3/2002
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

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

2,40 EURO mit CD-ROM
Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,25 €
419507 2202400 03

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

Spiel des Monats: Civilization 3

Aufbau-Strategie

Bauen, forschen, kämpfen

Exklusiv:
Deutsche Version ausführlich getestet PLUS: 6 Seiten Tricks

CD-ROM im Heft mit 5 Spielen

PLUS: 8 Seiten Tricks

Strategie
Shadow Company
Die Rache der Söldner

Action
Stronghold: Castle Attack

Denkspiel
Marble Jongg

Rennspiel
Freeride Thrash

Geschicklichkeit
Icy Tower

SPIELETESTS



Großeinsatz der Sternenflotte
Strategie — Star Trek Armada 2

Hüpfen, fliegen, siegen
Geschicklichkeit — Rayman M

Im Horrorschloss des Teufels
Action — Devil May Cry



SPIELETRICKS



Geheime Tricks (Cheats) zu:
● Harry Potter ● Star Wars: Rogue Squadron ● Heroes Chronicles ● Empire Earth ● Tony Hawk's 3

RATGEBER

Einbauen: So geht's
▶ CD-Brenner
▶ DVD-Laufwerk

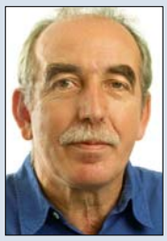
HARDWARE

12 Festplatten im Test
Speicherplatz, Schnelligkeit – welche ist die beste?

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IN DIESEM HEFT

INFORMIERT



Holger Diezemann
Berater des Chefredakteurs

Die Jugend der Welt trifft sich, wie jetzt in Salt Lake City, zu Olympischen Spielen in sportlichen Disziplinen. Sie trifft sich auch, wie unlängst in Korea, um sich in Computerspielen zu messen (Seite 124). Einer der Teilnehmer, der britische Banker Sujoy Roy (36), wurde vom angesehenen amerikanischen Nachrichtenmagazin „Newsweek" gefragt, ob Spielen am PC ein Sport sei. „Es gibt keinen Grund, warum es nicht Sport sein sollte", meinte er. „Es ist ein Wettbewerb, es geht um Taktik und Strategie. Du spielst gegen andere, und das Spiel verläuft jedes Mal anders. So sind alle Merkmale einer Sportart vorhanden." Hegen wir also die Hoffnung, dass Spielen am Computer als Disziplin bei den Olympischen Spielen zugelassen wird. Sie können schon mal üben. Viel Spaß dabei!

INTERN

● Immer rechtzeitig zum Verkaufsstart eines neuen Heftes sorgen Werbeleiter Matthias Maier (34) und sein Kollege Stefan Bromberg (31) für bundesweite Aufmerksamkeit. Mit der Redaktion und der Agentur Jung von Matt entwickeln sie die witzigen Spots, die dann auf rund 100 Radiosendern und zehn Fernsehstationen laufen. Eins haben alle gemeinsam – den Slogan: „Kaufen. Lesen. Siegen."



Foto: Freye

Kreativ: Bromberg, Maier mit ihrem Anzeigenmotiv.

● Täglich besiegt Messtechniker Klaus Bartsch (52) die Tücken der Technik im COMPUTERBILD-SPIELE-Testlabor in München. Auf 36 PC-Konfigurationen testet er mit seinen Mitarbeitern die technischen Werte der Computerspiele. Jetzt kam noch PC Nummer 37 hinzu, mit dem Bartsch die Verträglichkeit der Spiele mit dem neuen Betriebssystem Windows XP überprüft.



Foto: Schwanke

Objektiv: Bartsch an seinen unbestechlichen Geräten.

● In den Hamburger Büroräumen prüft Redakteur Detlev Neumann (40) akribisch seine eigenen Einbauanleitungen. Denn Neumann ist für das Ressort „Ratgeber" zuständig und erklärt in diesem Heft den nachträglichen Einbau von DVD-Laufwerk und CD-Brenner. Um mögliche Probleme zu entdecken, baut er die Geräte mehrmals ein und aus – bis keine Fragen mehr offen bleiben.



Foto: Freye

Konstruktiv: Neumann beim Einbau von DVD-Laufwerk und CD-Brenner.

Titel: Fotos: dpa, Reuters, Camera 4, Ullstein, Baader; Montage: Klaus Schulz

BRANDAKTUELL

Neue Spiele 4
Hardware 8
Bunt gemischt 10
Hitliste 12
Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele ... 14
Vorserientests:
PC **Arx Fatalis** Rollenspiel 16
PS 2 **ESPN International Winter Sports 2002** Sport (22.2.2002) 16
PS 2 **Final Fantasy 10** Rollenspiel (ab März 2002) 18
PS 2 **Maximo** Action (ab Anfang März 2002) 17
PC **Star Trek Bridge Commander** Action (ab März 2002) ... 19

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 20
Die Testtabelle verständlich erklärt 22
PS 2 **007 – Agent im Kreuzfeuer** Action (im Handel) 36
GBA **Advance Wars** Strategie (im Handel) 84
PS 2 **Baldur's Gate – Dark Alliance** Action-Rollenspiel (im Handel) 76
PC **Car Tycoon** Aufbauspiel (im Handel) 58
PC **Civilization 3** Aufbau-Strategie (ab März 2002) . TITELTHEMA 24
PC **Comanche 4** Simulation (im Handel) ..... TITELTHEMA 40
PS 2 **Devil May Cry** Action (im Handel) ..... TITELTHEMA 60
PC **Die Siedler 4 – Die Trojaner und das Elixier der Macht** Aufbauspiel (im Handel) 56
PC **Elfenwelt** Brettspiel (im Handel) 30
GBC **Lufia – The Legend Returns** Rollenspiel (im Handel) ... 82
PC **Mechwarrior 4 – Black Knight** Action (im Handel) 48
PC **Pro Train** Simulation (im Handel) 38
PC **Rayman M** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) .. TITELTHEMA 70
PS 2 **Rayman M** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) .. TITELTHEMA 68
PC **Salt Lake 2002** Sport (im Handel) ..... TITELTHEMA 50
PC **Serious Sam: Second Encounter** Action (im Handel) ... 62
DC **Shen Mue 2** Action-Abenteuer (im Handel) 72
PC **Star Trek Armada 2** Strategie (im Handel) .... TITELTHEMA 32

GÜNSTIGE SPIELE

PC **Atomic Bomberman** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) .. 88

SPIELETRICKS

GBA **Advance Wars** 110
PS 2 **Baldur's Gate – Dark Alliance** ..... TITELTHEMA 108
PC **Civilization 3** ..... TITELTHEMA 100
PC **Freeride Thrash** ..... TITELTHEMA 99
PC **Icy Tower** ..... TITELTHEMA 98
PC **Marble Jongg** ..... TITELTHEMA 99
PC **Mechwarrior 4 – Black Knight** 112
PC **Shadow Company** ..... TITELTHEMA 92
PC **Stronghold: Castle Attack** ..... TITELTHEMA 98
Geheime Tricks (Cheats) 116

MAGAZIN

Internationaler PC-Spielwettbewerb in Korea 124
Gewinnspiel 126
Comic 128

HARDWARE

Vergleichstest: zwölf Festplatten ..... TITELTHEMA 130
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 131
Testergebnisse im Detail 132
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 136

PROFI-ECKE

Benchmark-Programme: So testen Sie Ihre Hardware ... 138

RATGEBER

DVD-Laufwerk und CD-Brenner einbauen .. TITELTHEMA 142
So installieren Sie ein Spiel 146

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 150
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 152
Briefe an die Redaktion 154
Aktuelle Spielverbesserungs- und Steuerungsprogramme (Patches und Treiber) 156
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 158
Spielebücher-Kritiken 160
Marktübersicht 162
Fachbegriffe einfach erklärt 166
Firmen-Telefonnummern und -Internet-Adressen 168
Inserentenverzeichnis 169

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 170
Impressum 170

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

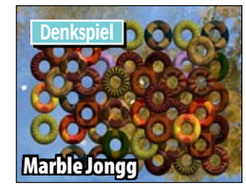
CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: **„Shadow Company"** TITELTHEMA, **„Stronghold: Castle Attack"** TITELTHEMA, **„Marble Jongg"** TITELTHEMA, **„Freeride Thrash"** TITELTHEMA, **„Icy Tower"** 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 90











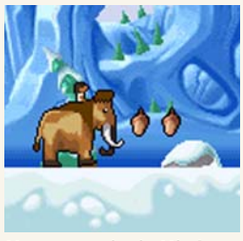
Meldungen

Mobil gemacht

Spiele-Spezialist THQ und Handy-Hersteller Motorola haben vereinbart, gemeinsam Spiele für aktuelle und künftige Motorola-Mobiltelefone zu entwickeln. Die ersten vier Spiele sollen im Laufe dieses Jahres erscheinen: das Prügelspiel „WWF Mobile Madness[1]“, das Denkspiel „Tetris“, das Actionspiel „Astrosmash“[2] und das Rennspiel „Moto GP“.
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Tel. 01805/605511

Kino verspielt

Im März beschert uns das Kinoprogramm den neuen Abenteuerfilm „Ice Age“[3]. Hauptakteure sind ein Mammut, ein Riesen-Faultier, ein Säbelzahntiger und ein prähistorischer Nager. Spiele-Hersteller Ubi Soft



Mammutereignis: Mit dem Kuschelreisen aufs Eis.

gab jetzt den Vertragsabschluss mit dem Filmproduzenten 20th Century Fox bekannt. Inhalt der Übereinkunft: Ubi Soft hat die Rechte fürs Gameboy-Advance-Spiel zum Film in der Tasche. Noch in diesem Frühjahr soll das Spiel „Ice Age“ erscheinen. Der Preis ist noch nicht bekannt.
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Tel. 0211/3380050, www.ubisoft.de

Preise verliehen

Der Verband für Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) hat wieder die meistverkauften Spiele mit Preisen ausgezeichnet. Platin gab's für „Die Siedler 4“ und „Stronghold“ sowie „Harry Potter und der Stein der Weisen“. Das heißt: Davon sind je mindestens 200 000 Stück über die Ladentheken gegangen. Gold für 100 000 verkaufte Exemplare kassierten „Wer wird Millionär? 2. Edition“ und der „Fußballmanager 2002“. Herzlichen Glückwunsch!

[1]sprich: „Mohbeil Mädness“ [2]sprich: „Åstrosmäsch“ [3]sprich: „Eis Äidsch“ [4]sprich: „Ähnlein Teikuhn – Weluhbschen“ [5]sprich: „Wohrlords Bättelkrei“



Foto: ddp

Der „wahre“ König von Mallorca: Schlagersänger Jürgen Drews (53).

Der König von Mallorca

Alles im Eimer

Geschicklichkeitsspiel für PC | Lieben Sie das „17. Bundesland“ Mallorca? Dann werden Sie vielleicht auch dieses Spiel mögen, an dessen Ende Sie den Königsthron der Baleareninsel besteigen können. Vorausgesetzt, Sie gehen als Sieger aus allerlei peinlichen Veranstaltungen hervor. Als da wären: na klar, aus Eimern Sangria saufen, sich auf der Strandpromenade möglichst lächerlich oder beim T-Shirt-Wettbewerb richtig nass machen. Wer es dann noch schafft, möglichst viele Frauen unter den Tisch zu trinken und anschließend abzuschleppen, hat die Königswürde fast schon in der Tasche. Bis zu acht Ballermann-Fans können gegeneinander spielen. Wenn's unbedingt sein muss, können Sie die CD-ROM auch in den Musik-CD-Spieler legen und sich von zwölf Mallorca-Songs auf den nächsten Urlaub einstimmen lassen.



Seine Konkurrenten hat's längst umgehauen, doch er klammert sich an den letzten Strohhalm.

Angekündigt für das 2. Quartal 2002
Preis laut Hersteller: 15,99 Euro
Infos bei: Modern Games GmbH, Pascalstr. 17, 52076 Aachen, Tel. 02408/959209, www.modern-games.com

Airline Tycoon – Evolution[4]

Nur Fliegen ist schöner

Wirtschaftssimulation für PC | „Airline Tycoon – First Class“, ein Spiel um die Marktführerschaft Ihrer Fluggesellschaft, wird fortgesetzt: Bis zu vier Konkurrenten versuchen im **Netzwerk** S.166 oder Internet die Position ihrer „Luftlinie“ auszubauen. Wer allein spielt, hat drei computergesteuerte Gegner im Nacken. Und so ein Airline-Manager lebt nicht von Luft und Liebe – Sie müssen Werbung treiben, Charter-Aufträge an Land ziehen, Treibstoff einkaufen, andere Gesellschaften übernehmen, qualifiziertes Personal einstellen, neue Flugzeuge erwerben, alte abstoßen, den Aktienmarkt genau im Auge behalten. Natürlich dürfen Sie die Mitbewerber auch mit Sabotage matt setzen – es ist ja nur ein Spiel …



Er sollte vielleicht doch den Herrenausstatter wechseln …

… und sein Mechaniker den Frisör.



Außerdem stecken die 30 Spielstufen voller Sonderaufträge. Da streiten Sie um den Preis für die luxuriöseste Fluglinie, manövrieren sich geschickt durch eine Ölkrise, kaufen Prominente als Werbeträger ein. Es gibt viel zu tun – heben Sie ab!

Angekündigt für April 2002
Preis nicht bekannt
Infos bei: Spellbound Entertainment AG, Weststr. 15, 77694 Kehl, Tel. 07851/991666, www.spellbound.de

Warlords Battlecry[5] 2

Gute Macht, Freunde

Strategiespiel für PC | „Warlords Battlecry“ hat so manchem Spieler durchzockte Nächte beschert. Schlafen Sie inzwischen gut? Dann ist die Zeit reif für Teil 2. Der entführt Sie ins Fantasiereich Etheria. Und dort sollen Sie einfach nur alle Macht an sich reißen. So ganz ohne Hilfe ist das nicht zu schaffen. Deshalb dürfen Sie einen von 20 Heldentypen in Ihren Tross aufnehmen, 100 Zaubersprüche erlernen und im Kampf mit computergesteuerten oder bis zu sechs menschlichen Gegnern erproben. Das alles und noch mehr werden Sie brauchen – in 50 Spielumgebungen freuen sich 140 schreckliche Kreaturen auf Ihre Bekanntschaft.

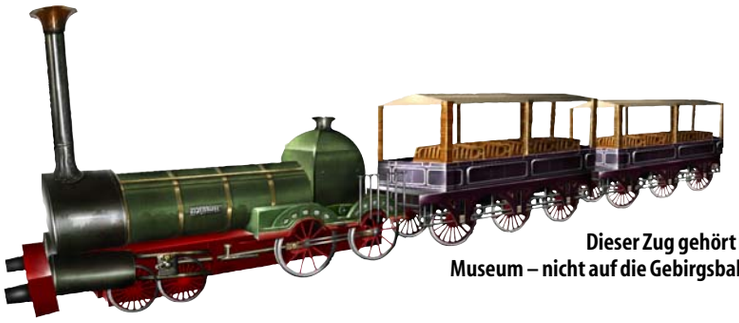


Das Recht, diesen Fluss zu überqueren, wird Sie eine Menge Brückenzoll kosten: Zaubersprüche und Waffeneinsatz.

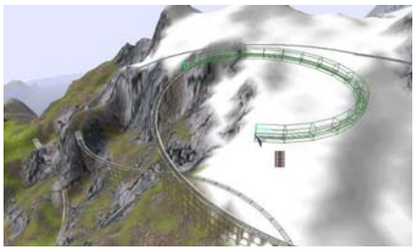
Dieser goldige Herrscher steht auf seine(n) Untertanen.



Angekündigt für 28. März 2002
Preis laut Hersteller: 50 Euro
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/3380050, www.ubisoft.de



Dieser Zug gehört ins Museum – nicht auf die Gebirgsbahn.



