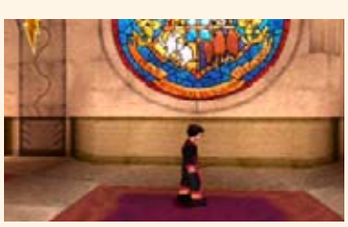
Nach hinten laufen: Ziehen Sie den Mini-Steuerknüppel nach hinten, dann läuft Harry direkt auf Sie zu.



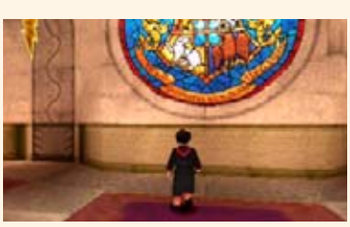
Nach links drehen: Drücken Sie das Steuerkreuz nach links, dann dreht sich Harry nach links.



Nach hinten drehen: Drücken Sie das Steuerkreuz nach hinten, dann dreht sich Harry zu Ihnen um.



Nach rechts drehen: Drücken Sie das Steuerkreuz nach rechts, dann dreht sich auch der Zauberschüler nach rechts.



Nach vorne drehen: Wenn Harry wieder genau nach vorne blicken soll, drücken Sie das Steuerkreuz nach vorne.

Schnell schwere Steine schieben



1 Auf dem Weg zum Kräuterkundeunterricht bei Professor Sprout kommt Harry auf einen Hof mit vier Steinen. Per Flipendo-Zauber (✕ drücken) ist jeder Stein vom Rand in die Mitte des Hofes zu verschieben.



2 Dann muss Harry auf den ersten, den niedrigsten der Steine klettern und von dort über jeden der Steine immer höher springen, um rechtzeitig bei Professor Sprout anzukommen.





3 Aber die Zeit ist knapp. Wie viel davon noch zur Verfügung steht, zeigt Ihnen der hellblaue Balken am unteren Bildrand (Kreis). Zu Geradeaus-Sprüngen veranlassen Sie Harry am besten mit dem Steuerkreuz.



4 Vor dem Sprung müssen Sie Harry direkt nach vorne „ausrichten" und dann das Steuerkreuz nach vorne drücken. Harry läuft los und springt automatisch über den Abgrund zwischen den Steinen.

5 Harry hat es rechtzeitig zu Professor Sprout geschafft. Dafür bekommt er Hauspunkte. Wenn er zu spät kommt, kann er zwar auch am Unterricht teilnehmen, erhält aber keine Punkte.

Immer ein Knaller: Draco Malfoy



1 Als Harry aus dem Schloss gehen will, lauert ihm Draco Malfoy an der Tür auf und will ihn nicht durchlassen. Malfoy bewirft Harry mit Knallbonbons.



2 So ein Knallbonbon kann Harry verletzen – manche werden nach der Explosion aber zu einem Schokofrosch (Kreis). Damit kann Harry neue Energie tanken.



3 Der Zauberknabe kann sich natürlich auch wehren. Wenn er zu einem nicht explodierten Knallbonbon läuft, hebt er ihn auf und hält ihn in der Hand (Kreis).



4 Wenn Sie ✕ drücken, wirft Harry den Knallbonbon zu Draco Malfoy zurück. So bekommt der seinen Anteil an den explosiven „Geschossen".



5 Malfoy merkt, dass er gegen Harry keine Chance hat, und holt sich einen seiner feisten Kumpane als Verstärkung (Kreis). Nun greifen sie zusammen an.



6 Jetzt wirft Malfoy dicke Knallbonbons (Kreis), die Harry nicht aufheben kann. Ausweichen ist angesagt. Der Kumpan wirft weiter die kleinen Exemplare.



7 Dass die von Harry zurückgeworfenen Bonbons Malfoy immer mehr schwächen, können Sie an dem Balken unten (Kreis) ablesen.



8 Der feige Malfoy holt einen dritten Plagegeist (Kreis) zu Hilfe. Aber Harry wirft alle kleinen Bonbons zurück und weicht den dicken aus. Malfoy gibt auf.

Verfressene Monster



1 In einem Hof von Hogwarts kann Harry die Mauern nur erklimmen, wenn er auf einem Luftstrom (Kreis) nach oben segelt. Der Luftstrom aber ist zu schwach und reicht nicht aus.



2 Überall im Hof gibt's aber komische gelbe Tiere. Harry lockt eines davon zu einem Loch im Boden (Kreis). Es setzt sich hinein und verstopft damit das Loch. Daraufhin ist der Luftstrom stark genug.





3 Harry klettert auf das kleine Podest, aus dem die Luftblasen steigen, und lässt sich von denen nach oben tragen. Von dort geht es weiter zu einem ähnlichen Hof mit weiteren Luftströmen.



4 Harry muss eine Weile nach den gelben Tieren suchen. Schließlich entdeckt er eines in einer Ecke des Hofes und lockt es mit einigen Flipendo-Sprüchen an das Loch. Leider ist das Tier zu klein.

5 Da die gelben Tiere einen gesegneten Appetit haben, lockt Harry sein „Beute-Exemplar" zu einem Busch (Kreis). Das Tier frisst den Busch sofort, wird dadurch dicker und passt nun perfekt in das Loch.

Der wilde Eber ist los



1 Auf seinem Weg zum Wald begegnet Harry ein Mitschüler, der ihn vor einem Riesen-Monster warnt. Aber Harry lässt sich nicht abschrecken.



2 In einem Innenhof begegnet er plötzlich einem wild gewordenen Eber aus Stein (Kreis), der ihn angreift und ihm ziemlich zusetzt.



3 Zuerst muss Harry den wütenden Angriffen ausweichen. Am besten läuft er dabei rückwärts. Dazu drücken Sie den Mini-Steuerknüppel nach vorne.



4 Beim Rückwärtslaufen behält Harry den wilden Eber ständig im Auge. Der steigt immer wieder auf und stößt dann wie ein Raubvogel auf Harry herab.



5 Um sich gegen die Eberattacken zu wehren, benutzt Harry den Flipendo-Zauber. Dazu einfach auf den Eber zielen und ✕ drücken.



6 Je näher Harry an dem Tier steht, desto besser ist die Chance, es auch zu treffen. Wie stark der Eber noch ist, lässt sich am Balken (Kreis) ablesen.



7 Irgendwann ist der Eber gelähmt. Jetzt muss Harry ihn auf das Podest zurücksetzen. Dazu mit ✕ einen Wingardium-Leviosa-Spruch loslassen.



8 Um den Eber schweben zu lassen, halten Sie ✕ fest und dirigieren ihn per Steuerkreuz auf das Podest (Kreis). Dann mit ▲ absetzen. Fertig.

Auf heißen Sohlen zu den Feuersamen



1 Für Hagrid soll Harry Feuersamen besorgen. Dazu muss er einen Lavastrom überqueren. In der Mitte schwimmen grüne Steine in der Lava.



2 Wenn Harry auf diese grünen Steine springt, fangen sie an zu bröckeln und lösen sich auf. Das bedeutet: Er muss sehr schnell springen.



3 Da der Lavakanal sehr kurvig verläuft, müssen Sie Harry hier mit dem Mini-Steuerknüppel dirigieren. Er springt aber auch hier automatisch.



4 Wenn Harry dennoch in der Lava landet, sollte er schnell zum nächsten Stein laufen und darauf klettern, bevor er sich zu sehr die Füße verbrennt.



5 Der letzte Stein im Lavakanal. Auf der anderen Seite kann Harry erst einmal verschnaufen, bevor die wilde Hüpferei weitergeht.



6 An diesem Lava-Graben springt Harry am besten erst auf einen Stein, dann auf die andere Seite und dann wieder zurück. Anders geht's nicht.



7 Zuerst geht es auf den mittleren Stein, dann über einen der beiden äußeren zurück. So kommt Harry auch an die blauen Bohnen auf den Steinen.



8 Im nächsten Lavastrom bröckeln die Steine nicht, sind aber weiter voneinander entfernt. Harry muss den besten Punkt zum Absprung finden.



9 Harry sollte von dem Punkt abspringen, der dem folgenden Stein am nächsten liegt. Das ist hier eine Ecke (Kreis). Zur Ecke des folgenden Steins springen.



10 Unterwegs findet Harry eine Flasche mit Zaubertrank. Mit ■ nimmt er einen kräftigen Schluck. Dadurch bekommt er Lebensenergie zurück.



11 Am Ende dieses Kanals wächst schließlich ein Busch mit den Feuersamen. Harry muss einen Incendio-Zauber anwenden. Dazu ✖ drücken.



12 Wenn sich der orangefarbene Ring (Kreis) über ein Symbol legt, müssen Sie das entsprechende Symbol auf der Spieletastatur drücken.



13 Sobald der Busch verschwunden ist, geht Harry auf die Samen zu und sammelt sie automatisch auf. Dann macht er sich auf den Rückweg.



14 Auch jetzt muss Harry wieder weite Sprünge hinlegen. Zum Absprung die vorderste Ecke der Steine aussuchen. Lassen Sie Harry darauf zulaufen.



15 Harry springt und landet gerade noch nah genug am nächsten Stein, so dass er sich daran hochziehen kann. Jetzt geht's wieder über den Kanal zu Hagrid.



Rollenspiel für PC | **Eine Gruppe Helden, ein giftiger Pfuhl, ein schwieriger Auftrag, einer, der die Fäden in der Hand hat – und das sind Sie. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen auf den folgenden Seiten, wie Ihnen die Puppen im Kampf gegen das Böse gehorchen** Spielverlauf siehe Test Seite 40

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Wichtige Tasten

Die Benutzung der Tastatur ist in „Pool of Radiance“ zweckmäßig und manchmal sogar unumgänglich. Hier eine Auflistung der wichtigsten Tastenbefehle, die neben der Bedienung mit der Maus Bedeutung haben:

- [ ] **Aktuellen Zug in der Kampfrunde beenden**
- [F1] **Hilfe-Bildschirm aufrufen**
- [⇄] **Helden-Menü aufrufen**
- [#] **Helden-Informationsbildschirm aufrufen**
- [F] **Fertigkeiten-Menü aufrufen**
- [I] **Gegenstands-Übersicht aufrufen**
- [A] **Menü für arkane Zauber aufrufen**
- [G] **Menü für göttliche Zauber aufrufen**
- [K] **Kampf-Optionen aufrufen (während des Kampfes)**
- [↵] **Ganze Gruppe aus- oder abwählen**
- [Esc] **Hauptmenü des Spiels aufrufen oder Filmsequenz abbrechen**

Lebensenergie und Aufstellung der Gruppe

Gesundheitsanzeige:
Unten rechts informiert Sie ein kleines Fenster über den Gesundheitszustand Ihrer Helden. Das sieht in etwa so aus:



Für jede Figur Ihrer Heldengruppe steht in einer Art Skala ein farbiger Balken. Ein voll ausgefüllter Farbbalken steht für eine vollkommen gesunde Spielfigur. Legen Sie den Mauszeiger für einige Sekunden über einen Balken, wird eine detailliertere Helden-Information geöffnet, zum Beispiel so:



Die Figur mit dem Namen „Enosh Vark“ hat in diesem Fall sieben von sieben Gesundheitspunkten (TP), ist damit also in bester gesundheitlicher Verfassung. „RK 10“ steht für die Rüstungsklasse mit dem Wert zehn. Je höher dieser Wert ist, desto besser geschützt ist Ihr Held.

Formationen und Figurenauswahl:
Weiter rechts sehen Sie das Symbol



Klicken Sie darauf, so wird die momentane Aufstellung Ihrer Heldengruppe gespeichert. So lassen sich leicht Formationen bilden. Möchten Sie alle Gruppenmitglieder auf einmal auswählen, dann klicken Sie auf



Danach sieht das Symbol so aus:



Klicken Sie auf das veränderte Symbol, so kehren Sie zur Einzelauswahl zurück.

Rasten:
Brauchen Ihre Helden Schlaf, etwa um neue Energie zu tanken oder Zaubersprüche aufzuladen, dann klicken Sie auf



Aber Vorsicht: Sieht das Symbol so aus



ist die Rast unmöglich. Ein gelbes Symbol



ermöglicht die Pause. Dann ist aber mit Überraschungsangriffen zu rechnen.

Schneller laufen



Pool of Radiance haben Sie bestimmt nicht an einem Tag durchgespielt. Irgendwann erreichen Sie den Punkt, ab dem es schneller gehen muss. Die voreingestellte Schrittgeschwindigkeit der Figuren ermüdet – es dauert zu lange, bis die Helden-Gruppe von A nach B gelaufen ist. Um den Trupp auf Trab zu bringen, drücken Sie die rechte [⇧]-Taste. Die Meldung „Rennen: AN“ erscheint auf dem Bildschirm. Der Dauerlauf hat aber zwei kleine Nachteile: Von Monstern können Sie besser gehört werden, und Geheimtüren sind schwieriger zu entdecken. Anschleichmanöver sind damit schwieriger. Vermuten Sie eine Geheimtür, oder möchten Sie Monster überraschend angreifen, dann drücken Sie noch ein Mal die rechte [⇧]-Taste. So schalten Sie auf normales Gehtempo zurück.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pool of Radiance Ruins of Myth Drannor

FORTSETZUNG

SPIELTIPPS

Einen Helden erschaffen



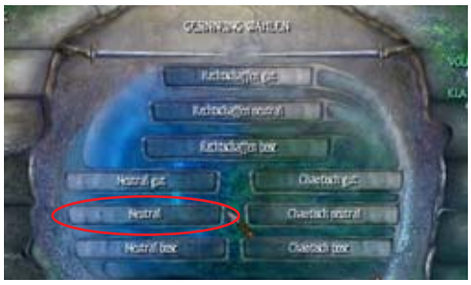
1 Basteln Sie sich vor dem Abenteuer einen starken Kämpfer, indem Sie nach dem Spielstart in diesem Bild auf „Neuer Charakter“ (Kreis) klicken.



2 Dann wählen Sie für Ihre Hauptfigur eine Rasse. Für einen Kämpfer eignen sich der Mensch oder der Halb-Ork. Klicken Sie in diesem Beispiel auf „Mensch“ (Kreis).



3 Im nächsten Bildschirm bestimmen Sie dann die so genannte Charakterklasse. Das ist praktisch die Berufung Ihres Helden. Klicken Sie auf „Kämpfer“ (Kreis).



4 Die Gesinnung Ihres Helden wirkt sich auf sein Auftreten gegenüber anderen Personen aus. Mit „neutraler“ Gesinnung (Kreis) machen Sie nichts falsch.



5 Nun müssen Sie dem Kämpfer Attribute zuweisen, indem Sie die Plus- und Minus-Symbole (Kreis) anklicken. 25 Punkte dürfen Sie frei verteilen.



6 Für Krieger wichtig: Der Stärke geben Sie 17 Punkte. Mit einem Geschick von 15, einer Konstitution von 14 und einer Intelligenz von 8 Punkten liegen Sie richtig.



7 Auch das Erscheinungsbild Ihres Kämpfers bestimmen Sie. Das hat keine Auswirkungen auf den Spielverlauf, egal, ob Sie sich für Mann oder Frau entscheiden.



8 Jetzt müssen Sie Ihrem Helden oder Ihrer Heldin nur noch einen Namen geben. Den tippen Sie in das Fenster (roter Kreis) ein und klicken auf „Weiter“ (weißer Kreis).



9 Erstellen Sie nach einem Klick auf „Fertig“ (Kreis) weitere Figuren: Einen weisen Hexenmeister, einen charismatischen Kleriker und einen geschickten Schurken.

Der erste Kampf



1 Wahrscheinlich ist zuerst Ihr Kleriker oder Ihre Klerikerin am Zug. Klicken Sie in die Nähe des Orks, so dass noch ein gelbes Männchen-Symbol (Kreis) zu sehen ist.



2 Ihren Schurken lassen Sie in sicherer Entfernung stehen und drücken die Taste [#]. Ziehen Sie den Bogen mit gedrückter linker Maustaste auf die Figur (Kreis).



3 Dann ist der Kämpfer an der Reihe. Lassen Sie ihn ebenfalls zum Ork laufen, indem Sie mit der linken Maustaste auf eine Stelle direkt daneben (Kreis) klicken.



4 Der Hexenmeister zaubert. Drücken Sie also die Taste [A]. Wählen Sie mit der Maus einen Zauber des ersten Grades, und im Untermenü das „magische Geschoss“.



5 Zielen Sie dann direkt auf den Ork. Eine kleine Zielscheibe erscheint neben der Kreatur (Kreis). Klicken Sie jetzt mit der linken Maustaste auf den Ork.



6 Damit wäre der erste Ork wahrscheinlich erledigt. Rechts wartet ein zweiter Ork darauf, besiegt zu werden. Gehen Sie nach dem gleichen Muster vor.

Fallen sicher entschärfen



1 Klicken Sie Ihren Schurken an, und lassen Sie ihn direkt vor eine verschlossene Truhe laufen. Drücken Sie F, und klicken Sie im Menü auf „Suchen“ (Kreis).



2 Ziehen Sie den Mauszeiger direkt auf die verdächtige Truhe. Die wird daraufhin rot dargestellt. Klicken Sie die Truhe mit der linken Maustaste an.



3 Eine Text-Meldung (Kreis) informiert Sie nun darüber, ob Ihr Schurke Erfolg hatte und eine Falle entdeckt hat. Viele der Truhen sind mit Fallen versehen.



4 Falle entdeckt? Dann drücken Sie die Taste F, um erneut das Fertigkeiten-Menü aufzurufen. Darin klicken Sie auf den Eintrag „Mechanismus ausschalten“.



5 Wieder verwandelt sich der Mauszeiger und wird von einer Zielscheibe ergänzt. Klicken Sie jetzt noch einmal die gefährliche Truhe an.



6 Hat Ihr Schurke genug Erfahrung im Umgang mit Fallen, dann macht er sie unschädlich. Mit einem Klick auf die Truhe kommen Sie jetzt an deren begehrten Inhalt.

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

Throne of Darkness[2] für PC

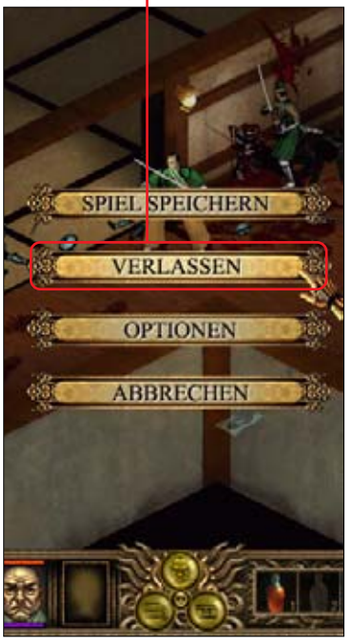
[2] sprich: „Ssrohn off Darkness"

Im Kampf gegen die höllische Dämonenbrut gehen selbst den sparsamsten Samurais bald die Vorräte an Verpflegung und Material zur Neige. Mit einem Trick allerdings lässt sich die Inventarliste der tapferen Kämpfer glatt verdoppeln

1 Starten Sie das Spiel „Throne of Darkness", wie gewohnt.

2 Sammeln Sie die Gegenstände auf, die sie verdoppeln möchten.

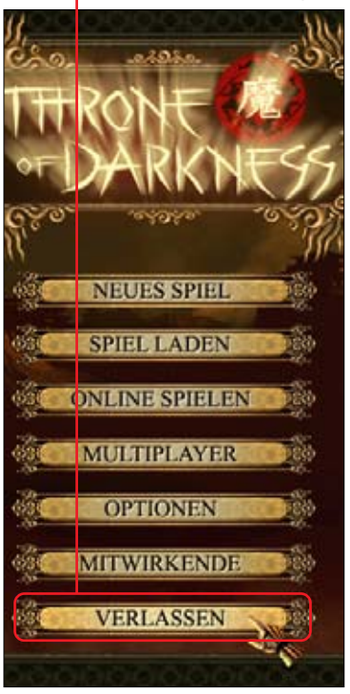
3 Beenden und speichern Sie das Spiel. Drücken Sie dazu Esc, und klicken Sie anschließend mit dem Hand-Symbol auf die Schaltfläche.



4 Daraufhin öffnet sich das nächste Fenster. Klicken Sie darin auf.



5 Klicken Sie im folgenden Menü auf. Damit schließen Sie das Spiel.



6 Klicken Sie nun unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

7 Damit öffnen Sie das Windows-Startmenü. Ziehen Sie darin den Mauszeiger auf Programme.

8 Im daraufhin geöffneten Menü klicken Sie auf Windows-Explorer.

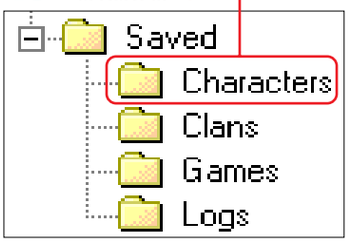
9 Im folgenden Verzeichnis suchen Sie die Festplatte, auf der die Daten des Spiels gespeichert sind. In der Regel ist das Laufwerk C:. Klicken Sie also doppelt auf Boot (C:).

10 Darunter wird sich ein weiteres Verzeichnis öffnen. Klicken Sie darin doppelt auf Sierra.

11 Sie sehen dann ein neues Verzeichnis. Klicken Sie darin doppelt auf Throne of Darkness.

12 Wählen Sie mit einem Doppelklick auf Saved das nächste Unterverzeichnis aus.

13 Klicken Sie darin mit der *rechten* Maustaste auf.



14 Damit öffnen Sie ein Menü, in dem Sie mit einem Mausklick Kopieren markieren.

15 Klicken Sie anschließend mit der *rechten* Maustaste wieder auf Boot (C:).

16 Wählen Sie in dem so geöffneten Menü Einfügen.

17 Ohne den Windows Explorer zu schließen, starten Sie erneut das Spiel und laden, wie gewohnt, den zuvor abgespeicherten Spielstand.

18 Wählen Sie nun alle Gegenstände aus, die Sie anfangs gesammelt haben.



19 Werfen Sie diese Gegenstände einfach rings um Ihre Spielfigur ab.



20 Verlassen und speichern Sie das Spiel, wie in den Schritten 3 bis 5 beschrieben.

21 Ist der Spiel-Bildschirm verschwunden, sehen Sie wieder die Verzeichnisse des Windows Explorers. Klicken Sie darin auf Boot (C:).

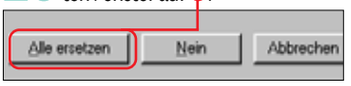
22 Anschließend klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf die Zeile Characters.

23 Damit öffnen Sie ein Menü, in dem Sie mit einem Mausklick Kopieren markieren.

24 Klicken Sie nun mit der *rechten* Maustaste auf Saved.

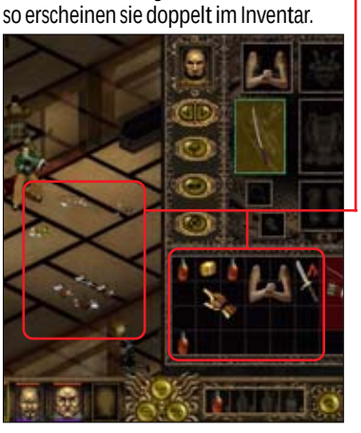
25 Im folgenden Menü klicken Sie auf Einfügen.

26 Klicken Sie im daraufhin geöffneten Fenster auf.



27 Starten Sie nun das Spiel, und laden Sie den zuletzt gespeicherten Spielstand.

28 Hat alles geklappt, dann liegen die zuvor abgeworfenen Gegenstände zwar noch auf dem Boden, gleichzeitig sind sie aber auch in der Inventarliste aufgeführt.
Heben Sie die Gegenstände wieder auf, so erscheinen sie doppelt im Inventar.



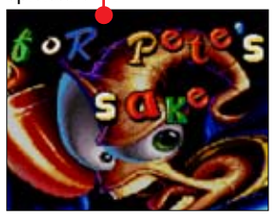
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Earthworm Jim 2 für Gameboy Advance

Earthworm Jim, der Held ohne Rückgrat, hat es nicht leicht gegen seinen Erzfeind Psycho-Krähe. Deshalb sind die folgenden Tastenkombinationen sehr hilfreich, wenn der Superwurm in einer der ersten Spielstufen festhängt

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie während des Spiels **Start**, und geben Sie anschließend eine der nebenstehenden Tastenkombinationen ein, um die Spielstufe zu wechseln. Haben Sie das richtig gemacht, taucht für einen Moment dieses Bild auf. Anschließend sehen Sie die Ankündigung für die gewählte Spielstufe.



3 Danach drücken Sie noch einmal **Start**, und das Spiel beginnt in der neuen Spielstufe.





Eingabetext	Wirkung
Select, R, B, ↓, L, B	Spielstufe „What The Heck“.
↑, L, ↓, A, R, A	Spielstufe „Down The Tubes“.
R, ↑, Select, L, R, ←	Spielstufe „Snot a Problem“.
R, L, A, B, B, A, L, R	Spielstufe „Level 5“.
→, ←, R, L, A, R	Spielstufe „For Petes Sake“.
L, A, ↑, R, A, R, A, Select	Spielstufe „Buttville“.

Smuggler's Run 2 für Playstation 2

Schmuggel-Fahrer leben auch in einem Konsolenspiel gefährlich. Mit ein paar geheimen Tricks sind sie aber etwas entspannter und kurioser unterwegs. Zum Beispiel, wenn die unerbittliche Uhr langsamer läuft oder das Auto unsichtbar wird

1 Starten Sie das Spiel auf der Playstation 2, wie Sie es gewohnt sind.

2 Wechseln Sie während einer laufenden Mission per Druck auf **Start** in den Pause-Modus.



3 Geben Sie eine der nebenstehenden Tastenkombinationen ein. Nach der richtigen Eingabe hören Sie ein Geräusch.

4 Drücken Sie wieder **Start**. Nun können Sie das Spiel fortsetzen, zum Beispiel in einem unsichtbaren Auto. Um einen Effekt auszuschalten, geben Sie die jeweilige Tastenkombination ein zweites Mal ein. Davon ausgenommen sind die Cheats, die das Zeitlimit einer Spielstufe schneller oder langsamer nahen lassen. Die heben sich nur gegenseitig auf.



Eingabe	Wirkung
L1, R1, R1, L2, R2, R2	Ihr Fahrzeug wird leichter.
R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2	Ihr Fahrzeug wird unsichtbar.
R1, L1, L2, R2, →, →, →	Das Spiel läuft nach jeder Eingabe schneller.
R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←	Das Spiel läuft nach jeder Eingabe langsamer.

Tony Hawk's Pro Skater 3 für Playstation 2

Keine Frage, dieses Spiel ist bereits ein Klassiker unter den Sporttiteln. Mit einem einfachen, aber wirksamen Trick wird jedoch selbst dieser Hit noch um Einiges interessanter

1 Starten Sie das Spiel auf die gewohnte Art und Weise.

2 Wählen Sie im Hauptmenü mit ✕ den Punkt OPTIONEN.

3 Im folgenden Menü gehen Sie auf CHEATS und drücken ✕.

4 Damit öffnen Sie das Eingabemenü für geheime Tricks.

5 Geben Sie darin das Wort „backdoor“ ein. Wählen Sie dazu mit den Tasten ↑, ↓, ← und → die einzelnen Buchstaben aus. Achten Sie jeweils auf die Kleinschreibung. Bestätigen Sie jeden Buchstaben mit ✕. Sind Sie fertig, dann gehen Sie auf ÄNDERUNGEN ANNEHMEN, und bestätigen Sie mit ✕.

6 Damit geht's zum vorangegangenen Menü zurück. Wählen Sie darin FERTIG.

7 So schalten Sie wieder ins Hauptmenü, in dem Sie nun zum Beispiel EINZELSESSION wählen.

8 Halten Sie das Spiel nach dem Start an einer beliebigen Stelle mit **Start** an, und wählen Sie im Pause-Menü mit ✕ den Punkt CHEATS.



9 Daraufhin sehen Sie das Cheat-Menü. Dessen einzelne Funktionen schalten Sie mit ✕ ein und aus. Zum Beispiel RIESE: EIN.

10 Ist die Eingabe beendet, wählen Sie und bestätigen mit ✕.



11 Aktivieren Sie im Pause-Menü mit ✕ WEITER, und schon gehen Sie als größter Skater der Geschichte auf die Bahn.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

King's Quest 8: Maske der Ewigkeit / Version 1.0 für PC

Abenteuer | Ihre Aufgabe im achten Teil der aufregenden Abenteuerreihe ist keineswegs leicht: Sie müssen die Maske der Ewigkeit finden und das Königreich Daventry retten. COMPUTERBILD-SPIELE unterstützt Sie dabei

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü beginnen Sie ein neues Spiel mit einem Mausklick auf Neu und wählen einen Schwierigkeitsgrad, zum Beispiel Normal. Natürlich können Sie stattdessen auch einen zuvor gespeicherten Spielstand laden.

3 Möchten Sie einen der Trickbegriffe eintippen, so drücken Sie gleichzeitig Strg, ⇧ und 7.

4 Tippen Sie jetzt einen der Trickbegriffe aus der Tabelle rechts ein, und drücken Sie die Taste ↵.

3 Schließen Sie das Fenster wieder durch gleichzeitiges Drücken von Strg, ⇧ und 7.



Unnütz, aber witzig: Einer der Schummeltricks zeigt den Helden fast entblößt.

Eingabetext	Wirkung
god	Sie werden gegen Angriffe unverwundbar.
ungod	Schaltet Unverwundbarkeit wieder aus.
noConCollide	Von nun an können Sie durch Wände laufen.
conCollide	Schaltet das Laufen durch Wände aus.
give BirthdaySuit 1	Die Hauptfigur verliert ihren Anzug.
teleport	Per Klick auf die Karte an jeden Ort reisen.
setFirstPerson	Spiel aus der Ich-Perspektive steuern.
setThirdPerson	Spiel aus der Schulterperspektive steuern.
give Dagger	Sie erhalten einen Dolch.
give SmallAx	Sie erhalten eine kleine Axt.
give BroadSword	Sie erhalten ein kleines Schwert.
give Mace	Sie erhalten eine Keule.
give LakeSword	Sie erhalten das „Lake"-Schwert.
give BattleAx	Sie erhalten die Kampf-Axt.
give WarHammer	Sie erhalten einen Kampf-Hammer.
give Pike	Sie erhalten einen Speer.
give LongSword	Sie erhalten ein langes Schwert.
give FlameSword	Sie erhalten ein brennendes Schwert.

Eingabetext	Wirkung
give TempleSword	Sie erhalten das Tempel-Schwert.
give SmCrossbow	Sie erhalten den kleinen Bogen.
give AzrielHammer	Sie erhalten den „Arziel"-Hammer.
give ShortBow	Sie erhalten den kurzen Bogen.
give LongBow	Sie erhalten den langen Bogen.
give CrossBow	Sie erhalten den Kreuz-Bogen.
give FlameBow	Sie erhalten den brennenden Bogen.
give LeatherArmor	Sie erhalten die Lederrüstung.
give LeatherBoots	Sie erhalten die Lederschuhe.
give BronzePlate	Sie erhalten das Bronze-Schild.
give FullArmor	Sie erhalten die Eisenrüstung.
give Helment	Sie erhalten einen Eisenhelm.
give Mushroom	Sie erhalten heilende Pilze.
give SacredWater	Sie erhalten heilendes Wasser.
give Crystal	Sie erhalten heilende Kristalle.
give ElixerOfLife	Sie erhalten ein heilendes Serum.
give Invisible	Sie erhalten ein Unsichtbarkeits-Serum.
give Invulnerable	Sie erhalten ein Unverwundbarkeits-Serum.

Eingabetext	Wirkung
give Strength	Sie erhalten ein aufputschendes Serum.
give Candle	Sie erhalten eine Kerze.
give SilverCoins	Sie erhalten einige Silbermünzen.
give MagicMap	Sie erhalten die magische Karte.
give RopeAndHook	Sie erhalten ein Seil mit Haken.
give RingofLight	Sie erhalten den„Ring des Lichts".
daventry	Starten Sie ein neues Spiel in Spielstufe 1.
castled	Starten Sie ein neues Spiel in Spielstufe 2.
deadcity	Starten Sie ein neues Spiel in Spielstufe 3.
swamp	Starten Sie ein neues Spiel in Spielstufe 4.
gnome	Starten Sie ein neues Spiel in Spielstufe 5.
barren	Starten Sie ein neues Spiel in Spielstufe 6.
snowexit	Starten Sie ein neues Spiel in Spielstufe 7.
iceworld	Starten Sie ein neues Spiel in Spielstufe 8.
temple1	Starten Sie ein neues Spiel in Spielstufe 9.
temple2	Starten Sie ein neues Spiel in Spielstufe 10.
temple3	Starten Sie ein neues Spiel in Spielstufe 11.
temple4	Starten Sie ein neues Spiel in Spielstufe 12.

Die Sims – Hot Date / Version 1.4 für PC

Erweiterungs-CD-ROM zur Simulation für PC | Mit diesem Erweiterungspaket haben Ihre Sims noch viel mehr Möglichkeiten, das Geld förmlich zum Fenster hinauszuwerfen. Damit es keine riesige Verschuldungen gibt, erklärt COMPUTERBILD-SPIELE Ihnen, wie Sie sich Geldnachschub ertricksen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie nach Spielstart auf dem eingeblendeten Stadtplan das Haus Ihrer Sims an, beispielsweise ●.



3 Während des Spiels können Sie die Trickbegriffe jederzeit eingeben. Drücken Sie dazu erst nacheinander die Tasten Strg, ⇧ und C.

4 Im daraufhin geöffneten Fenster tippen Sie einen der in der Tabelle rechts aufgeführten Tricks ein ● und drücken dann ↵.





Wer mag, kann mit einem dieser Tricks alle Gegenstände und Personen verschieben. So kommt das Taxi bis vor die Haustür.

Eingabe	Wirkung
rosebud	Sie erhalten 1000 Dollar.
move_objects on	Alle Objekte und Personen lassen sich im Bau-Menü verschieben
autonomy 100	Der ausgewählte Sim wird äußerst intelligent.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

REPORTAGE



Hinter der Tür werden alle Besucher durch einen Metalldetektor „eingeschleust".



16 eigens für die Xbox-Herstellung konstruierte Spezialmaschinen gießen das Kunststoffgehäuse der Spielekonsole (Kreis).



Der stabile Metallkäfig wird von Hand in die Plastikschale gesetzt – das darf höchstens zwei Sekunden dauern.





Thermalbäder – klassische Einnahmequelle im romantischen Sávár (oben).

Heiße Quelle heiß

Wo einst Könige im Thermal-Heilwasser kurten, lässt heute der Konzern Microsoft täglich 15 000 Spielekonsolen Xbox herstellen

Amerika hat sie seit Anfang November, Deutschland bekommt sie am 14. März – die Xbox, die laut Microsoft „bislang ungesehene Spielerlebnisse ermöglichen" soll. COMPUTERBILD-SPIELE machte sich auf die Reise nach Ungarn, um dort den „Stapellauf" des ersten europäischen Exemplars mitzuerleben.

Gleich hinter der österreichisch/ungarischen Grenze, jeweils rund 120 Kilometer von Wien und vom Plattensee entfernt, liegt Sávár. Bekannt wurde das verschlafene Städtchen schon durch den österreichischen Kaiser Franz-Joseph. Seine Hoheit weilten dort des öfteren mit Ehefrau Sisi zur Entspannung und genossen die 50 Grad heißen Heilquellen des Kurbades. Die hatten es auch König Ludwig 3. von Bayern angetan, der übrigens im Oktober 1921 in Sávár starb.

Heute zählt Sávár 16 000 Einwohner. Und die haben einen neuen König: Microsoft-Gründer Bill Gates. Der kann zwar keine blaublütige Ahnenreihe nachweisen, ist aber Herrscher über ein Elektronikimperium von Weltgeltung. Gates und seine Vorstandskollegen entschieden sich, rund 40 Prozent aller Xboxen in Sávár produzieren zu lassen. Dieser Entschluss reicht locker für die „Königswürde", denn sie brachte dem ungarischen Provinzstädtchen 2000 neue Arbeitsplätze ein.

Microsoft beauftragte das ortsansässige, auch weiterhin selbstständige Unternehmen Flextronics mit der Produktion. Die Firma stellte bereits 1996 Computermäuse im Microsoft-Auftrag her, fertigt auch Elektronikgeräte für andere namhafte Konzerne, zum Beispiel Kodak oder Philips.

Mittlerweile arbeiten 4000 der 10 000 Flextronics-Werker an der Xbox-Produktion. Und damit pünktlich am 14. März 1,5 Millionen Xboxen für den europäischen Markt zur Verfügung stehen, tun sie das 24 Stunden am Tag, fünf Tage die Woche. „Die Geschwindigkeit, mit der Systeme in den Handel kommen, ist für den Erfolg unserer Kunden essenziell", erklärt Flextronics-Chef Humphrey Porter. Stolz erzählt er, dass alle 30 Sekunden eine Xbox vom Band läuft – 15 000 Stück am Tag.

Ein Rundgang durch die Fabrik liefert den eindrucksvollen Beweis. Von einer Galerie aus dürfen die Besucher einen ersten Blick auf die Produktion werfen. Beißender Geruch von frisch gegossenen Kunststoffteilen macht das



Fix und fertig: So kommt die Xbox beim Endverbraucher an.



Mit dem Elektro-Schrauber werden alle Elektronik- und Gehäusebauteile endgültig „dingfest" gemacht.



Hier wird der Produktionsablauf geschildert. Jeder Mitarbeiter muss prüfen, ob der Vorgänger korrekt gearbeitet hat.



Wenn alles drin und alles dran ist, müssen sich die Spielekonsolen zwei Stunden im Dauertest bewähren.



Die fertigen Leergehäuse werden in Behältern weitertransportiert.



In einer riesigen Fertigungshalle bekommt die Xbox ihre Elektronik (links). Dann werden alle Baugruppen gründlich geprüft (unten).





le, e Kiste

Atmen schwer. Roboterarme ziehen alle paar Sekunden eine neue schwarze Xbox-Halbschale aus der Gussform und legen Sie auf ein Transportband. Arbeiter mit weißen Handschuhen nehmen die Schalen vom Band, setzen jeweils ein Metallgehäuse ein und stecken anschließend die Oberschale auf. Um die von Microsoft vorgegebenen Stückzahlen zu erreichen, darf dieser Vorgang nicht länger als zwei Sekunden dauern. Jetzt wird noch das Xbox-Logo aufgeklebt, dann kommt das Ganze zur Weiterbearbeitung in eine Transportbox.

Nebenbei erfahren die Gäste, was den Standort Ungarn für einen Weltkonzern so richtig attraktiv macht: das Lohnniveau. Wer den beschriebenen Zwei-Sekunden-Job 40 Stunden pro Woche macht, bekommt dafür ein Monatsgehalt von 350 Euro.

Nach dem Gang durch diese Produktionsstraße, vorbei an meterhoch aufgetürmten Paletten mit leeren Gehäusen, geht's durch eine Schleuse. Hier gibt's blaue Schutzhüllen für die Schuhe, denn die nächste Halle muss weitestgehend staubfrei gehalten werden. Sicherheitspersonal öffnet die Tür zu diesem riesigen Bau. Auf vier Produktionsstraßen werden **DVD-ROM-Laufwerke** S.164, **Festplatten** S.164 und **Hauptplatinen** S.164 in die Gehäuse eingesetzt. Hier nervt kein ätzender Plastikmief. Stattdessen klackert, rattert und klickt es pausenlos so, als stießen ununterbrochen Tausende von Glasmurmeln zusammen. Das Getöse kommt von jenen Arbeitsplätzen, an denen die einzelnen Baugruppen in der Konsole miteinander verbunden werden.

Über Bänder laufen die Xboxen weiter zu PC-Arbeitsplätzen. Hier wird überprüft, ob alle elektronischen Bestandteile der Konsolen fehlerfrei zusammenarbeiten. Nach diesem Check wird das Gehäuse mithilfe unentwegt surrender Elektro-Schrauber geschlossen. Danach geht's für die Konsolen um alles oder nichts: Dauertest. Nur Geräte, die zwei Stunden lang unter Strom gestanden haben, dürfen zurück in die Produktionslinie. Damit die Konsole beim Kunden sicher steht, kommen noch Gummifüße drunter. Dann wird ein Siegel aufgeklebt und das Gerät für den Versand verpackt.

Auf Bändern rollen die ersten fertigen Konsolen aus und für Europa schließlich ans Ende der Halle. Stichprobe: Jedes achte Exemplar wird nochmals auf Funktionsfähigkeit überprüft. Dann geht's endgültig auf die Palette und in die Lagerhalle. Dorthin also, wo am Ende dieses Tages die ersten 15 000 Xboxen „made in Hungaria" stehen werden. Und eins ist sicher: Jeder, der ab 14. März eine Xbox haben will und 469 Euro bereithält, wird auch eine bekommen. Denn „für den Fall, dass der Ansturm größer als erwartet ist, arbeiten wir am Wochenende durch", versichert der Flextronics-Chef.

Flextronics vor den Toren der 16 000-Einwohner-Stadt Sávár.



Karton gefaltet, Anleitung beigelegt, Xbox fachgerecht verpackt – das gute Stück ist versandfertig.



Jedes achte Gerät wird wieder ausgepackt und noch ein Mal auf Betriebssicherheit und Vollständigkeit geprüft.



Zehn Lastwagen holen täglich 15 000 Xboxen im Werk ab und fahren sie zu Microsoft-Lagerhäusern in ganz Europa.

ONLINE-SPIELE



Von links: Sasa Jovic (32), Technischer Leiter bei Mightygames, Alexander Volk (22), Community Manager und Stefan Walther (28), Projektleiter Jumpgate, regieren ein „Universum“ im Computer.

Foto: Olaf Döring

Drei machen den Weg fr

Der Weg in eine fremde Galaxie führt durch Großrechner einer Internet-Firma in Düsseldorf. COMPUTERBILD-SPIELE stellt die drei Hüter der Welt vor, in der um Raumstationen gekämpft und manchmal auch große Politik gemacht wird

Tom Börner hat sich heute Großes vorgenommen. Mit einem breiten Grinsen im Gesicht besteigt er sein Frachtschiff und startet durch. Ziel ist eine Raumstation der verfeindeten Octavian-Fraktion. Dieses kämpferische Volk betet Horridahl an, den Gott des Chaos'. Auch Börner und seine Bergarbeiterkollegen hatten schon unter diesen Kriegern zu leiden. Aber heute wird denen alles heimgezahlt. Mit vier Frachtschiffen positionieren sich die Bergleute vor einer Andockstation der Octavianer und halten einen Gottesdienst für Hamalzah, den Gott der Ordnung, ab.

Mit harmlosen Bergbau-Lasern errichten sie ein Strahlengitter vor der Landeluke. Jedes oktavianische Schiff, das durch das Gitter fliegt, wird von ihnen im Namen Hamalzahs gesegnet. Die Oktavianer sind verwirrt. Sie wagen nicht mehr, auf ihre Station zu fliegen. Der gesamte Verkehr kommt zum Erliegen. Die unbewaffneten Gottesleute einfach anzugreifen, hätte einen großen Imageverlust für die ehrenvollen Krieger zur Folge. Fünf Minuten dauert es, bis einem von ihnen doch der Kragen platzt. Die dreisten Bergleute gehen im Lasergewitter unter. Ihre Schiffe sind verloren, doch sie tragen den moralischen Sieg davon.

Tom Börner ist zufrieden. Für heute hat er genug gespielt. Durchschnittlich zwei Stunden am Tag schlüpft er im Online-Spiel „Jumpgate“[1] in die Rolle eines Weltraumhelden. Oft trifft er sich in den Weiten des Alls mit Freunden, die er auch privat kennt. Spielen im Team hat viele Vorteile, erklärt der 27-jährige Student aus Braunschweig: „Alleine ist man bei diesem Spiel verloren. Wir helfen uns oft gegenseitig. Das Reizvolle ist, dass man mit so vielen Menschen zusammenspielt.“ Inzwischen gibt es rund 17 000 Europäer, die Hälfte davon in Deutschland, die an diesem Zeitvertreib Gefallen finden. Alles, was man dafür braucht, ist ein Computer mit Internet-Zugang. Unter www.mightygames.com findet man alle nötigen Informationen und kann sich das Spiel kostenlos für eine fünftägige Probezeit überspielen. Für 10 Euro im Monat zuzüglich Internet-Zugangskosten steht den Abenteuern dann nichts mehr Wege.

[1] spricht: „Dschammp Gätt“



Foto: Starpress

Tom Börner (27) aus Braunschweig ist ein begeisterter PC-Weltraumpilot.



Ein spektakuläres Manöver: Wer durch das Lasergitter fliegt, wird gesegnet.





Foto: Olaf Döring

Stefan Walther sammelt in der Testphase eines der neuen Objekte ein.



Foto: Olaf Döring

Alexander Volk fliegt schon mal probe auf Seiten der Außerirdischen.



Foto: Olaf Döring

In Düsseldorf bei Planetactive laufen alle Spieldaten zusammen.

Die Spieler können den Weltraum erforschen, gegen Außerirdische kämpfen oder mit seltenen Erzen handeln. Dabei kann jeder seiner Fantasie (fast) freien Lauf lassen. Etwa Steffen Schmidt aus Lauterecken, ebenfalls ein begeisterter Jumpgate-Spieler. Der 20-jährige Auszubildende wurde von den anderen Spielern in die Regierung gewählt. In dieser Funktion setzte er etwa die Produktionskosten für ein Zielsystem neu an und wählte neue Aufträge für die Abenteurer aus, die mit Erfahrungspunkten belohnt werden.



Foto: Balzarin

Steffen Schmidt (20) war im Spiel zeitweise als Politiker aktiv.

Erschaffen wurde das Spiel-Universum von Jumpgate in einem Gewerbegebiet in Düsseldorf-Oberkassel. Im elften Stockwerk eines Betonklotzes der Firma Planetactive kümmert sich Sasa Jovic (32) als technischer Leiter von Mightygames um Rechnersysteme im Wert von über einer Million Euro. Moderne Xeon-Prozessoren mit zusammen sieben Gigabyte Arbeitsspeicher und mehreren Tausend Gigabyte Festplattenspeicher verwalten alle Daten des Jumpgate-Universums. Der Wert entspricht dem Hundertfachen des Datenaufkommens, das ein herkömmlicher Computer für gewöhnlich verarbeiten kann. Projektleiter Stefan Walther (28) passt auf, dass es den Spielern nie langweilig wird: „Die Geschichte von Jumpgate ist auf drei Jahre ausgelegt. Jeden Monat bieten wir unseren Spielern etwas Neues, überraschen sie mit besonderen Ereignissen". Zur Zeit nimmt er ein paar außerirdische Artefakte unter die Lupe, die demnächst in entlegenen Winkeln der Galaxie versteckt werden sollen. Wer sie findet, kann sein Raumschiff mit besonderen Technologien ausrüsten, etwa einem sehr leistungsfähigen Antrieb.

Sein Kollege Alexander Volk (22) hat derweil das Kommando über ein Kampfschiff der außerirdischen Sentient Conflux übernommen. Zusammen mit einem guten Dutzend Spielleiter versucht er, andere Spieler von der Raumstation Amananth fernzuhalten. Damit will Alexander Volk das Spiel für die zahlende Kundschaft besonders interessant machen. Denn die Amananth-Basis ist ein beliebtes Anflugziel, weil es dort viele wichtige Ausrüstungsgegenstände zu kaufen gibt, etwa ein Raketen-Ausweichsystem. Die Verteidigung der Basis durch außerirdische Schiffe macht die zahlenden Spieler nur noch neugieriger. Was genau die Herrscher über das Jumpgate-Universum für den weiteren Spielverlauf planen, wollen sie aber nicht verraten. Das ist eines der vielen Geheimnisse, die es bei Jumpgate zu lüften gilt.



Das „Jumpgate"-Universum umfasst zur Zeit über 120 Sektoren.

Damit ist sichergestellt, dass Tom Börner auch in Zukunft täglich voller Spannung sein Frachtschiff besteigt, um wertvolle Erze zu schürfen, zu handeln und die fiesen Oktavianer zu ärgern.



Cerekerr, ein legendärer „Jumpgate"-Held.



An eine Station anzudocken, ist Übungssache.



Mit Traktorstrahlen wird ein Objekt geborgen.



Ein Frachter auf Transportmission.

SPIELE-ENTWICKLER

Herrn Worchs

Der 25-jährige Matthias Worch verfolgte jahrelang einen Traum: als Level-Designer in einem großen Entwicklerstudio zu arbeiten. Aus dem Wunsch ist längst Realität geworden – Worch erschafft in den USA, der „Neuen Welt", neue Welten für das Actionspiel „Unreal 2"

Aus dem Boden tritt Dampf aus, dichte Schwaden wehen dem schwer bewaffneten Kämpfer entgegen. Die Pflanzen am Wegesrand haben nicht nur eine ungewöhnliche Form, sie strahlen auch in seltsamen Farbkombinationen: Violett, Rot und Blau. Je länger man sich umsieht, desto deutlicher wird: Das kann nicht die Erde sein, offenbar befindet sich der Krieger auf einem fremden Planeten. „Auf einem von mindestens zehn, die in Unreal 2 vorkommen werden", kommentiert Matthias Worch die Szenerie auf seinem Bildschirm.

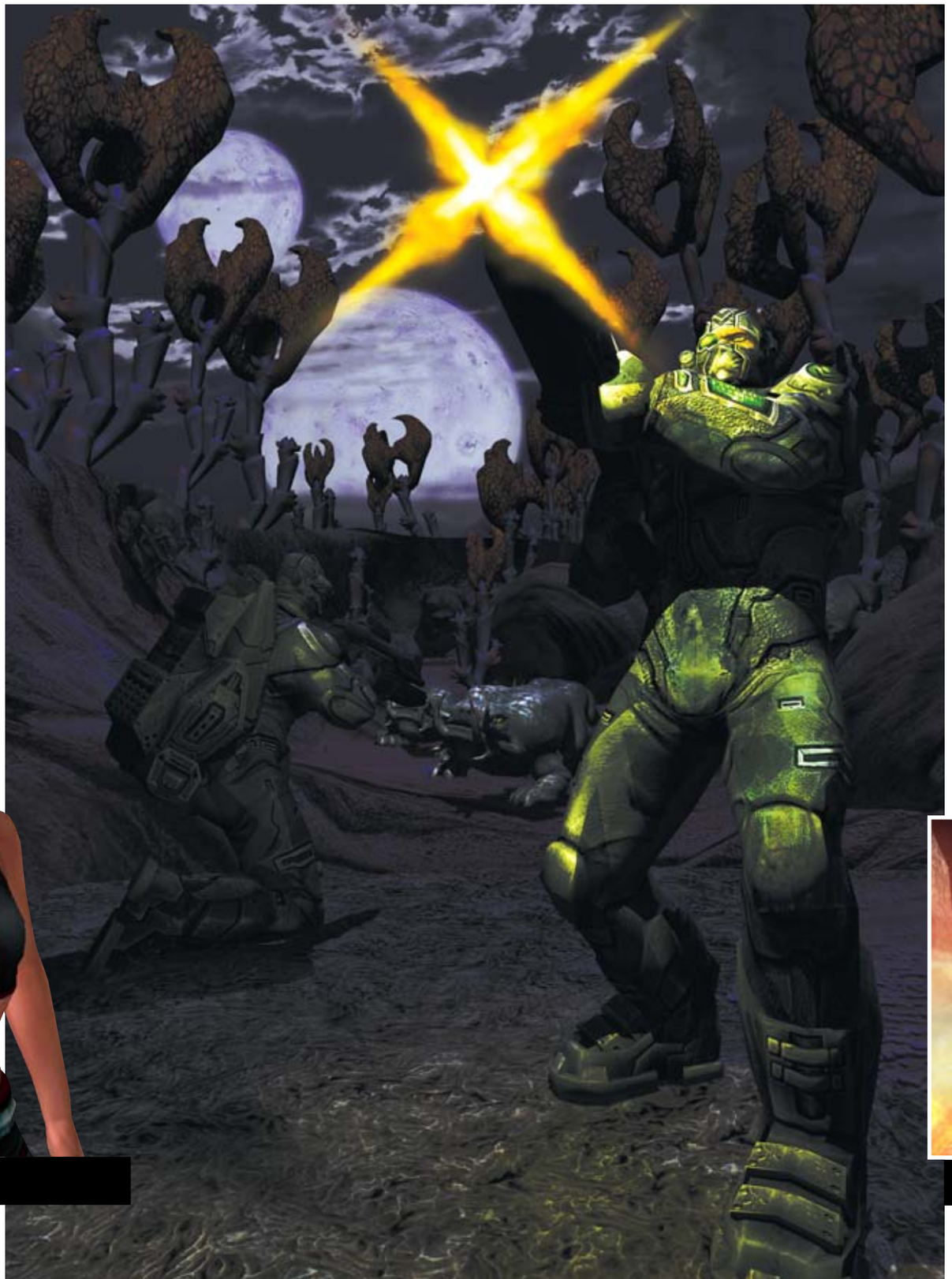
Der junge Deutsche ist als „Senior Level Designer" für die Optik der Handlungsorte in diesem Actionspiel verantwortlich. Zusammen mit drei Kollegen programmiert er nach Bleistiftentwürfen Raumstationen, Planetenoberflächen und weit verzweigte Höhlensysteme, in denen der Spieler sich dann völlig frei bewegen und umsehen kann.

„Steine, Pflanzen, Wolken, Himmel, Wände – wir machen alles, was man sieht, außer den Helden und ihren Gegnern," beschreibt der gebürtige Essener seinen Job. Den Traumjob, der ihn aus der „Alten Welt" in die USA brachte.

„Ich war schon früh ein Fan jener Actionspiele, in denen ich frei herumlaufen kann und gegen zahlreiche Monster kämpfe. Irgendwann reichten mir aber die bestehenden Karten zum Spielen nicht mehr aus, und ich habe eigene Spiel-Orte programmiert. Das war der Anfang", erinnert sich Herr Worch.

Mit 20 Jahren war er dann soweit: Er bekam mehrere Angebote, sein Hobby zum gut bezahlten Beruf zu machen, alle aus Amerika. Ohne zu zögern, nahm Worch eines davon an, wechselte dann nach einem Jahr zu seinem jetzigen Arbeitgeber: der Spielentwicklungsschmiede „Legend" in Chantilly, Virginia, gut 40 Kilometer von der US-Hauptstadt Washington entfernt.

„Ich habe hier einfach tolle Kollegen, mit denen die Zusammenarbeit richtig Spaß macht. Und natürlich ist es auch großartig, an so einem Toptitel wie Unreal 2 mitzuarbeiten", sagt der junge Mann aus dem Ruhrpott. Die Programmierarbeit in den USA unterscheidet sich heutzutage nach Worchs Ansicht nicht mehr sehr von der in Deutschland. „Inzwischen entstehen auch in Deutschland gute Spiele mit sehr ansprechender Optik, wie zum Beispiel Gothic", lobt er die hiesigen Kollegen. „Noch vor vier Jahren war Deutschland in





Die schöne Aida hilft dem Spieler bei der Verbrechensbekämpfung.

neue Welt



Sachen Level-Programmierung leider eine Wüstenlandschaft".

Die Bezahlung ist in den USA deutlich höher, schätzt Worch. Dafür muss er beim Urlaub aber auch empfindliche Abstriche machen: „Mehr als 15 Tage gibt es hier nicht – und Überstunden werden auch nicht bezahlt."

Trotzdem fühlt sich der „Landschaftsgärtner am PC" in seiner neuen Heimat pudelwohl. Denn er kann dort nach Herzenslust seinem zweiten großen Hobby frönen: dem Kino.

Worch ist ein großer Fan von Spezialeffekten, die ihn auch bei seiner Arbeit inspirieren. „Wenn ich richtig tolle Szenen auf der Leinwand sehe, denke ich oft ‚wie haben die das gemacht' und überlege, ob ich daraus auch für Unreal 2 eine neue Idee entwickeln kann."

Außer für Bilder schwärmt der Deutsche auch für Filmmusik: Rund 200 Soundtracks hat Worch schon bei sich daheim auf CD – und ein Ende ist nicht in Sicht.

Die Liebe zum Kino ist bei Spiele-Entwicklern offenbar eine Berufskrankheit: „Eigentlich alle Kollegen sind Fans von Filmen wie ‚Star Wars' oder der ‚Indiana-Jones'-Trilogie. Große Filme beeinflussen unsere Arbeit mit Sicherheit stärker als alles andere", ist Worch sicher.

Kommt bei so viel Aktivität trotzdem ab und zu Heimweh auf? „Eigentlich nicht", sagt der 25-jährige. „Aber wenn ich über Weihnachten nach Hause fahre, freue ich mich schon, wieder einmal in Deutschland zu sein und alte Freunde zu treffen. Aber ein Gefühl, wieder in der Heimat zu sein, habe ich dabei nicht. Meine Heimat ist in Amerika." So ganz scheint das aber nicht zu stimmen, denn ein kleines Stückchen (deutsche) Heimat hat Matthias Worch sich mittlerweile geleistet: Nach einer langen Zeit des Sparens hat er sich vor kurzem einen BMW Z3 gekauft – den die Münchner allerdings in den USA produzieren …

Auf die Frage, wann die deutschen Fans sich endlich selbst ein Bild von seiner Arbeit an Unreal 2 machen können, antwortet er: „Ich schätze, im Sommer 2002 steht das Spiel in den Läden."

Dann dürfen Sie als intergalaktischer Sheriff Jagd auf böse Buben machen. Und am Ende vielleicht das gesamte Universum vor einer großen Bedrohung retten und dann die Liebe Ihres Lebens heiraten?

Worch lacht und schließt mit einem unsichtbaren Schlüssel seinen Mund ab: „Das wird doch jetzt noch nicht verraten!" ■



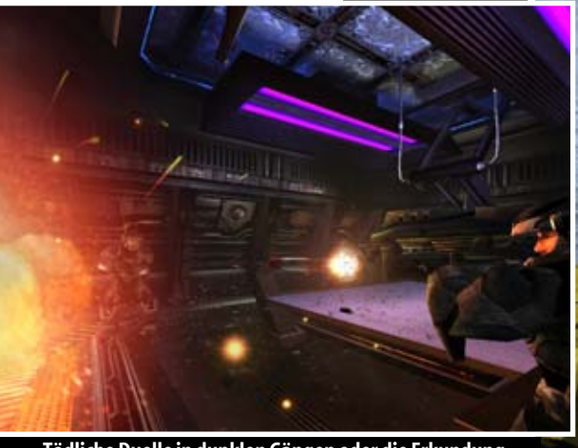
Matthias Worch an seinem Arbeitsplatz (oben) und im Kreise seiner Level-Designer-Kollegen bei „Legend". Der 25-jährige ist seit drei Jahren „Chefbastler" für ausgefallene Spielewelten in „Unreal 2".



Der Bleistiftentwurf einer Raumstation. Worchs Job ist es, mit Hilfe einer solchen Zeichnung eine 3D-Version für das Spiel zu programmieren.



Nur bei den Entwicklern zu sehen: farbige Linien, die den computergesteuerten Gegnern als Orientierung für Bewegungen dienen. Im fertigen Spiel bleiben die Linien unsichtbar.





Tödliche Duelle in dunklen Gängen oder die Erkundung eines Eisplaneten – bei Unreal 2 an der Tagesordnung.

GEWINNSPIEL

Preisfrage

COMPUTERBILD-SPIELE und Terra Tec verlosen Preise im Gesamtwert von 6105 Euro. Viel Glück!

30 Webcams

„Terra Cam 2move“ von Terra Tec zum Einzelpreis von 76 je Euro

Die kleine digitale Internet-Kamera arbeitet mit einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten und 24 Bit Farbtiefe für feinste Farbabstufungen. 8 Megabyte Speicher reichen für bis zu 100 Schnappschüsse. Per USB-Anschluss lassen sich die Bilder schnell und bequem auf den Computer überspielen.



15 Soundsysteme

„DMX 6fire 24/96“ von Terra Tec zum Einzelpreis von je 255 Euro

Die Terra Tec-Soundkarte hat einen Dolby-Digital-5.1-Decoder für perfekten Raumklang. Im Lieferumfang ist ein Frontmodul zum bequemen Geräte-Anschluss. Dort finden Sie unter anderem drei analoge Stereoausgänge sowie je einen optisch/digitalen Ein- und Ausgang.



So machen Sie mit

Gewinnspielfrage

Zu wie vielen Spielen gibt es in diesem Heft geheime Tricks (Cheats)?

Zu wie vielen Spielen gibt es in dieser Ausgabe geheime Tricks (Cheats)? Einfach nachzählen, die genaue Zahl auf eine Postkarte schreiben, und ab damit an:

COMPUTERBILD-SPIELE
Stichwort „Gewinnspiel“
20623 Hamburg

Sie können auch per Fax oder per E-Mail teilnehmen.
Faxnummer: 040/34724601
E-Mail-Adresse:
preisfrage@computerbild-spiele.de

Bitte vergessen Sie die Absenderangabe nicht. Einsendeschluss ist Freitag, der 25. Januar 2002.

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.



Klare Sicht

Spielfiguren, die nur verschwommen über die Mattscheibe torkeln wie mürbe Untote, sind von allen guten Geistern verlassen. Eine neue Grafikkarte haucht den Typen wieder Leben ein, sollte auch technisch anspruchsvollen Spielen Tempo und Ihnen klare Sicht verschaffen

Optisch haben Computerspiele fast Filmreife erreicht. Aufwendig programmierte Figuren und Umgebungen inmitten einer spannenden Geschichte sind längst Pflicht. Doch dieses Pflichtprogramm, dazu am besten auch noch ein bisschen Kür, muss ein Computer erst mal bewältigen. Wer stets das Optimum aus aktuellen Spielen holen möchte, braucht mittlerweile fast im Jahrestakt neue Grafikkarten. Andernfalls werden aus sprintenden Rennwagen lahme Fuhrwerke und aus blühenden Landschaften welke Einöden. Setzt Ihr PC auch schon seit zwölf Monaten auf dieselbe Karte? Dann lesen Sie weiter. COMPUTERBILD-SPIELE hat zehn „zum Seh'n" getestet und sagt, welche für Durchblick sorgt.

Durchblick brauchen Sie zunächst für die Installation. Ohne Handwerksarbeit geht's nicht: Computer aufschrauben, alte Karte raus, neue rein, PC wieder zuschrauben, einschalten und „hochfahren" – da müssen Sie durch. Wenn Sie Glück haben, war's das schon. Wenn Sie eine „3D Blaster Geforce 3" oder „3D Blaster Geforce 2 MX 200" von Creative Labs gekauft haben, war's das noch nicht. Wer nach dem Einlegen der mitgelieferten CD-ROM erwartet, dass die darauf verewigten Steuerungsprogramme (Treiber) vollautomatisch installiert werden, hat kein Glück, sondern Klick – und davon reichlich. Statt Ihnen Arbeit abzunehmen, legte der Hersteller mehr Wert darauf, mit dem Installationsprogramm gleich noch ein paar Spiele-Probierversionen (Demos) auf die Festplatte zu packen. Da müssen die Creative-Labs-Leute das Wort „kreativ" irgendwie falsch verstanden haben. Weil die steinzeitliche Installation aber wenigstens keine Probleme machte, urteilte COMPUTERBILD-SPIELE milde: „ausreichend". Die restlichen acht Testkandidaten lassen sich so einfach in Betrieb nehmen, wie es sein sollte – CD-ROM einlegen, und das Installationsprogramm wird automatisch gestartet. Dann brauchen Sie nur noch den Anleitungen auf dem Bildschirm zu folgen und anschließend den Computer nochmals neu zu starten – fertig und „gut".

Der nächste Durchgang war streng in Pflicht und Kür unterteilt. Erst die Arbeit, dann das „Vergnügen". Zunächst mussten die Grafikkarten mit verbreiteten Arbeitsprogrammen Tempo machen. Und taten es auch: Lange Ketten aufeinander folgender Schritte in den Büro-Klassikern „Word" und „Excel" auf zwölf verschiedenen Computern arbeiteten alle zehn extrem schnell und damit „sehr gut" ab.

Dieselben zwölf Computer – mit **Prozessoren** S.164 vom langsamen „Intel Celeron" mit einer **Taktfrequenz** S.164 von 500 **Megahertz** S.164 bis hin zum vier Mal so schnellen „Intel Pentium 4" – dienten den Grafikkarten anschließend als „Spielfeld". Und prompt setzten sich zwei Mitspieler vom Feld ab: „ATI Radeon 8500" und „Videologic Vivid XS! TV-Out" lieferten durchweg um die 50, als Spitzenwert sogar 120 Bilder pro Sekunde. Das war der Redaktion die seltene glatte Traumnote „sehr gut" (1,00) wert. Als „sehr gut", aber eben mit Nachkommastellen, erwiesen sich auch weitere glorreiche Sieben. Lediglich ein Prüfling, der sich schon bei der Installation ungeschickt angestellt hatte, stolperte dem Hauptfeld chancenlos hinterher: Die Creative Labs 3D Blaster Geforce 2 MX 200 ist alles,

NICHT GETESTET, WEIL . . .

Zwei **Grafikkarten** S.164 trafen für diesen Test zu spät in der Redaktion ein. Das war zum einen die brandneue „Hercules 3D Prophet 3 Titanium 200" aus dem Hause Guillemot mit dem aktuellen Nvidia-**Grafikprozessor** S.164 „Geforce 3 Titanium 200" (der auch auf der Grafikkarte des neuen Aldi-PCs werkelt, siehe COMPUTERBILD-SPIELE 12/2001). Einige Eckdaten: 64 **Megabyte** S.164 **Grafikspeicher** S.164, ein **S-Video-Ausgang** S.164 und ein Programm zum Abspielen von Video-DVDs. Die Karte ist ab sofort für 357,39 Euro im Handel.
Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen am Sand, Tel. 09123/96580, www.guillemot.de



Zu spät: „Hercules 3D Prophet 3 Titanium 200" . . .

Der zweite Nachzügler war die „Geforce 2 Titanium 200" von Creative Labs mit dem Nvidia-Grafikprozessor „Geforce 2 Titanium 200". Serie bei dieser Karte sind 64 Megabyte Grafikspeicher, S-Video- und **Composite-Ausgang** S.164 nebst Video-DVD-Abspielprogramm sind dabei, das Ganze gibt's ab sofort für 199 Euro.
Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring, Tel. 069/66982900, www.europe.creative.com



. . . und „Creative Labs Geforce 2 Titanium 200".

nur nicht spieltauglich. 14 bis 22 Bilder pro Sekunde sind müde Zeitlupe.„Ausreichend“ reicht heute eben nicht mehr aus.

Eine Besonderheit verdient in diesem Zusammenhang Erwähnung: Mit den Grafikkarten „3D Prophet 3“ und „3D Prophet 3 Titanium 500“ von Hercules sowie 3D Blaster Geforce 3 und 3D Blaster Geforce 2 MX 200 von Creative Labs war das LKW-Rennspiel „Mercedes Benz Truck Racing“ wegen schwerer Grafikfehler nicht in Fahrt zu bringen. Die auf diesem Durchgang basierende Teilnote lautet daher „6,00“ für null Bilder pro Sekunde. Das Spiel hat sich allerdings schon öfter als Stolperstein für Hardware-Komponenten erwiesen.

Die Ausstattungswertung entschied ein Hersteller klar für sich: ATI. Dessen Radeon 8500 und 7500 lassen kaum Wünsche offen. **S-Video-** S.164 und **Composite-Ausgang** S.164 zählen ebenso zur Serienausstattung wie ein **DVI-Ausgang** S.164 zum Anschluss eines digitalen **TFT-Bildschirms** S.164. Den DVI-Ausgang können Sie mithilfe eines ebenfalls mitgelieferten Adapters in einen herkömmlichen **VGA-Anschluss** S.164 verwandeln und dort einen zweiten „normalen“ Computer-Bildschirm anschließen. Wer mit Grafikprogrammen arbeitet, wird sich über den immensen Zuwachs an Arbeitsfläche freuen. „Gut“ gemacht, ATI. Die schlechteste Serienausstattung erwerben Sie übrigens mit der „Videologic Vivid!“: nicht ein zusätzlicher Anschluss – absolut „ungenügend“.

Heutzutage sollte jeder Grafikkarte ein Programm zum Abspielen von Video-DVDs beiliegen. Das sieht die Firma Creative Labs anders und muss folglich zwei Mal „ungenügend“ für 3D Blaster Geforce 3 und 3D Blaster Geforce 2 MX 200 in Kauf nehmen. Die übrigen acht Karten bringen so ein Programm mit und verdienten sich damit die Teilwertung „sehr gut“.

Fazit: Klare Sicht auf schnelle Bilderfolgen gewähren Ihnen die meisten getesteten Grafikkarten. Dennoch gab es nach Pflicht und Kür einen klaren Sieger nach Punkten: die ATI Radeon 8500. Lange Garantiezeit, einfache Installation, sehr hohes Tempo beim Arbeiten und Spielen sowie eine umfangreiche Ausstattung machten die Karte zum Joker. Aber ein Blick auf den Preis könnte die klare Sicht trüben. 382,96 Euro sind ein Haufen Geld. Und da es die Pflicht der Redaktion ist, auch einen Preis-Leistungs-Sieger zu küren – bitte sehr: Nur knapp ein Viertel, nämlich 96,63 Euro, kostet die Videologic Vivid! und ist damit trotz lausiger Ausstattung ein faires Angebot.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat zehn Grafikkarten mit **AGP-Anschluss** S.164 getestet. Die Prüfungen erfolgten sowohl im eigenen Testlabor als auch im unabhängigen Testinstitut der Firma Innovationstechnik Bremen. Der Leiter dieses Institutes ist öffentlich bestellter und vereidigter „Sachverständiger für Bilder aufnehmende und wiedergebende Geräte“, dem besondere fachliche Kompetenz und Präzision im Urteil bescheinigt wurden.



Sicht-Arbeit: Bei der Auswertung im Testinstitut Innovationstechnik Bremen decken die Ingenieure jede Unschärfe und Störung der Bildwiedergabe gnadenlos auf.

INSTALLATION

Die Installation der Grafikkarten und der zugehörigen Steuerungsprogramme (Treiber) sollte in der beiliegenden Bedienungsanleitung Schritt für Schritt so beschrieben sein, dass auch Anfänger keine Probleme damit haben.

Die Installation der Steuerungsprogramme sollte möglichst vollautomatisch ablaufen, ohne dass Sie komplizierte Einstellungen vornehmen müssen. Andernfalls gibt es Punktabzüge.

BILDQUALITÄT

Mit einer Spezialkamera untersucht das Testlabor die Schärfe der von den Grafikkarten erzeugten Bilder. Eigens für COMPUTERBILD-SPIELE wurden verschiedene Testbilder entwickelt. Die Messkamera „filmt“ diese Motive zum Vergleich von einem äußerst hochwertigen Referenz-Bildschirm ab und vergleicht sie mit den Darstellungen der getesteten Grafikkarten. Abweichungen führen zur Abwertung.

FLIMMERN

Je höher die **Bildwiederholfrequenz** S.164 einer Grafikkarte ist, desto weniger Flimmern nehmen Sie wahr und desto geringer werden folglich Ihre Augen belastet. Ein Wert von 100 **Hertz** S.164, also 100 Bildern pro Sekunde, gilt als „sehr gut“.

GESCHWINDIGKEIT

In diesem Test müssen die Grafikkarten zeigen, wie schnell sie die Daten vom **Prozessor** S.164 übernehmen und auf dem Bildschirm wiedergeben. Getestet wird sowohl mit Spielen als auch mit typischen Arbeitsprogrammen, zum Beispiel einer Textverarbeitung. Das Spieltempo der Grafikkarten wurde mit den Spielen „Heavy Metal F.A.K.K 2“, „Mercedes Benz Truck Racing“, „Evolva“ und „Expendable“ getestet.

Dabei wird jede Grafikkarte in sieben verschiedene Computer eingebaut. Anschließend wird aus den 48 Teil-Ergebnissen (zwölf Computer mit jeweils vier Spielen) ein Durchschnittswert errechnet. Verweigert ein Testkandidat die Zusammenarbeit mit einem der Spiele, so ergibt sich hier ein Wert von null Bildern pro Sekunde. Ein solches Einzelergebnis drückt den Durchschnitt, was sich in einem schlechteren Zwischenergebnis niederschlägt.

Die Geschwindigkeit beim Arbeiten wird mit verschiedenen Windows-Programmen, wie Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen (zum Beispiel „Word“ und „Excel“), ermittelt. Dabei müssen alle Karten vorher festgelegte, typische Aufgabenketten abarbeiten. Die dabei mit den verschiedenen Computern benötigten Zeiten werden addiert, aus dem Ergebnis ein Mittelwert errechnet und mit einem von COMPUTERBILD-SPIELE vorgegebenen Referenzwert verglichen.

PREIS/LEISTUNG

Zur Ermittlung des Preis-Leistungs-Index' wird das Testergebnis mit dem vom Hersteller empfohlenen Preis der Grafikkarte multipliziert. Beispiel: Eine Grafikkarte mit dem Testergebnis 2,0 kostet 300 Euro. Aus der Rechnung 2,0 mal 300 ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 600. In der unten stehenden Tabelle können Sie die Preis-Leistungs-Noten und die ihnen zugeordneten Indexwerte ablesen. Im Beispiel wäre das Ergebnis „ausreichend“.

bis 250	sehr gut
2500,01 bis 400	gut
400,01 bis 550	befriedigend
550,01 bis 700	ausreichend
700,01 bis 850	mangelhaft
größer als 850	ungenügend



Einsetz-Kommando: Vor dem Test wird geprüft, ob auch Anfänger mit der Installation ohne Schwierigkeiten zurechtkommen.

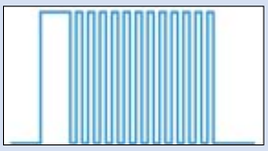
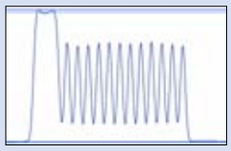
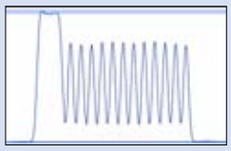
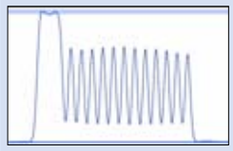
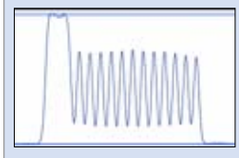


Fotos: Boethe

Streifen-Dienst: Messung der Bildschärfe auf dem 50 000 Mark teuren Prüfstand.