Schiene & Straße – Der 3D-Transport-Manager

Die Bahn kommt

Strategiespiel für PC | Beim Anblick von Eisenbahnen bekommen Sie glänzende Augen? Dann machen Sie doch mal den Mehdorn. Denn als „3D-Transport-Manager" Spieler sind Sie Chef eines Eisenbahn- und Transportunternehmens. Und haben es besser als der geplagte DB-Vorstand, denn Sie dürfen – wie ein Modellbahner – das Land Ihrer Träume selber planen und bebauen. Dann sorgen Sie für die passende Infrastruktur, verlegen Schienennetze und wickeln darauf Personen- und Güterverkehr ab. Mit Diesel-, Elektro- oder nostalgischen Dampfloks. Als Transport-Großunternehmer kleben Sie jedoch nicht nur an der Schiene, sondern schicken auch Lastwagen auf die Straße und Flugzeuge auf die Reise. Sie sind also mit Aufgaben überfrachtet – wie ein Manager im richtigen Leben.

Angekündigt für das 2. Quartal 2002
Preis laut Hersteller: 50 Euro
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/3380050, www.ubisoft.de

Dark Summit[6]

Der Berg ruft

Action-Abenteuer für Playstation 2, Xbox und Gamecube | Auf den ersten Blick scheint „Dark Summit" eine reine Snowboard-Simulation zu sein. „Aber davon gibt es auf dem Markt schon genug. Dieses Spiel ist ein Mix aus Sportspiel und Action-Abenteuer", so Pressechef Rüdiger Moersch vom Hersteller THQ. Deshalb werden Sie auf den schnellen Brettern nicht nur halsbrecherische Abfahrten und Kunststücke hinlegen, sondern auch „Ihr" Revier auf dem Mount Garrick verteidigen. Denn Förster O'Leary hasst Snowboarder in seinem Zuständigkeitsbereich. Und kämpft mit allen Mitteln gegen die Pistenakrobaten. Also sind Sie ständig damit beschäftigt, seine Handlanger auszuschalten oder gar Bomben aus der Winterlandschaft zu räumen. Je besser Sie Ihren Job machen, desto chancenloser steht O'Leary da. Und Mount Garrick gehört wieder Ihnen.



Wer hat da den Schnee geklaut?

Angekündigt für den 14. März 2002 (Playstation 2, Xbox), Termin für Gamecube steht noch nicht fest
Preis laut Hersteller: 59,95 Euro (PS 2), 69,95 Euro (Xbox), Preis für Gamecube noch nicht bekannt
Infos bei: THQ Entertainment GmbH, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst, Tel. 01805/605511, www.thq.de

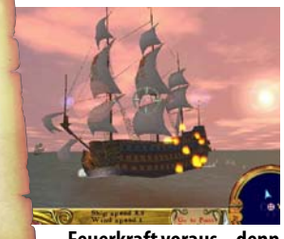
Sea Dogs[7]

Reif für die Insel

Rollenspiel für PC | Wie einst Columbus muss er sich gefühlt haben, der mutige Kapitän, der eine bis dato unbekannte Inselgruppe im Atlantischen Ozean entdeckte. Kurzerhand pflanzte er die spanische Flagge in den Sand und schipperte wieder von dannen. Erst viele Jahre später stoßen englische Seefahrer auf die Inselgruppe und ihr Geheimnis: Goldminen von unschätzbarem Wert. Die Nachricht spricht sich in Windeseile herum, und flugs sind auch Franzosen und Piraten zur Stelle. Der Spieler spielt die Rolle eines Kapitäns der Partei seiner Wahl. Im Kampf ums Edelmetall müssen Sie 20 Inseln erforschen und erobern. Mit 40 Schiffen voller Kanonen und schier unbegrenzten Möglichkeiten: feindliche Stützpunkte angreifen, Bündnisse schließen, schwunghaften Handel treiben, die ganze Flotte befehligen.



Machen Sie das Beste aus Ihrem Typ!



Feuerkraft voraus – denn wer kann ohne siegen?

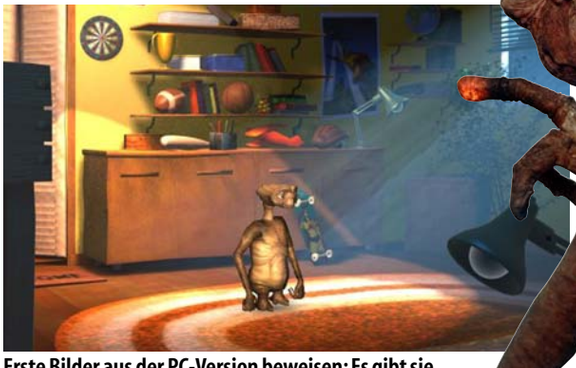
Angekündigt für 28. März 2002
Preis laut Hersteller: 50 Euro
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/3380050, www.ubisoft.de

E.T.[8] – Der Außerirdische

Die Erde hat ihn wieder

Geschicklichkeitsspiel für PC, PS One, Gameboy Advance und Gameboy Color | Klein, schrumpelig, außerirdisch – vor ziemlich genau 20 Jahren eroberte E.T. die Herzen der Filmfreunde im Sturm. Aus Anlass des runden Jubiläums kommt Spielbergs Welterfolg in überarbeiteter Form erneut ins Kino. Und dazu wird's eine ganze Reihe von Spielen geben. Den Anfang macht „E.T. – Der Außerirdische", und seine Rolle spielen Sie höchstselbst. Ihre Aufgaben sind, je nach Spielgerät, andere, stammen aber allesamt aus der Filmhandlung: überstürzte Flucht vor den Hütern des Gesetzes, Landehilfe fürs Raumschiff, Wiederbelebungsmaßnahmen zur Rettung welkender Pflanzen, Versetzung von Gegenständen per Schwebeflug und so weiter. Und nicht vergessen, nach Hause zu telefonieren!

Angekündigt für 28. März 2002
Preis laut Hersteller: PC: 25 Euro, PS One: 30 Euro, Gameboy Advance: 55 Euro, Gameboy Color: 35 Euro
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf, Tel. 0211/3380050, www.ubisoft.de



Erste Bilder aus der PC-Version beweisen: Es gibt sie tatsächlich – Außerirdische in Kinderzimmern.



Bald wird er uns wieder heimleuchten: Kino-Legende E.T.

Foto: Cinetext

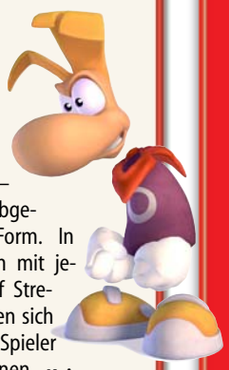
Kurz vorgestellt

Familien-Serie

Mit „Die Sims – Urlaub total" erscheint im März die vierte Zusatz-CD-ROM zur beliebten Familiensimulation. Wie der Name schon verrät, können Sie jetzt mit den hübschen Knuddelfiguren auch in die Ferien fahren. Ob an die italienische Riviera oder in die verschneiten Alpen – wichtig ist, dass Sie Ihren Schützlingen etwas bieten. Etwa Freizeitaktivitäten, wie Volleyball am Strand, Snowboarding in den Bergen oder Angeln am See – Sie haben es sich verdient. Preis: noch nicht bekannt.
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Tel. 0221/975820

Strahle-Mann

Was „Rayman M" (Test in dieser Ausgabe) für PC und Playstation 2 ist, soll „Rayman Rush"[9] für die Playstation One werden – aber in abgespeckter Form. In vier Welten mit jeweils zwölf Strecken können sich bis zu zwei Spieler heiße Rennen liefern. Am 14. März soll das Spiel für 30,65 Euro im Laden sein.
Infos bei: Ubi Soft GmbH, Tel. 0211/3380050, www.ubisoft.de



Keineswegs arm dran: „Rayman", Spielheld seit 1995.

Meer-Teiler

Ein neues Abenteuer mit dem beliebten Troll Hugo wartet demnächst auf alle PC-Spieler: „Hugo erobert die Weltmeere". Spielend soll die Unterwasserwelt erforscht werden. In kurzen Filmsequenzen werden gesehene Tiere dann erklärt. Wer mit Hugo etwas über Meerestiere lernen will, ist ab April 2002 für 25,99 Euro dabei.
Infos bei: NBG Multimedia GmbH, Tel. 09471/80920, www.hugoswelt.de



Schnorcheln mit Hugo.

6 spricht: „Dark Summit" 7 spricht: „Sih Doggs" 8 spricht: „Ih Ti" 9 spricht: „Räiman Rasch"

Meldungen

Schnee von morgen

Pünktlich zu den Olympischen Winterspielen hat Blackstar das passende Spiel für den PC in petto. Maximal zehn Mitspieler können sich in den Disziplinen Abfahrtslauf, Super G,



Luftraum über Salt Lake City.

Snowboard und Skispringen messen. Für 29,95 Euro bekommen Sie die „Winterspiele 2002" ab sofort im Handel.

Infos bei: Blackstar Interactive GmbH, Tel. 06241/934940, www.black-star.de

Monster am Werk

„Die Monster AG" ist gerade frisch in den Kinos angelaufen. Passend dazu gibt's die gleichnamigen Spiele für PC, Playstation, Playstation 2, Gameboy Color und Gameboy Advance im Handel. Der Inhalt: Umherlaufen und möglichst viele Menschen erschrecken.



Monster rücken Ihnen auf den Pelz.

Infos bei: Disney Interactive, Tel. 0211/3380050, www.disney.de/monster-ag

Sport auf Rädern

Im Juli 2002 treten das Team Telekom und seine Konkurrenten bei der diesjährigen „Tour de France" wieder kräftig in die Pedale. Im Juni erscheint das gleichnamige Spiel für Playstation 2. Der Hersteller Konami beschaffte sich beim Tour-Organisator „Société du Tour de France" die Lizenz für das einzige offizielle Spiel zum wohl bekanntesten Radrennen der Welt. Der Preis des Spiels ist noch nicht bekannt.

Infos bei: Konami GmbH, Tel. 069/98557320



Wer hier anlandet und „in Zucker macht" …

… darf schöner wohnen.

Port Royale[1]

Zucker im PC

Simulation für PC | Handel treiben ist Ihre (un)heimliche Leidenschaft? Und die Karibik erst recht? Das geht den Machern der erfolgreichen Wirtschaftssimulation „Patrizier 2" nicht anders. Also haben sie ihr neues Handelskontor nicht im unterkühlten hanseatischen Raum angesiedelt, sondern im sonnigen Süden. Auf einer Karibikinsel machen Sie eine Zuckerrohrfarm groß und verdienen sich eine goldene Nase damit. Oder besiedeln eine von 60 Städten Ihrer Wahl, erkunden paradiesische Gefilde, jagen böse Piraten, überfallen auch mal Schiffskonvois voller Schätze.

Der Hersteller verspricht die Simulation einer sage und schreibe 1,2 Milliarden Quadratkilometer großen Spielwelt. Bis Sie sich darin auskennen wie in Ihrer Westentasche, wird's abenteuerlich zur Sache gehen.

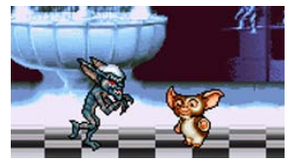
Angekündigt für Juni 2002
Preis noch unbekannt
Infos bei: Ascaron Publishing Software Vertriebs GmbH, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh, Tel. 05241/96660, www.ascaron.com

Gremlins: Stripe vs. Gizmo[2]

Ein Fell für Zwei

Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Advance | Fast 20 Jahre ist es her, dass die Horrorkomödie „Gremlins" Kinofans begeisterte. Nun wird das Spektakel mit den bissigen Pelztierchen erneut ins Bild gesetzt, wenn auch nur klitzeklein: auf dem Gameboy-Advance-Anzeigefeld. Sie können den lieben Gizmo oder den bösen Stripe durch Szenarien steuern, die aus dem Filmklassiker bekannt sind: etwa ein chinesisches Kaufhaus, eine alarmbereite Feuerwache.

Angekündigt für April 2002
Preis noch nicht bekannt
Infos bei: Modern Games GmbH, Pascalstr. 17, 52076 Aachen, Tel. 02408/959209, www.wandoo.com



Links: der gemeine Gremlin. Rechts: die Knuddel-Variante.



Hier wird am Aussterben der Dinosaurier gepfeilt.

Turok Evolution[3]

Lass' die Saurier raus

Actionspiel für Playstation 2, Xbox und Gamecube | Abenteuer mit dem indianischen Muskelprotz „Turok" gab's erstmals Mitte der Neunzigerjahre für Nintendo 64. Der Spielinhalt beschränkte sich darauf, einen Weg durch Gebäude und undurchdringlichen Dschungel zu finden. Mit der Feuerwaffe im Anschlag auf der Jagd nach gefährlichen Dinosauriern. Das bewährte Prinzip wurde auch für „Turok Evolution" nicht verändert. In Sachen Grafik wird sich dagegen Einiges tun – schließlich geben die neuen Super-Konsolen eine Menge her. Insbesondere der viel kritisierte unfreiwillige Nebel, in dem frühe Turok-Spieler stochern mussten, ist verflogen – schöne Aussichten also. Und damit das Jagdfieber nie nachlässt, treten die Ur-Echsen nicht, wie früher, nur vereinzelt in Erscheinung, sondern greifen gleich rudelweise an. Neu ist auch, dass Turok einen gezähmten Flugsaurier satteln kann, um seine Spielwelt aus der Vogelperspektive zu erkunden.

Angekündigt für August 2002
Preis noch nicht bekannt
Infos bei: Acclaim GmbH, Leuchtenbergring 20, 81677 München, Tel. 089/412190, www.acclaim.de

Cultures[4] 2

Der Norden taucht auf

Strategiespiel für PC | Gewuselt wird bekanntlich nicht nur im Reich der „Siedler" – auch „Cultures" pflegt den Wuselfaktor am Computer. Teil zwei der Reihe versetzt Sie ins Zeitalter der Wikinger, an die Seite des Helden Bjarni und seines Volkes. Der Gute hat eine Vision, in der er sich als Weltretter kämpfen sieht. Und so zieht er mit seinen Mannen gen Europa und in den Mittleren Osten. Im zweiten Teil soll der Spieler nicht mehr hauptsächlich damit beschäftigt sein, Siedlungen zu errichten, sondern durch erfolgreichen Abschluss seiner Missionen die Geschichte des Spiels vorantreiben. Überraschungen verspricht der Hersteller auch – mit geänderten Kampfregeln, neuen Berufen, Waren und Handelsoptionen.

Angekündigt für April 2002
Preis laut Hersteller: je 45,99 Euro
Infos bei: Jowood AG, Martin-Behaim-Str. 19-21, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 06102/81680, www.jowood.com/de



„Jetzt haben wir die Arche fertig. Wo bleibt nun die Sintflut?"

Lord of the Rings, Part 1; The Fellowship of the Rings[5]

Ring frei zur ersten Runde

Rollenspiele für Xbox und Gameboy Advance | Darauf hatten Fans der berühmtesten Fantasy-Romantrilogie aller Zeiten lange gewartet: Im vergangenen Jahr wurden Lizenzen für die Vermarktung von Videospielen zum Thema „Herr der Ringe" vergeben. Electronic Arts sicherte sich die Rechte für Spiele zur Filmreihe, Vivendi Universal erwarb an die Bücher geknüpfte Lizenzen. „Wir planen Titel für alle gängigen Spiele-Plattformen, mit dem Anspruch, Tolkiens grandioses Buch für so viele Spieler wie möglich lebendig werden zu lassen", sagt Vivendi-Universal-Chef Jim Wilson. Erste Details zu den Titeln „The Fellowship of the Rings" für Xbox und „The Lord of the Rings, Part 1" für Gameboy Advance gab der Hersteller jetzt bekannt. Spieler der Xbox-Version schlüpfen demnach in die Haut von Frodo, Aragorn oder Gandalf, begeben sich auf die Reise durch das Auenland, die Tiefen Morias und das Flussbett des Anduin und können das sagenumwobene Land Mittelerde ausgiebig erforschen. Auf der Suche nach dem Ring der Macht müssen Sie viele Rätsel lösen, dazu Kämpfe gegen Orks, schwarze Reiter und den teuflischen Balrog bestehen.



Genau so bissig, aber nicht gar so imposant wie im Kino: Balrog.

Im Gameboy-Spiel steuern Sie „Die Gefährten" und erleben mit ihnen ein Abenteuer, das sich angeblich sehr genau an den ersten beiden Büchern der Trilogie orientiert.

Angekündigt für
das 4. Quartal 2002
Preise noch nicht bekannt
Infos bei: Vivendi Universal Interactive GmbH, Paul-Ehrlich-Str. 1, 63225 Langen, Tel. 01805/0774353



Mit Standlicht unterwegs: ein Ring-Geist.

1sprich: „Por Reual" 2sprich: „Gremlins:Sstreip wörses Gismo" 3sprich: „Iweluhschen" 4sprich: „Kaltschers" 5sprich: „Se Felloschipp off se Rings"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Kurz vorgestellt

Hub-Raum



Kontaktadresse: USB-Hub.

Nur zwei **USB-Anschlüsse** S.166 am Computer, aber haufenweise Zusatzgeräte mit USB-Stecker? Dann brauchen Sie einen so genannten Hub, der eine USB-Buchse vervielfältigt – in diesem Fall vervierfältigt: Der „USB 2.0 Hub[1] CN-013" von Sitecom macht aus einem Steckkontakt vier. Und er arbeitet mit dem aktuellen Übertragungsstandard „USB 2.0", der den Datenfluss um den Faktor 40 beschleunigt (konkret: bis zu sechs **Megabyte** S.166 pro Sekunde) – vorausgesetzt, die angeschlossenen Geräte beherrschen das Schnellverfahren ebenfalls. Ältere Modelle mit USB-1.1-Norm funktionieren zwar, machen aber weniger Tempo. Den USB 2.0 Hub CN-013 gibt's ab sofort für 79,99 Euro im Handel.
Infos bei: Sitecom GmbH, Angerbrunnenstr. 10, 85356 Freising, Tel. 08161/787677, www.sitecom.com

Dauer-Lauf



Energiebündel: GBA-Akku (unterm Gameboy).

Neu für den „Gameboy Advance (GBA)": ein Akku, der laut Hersteller Interact 30 Spielstunden am Stück ermöglichen soll. Die „Power Station Advance[2] SL-5890-SGY" wird einfach in das Batteriefach an der GBA-Rückseite gesteckt. Ist der Stromspender vollständig entladen, so füllen Sie ihn über das mitgelieferte Netzteil wieder auf. Zum Vergleich: Ein normaler GBA-Batteriesatz erlaubt nur etwa 15 Stunden Spielzeit, und wieder aufladen lässt er sich auch nicht. Die Power Station Advance SL-5890-SGY gibt's ab sofort für 24,99 Euro im Handel.
Infos bei: Interact GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel. 01805/125133, www.interact-europe.de

[1]sprich: „Habb" [2]sprich: „Pauer Stälschen Ädduwahnz" [3]sprich: „Meikroßoft" [4]sprich: „Deimend" [5]sprich: „Interäckt Spihd Link Bluh Leitning Räißing Wihl" [6]sprich: „Kriäitif Läbs" [7]sprich: „Fleitbohrd"

Microsoft[3] Mira

Akute Vernetzungsgefahr

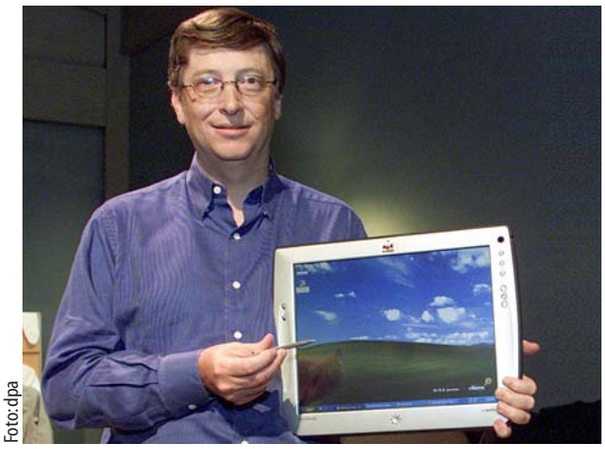


Foto: dpa

Vorstellungskraft: Microsoft-Gründer Bill Gates mit Computer „Mira".

Auf der Elektronikmesse „CES" in Las Vegas präsentierte Microsoft-Gründer Bill Gates den Prototyp eines völlig neu entwickelten Produkts: „Mira", eine Art Flachbildschirm mit eingebautem Computer. Ohne Kabel (Übertragungstechnik noch unbekannt) soll Mira Kontakt mit der Spielekonsole Xbox, einem digitalen Fernseher oder einem Computer aufnehmen können. Egal, ob Sie sich mit Mira im Garten oder im Keller aufhalten – überall sollen Sie spielen, fernsehen, im Internet stöbern oder gar elektronische Briefe schreiben können. Als Eingabegerät dient ein Stift, mit dem Sie auf dem Mira-Bildschirm die Symbole für gewünschte Funktionen antippen oder einfach schreiben. Mira soll Handschriften lesen und diese in Druckbuchstaben umsetzen können. Ein Termin zur Markteinführung und die genaue Preisvorstellung sind noch nicht bekannt. Experten rechnen damit, dass Mira Anfang 2003 für 500 bis 800 US-Dollar im Handel sein könnte.

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

Maxtor Diamond[4] Max 540 DX 4G160J8

Spiel ohne Grenzen



Platzanweiser: Maxtor-Festplatte.

Mit 160 **Gigabyte** S.166 ist die „Diamond Max 540 DX 4G160J8" die derzeit größte **Festplatte** S.166 mit **EIDE-Anschluss** S.166 auf dem Markt. Sie soll Platz für etwa 190 Spiele bieten. Hersteller Maxtor gibt die **Zugriffszeit** S.166 auf Daten, Spiele und Programme mit zwölf Millisekunden an. Möglich wird das durch den zwei **Megabyte** S.166 großen **Cache** S.166. Die Platte arbeitet mit dem neuen Übertragungsstandard **Ultra ATA 133** S.166, der zwischen Festplatte und **Hauptplatine** S.166 einen Datenfluss bis zu 133 Megabyte pro Sekunde ermöglicht. Da es derzeit nur wenige Hauptplatinen gibt, die mit diesem Übertragungsstandard zusammenarbeiten, wird die zur Nachbesserung nötige Einbaukarte gleich mitgeliefert. Zu haben ist der große Speicher ab sofort für 475 Euro.

Infos bei: Maxtor GmbH, Berner Str. 28, 60437 Frankfurt/Main, Tel. 069/9507670, www.maxtor.de

Creative Labs[6] Modem Blaster USB

Die Zeiten ändern sich

Das „**Modem** S.166 Blaster USB" von Creative Labs arbeitet mit dem neuen Übertragungsstandard „V.92". Damit lassen sich Daten in das Internet mit einer Übertragungsrate von maximal 48 statt der bisher üblichen 33,6 **Kilobit** S.166 überspielen. Darüber hinaus soll der Verbindungsaufbau fast doppelt so schnell möglich sein wie mit dem alten Standard „V.90". Weiterer Vorteil des neuen Übertragungssystems: Sie brauchen eine bestehende Verbindung zum Internet nicht abzubrechen, wenn Sie etwa zwischendurch telefonieren wollen. Das Modem Blaster USB ist ab sofort für 64,90 Euro im Handel.

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



Zeitraffer: beschleunigte Datenübertragung mit dem neuen „Modem Blaster USB" von Creative Labs.

Interact Speed Link Blue Lightning Racing Wheel[5] SL-6680

Vierer mit Steuermann

Kaum ein Monat vergeht, ohne dass ein neues Lenkrad für den Computer oder die diversen Playstations auf den Markt kämen. Solche, mit denen sich Autos sowohl am PC als auch an den Konsolen Playstation, PS One und Playstation 2 steuern lassen, sind jedoch selten. Die Firma Interact hat jetzt so ein Exemplar im Angebot. Das „Speed Link Blue Lightning Racing Wheel SL-6680" lässt sich laut Hersteller am Computer und allen drei Sony-Konsolen betreiben. Dazu sei lediglich ein Schalter auf „PC" oder „Playstation" zu stellen, so Interact.



Autoquartett: Lenkrad für PC und alle drei Playstations.

Die Ausstattung umfasst zwölf Bedientasten, **Steuerkreuz** S.166, **Mini-Steuerknüppel** S.166, Gas- und Bremspedal sowie **Rütteleffekt** 166X. Das Speed Link Blue Lightning Racing Wheel SL-6680 kostet 39,99 Euro und ist ab sofort im Handel.

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

Aerosoft Flightboard[7] 2000 USB

Tasten Sie sich durch

Fans des „Microsoft Flugsimulators 2000" und „2002" können sich jetzt ein neues Zubehör vorknöpfen: das „Flightboard 2000 USB" von Aerosoft. Die Spieletastatur hat zwar nicht ganz so viele Knöpfe wie ein echtes Cockpit, aber immerhin 128 Stück. Funktionen, wie „Autopilot anschalten", „Bremsen" oder „Fahrwerk ausfahren", lassen sich mit einem Tastendruck auslösen. Der Hersteller verspricht Hobbypiloten damit eine schnellere und bequemere Steuerung der Flugzeuge – wenngleich die Redaktion auf den ersten Blick befürchtet, man benötige einen zusätzlichen Bordingenieur …

Um mit dem Flightboard 2000 USB abheben zu können, brauchen Sie einen Computer mit **Betriebssystem** S.166 Windows 98 und einer freien **USB-Buchse** S.166. Der Preis des knopfstarken Geräts beträgt 179 Euro. Es kann ab sofort unter folgender Faxnummer bestellt werden: 02955/760333.

Infos bei: Aerosoft GmbH, Flughafen Paderborn/Lippstadt, 33142 Büren, Tel. 02955/760311, www.aerosoft.de



Kontrollorgan: „Flightboard 2000".

Aerosoft Aeti Yoke[8]

Die Masse macht´s

Mit dem „Aeti Yoke“ von Aerosoft sollen sich PC-Piloten wie in einer echten Boeing fühlen. Das Steuergerät für Flugsimulationen ist dem Original-Steuerhorn der großen Maschinen nachgebildet. Aeti Yoke besteht aus Metall und hat sechs Bedientasten. Der solide Werkstoff macht das Steuerhorn zum Schwergewicht: zehn Kilogramm sind ein handfester Steuerbescheid. Den Kaufpreis werden Sie beim Finanzamt nicht geltend machen können – leider, denn der Hang zur Masse macht sich auch hier bemerkbar: Aerosoft verlangt gewichtige 759 Euro. Zu beziehen ist das Steuerhorn über folgende Faxnummer: 02955/760333.

Infos bei: Aerosoft GmbH, Flughafen Paderborn/Lippstadt, 33142 Büren, Tel. 02955/760311, www.aerosoft.de



Mehrwertsteuer: Das Flugzeug-Steuerhorn „Aeti Yoke“ wiegt zehn Kilogramm und kostet 759 Euro.

Philips A3.600 Acoustic Surround Power[9]

Wenig Platz, viel Raum

Der niederländische Elektronikkonzern Philips bringt ein neues Boxenset auf den Markt. „A3.600 Acoustic Surround Power“ besteht aus fünf nur zwei Zentimeter „tiefen“ Flach-Lautsprechern, die den Hoch- und Mittelton zum Raumklang beisteuern, und einer deutlich größeren Bassbox für das Tiefton-Fundament. Mit an Bord ist der zur Entschlüsselung der Raumklang-Informationen benötigte Dolby-Digital-5.1-Decoder. Im Handel steht das Lautsprechersystem A3.600 Acoustic Surround Power ab sofort. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 229,90 Euro.



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

Flachbauten: Platz sparende Lautsprecher.

Verkaufszahlen von Spielekonsolen

Konsole Mio.

Das Weihnachtsgeschäft im November und Dezember 2001 hätte für die Konsolen-Hersteller kaum besser laufen können: Microsoft setzte seine neue Spielekonsole Xbox laut eigenen Angaben rund 1,5 Millionen Mal in den USA ab. Sony berichtet von weltweit 5,3 Millionen verkauften Playstation 2 im selben Zeitraum (in Deutschland rund 300000). Europaweit will Sony 2,89 Millionen Playstation 2 und 750000 PS One an den Mann gebracht haben. Konkurrent Nintendo meldet 800000 bis 19. Dezember auf den bislang belieferten Märkten verkaufte Gamecubes.

Derweil gab Microsoft den Verkaufspreis für die Xbox in Japan bekannt: Umgerechnet 295 Euro verlangen die Amerikaner im Land der aufgehenden Sonne. Zum Vergleich: Interessenten in Europa werden, wenn die Xbox hier am 14. März auf den Markt kommt, 479 Euro zahlen.

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



Kalkulationsmodell: Europäer werden für die Xbox 184 Euro mehr zahlen als Japaner.

Archos Jukebox[10] Multimedia

Kleines Reizegepäck

Die „Jukebox Multimedia“ von Archos ist ein kleiner Alleskönner. Mit der eingebauten Digitalkamera bannen Sie Fotos und Videos auf Platte. Oder Sie nutzen den Apparat als **MP3-Spieler** S.166. Gespeichert werden Bild und Ton auf einer zehn **Gigabyte** S.166 großen **Festplatte** S.166. Außerdem können Sie die Festplatte als zusätzliches Laufwerk für den PC nutzen. Zum Datenaustausch zwischen zwei Computern lässt sich das Gerät einfach abwechselnd an deren **USB-Buchsen** S.166 betreiben. Im Lieferumfang ist ein Lesegerät für die Speicherkarten „Smart Media“ und „Compact Flash“. Ein Verkaufspreis steht noch nicht fest. Im Handel soll das 270 Gramm leichte Multitalent laut Archos ab Ende Februar stehen.

Infos bei: Archos SA, Peter-Berten-Str. 37, 41334 Nettetal, Tel. 02153/911036 www.archos.com



Aufnahmetalent: „Jukebox Multimedia“.

Kurz vorgestellt

Hand-Spiel



Aufsatzthema: Spieletastatur für den Mini-Computer „Visior“.