Testergebnisse im Detail

Spiele Test-Sieger

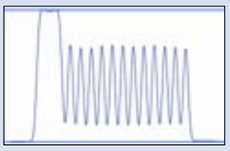
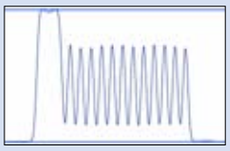
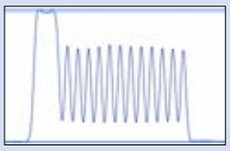
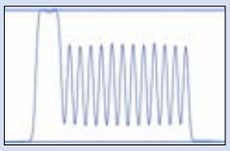
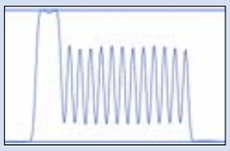
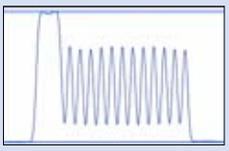
MODELL		Platz 1 RADEON 8500		Platz 2 RADEON 7500		Platz 3 VIVID! XS TV-OUT[1]		Platz 4 HERCULES 3D PROPHET[2] 3	
HERSTELLER	GEWICHTUNG	ATI	NOTE	ATI	NOTE	Videologic	NOTE	Guillemot	NOTE
SERVICE	**7%**		**1,71**		**1,71**		**1,28**		**1,62**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00	sehr lang (60 Monate)	1,00	lang (36 Monate)	2,00
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)	1%	00353/1/8077826 (0,123 €/Min.)	1,98	00353/1/8077826 (0,123 €/Min.)	1,98	06103/934714 (0,123 €/Min.)	1,98	01801/777775 (0,06 €/Min.)	1,37
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	2%	Deutsch (www.ati.de)	1,00	Deutsch (www.ati.de)	1,00	Deutsch (www.videologic.de)	1,00	Deutsch (de.hercules.com)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)		00353/1/8077826 (0,12 €/Min.)		00353/1/8077826 (0,12 €/Min.)		06103/93470 (0,12 €/Min.)		09123/96580 (0,12 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)		00353/1/8077846 (0,12 €/Min.)		00353/1/8077846 (0,12 €/Min.)		06103/311022 (0,12 €/Min.)		09123/9658333 (0,12 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**3,46**		**3,46**		**2,98**		**2,82**
Installation Steuerungsprogramm (Treiber, überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (84,4647 Megabyte)	6,00	nein (75,0223 Megabyte)	6,00	nein (21,3975 Megabyte)	6,00	nein (36,6 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	ja (48,5376 Megabyte)	5,49	ja (49,0223 Megabyte)	5,49	ja (6,8444 Megabyte)	3,62	ja (4,1205 Megabyte)	3,03
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**		**2,00**		**3,50**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00	ausführlich	2,00	etwas knapp	3,50	akzeptabel	3,00
BILDQUALITÄT	**30,6%**		**1,63**		**1,62**		**1,69**		**1,65**
Bildschärfe (unter Windows 98, gemessen)	17%	hoch (93,2 %)	1,68	hoch (93,3%)	1,67	hoch (92,7%)	1,73	hoch (92,8%)	1,72
 Die Abbildung zeigt den Helligkeitsverlauf bei dünnen, schwarzen Linien als Messkurve: je höher die Ausschläge, desto schärfer das Bild.									
Unterstützte 3D-Standards (Direct-X S.164, Open GL S.164, Glide S.164, überprüft)	3,6%	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00	viele (Direct-X, Open GL)	2,00
Bildqualität mit 3D-Spielen (überprüft)	4%	realistisch	2,00	realistisch	2,00	realistisch	2,00	realistisch	2,00
Maximale **Bildpunkteanzahl** S.164 bei 16,7 Millionen Farben (bei mindestens 75 Hz **Bildwiederholfrequenz** S.164, überprüft)	1%	sehr groß (2048 x 1536 Bildpunkte)	1,00	sehr groß (2048 x 1536 Bildpunkte)	1,00	groß (1280 x 1024 Bildpunkte)	2,00	sehr groß (1920 x 1440)	1,00
Maximale Bildwiederholfrequenz bei 1024 x 768 Bildpunkten (überprüft)	2%	sehr hoch (160 Hertz)	1,00	sehr hoch (160 Hertz)	1,00	sehr hoch (150 Hertz)	1,00	sehr hoch (120 Hertz)	1,00
Mögliche Bildschirmeinstellungen (Anzahl Bildpunkte unter Windows 98, überprüft)	3%	sehr viele (1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 768, 1152 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 768, 1152 x 864, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (1920 x 1440, 1600 x 1200, 1280 x 960, 1152 x 864, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 900, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00
GESCHWINDIGKEIT	**45%**		**1,00**		**1,08**		**1,00**		**1,23**
Spielen mit AMD Duron 700 MHz (Hauptplatine mit VIA-**Chipsatz** S.164, Windows 98, gemessen)	4%	sehr hoch (57,70 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (55,59 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (54,20 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (48,04 Bilder pro Sek.)[5]	1,20
Spielen mit AMD Athlon 800 MHz (Hauptplatine mit AMD-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	4%	sehr hoch (60,57 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (63,03 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (50,40 Bilder pro Sek.)	1,00	hoch (36,53 Bilder pro Sek.)[5]	2,35
Spielen mit AMD Athlon 1000 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	4%	sehr hoch (75,38 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (71,58 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (65,64 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (62,70 Bilder pro Sek.)[5]	1,00
Spielen mit AMD Athlon 1200 C MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	4%	sehr hoch (101,73 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (76,60 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (68,60 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (81,73 Bilder pro Sek.)[5]	1,00
Spielen mit Intel Celeron 500 MHz (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	4%	sehr hoch (49,45 Bilder pro Sek.)	1,05	hoch (40,55 Bilder pro Sek.)	1,95	sehr hoch (49,63 Bilder pro Sek.)	1,04	hoch (43,34 Bilder pro Sek.)[5]	1,67
Spielen mit Intel Pentium 3 500 MHz (Hauptplatine mit BX-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	4%	sehr hoch (55,31 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (53,55 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (51,36 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (46,07 Bilder pro Sek.)[5]	1,39
Spielen mit Intel Pentium 3 800 MHz EB (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2%	sehr hoch (82,00 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (71,00 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (66,18 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (62,61 Bilder pro Sek.)[5]	1,00
Spielen mit Intel Pentium 3 800 MHz EB (Hauptplatine mit BX-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2%	sehr hoch (60,74 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (59,45 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (55,36 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (51,06 Bildern pro Sek.)[5]	1,00
Spielen mit Intel Pentium 3 1000 MHz EB (Hauptplatine mit VIA-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2%	sehr hoch (96,68 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (83,42 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (72,44 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (68,64 Bilder pro Sek.)[5]	1,00
Spielen mit Intel Pentium 3 1000 MHz EB (Hauptplatine mit Intel 815-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	2%	sehr hoch (82,13 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (60,91 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (54,90 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (54,45 Bilder pro Sek.)[5]	1,00
Spielen mit Intel Pentium 4 1500 MHz (Hauptplatine mit Intel 845-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	4%	sehr hoch (97,64 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (89,83 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (67,98 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (66,92 Bilder pro Sek.)[5]	1,00
Spielen mit Intel Pentium 4 2000 MHz (Hauptplatine mit Intel 850-Chipsatz, Windows 98, gemessen)	4%	sehr hoch (120,50 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (92,86 Bilder pro Sek.	1,00	sehr hoch (79,35 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (87,11 Bilder pro Sek.)[5]	1,00
Arbeiten (Windows 98, gemessen)	5%	sehr hoch (149,65 Prozent)	1,00	sehr hoch (124,85 Prozent)	1,00	sehr hoch (139,25 Prozent)	1,00	sehr hoch (116,12%)	1,00
ANSCHLÜSSE	**6%**		**2,33**		**2,33**		**4,00**		**3,33**
Composite S.164	2%	Ausgang (über Adapter)	3,00	Ausgang (über Adapter)	3,00	Ausgang (über Adapter)	3,00	nicht vorhanden	6,00
S-Video S.164 (überprüft)	2%	Ausgang	3,00	Ausgang	3,00	Ausgang	3,00	Ausgang	3,00
DVI-Ausgang S.164 (überprüft)	2%	vorhanden	1,00	vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	vorhanden	1,00
Monitor-Anschluss (überprüft)	0%	2 x VGA (über Adapter)		2 x VGA (über Adapter)		1 x VGA		1 x VGA	
SONSTIGES	**4%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
DVD-Video S.164 abspielbar (mit **DVD-ROM-Laufwerk** S.164, überprüft)	4%	ja (Abspielprogramm mitgeliefert)	1,00	ja (Abspielprogramm mitgeliefert)	1,00	ja (Abspielprogramm mitgeliefert)	1,00	ja (Abspielprogramm mitgeliefert)	1,00
Grafikprozessor S.164 (überprüft)	0%	ATI Radeon 8500		ATI Radeon 7500		ST Microelectronics Kyro 2		Nvidia Geforce 3	
Grafikspeicher S.164 (überprüft)	0%	64 **Megabyte** S.164		64 Megabyte		32 Megabyte		64 Megabyte	
Grafikspeicher erweiterungsfähig (überprüft)	0%	nein		nein		nein		nein	
Mitgelieferte Steuerungsprogramme (Treiber, überprüft)	0%	für Windows 95, 98, ME, 2000 und XP		für Windows 95, 98, ME, 2000 und XP		für Windows 98, NT 4.0 und 2000		für Windows 95 und 98	
Mitgeliefertes Zubehör und Programme (überprüft)	0%	Scart-Adapter, S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, Adapter S-Video auf Composite, Adapter DVI-Ausgang auf VGA-Ausgang, Programm Hydravision und ATI Mulitmedia Center 7.1		S-Video-Anschlusskabel, Composite-Anschlusskabel, Adapter S-Video auf Composite, Adapter DVI-Ausgang auf VGA-Ausgang, Programme Hydravision und ATI Mulitmedia Center 7.1		Win DVD 2000, Adapter S-Video auf Composite		Power DVD 2.5, Hercules Power Tweaker	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,48**		**1,51**		**1,57**		**1,62**
AUFWERTUNG		zwei Monitore gleichzeitig nutzbar	**-0,05**	zwei Monitore gleichzeitig nutzbar	**-0,05**				
TESTERGEBNIS		**sehr gut**	**1,43**	**sehr gut**	**1,46**	**gut**	**1,57**	**gut**	**1,62**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**		**gut**		**sehr gut**		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		382,96 €		204,01 €		137,54 €		408,52 €	
Preisempfehlung* (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Dezember fand – von Mark in Euro umgerechnet)		290,93 €, Sperl, Greding, Tel. 08463/606810		171,28 €, Sperl, Greding, Tel. 08463/606810		115,04 €, CSD, Alsbach, Tel. 06257/9339220		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,43 x 382,96 = 547,63 = befriedigend		1,46 x 204,01 = 297,85 = gut		1,57 x 137,54 = 215,93 = gut		1,62 x 408,52 = 661,81 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1]sprich: „Widoloddschick <Wiwwid TI Wi Aut" [2]sprich: „Gihmoh Hörkjules Proffit" [3]sprich: „Gläidiack" [4]sprich: „Kriäitif Labs Blahster Dschihfonß"

[5]schwere Grafikfehler im Spiel „Mercedes Benz Truck Racing", das damit nicht spielbar war und mit „null Bilder pro Sekunde" in die Bewertung einfloss

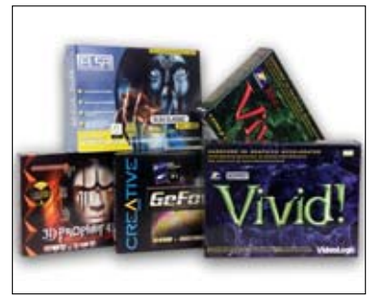
Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Platz 4		Platz 6		Platz 6		Platz 8		Platz 9		Platz 10	
HERCULES 3D PROPHET[2] 3 TITANIUM 500		**GLADIAC[3] 511 TV-OUT**		**HERCULES 3D PROPHET[2] 4500 64 MB TV-OUT**		**VIVID!**		**3 D BLASTER GEFORCE[4] 3**		**3D BLASTER GEFORCE[4] 2 MX 200**	
Guillemot	NOTE	Elsa	NOTE	Guillemot	NOTE	Videologic	NOTE	Creative Labs	NOTE	Creative Labs	NOTE
	1,62		**1,28**		**1,62**		**1,28**		**2,14**		**2,14**
lang (36 Monate)	2,00	sehr lang (72 Monate)	1,00	lang (36 Monate)	2,00	sehr lang (60 Monate)	1,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
01801/777775 (0,06 €/Min.)	1,37	01805/005127 (0,12 €/Min.)	1,96	01801/777775 (0,06 €/Min.)	1,37	06103/934714 (0,123 €/Min.)	1,98	003531/4380000 (0,123 €/Min.)	1,98	003531/4380000 (0,123 €/Min.)	1,98
Deutsch (de.hercules.com)	1,00	Deutsch (www.elsa.de)	1,00	Deutsch (de.hercules.com)	1,00	Deutsch (www.videologic.de)	1,00	Deutsch (www.creative.europe.com)	1,00	Deutsch (www.creative.europe.com)	1,00
09123/96580 (0,12 €/Min.)		0241/6060 (0,12 €/Min.)		09123/96580 (0,12 €/Min.)		06103/93470 (0,12 €/Min.)		keins		keins	
09123/9658333 (0,12 €/Min.)		0241/6061199 (0,12 €/Min.)		09123/9658333 (0,12 €/Min.)		06103/311022 (0,12 €/Min.)		keins		keins	
	3,41		**3,29**		**3,59**		**2,97**		**3,63**		**3,23**
einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	einfach	2,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
nein (39,4076 Megabyte)	6,00	nein (19,3331 Megabyte)	6,00	nein (114,1 Megabyte)	6,00	nein (20,6962 Megabyte)	6,00	nein (12,2593 Megabyte)	6,00	nein (3,3708 Megabyte)	6,00
nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
ja (18,2968 Megabyte)	5,28	ja (14,6595 Megabyte)	4,83	nein	6,00	ja (6,8362 Megabyte)	3,61	ja (5,2633 Megabyte)	3,29	ja (0,5568 Megabyte)	1,75
Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
	2,00		**4,00**		**3,00**		**3,50**		**3,50**		**3,50**
ausführlich	2,00	etwas knapp	4,00	akzeptabel	3,00	etwas knapp	3,50	etwas knapp	3,50	etwas knapp	3,50
	1,58		**1,59**		**1,64**		**1,58**		**1,62**		**1,62**
hoch (94,1 %)	1,59	hoch (93,9%)	1,61	hoch (92,9%)	1,71	hoch (94,1%)	1,59	hoch (93,4%)	1,66	hoch (92,3%)	1,67
											
viele (Direct-3D, Open GL)	2,00	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00	viele (Direct-X, Open GL)	2,00	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00	viele (Direct-3D, Open GL)	2,00
realistisch	2,00	realistisch	2,00	realistisch	2,00	realistisch	2,00	realistisch	2,00	realistisch	2,00
sehr groß (1920 x 1440 Bildpunkte)	1,00	sehr groß (1920 x 1440 Bildpunkte)	1,00	sehr groß (1600 x 1200)	1,00	sehr groß (1600 x 1200 Bildpunkte)	1,00	sehr groß (1920 x 1440 Bildpunkte)	1,00	sehr groß (1920 x 1440 Bildpunkte)	1,00
sehr hoch (150 Hertz)	1,00	sehr hoch (150 Hertz)	1,00	sehr hoch (150 Hertz)	1,00	sehr hoch (120 Hertz)	1,00	sehr hoch (150 Hertz)	1,00	sehr hoch (120 Hertz)	1,00
sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 768, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 720, 1152 x 864, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (1920 x 1440, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1152 x 864, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (1920 x 1440, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1152 x 864, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00	sehr viele (2048 x 1536, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1600 x 1200, 1600 x 1024, 1600 x 900, 1360 x 768, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1280 x 768, 1280 x 720, 1152 x 864, 848 x 480, 800 x 600, 640 x 480)	1,00
	1,24		**1,20**		**1,12**		**1,20**		**1,32**		**3,86**
hoch (43,54 Bilder pro Sek.)[5]	1,65	sehr hoch (49,30 Bilder pro Sek.)	1,07	sehr hoch (55,21 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (50,59 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (46,78 Bilder pro Sek.)[5]	1,32	gering (16,91 Bilder pro Sek.)[5]	4,31
sehr hoch (47,36 Bilder pro Sek.)[5]	1,26	hoch (41,55 Bilder pro Sek.)	1,84	sehr hoch (48,05 Bilder pro Sek.)	1,20	sehr hoch (46,48 Bilder pro Sek.)	1,35	hoch (36,68 Bilder pro Sek.)[5]	2,33	sehr gering (14,60 Bilder pro Sek.)[5]	4,54
sehr hoch (82,48 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (62,79 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (67,85 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (55,76 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (60,17 Bilder pro Sek.)[5]	1,00	gering (16,88 Bilder pro Sek.)[5]	4,31
sehr hoch (69,43 Bilder pro Sek.)[5]	1,00	sehr hoch (55,76 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (69,02 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (57,11 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (65,08 Bilder pro Sek.)[5]	1,00	gering (16,85 Bilder pro Sek.)[5]	4,32
hoch (35,01 Bilder pro Sek.)[5]	2,49	hoch (41,08 Bilder pro Sek.)	1,89	hoch (38,88 Bilder pro Sek.)	2,11	hoch (37,54 Bilder pro Sek.)	2,25	akzeptabel (34,00 Bilder pro Sek.)[5]	2,60	gering (17,78 Bilder pro Sek.)[5]	4,22
sehr hoch (46,50 Bilder pro Sek.)[5]	1,35	sehr hoch (48,55 Bilder pro Sek.)	1,15	sehr hoch (51,62 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (45,91 Bilder pro Sek.)	1,41	sehr hoch (46,00 Bilder pro Sek.)[5]	1,40	gering (21,47 Bilder pro Sek.)[5]	3,85
sehr hoch (64,01 Bilder pro Sek.)[5]	1,00	sehr hoch (54,05 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (67,38 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (55,22 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (62,85 Bilder pro Sek.)[5]	1,00	gering (17,14 Bilder pro Sek.)[5]	4,29
sehr hoch (52,47 Bilder pro Sek.)[5]	1,00	sehr hoch (47,49 Bilder pro Sek.)	1,25	sehr hoch (55,95 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (48,80 Bilder pro Sek.)	1,12	sehr hoch (51,70 Bilder pro Sek.)[5]	1,00	gering (22,25 Bilder pro Sek.)[5]	3,78
sehr hoch (71,91 Bilder pro Sek.)[5]	1,00	sehr hoch (51,78 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (87,22 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (57,25 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (70,35 Bilder pro Sek.)[5]	1,00	gering (16,90 Bilder pro Sek.)[5]	4,31
sehr hoch (83,58 Bilder pro Sek.)[5]	1,00	sehr hoch (45,95 Bilder pro Sek.)	1,41	sehr hoch (54,68 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (45,28 Bilder pro Sek.)	1,47	sehr hoch (51,38 Bilder pro Sek.)[5]	1,00	gering (22,62 Bilder pro Sek.)[5]	3,74
sehr hoch (84,32 Bilder pro Sek.)[5]	1,00	sehr hoch (61,22 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (73,10 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (53,28 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (80,51 Bilder pro Sek.)[5]	1,00	gering (16,90 Bilder pro Sek.)[5]	4,31
sehr hoch (108,13 Bilder pro Sek.)[5]	1,00	sehr hoch (56,48 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (75,98 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (58,50 Bilder pro Sek.)	1,00	sehr hoch (81,45 Bilder pro Sek.e)[5]	1,00	gering (17,58 Bilder pro Sek.)[5]	4,24
sehr hoch (146,70 Prozent)	1,00	sehr hoch (138,23 Prozent)	1,00	sehr hoch (112,37%)	1,00	sehr hoch (131,12 Prozent)	1,00	sehr hoch (144,93 Prozent)	1,00	sehr hoch (141,38%)	1,00
	3,33		**4,00**		**4,00**		**6,00**		**3,33**		**6,00**
nicht vorhanden	6,00	Ausgang (über Adapter)	3,00	Ausgang (über Adapter)	3,00	nicht vorhanden	6,00	Ausgang	3,00	nicht vorhanden	6,00
Ausgang	3,00	Ausgang	3,00	Ausgang	3,00	nicht vorhanden	6,00	Ein- und Ausgang	1,00	nicht vorhanden	6,00
vorhanden	1,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
1 x VGA		1 x VGA		1 x VGA		1 x VGA		1 x VGA		1 x VGA	
	1,00		**1,00**		**1,00**		**1,00**		**6,00**		**6,00**
ja (Abspielprogramm mitgeliefert)	1,00	ja (Abspielprogramm mitgeliefert)	1,00	ja (Abspielprogramm mitgeliefert)	1,00	ja (Abspielprogramm mitgeliefert)	1,00	nein (kein Abspielprogramm mitgeliefert)	6,00	nein (kein Abspielprogramm mitgeliefert)	6,00
Nvidia Geforce 3 Ti 500		Nvidia Geforce 2 MX-400		ST Microelectronics Kyro 2		ST Microelectronics Kyro 1		Nividia Geforce 3		Nvidia Geforce 2 MX-200	
64 Megabyte		64 Megabyte		64 Megabyte		32 Megabyte		64 Megabyte		32 Megabyte	
nein		nein		nein		nein		nein		nein	
für Windows 95, 98, ME, 2000, XP		für Windows 95, 98, ME, 2000 und XP		für Windows 95, 98 und 2000		für Windows 98, NT 4.0 und 2000		für Windows 95, 98, ME, 2000 und XP		für Windows 95, 98, ME, 2000 und XP	
Cyberlink Power DVD 3.0, 3 Deep, Hercules 3D Tweaker		Adapter S-Video auf Composite, Pro Rally 2001, Ultima Online Renaissance, 3D Mark 2001 ELSA Movie 2000 (DVD-Spieler)		Adapter S-Video-out auf Composite-Out, Cyberlink Power DVD 3.0		Win DVD 2000, Adapter S-Video auf Composite		Spiele E Racer und Incoming Forces, Demos Blobby Dinosaur, Bumpy Shiny, Chameleon, Hair, Inferno		Spiele Midnight GT, Rage Rally	
	1,62		**1,65**		**1,65**		**1,74**		**1,95**		**3,23**
gut	**1,62**	**gut**	**1,65**	**gut**	**1,65**	**gut**	**1,74**	**gut**	**1,95**	**befriedigend**	**3,23**
mangelhaft		**sehr gut**		**sehr gut**		**sehr gut**		**ungenügend**		**befriedigend**	
485,22 €		127,31 €		142,65 €		96,63 €		510,78 €		127,31 €	
418,24 €, Computer Discount 2000, Polch, Tel. 02654/4050		101,24 €, Computer Concept, Gnarrenburg, Tel. 04763/1072		99,70 €, Computer Discount 2000, Polch, Tel. 02654/4050		79,25 €, Sperl, Greding, Tel. 08463/606810		270,47 €, MCS, Dresden, Tel. 0351/4598315		85,67 €, Bestcape, Hamburg, Tel. 040/60876211	
1,62 x 485,22 = 786,05 = mangelhaft		1,65 x 127,31 = 210,06 = sehr gut		1,65 x 142,65 = 235,37 = sehr gut		1,74 x 96,63 = 168,14 = sehr gut		1,95 x 510,78 = 996,02 = ungenügend		3,23 x 127,31 = 411,22 = befriedigend	

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

Die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion hat zehn neue Grafikkarten mit AGP-Anschluss einem harten, ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testkandidaten waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle Grafikkarten sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keine der getesteten Grafikkarten durfte mehr als 500 Euro kosten.
- Die Redaktion testete ausschließlich Grafikkarten mit **AGP-Anschluss** S.164. Geräte mit einem **PCI-Anschluss** S.164 wurden für diesen Test nicht berücksichtigt.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert. Auch leiden Vorserienmuster häufig unter fehlerhaften oder nicht funktionsfähigen Steuerungsprogrammen (Treibern).
- Die getesteten Grafikkarten sollten nach Möglichkeit sowohl in Elektronikgroßmärkten als auch in Fachgeschäften erhältlich sein.
- Alle Hersteller sicherten zu, dass die Grafikkarten nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Pappe ist geduldig: Schrille Kartons verheißen Spitzenprodukte ohne Ende.

Platz 1 ATI Radeon 8500

Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	sehr gut
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	382,96 €



Mit der „ATI Radeon 8500" wird dieser Adapter geliefert. Stecken Sie den auf den **DVI-Ausgang** S.164, so können Sie dort einen zweiten Bildschirm mit **VGA-Ausgang** S.164 anschließen. Das ist beispielsweise für den Umgang mit Grafikprogrammen wichtig, da so die Arbeitsfläche deutlich vergrößert wird.

- + Sehr hohes Spieltempo
- + Sehr hohes Arbeitstempo
- + Sehr hohe Bildwiederholfrequenz
- + Hohe Bildschärfe
- + Composite- und S-Video-Ausgang
- + Karte kann mit zwei Bildschirmen arbeiten
- + Lange Garantiezeit
- − Hoher Preis
- − Kein Composite- und S-Video Eingang

Infos bei: ATI Technologies GmbH, Keltenring 13, 82041 Oberhaching

Platz 2 ATI Radeon 7500



Testergebnis:	sehr gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	204,01 €



Hat Ihr Fernseher nur einen **Composite-Eingang** S.164, so nützt Ihnen der **S-Video-Ausgang** S.164 an der „ATI Radeon 7500" wenig. Deshalb wird mit der Grafikkarte ein Adapter-Kabel geliefert. Die Strippe macht's möglich, den PC-Bildinhalt auch über den Composite-Eingang zum TV-Gerät zu übertragen.

- + Sehr hohes Spieltempo
- + Sehr hohes Arbeitstempo
- + Sehr hohe Bildwiederholfrequenz
- + Hohe Bildschärfe
- + Composite- und S-Video-Ausgang
- + Karte kann mit zwei Bildschirmen arbeiten
- + Lange Garantiezeit
- − Kein Composite- und S-Video Eingang

Infos bei: ATI Technologies GmbH, Keltenring 13, 82041 Oberhaching

Platz 3 Videologic Vivid XS!



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	137,54 €



Unten an der Grafikkarte befindet sich der **AGP-Anschluss** S.164, den Sie beim Einbau vorsichtig und ohne jede Gewalt in den **AGP-Steckplatz** S.164 auf der **Hauptplatine** S.164 im Computer drücken müssen. Dazu pressen Sie am besten beide Daumen links und rechts auf die Oberkante der Grafikkarte.

- + Sehr hohes Spieltempo
- + Sehr hohes Arbeitstempo
- + Sehr hohe Bildwiederholfrequenz
- + Hohe Bildschärfe
- + S-Video-Ausgang
- + Sehr lange Garantiezeit
- − Etwas knappes Handbuch
- − Kein Composite-Ausgang
- − Kein Composite- und S-Video Eingang

Infos bei: Videologic GmbH, Max-Planck-Str. 25, 63303 Dreieich

Platz 4 Hercules 3D Prophet 3



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ausreichend
Preis:	408,52 €

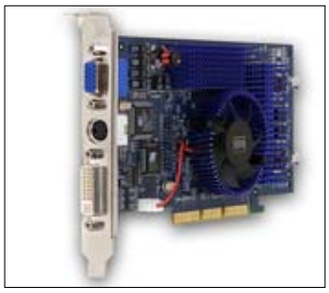


Mithilfe des abgebildeten Adapterkabels verwandeln Sie den **S-Video-Ausgang** S.164 an der „Hercules 3D Prophet 3" in einen **Composite-Ausgang** S.164. So können Sie den Bildinhalt des Computer-Bildschirms auch auf einem Fernsehgerät wiedergeben, das lediglich einen **Composite-Eingang** S.164 hat.

- + Sehr hohes Spieltempo
- + Sehr hohes Arbeitstempo
- + Sehr hohe Bildwiederholfrequenz
- + Hohe Bildschärfe
- + Composite und S-Video-Ausgang
- + Lange Garantiezeit
- − Hoher Preis
- − Kein Composite- und S-Video Eingang

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Platz 4 Hercules 3D Prophet 3 Titanium 500



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	485,22 €



Die „Hercules 3D Prophet 3 Titanium 500“ von Guillemot hat einen **DVI-Ausgang** S.164, der den Anschluss **digitaler TFT-Displays** S.164 ermöglicht. Diese modernen Flachbildschirme können den Bildinhalt prinzipiell mit erheblich höherer Schärfe und völlig störungsfrei wiedergeben.

- Sehr hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Sehr hohe Bildwiederholfrequenz
- Hohe Bildschärfe
- S-Video-Ausgang
- Lange Garantiezeit

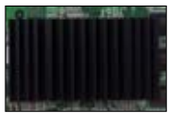
- Hoher Preis
- Kein Composite-Ausgang
- Kein Composite- und S-Video Eingang

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Platz 6 Elsa Gladiac 511



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	127,31 €



Ein rippenförmiger Kühlkörper gewährt dem Grafikprozessor der „Elsa Gladiac 511“ „passiven“ Schutz vor Überhitzung. Es ist also kein mechanischer Lüfter vorhanden. Folglich verursacht die Grafikkarte keine zusätzlichen Nebengeräusche – der Computer selbst ist ja meist schon laut genug.

- Sehr hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Sehr hohe Bildwiederholfrequenz
- Hohe Bildschärfe
- S-Video-Ausgang
- Sehr lange Garantiezeit
- Leise durch passive Kühlung

- Kein Composite-Ausgang
- Kein Composite- und S-Video Eingang

Infos bei: Elsa AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

Platz 6 Hercules 3D Prophet 4500 64 MB



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	142,65 €



Ein Programm zum Abspielen von Videos auf **DVD-ROM** S.164 sollte heutzutage zum Lieferumfang jeder Grafikkarte gehören. Mit der „Hercules 3D Prophet 4500 64 MB“ bekommen Sie beispielsweise ohne Aufpreis das DVD-Abspielprogramm „Power DVD 3.0“ von der Firma Cyberlink.

- Sehr hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Sehr hohe Bildwiederholfrequenz
- Hohe Bildschärfe
- Composite und S-Video-Ausgang
- Lange Garantiezeit

- Kein Composite- und S-Video Eingang

Infos bei: Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen

Platz 8 Videologic Vivid!

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	96,63 €



Dieses „Windrädchen“ direkt auf der „Videologic Vivid!“ sorgt für die Kühlung des darunter eingebauten **Grafikprozessors** S.164 „Kyro 1“. Gut für den Prozessor, schlecht für die Ohren. Denn eine aktive Kühlung mit mechanischem Lüfter verursacht fast immer deutlich hörbare, störende Nebengeräusche.

- Sehr hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Sehr hohe Bildwiederholfrequenz
- Hohe Bildschärfe
- Sehr lange Garantiezeit

- Kein Composite- und S-Video-Ausgang
- Kein Composite- und S-Video Eingang

Infos bei: Videologic GmbH, Max-Planck-Str. 25, 63303 Dreieich

Platz 9 Creative Labs 3D Blaster Geforce 3



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	510,78 €



Die „Creative Labs 3D Blaster Geforce 3“ hat neben dem **S-Video-Ausgang** S.164 auch einen **S-Video-Eingang** S.164. Über ein entsprechendes Verbindungskabel können Sie damit beispielsweise das von einer Spielekonsole „Playstation 2“ gelieferte Fernsehbild auf dem Computer-Bildschirm wiedergeben.

- Sehr hohes Spieltempo
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Sehr hohe Bildwiederholfrequenz
- Hohe Bildschärfe
- Composite und S-Video-Ausgang
- S-Video-Eingang

- Hoher Preis
- Kein Composite-Eingang
- Kein DVD-Abspielprogramm im Lieferumfang

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring

Platz 10 Creative Labs Geforce 2 MX 200



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	befriedigend
Preis:	127,31 €



Vier solcher Bausteine befinden sich auf der „Creative Labs Geforce 2 MX 200“. Jeder dieser Bausteine enthält acht **Megabyte** S.164 **Grafikspeicher** S.164 – zusammen also 32 Megabyte. Je größer der Grafikspeicher einer Grafikkarte ist, desto detaillierter lassen sich damit Spiele-Szenen wiedergeben.

- Sehr hohes Arbeitstempo
- Sehr hohe Bildwiederholfrequenz
- Hohe Bildschärfe
- Leise durch passive Kühlung

- Niedriges Spieltempo
- Kein Composite- und S-Video-Ausgang
- Kein Composite- und S-Video Eingang
- Kein DVD-Abspielprogramm im Lieferumfang

Infos bei: Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring



Unwillkommene Reklame bleibt draußen: Mit „Ad Aware" können Sie Werbe-Programme von Ihrem Computer entfernen

Datenerhebung zu Marktforschungszwecken hat Hochkonjunktur. Da bezahlen Sie ein Mal an der Supermarktkasse mit Kreditkarte – und kurze Zeit später flattert Ihnen eine Menge bunter Prospekte mit den neuesten Angeboten ins Haus. Auch im Internet sammeln die Werbestrategen munter die Adressen möglicher Kunden.

Viele Software-Firmen finanzieren einen Teil ihrer Entwicklungskosten durch Werbung. Testversionen so mancher Programme beispielsweise sind nur deshalb kostenlos im Internet verfügbar, weil der Hersteller jede Menge Reklame darin untergebracht hat. Wer etwa mit der jüngsten Version des Internet-Zugangsprogramms „Opera" arbeitet, „bezahlt" für dessen Nutzung damit, dass er sich ständig wechselnde Werbebanner im Programmfenster ansehen muss. Software, die ohne Ende Anzeigen (englisch: „Advertisements"[2]) einblendet, wird denn auch spöttisch „Adware"[3] genannt.

Immerhin: Solche Programme nerven nur, sind aber ansonsten harmlos. Leider ist das Ergebnis der Zusammenarbeit von Programmherstellern und der Werbebranche nicht immer so offensichtlich. Marktforscher schnüffeln nämlich auch gerne Ihre Vorlieben und Gewohnheiten aus: Welche Internet-Seiten besuchen Sie? Welche Programme laden Sie vorzugsweise herunter? All das wird möglicherweise beobachtet – mithilfe so genannter „Spyware"[4] (auf Deutsch: „Spionage-Programm").

Um Missverständnissen vorzubeugen: Diese Programme sind keineswegs mit den berüchtigten **Trojanischen Pferden** S.164 zu verwechseln, die geheime Daten des Menschen am PC ausspähen, etwa seine Zugangscodes für Online-Bankgeschäfte.

Spyware will Sie weder bestehlen noch betrügen, spielt sogar mit offenen Karten: Schon während der Installation eines Programms wird auf darin enthaltene Spyware hingewiesen – wenn auch oft nur versteckt in den Lizenzbestimmungen. Der Pferdefuß ist: Meist können Sie das gewünschte Programm nur dann installieren, wenn Sie sich mit den Lizenzbestimmungen einverstanden erklären. Und damit auch die unerwünschten Bestandteile akzeptieren.

So funktioniert das System: Die in Programmen versteckte Spyware ermittelt statistische Daten des Benutzers, etwa Alter und Geschlecht, zeichnet aber auch persönliche Internet-Gewohnheiten auf.

Dazu verstecken die Werbegenies winzige, für Sie unsichtbare Bilder auf Internet-Seiten, so genannte **Clear-GIFs** S.164. Darin sind geheime Programme verborgen. Sobald die Seite aufgerufen wird, werden diese Programme aktiv und nehmen unbemerkt Kontakt mit bestimmten **Internet-Servern** S.164 auf.

An solche Server wiederum sind Werbefirmen angeschlossen, die dankbar Ihre Daten, beispielsweise Ihre **IP-Adresse** S.164 und die Adressen der besuchten Seiten, entgegen- und in ihre Datenbanken aufnehmen. Beim Besuch einer anderen Internet-Seite werden die Daten verglichen. So entsteht allmählich ein aussagekräftiges Benutzerprofil.

Nach Installation eines von Spyware durchsetzten Programms bekommen Sie daher innerhalb kürzester Zeit jede Menge Werbe-E-Mails, in denen Produkte angeboten werden, die zu Ihrem persönlichen Profil passen. Wer etwa oft Seiten von Spieleherstellern besucht, wird mit Werbung von Spieleversendern bombardiert. Oder sieht sich beim Stöbern im Internet plötzlich mit einer Reihe kleiner Fenster konfrontiert, so genannten **Pop-Ups** S.164, die sich unaufgefordert öffnen.

Gegen die „Sammelleidenschaft" mancher Firmen gibt es aber ein Mittel: ein kleines Programm namens Ad Aware. Es spürt gängige Spyware, wie „Aureate"[5] (jetzt „Radiate"[6]), „Gator"[7], „Timesink"[8] und „Doubleclick"[9], auf und entfernt sie von Ihrem Computer. Allerdings müssen Sie selbst ein paar Mausklicks beisteuern.

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen auf der rechten Seite, wie es funktioniert. Damit Sie auch in Zukunft selbst entscheiden können, was Sie sehen wollen und was nicht.

PROFI-ECKE-THEMEN

Download-Manager richtig nutzen	Heft	1/2002
Reklame-Programme entfernen	**Heft**	**2/2002**
Benchmark-Programme	Heft	3/2002
Laptops über USB verbinden	Heft	4/2002
Schummeln in Multiplayer-Spielen verhindern	Heft	5/2002

[1] sprich: „AdAwahr" [2] sprich: „Adwörteisments" [3] sprich: „Adwahr" [4] sprich: „Spjeuwähr" [5] sprich: „Ohriäit" [6] sprich: „Raidiät" [7] sprich: „Gaiter" [8] sprich: „Teimßink" [9] sprich: „Dabbelklick"

Ad Aware installieren

Zunächst müssen Sie „Ad Aware" aus dem Internet herunterladen. Sie bekommen das Programm unter www.lavasoftusa.com

1 Sobald Sie sich das Programm, das je nach Server „aaw" oder „aaw562" heißen kann, aus dem Internet heruntergeladen haben, starten Sie die Installation mit einem Doppelklick auf .