Das Spielen mit Taschen-Computern („Handhelds“) erfreut sich immer größerer Beliebtheit. Mit den mickrigen Standardknöpfen eines solchen Zwergs hält sich der Spaß allerdings in Grenzen. Doch für den Taschen-Computer „Visior“ von der Firma Handspring gibt es jetzt eine Spieletastatur. Sie trägt den Namen „Snap'N'Play[11] XP-902“, kommt aus dem Hause Xtensions und wird einfach auf das vorhandene Tastenfeld geklemmt. Dann stehen Ihnen ein **Steuerkreuz** S.166 und zwei Befehlsknöpfe zur Verfügung. Das Gerät informiert sogar per **Rütteleffekt** S.166 über harte „Feindberührungen“. Preis: 29,99 Euro. Zu haben ist es ab sofort.
Infos bei: First Wise Media GmbH, Im Dorf 5, 27404 Heeslingen, Tel. 04287/924830, www.first-wise.com

Rück-Kupplung

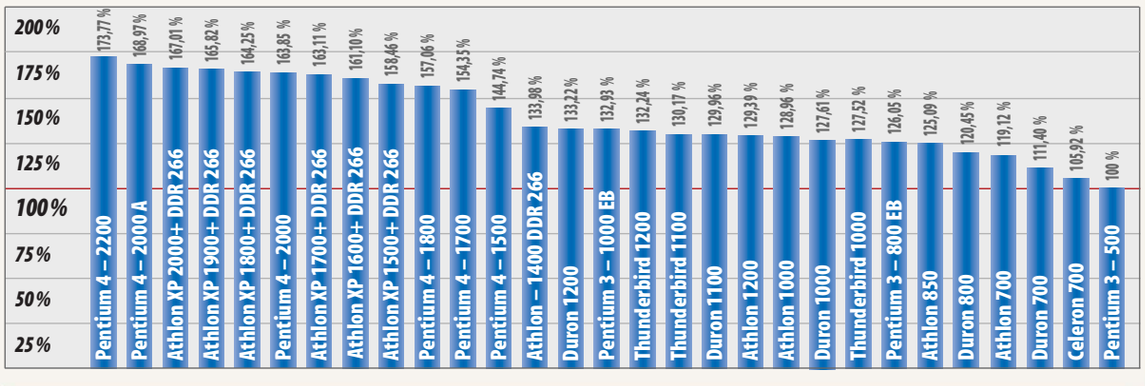
Wer an seinem Computer keinen klassischen **Spielgeräte-Anschluss** S.166 mehr vorfindet, braucht nicht gleich eine neue Einbaukarte mit der alten Buchse zu kaufen. Mit dem „USB to Gameport[12] CN-108“ aus dem Hause Sitecom können Sie einen **USB-Anschluss** S.166 in die herkömmliche Spielgeräte-Buchse verwandeln. Anschließend sollten alle Tastaturen, Lenkräder und Steuerknüppel mit dem alten Stecker problemlos funktionieren. Laut Hersteller sind für die Installation des USB to Gameport CN-108 keine zusätzlichen Steuerungsprogramme (Treiber) notwendig. Im Handel ist er ab sofort. Verkaufspreis: 19,99 Euro.
Infos bei: Sitecom GmbH, Angerbrunnenstr. 10, 85356 Freising, Tel. 08161/787677 www.sitecom.com



Traditionsverbundenheit: USB-auf-Gameport-Kabel.

DIE SCHNELLSTEN PROZESSOREN ZUM SPIELEN

COMPUTERBILD-SPIELE hat 29 der schnellsten Prozessoren unter die Lupe genommen. Alle mussten ihre Leistungsfähigkeit mit vier ausgewählten Spielen unter Windows 98 SE S.166 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 spricht: „Johk“ 9 spricht: „Äckustik Störaund Pauer“ 10 spricht: „Dschuhkbox“ 11 spricht: „Snäppnpläi“ 12 spricht: „Seelkomm Ju Ess Bi tu Gäimport“

Gewinner

Harry Potter
Der Nachwuchs-Magier verzaubert auf ganzer Linie. Nach dem Welterfolg des Romans „Harry Potter und der Stein der Weisen" von J. K. Rowling wurde auch die Verfilmung ein Publikumsrenner. Harry-Potter-Spielzeug in jeder Form und Größe geht weg wie warme Semmeln. Und die Computerspiele (Tests in Heft 1/2002) müssen sich auch nicht verstecken. Jetzt gab's die Auszeichnung in Gold vom Verband für Unterhaltungselektronik Deutschland: PC- und Playstation-Spiel wurden hier zu Lande schon jeweils weit über 100 000 Mal verkauft.

Verlierer

MOG-MAGAZIN
Eine wirklich sehr kurze Lebensdauer war dem MOG-MAGAZIN aus dem Ehapa Verlag beschieden. Die Zeitschrift erschien erstmalig im Dezember und sollte fortan monatlich über Spiele für Mobiltelefone und Gameboy berichten. Doch daraus wurde nichts. Bereits Anfang Januar hatte der Verlag „leider eine traurige Nachricht" für MOG-Abonnenten: „Die Zeitschrift MOG wird schon ab der nächsten Ausgabe 2/2002, die eigentlich am 9. Januar bei dir eintreffen sollte, eingestellt."

IN

● Spiele auf dem Mobiltelefon – die verkürzen jede Wartezeit ● In „Wer wird Millionär?" die Millionenfrage knacken – aber nicht schummeln! ● Mal wieder am Uralt-Computer „Commodore 64" zocken – das weckt tolle Erinnerungen

OUT

● Olympia-Muffel – dabei gibt es so interessante Spiele mit allen Disziplinen in Eis und Schnee ● Spiele-CD-ROMs ohne Hülle herumliegen lassen – Kratzer steigern nicht den Spielspaß ● Einen geplanten Spielabend kurzfristig absagen – damit macht sich niemand Freunde

[1]sprich: „Mädden" [2]sprich: „Starkraft" [3]sprich: „Mettel Gihr Ssolliid 2: Ssanns off Libberti" [4]sprich: „Snäik"



Von links: John (18), Rod (20) und Tim (22) lieben Sport und Spiele.

B3: Singen und Spielen

Die drei smarten Jungs der Popgruppe B3 erobern Mädchenherzen im Sturm – und mit der Neuauflage des Bee-Gees-Bestsellers „You Win Again" auch die Hitlisten. Kürzlich waren Tim (22), Rod (20) und John (18) aus New York im Axel Springer Verlag zu Gast, in dem COMPUTERBILD-SPIELE erscheint. Sie plauderten über ihr im Februar erscheinendes Album „First" und über ihre Leidenschaft für Konsolenspiele: „Wir haben alle Gameboys und eine Playstation One. Auch die Xbox würden wir gern mal ausprobieren, sind aber noch nicht dazu gekommen."

Ganz stolz ist das Erfolgstrio darauf, dass die beliebte Football-Mannschaft „Berlin Thunder" die neueste B3-Veröffentlichung „Nightfever" zu ihrem offiziellen Song 2002 erkoren hat. „Wir haben uns natürlich riesig gefreut, denn wir sind eingefleischte Football-Fans und müssen jetzt auch in Deutschland nicht auf den ‚American Way of Life' verzichten", freut sich Tim. Beim ersten Heimspiel der harten Jungs von „Berlin Thunder" am 20. April wird B3 sogar im Stadion auftreten. Klar, dass die drei bei gemeinsamen Sitzungen an der Playstation klare Favoriten haben: Sportspiele, denn „die sind realistisch, strategisch und anspruchsvoll. In Deutschland haben wir ein gutes Spiel entdeckt: das Football-Game ‚Madden[1] 2002' von EA Sports." Für alle COMPUTERBILD-SPIELE-Leser haben Tim, Rod und John eine schlichte, eingängige Botschaft: „Spielt und hört Musik!"

Computec verliert Prozess gegen COMPUTERBILD-SPIELE

Der Nürnberger Computec-Verlag hatte COMPUTERBILD-SPIELE vor dem Münchner Landgericht verklagt. Begründung: Die Heft-CD-ROM verstoße wegen der darauf enthaltenen kompletten Spiele gegen das Wettbewerbsrecht. Das in Ausgabe 8/2001 enthaltene PC-Spiel „Tomb Raider 2" sei, so Computec, zur gleichen Zeit noch für knapp 100 Mark im Handel gewesen. Computec sah in der Veröffentlichung auf der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM ein unzulässiges Lockangebot.

Doch das Gericht wies die Klage auf ganzer Linie ab – eine Kombination aus Zeitschrift und CD-ROM verstoße keineswegs gegen das Wettbewerbsrecht. COMPUTERBILD-SPIELE wird deshalb auch in Zukunft mit kompletten Spielen auf der CD-ROM erscheinen.

Kurios: Der Computec-Verlag veröffentlichte selbst komplette Spiele auf den Heft-CD-ROMs von „PC Games" und „PC Action".



Immer Ärger mit den Frauen: Lara Croft, Heldin in „Tomb Raider 2".

Ein ganz spezieller Bausatz

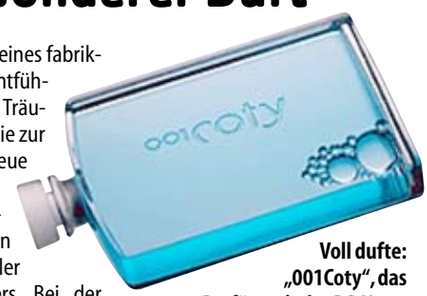
Aus der Welt des PC-Strategiespiels „Starcraft"[2] stammt die Kreatur Zerg/Hydralisk. Für rund neun Euro gibt's diese Figur jetzt als Bausatz. Die Kunststoff-Plastik ist elf Zentimeter hoch und hat bewegliche Gelenke. Aus der gleichen Serie sind bereits die Figuren „Marine" und „Medic" erschienen, für Februar ist „Protoss/Zealot" geplant.
Infos bei: Acadamy Plastic Model Europe GmbH, Tel. 0209/4082080, www.academyhobby.com



Hübsch hässlich: „Hydralisk", eine Figur aus dem PC-Spiel „Starcraft".

Ein ganz besonderer Duft

Die Ausdünstungen eines fabrikneuen Computers entführen Sie ins Reich der Träume? Dann gehören Sie zur Zielgruppe für das neue Parfüm „001Coty" mit dem Duft frischer Hardware. Kein Witz, sondern voller Ernst des Herstellers. Bei der Komposition des Wässerchens ging Coty ungewöhnliche Wege: Ein Stück Polyester wurde in den Wäschetrockner gesteckt, der ausströmende Duft eingefangen und anschließend als Basis für das Parfüm genutzt. Noch ein bisschen Ringelblume, toskanische Magnolie, Holz, Lakritz und Praline dazu – fertig war das Eau de toilette mit „elektrostatischer Note". Wer eins der auf 5000 Stück limitierten Fläschchen erwerben will, muss rund 100 Euro dafür hinblättern. Bestellen können Sie nur im Internet unter www.coty.com.



Voll dufte: „001Coty", das Parfüm mit der PC-Note.

Ein ganz normaler Held

Playstation-2-Spieler warten bereits ungeduldig auf den Actiontitel „Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty"[3]. Am 8. März ist es endlich soweit. Hersteller Konami wird bis dahin eine Million Exemplare an den Handel liefern. Auffälliges Werbematerial gibt's dazu – 500 lebensgroße Figuren des Spielhelden Solid Snake[4]. Fans wissen: Sobald derartige Werbeaktionen gelaufen sind, verkaufen viele Händler diese Riesenpuppen an ihre Kunden.

„Wer es absolut nicht abwarten kann, darf natürlich gern bei uns nachfragen. Die eine oder andere Figur können wir sicher an interessierte Kunden verkaufen", so Wolfgang Ebert, Pressemanager bei Konami. Billig ist der Söldner im Haus allerdings nicht: Eine solche 1,84 Meter große, 18 Kilogramm schwere und handbemalte Polyesterfigur kostet rund 600 Euro.
Infos bei: Konami GmbH, Tel. 069/98557320



Echt Solide: Solid Snake in voller Größe.

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	 Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Abenteuer	gut	Electronic Arts	6 Jahren
2	 Empire Earth	Strategie	gut	Vivendi Universal	12 Jahren
3	 Stronghold	Strategie	sehr gut	Take 2 Interactive	12 Jahren
4	 Return to Castle Wolfenstein	Action	–	Activision	16 Jahren
5	 Wer wird Millionär? 2. Edition	Quizspiel	befriedigend	Eidos Interactive	3 Jahren
6	 FIFA Football 2002	Sportspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
7	 RTL Skispringen 2002 mit Martin Schmitt	Sportspiel	gut	THQ	3 Jahren
8	 Fußball Manager 2002	Simulation	befriedigend	Electronic Arts	3 Jahren
9	 Operation Flashpoint	Action	gut	Codemasters	16 Jahren
10	 Zoo Tycoon	Simulation	gut	Microsoft	3 Jahren
11	Star Trek Armada 2	Strategie	gut	Activision	12 Jahren
12	Silent Hunter 2	Simulation	–	Ubi Soft	12 Jahren
13	Wer wird Millionär? Junior	Quizspiel	befriedigend	Eidos Interactive	3 Jahren
14	Tom Clancy's Ghost Recon	Strategie	–	Ubi Soft	16 Jahren
15	Die Sims	Simulation	–	Electronic Arts	3 Jahren
16	Flight Simulator 2002 – Professional Edition	Flugsimulation	gut	Microsoft	3 Jahren
17	Star Wars – Galactic Battlegrounds	Strategie	–	Electronic Arts	12 Jahren
18	Civilization 3 – (englische Version)	Strategie	–	Infogrames	6 Jahren
19	IL-2 Sturmovik	Flugsimulation	–	Ubi Soft	12 Jahren
20	Commandos 2 – Men of Courage	Strategie	gut	Eidos Interactive	16 Jahren
21	Myst 3 – Exile	Abenteuer	befriedigend	Ubi Soft	3 Jahren
22	Comanche 4	Flugsimulation	befriedigend	Electronic Arts	16 Jahren
23	NHL 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
24	F1 2001	Rennspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
25	Die Siedler 4	Aufbauspiel	gut	Ubi Soft	12 Jahren
26	Cossacks – European Wars	Strategie	gut	CDV	12 Jahren
27	Wiggles	Aufbauspiel	befriedigend	Innonics	12 Jahren
28	Microsoft Train Simulator	Simulation	befriedigend	Microsoft	3 Jahren
29	Wer wird Millionär?	Quizspiel	gut	Eidos Interactive	3 Jahren
30	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren

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	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
3	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	–	Activision	6 Jahren
4	Wer wird Millionär? 2. Edition	Quizspiel	–	Eidos Interactive	3 Jahren
5	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	Infogrames	6 Jahren
6	Wer wird Millionär? Junior	Quizspiel	–	Eidos	3 Jahren
7	Digimon World	Abenteuer	befriedigend	Infogrames	3 Jahren
8	Disney's Atlantis – The Lost Empire	Abenteuer	–	Sony	3 Jahren
9	NBA Live 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
10	Syphon Filter 3	Action	–	Sony	16 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	sehr gut	Activision	6 Jahren
2	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
3	Devil May Cry	Action-Abenteuer	sehr gut		16 Jahren
4	FIFA Football 2002	Sportspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
5	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
6	World Rally Championship	Rennspiel	gut	Sony	3 Jahren
7	Gran Turismo 3 A-spec	Rennspiel	gut	Sony	3 Jahren
8	Jak an Daxter: The Precursor Legacy	Geschicklichkeit	sehr gut	Sony	3 Jahren
9	Baldur's Gate – Dark Alliance	Rollenspiel	gut	Virgin Interactive	12 Jahren
10	James Bond 007 – Agent im Kreuzfeuer	Action-Abenteuer	gut	Electronic Arts	16 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	Mario Kart Player's Choice	Rennspiel	–	Nintendo	6 Jahren
4	Paper Mario	Rollenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
5	The Legend of Zelda – Majora's Mask	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
6	Super Smash Brothers	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
7	Banjo-Tooie	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
8	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	–	Activision	6 Jahren
9	Pokémon Snap	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
10	Excitebike 64	Rennspiel	gut	Nintendo	3 Jahren

GAMEBOY

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

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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMINE NEUER SPIELE