2 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie in den nächsten vier Teilschritten jeweils auf Next >, um fortzufahren. Dann zeigt ein Laufbalken den Fortschritt der Installation an: .

3 Klicken Sie zum Schluss auf Finish, um die Installation von Ad Aware abzuschließen. Lesen Sie jetzt die Hinweise im Kasten rechts: „Hintergrundprogramme schließen".

Hintergrundprogramme schließen

Damit Ad Aware ungestört seine Arbeit verrichten kann, müssen Sie einige Hintergrundprogramme schließen

1 Drücken Sie gleichzeitig Strg, Alt und Entf.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster werden alle laufenden Hintergrundprogramme gezeigt. Schließen Sie die alle – bis auf „Explorer" und „Systray", die unbedingt weiterlaufen müssen. Zum Schließen klicken Sie einen der Einträge an und klicken anschließend auf Task beenden. Weil daraufhin das Fenster geschlossen wird, müssen Sie zum Beenden der übrigen im Hintergrund laufenden Programme jedes Mal erneut die Tastenkombination aus Schritt 1 drücken.

Ad Aware starten und einrichten

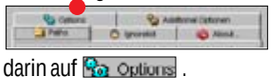
So richten Sie das Programm Ad Aware Ihren Wünschen gemäß ein und überprüfen anschließend den Computer

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

.

2 Damit haben Sie das Hauptmenü von Ad Aware aufgerufen. Die Beschriftung der Symbole und Funktionen ist üblicherweise englisch. Falls Sie die Übersetzung sehen möchten, klicken Sie auf 

.

3 Daraufhin wird ein neues Fenster mit diversen Karteireitern geöffnet. Klicken Sie 
darin auf Options.

4 Im unteren Teil des Fensters wählen Sie die Sprache aus. Klicken Sie dazu auf 

und anschließend auf Deutsch. Klicken Sie auf Proceed, um diese Einstellung zu übernehmen. Die Menütexte erscheinen ab jetzt in deutscher Sprache.


5 Klicken Sie danach auf das Symbol 

.

6 Schalten Sie dann mit einem Klick auf Optionen zum Optionen-Menü um.

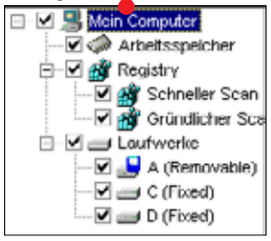
7 Zunächst sollten Sie die zuerst angebotene Option Alle Referenzen automatisch markieren per Klick mit einem Haken versehen. Verdächtige Einträge, die gefunden werden, sind dann bereits markiert, und Sie müssen nicht jeden Eintrag einzeln auswählen. Bekannte Spyware-Programme sind beispielsweise „Aureate", „Gator" „Timesink" und„Web 3000".

Damit Sie selbst entscheiden können, welche dieser Einträge Sie löschen möchten, sollten Sie die vorletzte Option Gefundene Komponenten automatisch löschen nicht aktivieren. Das gilt auch für die zweite Option Beim Start von Windows scannen – es sei denn, Sie installieren täglich neue Programme und Spiele. Dann sucht Ad Aware nach jedem Windows-Start verdächtige Dateien. Vergewissern Sie sich dann noch, dass die beiden verbleibenden Optionen Sicherer Modus (always ask confirmation) und Logfile automatisch speichern jeweils angehakt sind. Ad Aware fordert dann immer eine Bestätigung an, bevor die jeweilige Datei tatsächlich gelöscht wird, und protokolliert die Vorgänge.

8 Den Umfang des Protokolls legen Sie per Klick auf den Karteireiter Weitere Optionen fest. Wenn Sie detailliertere Informationen wünschen, müssen Sie die beiden Optionen mit


Häkchen versehen. Klicken Sie jetzt noch auf Pfade. Hier können Zielverzeichnisse für Dateien definiert werden, die Ad Aware anlegt. Klicken Sie neben Logfiles auf .

9 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster wählen Sie mit einem Mausklick den Ordner Eigene Dateien aus und bestätigen per Klick auf OK. Jetzt werden die Report-Dateien in diesem Ordner abgelegt – zur späteren Ansicht sind sie dann bequem mit einem Doppelklick auf den Ordner „Eigene Dateien" auf der Windows-Oberfläche erreichbar. Klicken Sie danach auf Übernehmen, damit alle neuen Einstellungen gespeichert werden.

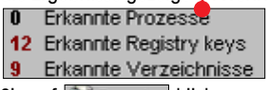
10 Setzen Sie anschließend unter dem Eintrag Zu scannende Bereiche einen Haken bei Mein Computer. Dann sind alle Bereiche automatisch mit angehakt.


Weil das Disketten-Laufwerk nicht zwingend mit untersucht werden muss, entfernen Sie jetzt noch den Haken vor der Zeile A (Removable).

11 Damit sind alle Einstellungen ideal. Klicken Sie daher auf das Symbol 

, um fortzufahren.

12 Daraufhin wird der Suchvorgang eingeleitet.


Nach dessen Abschluss werden die Ergebnisse gezeigt. Wenn


Sie auf Report... klicken, sehen Sie die Informationen, die im Ordner „Eigene Dateien" gespeichert werden. Die gleichen Infos vermittelt Ihnen aber auch das nächste Bild. Klicken Sie daher besser auf Weiter.

13 Dann sehen Sie die Dateien, die Ad Aware gefunden hat. Sie sind bereits alle zum Löschen markiert. Bevor


Sie fortfahren, sollten Sie sich die Zeit nehmen, die einzelnen Einträge näher unter die Lupe zu nehmen. Am Mauszeiger werden detaillierte Informationen gezeigt. Ad Aware sucht nach bekannten Namen und Programm-Erweiterungen. In seltenen Fällen kann Ad Aware aber auch unbegründeten Alarm schlagen. Beispielsweise findet das Programm den Eintrag C:\Programme\Red Storm Entertainment\BANG! Gunship Elite\traces\ aus dem wenn Sie das Spiel „Bang! Gunship Elite" von der Heft-CD-ROM in COMPUTERBILD-SPIELE 12/2001 installiert haben. Das ist nur ein Verzeichnis für Raumschiffe, trägt aber den gleichen Namen wie die Spyware „Gator".

Entfernen Sie gegebenenfalls den Haken vor diesem Eintrag.

14 Klicken Sie danach auf Sichern, um eine Sicherungskopie (Backup) der zu löschenden Einträge anzulegen. Klicken Sie dann im nächsten Fenster auf Yes. Tippen Sie anschließend einen Namen für das Backup ein, beispielsweise kopie1, und klicken Sie dann auf Speichern. Dann wird die Sicherungskopie angelegt. Klicken Sie danach auf OK, um den Vorgang abzuschließen.

15 Wenn später bestimmte Programme nicht mehr laufen, können Sie mit Hilfe des Backups den ursprünglichen Zustand wiederherstellen. Wie das geht, lesen Sie im Kasten „Sicherungskopie wiederherstellen" unten auf dieser Seite. Beachten Sie aber, dass dann auch die Spyware wieder aktiv ist – zwischen Nutzen und Risiken des jeweiligen Programms müssen Sie selbst abwägen.

16 Mit Klicks auf Weiter und auf OK fahren Sie fort. Jetzt wird die Spyware aus dem System entfernt. Klicken Sie nach Abschluss im neuen Fenster auf OK, gegebenenfalls erneut auf OK und schließlich auf ✕, um Ad Aware zu beenden. Das System ist jetzt von allen Spuren jeglicher Spyware bereinigt.

Sicherungskopie wiederherstellen

Bei Problemen mit bestimmten Programmen können Sie den alten Zustand wiederherstellen

1 Um die Sicherungskopie aufzurufen, starten Sie zunächst das Programm „Ad Aware", wie in Schritt 1 im oberen Kasten „Ad Aware starten und einrichten" beschrieben.

2 Klicken Sie danach auf 

.

3 Wählen Sie dann eine vorhandene Sicherungskopie aus, hier kopie1.awb.

4 Klicken Sie jetzt auf Installieren und im darauf folgenden Fenster auf die Schaltfläche Yes. Damit wird der ursprüngliche Zustand wiederhergestellt.

5 Klicken Sie nach Abschluss der Wiederherstellung auf OK und danach auf Ok. Mit einem Klick auf ✕ schalten Sie das Programm Ad Aware schließlich wieder ab.

ZWEITE FESTPLATTE EINBAUEN

Ab in die Kiste



Moderne Spiele sind wahre Speicherplatzfresser. Da wird's schnell eng auf der Festplatte S.164. COMPUTER-BILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie eine zweite Festplatte einbauen und für den Betrieb fit machen

Noch vor zwei Jahren waren Festplatten mit einer Speicherkapazität von 10 **Gigabyte** S.164 völlig ausreichend, doch heute stoßen Sie damit bei der Installation von Spielen schnell an Grenzen. Aktuelle Spiele machen sich derart „breit", dass nicht selten bis zu 1,5 Gigabyte Festplattenspeicher für einen einzigen Titel benötigt werden. Etliche Spiele bieten zwar die Möglichkeit an, zwischen verschiedenen Installationsgrößen zu wählen. Allerdings ist das nur bedingt ein Ausweg. Denn je weniger Daten auf der Festplatte installiert werden, je mehr Daten also von der CD-ROM gelesen werden müssen, desto langsamer läuft meist das Spiel. Der Grund: In Sachen Lesegeschwindigkeit sind Festplatten allen CD-ROM-Laufwerken immer noch haushoch überlegen.

Wer nicht immer eines seiner älteren Lieblingsspiele löschen mag, um Platz für ein neues zu schaffen, kommt um Anschaffung und Einbau einer zweiten Festplatte nicht herum. Mit dem Einbau alleine ist es allerdings nicht getan. Damit Windows die zusätzliche Platte erkennt, brauchen Sie spezielle Zusatz-Software: Das kleine **MS-DOS** S.164 -Programm „Fdisk" richtet die Festplatte für den Betrieb unter Windows ein. Dabei wird eine so genannte primäre **Partition** S.164 erzeugt, die später noch in mehrere kleinere Partitionen aufgeteilt werden kann. Bildlich können Sie sich diesen Vorgang wie das Schneiden eines Kuchens vorstellen. Jede Partition bekommt später einen eigenen Laufwerksbuchstaben. Je weiter die „Stückelung" geht, desto mehr Partitionen mit separaten Laufwerksbuchstaben finden Sie schließlich an Ihrem Windows-Arbeits- und Spielplatz vor.

Und warum das Ganze? Eine Aufteilung der Festplatte in mindestens zwei Partitionen ist schon aus Gründen der Übersichtlichkeit empfehlenswert. Eine Partition dient beispielsweise der Aufnahme von persönlichen Daten, eine zweite ist ausschließlich für Spiele reserviert.



Horrorszenario: Mitten in der Installation meldet die Festplatte „voll".

Was so einfach klingt, ist in der Praxis allerdings kompliziert. Fdisk ist nämlich nicht besonders benutzerfreundlich. Erklärungen zu den einzelnen Arbeitsschritten sucht man beispielsweise vergebens. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen daher anhand einer Festplatte vom Typ „Maxtor Diamond Max[1] D540X" mit 40 Gigabyte Speicherkapazität den kompletten Weg vom Einbau über die Aufteilung in zwei Partitionen bis zu den richtigen Einstellungen im **BIOS** S.164 und in Windows – damit Sie Ihre neue Festplatte ganz nach Ihren Vorstellungen einrichten können.

Achtung: Lesen Sie auf jeden Fall den Kasten „Bevor Sie beginnen" oben rechts.

RATGEBER-THEMEN

Playstation 2 vernetzen	Heft	1/2002
Zweite 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

[1] sprich: „Mäxter Deimend Mäx"

Bevor Sie beginnen

Lesen Sie unbedingt die folgenden Hinweise, bevor Sie sich an die Arbeit machen

Durch den Einbau und die spätere Unterteilung der Festplatte verschieben sich die ursprünglichen Laufwerksbuchstaben. Das kann Auswirkungen auf bereits installierte Spiele haben – sie werden eventuell anschließend nicht mehr laufen. Der Grund: Die Pfadangaben, die in Windows gespeichert werden, stimmen, vom „**C**“ abgesehen, nach der Verschiebung nicht mehr. Das Programm sucht dann vergeblich nach dem CD-ROM-Laufwerk, dem inzwischen ein anderer Buchstabe zugewiesen wurde, oder es findet die Spiel-Dateien auf der Festplatte nicht. Daher sollten Sie aus Sicherheitsgründen alle Programme, die nicht auf Laufwerk **C** gespeichert sind, vorher entfernen. Wie das geht, ist im Ratgeber in COMPUTERBILD-SPIELE 9/2001 auf Seite 150 ausführlich beschrieben. Achten Sie zudem darauf, dass beim Entfernen der Spiele die Spielstände nicht mit gelöscht werden, sondern auf der Festplatte zurückbleiben. Nach Einbau und Einrichtung der neuen Festplatte können Sie die Programme anschließend wieder installieren, wie gewohnt – und Ihre Spielstände wieder einfügen. Wie Sie das bewerkstelligen, ist in COMPUTERBILD-SPIELE 12/2001 auf Seite 183 Schritt für Schritt erklärt.

Windows-Startdiskette erstellen

Fertigen Sie aus Sicherheitsgründen zunächst eine Windows-Startdiskette an

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger dann auf Einstellungen, anschließend auf Systemsteuerung. Klicken Sie doppelt auf



2 Klicken Sie dann auf den Karteireiter Startdiskette.

3 Mit einem Klick auf Diskette erstellen... leiten Sie den Vorgang ein.

4 Legen Sie danach Ihre Windows-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und klicken Sie zur Bestätigung auf die Schaltfläche OK.

5 Legen Sie jetzt eine leere Diskette ins Diskettenlaufwerk ein, und klicken Sie wiederum auf OK. Dann werden die Dateien kopiert.

6 Klicken Sie nach Abschluss des Kopiervorgangs erneut auf OK und danach auf ✕. Nehmen Sie die Diskette wieder aus dem Laufwerk.

7 Der Computer kann jetzt heruntergefahren werden. Klicken Sie dazu auf Start, dann auf Beenden, und wählen Sie schließlich mit einem Mausklick Herunterfahren aus. Klicken Sie danach auf OK.

Festplatte einbauen

Eine zweite Festplatte einzubauen, erfordert etwas handwerkliches Geschick. Mit den folgenden Tipps dürfte es aber problemlos klappen

1 Ziehen Sie zunächst den Netzstecker von der Rückseite des Computer-Gehäuses ab.



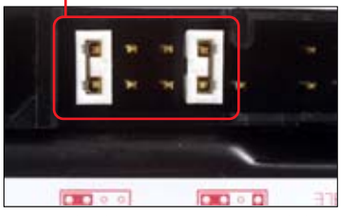
2 Öffnen Sie anschließend das Computer-Gehäuse. Lösen Sie dazu mit einem Schraubenzieher die Schrauben an der Rückseite des Gehäuses, und ziehen Sie dann das ganze Gehäuse beziehungsweise, je nach PC-Typ, den Deckel ab.



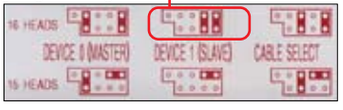
3 Nehmen Sie dann die Festplatte vorsichtig aus der Verpackung.



4 Auf der Rückseite der Festplatte befinden sich so genannte **Jumper** S.164.



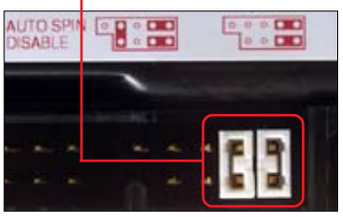
Je nach Position der Jumper arbeitet die Festplatte als **Master** S.164 oder als **Slave** S.164. Wenn eine zweite Festplatte eingebaut wird, ist es sinnvoll, sie an das gleiche **IDE-Kabel** S.164 anzuschließen, an dem schon die erste „hängt“. Dazu muss die neue Festplatte als Slave laufen. Eine Übersicht, wie Sie die Jumper für den Slave-Betrieb setzen müssen, finden Sie in der Regel auf der Vorder- oder Rückseite der Festplatte. Hier sieht die Belegung wie folgt aus:



Um diese Schaltung herzustellen, ziehen Sie den linken Jumper vorsichtig ab,



und stecken Sie ihn dann auf die neue Position.



5 Setzen Sie danach die neue Festplatte in den kleinen Festplattenkorb ein. Befestigen Sie die Festplatte mit den beiliegenden Schrauben.



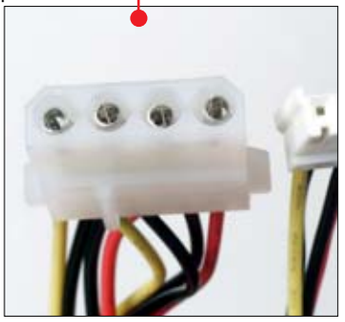
6 Die bereits vorhandene Festplatte ist über ein Kabel wie dieses mit der so genannten „Primary-DIE-Verbindung“ verdrahtet.



Das noch freie Anschlussstück des Kabels verbinden Sie mit der neuen Festplatte. Wichtig: Die mit roten Streifen markierte Seite des Kabels gehört an die Seite des Stromanschlusses.



7 Nehmen Sie nun eines der großen Stromanschlusskabel aus dem Computer-Gehäuse.



Schließen Sie mit Hilfe dieses Kabels die Festplatte an den Stromkreis an.



8 Damit ist der Festplatten-Einbau beendet. Schließen Sie das Computer-Gehäuse wieder, indem Sie die Schrauben befestigen. Stecken Sie anschließend den Netzstecker wieder ein.

Festplatte teilen

Auf der Windows-Startdiskette ist „Fdisk" enthalten. Mit diesem Programm können Sie die neue Festplatte nach Ihren Wünschen einteilen. Halten Sie sich dabei bitte genau an die nachfolgend beschriebenen Schritte

1 Starten Sie den Computer mit der eingelegten Windows-Startdiskette.

2 Sobald alle Daten geladen worden sind, sehen Sie ein Auswahlmenü: `Microsoft Windows 98 Startmenü`. Drücken Sie jetzt die Taste [2] für die Option `Computer ohne CD-ROM-Unterstützung starten`. Drücken Sie anschließend [↵].

3 Tippen Sie danach `fdisk` ein, und drücken Sie erneut [↵].

4 Um die **Fat-32** S.164 -Unterstützung für große Laufwerke zu aktivieren, drücken Sie [↵].

5 Anschließend sehen Sie das Hauptmenü von fdisk.

```
Microsoft Windows 98
Festplatten-Konfigurationsprogramm
```

6 Wählen Sie zunächst die Option `5. Aktuelle Festplatte wechseln` aus, indem Sie [5] drücken. Wichtig: Wenn diese Option nicht zur Auswahl steht, dann hat das **BIOS** S.164 die Festplatte nicht erkannt. Brechen Sie in diesem Fall den Vorgang jetzt ab, indem Sie [Esc] drücken. Lesen Sie dann die Hinweise im Kasten „Festplattenerkennung im BIOS" unten. Andernfalls lesen Sie einfach weiter.

7 Drücken Sie [↵], um das nächste Menü aufzurufen.

8 Daraufhin werden beide Festplatten gezeigt.

```
Festpl. Lw.    MB      Frei      Belegung
  1          29314                 100%
       C:     4001
       D:    21007
       E:     4306

  2          39080    39080          %
```

Drücken Sie [2] und anschließend [↵], um zur neuen Festplatte umzuschalten.

9 Um jetzt die benötigte Option `1.DOS-Partition oder logisches DOS-Laufwerk erstellen` zu aktivieren, drücken Sie [↵].

10 Zunächst müssen Sie eine `1. Primäre DOS-Partition erstellen`. Drücken Sie [↵], um fortzufahren.

11 Dann wird die Festplatte auf Fehler überprüft. Der Fortschritt dieses Tests wird in Prozent gezeigt: `34%`.

12 Wenn Sie die Festplatte nicht teilen wollen, dann drücken Sie auf [J]. Drücken Sie dann [↵] und nach Abschluss der Überprüfung [Esc]. Lesen Sie in diesem Fall bei Schritt 17 weiter. Zum Einteilen der Festplatte drücken Sie dagegen [N] und [↵] und lesen einfach der Reihe nach weiter.

13 Fdisk hat inzwischen den gesamten verfügbaren Speicherplatz ermittelt. Hier sind es `39080 MB`, also knapp 40 **Gigabyte** S.164. Jetzt können Sie angeben, wie viel davon Sie der primären Partition zuweisen möchten – die trägt hier den Laufwerksbuchstaben „**D**". Bei großen Festplatten empfiehlt sich mindestens eine Zweiteilung. Tippen Sie daher beispielsweise 20000 ein, um eine Größe von 20 Gigabyte für die primäre Partition festzulegen. Drücken Sie danach [↵] und dann [Esc].

14 Drücken Sie dann erneut [↵]. Wählen Sie danach die Option `2. Erweiterte DOS-Partition erstellen` aus, indem Sie [2] und dann [↵] drücken. Warten Sie nun wieder ab, bis Fdisk die Überprüfung abgeschlossen hat.

15 Weisen Sie jetzt dieser erweiterten Partition den verbleibenden Rest zu. Fdisk gibt in diesem Fall `[19077]` an. Drücken Sie einfach [↵], um die Einstellung zu übernehmen. Mit einem Druck auf [Esc] geht es weiter.

16 Fdisk gibt nun an, dass `Keine logischen Laufwerke definiert` sind. Drücken Sie an dieser Stelle [↵], um den restlichen Speicherplatz von 19077 **Megabyte** S.164 einem logischen Laufwerk zuzuordnen. Anschließend sehen Sie die neue Zuordnung. Außer „**D**" haben Sie also jetzt ein neues Laufwerk, hier „**G**", eingerichtet. Rufen Sie mit [Esc] das Hauptmenü wieder auf.

17 Die Aufteilung der Festplatte ist damit abgeschlossen. Drücken Sie [Esc], um Fdisk zu verlassen. Drücken Sie dann erneut [Esc].

18 Drücken Sie jetzt gleichzeitig [Strg], [Alt] und [Entf], um den Computer zu starten. Befolgen Sie danach die Hinweise in den Schritten 1 und 2.

19 Nun müssen die neu erstellten Laufwerke noch formatiert werden. Tippen Sie dazu `Format d:`, um Laufwerk „**D**" zu formatieren.

20 Anschließend folgt ein Warnhinweis.

```
ACHTUNG: Alle Daten auf der Festplatte
in Laufwerk D: werden gelöscht!
Formatierung durchführen (J/N)?
```

Drücken Sie [J], dann [↵].

21 Nun wird das gesamte Laufwerk „**D**" formatiert. Warten Sie ab, bis der Vorgang zu 100 Prozent abgeschlossen ist. Anschließend können Sie einen Namen für das Laufwerk eintragen. Tippen Sie beispielsweise `Spiele` ein, und drücken Sie dann [↵]. Wenn Sie in Schritt 12 die Festplatte nicht geteilt haben, lesen Sie bei Schritt 24 weiter, andernfalls der Reihe nach.

22 Formatieren Sie jetzt noch die zweite Partition (Laufwerk „**G**"), indem Sie `Format g` eintippen. Drücken Sie dann wieder [↵].

23 Drücken Sie dann [J], danach [↵]. Laufwerk „**G**" wird daraufhin formatiert. Legen Sie auch hier einen Namen für das Laufwerk fest, indem Sie beispielsweise `Spiele2` eintippen und dann [↵] drücken.

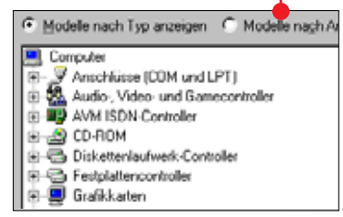
24 Nehmen Sie jetzt die Diskette aus dem Diskettenlaufwerk. Drücken Sie anschließend wieder gleichzeitig [Strg], [Alt] und [Entf], um den Computer neu zu starten.

```
Lw. Bezeichnung      MB  System    Belegung
G:                19077  UNKNOWN       100%
```

25 Sobald Windows gestartet ist, klicken Sie auf Start. Ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Einstellungen, und klicken Sie auf Systemsteuerung.

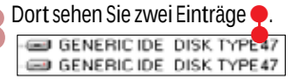
26 Klicken Sie hier doppelt auf System. Es folgt ein Mausklick auf den Karteireiter Geräte-Manager.

27 Dann sehen Sie alle angeschlossenen Geräte im Überblick.



Klicken Sie in dieser Liste auf das [+] vor Laufwerke.

28 Dort sehen Sie zwei Einträge.



Klicken Sie den unteren Eintrag an, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Eigenschaften.

29 Mit einem Klick auf den Karteireiter Einstellungen rufen Sie ein neues Menü auf. Setzen Sie darin mit einem Klick einen Haken in das Feld vor DMA. Damit wird der so genannte **DMA-Modus** S.164 aktiviert, der die Geschwindigkeit beim Datenaustausch erhöht. Aktivieren Sie diesen Modus jedoch nicht, wenn die Festplatte älter als zwei Jahre ist. Alte Festplatten können nicht mit DMA arbeiten.

30 Anschließend wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf die Schaltfläche OK.

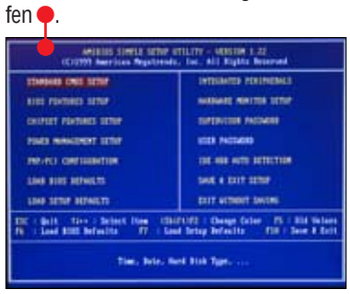
31 Klicken Sie dann wieder auf OK. Mit einem Klick auf die Schaltfläche Schließen schließen Sie den Vorgang ab.

32 Nun fordert Windows Sie mit einem Hinweis-Fenster auf, den Computer neu zu starten. Klicken Sie dazu auf Ja. Mit dem Neustart ist die Einrichtung der neuen Festplatte abgeschlossen.

Festplattenerkennung im BIOS

In einigen Fällen muss die neue Festplatte noch im BIOS S.164 **aktiviert werden, damit das System sie erkennt. Lesen Sie hier exemplarisch anhand des AMIBIOS von American Megatrends, wie es geht. Ausführliche Erklärungen zum Thema BIOS finden Sie in COMPUTERBILD-SPIELE 7/2001 auf Seite 158**

1 Drücken Sie direkt nach dem Einschalten des Computers mehrfach [Entf], um die BIOS-Einstellungen aufzurufen.



2 Drücken Sie hier [→] und dann so lange [↓], bis Sie zu dem Punkt `IDE HDD AUTO DETECTION` kommen. Drücken Sie dann [↵].

3 Drücken Sie hier so lange [↓], bis Sie bei diesem Punkt sind.

4 Drücken Sie anschließend so lange [BILD↓], bis Sie das Feld `Auto` sehen.

5 Drücken Sie danach [Esc] und dann [F10]. Daraufhin sehen Sie die Zeile `SAVE to CMOS and EXIT (Y/N) ? Y`. Drücken Sie dann einfach [↵]. Der Computer wird dadurch neu gestartet. Lesen Sie dann wieder die Hinweise im Kasten „Festplatte teilen".



Hier stand im Heft eine Anzeige.

So installieren Sie ein Spiel

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird

Installation von PC-Spielen

So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

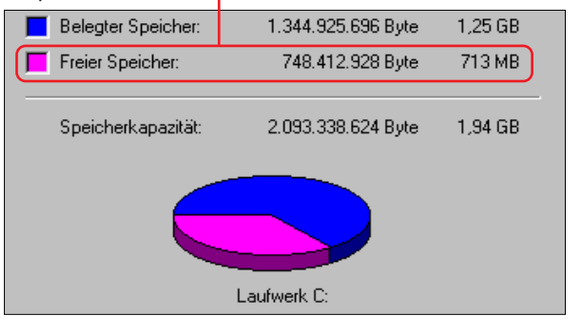
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



Es folgt ein Klick mit der *rechten* Maustaste auf



dann einer mit der linken Maustaste auf Eigenschaften. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Platz auf der Festplatte ablesen.



Um freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe übernächste Seite).

2 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



Normalerweise wird daraufhin ein neues Fenster geöffnet,



und die Installation startet automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

3 Startet die Installation nicht automatisch, dann gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie doppelt auf



Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol des Laufwerks, in dem die Spiel-CD-ROM liegt. In der Regel ist das



Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.

4 Suchen Sie die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie



oder



oder

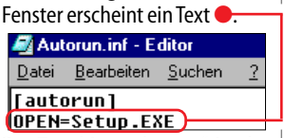


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

5 Hat die Installationsdatei einen anderen Namen, so können Sie den meist wie folgt herausfinden: Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



Daraufhin sehen Sie ein Auswahlmenü. Klicken Sie darin auf Öffnen... Ein weiteres Fenster mit dem Namen „Autorun.inf – Editor" wird geöffnet. In diesem Fenster erscheint ein Text.



Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

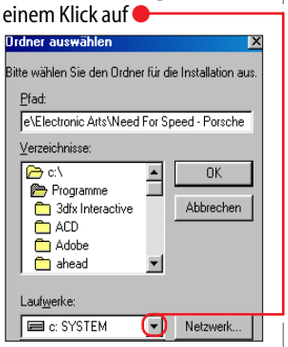
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

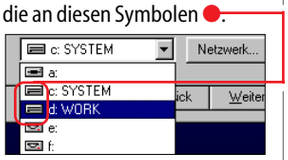
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



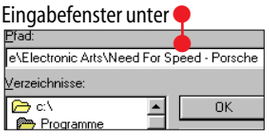
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.164 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Nach einem Klick auf



wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie weitere Festplatten oder Festplattenpartitionen wählen können. Sie erkennen die an diesen Symbolen.



Nachteil dieser Methode: Sie müssen anschließend den ganzen Namen des Zielordners manuell im Eingabefenster unter

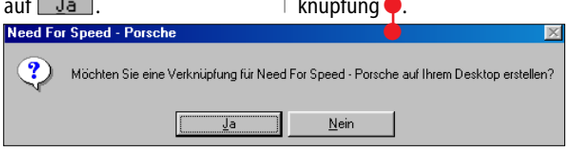


eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen daher einen einfachen Trick, mit dem Sie dieses Problem umgehen: Löschen Sie im Textfenster für den Installationspfad den Laufwerksbuchstaben, und geben Sie stattdessen den Buchstaben der gewünschten Festplatte oder Partition ein.

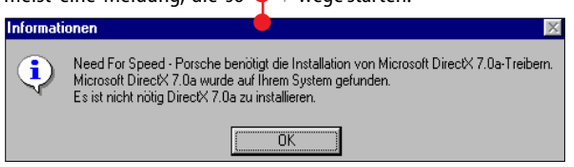
Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

10 Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf OK. Sie werden gegebenenfalls gefragt, ob der gewünschte Programmordner: erstellt werden soll. Klicken Sie auf Ja.



11 Die meisten Spiele schlagen Ihnen nach der Installation des eigentlichen Programms vor, auch die Windows-Erweiterung Direct-X zu überspielen.

Etliche Spiele funktionieren ohne diese Erweiterung nicht. Sollten Sie bereits eine aktuelle Direct-X-Version auf Ihrem Computer installiert haben, so erscheint auf dem Bildschirm meist eine Meldung, die so

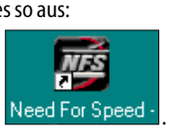


oder sehr ähnlich aussieht.

In diesem Fall ist es nicht nötig, Direct-X zu installieren. Klicken Sie auf OK. Haben Sie dagegen eine ältere Direct-X-Version oder gar keine, dann installieren Sie die aktuelle Version. Die neueste Direct-X-Version finden Sie in jedem Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen COMPUTERBILD-SPIELE.

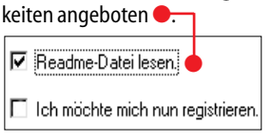
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

Nach einem Klick auf Ja legt das Programm ein kleines Symbol auf der Windows-Oberfläche, also direkt auf dem Bildschirm, an. In diesem Beispiel sähe es so aus:



Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol können Sie fortan das Spiel direkt und ohne Umwege starten.

13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.

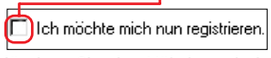




Installation von PC-Spielen

Durch einen Klick ins jeweilige Kästchen entscheiden Sie, ob Sie von diesen Optionen Gebrauch machen wollen oder nicht. In diesem Beispiel entscheiden Sie sich dafür, die „Readme-Datei“ (Lies-mich-Datei) zu lesen. Diese Textdatei enthält Informationen über wichtige letzte Änderungen, die nicht mehr ins Handbuch aufgenommen wurden.

Eine Produktregistrierung ist nur dann sinnvoll, wenn Sie einen Internet-Anschluss haben. Falls Sie Ihre persönlichen Daten jedoch nicht preisgeben möchten, empfiehlt COMPUTERBILD-SPIELE, auf eine Registrierung zu verzichten. Per Klick ins entsprechende Kästchen



löschen Sie das Häkchen darin und verzichten so auf eine Registrierung. Anschließend klicken Sie auf Fertigstellen.

So gehen Sie vor, wenn sich die Bedienungsanleitung lediglich als Datei auf der CD-ROM befindet

Leider liegt nicht allen Spielen ein gedrucktes Handbuch bei. In einem solchen Fall sollten Sie die Bedienungsanleitung für das Programm aber immerhin als so genannte „PDF-Datei“ im Verzeichnis der CD-ROM finden.

Um eine solche Datei lesen zu können, benötigen Sie allerdings das Programm „Acrobat Reader“.

COMPUTERBILD-SPIELE-Leser finden die jeweils neueste Version dieses Programms jeden Monat auf der Heft-CD-ROM der aktuellen Ausgabe. Wie Sie den Acrobat Reader installieren, entnehmen Sie bitte den Hinweisen und Anleitungen zur Heft-CD-ROM.

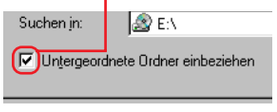
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

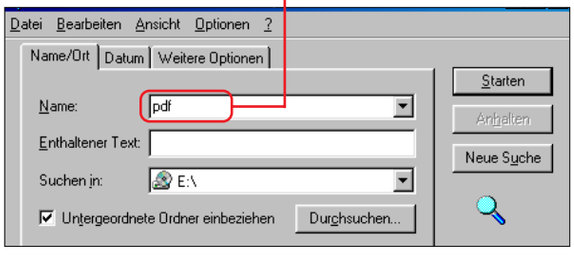
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

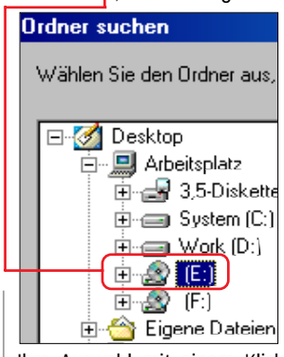
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





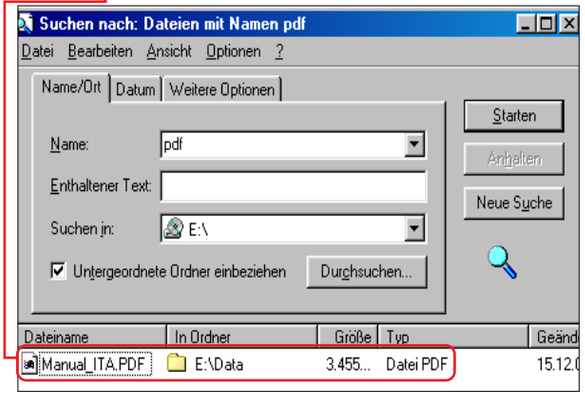
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

4 Sie sehen dann ein weiteres Bedienfeld. Hier geben Sie an, in welchem Laufwerk nach den PDF-Dateien gesucht werden soll. Klicken Sie hier mit der linken Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks, in dem sich die Spiel-CD-ROM befindet, und bestätigen Sie



Ihre Auswahl mit einem Klick auf OK. Nach einem Klick auf Starten beginnt der Computer, die CD-ROM nach PDF-Dateien zu durchsuchen.

5 Bereits nach kurzer Zeit sehen Sie die entdeckte(n) PDF-Datei(en) im unteren Eingabefeld.



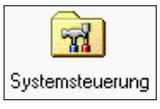
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

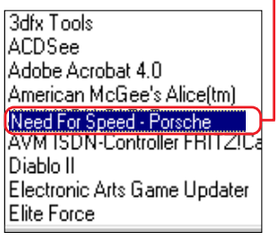


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



4 Es folgt ein Klick auf Installieren/Deinstallieren.

5 Sie sehen eine Liste sämtlicher Programme (also auch aller Spiele), die unter Windows installiert sind. Suchen Sie das Programm, das Sie entfernen möchten, zum Beispiel.



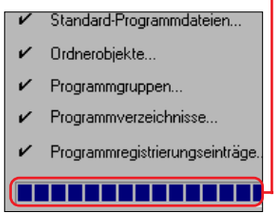
Klicken Sie diese Zeile an.

6 Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie einfach auf Hinzufügen/Entfernen.

7 Im nächsten Fenster werden Sie sicherheitshalber gefragt, ob Sie das Programm wirklich löschen möchten. Wenn Sie dessen tatsächlich sicher sind, antworten Sie mit einem Klick auf Ja.

Achtung: Sobald Sie auf Ja geklickt haben, wird das Programm unwiderruflich von Ihrem Computer gelöscht!

8 Den Fortschritt des Löschvorgangs zeigt ein zunehmender blauer Balken an.



Sobald die Deinstallation erfolgreich abgeschlossen ist, klicken Sie auf OK. Fertig – und schon haben Sie wieder Platz für ein neues Spiel auf Ihrem Computer.

Installation von Konsolenspielen

Playstation und Playstation 2

1 Verbinden Sie die Konsole per **Scart-Kabel** S.164 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.



Windows XP: Welche Spiele laufen?

Sie wollen auf das neue Microsoft-Betriebssystem Windows XP umsteigen? COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, welche Spiele damit einwandfrei funktionieren – und welche nicht

Der Wechsel zu einem neuen Betriebssystem birgt immer Risiken: Laufen hinterher wirklich noch alle Programme, Spiele und Geräte, die vorher tadellos funktionierten?

Hardware-Hersteller bieten meist spezielle Steuerungsprogramme, so genannte Treiber, für ihre Geräte an, die das Zusammenspiel mit dem neuen Betriebssystem optimieren oder erst möglich machen. Bei Spielen wird es meist schwieriger: Entweder laufen sie, oder sie verweigern für immer ihren Dienst. COMPUTERBILD-SPIELE testete 169 Spiele unter WINDOWS XP Home auf einem Computer mit Pentium 4 (1,4 **Gigahertz** S.164), 128 **Megabyte** S.164 **Arbeitsspeicher** S.164 und einer **Grafikkarte** S.164 „Geforce 2 MX" (siehe Tabelle auf der rechten Seite): 14 Spiele funktionierten gar nicht, 12 machten leichte Probleme, 143 liefen einwandfrei. Das bedeutet: Fast jedes siebte Spiel machte Probleme.

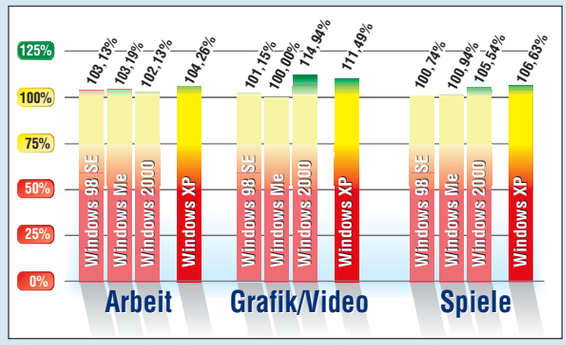
Was tun bei Schwierigkeiten? Abhilfe kann die Verwendung der neuesten Steuerungsprogramme (Treiber) für die Hardware schaffen. Speziell Grafik- und Soundkarten sowie Eingabegeräte, wie Steuerknüppel, Spieletastaturen und Lenkräder, reagieren äußerst sensibel und können mit älteren Treibern das Spielvergnügen stören. Manchmal aktualisieren die Hersteller ihre Produkte mit so genannten Patches (Spielverbesserungs-Programmen). Daher lohnt sich im Problemfall beim Spielen unter Windows XP immer ein Besuch auf den Internet-Seiten der Spiele- und Hardwarefirmen.

WAS IST WINDOWS XP?

Windows XP ist das neue Betriebssystem von Microsoft. Die „Home Edition" kostet 489 Mark, die Aufrüstversion (wenn Sie bereits Win 98, 98 SE oder ME installiert haben) 254 Mark. Windows XP Pro (Aufrüstversion 489 Mark) empfiehlt sich vor allem für Firmennetzwerke und Computer, an denen mehrere Personen getrennt voneinander arbeiten sollen. Bei Windows XP wurde nicht nur die Optik verändert, sondern auch das „Innenleben". Das Betriebssystem bietet neue Funktionen, etwa eine Bildervorschau und eingebaute Programme für den Anschluss von Digitalvideo- und Fotokameras. Daten können bequemer als bisher auf CD gebrannt werden, es läuft schneller und vor allem absturzsicherer als die Vorgänger. Um sinnvoll mit XP arbeiten zu können, benötigen Sie einen PC mit mindestens 500 Megahertz, 256 Megabyte Arbeitsspeicher und rund 1,5 Gigabyte Platz auf der Festplatte.



WIE SCHNELL IST WINDOWS XP?



Wie schnell laufen Computerspiele unter dem neuen Betriebssystem Windows XP? Als Testcomputer wurde ein Medion mit Pentium-3-Prozessor, 900 Megahertz Taktfrequenz, 128 Megabyte Arbeitsspeicher und einer Grafikkarte Geforce 2 MX verwendet. Fazit: Spiele laufen unter XP durchschnittlich um sechs Prozent schneller als unter Windows 98 SE.

169 Spiele mit Windows XP getestet

Hersteller	Spiel	Verträglichkeit
Abenteuerspiele		
Eidos	Anachronox	nicht lauffähig (Abstürze)
Take 2	Blair Witch Vol. 3 – Kelly Edward Sage	funktioniert einwandfrei
CDV	Das Geheimnis der Druiden	funktioniert einwandfrei
Infogrames	Outcast	funktioniert einwandfrei
Infogrames	Schizm	funktioniert einwandfrei
Ubi Soft	Stupid Invaders	funktioniert einwandfrei
Actionspiele		
Electronic Arts	American McGee's Alice	funktioniert einwandfrei
Electronic Arts	Clive Barker's Undying	funktioniert einwandfre
Koch Media	Die Rache der Sumpfhühner 3	funktioniert einwandfrei
Virgin	Giants – Citizen Kabuto	funktioniert einwandfrei
Vivendi Universal	Gunman Chronicles	funktioniert einwandfrei
Vivendi Universal	Half-Life – Blue Shift (deutsche Version)	funktioniert einwandfrei
Take 2	Heavy Metal F.A.K.K. 2	nicht lauffähig (startet nicht)
Infogrames	Independence War 2	funktioniert einwandfrei
Microsoft	Mechwarrior 4	funktioniert einwandfrei
Electronic Arts	No One Lives Forever	funktioniert einwandfrei
Take 2	Oni	leichte Probleme
Codemasters	Operation Flashpoint	funktioniert einwandfrei
Koch Media	Pearl Harbor	funktioniert einwandfrei
Eidos	Project I.G.I.	funktioniert einwandfrei
Take 2	Serious Sam	leichte Probleme
Activision	Star Trek Voyager – Expansion Pack	funktioniert einwandfrei
Flugsimulationen		
Microsoft	Flugsimulator 2000	funktioniert einwandfrei
Microprose	B-17 Flying Fortress the mighty 8th	funktioniert einwandfrei
Koch Media	Eurofighter Typhoon	funktioniert einwandfrei
Geschicklichkeitsspiele		
Electronic Arts	Adventure Pinball Forgotten Island	funktioniert einwandfrei
Eidos	Chicken Run	funktioniert einwandfrei
Hasbro	Pac-Man: Adventures in Time	leichte Probleme
Rennspiele		
Koch Media	Autobahn-Raser 3	funktioniert einwandfrei
Virgin	Bleifuß Offroad	funktioniert einwandfrei
Infogrames	Europaraser	nicht lauffähig (startet nicht)
Electronic Arts	F1 2001	funktioniert einwandfrei
Ubi Soft	F1 Racing Championship	funktioniert einwandfrei
Eidos	F1 World Grand Prix	funktioniert einwandfrei
Infogrames	Grand Prix 3 – Season 2000	funktioniert einwandfrei
Midas Interactive	Hot Chix n' Gear Stix	nicht lauffähig (Installationsfehler)
Take 2	Leadfoot	funktioniert einwandfrei
Disney Interactive	Magical Racing Tour	funktioniert einwandfrei
THQ	Mercedes Benz Truck Racing	nicht lauffähig (Grafikfehler)
Koch Media	Offroad	funktioniert einwandfrei
Virgin Interactive	Open Kart	funktioniert einwandfrei
Electronic Arts	STCC 2	funktioniert einwandfrei
Ubi Soft	Suzuki Alstare Extreme Racing	funktioniert einwandfrei
Rollenspiele		
Vivendi Universal	Arcanum	funktioniert einwandfrei
Ubi Soft	Arcatera	funktioniert einwandfrei
Virgin	Baldur's Gate 2: Schatten von Amn	funktioniert einwandfrei
Virgin	Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal	funktioniert einwandfrei
Vivendi	Diablo 2	funktioniert einwandfrei
Vivendi Universal	Diablo 2 – Lord of Destruction	funktioniert einwandfrei
Blackstar	Dragonfire	funktioniert einwandfrei
Ravensburger	Evil Islands	nicht lauffähig (startet nicht)
Eidos	Final Fantasy 8	funktioniert einwandfrei
Jowood	Gorasul	funktioniert einwandfrei
Virgin	Icewind Dale	funktioniert einwandfrei
Virgin	Icewind Dale: Herz des Winters	funktioniert einwandfrei
Koch Media	Konung	funktioniert einwandfrei
Infogrames	Might & Magic 8	funktioniert einwandfrei
Electronic Arts	Nox	funktioniert einwandfrei
Virgin	Planescape Torment	funktioniert einwandfrei
THQ	Summoner	funktioniert einwandfrei
Sunflowers	Techno Mage	funktioniert einwandfrei
Electronic Arts	Ultima 9 – Ascension	funktioniert einwandfrei
Activision	Wizards & Warriors	funktioniert einwandfrei
Science-Fiction-Spiele		
Xtend New Media	Clusterball Basis	große Probleme (langsame Reaktion)
Activision	Dark Reign 2	funktioniert einwandfrei
Virgin	Gunlok	funktioniert einwandfrei
Microsoft	Mechwarrior 4	funktioniert einwandfrei
Microsoft	Metal Gear Solid	funktioniert einwandfrei
Take 2	Serious Sam	leichte Probleme
Activision	Star Trek – Armada	funktioniert einwandfrei
Virgin	Star Trek – Starfleet Command 2	funktioniert einwandfrei
THQ	Star Wars Force Commander	funktioniert einwandfrei
Microsoft	Starlancer	funktioniert einwandfrei
CDV	Vyruz	große Probleme (langsame Reaktion)
THQ	X-Beyond The Frontier/Xtension	funktioniert einwandfrei
Simulationen		
Microsoft	Age of Empires 2	funktioniert einwandfrei
Take 2	Age of Wonders	funktioniert einwandfrei
Electronic Arts	Black & White	funktioniert einwandfrei
Software 2000	Bundesliga Manager X	funktioniert einwandfrei
Activision	Call to Power 2	funktioniert einwandfrei
Infogrames	Der Clou 2	funktioniert einwandfrei
Ubi Soft	Die Siedler IV	funktioniert einwandfrei
Electronic Arts	Die Sims	funktioniert einwandfrei
Electronic Arts	Die Sims: Party ohne Ende/Erweiterung	funktioniert einwandfrei
Infogrames	Die Völker 2	funktioniert einwandfrei
Take 2	Flughafen-Manager	funktioniert einwandfrei
Eidos	Gangsters 2	funktioniert einwandfrei
Egmont	Genetic Evolution	nicht lauffähig (Installationsfehler)
Infogrames	King of the Road	funktioniert einwandfrei
Microsoft	Microsoft Train Simulator	funktioniert einwandfrei
Blackstar	Oil Tycoon	funktioniert einwandfrei
Infogrames	Patrizier 2 – Geld und Macht	funktioniert einwandfrei
Infogrames	Rollercoaster Tycoon	nicht lauffähig (startet nicht)
Electronic Arts	Sim City 3000 Deutschland	funktioniert einwandfrei
Eidos	Startopia	funktioniert einwandfrei
Electronic Arts	Theme Park Manager	funktioniert einwandfrei
Ubi Soft	Theocracy	funktioniert einwandfrei
Eidos	Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen	funktioniert einwandfrei
Take 2	Tropico	funktioniert einwandfrei
Take 2	Tzar	funktioniert einwandfrei
Innonics	Wiggles	große Probleme (CD-Erkennung)
Spiele für mehrere Personen		
Infogrames	Asterix Maximum Gaudium	funktioniert einwandfrei
Magic Bytes	Atomizer	nicht lauffähig (Abstürze)
Magic Bytes	Bowlda Dash	funktioniert einwandfrei
Disney Interactive	Disneys Dschungelbuch Groove Party	funktioniert einwandfrei
Innonics	Jackpot – Das Quiz um die Million	nicht lauffähig (Installationsfehler)
Ari Data	Quiz Time	funktioniert einwandfrei
Magic Bytes	Silverstone	funktioniert einwandfrei
Electronic Arts	Triple Play Baseball 2001	funktioniert einwandfrei
Spiele für Kinder		
Tivola	Biene Maja – Das große Gewitter	funktioniert einwandfrei
Ravensburger	Der kleine Vampir 2	funktioniert einwandfrei
Infogrames	Freddi Fisch – Trompetenschnecke	funktioniert einwandfrei
Shoebox	Hilfe, ich bin ein Fisch!	funktioniert einwandfrei
Virgin	Kao the Kangaroo	funktioniert einwandfrei
Hemming	Loco Kid	funktioniert einwandfrei
Xtend New Media	Pixeline und das Haus im Zauberwald	leichte Probleme
Spielesammlungen		
Take 2	Gamer's Choice	funktioniert einwandfrei
Topware	Gold Games 5	leichte Probleme
Eidos	Play the Games Vol. 3	leichte Probleme
Spieleschnäppchen		
Rondomedia	Blast Thru	funktioniert einwandfrei
Novitas	Catris	funktioniert einwandfrei
DTP	Demonworld	leichte Probleme
Ravensburger	Die Original-Moorhuhnjagd	funktioniert einwandfrei
DTP	Dweebs	leichte Probleme
THQ	Medicopter 117	funktioniert einwandfrei
Blackstar	Satanica	funktioniert einwandfrei
Eidos	Soul Reaver	funktioniert einwandfrei
Eidos	Tomb Raider	nicht lauffähig (startet nicht)
DTP	Witch Frog	leichte Probleme
Sportspiele		
Ascaron	Anstoß Action	funktioniert einwandfrei
Acclaim	Dave Mirra Freestyle BMX	funktioniert einwandfrei
Ubi Soft	Hangsim	funktioniert einwandfrei
Electronic Arts	Madden NFL 2000	funktioniert einwandfrei
Electronic Arts	NBA Live 2000	funktioniert einwandfrei
Electronic Arts	NHL 2001	funktioniert einwandfrei
Cryo	Roland Garros 2001	funktioniert einwandfrei
Cryo	Roland Garros French Open 2000	funktioniert einwandfrei
THQ	RTL Skispringen Herausforderung 2001	leichte Probleme
United Software	Snowstorm	funktioniert einwandfrei
Eidos	Sydney 2000	funktioniert einwandfrei
Activision	Tony Hawk's Pro Skater 2	funktioniert einwandfrei
Infogrames	UEFA Challenge	funktioniert einwandfrei
Virgin	Virtual Pool 3	funktioniert einwandfrei
Strategiespiele		
Data Becker	America – No peace beyond the line	funktioniert einwandfrei
Hemming	Ancient Conquest	funktioniert einwandfrei
Blue Byte	Battle Isle – Der Andosia Konflikt	funktioniert einwandfrei
Electronic Arts	Command & Conquer – Alarmstufe Rot 2	funktioniert einwandfrei
Ubi Soft	Conflict Zone	funktioniert einwandfrei
CDV	Cossacks	funktioniert einwandfrei
Electronic Arts	Emperor – Schlacht um Dune	funktioniert einwandfrei
Virgin	Fallout Tactics: stählerne Bruderschaft	funktioniert einwandfrei
Infogrames	Heroes Chronicles 1-4	funktioniert einwandfrei
Ubi Soft	Heroes of Might & Magic 3: Shadows of Death	funktioniert einwandfrei
Vivendi	Homeworld Cataclysm	leichte Probleme
Koch Media	Hostile Waters	funktioniert einwandfrei
Innonics	Jagged Alliance 2: Unfinished Business	funktioniert einwandfrei
Mattel	Panzer-General – Untern. Barbarossa	funktioniert einwandfrei
Virgin	Raub	funktioniert einwandfrei
Fishtank	Rim Battle Planets	funktioniert einwandfrei
Virgin	Sacrifice	funktioniert einwandfrei
Activision	Star Trek – Away Team	funktioniert einwandfrei
Take 2	Stronghold	funktioniert einwandfrei
Koch Media	Submarin Titans	funktioniert einwandfrei
CDV	Sudden Strike	funktioniert einwandfrei
Koch Media	The Outfore	funktioniert einwandfrei
Eidos	Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen	funktioniert einwandfrei
Mattel	Warlords Battlecry	funktioniert einwandfrei
Werbespiele		
Phenomedia	Moorhuhn 2	funktioniert einwandfrei
Phenomedia	Moorhuhn 3	funktioniert einwandfrei

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
DAS OFFIZIELLE 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 14. 12. 2001





Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
6000 brandheiße Codes für GBA, GBC und N 64

Inhalt:
Tricks zu Spielen von Army Men Advance bis Yoshi's Story

Weitere Themen:
Cheats, ausführliche Gebrauchsanweisung für alle drei Plattformen

CD-ROM: keine
Preis: 6,54 Euro



Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
Über 2000 Tipps, Cheats und Codes für Playstation-2-Spiele

Inhalt:
Ausführliche Tipps und Tricks zu 13 Spielen, darunter: Cart Fury, Crazy Taxi, NBA Street, Twisted Metal: Black

Weitere Themen:
Komplettlösungen zu 13 Spielen, darunter: Summoner

CD-ROM: keine
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 11/2001

Titelthema:
Harry Potter: Der Stein der Weisen – Cheats für die Playstation-Version

Inhalt:
Tipps und Tricks zu Syphoon Filter 3, Disney's Atlantis, Tony Hawk's Pro Skater 3

Weitere Themen:
Vier Gewinnspiele, Xploder Codes

CD-ROM: keine
Preis: 1,94 Euro



Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
Baldur's Gate: Dark Alliance

Tests:
11 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Dropship, Headhunter, Harry Potter und der Stein der Weisen

Weitere Themen:
Der große Einkaufsführer, Neue Infos zu Onimusha 2

CD-ROM: 1
Preis: 3,53 Euro



Ausgabe: 12-1/01-02

Titelthema:
Tony Hawk's Pro Skater 3: Test und Komplettlösung

Tests:
35 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Pro Evolution Soccer, Soul Reaver 2, Devil May Cry

Weiteres Thema:
Half-Life (deutsche Version) komplett gelöst

CD-ROM: keine
Preis: 3,07 Euro



Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
Etherlords: Ausführlicher Test des Rundenstrategie-Titels

Tests:
15 Spiele in ausführlichen und kurzen Tests, darunter: Civilization 3, Elfenwelt, Battle Realms

Weitere Themen:
Die besten Bildschirme, Handy-Vergleich

CD-ROM: 1
Preis: 1,64 Euro



Ausgabe: 10/2001

Titelthema:
Mehr als 2000 Cheats für mehr als 250 Spiele

Inhalt:
Schummeltricks für Playstation von A bis Z, darunter: Actua Soccer 2 und 3, Jurassic Park 2

Weiteres Thema:
Xploder-Codes für Playstation-Spiele

CD-ROM: keine
Preis: 2,30 Euro



Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
Der Spiele-Katalog 2001: 240 Spiele im Testüberblick

Inhalt:
Kaufberatung für die besten Spiele des Jahres, 69 Spiele ausführlich vorgestellt, darunter: Black and White, Emperor: Schlacht um Dune

Weiteres Thema:
Die besten spielbaren Demos

CD-ROMs: 2
Preis: 7,50 Euro



Ausgabe: 12/2001

Titelthema:
Best of 2001: Alles, um auf der Playstation zum Erfolg zu kommen

Inhalt:
Komplettlösungen für sechs Spiele, darunter: Final Fantasy, Driver 2, Chicken Run

Weitere Themen:
2600 Tipps für 400 weitere Spiele

CD-ROM: keine
Preis: 5 Euro



Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
Adventures of Sting

Inhalt:
25 Spiele auf einer PC-CD-ROM, darunter: Winter Sports, Bingo, Tower of the Ancients, Pokern

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu den Spielen sowie zusätzliche Benutzungshinweise

CD-ROM: 1
Preis: 7,66 Euro

MANIAC

Ausgabe: 2/2002

Topthema:
Dickes Gewinnspiel und exklusive Preise zum Geburtstag

Inhalt:
Colin McRae-Fortsetzung

Weitere Themen:
Unreal Championship, Herdy Gerdy, Wipeout Fusion

CD-ROM: keine
Preis: 3,32 Euro

PLAYERS

Ausgabe: 2/2002

Topthema:
Der futuristische Wipeout-Fusion-Flitzer

Inhalt:
Herdy Gerdy und Devil May Cry im Test

Weitere Themen:
Grandia 2, Shaun Palmer's Pro Snowboarder

CD-ROM: keine
Preis: 3,32 Euro

PlayStation

Ausgabe: 2/2002

Topthema:
Wipeout Fusion: Der Wahnsinns-Racer im Test

Inhalt:
Timesplitters 2, Black & White für Playstation, Medal of Honor: Frontline

Weiteres Thema:
Primal, die PS-2-Sensation

CD-ROM: 1
Preis: 6,54 Euro

PlayStation 2

Ausgabe: 2/2002

Topthema:
Wipeout Fusion: Anschnallen – Ein Orkan rast auf euch zu

Inhalt:
Demos von Jak and Daxter, Burnout, Project Eden

Weitere Themen:
Heiße Videos von SSX Tricky, Shadow Man, Rez

DVD-ROM: 1
Preis: 7,57 Euro

GameStar

Ausgabe: 2/2002

Topthema:
Unreal 2: Brandheiße Version des Edel-Shooters

Inhalt:
Gamestar Awards, Serious Sam 2nd Encounter

Weitere Themen:
Morrowind, Freedom Force, Eingabegeräte

CD-ROMs: 2
Preis: 4,86 Euro

N-ZONE

Ausgabe: 1/2002

Topthema:
Star Wars: Rogue Squadron 3

Inhalt:
Super Smash Bros. Melee, SSX Tricky, FIFA 2002, Crazy Taxi, Pokémon-Aufkleber

Weitere Thema:
Alle Informationen zum Gamecube-Start in den USA

CD-ROM: keine
Preis: 2,30 Euro

big.N

Ausgabe: 1/2002

Topthema:
Harry Potter und der Stein der Weisen für GBA

Inhalt:
Rayman 2 Forever, Schneewitchen, Doom, Power Rangers Time Force,

Weitere Themen:
Scrabble, Hot Wheels

CD-ROM: 1
Preis: 3,48 Euro

2 CDs

Ausgabe: 2/2002

Topthema:
Add-ons für Black & White und Die Siedler 4 im Test

Inhalt:
Unreal 2 eröffnet das Jahr der Ego-Shooter

Weitere Themen:
Angespielt:
Mafia, Die Gilde im Test

CD-ROMs: 2
Preis: 5,06 Euro

FÜR SIE GELESEN

Hamburger Abendblatt

Das **HAMBURGER ABENDBLATT** fragte sich im Ressort „Wissen", ob so genannte Ballerspiele wirklich aggressiv machen:

„… mit einer einseitigen Verteufelung der besonders in Verruf geratenen ‚Ego-Shooter', bei denen die Spieler über Internet oder ein lokales Netzwerk Jagd aufeinander machen, macht man es sich zu einfach. Bei aller martialischen



Fördert den Sportsgeist, nicht die Aggression: Actionspiel.

Optik stehen hier nach Ansicht vieler Experten eher sportliche Aspekte im Vordergrund. Bei einer von der australischen Regierung in Auftrag gegebenen Studie beobachteten die Wissenschaftler keinerlei Aggression unter den spielenden Jugendlichen. Das gemeinsame Spiel schien sogar die Kommunikation zu fördern."

DIE WELT

Software-Riese Microsoft will mit der Xbox das japanische Duopol von Sony und Nintendo knacken, berichtete **DIE WELT** im Wirtschaftsteil – und fragte, was Microsoft-Chef Bill Gates dazu treibt:

„Ihn locken die rosigen Wachstumsaussichten. Die US-Marktforscher von Dataquest erwarten, dass im kommenden Jahr weltweit 49 Millionen Spielekonsolen nach 29 Millionen Einheiten 2001 verkauft werden. Doch die Geräte sind für die Hersteller nur der Schlüssel zum eigentlichen Geschäft. Das große Geld wird mit



Foto: Reuters

Aufregend verpackt: Messepräsentation der Xbox.



Foto: dpa

Der Würfel wird gefallen: Gamecube.

Video-Spielen verdient. Branchenexperten taxieren den Wert des weltweiten Spielemarktes auf 20 Milliarden Dollar – mit jährlichen Wachstumsraten von 20 Prozent."

HÖRZU

„Computer machen dumm." Mit diesem Vorurteil räumt die Programmzeitschrift **HÖRZU** in Heft 50/2001 auf – unter der Überschrift „Spiel dich schlau":

„‚Computer machen Kinder schlau' heißt das Fazit Wolfgang Bergmanns, Kinderpsychologe aus Hannover. ‚Bis zu 40 Prozent aller Kinder im Grundschulalter haben Lese- und Rechtschreibschwächen',



Foto: plus 49

Lernen fürs Leben: Computer fördern die Intelligenz.

sagt der Psychologe, der in seiner Praxis vor allem lernschwache und hyperaktive Kinder betreut. ‚Der Computer stellt nicht nur Aufgaben, sondern er zwingt auch das Kind, Verantwortung zu übernehmen, und das ist eine Voraussetzung, um etwas zu lernen. Das Kind am Computer will wegen der schönen Bilder und der Selbstbestätigung immer weiterkommen – also übernimmt es auch die Verantwortung im Spiel. Es weiß noch nicht, was das für Folgen haben kann. Genauso ist es auch im richtigen Leben.'"

FOCUS

COMPUTERBILD-SPIELE zeigte in Ausgabe 12/2000, wie Besitzer ihren für besseres Spielen schneller gemachten Computer mit Wasserkühlung gegen Überhitzung schützen. Knapp ein Jahr drauf, in Heft 49/2001, zog **FOCUS** nach. Das Nachrichtenmagazin erläuterte, wie Computer-Freaks per Kühlung das letzte Quäntchen Leistung aus ihrem PC holen:

„Für ein paar Hertz macht Sami Mäkinen alles: Der Finne trägt, wenn nötig, bei der Ar-



Was er macht, macht er richtig: Redakteur Ralf Linzmaier (33) kühlt seinen PC mit Wasser.

beit auch Schutzhandschuhe. Die braucht er, wenn er sein System mit flüssigem Stickstoff auf fast 200 Grad unter Null kühlt. Sinn des Experiments: Bei den frostigen Temperaturen lässt sich der Zentralprozessor, das Herz des Rechners, deutlich schneller betreiben als bei Bürowärme. So schnell, dass Mäkinen jetzt den finnischen Nationalrekord hält: Sein Rechner schafft 2016 Megahertz, der eingesetzte Prozessor war gerade für 1000 Megahertz ausgelegt."

Bild am Sonntag

BILD AM SONNTAG erteilte dem Welfenprinzen Ernst August von Hannover die „Lizenz zum Jagen" – am Computer:

„Die Jagdgesellschaften von Prinz Ernst August sind in Adelskreisen berühmt. Doch



Foto: Action Press

Halali: Prinz Ernst August darf weiter am PC jagen.

jetzt kann der Prinz die Flinte einpacken: Nach seiner Verurteilung wegen gefährlicher Körperverletzung und Beleidigung (acht Monate auf Bewährung, umgerechnet rund 250 000 Euro Geldbuße) wird er bald seinen Jagdschein los. Ernst August darf die Moorhühner nur noch am Computer jagen."

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							
Alfred Hitchcock – The Final Cut	Abenteuer	PC: 3,69					
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	
Frank Herbert's Dune	Action-Abenteuer	PC: 2,75					
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	PC: 82 % Spielspaß	PC: 60 % Spielspaß			PC: 80 % Spielspaß
Operation Flashpoint	Action	PC: 1,73	PC: 88 % Spielspaß	PC: 89 % Spielspaß		PC: 90 % Spielspaß	
Pokémon Kristall Edition	Abenteuer	GBC 2,31					
Sheep Dog 'n' Wolf	Action	PS: 2,48		PC: 78 % Spielspaß	PS: Note 2-		PS: 82% Spielspaß
Soul Reaver 2	Action-Abenteuer	PS 2: 1,70	PC: 76 % Spielspaß	PC: 80 % Spielspaß			PS: 87 % 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	
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		
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor	Rollenspiel	PC: 2,66		PC: 70 % Spielspaß		PC: 75 % Spielspaß	
AUFBAUSPIELE/SIMULATIONEN							
Achterbahn Designer	Simulation	PC: 2,22	PC: 77 % Spielspaß		PC: Note 2-		
Bundesliga Manager X	Simulation	PC: 2,98	PC: 79 % Spielspaß		PC: Note 2	PC: 85 % Spielspaß	
Die Sims – Hot Date	Simulation	PC: 2,75	PC: 87 % Spielspaß	PC: 81 % Spielspaß	PC: Note 1-		
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	
Monopoly Tycoon	Aufbauspiel	PC: 2,70		PC: 80 % Spielspaß		PC: 75 % Spielspaß	
MS Flight Simulator 2002 Pro	Flugsimulation	PC: 2,03	PC: 75 % Spielspaß	PC: 76 % Spielspaß	PC: Note 2+		
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: 85 % Spielspaß	
STRATEGIE							
Ballerburg	Strategie	PC: 1,93		PC: 78 % Spielspaß			
Battle Realms	Strategie	PC: 2,43	PC: 87 % Spielspaß	PC: 88 % Spielspaß		PC: 91 % Spielspaß	
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: 86 % Spielspaß	PC: 87 % Spielspaß	PC: Note 2+	PC: 89 % Spielspaß	
Etherlords	Strategie	PC: 2,04	PC: 78 % Spielspaß	PC: 82 % Spielspaß			
Stronghold	Strategie	PC: 1,30	PC: 87 % Spielspaß	PC: 84 % Spielspaß	PC: Note 1	PC: 81 % Spielspaß	
SPORT-/GESCHICKLICHKEITS-/RENNSPIELE							
Alexander Zickler: Total Soccer 2002	Sportspiel	GBA: 2,77					
Burnout	Rennspiel	PS 2: 1,76			PS 2: Note 2+		PS 2: 85 % Spielspaß
Denki Blocks!	Denkspiel	GBA: 1,93					
Der große IQ-Test	Quizspiel	PC: 2,63					
Disney's Atlantis	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,33					
Donald Duck Advance!	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,37					
FIFA 2002	Sportspiel	PC: 2,04 / PS 2: 1,94	PC: 86 % Spielspaß	PC: 88 % Spielspaß	PC, PS 2: Note 1 / PS: Note 2-	PC: 89 % Spielspaß	PS: 71 % / PS 2: 85 %
Frogger's Adventures: Temple of the Frog	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,45					
Harry Potter und der Stein der Weisen	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,51					
International Superstar Soccer	Sportspiel	GBA: 2,44					
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Geschicklichkeitsspiel	PS 2: 1,42					
Lego Racers 2	Rennspiel	GBA: 2,61					
Mario Party 3	Brettspiel	N64: 1,33			N 64: Note 3+		
NBA Live 2002	Sportspiel	PS 2: 2,18			PS, PS 2: Note 2		
NBA Street	Sportspiel	PS 2: 2,22					PS 2: 94 % Spielspaß
Pro Evolution Soccer	Sportspiel	PS 2: 2,17			PS 2: Note 1		
RTL Skispringen 2002	Sportspiel	PC: 2,01					PS: 73 % Spielspaß
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Sportspiel	GBA: 2,63					
Spyro: Seasons of Ice	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,42					
Tetris Worlds	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 1,84					
Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	PS 2: 1,41			PS 2: Note 1 / PS: Note 2		PS: 84 % / PS 2: 92 %
USA Raser	Rennspiel	PC: 2,88					
Virtua Tennis 2	Sportspiel	DC: 1,49					
Wario Land 4	Geschicklichkeitsspiel	GBA: 2,25			GBA: Note 1		
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: 71 % Spielspaß					
	PS 2: 86 % Spielspaß		PS 2: 88 % Spielspaß	PS 2: 85 % Spielspaß		PS 2: 87 % Spielspaß		PS 2: 84 % Spielspaß	PS 2: 89 % Spielspaß
			PS: 80 % Spielspaß		PS: 64 % Spielspaß				
		GBC: 94 % Spielspaß					GBC: 94 % Spielspaß		
			PS: 85 % Spielspaß	PS : 80 % Spielspaß	PS: 79 % Spielspaß	PS: 81 % Spielspaß			PS 2: 78 % Spielspaß
	PS 2: 84 % Spielspaß		PS 2: 88 % Spielspaß	PS 2: 87 % Spielspaß	PS 2: 83 % Spielspaß	PS 2: 88 % Spielspaß		PS 2: 85 % Spielspaß	PS 2: 85 % Spielspaß
		N 64: 90 % Spielspaß			N 64: 91 % Spielspaß		N 64: 89 % Spielspaß		



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.

Schenken leicht gemacht

Ich möchte meinem Sohn ein COMPUTERBILD-SPIELE-Abonnement schenken. Wie mache ich das? **Gerd Mellert, Sonthofen**

Entweder rufen Sie unter der Telefonnummer 01805/489984 (0,123 Euro pro Minute) an oder senden ein Fax an die Nummer 01805/988889 (ebenfalls 0,123 Euro pro Minute). Weitere Möglichkeit: Schicken Sie eine E-Mail an computerbild.spiele@dsb.net.

Es geht aber auch per gelber Post an: COMPUTERBILD-SPIELE, Abonnenten-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Kleiner Tipp: Achten Sie auch auf die Eigenanzeigen in diesem Heft. Da wird ganz genau erklärt, wie Sie ein Abonnement bestellen. Und Sie bekommen sogar noch eine Prämie als „Dankeschön“, wenn sie COMPUTERBILD-SPIELE abonnieren.

Die Redaktion



Prämie gibt's bei CBS-Abo.

Spiel-Erweiterung gesucht

Ich finde Ihr Heft einfach super! Ich kaufe es schon sehr lange und freue mich immer auf die vielen Tests. Besonders gut fand ich den Test des Spiels „Desperados – Wanted Dead or Alive“, das ich mir auch gleich anschließend gekauft habe. Doch jetzt habe ich alle Missionen oft durchgespielt und auch schon gehört, dass eine Zusatz-CD-ROM auf den Markt kommen soll. Wissen Sie vielleicht, ob und wann die CD-ROM kommt? Ich würde mich wirklich sehr über eine Antwort von Ihnen freuen.

Dirk Wenzel, per E-Mail

Eine Zusatz-CD-ROM (Add-On) sollte bereits im Herbst dieses Jahres auf den Markt kommen. Allerdings konnten die Programmierer der Firma Spellbound den Termin nicht halten. Laut Herstellerfirma Infogrames soll die Spiel-Erweiterung des Western-Klassikers nun Mitte 2002 erscheinen.

Die Redaktion



Staub angesetzt hat die Spiel-Erweiterung zu „Desperados“ garantiert nicht. Wegen Programmierproblemen verzögert sich der Verkaufsstart.

„Der Kunde ist König“

Ich bin außerordentlich zufrieden darüber, dass COMPUTERBILD-SPIELE sich die Mühe gemacht und mir ein Experte der Redaktion bei einem Hardware-Problem mit dem Spiel „Bang!“ (auf Heft-CD-ROM in Ausgabe 12/2001) geholfen hat. Das bezeichne ich als Kundenservice, von dem sich eine Menge anderer Dienstleister eine Scheibe abschneiden sollten. Ihren Worten (Schriftbeiträgen) folgen doch tatsächlich Taten im Sinne von: „Der Kunde ist König – will ich ihn an mich binden, so muss ich durch Leistung und nicht durch markige Sprüche überzeugen.“ In diesem (ganz besonders in meinem) Sinne viel Erfolg bei Ihrer Recherche/Testerei und auf baldiges „Wiederlesen“ wünscht Ihnen Ihr neuer Stammleser.

Michael Heldt, per E-Mail



Spiele-Probleme? Redakteur Thomas Glenk (29) weiß fast immer Rat.

Weltklasse

Mal was Nettes: Ihr Heft ist einfach Weltklasse! Deshalb kauf' ich Ihr Magazin seit zwei Jahren. Auch gefallen mir die kleinen Minispiele. Da ist Langeweile kein Thema. Spitzenleistung!

Ryszard Kulinski, per E-Mail

Heiß begehrt

Ich bin zwölf Jahre alt und lese seit einem Dreivierteljahr die COMPUTERBILD-SPIELE. Ich finde, Ihre Kritiken treffen immer auf die jeweiligen Spiele zu.

Auch die beigelegten CD-ROMs sind bei mir immer heiß begehrt. Jedoch nerven mich die kleinen Mini-Spiele, die auf jeder CD-ROM im Überfluss zu finden sind. Allerdings sind die Demos Spitze!

Guido Riembauer, Salzgitter

Langweilig

Erst mal ein großes Lob, eure Zeitschrift ist echt super. Und nun die kleine Kritik: Anders als viele andere Leser finde ich die vielen Minigames auf der Heft-CD-ROM sehr langweilig. Ich hätte viel lieber ein paar mehr Demos auf der CD-ROM!

Philip Roelofs, Goch

Die Geschmäcker sind nun mal verschieden. Deswegen versucht die Redaktion, bei der Zusammenstellung der Heft-CD-ROM möglichst viele Wünsche zu berücksichtigen. Daher gibt's außer der großen Vollversion meist viele Mini-Spiele und ab und zu auch Probierversionen (Demos).

Die Redaktion

Spieletests „in Serie“

Ich lese das Heft regelmäßig und finde es richtig gut. Aber mich würde mal interessieren, ob die Spiele in den Vorserientests wirklich so anders sind als die, die in Serie gehen. Ich frage deshalb, weil ich finde, dass man schon wissen sollte, wie das Spiel ist, wenn es im Laden erscheint.