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
ABENTEUERSPIELE		
Animaniacs – Der Pinky und der Brain	GBA	22. März 2002
Der Bär im großen blauen Haus	GBC	28. März 2002
Drakan	PS 2	März 2002
E.T. – Der Außerirdische	PC GBC GBA	28. März 2002
E.T. – Der Außerirdische	PS	7. März 2002
E.T. – Die intergalaktische Mission	PC	28. März 2002
ICO	PS 2	März 2002
Pirates – The Legend of Black Kat	PS 2	28. Februar 2002
Rescue Heroes – Helden in Gefahr	PS	28. März 2002
Rescue Heroes – Meteoritensturm	PC	28. März 2002
Spy Master: Das Superhirn	PC	21. März 2002
Spy Master: Die Maske	PC	21. März 2002
TKKG 10 – Panik im Internat	PC	21. März 2002
ACTIONSPIELE		
Action Man – Expedition Arktis	PC	März 2002
Command & Conquer Renegade	PC	7. März 2002
Dark Summit	PS 2 Xbox	14. März 2002
Destroyer Command	PC	28. März 2002
Dexter's Laboratory: Mandarks Labor	PS	14. März 2002
Eve of Destinction	PS 2	1. März 2002
Ghost Recon Zusatz-CD-ROM	PC	28. März 2002
Global Ops	PC	28. Februar 2002
Maximo	PS 2	15. Februar 2002
Metal Gear Solid – Sons of Liberty	PS 2	8. März 2002
No One Lives Forever	PS 2	März 2002
No One Lives Forever Goty	PC	März 2002
Police 24/7	PS 2	15. März 2002
Rayman Rush	PS	14. März 2002
Stirb langsam – Nakatomi Plaza	PC	28. März 2002
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear	GBA	28. März 2002
Vampire Night	PS 2	März 2002
VIP	GBA	28. März 2002
Worms Blast	PS 2	28. März 2002
BRETTSPIELE		
E.T. – Der Weg nach Hause	PC	28. März 2002
DENKSPIELE		
Chessmaster	GBA	28. März 2002
Tetris Worlds	PS 2	Mitte März 2002
FLUGSIMULATIONEN		
A 320 Professional Zusatz-CD-ROM	PC	Mitte März 2002
C-130 Hercules Zusatz-CD-ROM	PC	Mitte März 2002
Euro Loco Pack Zusatz-CD-ROM	PC	Mitte März 2002
F-14 Tomcat	GBA	Ende Februar 2002
FS Hawaii Zusatz-CD-ROM	PC	März 2002
FS Hongkong Zusatz-CD-ROM	PC	März 2002
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Crash Bandicoot	Xbox	März 2002
Crash Bandicoot X/S	GBA	15. März 2002
Diva Starz	PC GBC	14. März 2002
Outdoor Pack V.3	PC	15. März 2002

Spiel	Gerät	im Handel laut Hersteller
Klonoa – Empire of Dreams	GBA	28. März 2002
Mad Dash	Xbox	14. März 2002
Sonic Advance	GBA	7. März 2002
PRÜGELSPIELE		
Tekken Advance	GBA	28. März 2002
Virtua Fighter 4	PS 2	März 2002
PUZZLESPIELE		
Bonx	GBA	28. März 2002
Scrabble	GBA	März 2002
Wacky Stackers	GBA	8. März 2002
RENNSPIELE		
4 x 4 Evolution 2	PC Xbox	März 2002
Beam Breakers	PC	Ende 1. Quartal 2002
Colin McRae Rally 2.0	GBA	28. März 2002
Crazy Taxi	PC	März 2002
Cruis'n Velocity	GBA	22. Februar 2002
Monster Jam Maximum Destruction	PS 2	28. März 2002
Monster Jam Maximum Destruction	GBA	März 2002
Off Road Wide Open	Xbox	21. März 2002
Power Wheels – Offroad Abenteuer	PC	21. März 2002
Pro Rally 2002	PS 2	28. März 2002
Space Race	PS 2	15. März 2002
Villeneuve Racing	PC PS 2	28. März 2002
ROLLENSPIELE		
Arx Fatalis	PC	März 2002
Breath of Fire 1	GBA	März 2002
Divine Divinity	PC	März 2002
Grandia 2	PC PS 2	28. März 2002
Jade Cocoon 2	PS 2	28. März 2002
Legend of Alon D'ar	PS 2	28. März 2002
Phantasy Star Online Version 2	DC	1. März 2002
Shadow Hearts	PS 2	März 2002
SIMULATIONSSPIELE		
Outdoor Pack V.3	PC	15. März 2002
Super Black Bass Advance	GBA	28. März 2002
Top Angler	PS 2	Ende 1. Quartal 2002
SPORTSPIELE		
Bloody Bowl	PC	März 2002
DSF Fußballmanager 2002	PC	7. März 2002
ESPN Winter X Games Snowboarding 2	GBA	22. Februar 2002
Fila Decathlon	GBA	Ende März 2002
NBA 2K2	DC	8. März 2002
Pro Evolution Soccer	PS 2	15. Februar 2002
Total Soccer Manager	GBA	28. März 2002
Transworld Surf	Xbox	14. März 2002
Virtua Tennis	PC	März 2002
Xbladez: In-Line Skater	GBA	28. März 2002
STRATEGIESPIELE		
Conflict Zone	PS 2	28. März 2002
Dragonfarm	PC	März 2002
Europa Universalis 2	PC	März 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".

Arx Fatalis

Rollenspiel für PC | Sie sitzen im Gefängnis? Ziehen Sie mit schlauen Sprüchen Ihren Kopf aus der Schlinge

INHALT

Die Welt von „Arx Fatalis" kennt kein Sonnenlicht mehr. In tiefster Finsternis führen die Bewohner ein klägliches Dasein. Tief unter der Erde hausen die verschiedensten Kulturen der Menschheit in Höhlen und Minen neben fremden Kreaturen. Die große Depression lässt nicht lange auf sich warten. Spannungen zwischen den Völkern lassen die Hoffnung auf ein besseres Leben schwinden. Dann aber kommen Sie ins Spiel.

Bevor Sie Licht ins dunkle Arx Fatalis bringen, muss Ihnen zuerst selbst eines aufgehen: Ohne jegliche Erinnerung erwachen Sie bei Spielbeginn in einer Gefängniszelle der grausamen Monster, schlagen mit Knochen die Wachen k.o. und suchen Verbündete für die Flucht von diesem Ort. Denn Ihr Weg durch die labyrinthartigen Gangsysteme, Grotten, Tempel und Lavahöhlen birgt viele Gefahren. Untote, Riesenspinnen, Kobolde, Orks – die ganze Reihe typischer Fantasy-Monster will Ihnen an die Lederrüstung. Für erlegte Gegner gibt's Punkte. Die machen Ihren Helden im Laufe des Spiels stärker. Mit speziellen Zauberrunen klopfen Sie gefährliche große Sprüche – auf Kosten Ihrer Feinde.

BEDIENUNG

Sie bewegen Ihren Helden per Tastatur. Am besten verändern Sie mit gedrückter *rechter* Maustaste und gleichzeitiger Mausbewegung die Blickrichtung. Per linker Maustaste greifen Sie Gegner mit Waffen oder Zaubersprüchen an.

URTEIL

Eine düstere und geheimnisvolle Welt erwartet Sie. Eines ist sicher: Kalte Schauer werden Ihnen über den Rücken laufen – so eindrucksvoll sind Farbwahl und akustische Untermalung des finsteren Höhlenabenteuers. Schade nur, dass dieses Spiel auch technische Schwächen hat. Zu unsanft und ruckartig wirken die Bewegungen der Hauptfigur – hoffentlich feilen die Programmierer noch daran. Dagegen macht das Zaubern Spaß: Mit gedrückter Maustaste und Mausbewegung malen Sie magische Runen in die Luft. Das gab's ähnlich schon in der PC-Version von „Harry Potter und der Stein der Weisen" und bei „Black & White".



Sauber zaubern: Damit magische Angriffe richtig sitzen, müssen Sie Runen in die Luft malen. Und zwar in Schönschrift.

Arx Fatalis

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Fishtank Interactive
Telefon	0751/861944
Im Handel ab	ab April 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/noch unbekannt
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 300/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	30,80 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	ausreichend
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



befriedigend

ESPN International Winter Sports 2002

Sportspiel für Playstation 2 | Wettkampf um den Sieg im Schnee – mit blauen Ohren und roten Nasen

INHALT

Nicht nur in Salt Lake City wird um Wintersport-Medaillen gekämpft. Bei dieser „Konkurrenzveranstaltung" zu den Olympischen Spielen stehen sogar zehn Disziplinen auf dem Programm, während das offizielle Olympiaspiel (siehe Test auf Seite 50 in dieser Ausgabe) lediglich sechs Wettbewerbe bietet.

Skifans kommen beim Abfahrtslauf und Slalom auf ihre Kosten. Die Skispringer übertrumpfen einander auf der Normal- oder Großschanze in Flugweite und Haltungsnote. Spektakulär auch die Aktionen beim Snowboarden in der Halfpipe und beim Freestyle, wo es auf Skiern über eine Buckelpiste und zwei Sprungschanzen geht. Auf der Eisschnelllaufstrecke und in der Bobbahn geht es indes nur um Geschwindigkeit. Hier entscheiden Hundertstelsekunden über den Sieg. Gemächlicher geht es beim Curling (einer Art Eisstockschießen) zu. Und beim Eiskunstlauf zählen natürlich Eleganz und Technik. In jeder Disziplin werden Ihnen also andere Fähigkeiten abverlangt – seien es Tempo, Geschick, Genauigkeit oder Rhythmusgefühl.



Schöner schweben: Akrobatische Einlagen beim Eiskunstlauf erzielen Sie mit Tastenkombinationen im Takt der Musik.

BEDIENUNG

Vor allen Wettkämpfen wird die Steuerung der jeweiligen Disziplin kurz erklärt. Das erleichtert den Einstieg enorm. Schließlich führen in jeder Sportart andere Tastenkombinationen zum Sieg, so dass Sie stets umdenken müssen. Da nur wenige Tasten zum Einsatz kommen, ist das nicht sonderlich schwierig und beugt winterlicher Eintönigkeit vor.

URTEIL

Das simple Spielprinzip, das mit wenigen Tastenbefehlen auskommt, offenbart seinen Reiz erst im Wettkampf mit mehreren Spielern. Sitzen mindestens zwei Leute vor der Mattscheibe, um sich im flinken Tastenhämmern zu messen, dann kommt echte Wettkampfstimmung auf. Die Grafik ist recht schlicht und flimmert bisweilen auch. Trotzdem hinterlässt das sportliche Treiben in Schnee und Eis einen „guten" ersten Eindruck.



Sicher schieben: Legen Sie beim Curling zu viel Kraft in den Schubs, schießen Sie am Ziel vorbei. Langsamen Rutschpartien verschaffen die Teamkollegen durch Glattwischen der Eisfläche mehr Gleit-Zeit.

ESPN International Winter Sports 2002

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ubisoft
Telefon	069/98557320
Im Handel ab	Februar 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	vier/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	60 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	befriedigend
WEITERE VERSIONEN	Xbox, GBA

Prognose:



gut

Maximo

Actionspiel für Playstation 2 | Kämpfen Sie sich durch Horden wankender Untoter und schwer bewaffneter Skelettkrieger



Heftig heizen: Wenn Sie einem gegnerischen Krieger mit diesem Flammenschwert eine feuern, bekommt der warme Ohren.

INHALT

Vor langer Zeit riss der böse Zauberer Achilles die Macht über das Land an sich. Der Krieger Maximo, gerade von einem längeren Kreuzzug zurückgekehrt, findet seine Heimat verwüstet vor. Untote Gestalten, die dort ihr Unwesen treiben, sind die einzigen Bewohner.

Zu allem Überfluss hat sich der finstere Magier auch noch Maximos große Liebe Lady Sophie geschnappt. Da lässt sich der Held nicht zwei Mal bitten und zieht mit gezücktem Schwert durch so einladende Landschaften wie unheimliche Friedhöfe, undurchdringliche Sumpfgebiete und verschneite Eiswüsten, um die finsteren Truppen zu beseitigen und seine holde Maid wiederzubekommen.

Dabei sieht sich Maximo einer überaus beweglichen Umgebung gegenüber. Urplötzlich türmen sich meterhohe Felsen auf, die nur durch geschicktes Springen zu erklimmen sind. Oder Teile des Erdbodens stürzen unvermittelt direkt vor Maximo krachend in die Tiefe, so dass ihn nur schnelle Reaktion rettet. Unterwegs findet der Held allerlei nützliche Gegenstände, die seine Rüstung verstärken oder sein Schlagrepertoire erweitern, später auch neue Waffen, etwa ein Flammenschwert, das seinen Gegnern tüchtig einheizt.

BEDIENUNG

Maximo lässt sich per Spieletastatur erfreulich einfach steuern. Die diversen Kampfbewegungen gehen Ihnen nach kurzer Übung leicht von der Hand. Die Kamera, oft ein Problem in solchen Spielen, lässt sich so einstellen, dass sie Maximo immer von hinten zeigt. So verlieren Sie nie die Übersicht.

URTEIL

Die comicartige Gestaltung der (Un-)Wesen wird niemandem einen Schrecken einjagen. Aber gerade das macht den Charme von Maximo aus. Die Typen, mit denen es der Held zu tun hat, sind allesamt liebevoll bewegt – da macht schon das bloße Zuschauen Spaß. Aber Achtung: Maximo ist nichts für Anfänger. Schon in frühen Spielstufen steigt der Schwierigkeitsgrad kräftig an. Doch die gelungene Atmosphäre sorgt dafür, dass man knifflige Stellen immer und immer wieder probiert. Freunde schlagkräftiger Unterhaltung können sich auf ein „sehr gutes" Spiel freuen.



Kräftig kämpfen: Der wackere Held Maximo schlägt sie alle.

Maximo

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Electronic Arts
Telefon	0221/975820
Im Handel ab	Anfang März
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	66,99 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Final Fantasy[1] 10

[1]sprich: „Feinel Fäntäsi"

Rollenspiel für Playstation 2 | 1000 Jahre durch die Zeit, um eine magische Bedrohung zu bekämpfen – geht das gut?

INHALT

Während eines Blitzball-Turniers wird die Heimatstadt des Spielhelden Tidus dem Erdboden gleichgemacht. Eine unheimliche, überirdische Kraft verschlingt ihn und seinen Lehrer Auron. Benommen wacht Tidus in einer ihm vollkommen unbekannten Welt auf: im Reich von Spira.

Schon bald darauf erfährt er, was es mit der Zerstörung seiner Heimatstadt vor tausend Jahren auf sich hatte. Tausend Jahre? Richtig gelesen! Für Tidus waren es nur Sekunden, aber die geheimnisvolle Kraft hat ihn scheinbar nicht nur in eine unbekannte Welt, sondern auch weit in die Zukunft geschleudert.

Während der nun folgenden spannenden und abwechslungsreichen Geschichte lernt Tidus Gefährten kennen, die ihm in den kommenden Kämpfen treu zur Seite stehen werden. Sein Lehrer Auron, der Löwenkrieger Kimahri und die Zauberin Lulu begleiten ihn durch das ganze Abenteuer. Tidus muss einen Weg zurück in seine alte Heimat finden, in die Zeit vor deren Zerstörung. Dann will er den Verlauf der Geschichte verändern und so sein Land retten.



Yuna, die Beschwörerin hat ein schweres Schicksal: Sie kann Ihre Welt nur retten, wenn Sie Ihr Leben im Kampf gegen die Bedrohung opfert.

BEDIENUNG

Kenner der „Final-Fantasy"-Reihe fühlen sich hier sofort zu Hause. Doch auch an Neulinge wurde gedacht. Übersichtliche und einfach zu bedienende Menüs helfen bei der Ausrüstung und Steuerung der Figuren.

URTEIL

Nicht umsonst ist „Final Fantasy 10" bereits das weltweit meistverkaufte Spiel für Playstation 2 – deutsche Fans müssen sich allerdings noch bis Anfang März gedulden. Erfahrene Veteranen werden dann ebensowenig enttäuscht wie neugierige Anfänger.

Die Grafik hat einen erheblichen Entwicklungsschritt hinter sich, überarbeitete Menüs und relativ kurze Ladezeiten fördern den Spielspaß. Die gut durchdachte, spannende, auch etwas traurige Geschichte zieht selbst hart gesottene Spieler in ihren Bann. Bis sie nach rund 50 Stunden erschöpft die Spieletastatur fallen lassen. Erster Eindruck: „sehr gut"!