Felix Moll, Nagold

Ein Vorserienspiel (auch Beta-Version genannt) entspricht schon in vieler Hinsicht der später verkauften endgültigen Ausführung. Trotzdem kann es noch erhebliche Änderungen geben, bis das Spiel in den Handel kommt. So enthalten Beta-Versionen in der Regel noch viele Fehler. So genannte Beta-Tester finden die heraus und lassen sie von den Programmierern beseitigen. Oder es werden im Vorserienstadium Spielinhalte angekündigt, die dann im fertigen Spiel doch nicht auftauchen. Deshalb testet die Redaktion COMPUTERBILD-SPIELE ausschließlich fertige Spiele, so wie sie im Laden stehen. Nur so können Sie sicher sein, das die Beurteilung auf das Spiel zutrifft, das Sie kaufen.

Die Redaktion

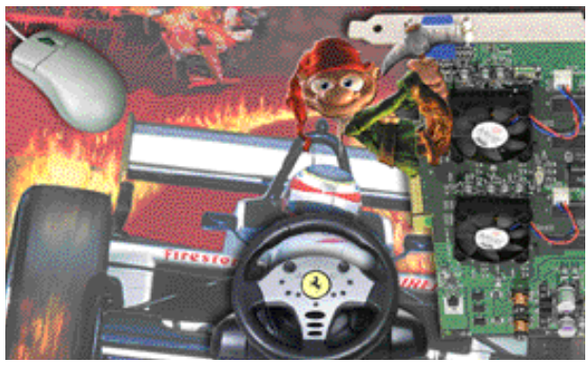


Spiel noch nicht verkaufsfertig? Dann gibt's „nur“ einen Vorserientest.

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 28 Euro und den 20 meistverkauften unter 28 Euro, ermittelt von Media Control, wurden keine Titel berücksichtigt, die nur für Erwachsene freigegeben sind.

Spiele über 28,12 Euro (55 Mark)

1. **Stronghold** • Version 1.1 vom 9. November 2001 (7,2 MB)
   gamesweb.com/pc/downloads/patches/detail.php?item_id=19151
2. **FIFA Football 2002**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
3. **Harry Potter und der Stein der Weisen**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
4. **Wer wird Millionär? 2. Edition**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
5. **Fussball Manager 2002** • Version vom 3. Dezember 2001 (12 MB)
   ftp.germany.ea.com/FM2002/Update/FM2002Update.exe
6. **Empire Earth** • Version 1.0.4.0 vom 22. November 2001 (1,7 MB)
   ftp://sierra.de/sierra-empireearth.de/patches/EE_1000-1040_ENDE.exe
7. **Civilization 3**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
8. **Commandos 2 – Men of Courage** • Version vom 2. November 2001 (4 MB)
   eidos.de/commandos2/download/InternationalPatch.exe
9. **Aquanox** • Version 1.15 vom 23. November 2001 (14 MB)
   62.50.36.10:8081/patch/AquaNox_ger_hist.exe
10. **Operation Flashpoint** • Version 1.30 vom 12. November 2001 (2,5 MB)
    ftp://www.flashpoint1985.com/fp/OFPPatch_Upgrade3_v1_30.zip
11. **Tom Clancy's Ghost Recon**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
12. **Wiggles** • Version 1.0.844 (2,3 MB)
    www.undjetzt.de/downloads/wiggles/service/Wiggles_Patch_1_0_844.exe
13. **Wer wird Millionär? Junior**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
14. **Myst 3 – Exile** • Version 1.72 vom 12. Oktober 2001 (0,5 MB)
    ftp.ubisoft.de/myst3/myst3_patch_pcv122b172.zip
15. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
16. **NHL 2002**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
17. **Cossacks – European Wars** • Version vom 18. Juli 2001 (1,6 MB)
    www.cossacks.de/deutsch/cossacks/download.htm
18. **Microsoft Flight Simulator 2002**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
19. **F1 2001** • Version 1.0.7.4beta (9 MB)
    f12001.phosworks.se/dynpage.asp?page_id=769
20. **Zoo Tycoon**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
21. **Microsoft Train Simulator**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
22. **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
23. **Codename Outbreak** • Version 1 vom 6. November 2001 (17 MB)
    www.virgininteractive.co.uk/content/downloads/CO_Patch10.exe
24. **Etherlords** • Version 1.02 vom 23. November 2001 (3,8 MB)
    www.evil-islands.com/files/etherlords/el102deu.exe
25. **Patrizier 2** • Version 1.30 vom 10. September 2001 (2,3 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/patrizier2/patch130.exe
26. **Die Siedler 4** • Version 1.12.916 vom 4. Oktober 2001 (6,4 MB)
    ftp.bluebyte.com/pub/SIV_Patches/SIV_916.exe
27. **Die Sims** • Version vom 1.1 (2,8 MB)
    www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html
28. **Command & Conquer Alarmstufe Rot 2** • Version 1.006 vom 8. Juni 2001 (2,6 MB)
    ftp.westwood.com/pub/redalert2/update/RA21006DE.EXE
29. **Combat Mission**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
30. **Totally Rollercaoster**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Spiele unter 28,12 Euro (55 Mark)

1. **Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
2. **Colin McRae Rally 2.0** • Version 1.09 (1,3 MB)
   www.codemasters.com/cmr2pc/patch/CMR2Patch109.exe
3. **Command & Conquer 3: Tiberian Sun** • Version 2.03 vom 15. Juni 2000 (5,6 MB)
   ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE
4. **RTL Medicopter 117 Vol. 2**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
5. **Sim City 3000 Classic**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
6. **Diablo 2** • Version 1.90b vom 5.10.2001 (5,1 MB)
   gamesweb.com/pc/downloads/patches/detail.php?item_id=17907
7. **Die Siedler 3 – Gold Edition** • Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB)
   ftp.bluebyte.com/updates/s3old160.exe
8. **Project IGI – Premier Collection**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
9. **Grand Prix 3** • Version 1.13 vom 26. Oktober 2000 (5 MB)
   ftp.bomico.com/pub/msdos/patches/gp3/grandprix3_patch_v113.exe
10. **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
11. **Anno 1602 – Königsedition Classic** • Version 5 vom 9. März 2000 (0,5 MB)
    ftp://ftp.sunflowers.de/pub/patches/anno1602patch5_ger.exe
12. **Half-Life (dt.Version)** • Version 1.1.0.8 vom 19. September 2001 (69 MB)
    ftp://sierra.de/half-life.de/patches/1005-/ghl1108.exe
13. **Die Rache der Sumpfhühner**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
14. **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
15. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.
16. **Frontschweine** • Hersteller macht keine Angaben zur Version (0,5 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/frontschweine/hogsofwarpatch_ger.exe
17. **Indiana Jones Adventure Kit**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
18. **Hugo XL**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
19. **Star Trek Voyager – Elite Force** • Version 1.2 vom 5. Mai 2001 (19 MB)
    ftp.turtled.com/startrek_voyager/patches/EliteForcePatch1_2.exe
20. **Pulleralarm – Das Spiel zu TV Total**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

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. **Gainward Cardexpert Geforce 2 MX** • Version 4.13.01.2240 (4 MB)
   www.gainward.de/download/treiber/win9xme.exe
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 G200 MMS** • Version 6.80.010 vom 3. Dezember 2001 (3,6 MB)
   www.matrox.com/mga/edhreg/driver_choice.cfm?choice=w9x_680.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 3D Blaster GeForce 3** • Version 21.85 vom 11. Oktober 2001 (3 MB)
    ftp.europe.creative.com/pub/creative/drivers/3db/2185_Win9x.exe
14. **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

Soundkarten

1. **Terratec SoundSystem 512 i Digital** • 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)
   ftp.leadtek.com.tw/video/4xsound/46xsound_w9598_d260f.exe
3. **Hercules Gamesurround Muse XL** • Version 20.95c vom 12.11.2001 (2,4 MB)
   ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEXL/GMXL-9XME-2095c.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 Fortissimo 2** • 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

„Dark Project – Der Meisterdieb" kommt nicht in Gang

So, wie die Installation von „Dark Project" in Heft 1/2002 beschrieben ist, läuft sie bei mir nicht ab. Nachdem man den Namen der Programmgruppe „Der Meisterdieb" eingegeben hat, sollte nach der Beschreibung der Intel-Code auf dem Bildschirm erscheinen.

Doch bei mir kommt stattdessen nur ein Fenster namens „Suche nach Komponenten für Direct Show". Nach 20 Minuten Wartezeit hat sich nichts geändert. Warum? Ich hätte Dark Project gerne gespielt, doch es geht leider nicht. Ich hoffe, dass ihr mir helfen könnt.

Tobias Sperl, per E-Mail

Möglicherweise kommt das Programm mit bereits installierten so genannten Video-Codecs „durcheinander". Das sind Abspielprogramme für Videofilme. Sie sollten deshalb den benötigten Codec einfach noch einmal installieren. Das geht so:

1 Installieren Sie zunächst „Direct-X" neu, wie auf Seite 116 in Heft 1/2002 beschrieben.

2 Blenden Sie anschließend die CD-ROM-Oberfläche per Klick auf Beenden aus.

3 Klicken Sie auf Start, Programme und dann auf Windows-Explorer.

4 Im Windows-Explorer suchen Sie in der linken Spalte das CD-ROM-Laufwerk (in der Regel „D:") und klicken auf THIEF.

5 Klicken Sie in der rechten Spalte doppelt auf iv5play.exe.

6 Jetzt wird der Video-Codec von Intel installiert. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm beziehungsweise der Anleitung im Kasten „Dark Project – Der Meisterdieb installieren" in Heft 1/2002, Seite 116, Schritte 9 und 10.

7 Installieren Sie anschließend das Spiel erneut, indem Sie alle Schritte im Kasten „Dark Project – Der Meisterdieb installieren" nachvollziehen.

Dann müsste eigentlich alles laufen. Die Redaktion



„Dark Project": Mitunter braucht auch ein Meisterdieb etwas Starthilfe.

ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger des Monats"
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

„Outcast" lief nicht ohne Diskette

Peter W.[1] aus Herzberg ist ratlos und ziemlich enttäuscht. Sein Spiel „Outcast" lässt sich nicht installieren, und auf Faxe reagiert die Herstellerfirma Infogrames angeblich nicht:

„Beim Versuch, das Spiel Outcast zu starten, stellte ich fest, dass dies nicht möglich war. Also schickte ich ein Fax an Infogrames. Ich schickte der Firma die technischen Daten meines Computer-Systems und schilderte genau das Problem. Nach Abschluss der Installation erschien das Startsymbol auf dem Desktop. Doch wenn ich es anklickte, verschwand es sofort wieder. Ich ging davon aus, dass die CD-ROMs beschädigt seien, und hoffte auf prompte Antwort und schnelle Hilfe der Herstellerfirma. Aber es passierte rein gar nichts. Es ist schon eigenartig, wie manche Firmen sich ihren Kunden gegenüber verhalten."

COMPUTERBILD-SPIELE fragte nach und bekam die Auskunft, dass das Fax laut Infogrames nicht an der zuständigen Stelle angekommen und auch nicht aufzufinden sei. Der Hersteller versprach, sich mit dem unzufriedenen Kunden in Verbindung zu setzen. Kurze Zeit später bekam die Redaktion ein Schreiben des nunmehr gut gelaunten Lesers: „Ich habe eine Diskette von Infogrames erhalten. Und siehe da, das Spiel läuft jetzt einwandfrei. Ich möchte mich hiermit bei Ihnen für die Hilfe bedanken."



Manchmal hilft es, sich zu beschweren: Jetzt läuft „Outcast" prima.

[1] Name ist der Redaktion bekannt

HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 -16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908/83441
(1,86 Euro 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.

Suche Kontakt zu „Wilkanoid"

Auf der Heft-CD-ROM 11/2001 ist das Spiel „Wilkanoid". Ich habe versucht, über die im Spiel angegebene Internet-Adresse www.wilkanoid.com Kontakt mit der Herstellerfirma aufzunehmen. Ich bin an der Weitergabe des Highscores (höchster Spielstand, *die Redaktion*) und an neuen Leveln (Spielstufen, *die Redaktion*) interessiert. Ich musste feststellen, dass es die Adresse nicht mehr gibt. Können Sie mir sagen, ob es noch eine Vertriebsfirma gibt, an die man sich wenden kann? Zu Ihrem Heft: Es ist einsame Spitze. Auch die Spiele auf der CD-ROM sind sehr gut. Ich fiebere schon jetzt der nächsten Ausgabe entgegen. Macht wei-ter so.

Manuela Petzold, Berlin

COMPUTERBILD-SPIELE fragte beim Autor des Spiels Wilkanoid, Wilhelm van Post, nach und erfuhr: „Die Internet-Seite war lange Zeit nicht erreichbar, weil ich einen neuen Dienstleister gewählt habe und der Umzug länger dauerte als geplant. Doch im neuen Jahr wird die Seite wieder in Betrieb sein, und dann kann jeder neue Versionen, Level und anderes herunterladen. Ich entschuldige mich bei allen Lesern und hoffe, dass ich nicht allzu große Probleme verursacht habe." Viel Spaß mit Wilkanoid wünscht die Redaktion.

Spielend Burgen bauen

Ich habe eine Frage: Wo kann ich ein Heft oder Buch mit Tricks oder Lösungen zum Spiel „Stronghold" bekommen? Da ich schon seit fünf Tagen an ein und der selben Aufgabe hänge und nicht weiß, wie ich weiterkomme, wäre ich für einen Tipp sehr dankbar.

Peter Werf, per E-Mail



Ein Recke, wie er im Buche steht.

Sie wollen eine Burg erobern und wissen nicht, wie? Mit dem offiziellen Buch zu „Stronghold" dürfte Ihnen das spielend gelingen. Das Lösungsbuch ist im Sybex-Verlag erschienen und hat die ISBN-Nummer 3-8155-5113-7. Sie können es im Buchhandel bestellen oder sich direkt an den Verlag wenden: Sybex, Erkrather Str. 345 - 349, 40231 Düsseldorf. Wenn Sie Internet-Zugang haben, können Sie es auch über www.sybex.de ordern.

Die Redaktion

Warum Spiele auch im Internet?

Ich habe durch einen Freund erfahren, dass Sie Spiele im Internet zum Herunterladen anbieten. Warum machen Sie das?

Markus Vögtle, Mettmann

Auf der monatlichen Heft-CD-ROM findet nicht alles Platz, was die Redaktion ihren Lesern gerne anbieten möchte. Deshalb gibt es jetzt unter der Internet-Adresse www.computerbildspiele.de Service-Leistungen, wie aktuelle Steuerungsprogramme (Treibern), Fakten zum neuen Heft, Installationstipps, Internet-Adressen aus dem Heft und weitere nützliche Dinge, etwa ein Inhaltsverzeichnis aller bis jetzt erschienenen Hefte. Und dazu eben auch zusätzliche Mini-Spiele zum Herunterladen. Die besonders hochwertige „große" Vollversion gab und gibt es dagegen nur auf der Heft-CD-ROM. Das gilt auch für fast alle bisher dort veröffentlichten kleineren Spiele.

Das gedruckte Heft und das COMPUTERBILD-SPIELE-Internet-Angebot überschneiden sich praktisch ohnehin nicht.

Die Redaktion

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Play the Games Vol.[1] 4

Lösungsbuch | Action, Abenteuer, Aufbau? Strategie- oder Sportspiel? „Play the Games Vol. 4" bietet das alles auf einmal. Klarer Fall für ein umfassendes Lösungsbuch



Anlagen-Beratung: Mithilfe dieses Buches dürfte kein Problem in „Theme Park World" ungelöst bleiben.

Eine Sammlung von 15 Spielen der verschiedensten Typen – das ist „Play The Games", jetzt schon in vierter Auflage. Bei einer solchen Fülle unterschiedlichster Titel kommt auch der gewiefteste Spieler irgendwann an den Punkt, an dem er nicht weiter weiß. Und genau da setzt die Gemeinschaftsproduktion von Infogrames und Halycon Media an. In dem 228-seitigen Lösungsbuch schildert und löst ein erfahrenes Autorenteam Probleme, die in den 15 Spielen auftauchen könnten. Ob nun Lara Croft im vierten Teil der „Tomb-Raider"-Reihe in Angkor Wat festhängt oder sich Kain in „Soul Reaver" im Reich seines Bruders Melchiah verheddert – Schritt-für-Schritt-Lösungen machen es dem Hobby-Abenteurer leicht, auch die größten Hürden zu überwinden. Sie wollen es zu „militärischen Ehren" bringen? Kein Thema, wenn sie die ausführlichen Tipps zu acht „Commandos"-Missionen berherzigen. Ähnlich gut zurecht kommen sie sicherlich mit den umfangreichen Hilfen zu 25 Kapiteln des saukomischen Spiels „Frontschweine". Und wenn Sie dann noch in Schumis Fußstapfen treten wollen, hilft ihnen die gedruckte „Fahrschule" durch „Grand Prix 3".

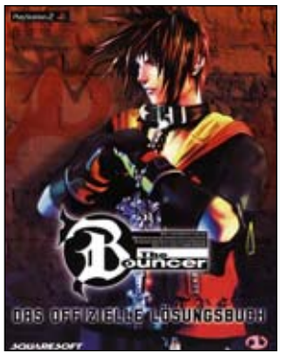
Etwas kürzer kommen indes der Sport-Kracher „Bundesliga Stars 2001", der den Autoren nur grundlegende Tipps auf zwei Seiten wert war, und das Rennspiel „V-Rally 2". Ratschläge vom Kaliber „Prägen Sie sich die Strecke ein" sind zwar grundsätzlich richtig, aber ebenso grundsätzlich nutzlos.

Insgesamt ist dieses aufwendig gestaltete Buch dennoch ein nützliches Handwerkszeug für den Umgang mit der reichhaltigen Spielesammlung. Viele geheime Tricks erhöhen den Nutzwert zusätzlich.

Die grafische Gestaltung besticht durch Übersichtlichkeit und große Farbbilder, die auch Details nicht vertuschen. Umfangreichere Lösungsbücher für jedes einzelne Spiel wären gewiss die bessere Wahl, doch als „Erste Hilfe" für 15 Titel ist diese Veröffentlichung allemal empfehlenswert.

Play the Games Vol. 4: Das offizielle Lösungsbuch, 228 Seiten, 12,95 €, ISBN: 3-98078521-1

Empfehlenswert
Auch für Anfänger



The Bouncer[2]

Lösungsbuch | Welches dunkle Geheimnis umgibt die junge Dominique, Hauptfigur des Action-Spiels „The Bouncer"? Diese und andere Fragen klärt das Lösungsbuch zum actionreichen Titel.

Das Buch beginnt mit einer ausführlichen Anleitung – von den Richtungstasten bis zu speziellen Spieltechniken. Anschließend beschreiben Autor Klaus D. Hartwig und Co. ausführlich die sieben Spielfiguren: vollständige Tabellen der Angriffstechniken, Statuswerte und anderes. Die Übersicht aller Szenarien führt Schritt für Schritt durch das Geschehen, Tipps für Kämpfe gegen Endgegner inklusive. Auch Stärken und Schwächen der Widersacher lässt das Buch nicht aus. Detaillierte Karten, Spielvarianten im Mehr-Spieler-Modus und Geheimnisse, wie versteckte Charaktere oder zusätzliche Outfits, machen das Werk von Piggyback zu einem wirklich lesenswerten. Dazu gesellt sich eine Optik, die es in sich hat. Durchweg farbige Gestaltung mit großen Bildern, viele Bildschirmfotos aus dem Spiel sowie das DIN-A4-Format, das auch üppige Illustrationen erlaubt, machen das Blättern zu einem wahren Vergnügen. Ein tolles Buch für alle Bouncer-Fans.

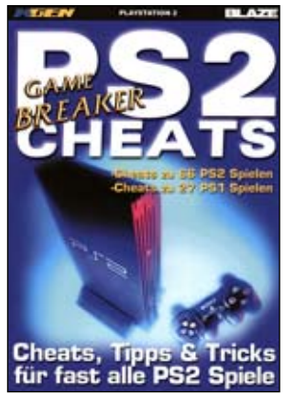
The Bouncer: Das offizielle Lösungsbuch, 156 Seiten, 12,76 €, ISBN: 1-903511-16-X

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Game Breaker PS 2 Cheats[3]

Cheatbuch | Heute schon geschummelt? Tricks zu 66 PS-2- und 27 Playstation-Spielen präsentiert die NGen GmbH in Zusammenarbeit mit Blaze. In der 1997 begonnenen Reihe erscheint damit die elfte Game-Breaker-Ausgabe, diesmal zusammengestellt von den Autoren Heiko Schlag, Frank Wermter und Nico Aigrinner. Wie bei derartigen Tricksammlungen üblich, verzichtet das Buch zu Gunsten eines hohen Nutzwertes auf Platz raubende großformatige Bilder. Durch farbige Seitengestaltung und blau hervorgehobene Überschriften bleibt die Gestaltung trotz vieler abgebildeter Buchstaben- und Tastenkombinationen immer sehr übersichtlich.

Von der US-Version des Sportspiels „All-Star Baseball 2002" bis hin zum Prügelspiel „X-Men: Mutant Academy" – die Autoren haben zu allen möglichen Titeln geheime Tricks auf Lager, mit denen das Gewinnen wirklich leicht fallen sollte. Eine gut verständliche Gebrauchsanleitung hilft zudem auch absoluten Neulingen, mit den knappen Anweisungen im Buch klarzukommen. Zusätzlicher Service: die Hilfe-Telefonnummern (Hotlines) der Spielehersteller. Trotz nüchterner Aufmachung ein gelungenes Werk der Marke „Volle Mogel-Packung".

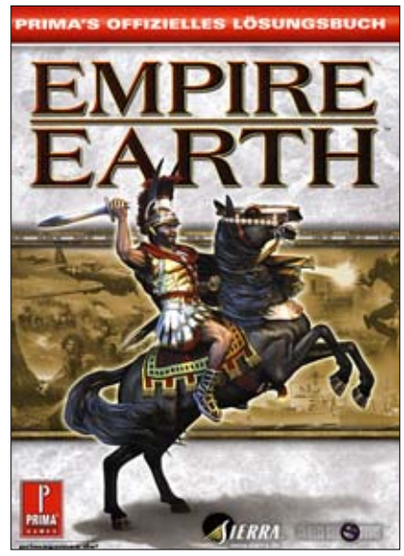


Game Breaker PS-2-Cheats, NGen GmbH/ Blaze, 98 Seiten, 12,76 €, ISBN: 3-933678-28-5

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Empire Earth[4]

Lösungsbuch | Sie gieren nach Macht, Land und Bodenschätzen? Sie wollen die menschliche Geschichte durchlaufen und bis ins Jahr 2018 weiterspinnen? Primas Lösungsbuch hilft Ihnen dabei.



Hoch zu Ross geht es her in „Empire Earth". Mit diesem „prima" Buch reitet es sich besser.

Die vier Einzelspieler-Aufträge werden hier komplett gelöst. Ob Grieche, Engländer, Deutscher oder Russe – Dank ausführlicher Schritt-für-Schritt-Lösungswege kommen Sie schneller zum Ziel. Neben den ausführlichen Beschreibungen verdeutlichen kurz und knapp formulierte Tipps in Tabellenform den Spielverlauf – beispielsweise, wenn's um einzelne Missionsziele geht oder darum, wie man möglichst sicher an Extra-Punkte kommt.

Auch für den Mehr-Spieler-Modus haben sich die Autoren etwas ausgedacht: auf 20 Seiten alles über Siedlungsaufbau, Sicherungsmethoden oder Militärstrategien. Wie es sich für ein anständiges Lösungsbuch zu einem Strategiespiel gehört, fehlen natürlich auch die ausführlichen Listen nicht: Wer produziert einen Turm? Was kostet eine Mauer, wie viele Trefferpunkte hält sie aus? Diese und andere Fragen klärt das Kapitel sieben auf 34 Seiten. Obwohl die Bilder durchweg schwarzweiß gehalten sind, leidet die Übersichtlichkeit kaum. Eine rundum gelungene Nachhilfe im Fach Menschheitsgeschichte.

Empire Earth: Offizielles Lösungsbuch, 210 Seiten, 14,95 €, ISBN: 3-934-783-86-4

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

1sprich: „Plää se Gäims Wolljuhm" 2sprich: „se Baunzer" 3sprich: „Gäim Bräker Tschihts" 4sprich: „Empp'eier Örß"

Microsoft Flight Simulator[5] 2002

Lösungsbuch | „Heben Sie zu aufregenden Flügen ab“ – mit dem „Microsoft Flight Simulator 2002“ (Test in dieser COMPUTER-BILD-SPIELE-Ausgabe). Damit Sie sich zum Flieger-Ass aufschwingen und nicht als Bruchpilot enden, haben die Spielentwickler in Zusammenarbeit mit dem einschlägig erfahrenen Autor David Chong, einem ausgebildeten Piloten, gleich das passende Lösungsbuch mit an den Start geschickt.

Den Weg zum erfahrenen Hobby-Piloten ebnen Ihnen ausgeklügelte Schritt-für-Schritt-Anleitungen und detaillierte Informationen über Steuerung und technische Daten der im Spiel vorkommenden Flugzeugtypen. Ausführliche Start-Checklisten fehlen ebensowenig wie wichtige Kriterien zur Wahl des richtigen Flugzeugs für jeden Einsatz. Allgemeine Strategien und spezielle Tipps zum korrekten Umgang mit dem Flugsimulator sowie kinderleicht verständliche Erklärungen der Standard- und der Profi-Version des Spiels erhöhen den Nutzen des Lösungsbuchs für den Computer-Spieler immens.

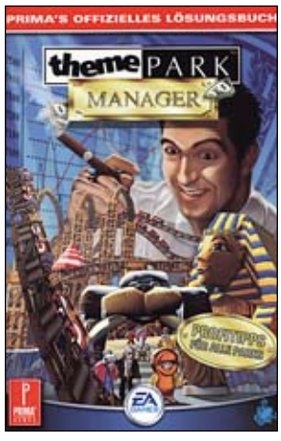
Das schwarzweiß gestaltete „Bordbuch“ hat aber auch einige kleinere Nachteile. Rätselhaft bleibt etwa der Nutzwert von Bildern, die ein Flugzeug über tiefen Felsspalten zeigen, während der zugehörige Text Weisheiten folgenden Kalibers verbreitet: „Die Schönheit des Grand Canyon spricht doch für sich selbst.“ Donnerwetter. Dennoch lotst das Buch den angehenden Piloten zuverlässig durch die Einflugschneisen und verschafft ihm grenzenlose Freiheit über den Wolken.



Microsoft Flight Simulator 2002, Microsoft/Sybex, 194 Seiten, 12,80 €, ISBN 3-8155-5004-1

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Theme Park Manager[7]



Theme Park Manager, EA Games/Prima, 162 Seiten, 12,76 €, ISBN 3-934783-38-4

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Lösungsbuch | Rein in die Achterbahn einer kaufmännischen Karriere: Als „Theme Park Manager“ treten Sie die Nachfolge des scheidenden Präsidenten eines großen Vergnügungsparks an. Das bedeutet natürlich nicht nur Spaß beim Drahtseilakt zwischen rigidem Sparkurs und mutigen Investitionen in neue Attraktionen. Damit Sie dabei nicht abstürzen, hat der Prima Verlag in Zusammenarbeit mit Electronic Arts Games jetzt das offizielle Lösungsbuch zum Spiel ins Programm genommen.

Klar strukturiert, beginnt das Manager-Handbuch mit der Beschreibung der im Spiel vorkommenden Personen – vom cleveren Aufsichtsrat über die fleißigen Angestellten bis zu den gut gelaunten Besuchern. Es folgen detaillierte Beschreibungen der Fahrgeschäfte, Läden und Buden. Ausgeklügelte Strategien und Taktiken helfen Ihnen dabei, Personal und Kundschaft stets bei Laune zu halten.

Einfach prima sind auch die hilfreichen Tipps zu allen Aufträgen. Ob im „Land der Erfindungen“ oder in „1001 Nacht“ – Dank dieser wertvollen Unterstützung sollte keiner der Themenparks ein Buch mit sieben Siegeln bleiben.

Die etwas übertrieben als „Achterbahn-Design-Kit“ angepriesene Hilfe zum Selbstbau verwegener Fahrgeschäfte kommt jedoch auf nur zwei Seiten arg kurz und dürfte keine große Hilfe sein. Und die nüchterne Schwarzweiß-Gestaltung sorgt zusätzlich für Punktabzug. Da auf den Bildern aber alle Details gut zu erkennen sind, sollte das Buch dennoch griffbereit im Arbeitszimmer jedes Rummel-Geschäftsführers stehen.

Cheat it[8] – Spielecodes knacken

Lösungsbuch | Mogeln will gelernt sein. Vor allem, wer geheime Tricks (Cheats) selber herausfinden möchte, braucht dazu ein wenig Übung – und Informationen. Das Team von Mogelpower sammelt seit 1993 Cheats, gibt sie in Büchern und per Internet weiter.

Jetzt gehen René Meyer, Volkmar Großwendt und Kollegen einen Schritt weiter: In „Cheat it – Spielecodes knacken“ beschreiben sie, wie man PC- und Playstation-Spielen Cheats entlockt. Dazu bedarf es einiger kompliziert anmutender Grundlagenkenntnisse.

Die vermittelt das Autorenteam in aller Gründlichkeit, beginnend mit detaillierten Erläuterungen zum programmtechnischen Aufbau der Spiele und Tipps zum gezielten Durchforsten der Spieldateien.

Trotz allerlei erläuternder Bilder und klarer, verständlicher Sätze bleibt das Knacken von Spielecodes auch nach Lektüre des Buches eine eher trockene Angelegenheit, die ohne eigene Erfahrung nicht zu bewältigen ist. Auch wenn ein ausführliches Stichwortverzeichnis sich um punktgenaue Erklärungen bemüht – Spaß macht's erst nach einer gewissen Eingewöhnungszeit. Nur, wer ohnehin schon ein bisschen mit der Materie vertraut ist, findet sich in diesem Werk aus dem Verlag Markt und Technik schnell zurecht. Dann lohnt es sich allerdings auch wirklich.



Cheat it – Spielecodes knacken, Markt und Technik, 226 Seiten, 14,95 €, ISBN 3-8272-6001-9

Empfehlenswert
Für Fortgeschrittene

Soul Reaver[6] 2

Lösungsbuch | Verdammt, verfolgt, verraten – so geht es Raziel, dem Helden aus „Soul Reaver 2“ (Test in diesem Heft). Damit Sie den Seelenwanderer dennoch sicher durch seine Welt voller dunkler Mächte dirigieren können, hat der Hersteller des Spiels, Eidos, in Zusammenarbeit mit Halycon Media ein Lösungsbuch auf den Markt gebracht.

Nach einer kurzen Einleitung geht's um die Grundlagen des Spiels. Wie nutzen Sie die erfrischenden Energiebecken? Wo speichern Sie wichtige Spielstände? Wie verschlingen Sie freie Seelen? Mit welchen gefährlichen Gegnern bekommen Sie es zu tun? Diese und andere wichtige Fragen werden auf leicht verständliche Weise geklärt. Auch an absolute Soul-Reaver-Anfänger haben die Autoren gedacht: In der aufwendig gestalteten Umschlagseite finden Sie alles Wichtige über Steuerung und Tastenbelegung für Playstation- und PC-Version.

Auf Seite 18 beginnt dann die ausführliche Schritt-für-Schritt-Lösung. Der locker formulierte Text, aus Raziels Ich-Perspektive erzählt und um viele detailreiche Farbbilder ergänzt, hilft jedem Spieler durch die Welt der Lebenden und der Untoten. Überhaupt besticht die Aufmachung des Buches mit durchweg farbiger Gestaltung und perfekter Übersichtlichkeit.

Allen Fans dringend empfohlen sei auch das interessante Interview, das Autor Patrick Dowling mit Amy Henning geführt hat. Die Direktorin des Soul-Reaver-Teams ist eine der wenigen einflussreichen Frauen in der Spiele-Branche.



Dem „Soul Reaver“ Raziel verhelfen Sie besser zum Seelenheil, wenn Sie dieses Buch zu Rate ziehen.