Final Fantasy 10

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Sony
Telefon	06102/4330
Im Handel ab	ab 3. Quartal 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Playstation 2
Wahrscheinlicher Preis	59,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Star Trek: Bridge Commander[2]

Actionspiel für PC |
Ihr Arbeitsplatz: die Kommandobrücke der Enterprise

INHALT

Eigentlich sollte es ein Routineflug in die Tiefen des Weltraums werden. Doch ohne Vorwarnung explodiert eine nahe gelegene Sonne und beschädigt Ihr Schiff. Der Kapitän überlebt den schweren Unfall nicht, also übernehmen Sie, der erste Offizier, das Kommando. Vordringlichste Aufgaben: Zuerst das Schiff reparieren und dann herausfinden, was die verheerende Explosion verursacht hat. So kommen Sie nach und nach einem geheimen Plan auf die Spur, der das Bestehen der Föderation gefährdet. Doch Sie stehen nicht allein, denn Captain Picard und Lieutenant Commander Data stehen Ihnen mit Rat und Tat zur Seite. In 30 Aufgaben dürfen Sie munter kämpfen, retten und entdecken.

Grafisch präsentiert sich das Spiel hervorragend. Die diversen Raumschifftypen sind liebevoll gestaltet, Schüsse aus der Phaserkanone bringen Licht ins Dunkel des Weltalls, Schutzschilde wehren wabernd schwere Treffer ab .

Bis zu 32 Kapitäne können einander in heftigen Weltraumschlachten bekämpfen. Doch solche Kriege dauern lange und wirken wegen der träge dümpelnden Schiffe schnell ermüdend. Immerhin können Sie sich Abwechslung verschaffen und alle im Spiel verfügbaren Schiffe kommandieren, auch die der Romulaner.

BEDIENUNG

Ein Raumschiffkommandant hat's nicht leicht. Bis sie alle Stationen locker befehligen können, brauchen Kadetten ein wenig Zeit. Es gibt viele Kommandos, die Sie mit Maus und Tastatur geben können. Die dafür notwendigen Schaltflächen können Sie je nach Bedarf zu- und wieder wegschalten. Anfangs benötigen Sie auf jeden Fall viele dieser Menüs, die dann auch auf dem Bildschirm viel Platz einnehmen. Dadurch leidet die Übersichtlichkeit gerade in hektischen Situationen, in denen man sowieso besser die Außenansicht statt der Brücken-Perspektive wählt.

URTEIL

„Bridge Commander" versucht neue Welten in der breit getretenen Star-Trek-Thematik zu entdecken, die nie zuvor ein Mensch gesehen hat. Es hat durchaus seinen Reiz, den Platz des Kapitäns auf der Brücke zu besetzen, um die Geschicke des Schiffs und seiner Besatzung zu bestimmen. Und da reines Herumsitzen auf Dauer wenig Spaß bereitet, können Sie auf allen Stationen der Brücke selbst Hand anlegen. Ein dicker Pluspunkt ist die üppige Grafik. Ob ein „Nicht-Trekkie" angesichts der eher mauen Aufgaben dauerhaft an seinem Kapitänsstuhl klebt, ist indes fraglich. Die Thematik ist einfach zu speziell. Zudem stört die gewöhnungsbedürftige Steuerung, und in Mehr-Spieler-Schlachten verfliegt die erste Begeisterung recht schnell. Star-Trek-Fans sollten aber auf jeden Fall einen Blick riskieren.



Weiter warten: Ob heute Abend noch ein Western im Fernsehen kommt?

[2]sprich: „Star Treck Briddsch Kommahnder"

Star Trek: Bridge Commander

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Activision
Telefon	01908/24663
Im Handel ab	1. Quartal 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/max. 32
Altersempfehlung	noch unbekannt
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P2 300/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	ca. 40 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	befriedigend
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



befriedigend

So testet COMPUTERBILD-SPIELE

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

Test-Computer

Damit der Spielspaß richtig losgehen kann, muss ein Computer genügend leistungsfähig für ein Spiel sein. 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 deshalb nicht auf Herstellerangaben, sondern ermittelt die Hardware-Anforderungen in eigenen Testreihen.

Die Redaktion testet alle PC-Spiele in einem eigenen Labor auf 36 unterschiedlichen Computern. Fünf Mitarbeiter überprüfen an Computern mit verschiedenen **Prozessoren** S. 166, **Grafikkarten** S. 166 und **Soundkarten** S. 166, ob ein Spiel gut funktioniert. Darüber hinaus werden auf einem zusätzlichen Computer alle Spiele mit dem Betriebssystem Windows XP getestet.

Auch wenn Ihr PC nicht in der Tabelle der Spieletests vertreten ist, können Sie trotzdem einen Vergleich mit den Testsystemen anstellen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um Grafikkarte und Prozessor festzustellen. Die einfachste ist ein Blick auf die Rechnung oder den Verpackungskarton. Haben Sie beides nicht mehr, so müssen Sie beim Neustart Ihres Computers auf die Meldungen am Monitor achten.

Zuerst erscheint normalerweise der Name der Grafikkarte auf dem Schirm. Danach folgt der Name 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 900 **Megahertz (MHz)** S. 166. Wenn Sie diese Zahl mit den Angaben in der Spiel-Testtabelle vergleichen, können Sie die Leistungsfähigkeit Ihres Computers abschätzen. Beispiel: Nach dem Neustart erscheint auf dem Monitor „…Pentium-3 mit 550 MHz …". Die Tabelle zeigt, dass die Geschwindigkeit Ihres Computers in etwa zwischen Pentium-3-500 und Athlon 600 einzuordnen ist.

Auch Konsolenspieler kommen bei COMPUTERBILD-SPIELE auf ihre Kosten und finden hier ausführliche Tests. Damit die Testergebnisse für PC- und Konsolenspiele untereinander vergleichbar sind, werden sie nach den gleichen Kriterien ermittelt.

Bei der Bewertung hat sich COMPUTERBILD-SPIELE für die vertrauten Schulnoten von 1 = „sehr gut" bis 6 = „ungenügend" entschieden. Getestet werden nur deutsche Endversionen, also genau die Spiele, die so und nicht anders in den Handel gehen. Vorab-Versionen stellt Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE in den Vorserientests vor, ohne Wertung. Aber die Redaktion gibt eine Prognose ab, sagt, ob das Spiel ein Hit werden kann.

Spielspaß

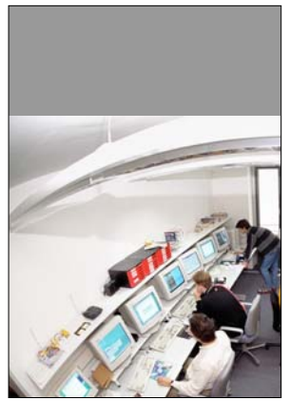
Ein technisch gutes Spiel allein bietet noch keinen Spielspaß. Daher vergeben die Redakteure für 14 wichtige Spiel-Eigenschaften eine persönliche Benotung, die „Spielspaß"-Wertung. Deren genaue Aufschlüsselung können Sie auf der nächsten Seite nachlesen.

Service

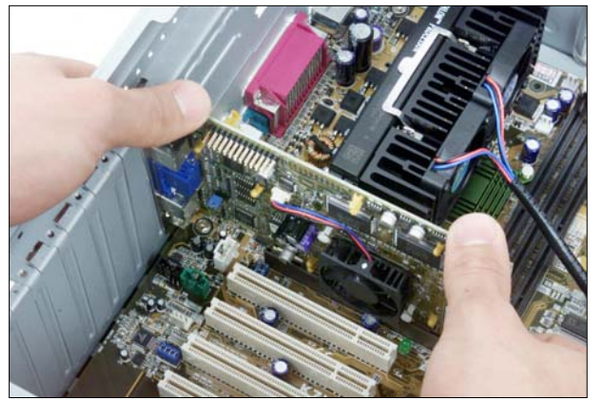
Die Verantwortung eines Herstellers sollte nicht mit dem Verkauf des Spiels enden, findet COMPUTERBILD-SPIELE. Und bewertet, ob und wo Sie Hilfe per Telefon oder Internet bekommen und wie viel Sie diese Hilfe kostet.

Installation

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



Am Test-PC wird festgestellt, ob ein Spiel ruckelfrei läuft.



Bei problematischen Spielen muss COMPUTERBILD-SPIELE schon mal zur Überprüfung eine andere Grafikkarte einbauen.

Bedienungsanleitung

COMPUTERBILD-SPIELE prüft alle Bedienungsanleitungen auf Vollständigkeit und Verständlichkeit. Dazu gehören nicht nur alle Informationen zum Spiel, sondern auch Angaben zum Service.

Funktionsprüfung Ton

Zu jedem Spiel gehört vernünftiger Klang. Im Testlabor wird jedes PC-Spiel mit 36 verschiedenen Soundkarten überprüft. Gibt es keine Probleme, so bekommt das Spiel die Note „sehr gut". Nur wenn das Programm mit einzelnen Soundkarten Schwierigkeiten hat, werden die erwähnt.

Funktionsprüfung Bild

Nur wenn Grafikkarte, Prozessor und PC-Spiel zusammenarbeiten, ist Spielgenuss garantiert. Daher prüft die Redaktion PC-Spiele mit sechs gängigen Grafikkarten auf je sechs verschieden schnellen Computern. Bei Konsolenspielen gibt's schlechte Noten für schwarze Balken am Bildschirmrand.

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 die Möglichkeit, Spiele an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Etwa Einstellmöglichkeiten für Bildpunkteanzahl oder Schwierigkeitsgrad.

Sonstiges

Hier werden allgemeine Testpunkte zusammengefasst. Bei der Angabe der maximalen Spieler-Anzahl gibt es übrigens keine Note. Ein Actionspiel schneidet also nicht schlechter ab, weil es nur ein Spieler 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 erhält die Testnote 3,00 und 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 Note 3,00 und einem Preis von 20 Euro bekäme also 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.



COMPUTERBILD-SPIELE testet auf 36 Computern, welche Anforderungen Spiele wirklich an den PC stellen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Testtabelle verständlich erklärt

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Civiliz

Aufbau-Strategiespiel für PC | 6000 Jahre als Herrscher über ein Volk – schreiben Sie die Geschichte der Menschheit neu

Spieletricks siehe Seite 100

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 146.

INHALT

Irgendwann ist der Punkt erreicht, an dem man einfach keine Lust mehr hat, in Zelten zu leben, jeden Tag Stunden beim Beeren pflücken oder auf der Jagd zu verbringen und heute noch nicht zu wissen, wo man morgen sein wird. Auch Ihr Volk hat das Nomadenleben satt und möchte endlich sesshaft werden.

Also gründen Sie als Herrscher an einem geeigneten Ort die erste Siedlung Ihres Stammes, schicken Arbeiter los, um Straßen zu bauen, und lassen Krieger ausbilden, die Ihr Volk verteidigen und die Gegend erkunden sollen. Einfache Entscheidungen. Aber auch erst die Spitze des Eisberges. Denn die Zeiten, in denen Sie als Chef nur bestimmen mussten, ob Ihr Stamm nach Norden oder Süden zieht, sind mit der ersten Stadt endgültig Vergangenheit.

Nun sind Sie General, Forscher, Soziologe, Kaufmann und Geistlicher in Personalunion. Sie müssen bestimmen, mit welchen neuen Ideen sich Ihre For-

➜



Sprich: „Siiwwiliesäächer"

scher beschäftigen, neue gute Siedlungsplätze finden und umzugswillige Bürger dorthin schicken, die Wünsche Ihres Volkes zur Kenntnis nehmen und möglichst umsetzen – und natürlich auch mit den Nachbarvölkern zurechtkommen, die Ihnen manchmal lohnende Geschäfte anbieten, manchmal aber auch unverhohlene Drohungen ausstoßen.

Soll ich das Wissen, wie man reitet, wirklich an die Engländer weitergeben und dafür von denen das „Alphabet" lernen? Wann greife ich meinen aggressiven Nachbarn an, bevor er meinem Volk den Platz wegnimmt? Und ist es wirklich eine gute Idee, in meiner Hauptstadt 200 Jahre lang Pyramiden bauen zu lassen, statt mit Siedlern neue Städte zu gründen? Solche Entscheidungen sind ab jetzt Ihr täglich Brot. Und wozu das alles?

Natürlich für Ihre Untertanen! Eines fernen Tages könnten Sie immerhin als größte Kultur aller Zeiten in die Geschichte eingehen – und den Sieg davontragen. Vernichten Sie einfach alle anderen Zivilisationen. Oder gewinnen Sie das Weltraumrennen nach Alpha Centauri. Vielleicht schaffen Sie es auch, UNO-Generalsekretär zu werden. Oder Ihre kulturellen Errungenschaften begeistern Ihre Mitmenschen derart, dass Sie von allen als Genie anerkannt werden. Wie auch immer Sie gewinnen, es werden am Spielende etwa 6000 Jahre Regentschaft hinter Ihnen liegen. Dabei durchlaufen Sie nicht nur Antike, Mittelalter, Industriezeitalter und Moderne, Sie werden auch vom Despotismus, Ihrer ursprünglichen Regierungsform, auf eine etwas fortschrittlichere Art des Herrschens wechseln müssen – sei es nun Monarchie, Republik, Kommunismus oder Demokratie. Der richtige Zeitpunkt für den Umsturz ist dabei äußerst wichtig – und schwierig zu treffen.

Ebenso entscheidend ist der richtige Umgang mit den anderen Bewohnern des Planeten: Ohne geschickte Diplomatie werden Sie wahrscheinlich verlieren, selbst wenn Sie bereits das mächtigste Volk auf Erden regieren. Greifen nämlich alle anderen Reiche geschlossen an, dann haben auch große Imperien keine Chance …

„Civilization 3" ist nicht einfach ein Aufbau-Strategiespiel – es ist *das* Aufbau-Strategiespiel. Schon die beiden ersten Teile setzten neue Maßstäbe in Sachen Spieltiefe und Suchtfaktor, und der dritte Streich der Entwickler setzt diese Tradition fort. Titel wie „Age of Empires" oder „Empire Earth" haben Ideen aus dem Klassiker aufgegriffen, aber Civilization 3 ist auf dem Sektor Strategie mit Aufbau-Ebene die Urmutter aller Spiele.

Sie können das gesamte Spiel völlig ohne Hektik genießen, da Sie Ihre Entscheidun-



Pazifismus ade: Wer früh über gute Kämpfer verfügt, sollte diese auch einsetzen, um zu siegen.

SPIELVERLAUF



1 4000 vor Christus: Ein Nomadenstamm und ein Bautrupp – das ist alles, was Sie als „Herrscher der Deutschen" Ihr Eigen nennen dürfen.



2 Sie gründen Ihre erste Stadt: Berlin. Sofort erwartet Ihr Volk Entscheidungen. Sie befehlen, eine Kompanie Krieger ausbilden zu lassen.



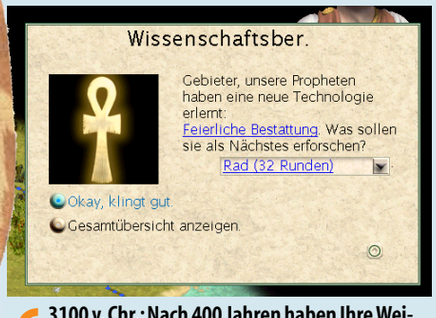
3 Danach sprechen die Gelehrten Ihres Volkes vor, wollen erfahren, in welche Richtung sie ihre Überlegungen zur Erweiterung des Wissens lenken sollen. Als Herrscher möchten Sie mehr über den Tod und die Götter erfahren und weisen Ihre schlauen Köpfe an, die „Feierliche Bestattung" (Kreis) zu entwickeln.



4 3550 v. Chr.: Berlin konnte sein Einflussgebiet ausdehnen. Nun gehören reiche Weidegründe mit Vieh dazu. Arbeiter bauen eine Straße dorthin.



5 3250 v. Chr.: Sie haben Nachbarn entdeckt! Die russische Kaiserin Katharina schlägt Ihnen ein – leider schlechtes – Geschäft vor. Sie lehnen ab.



6 3100 v. Chr.: Nach 400 Jahren haben Ihre Weisen das Geheimnis der Feierlichen Bestattung gelöst. Ihr Volk ist begeistert über den Fortschritt.



7 2800 v. Chr.: Ein weiterer Nachbar macht sich bemerkbar (Kreis): Die Franzosen leben offenbar nördlich von Ihnen. Freunde oder Feinde?



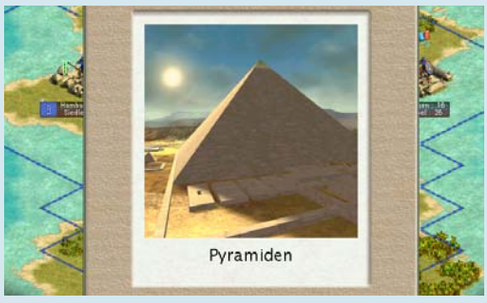
8 2390 v. Chr.: Gleich Ihr erster Feldzug war erfolgreich! Das Wissen um den Kriegercode erlaubte Ihnen den Einsatz von Bogenschützen. Damit eroberten Sie London.



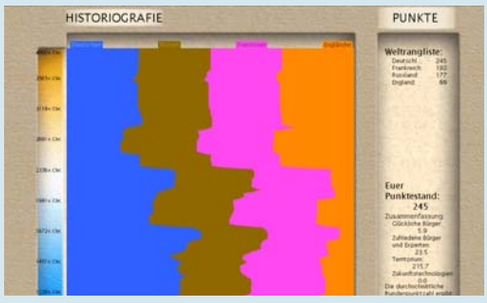
9 2070 v. Chr.: Ein Aufstand von Barbaren in der Nähe Ihrer Städte zwingt Sie zum Einsatz des Militärs. Sie besiegen die Aggressoren und erbeuten 25 Goldstücke.



10 1830 v. Chr.: England liegt am Boden. In ihrer Not stimmt die Herrscherin einem Friedensvertrag zu, mit dem Sie als Deutscher viel Wissen erbeuten.



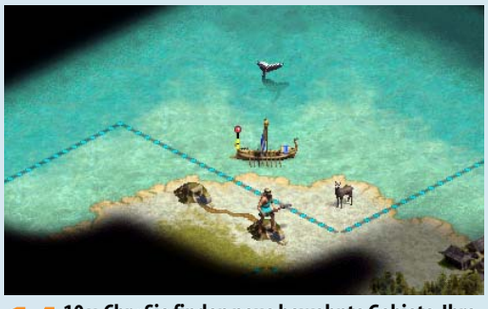
11 1625 v. Chr.: Ihr Volk hat es geschafft, ein Weltwunder zu errichten: die Pyramiden. Diese Bauwerke dienen in all Ihren Städten als Nahrungsspeicher.



12 Sie werfen erstmals einen Blick auf die Daten Ihrer klugen Köpfe. In der Weltrangliste der Nationen liegt Ihr Reich momentan an der Spitze.



13 650 v. Chr.: Nachdem Ihre Weisen die Kartographie entwickelt haben, schicken Sie kleine Boote auf Erkundung. Bald entdecken Sie neues Land.



14 10 v. Chr.: Sie finden neue bewohnte Gebiete. Ihre Späher entdecken das Reich der Chinesen (hellblau), später noch die der Römer, Japaner und Inder.



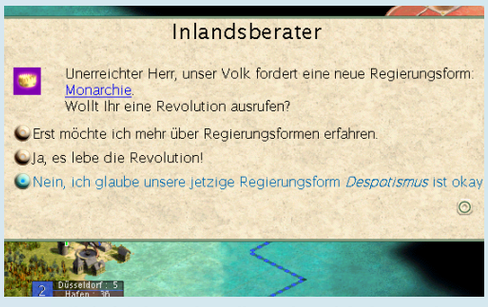
15 Ihre Hauptstadt Berlin hat sich mittlerweile zu einer Metropole entwickelt. Außer den Pyramiden haben Sie auch die „Große Bibliothek" (Kreis) gebaut.



16 Dieses Bauwerk verschafft Ihnen alles Wissen, das mindestens zwei andere, bekannte Völker haben. Und so geht's mit Ihrem Volk zügig voran.



17 Aus der antiken Stadt mit Strohhütten wird ein mittelalterliches Städtchen mit steinernen Bauten und gewaltigen, bewehrten Schutzmauern.



18 Christi Geburt: Ihr Volk möchte nicht länger despotisch regiert werden und verlangt eine Revolution. Sie stimmen zu, um wenig später König zu werden.



19 In der Monarchie steigen die Einnahmen Ihrer Städte deutlich an, da die Korruption nun nicht mehr ganz so erbarmungslos zuschlägt wie früher. Ihr Volk ist von Ihren Leistungen als Herrscher begeistert und baut Ihnen einen Palast. Dennoch haben Sie weiterhin Feinde auf dem eigenen Kontinent – und noch lange nicht gewonnen.

Civilization 3 FORTSETZUNG

Der große Leuchtturm war eines der sieben Weltwunder und lässt sich auch im Spiel bauen. Er erlaubt Ihren Schiffen mehr Bewegung pro Runde.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt



Linke Maustaste:
Einheit/Stadt auswählen

- B : Stadt gründen
- R : Straße bauen
- I : Land bewässern
- ▭ : Runde beenden

gen Runde für Runde treffen – wann eine Runde endet und eine neue beginnt, bestimmen Sie. Dafür werden Ihre Aufgaben mit jeder neuen Stadt, jedem neuen Nachbarn und jedem neuen Fortschritt auch vielfältiger. Dauert ein Zug zu Beginn eine Minute, werden Sie 6000 Jahre Spielzeit später wahrscheinlich eine halbe Stunde brauchen.

Welches der 16 Völker Sie befehligen wollen, liegt zum Start einer Partie ganz bei Ihnen. Je nach bevorzugter Spielweise können Sie etwa die kampflustigen Zulus oder die friedlich forschenden Engländer spielen. Jedes Volk hat Vor- und Nachteile, die den Spielverlauf durchaus entscheidend beeinflussen können. Auch die Tatsache, wer Ihre Mitbewerber um den Thron der Welt sind, hat Einfluss auf das Spiel: Sind viele aggressive Völker dabei, wird es bald Krieg geben, haben sich friedliche Händler angesiedelt, sind tausend Jahre ohne Konflikte möglich.

Abhängig von Kartengröße, Teilnehmerzahl und geographischen Gegebenheiten dauert eine Partie zwischen 20 und 50 Stunden, ist also etwas für Leute, die sich gern lange mit einem Spiel beschäftigen. Wer mal eben schnell ein Stündchen spielen will, sollte von Civilization 3 die Finger lassen.

Gelegenheits-Strategen wird wahrscheinlich auch die zunächst etwas schmucklos wirkende Grafik abschrecken. Wer aber länger spielt, wird bald dankbar sein für die gute Übersichtlichkeit in diesem sehr komplexen Spiel.

BEDIENUNG

Sie spielen Civilization 3 am besten mit einer Mischung aus Maus und Tastatur. Mit der Maus verschaffen Sie sich Überblick über Städte, Einheiten und Landschaften, indem Sie einfach die Karte damit bewegen. Befehle lassen sich zwar auch durch Anklicken verschiedener Symbole mit der Maus geben, aber schneller und einfacher geht es per Tastendruck. Bereits nach wenigen Minuten sollten Bauen, Erkunden und Kämpfen zumindest bei der Steuerung keine Probleme mehr bereiten.

URTEIL

Eigentlich ist Civilization 3 ein problematischer Titel. Kenner dieser Spielreihe werden bezweifeln, dass man einen bereits großartigen zweiten Teil noch besser machen kann. Anfänger bekommen angesichts der unglaublichen Vielfalt und Spieltiefe womöglich Angst, sie könnten dem Computergegner nicht gewachsen sein.

Beide Gruppen kann die Redaktion beruhigen: Der dritte Teil bietet im Vergleich zum Vorgänger tatsächlich noch einmal kleine, aber um so feinere Verbesserungen beim Spielspaß. Profis werden beispielsweise das Luxusgüter-System und die Anführer-Figuren lieben, mit denen sie Armeen gründen oder Bauvorhaben beschleunigen. Anfänger können im leichten Schwierigkeitsgrad und Dank Spieleinführung (Tutorial) bereits die erste Partie durchaus gewinnen. An diesem großartigen Spiel gibt es nur eines auszusetzen: die bisher fehlende Mehr-Spieler-Option.

Mit Civilization 3 holt sich der Strategie-Fan den momentanen König der Aufbau-Strategiespiele nach Haus, der für monatelange Motivation und viel Spaß steht. Dass die Redaktion dafür die Gesamtnote „sehr gut" vergibt, ist also wirklich kein (Welt-)Wunder.

Civilization 3 erscheint am 1. März – das Warten lohnt sich.

SPIELDETAILS



Katharina die Große herrscht über die Russen.



Deutschland wird von Kanzler Bismarck regiert.



Mao lautet der Name des chinesischen Herrschers.

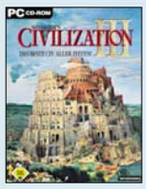


Die Inder gehorchen den Befehlen Mahatma Gandhis.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Civilization 3

Hersteller: Infogrames
Version: 1.16f

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)		**50%**			**1,70**
Spieleinstieg		6%	leicht		2,00
Langzeitspaß		5%	enorm		1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung		4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe		3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik		2%	erstklassig		1,00
Geräusche		3%	erstklassig		1,00
Stimmen/Kommentare		2%	fehlen		6,00
Texte/Untertitel		2%	vorzüglich		1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination		5%	Tastatur/Maus (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt					
Wirklichkeitsnähe		3%	herausragend		1,00
Handlung/Geschichte		4%	mitreißend		1,00
Spannung		3%	enorm		1,00
Abwechslungsreichtum		3%	sehr groß		1,00
Verhalten der Computergegner		5%	hochintelligent		1,00
SERVICE		**3%**			**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)		2%	01907/71882 (1,24 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)		1%	Deutsch (www.infogrames.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)		0%	01907/71882 (1,24 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)		0%	06103/334222 (0,123 €/Min.)		
INSTALLATION		**5,4%**			**2,23**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)		2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)		0,5%	ja (637 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)		0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)		1,4%	2,3633 Megabyte		2,54
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)		1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG		**2%**			**2,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)		2%	ausführlich		2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON		**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet		10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN		**10,8%**			**4,08**
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%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	Spiel startet nicht	ruckelt	4,50
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	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
FUNKTIONSPRÜFUNG MIT WINDOWS XP			**2%**	Spiel startet nicht		**6,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			**7%**			**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, 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%	ja		1,00
SONSTIGES			**9%**			**1,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)			2%	16 Völker, mehr als 70 Forschungsbereiche		1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	jederzeit		1,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur, Maus		3,00
Sprache (überprüft)			3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	einer/keiner		
ZWISCHENNOTE			**100%**			**2,03**
Aufwertung				sehr lehrreich Schnellzugriff auf umfangreiches Spiel-Lexikon		-0,20 -0,40
TESTERGEBNIS				**sehr gut**		**1,43**
PREIS/LEISTUNG				**befriedigend**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)				52,99 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)				45,90 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)				1,43 x 52,99 = 75,78 = befriedigend		

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Zum Start einer Partie „Elfenwelt“ versammeln sich alle vier Teilnehmer im großen Elfenschloss in der Mitte der Spielkarte.



2 Mit den Reisekarten müssen Sie Ihre Transportmittel, wie Eber oder Einhorn, bezahlen. Aber: Nicht alle gehen auf jedem Untergrund!



3 Die erste Spielrunde ist vorüber. Es ist Ihnen gelungen, durch klugen Einsatz Ihrer Karten fünf Juwelen einzusammeln. In der Version „Elfenland“ liegen Sie damit in Führung, da Ihre Gegner es in aller Regel auf nur vier Edelsteine bringen. Über Ihr letztes Ziel gibt's noch Infos im großen Kasten.



4 Gemein: Im Wettrennen um die Juwelen greifen Ihre Konkurrenten zu unschönen Mitteln: Ein gefällter Baum (rot umrandet) hält Sie auf.



5 Ob auf Drachen, Wolkengeistern oder so normalen Vehikeln wie einem Fahrrad: Wer am meisten auf der Karte herumkommt, gewinnt.



6 Auch zu Wasser können Sie Ihre Suche nach den Edelsteinen vorantreiben. Dazu benötigen Sie aber spezielle Floß-Reisekarten.



7 Dem Sieger des Wettrennens winkt ein Jahr auf dem Elfenthron. Mehr als dieses Bild gibt's bei einem Erfolg aber leider nicht zu sehen.



Gesellschaftsspiel für PC | Mit Drachen-Express oder per Fluggeist – als spitzohriger Elf auf der Jagd nach Juwelen

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 146.

INHALT

Kann ein beliebtes Brettspiel auch auf dem PC Spaß machen? Manchmal schon, wie die „Siedler von Catan“ beweisen. Und wie schneidet „Elfenwelt“ ab?

Um dabei zu siegen, müssen Sie im Wettlauf gegen drei Computergegner Edelsteine aus Elfensiedlungen sammeln – wer die meisten hat, gewinnt. Mehr müssen Sie nicht tun.

Um von Stadt zu Stadt zu gelangen, haben Sie märchenhafte Reisemöglichkeiten zu Ihrer Verfügung: Drachen, Einhörner, Trollwagen und vieles mehr. Sie bekommen zu Beginn einer Spielrunde Reisekarten und Transportmittel. Die werden von allen Teilnehmern nacheinander auf der Karte verteilt, dann wird der Weg festgelegt und mit den Reisekarten bezahlt.

Das Ganze gibt's in drei Varianten – Elfenland, Elfengold und Elfenwelt – und jeweils drei Schwierigkeitsgraden.

Freude kommt aber mit keiner der neun Spielversionen auf. Warum nicht? Es beginnt damit, dass Sie nie das gesamte Spielfeld überblicken können, also erst hin- und herfahren müssen, bis Sie über die Aktivitäten Ihrer Gegner im Bilde sind. Und dann sticht die unglaublich schlechte Grafik ins Auge. Es gab bereits vor Jahren Spiele, die besser aussahen. Und die Spielmöglichkeiten –Transportmittel setzen und nutzen sowie Juwelen einsammeln – sind in etwa so spannend wie ein Faultier beim Schlafen zu beobachten. Lediglich die Variante Elfenwelt mit verschiedenen Elfenrassen, Schwertern und Monsterkämpfen bietet einem nicht allzu erfahrenen Spieler ein wenig Abwechslung und Grund zum Nachdenken. Ob er allerdings nach den todlangweiligen ersten beiden Variationen, in denen Anfänger das Spielprinzip lernen können, noch die Geduld aufbringt, sich die dritte überhaupt anzusehen – man weiß es nicht.

Auch so etwas Ähnliches wie eine Bestenliste sucht man vergeblich. Sie haben entweder gewonnen oder nicht. Besonders gute Ergebnisse müssen Sie sich schon selbst irgendwo aufschreiben – das Spiel tut es jedenfalls nicht. Zum Ausgleich erwartet Sie aber die 793. „Moorhuhn“-Version als Minispiel. Diesmal sind Sie als Elfenbogenschütze auf der Jagd nach Drachen, Zielscheiben und weiteren beweglichen Zielen. Und schon hier sei verraten, dass auch diese Zugabe das Spiel nicht mehr besser macht. Auch Fehler beim Speichern des Spielstandes heben die Laune nicht: Wenn Sie einen alten Spielstand laden, haben Ihre Gegner offenbar gar



keine Juwelen eingesammelt. Das behauptet zumindest die Anzeige – auch wenn Sie es besser wissen. Am Ende des Spielzuges taucht dann wie von Geisterhand die tatsächliche Edelsteinmenge doch noch auf. Leider etwas spät.