Soul Reaver 2, Das offizielle Lösungsbuch, Eidos/ Halycon, 150 Seiten, 12,95 €, ISBN 3-933917-12-3

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Moorhuhn 3	10,20 Euro
	Sybex	3-1855-5030-5
2	Diablo 2	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9094-5
3	Diablo 2: Lord of Destruction	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9108-9
4	Spiele-Geheimnisse	15,31 Euro
	Data Becker	3-8158-1660-2
5	Baldur's Gate 2	10,20 Euro
	Markt und Technik	33-8272-9090-2
6	Das offizielle Buch zu Microsoft Train Simulator	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5220-6
7	Mogel Power 2001	14,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9105-4
8	Black & White plus Siedler 4	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9106-2
9	Age of Empires 2: The Age of Kings	10,17 Euro
	Microsoft Press Deutschland	3-8606-3818-1
10	Die Patrizier 2	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9104-6

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

5sprich: „Meikrosoft Fleit Ssimmjulaiter“ 6sprich: „Ssohl Rihwer“ 7sprich: „Ssihm Park Mänätscher“ 8sprich: „Tschiht it“

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	40,95 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Pokémon Kristall Edition	Nintendo	GBC	2,31	30,72 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Schizm	Infogrames	PC	2,76	25,60 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
4	Myst 3: Exile	Ubi Soft	PC	2,78	45,40 €	9/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
5	Alfred Hitchcock – The Final Cut	Wanadoo	PC	3,69	35,74 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
ACTION									
1	Half-Life (deutsche Version)	Vivendi	PS 2	1,67	41,91 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Operation Flashpoint	Codemasters	PC	1,73	35,84 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Codename: Outbreak	Virgin Interactive	PC	1,90	38,86 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Gradius Advance	Konami	GBA	1,96	45,50 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
5	Time Crisis 2	Sony	PS 2	2,08	34,95 € [1]	12/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
6	Doom	Activision	GBA	2,13	56,22 € [1]	1/2002	Activision	Burglengenfeld	01908/24663
7	Half-Life – Blue Shift (deutsche Version)	Vivendi	PC	2,22	15,24 €	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
8	Star Wars Episode 1 – Battle for Naboo	THQ Entertainment	N 64	2,35	59,94 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
9	Castlevania	Konami	GBA	2,36	49,85 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
10	Independence War 2	Infogrames	PC	2,38	45,99 € [1]	8/2001	Infogrames	Dreieich	01907/71882
11	The Bouncer	Sony	PS 2	2,42	56,22 €	7/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
12	Sheep Dog'n'Wolf	Infogrames Deutschland	PS	2,48	35,84 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
13	Extermination	Sony	PS 2	2,63	56,22 €	7/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
14	Batman Vengeance	Ubi Soft	PS 2	2,72	40,39 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
15	Aquanox	Fishtank Interactive	PC	2,75	40,29 €	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
15	Batman Vengeance	Ubi Soft	GBA	2,75	50,62 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
ACTION-ABENTEUER									
1	Soul Reaver 2	Eidos	PS 2	1,70	55,73 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
2	Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames Deutschland	PS	1,71	39,91 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames Deutschland	PC	1,86	61,44 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
4	Onimusha – Warlords	Electronic Arts	PS 2	1,89	56,22 €	9/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
5	Zax – Alien Hunter	Jowood	PC	2,15	25,60 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
6	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PS	2,22	45,50 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
7	Dark Cloud	Sony	PS 2	2,23	51,20 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
8	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PC	2,28	45,50 €	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
9	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBA	2,51	50,62 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
10	Frank Herbert's Dune	Modern Games	PC	2,75	35,74 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
ACTION-ROLLENSPIELE									
1	Diablo 2 – Lord of Destruction	Vivendi	PC	2,25	30,06 €	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
2	Throne of Darkness	Vivendi	PC	2,29	38,86 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
AUFBAUSPIELE									
1	Die Völker 2	Infogrames	PC	2,07	33,04 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Die Siedler 4 Mission CD	Ubi Soft	PC	2,23	15,24 €	10/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
3	Startopia	Eidos	PC	2,30	40,29 €	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
4	Monopoly Tycoon	Infogrames	PC	2,70	35,79 €	2/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
BRETTSPIELE									
1	Mario Party 3	Nintendo	N 64	1,33	61,33 €	12/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
2	Tweety & the Magic Gems	Mitsui	GBC	2,11	41,93 € [1]	11/2001	Mitsui	Hamburg	040/376860
DENKSPIEL									
1	Denki Blocks!	Ubi Soft	GBA	1,93	53,69 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
FLUGSIMULATIONEN									
1	MS Flight Simulator 2002 Pro	Microsoft	PC	2,03	53,69 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Eurofighter Typhoon	Koch Media	PC	2,20	39,91 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
FUSSBALL-MANAGER									
1	Fußball Manager 2002	Electronic Arts	PC	2,50	43,52 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
GESCHICKLICHKEITSSPIELE									
1	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	PS 2	1,42	55,73 €	2/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
2	Zelda – Oracle of Seasons	Nintendo	GBC	1,49	28,16 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Zelda – Oracle of Ages	Nintendo	GBC	1,49	38,32 €	12/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
4	Lucky Luke Wanted!	Infogrames	GBA	1,72	47,04 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Tetris Worlds	THQ Entertainment	GBA	1,84	43,97 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Kuri Kuri Mix	Empire	PS 2	1,97	61,44 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
7	Sonic Adventure 2	Sega	DC	2,03	40,88 €	8/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
8	Spiderman Mysterio's Menace	Activision	GBA	2,11	50,11 €	1/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
9	Kurukuru Kururin	Nintendo	GBA	2,13	40,88 €	8/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473

[1] Preis laut Hersteller

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

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
10	Wario Land 4	Nintendo	GBA	2,25	42,44 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	Disney's Atlantis	THQ Entertainment	GBA	2,33	45,97 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
12	Donald Duck Advance!	Ubi Soft	GBA	2,37	50,62 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
13	Spyro: Season of Ice	Vivendi	GBA	2,42	40,39 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
14	Earthworm Jim	THQ Entertainment	GBA	2,42	44,99 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
15	Frogger's Adventures: Temple of the Frog	Konami	GBA	2,45	49,08 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
16	Pitfall – The Mayan Adventure	THQ Entertainment	GBA	2,55	44,99 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
PRÜGELSPIELE									
1	Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Ubi Soft	GBA	1,45	55,22 €	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
2	Pokémon Stadium 2	Nintendo	N 64	2,36	46,06 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
QUIZSPIELE									
1	Der große IQ-Test	Koch Media	PC	2,63	19,43 €	2/2002	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
2	Wer wird Millionär? – Junior	Eidos	PC	2,66	17,92 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Wer wird Millionär? – 2. Edition	Eidos	PC	2,93	35,28 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
RENNSPIELE									
1	Extreme G 3 Racing	Acclaim	PS 2	1,39	46,06 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Mario Kart Super Circuit	Nintendo	GBA	1,60	33,28 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Gran Turismo 3 A-spec	Sony	PS 2	1,64	46,08 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
4	Burnout	Acclaim	PS 2	1,76	54,71 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	World Rally Championship	Sony	PS 2	1,80	55,73 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	F1 2001	Electronic Arts	PS 2	2,04	45,99 €	12/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
7	Rally Trophy	Jowood	PC	2,06	50,62 €[1]	1/2002	Jowood	Neu-Isenburg	keins
8	Excitebike 64	Nintendo	N 64	2,09	38,40 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
9	Krazy-Racers	Konami	GBA	2,28	40,95 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
9	Crazy Taxi 2	Sega	DC	2,28	43,43 €	9/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
11	Toy Story Racer	Activision	PS	2,29	33,28 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
12	Lego Racers 2	Lego Media	GBA	2,61	56,22 €[1]	2/2002	Lego Media	München	089/ 453460
13	USA Raser	Davilex Software	PC	2,88	23,01 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
ROLLENSPIELE									
1	Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal	Virgin Interactive	PC	1,82	24,95 €	9/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
2	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBC	2,23	50,62 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
3	Paper Mario	Nintendo	N 64	2,24	56,33 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
4	Summoner	THQ Entertainment	PC	2,29	15,31 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
5	Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	Ubi Soft	PC	2,66	42,44 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
SCHACHSPIEL									
1	Fritz 7	Eidos	PC	2,11	42,95 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
SIMULATIONEN									
1	Achterbahn Designer	Disney Interactive	PC	2,22	30,17 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
2	Harvest Moon 2	Ubi Soft	GBC	2,24	40,95 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Jurassic Park 3 Park Builder	Konami	GBA	2,28	50,62 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
4	King of the Road	Infogrames	PC	2,30	17,92 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
5	Zoo Tycoon	Microsoft	PC	2,36	44,48 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Harvest Moon – Back to Nature	Ubi Soft	PS	2,43	56,33 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
7	Die Sims – Hot Date	Electronic Arts	PC	2,75	19,94 €	2/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
8	Bundesliga Manager X	Software 2000	PC	2,98	20,35 €	7/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
SPORTSPIELE									
1	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS 2	1,41	46,01 €	2/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
2	Virtua Tennis 2	Sega	DC	1,49	40,39 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	GBA	1,86	28,16 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
4	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PS 2	1,94	52,15 €	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
5	RTL Skispringen 2002	THQ Entertainment	PC	2,01	30,65 €[1]	1/2002	THQ Entertainment	Kaarst	01805/605511
6	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PC	2,04	38,35 €	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
7	This is Football 2002	Sony	PC	2,05	56,19 €	12/2001	Comet Games	Berlin	030/7522110
8	Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Konami	GBA	2,08	43,52 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
9	Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	PS	2,10	38,40 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
10	Roland Garros 2001	Cryo Interactive	PC	2,15	12,80 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
11	Pro Evolution Soccer	Konami	PS 2	2,17	61,33 €[1]	1/2002	Konami	Frankfurt/Main	069/98557320
12	NBA Live 2002	Electronic Arts	PS 2	2,18	55,22 €	2/2002	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
13	International Superstar Soccer	Konami	GBA	2,44	45,50 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
14	Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	GBA	2,63	43,46 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
15	Alexander Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	GBA	2,77	50,62 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
STRATEGIE									
1	Stronghold	Take 2 Interactive	PC	1,30	35,84 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Cossacks – The Art of War	CDV	PC	1,31	30,65 €	1/2002	Expert	Burgdorf	05136/800233
3	Empire Earth	Vivendi	PC	1,53	40,39 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
4	Emperor – Schlacht um Dune	Electronic Arts	PC	1,91	38,40 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
5	Ballerburg	Ascaron	PC	1,93	30,65 €[1]	1/2002	Ascaron	Gütersloh	05241/96660
6	Etherlords	Fishtank Interactive	PC	2,04	37,32 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Battle Realms	Ubi Soft	PC	2,43	40,85 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
3D-BRILLEN								
1	3D Revelator	Elsa	2,87	23,01 €	3/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
2	3D Revelator Infrarot	Elsa	3,06	65,96 €[1]	3/2001	Elsa	Aachen	0241/6065112
3	Eye 3D Brille Infrarot	iArt Cooperation	3,32	91,52 €[1]	3/2001	iArt Cooperation	Berlin	030/63975735
FESTPLATTEN								
1	WD600AB 60GB	Western Digital	1,92	219,34 €	6/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
2	DTLA 307060 61,4GB	IBM	2,23	275,59 €	6/2001	MB-Informationstechnik	Haren	05932/50450
3	Deskstar 60 GXP	IBM	2,28	434,60 €[1]	6/2001	IBM	Stuttgart	089/74941550
4	Deskstar 40 GXP	IBM	2,51	286,32 €[1]	6/2001	IBM	Stuttgart	089/74941550
5	ST340 824A Barracuda ATA 3	Seagate	2,54	168,22 €	6/2001	Alternate Computer	Linden	06403/905010
6	ST340 823A Useries 5	Seagate	2,64	142,65 €	6/2001	Computer Consult	Neuwied	02631/46370
7	SV 4084H	Samsung	2,69	138,56 €	6/2001	West-Mark Computer	Berlin	030/47481090
GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS								
1	Radeon 8500	ATI	1,43	326,72 €	2/2002	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
2	Radeon 7500	ATI	1,46	171,28 €	2/2002	Sperl	Greding	08463/606810
3	Vivid! XS TV-Out	Videologic	1,57	115,04 €	2/2002	Sperl	Greding	08463/606810
4	3D Prophet 3	Guillemot	1,62	408,52 €[1]	2/2002	Guillemot	Neunkirchen	09123/96580
4	Hercules 3D Prophet 3 Titanium 500	Guillemot	1,62	485,22 €[1]	2/2002	Guillemot	Neunkirchen	09123/96580
6	3D Prophet 4500 64 MB TV-Out	Guillemot	1,65	99,70 €	2/2002	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
6	Gladiac 511 TV-Out	Elsa	1,65	101,24 €	2/2002	Computer Concept	Gnarrenburg	04763/1072
8	Vivid!	Videologic	1,74	79,25 €	2/2002	Sperl	Greding	08463/606810
9	3D Blaster Geforce 3	Creative Labs	1,95	270,47 €	2/2002	MCS	Dresden	0351/4598315
10	3D Blaster Geforce 2 MX 200	Creative Labs	3,23	85,67 €	2/2002	Bestcape	Hamburg	040/60876211
GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS								
1	All In Wonder Radeon 32MB PCI	ATI	1,58	385,00 €	7/2001	PC-S-O-S	Kassel	0561/2888874
2	Radeon 32 MB TV Out PCI	ATI	2,04	111,97 €	7/2001	Ba De Da Electronic	Elsdorf	02274/930006
3	3D Prophet Geforce 2 MX PCI	Hercules	2,28	109,93 €	7/2001	Ba De Da Electronic	Elsdorf	02274/930006
4	Gladiac 511 PCI	Elsa	2,38	137,03 €	7/2001	Weber System	Berlin	030/2124840
HEADSETS (KOPFHÖRER MIT MIKROFON)								
1	DSP-400	Plantronics	2,37	119,64 €	9/2001	Xello Computer GmbH	Hamburg	040/7673270
2	Sidewinder Game Voice	Microsoft	2,46	42,44 €	9/2001	Xello Computer GmbH	Hamburg	040/7673270
3	DSP-500	Plantronics	2,50	106,86 €	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
4	DSP-300	Plantronics	2,65	91,52 €	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
5	DSP-100	Plantronics	2,77	76,18 €	9/2001	PC-King	Troisdorf	02241/881765
6	Axis-002	Labtec	2,81	29,14 €	9/2001	Xello Computer GmbH	Hamburg	040/7673270
7	Typhoon Silver Crest	Anubis	2,86	9,18 €[1]	9/2001	Anubis	Saarbrücken	06897/90880
LAUTSPRECHER FÜR PC								
1	Desktop Theatre DTT 2200	Creative Labs	2,86	120,66 €	10/2001	Xello Computer GmbH	Hamburg	040/7673270
2	Typhoon Acoustic 5.1 Subwoofer System	Anubis	2,90	70,05 €	10/2001	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
3	A.2600 Compact Surround Power	Philips	3,17	90,50 €	10/2001	Expert Müller	Merzig	06861/933317
4	Soundman SR-30	Logitech	3,18	71,58 €	10/2001	Xello Computer GmbH	Hamburg	040/7673270
5	Soundman S-20	Logitech	3,45	48,57 €	10/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
6	Edge-418	Labtec	3,48	79,25 €	10/2001	Mix Computer	Gießen	06403/702870
7	Pulse-424	Labtec	3,54	56,75 €	10/2001	Expert Müller	Merzig	06861/933317
8	Sound Link Cronos SL-8235	Interact	3,70	65,96 €	10/2001	Saturn	Hamburg	040/309580
9	Soundworks Slim 500	Creative Labs	3,71	60,84 €	10/2001	CDJ Computerland	Weibersbrunn	06094/984226
LEGO-ROBOTER								
1	Robotics Invention Systems 1.5	Lego	2,53	229,57 €[1]	1/2001	Lego	München	089/453460
LENKRÄDER FÜR DREAMCAST								
1	Racing Wheel (DC)	Guillemot	4,28	58,80 €	1/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	MC2 Racing Wheel (DC)	Mad Catz	6,00	61,36 €	1/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
LENKRÄDER FÜR NINTENDO 64								
1	V3 FX Racing Wheel (N64)	Interact	2,04	71,58 €[1]	1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
2	Gamestar Steering Wheel	Vidis	2,21	61,33 €[1]	1/2001	Vidis	Hamburg	040/5148400
3	Speed Link Pace Racing Wheel (N64)	Interact	2,36	51,12 €[1]	1/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
4	Top Drive Roadster (N64)	Logic 3	3,39	71,56 €[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690
5	Top Drive Plus (N64)	Logic 3	3,41	86,89 €[1]	1/2001	Logic 3	Kaarst	02383/690

[1]Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
6	Top Drive 3 (N64)	Logic 3	4,18	40,39 €	1/2001	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
LENKRÄDER FÜR PC								
1	Trust Vibration Feedback Rallymaster 2	Aashima	1,93	61,61 €[1]	1/2002	Aashima	Kleve	02821/58810
2	360 Modena Racing Wheel (PC)	Thrustmaster	1,94	63,91 €	1/2002	CSD	Alsbach	06257/9339220
3	Force Feedback GT Racing Wheel	Thrustmaster	2,01	116,57 €	1/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
4	Typhoon Real Force Wheel	Anubis	2,04	116,57 €	1/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
5	Trust Formula 1 Racemaster 3	Aashima	2,06	43,97 €[1]	1/2002	Aashima	Kleve	02821/58810
6	FX-UL Force RS	Act Labs	2,13	174,86 €[1]	1/2002	Act Labs	Weertzen	01805/125133
7	360 Modena Pro Racing Wheel	Thrustmaster	2,20	86,41 €	1/2002	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
8	Typhoon Vibration Power Wheel	Anubis	2,50	50,62 €[1]	1/2002	Anubis	Saarbrücken	06897/90880
9	R80 Sports Wheel	Saitek	2,96	35,76 €[1]	1/2002	Saitek	München	089/5467570
LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION 2								
1	Blue Thunder Racing Wheel SV-4320	Interact	1,83	102,25 €[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
2	360 Modena Racing Wheel (PS2)	Thrustmaster	2,00	37,32 €	1/2002	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
3	Michael Schumacher GTR Lenkrad	Blaze	2,21	57,78 €	1/2002	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
4	RX 400 Wheel	Saitek	2,31	35,18 €	1/2002	Mindfactory	Wilhelmshaven	04421/91310
5	Brooklyn D-Force Wheel	Vidis	2,73	66,44 €[1]	1/2002	Vidis	Hamburg	040/5148400
6	Ultra Racer SV-1124	Interact	3,19	30,67 €[1]	1/2002	Interact	Weertzen	01805/125133
7	Driving Force	Logitech	4,01	127,31 €	1/2002	MCS	Dresden	0351/4598315
MÄUSE FÜR PC								
1	iFeel MouseMan	Logitech	1,60	48,57 €	4/2001	GT Computer	Hannover	0511/440950
2	iFeel Mouse	Logitech	1,70	40,39 €	4/2001	Fort Knox Computer	Aachen	0800/3678566
3	Wheel Mouse Optical	Microsoft	1,81	24,03 €	4/2001	Appa Computer	Berlin	030/36282130
3	Intelli Mouse IntelliEye	Microsoft	1,81	50,62 €[1]	4/2001	Microsoft	Unterschleißheim	089/31760
5	AMI Mouse optical	Aashima	1,87	25,05 €	4/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
6	Optical Mouse USB	Saitek	2,02	33,75 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
7	Opto-Maus 3 Button	Poso Electronic	2,19	25,54 €[1]	4/2001	Poso Electronic	Kempen	02351/87140
7	Wheel Mouse Optical (Hama)	Hama & Co	2,19	35,28 €[1]	4/2001	Hama & Co	Monheim	09091/5020
9	Optical Mouse	Dexxa	2,22	22,50 €	4/2001	Appa Computer	Berlin	030/36282130
MODEMS (ANALOG)								
1	Microlink 56k Internet	Elsa	2,66	65,96 €[1]	5/2001	Elsa	Aachen	0241/6065112
2	Microlink 56k USB	Elsa	2,80	65,96 €	5/2001	KJS	Pinneberg	04101/72938
3	Trust 56k External Modem	Aashima	3,03	55,73 €[1]	5/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
4	Trust 56k USB Modem	Aashima	3,08	50,62 €	5/2001	Schiwi Elektronik	Norderstedt	040/52875810
5	Zoltrix Blue Fighter V.90 Modem	Pearl Agency	3,18	79,76 €	5/2001	KJS	Pinneberg	04101/72938
6	Arowana Dual Mode Modem	Poso Electronic	3,24	65,96 €[1]	5/2001	Poso Electronic	Kempen	02351/87140
7	Askey Magic Xpress 56k	Pearl Agency	3,25	60,74 €[1]	5/2001	Pearl Agency	Buggingen	07631/360200
8	Arowana Modem V.90 Extern	Poso Electronic	3,40	50,62 €[1]	5/2001	Poso Electronic	Kempen	02351/87140
9	GM56USB	Genius	3,62	55,73 €	5/2001	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
PLAYSTATION-BILDSCHIRME								
1	PS One 5,6“ Flatscreen	Brooklyn	3,18	193,78 €[1]	7/2001	Brooklyn	Hamburg	040/51484048

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
2	Display One 5“	Big Ben	3,40	153,36 €[1]	7/2001	Big Ben	Bergheim	02271/498590
3	Thrustmaster XL Screenmate	Guillemot	3,52	183,55 €[1]	7/2001	Guillemot	Neunkirchen	09123/96580
SCHNURLOSES NETZWERK								
1	Home Networking Kit Gigaset H487 Data	Siemens	2,66	296,04 €[1]	12/2001	Siemens	München	keins
SOUNDKARTEN								
1	Hercules Game Theater XP	Guillemot	2,42	185,60 €	8/2001	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
2	Audiosystem EWX 24/96	Terra Tec	2,64	204,01 €[1]	8/2001	Terra Tec	Nettetal	02157/81790
3	Acoustic Edge	Philips	2,65	152,88 €[1]	8/2001	Philips	Hamburg	0800/1802089
3	Soundblaster Live! Platinum 5.1	Creative Labs	2,65	255,13 €[1]	8/2001	Creative Labs	Unterföhring	069/66982900
5	Soundsystem 512i Digital	Terra Tec	2,73	45,50 €[1]	8/2001	Terra Tec	Nettetal	02157/81790
6	Maxi Sound Fortissimo 2	Guillemot	3,07	71,07 €[1]	8/2001	Guillemot	Neunkirchen	09123/96580
7	Soundblaster Live! Player 5.1	Creative Labs	3,09	101,75 €[1]	8/2001	Creative Labs	Unterföhring	069/66982900
8	Winfast 6x Sound	Leadtek	3,36	65,96 €[1]	8/2001	Leadtek	Hamburg	040/25170704
9	Sonic Fury	Videologic	3,43	84,36 €	8/2001	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
SPIELEKONSOLEN								
1	Playstation 2	Sony	2,19	306,26 €[1]	1/2001	Sony	Neu-Isenburg	01805/252586
2	Dreamcast	Sega	2,48	101,75 €[1]	1/2001	Sega	Düsseldorf	0211/563450
3	Playstation	Sony	2,65	109,93 €	1/2001	Conrad Electronic	Hirschau	09622/302332
4	Playstation One	Sony	2,76	122,20 €	1/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
5	Nintendo 64	Nintendo	3,22	99,70 €	1/2001	Planet Media	München	089/35652170
SPIELEMÄUSE								
1	GM2	Saitek	2,17	38,86 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
2	Wingman Gaming Mouse	Logitech	2,24	25,05 €	4/2001	Appa Computer	Berlin	030/36282130
3	Strategic Commander	Microsoft	2,43	51,13 €	4/2001	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
4	GM1	Saitek	2,74	23,52 €	4/2001	Promoteam	Nettetal	02157/8973620
SPIELEPISTOLEN FÜR DREAMCAST								
1	Star Fire Light Blaster	Interact	2,05	35,79 €[1]	8/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
2	Dream Blaster	Mad Catz	2,06	30,17 €	8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
SPIELEPISTOLEN FÜR PLAYSTATION								
1	Protector 2 PS 4001	Logic 3	2,52	40,88 €[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
2	Scorpion Light Gun	Blaze	2,56	20,45 €	8/2000	MS Shop	Brakel	05272/35035
3	Virtual Light Gun	Pelican	2,58	17,90 €	8/2000	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
4	Predator 2 PS 4003	Logic 3	2,60	51,10 €[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
5	P7K Light Gun PS 4005	Logic 3	2,61	25,54 €[1]	8/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR DREAMCAST								
1	Quantum Fighter Pad	Interact	1,75	28,40 €	6/2000	Dcom Media	Karlsruhe	01805/42637467
2	Sun! Dream Controller	Sunflex	2,24	25,54 €[1]	6/2000	Sunflex	Iserlohn	02371/93570
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR NINTENDO 64								
1	Trilogy 64	Guillemot	2,20	20,45 €	6/2000	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Trident Pro Pad 64	Logic 3	2,32	15,31 €[1]	6/2000	Logic 3	Kaarst	02383/690
2	Stingray 64	Thrustmaster	2,32	19,94 €[1]	6/2000	Thrustmaster	Nürnberg	0211/338000
4	G 64 Basic Controller	Gamestar	2,40	17,87 €	6/2000	Gamers Point	Karlsruhe	0721/9335710
4	Super Pad 64 Plus SV-300	Interact	2,40	25,56 €[1]	6/2000	Interact	Weertzen	01805/125133
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PC								
1	P 2000 Tilt Pad	Saitek	1,44	33,22 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
2	Eliminator Shock	Gravis	1,82	51,08 €[1]	11/2001	Gravis	Winnenden	07138/300386
3	P 750 Digital Gamepad	Saitek	1,91	22,68 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
4	P 1500 Rumble Pad	Saitek	1,93	29,80 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
5	Trust Sight Fighter Vibration Feedback	Aashima	2,07	34,56 €[1]	11/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
6	Destroyer Tilt	Gravis	2,11	30,98 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
7	Action Gamepad	Logitech	2,21	22,20 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
8	Sidewinder Game Pad USB	Microsoft	2,26	18,18 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
9	Digital Gamepad	Thrustmaster	2,31	15,33 €[1]	11/2001	Thrustmaster	Nürnberg	0211/338000
10	Axis Pad SV-6511	Interact	2,32	40,90 €[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
10	Go Pad FX SV-6530	Interact	2,32	46,01 €[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
12	Firestorm Dual Power Gamepad	Thrustmaster	2,69	33,23 €	11/2001	Kremer	Wilhermsdorf	09102/9939657
13	Eliminator Gamepad Pro	Brooklyn	2,78	24,13 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211

[1]Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Titel	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
14	Precision Gamepad	Logitech	2,86	13,38 €	11/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
15	PC Dash 2	Saitek	3,16	50,62 €[1]	4/2001	Saitek	München	089/5467570
SPIELETASTATUREN (GAMEPADS) FÜR PLAYSTATION								
1	PS 2 D-Force 2 Pad	Brooklyn	1,75	30,65 €[1]	11/2001	Brooklyn	Hamburg	040/51484048
2	PX 1500 Double Shock Pad	Saitek	2,00	20,43 €[1]	11/2001	Saitek	München	089/5467570
3	Shock 2 Analog Controller	Thrustmaster	2,08	20,43 €[1]	11/2001	Thrustmaster	Nürnberg	0211/338000
4	Shock 2 Ultra Analog Controller	Thrustmaster	2,10	25,54 €[1]	11/2001	Thrustmaster	Nürnberg	0211/338000
5	Interceptor Gamepad SV-4211	Interact	2,24	25,56 €[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
6	Storm Chaser SV-4230	Interact	2,52	46,01 €[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
7	Trust Sight Fighter PSX	Aashima	2,64	20,45 €[1]	11/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
8	Dual Impact 2 SV-4210	Interact	2,74	30,67 €[1]	11/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
9	Dual Analog Joypad	Brooklyn	3,42	20,43 €[1]	11/2001	Brooklyn	Hamburg	040/51484048
10	PX 1000 Pad	Saitek	4,37	15,31 €[1]	11/2001	Saitek	München	089/5467570
STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC								
1	Eliminator Precision Pro	Gravis	2,19	38,86 €	12/2001	G+P Computers	Weiden	0961/633397
2	Top Gun Fox 2 Shock	Guillemot	2,27	51,12 €[1]	12/2001	Guillemot	Neunkirchen	09123/96580
3	Cyborg 3D USB Gold	Saitek	2,36	38,27 €	12/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
4	Cyclone FX SV-6631	Interact	2,38	66,44 €	12/2001	Expert	Burgdorf	05136/800233
5	Top Gun Afterburner 2	Guillemot	2,50	50,62 €	12/2001	CSD	Alsbach	06257/9339220
6	Trust Predator QZ 500	Aashima	2,56	33,73 €[1]	12/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
7	Wingman Attack 2	Logitech	2,63	19,43 €	12/2001	Computer Discount 2000	Polch	02654/4050
7	Trust Predator EP 300	Aashima	2,63	19,91 €[1]	12/2001	Aashima	Kleve	02821/58810
7	Cyclone 3D SV-244	Interact	2,63	30,67 €[1]	12/2001	Interact	Weertzen	01805/125133
10	Destroyer Xtreme	Gravis	2,65	16,80 €	12/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

COMPUTER-LEXIKON

Fachbegriffe einfach erklärt



Foto: Paul Glaser

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.

AGP-Anschluss
AGP steht für „Accelerated Graphics Port[1]“, („beschleunigter Grafikanschluss“). **Hauptplatinen** mit einem AGP-Steckplatz tauschen Daten zwischen **Prozessor** und **Grafikkarte** wesentlich schneller aus.

Akku
Kurzwort für „Akkumulator“. Eine wiederaufladbare Batterie für elektrische und elektronische Geräte, die damit netzunabhängig betrieben werden können.

Analoger Anschluss
Analoge Signale, wie etwa Musik aus Lautsprechern, haben einen stufenlosen kontinuierlichen Verlauf. An einen analogen Anschluss können Geräte angeschlossen werden, die ein analoges Signal bereit stellen.

Betriebssystem
Das zentrale Programm eines Computers, das gleich nach dem Einschalten geladen wird.

Bit
Kleinste PC-Informationseinheit mit dem Wert „0“ oder „1“.

Byte[2]
Ein Byte besteht aus acht Bit. Es kann 256 verschiedene Werte annehmen.

Bildwiederholfrequenz
Gibt an, wie oft ein Bild pro Sekunde auf dem Bildschirm neu aufgebaut wird. Sie wird in **Hertz** angegeben.

BIOS
BIOS[3] steht für „Basic Input/Output System[4]“, auf Deutsch: „Grund-Ein- und Ausgabe-Programm“. Es handelt sich dabei um das Grundprogramm des PC, das in einem Baustein auf der Hauptplatine gespeichert ist.

CD-Brenner


Gerät, das CD-ROMs und Musik-CDs produziert („brennt“) und liest.

CD-Rohling
Beschreibbare, unbespielte CDs werden als CD-Rohlinge, Leer-CDs oder CD-R bezeichnet.

CD-RW
Lösch- und wiederbespielbare CD-ROM. „RW“ steht für „Rewritable“[5] („wiederbeschreibbar“).

Chipsatz
Während der **Prozessor** in einem Computer die Berechnungen durchführt, regelt der Chipsatz die Verteilung der berechneten Daten an Computer-Bauteile.

Clear[6]-GIF
Clear GIFs ähneln den **Cookies**. Allerdings sehen Internet-Zugangsprogramme keine Möglichkeit vor, sie zu deaktivieren. Clear-GIFs sind Bildchen, die in Internet-Seiten eingebautsind und vom Betrachter nicht wahrgenommen werden. Sie übermitteln aber die **IP-Adresse** und weitere Informationen – oft an Online-Werber.

Composite[7]-Signal
Ein Videosignal mit einem gemeinsamen Kanal für Farb- und Bildinformation, Stärke und Synchronsignal.

Cookie[8]
Textinformationen, die von Internet-Programmen auf Ihrem Computer gespeichert werden. Sie können sensible Daten enthalten, wie Passwörter.

Digitales TFT-Display
TFT-Flachbildschirm mit **DVI-Anschluss**.

Direct-X[9]
Erweiterung für Windows, die die Wiedergabe von grafischen 3D-Effekte und Klängen verbessert und beschleunigt.

DMA-Modus
Über die so genannten DMA-Kanäle wickelt ein Zusatzgerät, beispielsweise eine Festplatte, den beschleunigten Datenaustausch mit dem Arbeitsspeicher des Computers ab. DMA steht für „Direct Memory Access“[10] („direkter Speicherzugriff“).

Dolby-Digital-5.1-Decoder
Gibt Töne auf 5 plus 1 Kanälen wieder (fünf im Raum verteilte Boxen plus ein **Subwoofer**).

DVD-ROM
Die „digitale vielseitige Datenscheibe“ fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine CD-ROM.

DVD-ROM-Laufwerk
Abspielgerät für DVD-ROM (für gewöhnlich in einem Computer).

DVD-RW
Eine wiederbeschreibbare DVD.

DVD-Spieler
Abspielgerät für DVDs, das in der Regel an Fernseher angeschlossen wird.

DVI-Ausgang
Anschluss für einen Flachbildschirm an der Grafikkarte.

Fat-32
Die FAT (kurz für „File Allocation Table“[11], übersetzt: Dateizuordnungstabelle) ist eine Art Inhaltsverzeichnis der Festplatte. Dort steht, wo genau Dateien auf der Festplatte gespeichert sind. Die Art, wie Daten abgelegt sind, ist ebenfalls definiert. FAT-32 erlaubt zum Beispiel **Partitionen** mit einer Größe von mehr als zwei **Gigabyte**.

Festplatte
Ein magnetischer Datenspeicher, der in der Regel fest in den Computer eingebaut ist.

Geschwindigkeits-/Schubregler
Teil einiger Steuerknüppel. Schieben Sie den Regler nach vorn, beschleunigt Ihr Fahr- oder Flugzeug im Spiel. Ziehen Sie ihn nach hinten, nehmen Sie „Gas“ weg.

Gigabyte
Ein Gigabyte sind 1024 **Megabyte**.

Glide[12]
Spezielle Programmsammlung, vergleichbar mit Direct-3D (Bestandteil von Direct-X), die nur mit Voodoo-Grafikkarten des Herstellers 3DFX arbeitet.

Grafikkarte
Sorgt dafür, dass das Bild auf dem Monitor erscheint. Sie wandelt Daten in Bildsignale um, leitet sie an den Monitor weiter und führt Berechnungen für Spiele durch.

Grafikprozessor
Der Grafikprozessor auf der Grafikkarte nimmt dem Haupt-**Prozessor** einen Teil seiner Aufgaben ab, etwa die Berechnung von komplexen Bildinhalten.

Grafikspeicher
Je größer der Grafikspeicher auf der Grafikkarte ist, desto mehr Bildpunkte und Farben kann die anzeigen.

Hauptplatine
Auf der Hauptplatine (auch



„Mainboard“[13] oder „Motherboard“[14] genannt) befinden sich die meisten elektronischen Bauteile des Computers, etwa der **Prozessor**, Arbeitsspeicher und Steckplätze für Erweiterungskarten und andere Komponenten.

Hertz
Hertz (Hz) ist eine Maßeinheit für die Häufigkeit der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

IDE[15]-Kabel
Anschlusskabel für Geräte, wie Festplatten oder CD-ROM-Laufwerke.

Installation
Beim Installieren eines Programms (auch Setup) werden benötigte Dateien und Einstellungen von Disketten, CD-ROM oder DVD auf die Festplatte kopiert.

Internet
Weltweites Netz mit Millionen angeschlossenen Computern, die über Telefon- und Standleitungen Daten austauschen.

Internet-Server
Stellt Daten im Internet bereit, (etwa Spiele, Internet-Seiten).

IP[16]-Adresse
Zur Datenübertragung wird im Internet und in Netzwerken ein standardisiertes Verfahren benutzt: das so genannte Internet-Protokoll (kurz: IP). Jeder Computer, der an das Internet angeschlossen ist, erhält eine eigene IP-Adresse, über die er erreichbar ist, zum Beispiel 192.168.100.3.

Jumper[17]
Jumper sind kleine Kurzschlussüberbrücker, mit deren Hilfe Sie die Funktionsweise von Geräten verändern können – je nachdem, wie die Steckverbindung auf die Metallstifte gesetzt ist. In der Regel können Sie die Einstellungen des Herstellers übernehmen.

Kilobyte
Ein Kilobyte sind 1024 Byte.

Koaxial-Digital-Anschluss
Zum Übertragen hochfrequenter Signaler, etwa digitaler Signale von Soundkarten oder Audiosignalen von DVD-Abspielgeräten, werden koaxiale Kabel verwendet, die durch eine metallische Ummantelung funkentstört sind. Diese Kabel können nur mit dem entsprechenden Anschluss verbunden werden.

LCD
Ein LCD (Liquid Crystal Display[18]) ist ein Flachbildschirm. Ein LCD erzeugt das Bild durch flüssige Kristalle zwischen zwei Glasplatten.

Master
Interne Datenspeicher, wie Festplatten oder DVD-Laufwerke, werden an die so genannten IDE-Anschlüsse gesteckt. Jeder PC hat davon mindestens zwei. An einem IDE-Anschluss können maximal zwei Geräte, etwa DVD-Laufwerke, funktionieren. Um beide unterscheiden zu können, muss ein Gerät als Master (englisch für Meister) konfiguriert sein. Das zweite Laufwerk muss als Slave (Sklave) konfiguriert werden.

Megabyte
Ein Megabyte sind 1024 Byte.

1 sprich: „Äckßelleräitedd Gräffickss Port“ 2 sprich: „Beit“ 3 sprich: „Beios“ 4 sprich: „Bäißick Inputt Autputt Ssisstemm“ 5 sprich: „Bireitebel“ 6 sprich: „Klihr“ 7 sprich: „Komposit“ 8 sprich: „Kucki“ 9 sprich: „Deireckt Ex“ 10 sprich: „Deirekt Memmori Äckseß“ 11 sprich: „Fei Allo käläschen Täibel“ 12 sprich: „Gleid“ 13 sprich: „Mäinbohrd“ 14 sprich: „Masserbohrd“

Megahertz
Ein Megahertz sind eine Million Hertz.

Memory Card[19]
Auf einer Memory Card (deutsch: Speicherkarte) kann man Daten speichern, zum Beispiel Spielstände.

MS-DOS
Früher das am weitesten verbreitete Betriebssytem. Heute wird es nur noch für bestimmte Spiele und Befehlseingaben benötigt.

Netzwerk
Verbund aus mehreren Computern, die untereinander Daten austauschen.

Open GL[20]
Spezielle Programmsammlung, vergleichbar mit Direct-3D (Teil von Direct-X). Verbessert die Darstellung bei Spielen.

Optisch-digitaler Anschluss
Über einen optisch-digitalen Anschluss werden Daten nicht, wie im Kupferkabel, per Strom, sondern als digitale Lichtimpulse übertragen.

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 zu.

PCI-Anschluss
PCI steht für „Peripheral Components Interconnect“[21], auf Deutsch etwa: „Verbindung für Zusatzgeräte“. Dabei handelt es sich um den heute üblicherweise verwendeten Anschluss (auch: Steckplatz) für viele Einsteckkarten.

Pop-Ups
Manche Programme besitzen Pop-up-Menüs (Pop up = aufspringen). Diese Auswahlmöglichkeiten klappen an der Stelle auf, auf die man mit der rechten Maustaste klickt.

Prozessor
Zentrales Steuerorgan des Computers. Er ist in der Regel unter einem Kühlkörper oder Ventilator versteckt. Der Prozessor ist zuständig für fast alle Berechnungen des PC.

Prozessorgeschwindigkeit
Die Geschwindigkeit des Prozessors wird in Megahertz gemessen.

Rütteleffekt
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.

Scroll-Rad
Dieses Rädchen bei vielen Computermäusen dient normalerweise dazu, den aktuellen Bildschirminhalt in vertikale Richtung zu verschieben („zu scrollen“).



Server
Viele Computer-**Netzwerke** sind so genannte Client-Server[22]-Netzwerke. Darin gibt es zwei Arten von Computern: Die Clients (zum Beispiel Arbeitsplatz-Computer) und die meist zentral aufgestellten Server (deutsch: „Diener“). Die stellen den Clients (deutsch: „Kunden“) bestimmte arbeitsintensive Dienste zur Verfügung.

Slave
Siehe **Master**.

Soundkarte
Steckkarte, mit deren Hilfe der Computer Musik und Sprache wiedergeben kann.

Steuerkreuz
Die vier Richtungstasten auf einer Spieletastatur bilden das Steuerkreuz.

Subwoofer[23]
Lautsprecher, die ausschließlich Bässe, also tiefe Töne, wiedergeben.

S-Video
Die Anteile von S(uper)-Video-Signalen werden auf getrennten Kabeladern übertragen. Das führt zu einer besseren Bildqualität als bei normalen Video-Signalen.

Taktfrequenz
Gibt in **Megahertz** (Mhz) an, mit welcher Geschwindigkeit der Prozessor arbeitet.

TFT-Bildschirm
Fast alle modernen tragbaren Computer haben einen Farbbildschirm des Typs TFT (auch „Aktiv-Matrix-Bildschirm“ genannt). Diese Abkürzung steht für „Thin Film Transistor[24]“(„Dünnfilm-Transistor“).

Trojanische Pferde
Ein„trojanisches Pferd“ ist ein Programm, das sich in ein Computer-System einschleicht, um zum Beispiel einem unbefugten Anwender Zugriff zu verschaffen.

USB-1.1-Bus
An den„Universal Serial Bus“[25] (Kurzform USB) können Sie die unterschiedlichsten Geräte über den **USB-Anschluss** anstecken. Standard ist zur Zeit die Version 1.1.

USB-Anschluss
An den (USB)-Anschluss können Zusatzgeräte, etwa Maus oder Tastatur, angeschlossen werden. Maximale Datenübertragungsrate: 137 **Kilobyte** pro Sekunde.

VGA-Anschluss
VGA ist die Abkürzung für „Video Graphics Adapter“[26]. Dieser Anschluss dient zum Übertragen von Bildsignalen.

15 sprich: „E I D I h“ 16 sprich: „E I P I“ 17 sprich: „Dschamper“ 18 sprich: „Liquidd Krisstel Dissplä“ 19 sprich: „Memmeri Kard“ 20 sprich: „Ohpen Dschi El“ 21 sprich: „Periffereel Kompohnents Interconnecktt“ 22 sprich: „Kleient“ 23 sprich: „Ssabbwuhfer“ 24 sprich: „S ihn Film Trännsisster“ 25 sprich: „Juniwörsel S ihhri-el Bass“ 26 sprich: „Wrdio Gräffick Ädäppter“

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

ÜBERSICHT VON COMPUTERBILD-SPIELE

Jahres-Inhaltsverzeichnis 2001

Thema	System	Heft	Seite
Brandaktuell			
Code37 : Das eigene Gesicht im Computerspiel		10	14
Der neue Gameboy Advance – Zubehör		7	8
Der neue Gameboy Advance – Die ersten Spiele		3	18
Der neue Gameboy Advance: Wie gut ist er wirklich?		5	24
E3 – Spielemesse in Los Angeles		7	4
ECTS – Spielemesse in London		11	4
Handyspiele: Wie gut, wie teuer?		8	8
Hardware mit CeBIT-Neuheiten		5	10
Harry Potter – Das Spiel zum Erfolgsroman		11	10
Messebericht: Spaceworld in Tokio		10	4
Moorhuhn-Spiel mit Projektor		11	18
Neue Spiele für Handy und Palm		11	14
Neues von der Microsoft-Spielemesse Gamestock		5	6
PS 2, Gamecube, Xbox – Streit um den Markt		12	8
Schneller spielen mit Virtual CD-ROM?		5	8
Segas Zukunft ohne Dreamcast		3	12
Warum kosten alle Spiele 89 oder 90 Mark?		9	11
Xbox: Die neue Spielekonsole von Microsoft		2	8
Xbox – Alle Details zur Microsoft-Konsole		12	10
Vorserientests			
Alone in the Dark: The new Nightmare	PS	5	20
Anno 1503	PC	6	20
Aquanox	PC	11	30
Arcanum	PC	9	18
Autobahn-Raser 3 – Die Polizei schlägt zurück	PC	1	20
Baldur's Gate – Dark Alliance	PS 2	12	22
Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal	PC	7	23
Ballerburg	PC	12	22
Banjo-Tooie	N 64	4	21
Battle Realms	PC	9	21
Black & White	PC	3	20
Bundesliga Manager X	PC	6	20
Call to Power 2	PC	1	16
Command & Conquer Yuris Rache	PC	10	24
Commandos 2	PC	6	18
Crazy Taxi 2	DC	8	22
Daytona USA 2001	DC	4	20
Desperados	PC	4	19
Die Gilde	PC	11	28
Die Völker 2	PC	3	21
Digimon World	PS	2	24
Divine Divinity	PC	10	26
Dungeon Siege	PC	5	23
Edge of Chaos: Independent Wars 2	PC	6	21
Emperor – Schlacht um Dune	PC	7	20
Empire Earth	PC	12	25
Endgame	PS 2	10	25
Eurofighter Typhoon	PC	6	16
Excitebike 64	N 64	2	22
F1 2001	PS 2	10	24
F1 Racing Championship	PC	3	20
FIFA Football 2002	PC	9	20
Final Fantasy 9	PS	2	23
Flugsimulator 2002 Professional Edition	PC	12	24
Giants – Citizen Kabuto	PC	2	24
Gothic	PC	4	20
Gran Turismo 3 A-spec	PS 2	2	20
Harry Potter und der Stein der Weisen	PC	12	21
IL-2-Sturmovik	PC	9	18
Imperium Galactica 3 Genesis	PC	10	22
King of the Road	PC	8	20
Kuri Kuri Mix	PS 2	5	22
Lotus Challenge	PC	7	20
Mat Hoffman's Pro BMX	PS	6	16
Mech Commander 2	PC	5	19
Mega Man X5	PS	8	21
Microsoft Train Simulator	PC	5	21
Monopoly Tycoon	PC	10	26
Myst 3: Exile	PC	4	18
NBA Street 2001	PS 2	8	20
Operation Flashpoint	PC	7	22
Paper Mario	N 64	10	22
Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	PC	8	22
Pro Evolution Soccer	PS 2	11	30
Pro Rally 2001	PC	1	19
Rim	PC	5	20
RTL Skispringen 2002	PC	12	20
Runaway – A Road Adventure	PC	6	19
Schizm	PC	7	22
Sega Marine Fishing	DC	2	22
Shadow of Memories	PS 2	4	16
Simon the Sorcerer 3D	PC	1	20
Startopia	PC	2	20
Stronghold	PC	7	21
Summoner	PC	6	17
Team Telekom Euro Tour Cycling	PC	9	19
The Mummy	PS	1	16
The Simpsons Road Rage	PS 2	12	23
Tony Hawk's Pro Skater 3	PS 2	11	28
Tropico	PC	5	18
UEFA Challenge	DC	4	18
Wer wird Millionär?	PC	1	18
Wiggles	PC	4	17
Zoo Tycoon	PC	12	20
Spieletests			
007 – Die Welt ist nicht genug	PS	3	30
102 Dalmatiner	GBC	5	82
Adventure Pinball Forgotten Island	PC	6	50
Alone in the Dark: The new Nightmare	GBC	7	35
Alone in the Dark: The new Nightmare	PC	7	28
Alone in the Dark: The new Nightmare	PS	7	34
America – No Peace beyond the Line	PC	3	24
American McGee's Alice	PC	3	72
Anachronox	PC	10	58
Anstoß Action	PC	7	64
Aquanox	PC	12	38
Arcanum	PC	10	42
Autobahn-Raser 3 – Die Polizei schlägt zurück	PC	3	60
B-17 Flying Fortress the mighty 8th	PC	3	68
Baldur's Gate 2: Schatten von Amn	PC	1	38
Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal	PC	9	70
Banjo-Tooie	N 64	5	46
Battle Isle – Der Andosia Konflikt	PC	1	76
Big Brother The Game 2	PC	2	62
Black & White	PC	6	26
Blade	PS	3	64
Blair Witch Vol. 2 – Coffin Rock	PC	1	124
Blair Witch Vol. 3 – Die Kelly Edward Sage	PC	4	64
Breakout	PC	1	64
Buffy the Vampire Slayer	GBC	6	88
Bundesliga Manager X	PC	7	78
C-12 Final Resistance	PS	4	80
Call to Power 2	PC	2	42
Carrera – Grand Prix	PC	12	90
Cart Fury	PS 2	11	54
Casanova	PC	11	48
Castlevania	GBA	8	88
Catan – Das Kartenspiel	PC	12	72
Chicken Run	PC	3	80
Clive Barker's Undying	PC	5	60
Command & Conquer Alarmstufe Rot 2	PC	1	108
Commandos 2 – Men of Courage	PC	11	38
Conflict Zone	PC	7	46
Conker's Bad Fur Day	N 64	6	60
Cossacks	PC	1	140
Crazy Taxi 2	DC	9	52
Dark Cloud	PS 2	10	38
Das Geheimnis der Druiden	PC	6	42
Das Geheimnis der Happy Hippo-Insel	GBC	7	86
Dave Mirra Freestyle BMX	PS	1	68
Der Clou 2	PC	7	50
Der Schuh des Manitu	PC	11	72
Desperados	PC	5	28
Diablo 2 – Lord of Destruction	PC	8	74
Die 24 Stunden von Le Mans	DC	1	126
Die original Moorhuhnjagd	GBC	2	92
Die Rache der Sumpfhühner 3	PC	4	52
Die Siedler 4	PC	4	24
Die Siedler 4 Mission CD	PC	10	70
Die Sims: Party ohne Ende/Erweiterung	PC	6	52
Die Völker 2	PC	8	36
Digimon World	PS	9	38
Dino Crisis 2	PS	2	70
Dinosaur	GBC	4	78
Donald Duck: Quack Attack	GBC	1	152
Donald Duck: Quack Attack	PS 2	2	68
Donkey Kong Country	GBC	1	154
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	PC	9	58
Dracula 2 – die letzte Zufluchtsstätte	PC	2	54
Driver 2	PS	1	114
Dschungelbuch Groove Party	PS	1	48
Economic War	PC	11	76
Ein Königreich für ein Lama	GBC	6	90
Emperor – Schlacht um Dune	PC	9	26
Eurofighter Typhoon	PC	7	36
Europaraser	PC	8	84
Excitebike 64	N 64	8	68
Extermination	PS 2	7	52
Extreme G 3 Racing	PS 2	10	54
F1 2001	PS 2	12	54
F1 Championship Season 2000	PS 2	3	40
F1 Racing Championship	PC	4	32
F1 World Grand Prix	PC	6	48
Fallout Tactics: Die stählerne Bruderschaft	PC	7	70
Fear Effect 2: Retro Helix	PS	6	46
Ferrari F355 Challenge	DC	2	76
FIFA 2001	PC	1	94
Final Fantasy 9	PS	3	54
Flucht von Monkey Island	PC	1	32
Formel Eins 2001	PS 2	6	80
Freedom – First Resistance	PC	5	54
Fußball Manager 2002	PC	12	50
F-Zero: Maximum Velocity	GBA	7	84
Gangsters 2	PC	8	56
Giants – Citizen Kabuto	PC	3	34
Gorasul	PC	10	66
Gothic	PC	5	36
Gran Turismo 3 A-spec	PS 2	8	60
Grand Prix 3 – Season 2000	PC	10	62
Grandia 2	DC	4	68
Gunman Chronicles	PC	2	28
Half-Life – Blue Shift (deutsche Version)	PC	8	70
Half-Life (deutsche Version)	PS 2	12	84
Harvest Moon – Back to Nature	PS	9	46
Harvest Moon 2	GBC	9	48
Heroes Chronicles 1-4	PC	4	40
Herrscher des Olymp: Zeus	PC	1	80
Hostile Waters	PC	7	60
Icewind Dale: Herz des Winters	PC	5	70
Independence War 2	PC	8	30
Indiana Jones and the Infernal Machine	GBC	8	94
International Superstar Soccer	PS 2	2	64
ISS Pro Evolution 2	PS	6	78
Jagged Alliance 2: Unfinished Business	PC	3	76
Jurassic Park 3: The DNA Factor	GBA	10	74
Kessen	PS 2	3	52
Kicker 2 Fußball-Manager	PC	1	56
King of the Road	PC	9	32
Kirby 64	N 64	9	50
Krazy-Racers	GBA	8	90
Kuri Kuri Mix	PS 2	7	56
Kurukuru Kururin	GBA	8	86
Mario Kart Super Circuit	GBA	10	76
Mario Party 3	N 64	12	86
Mario Tennis	N 64	1	100
Mario Tennis	GBC	3	90
Mat Hoffman's Pro BMX	PS	8	46
Mech Commander 2	PC	10	32
Mechwarrior 4	PC	3	86
Medicopter 117 – Jedes Leben zählt (Vol.2)	PC	12	44
Meistertrainer	PC	1	72
Metal Gear Solid	PC	1	136
Mickey's Speedway USA	N 64	2	40
Microsoft Train Simulator	PC	9	66
Moorhuhn 2 – Die Jagd geht weiter	GBC	6	92
Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	PC	12	60
Moorhuhn Winter-Edition	PC	5	52
Moto GP	PS 2	4	72
Myst 3: Exile	PC	9	34
NBA Live 2001	PS 2	5	68
NBA Street	PS 2	11	60
No One Lives Forever	PC	2	84
Offroad	PC	6	66
Oil Tycoon	PC	5	76
Oni	PC	4	56
Onimusha – Warlords	PS 2	9	42
Operation Flashpoint	PC	8	64
Pac-Man: Adventures in Time	PC	3	38
Panzer General 4 – Unternehmen Barbarossa	PC	1	44
Paper Mario	N 64	11	68
Patrizier 2 – Geld und Macht	PC	1	26
Pearl Harbor	PC	8	54
Phantasy Star Online	DC	5	58
Pinobee	GBA	9	72
Planet der Affen	PC	12	94
Pokémon Gold und Silber	GBC	5	78
Pokémon Kristall Edition	GBC	12	100
Pokémon Puzzle League	N 64	4	76
Pokémon Stadium 2	N 64	11	64
Pokémon Trading Card game	GBC	2	96
Project I.G.I.	PC	3	48
Rainbow Six	GBC	2	94
Raub	PC	4	38
Rayman Advance	GBA	7	80
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	GBA	8	92
Ridge Racer 5	PS 2	1	120
Rim	PC	9	62
Ring of Red	PS 2	8	82
Roland Garros 2001	PC	8	48
Rollercoaster Tycoon	PC	10	48
RTL Skispringen Herausforderung 2001	PC	2	60
S.W.I.N.E.	PC	12	66
Sacrifice	PC	2	34
Samba de Amigo	DC	2	58
Schizm	PC	9	64
Serious Sam	PC	6	58
Shadow of Memories	PS 2	6	74
Sheep	PC	1	84
Sheep Dog 'n' Wolf	PS	10	52
Shen Mue	DC	1	90
Sonic Adventure 2	DC	8	50
Sonic Shuffle	DC	6	86
Spyro – Year of the Dragon	PS	2	100
Star Trek – Away Team	PC	6	54
Star Trek Voyager Elite Force: Expansion Pack	PC	7	58
Star Trek: Deep Space 9 – The Fallen	PC	2	48
Star Trek: Deep Space Nine - Dominion Wars	PC	12	64
Star Wars Episode 1 – Battle for Naboo	N 64	7	74
Star Wars Starfighter	PS 2	6	84
Startopia	PC	8	78
Stronghold	PC	12	30
Stupid Invaders	PC	3	42
Sudden Strike Forever	PC	6	68
Summoner	PC	9	54
Super Mario Advance	GBA	7	82
Team Telekom EuroTour Cycling	PC	10	72
Techno Mage	PC	1	146
Tekken Tag Tournament	PS 2	1	60
The Bouncer	PS 2	7	42
The Legend of Dragoon	PS	4	48
The Mummy	PS	2	78
Theme Park Manager	PC	4	60
This is Football 2002	PC	12	76
Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen	PC	5	74
Time Crisis 2	PS 2	12	62
Tomb Raider – Fluch des Schwertes	GBC	11	82
Tomb Raider: Die Chronik	PC	1	130
Tony Hawk's Pro Skater 2	GBA	9	73
Toy Story Racer	PS	7	68
Tropico	PC	6	34
Tweety & the Magic Gems	GBC	11	84
UEFA Challenge	PC	8	42
Vanishing Point	PS	5	44
Vanishing Point	DC	5	40
Wer wird Millionär?	PC	2	90
Wer wird Millionär? – Junior	PC	12	78
Wiggles	PC	11	56
Wizards & Warriors	PC	1	50
WWF Smackdown 2	PS	6	40
Zax – Alien Hunter	PC	11	44
Zelda – Oracle of Ages	GBC	12	98
Zelda – Oracle of Seasons	GBC	12	98
Zone of the Enders	PS 2	5	50
Günstige Spiele			
A Bug's Life	N 64	6	96
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PS	2	114
Baldur's Gate	PC	10	80
Braveheart	PC	2	116
Civilization – Call to Power	PC	3	96
Cold Blood (GG5)	PC	11	88
Colin McRae Rally	PC	5	84
Daikatana (PTG4)	PC	12	102
Dark Colony	PC	12	110
Descent 3	PC	10	82
Die Siedler 3	PC	1	164
Driver	PS	12	112

Thema	System	Heft	Seite
Duke Nukem – Land of the Babes	PS	7	88
Gangsters – Organisiertes Verbrechen	PC	4	86
Gold Games 5	PC	11	88
Grim Fandango	PC	7	92
GTA 2	PC	6	98
Koudelka	PS	8	100
Magical Tetris Challenge	N 64	3	98
Mechwarrior 3	PC	4	84
Motocross Madness	PC	2	108
NBA Live 2000	PS	5	86
Play the Games Vol.4	PC	12	102
Railroad Tycoon 2	PC	6	94
Ready 2 Rumble Boxing	DC	11	98
Ronaldo V-Football	PS	4	90
Shanghai Dynasty	PC	9	76
Spec Ops: Covert Assault	PS	10	78
Star Trek – Starfleet Academy	PC	11	100
Star Wars Episode 1 – Racer	PC	7	90
Star Wars Episode 1 – Die dunkle Bedrohung	PC	4	88
Star Wars: X-Wing Alliance	PC	5	88
TOCA 2 Touring Cars	PC	8	98
Tom Clancy's Rainbow Six	PC	9	78
Unreal	PC	1	164
Warpath Jurassic Park	PS	1	170

Spieletricks

Alone in the Dark: The new Nightmare	PC	7	110
America – No Peace beyond the Line	PC	3	114
Anachronox	PC	10	106
Aquanox	PC	12	138
Asghan	PC	1	174
Athletics	PC	9	92
Autobahn-Raser 3 – Die Polizei schlägt zurück	PC	3	136
Baldur's Gate 2: Schatten von Amn	PC	1	200
Ballermann: Hey Baby	PC	11	115
Bang! – Gunship Elite	PC	12	122
Bike Flyter	PC	9	92
Black & White	PC	6	116
Blobby Volley	PC	3	113
Bolz-Platz	PC	10	98
Captain Wesco	PC	4	98
City Mining	PC	12	128
Clusterball Basis-Set	PC	1	184
Code37		10	122
Command & Conquer Alarmstufe Rot 2	PC	1	216
Command & Conquer Alarmstufe Rot 2	PC	2	127
Commandos 2 – Men of Courage	PC	11	116
Conflict Zone	PC	7	118
Der Clou 2	PC	7	116
Desperados	PC	5	104
Desperados	PC	6	126
Die Rache der Sumpfhühner 3	PC	4	118
Die Siedler 3 Gold Edition (GG5)	PC	11	88
Die Siedler 4	PC	4	102
Die Siedler 4	PC	5	122
Die Völker	PC	5	92
Die Völker 2	PC	9	100
Digimon World	PS	9	108
Dove	PC	5	102
E-Gon Adventures	PC	11	115
Eierjagd	PC	12	129
Elfmeterschießen	PC	4	98
Emperor – Schlacht um Dune	PC	9	94
Eurofighter Typhoon	PC	7	122
Extreme G 3 Racing	PS 2	10	116
F1 2001	PC	12	142
F1 Racing Championship	PC	4	108
Fallout Tactics: Die stählerne Bruderschaft	PC	7	126
FIFA 2001	PC	1	214
Final Fantasy 9	PS	3	128
Flucht von Monkey Island	PC	1	194
Flucht von Monkey Island	PC	2	127
FM 2002 Fußballquiz	PC	10	99
Formel Eins 2001	PS 2	6	122
Forsaken	PC	11	108
Giants – Citizen Kabuto	PC	3	122
Gothic	PC	5	116
Gunman Chronicles	PC	2	124
Harvest Moon – Back to Nature	PS	9	98
Hiebe für Diebe	PC	1	186
Independence War 2	PC	8	116
Industriegigant	PC	7	98
Jumping Jokers	PC	9	93
Kaffeeklatsch	PC	11	115
K-Racer	PC	5	102
Lupo-Cup	PC	10	99
Maulwurfjagd 2	PC	10	98
MDK	PC	3	102
Mech Commander 2	PC	10	100
Mechwarrior 4	PC	4	120
Mobility	PC	3	108
Moorhuhn Winter-Edition	PC	5	127
Myst 3: Exile	PC	9	112
N.I.C.E. 2	PC	4	92
New Beetle: Tracks & Gaps	PC	12	129
Oddworld: Abe's Oddysee	PC	2	118
Oktoberfest-Zapfer	PC	6	114
Oni	PC	4	114
Onimusha – Warlords	PS 2	9	104
Patrizier 2 – Geld und Macht	PC	1	188
Peter Maffays Bike Flyter	PC	10	98
Phantasy Star Online	DC	5	110
Pizza Syndicate	PC	9	84
Platt!	PC	9	93
Pulleralarm Weihnachts-Edition	PC	1	182
Quiz	PC	9	93
Razor Gumpfs	PC	12	128
Roland Garros 2001	PC	8	122
Roller Ball	PC	11	114
Rollercoaster Tycoon	PC	10	110
Sacrifice	PC	2	127
Shen Mue	DC	1	208
Siege of Avalon	PC	7	104
Sonic Adventure 2	DC	8	128
Space Hockey	PC	6	114
Star Trek – Away Team	PC	6	127
Star Trek: Deep Space 9 – The Fallen	PC	2	127
Startopia	PC	8	132
Stock-Blaster	PC	10	99
Stronghold	PC	12	130
Stupid Invaders	PC	3	138
Surfive	PC	8	114
Thandor – Die Invasion	PC	6	106
The Legend of Dragoon	PS	4	126
Tomb Raider 2	PC	8	106
Tomb Raider: Die Chronik	PC	2	127
Tropico	PC	6	134
UEFA Challenge	PC	8	124
Vampirjagd 2	PC	1	186
Vanishing Point	DC	5	114
Wespenjagd 2	PC	9	92
Wiggles	PC	11	126
Wilkanoid	PC	11	114
X – Beyond the frontier	PC	10	92
Zosso Bowling	PC	7	107

Geheime Tricks (Cheats)

102 Dalmatiner	GBC	7	129
Aiken's Artefact	PC	3	144
America – No Peace beyond the Line	PC	3	145
America – No Peace beyond the Line	PC	6	140
American McGee´s Alice	PC	4	130
Anachronox	PC	12	144
Baldur's Gate	PC	11	136
Baldur's Gate 2	PC	5	132
Battle Isle – Der Andosia Konflikt	PC	2	162
Battlezone 2	PC	12	148
Blair Witch Vol.1 – Rustin Parr	PC	1	226
Blair Witch Vol.2 – Coffin Rock	PC	5	134
Buffy the Vampire Slayer	GBC	7	129
Cart Fury	PS 2	11	134
Colin McRae Rally	PC	8	136
Commandos 2	PC	12	144
Conker's Bad Fur Day	N 64	6	141
Cossacks	PC	2	162
Cultures	PC	4	130
Daikatana (PTG4)	PC	10	120
Desperados	PC	7	130
Die Siedler 4	PC	5	136
Die Völker	PC	1	230
Donald Duck: Quack Attack	GBC	2	160
Dragon	PC	7	128
Driver	PS	3	142
Driver	GBC	12	148
Duke Nukem – Land of the Babes	PS	8	137
Evil Islands	PC	1	230
Excitebike 64	N 64	8	137
Extreme G 3 Racing	PS 2	12	148
Extreme G Racing	PS 2	11	132
F1 Racing Championship	PC	8	138
Far Gate	PC	12	144
Ferrari F355 Challenge	DC	8	138
Freedom – First Resistance	PC	6	138
Giants – Citizen Kabuto	PC	3	145
Gothic	PC	6	138
GTA 2	PC	7	130
Gunman Chronicles	PC	4	133
Heavy Metal F.A.K.K. 2	PC	1	228
Herrscher des Olymp: Zeus	PC	2	162
Hostile Waters	PC	9	117
Icewind Dale: Herz des Winters	PC	8	136
Insane	PC	5	134
King of the Road	PC	9	116
MDK	PC	4	132
MTV Sport Skateboarding	PC	6	141
NBA Street	PS 2	11	134
Need for Speed: Porsche	PC	1	226
No One Lives Forever	PC	3	144
Oddworld: Abe's Oddysee	PC	3	144
Oil Tycoon	PC	7	130
Operation Flashpoint	PC	12	144
Pac-Man: Adventures in Time	PC	5	134
Pokémon Snap	N 64	1	230
Railroad Tycoon 2	PC	5	136
Rayman Advance	GBA	11	132
Serious Sam	PC	6	140
Shogun Total War	PC	5	136
Sim City 3000 (PTG4)	PC	12	144
Simpsons Wrestling	PC	7	129
Smugglers Run	PS 2	8	138
Spec Ops: Covert Assault	PS	11	134
Spiderman	PS	2	160
SSX	PS 2	3	142
Star Trek – Away Team	PC	7	128
Star Trek – Invasion	PS	1	226
Star Trek – New Worlds	PC	1	228
Star Wars Episode 1 – Battle for Naboo	N 64	7	129
Star Wars Episode 1 – Die dunkle Bedrohung	PS	4	132
Star Wars Starfighter	PS 2	9	116
The Simpsons – Treehouse of Horror	GBA	8	137
Three Kingdoms - Im Jahr des Drachen	PC	6	140
Tomb Raider 2	PC	10	120
Tomb Raider: Die Chronik	PS	4	132
Tony Hawk's Pro Skater 2	GBA	9	117
Tropico	PC	7	128
Undying	PC	6	141
World's Scariest Police Chases	PS	11	132

Magazin

Aktion „Goldener Computer": Die Sieger		12	157
Die unmöglichsten Spiele		10	132
COMPUTERBILD-SPIELE im Internet		6	158
Dungeons & Dragons – Der Film		5	152
Final Fantasy: Der Kinofilm		9	132
Generation Pong – Konsolen-Sammler		12	152
Helden zum Anfassen – Der Puppenmacher		5	148
In Le Mans: Der Vater von „Gran Turismo"		8	144
Kino, Comic, Spiele: Überall ist Julie Strain		2	174
Lara lebt: „Tomb Raider" als Film		8	140
Geheime Dreharbeiten zu „Tomb Raider"		2	168
Motion Capturing		9	128
Näh- und Stickvorlagen vom Gameboy		11	142
Neues Siedler-Volk im Anmarsch		11	140
Raubkopien sind kein Kavaliersdelikt		3	150
Resident Evil – Der Kinofilm		7	132
Schulfrei fürs Spiele-Programmieren		1	240
Schummel-Module für Spielekonsolen		3	152
Stefan Beinlich bewertet Fußballsimulationen		6	152
Stromverbrauch von Computerspielen		6	156
Tornado-Pilot begutachtet Flugsimulationen		4	150
Weihnachtsbasar		1	244
Weltmeister „Tiger" boxt gegen Computergegner		1	236
Werbung kommt ins Spiel		2	172

Hardware

Test: 27 Konsolen-Lenkräder		1	254
Test: Aldi-PC – Wie gut zum Spielen?		1	266
Test: Gameboy Advance		6	148
Test: Headset „Sidewinder Game Voice"		3	164
Test: Lego-Roboter – So läuft er los		1	268
Test: Playstation 2 – Lohnt sich der Kauf?		1	270
Test: Schnurloses Netzwerk		12	164
Test: Spieletastatur „Saitek PC Dash 2"		4	148
Vergleichstest: 10 Grafikkarten		2	182
Vergleichstest: 10 Modems		5	142
Vergleichstest: 14 Festplatten		6	142
Vergleichstest: 14 Headsets		9	138
Vergleichstest: 16 Computermäuse		4	138
Vergleichstest: 16 Lautsprecher		10	138
Vergleichstest: 20 Steuerknüppel		12	170
Vergleichstest: 24 Gamepads für PC und PS		11	156
Vergleichstest: 3D-Brillen		3	158
Vergleichstest: 4 Computer im Sonderangebot		12	158
Vergleichstest: 7 PCI-Grafikkarten		7	138
Vergleichstest: 9 Soundkarten		8	150
Vergleichstest: Grafikkarten		6	150
Vergleichstest: Mobile Bildschirme für die PSOne		7	144
Vergleichstest: vier Computer unter 2000 Mark		11	150
Vergleichstest: zwei Grafikkarten		12	166

Profi-Ecke

Headsets richtig installieren	11	168
Internet-Verbindungsfreigabe	7	150
Kommunikationsprogramme einfach erklärt	4	170
Mehr Tempo für die Grafikkarte	3	170
Neue Spielstufen aus dem Internet laden	9	146
Sicheres Spielen im Internet	5	168
Spiele selbst programmieren – Geht das gut?	1	280
Spielstufen-Editoren: Wie gut sind sie?	2	190
Unbesiegbar: Spielstände bearbeiten	12	182

Ratgeber

Festplatte aufräumen	9	150
Grafikkarten im BIOS abschalten	7	158
Neue Grafikkarte selbst einbauen	11	172
Neue Soundkarte selbst einbauen	12	188
So lösen Sie Probleme mit Direct-X	10	148
Steuerungsprogramme (Treiber)	6	164
Was tun, wenn ein Spiel abstürzt?	8	158
Zusatzgeräte anschließen – So einfach geht´s	4	160
Zusatzgeräte einrichten – So geht's	5	158

Service

Dateien verkleinern leicht gemacht	1	290
Grafikkarten einbauen – Schritt für Schritt erklärt	3	176
So machen Sie Ihren Computer schneller	2	196
Spiele installieren leicht gemacht	3	190

Vollversionen (im Heft)

Asghan	1
Athletics	9
Ballermann: Hey Baby	11
Bang! Gunship Elite	12
Bike Flyter	9
Blobby Volley	3
Bolz-Platz	10
Captain Wesco	4
City Mining	12
Clusterball Basis-Set	1
Der Industriegigant	7
Die Völker	5
Dove	5
E-Gon Adventures	11
Eierjagd	12
Elfmeterschießen	4
Forsaken	11
Fußballquiz	10
Herr der Pilze	2
Hiebe für Diebe	1
Industriegigant	7
Jumping Jokers	9
Kaffeeklatsch	11
K-Racer	5
Lupo Cup	10
Maulwurfjagd 2	10
MDK	3
Mobility	3
N.I.C.E. 2	4
New Beetle: Tracks & Gaps	12
Oddworld: Abe's Oddysee	2
Oktoberfest-Zapfer	6
Peter Maffays Bike Flyter	10
Pizza Syndicate	9
Platt!	9
Pulleralarm Weihnachts-Edition	1
Quiz	9
Razor Gumpfs	12
Roller Ball	11
Siege of Avalon – Teil 1	7
Space Hockey	6
Stock-Blaster	10
Surfive	8
Thandor	6
Tomb Raider 2	8
Vampirjagd 2	1
Wespenjagd 2	9
Wilkanoid	11
X – Beyond the Frontier	10
Zosso Bowling	7

HILFE BEI PROBLEMEN

Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: Zefa

Internet-Adressen aus dem Heft

Bisher waren Sie es gewohnt, an dieser Stelle alle Internet-Adressen zu Artikeln im Heft zu finden. Die Adressen stehen jetzt direkt im zugehörigen Beitrag. Einen zusätzlichen Service bietet Ihnen die Redaktion im Internet: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Online-Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen auch ans COMPUTER-BILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Im Kasten rechts finden Sie die nötigen Informationen.

HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(1,86 Euro pro Minute) Montag bis Sonntag, 8 - 20 Uhr

Spezielle Fragen zu Computer- oder Konsolenspielen
01908/83441
(1,86 Euro 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

Acclaim	81677	München	089/412190	089/32940409	■ 040/89703355	◆ 01908/24663	täglich 8-24 Uhr	keins	www.acclaim.de
Activision	93133	Burglengenfeld	01908/24663	09471/3069-48	■ 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 Internet-Angebot
Tandem Verlag	53639	Königswinter	02223/91650	02223/916590	■ 01805/606010	■ 01805/606010	Mo-So 13-18 Uhr	089/60601006	www.tandem-verlag.de
THQ Entertainment	41564	Kaarst	01805/605511	02131/607111	■ 01805/605511	◆ 01905/05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	0190/505512 (Abruf)	kein jugendfreies Internet-Angebot
Tivola Verlag	10178	Berlin	030/5363580	030/53635811	■ 030/5363580	■ 030/5363580	Mo-Fr. 10-18 Uhr	030/53635811	www.tivola.de
Ubi Soft	40215	Düsseldorf	0211/3380050	0211/33800151	■ 01805/554938	◆ 01908/8241210	Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr	0211/338004423	www.ubisoft.de
United Software Entertainment	20355	Hamburg	040/37682100	040/37682199	■ 040/89703322	◆ 01905/80022	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.unitedsoftware.de
Virgin Interactive	22765	Hamburg	040/391010	040/39101112	◆ 01907/71887	◆ 01907/71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	Abruf 01907/71889	www.vid.de
Vivendi Universal Interactive	63225	Langen	01805/0774353	06103/9940188	■ 06103/994040	■ 01805/0774353	Mo-Fr 9-18 Uhr	06103/994035	kein jugendfreies Internet-Angebot

● Kostenlos oder bis zu 0,059 Euro pro Minute ■ bis zu 0,123 Euro pro Minute ▲ bis zu 0,240 Euro pro Minute ▼ bis zu 0,490 Euro pro Minute ◆ mehr als 0,490 Euro Minute

[1] siehe auch 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
AMS	46,47
Ak tronik Software	69
Amazon.de	101
AOL	45
ATI Technologies GmbH	171
AUTOBILD	155
BILD interactive	119
Buhl Data	67
COMPUTERBILD	151
COMPUTERBILD-SPIELE	141
CDV AG	2
D&W	163
DAC GmbH	85
Data Becker	53
Dell Computer GmbH	86, 87
DeTeCard	20,21
DeTeMobil	165
Deutsche Expert	71
Eidos interactive	11, 117
Electronics Boutique AG	99
Ernst Klett	172
Microsoft	13, 115
Philips GmbH	55
Pro Sieben	129
Saitek	169
Saturn	73, 75
Selling points	113, 153
SMS Online GmbH	119
Sony	33
Take 2 interactive	43
THQ	111
Ubi Soft entertainment	7, 127
Virgin	17
Vizzavi Deutschland GmbH	15
Westfalenhallen Dortmund	161

Fehlt Ihnen eine Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE?

Wenn Ihnen eine ältere COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgabe fehlt, können Sie den Nachbestell-Service nutzen. Jedes Heft kostet 2,40 Euro zzgl. 75 Cent für Versand (Überweisungsträger liegt bei). Die Lieferfrist beträgt 14 Tage. Bitte schicken Sie Ihre Bestellung per Post oder Fax an:



Vertrieb COMPUTERBILD-SPIELE
Postfach 3601, 20350 Hamburg
Tel. 01805/262615
(0,12 Euro/Minute)
Fax 040/34729528

Die Ausgaben 1, 3, 7, 10/2000 und 1/2001 sind bereits vergriffen. Aber gegen Einsendung eines mit 1,53 Euro (3 Mark) frankierten DIN-A4-Rückumschlages schicken wir Ihnen gern eine Kopie des gewünschten Artikels zu. Die Adresse:

COMPUTERBILD-SPIELE,
Axel-Springer-Platz 1,
Brieffach 1940, 20350 Hamburg

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

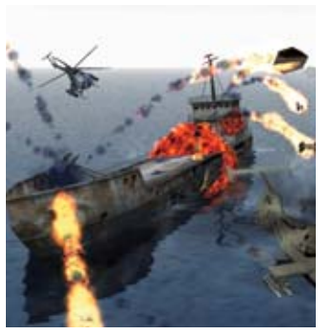
Ab 7. Februar 2002 im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Star Trek Armada 2

Wieder versuchen die Borg – halb Lebensform, halb Maschine – die Föderation zu besiegen. Das sollen Sie als Captain der Sternenflotte verhindern. Wie sich die Redaktion im Weltraum-Kampf gegen die Borg schlug, lesen Sie im nächsten Heft.



Comanche 4

Als Pilot des modernsten Kampfhubschraubers den Gegnern der freien Welt Manieren beibringen – diesen Job verschafft Ihnen der neueste Flugsimulator. Auf dem Meer, in der Wüste oder mitten in der Großstadt. Ob Sie nur mit dem Feind kämpfen müssen oder auch mit der Steuerung, steht in COMPUTERBILD-SPIELE 3/2002.



Salt Lake City 2002

Höher, schneller, weiter: Die Olympischen Winterspiele stehen vor der Tür. Und natürlich dürfen Sie mitmachen – beim Abfahrtslauf, beim Skispringen oder im Bob. Hat das Spiel eine Medaille verdient? Mehr dazu im nächsten Heft.

SPIELETRICKS



Baldur's Gate Dark Alliance

Allein im Abwassersystem der Fantasy-Stadt Baldur's Gate? Im Kampf gegen fiese Unholde und bösartige Monster? Da kann ein wenig Hilfe ja nicht schaden! COMPUTERBILD-SPIELE verrät im nächsten Heft, wie Sie als tapferer Held den Kreaturen des Grauens auf der PS 2 schnell den Garaus machen können.

HARDWARE



Plattenstudio

Festplatten sind das Gedächtnis eines Computers. Ohne diese Datenspeicher könnte sich Ihr PC nichts für längere Zeit merken. COMPUTERBILD-SPIELE hat zwölf nagelneue Festplatten getestet: Welche ist die Schnellste? Auf welche passen die meisten Daten? Und welche liegt beim Service ganz vorn? Im nächsten Heft lesen Sie, welche Hersteller-Namen Sie sich vorm Kauf merken sollten.

RATGEBER



Brennpunkt

Große Datenmengen archivieren, ohne die Festplatte zu belasten? Spielfilme in Topqualität auf dem PC-Bildschirm ansehen? Kein Problem mit CD-Brenner und DVD-Laufwerk. Aber wie baut man solche Geräte in einen Computer ein? Im nächsten Heft zeigt COMPUTERBILD-SPIELE Schritt für Schritt, wie Sie aus Ihrem PC im Handumdrehen ein Multimedia-Center machen können.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Computer Bild Spiele

E-Mail: leserbriefe@computerbildspiele.de
Internet: http://www.computerbild.de

Lesertelefon: 0800/1007892
Mittwochs von 14 bis 16 Uhr.

Bei Problemen mit der CD-ROM rufen Sie bitte Tel. 040/34729352 an.


Harald Kuppek
Chefredakteur


Frank Surholt
Stellvertretender Chefredakteur


Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs


Joachim Tröster
Chef vom Dienst


Helmut Ulrich
Textchef

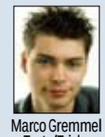

Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur


Lorenz Steinke
Leitender Redakteur


Sandra Alter
Brandaktuell


Boris Connemann
Tests/Tricks


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, Marcus Höfer, Tobias Schick, Dennis van den Ende, Mourad Zarrouk. **Verantwortlich für den Inhalt:** Harald Kuppek, Frank Surholt. **Redaktionsanschrift:** Axel-Springer-Platz 1, Brieffach 1940, 20350 Hamburg, Tel. 040/34729136, Fax040/34726749. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel. 01805/900999 (€ 0,12/Minute), Fax 01805/988889 (€ 0,12/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. **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.