BEDIENUNG

Sie spielen Elfenwelt fast komplett mit der Maus. Fortbewegungsmittel werden bei gedrückter Maustaste auf die gewünschte Position gezogen, die Reise Ihrer Spielfigur legen Sie durch Anklicken der Teilstrecken fest. Einmal verteilte Transportmittel lassen sich übrigens – man ahnt es schon – nicht mehr woanders hinsetzen.

URTEIL

Kopfschütteln in den Fluren der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion: War dieses Spiel wirklich nötig? Eine Frage, die sich jeder Kollege stellt. Schlechte Grafik, Spielspaß gegen Null, armselige Ausstattung: Man könnte meinen, ein paar Fans des Brettspiels hätten sich mit viel Idealismus daran gemacht, Elfenwelt auf den PC zu zaubern – ohne die geringsten Kenntnisse vom Programmieren auf heute gängigem Niveau zu haben. Jedenfalls haben sie dem Original keinen Gefallen getan: Dass jemand, der sich dieses PC-Spiel tatsächlich einmal vorknöpft, danach zum Brettspiel greift, lässt sich eigentlich ausschließen. Für die so verunglückte Umsetzung eines erfolgreichen Gesellschaftsspiels ist das Testergebnis „ausreichend" fast noch geschmeichelt – und wird auch nur wegen der guten technischen Teilnoten vergeben.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

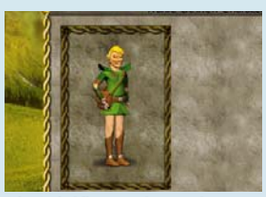
Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt



SPIELDETAILS



„Moorhuhn" für Elfen: das Minispiel „Elfenpfeil".



Die Spielfiguren bestechen nicht durch gutes Aussehen.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Elfenwelt

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**4,84**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	5%	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%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	nutzlos	6,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	unsinnig	6,00
Spannung	3%	keine	6,00
Abwechslungsreichtum	3%	keiner	6,00
Verhalten der Computergegner	5%	dumm	5,00
SERVICE	**3%**		**3,32**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	06103/994040 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.vup-interactive.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/0774353 (0,12 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/9940188 (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 (291 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%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**3,33**
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

FUNKTIONSPRÜFUNG MIT WINDOWS XP	**2%**	ruckelfrei	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	drei Spielvarianten	4,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,54**
Auf-/Abwertung		extrem kurze Spieldauer sehr unübersichtliches Spielbrett	+0,30 +0,50
TESTERGEBNIS		**ausreichend**	**4,34**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		34,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		4,34 x 34,95 = 151,68 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Star Trek Arma

Strategiespiel für PC | Die Borg, grausame Maschinenwesen, versklaven das Weltall. Kann die Sternenflotte die Bedrohung abwehren?

INSTALLATION

Der Computer – unendliche Rätsel. Es gibt zwar Windows 98, aber noch immer ist für die Installation eines Spiels Handarbeit nötig. Auf Seite 146 hat die Mannschaft des Redaktions-Raumschiffs erforscht, wie Sie auch in den entlegensten Tiefen der Festplatte Spiele materialisieren können.

INHALT

Sternzeit 54500,3. Die Sternenflotte der Vereinten Föderation der Planeten konnte unter Führung der Menschen die Borg aus dem heimatlichen Alpha-Quadranten vertreiben und eine Invasion der Erde gerade noch verhindern.

Die schweren Schlachten mit den grausamen Maschinenwesen haben aber überall im Quadranten schlimme Verwüstungen angerichtet, von denen sich die Völker nur langsam erholen. In einer Krisensitzung hat der Föderationsrat die Sternenflotte beauftragt herauszufinden, wie es den roboterhaften Borg gelingen konnte, so weit ins Zentrum der Föderation vorzustoßen.

Gleichzeitig bekommt die Flotte unter Führung des Raumschiffes Enterprise erstmalig den Auftrag, sich gegen die Borg nicht länger nur zu verteidigen. Durch eine Offensive sollen die Borg in den Delta-Quadranten zurückgedrängt werden. Da die Sternenflotte mit den Borg beschäftigt ist, sehen andere Völker, etwa die Romulaner, ihre Chance gekommen, gegen die Menschen an Einfluss zu gewinnen. Aber auch die Borg haben so ihre Probleme. Aus dem Subraum werden sie von der unheimlichen Spezies 8472 lebensgefährlich bedroht.

Sie, der Spieler, greifen als Kommandeur der Sternenflotte ins galaktische Geschehen ein. Dabei sind Ihre Fähigkeiten als Feldherr und als Nachschub-Beschaffer gleichermaßen gefragt. Zu Be-

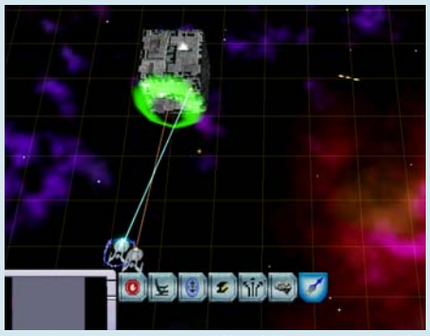
➜

Foto: Cinetext

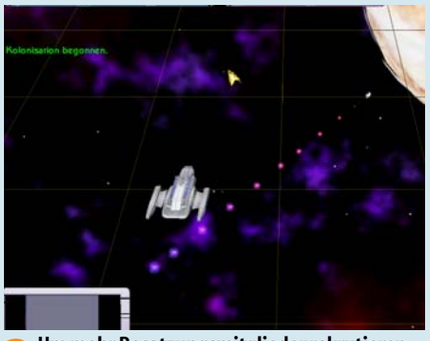

da 2

Star Trek Armada 2 FORTSETZUNG

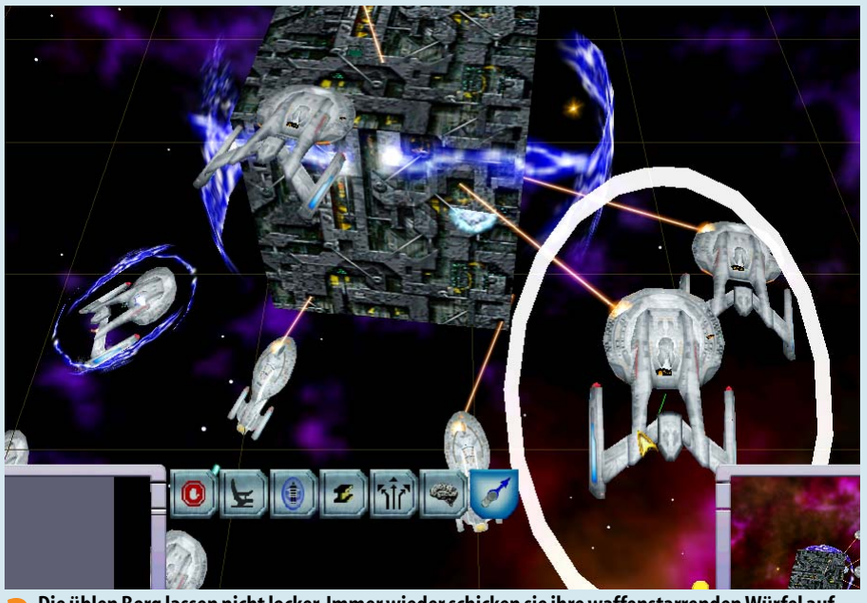
SPIELVERLAUF



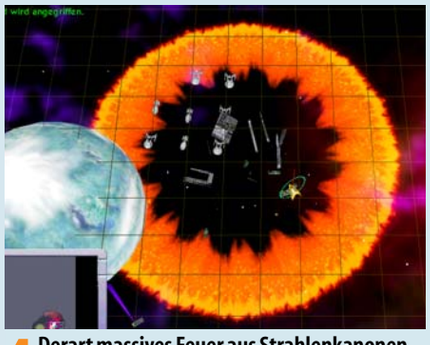
1 Sie sollen einen Angriff auf die Borg vorbereiten. Doch sobald Sie in deren Aufmarschgebiet eintreffen, werden Sie schwer attackiert.



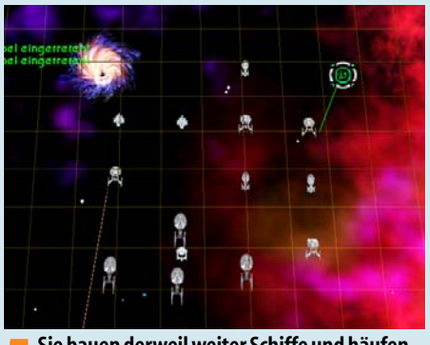
2 Um mehr Besatzungsmitglieder rekrutieren zu können, müssen Sie einen Planeten besiedeln. Dazu bauen Sie ein Spezialraumschiff.



3 Die üblen Borg lassen nicht locker. Immer wieder schicken sie ihre waffenstarrenden Würfel auf Reisen, die Ihnen das Leben mächtig schwer machen. Nur eine ganze Armada von Raumschiffen kann die gefährlichen Kampfmaschinen aufhalten.



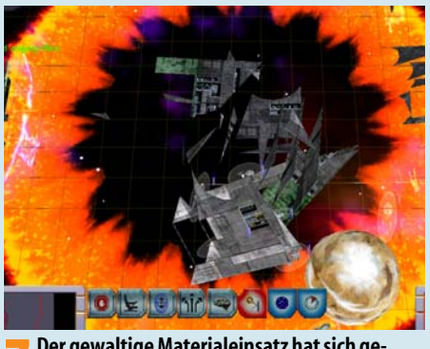
4 Derart massives Feuer aus Strahlenkanonen haut den stärksten Finsterling um. Der Würfel explodiert und verglüht in prächtigen Farben.



5 Sie bauen derweil weiter Schiffe und häufen mit der Zeit eine Angriffsflotte an, die den Borg mit Sicherheit gewachsen ist.



6 Dann gehen Sie zum Angriff über und brennen den Borg schicke Muster auf den Pelz. Das ist mühsam, aber letztlich von Erfolg gekrönt.



7 Der gewaltige Materialeinsatz hat sich gelohnt: Ihr Beschuss sprengt die Borgstation. Eine gigantische Explosion erschüttert das Weltall.

ginn geht es darum, die letzten Reste der Angreifer zurückzuschlagen und Bereiche des Alpha-Quadranten zu sichern.

In verschiedenen Einsätzen werden Sie von Ihren Vorgesetzten ausgesandt, um eine Station zu errichten oder zu verstärken. Dazu bauen Sie per Minenraumschiff das Erz Dilithium ab, das in den Warp-Antrieben der Föderationsschiffe verbrutzelt wird. Um an Metall zu kommen, müssen Sie Planeten ausbeuten. Das erledigen Sie per Energiestrahl direkt aus dem Weltall. Das Edelmetall Latinum gewinnen Sie aus gelben Wolken, die hier und da herumnebeln. Mit Latinum kann man Handel treiben, es beispielsweise bei den Ferengi gegen Metall und Dilithium tauschen. Stichwort Ferengi: Treibt irgendwo ein Schiff beschädigt im All, kann es passieren, dass ein Ferengi angeflogen kommt und den Kasten kapert …

Da Sie ständig attackiert werden, müssen Sie auch für eine schlagkräftige Flotte sorgen. Dazu bauen Sie eine Werft, in der dann verschiedene Schiffsklassen, wie Defiant, Steamrunner oder Akira, gebaut werden können. Jede dieser Schiffsklassen verfügt über eine andere Spezialwaffe. Aber die können Sie nicht sofort aus dem Arsenal holen, sondern müssen sie erst erforschen.

Um noch bessere und schlagkräftigere Waffen und Raumschiffe bauen zu können, müssen Sie also erst eine Forschungsstation in Auftrag geben. Noch tiefer in die Geheimnisse des Alls vordringen können Sie später mithilfe eines vulkanischen Wissenschaftsinstitutes.

Wenn es zum Kampf kommt, lassen sich die Schiffe Ihrer Armada zu Formationen zusammenstellen, die je nach Einsatz ausgewählt werden. Es gibt offensive und defensive Formationen. Die Schlachten finden ohne Zeitverzögerung statt.

Außer dem Feldzug gegen die Borg lassen sich per „Soforteinsatz" auch Szenarien mit und gegen die anderen Völker durchspielen. Dazu stehen zahlreiche Sternenkarten zur Verfügung.

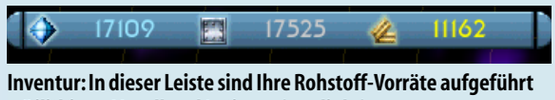
Sie können das Geschehen auf dem Schirm wie von einem entfernten Standpunkt oder aus der Nähe betrachten. Die Raumschiffe sehen in etwa so aus, wie sie aus dem Fernsehen vertraut sind. In Schlachten lenken Sie Ihre Flotte gegen die der Aggressoren. Der Einsatz zerstörerischer Bordmittel erfolgt dann automatisch, die Spezialwaffen können Sie allerdings gezielt einsetzen.

BEDIENUNG

Raum ohne räumliche Darstellung? Nein, danke. Also findet auch „Star Trek Armada 2" nicht mehr, wie noch das Vorgängerspiel, auf einer platten Ebene statt. Es gibt jetzt oben und unten. Das sieht schick aus, die Bedienung wird dadurch aber nicht einfacher. Besonders wenn es in Schlachten hektisch zugeht, hat der Spieler schlicht keine Zeit, sich zusätzlich



SPIELDETAILS



Inventur: In dieser Leiste sind Ihre Rohstoff-Vorräte aufgeführt – Dilithium, Metall und Latinum (von links).



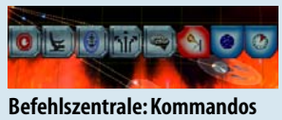
Schlachtplan: Weiße Punkte sind Ihre Schiffe, grüne die der Borg.



Kleinbild: In einer Mini-Darstellung sehen Sie immer den Spielausschnitt, in dem Wichtiges passiert.



Diagnose: Grüne Balken besagen, das Schiff ist in Ordnung.



Befehlszentrale: Kommandos geben Sie mit diesen Schaltern.

in der dritten Dimension zu orientieren. Muss er auch selten. Zum Glück, denn die Schiffe nach „oben" und „unten" zu dirigieren, ist viel zu kompliziert. Leider kaum minder umständlich ist der Handel. Wer bestimmte Waren exportieren will, muss klicken, was der Zeigefinger hergibt. Ansonsten hält sich die Maussteuerung an bewährte Standards aus Strategiespielen.

URTEIL

Optisch ist das Spiel nicht schlecht, in Sachen Gestaltung der Schiffsmodelle hat sich seit Erscheinen der Vorgängerversion allerdings nicht viel getan. Zudem irren die Raumschiffe manchmal etwas aufgeregt im Weltraum hin und her, wie Tiger im Käfig. Richtig ärgerlich ist aber das Limit von 600 Offizieren. Da für jede Station, jede Forschung und jedes Raumschiff Offiziere angeheuert werden müssen, ist schnell das Ende der Personaldecke erreicht, und Sie können keine Raumschiffe mehr in Dienst stellen. Stattdessen kommt die nervtötende Meldung „Offiziere fehlen". Und die räumliche Darstellung macht das Spiel eher unübersichtlich. Dennoch sind die Aufgaben zu bewältigen, die Geschichte stimmig, das Waffenarsenal abwechslungsreicher als die gesprochenen Kommentare, die Weltraumschlachten schön bunt und vor allem laut. Eine flotte Note für die Krieger der Sternenflotte: „gut". ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt





Whorf (links) und Sisko, zwei altgediente Offiziere der Sternenflotte.

Foto: Cinetext

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Star Trek Armada 2

Hersteller: Activision
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

					Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**50%**		**2,24**
Spieleinstieg			6%	geht so	3,00
Langzeitspaß			5%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung			4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe			3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik			2%	passend	2,00
Geräusche			3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare			2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel			2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination			5%	Tastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt					
Wirklichkeitsnähe			3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte			4%	überzeugend	2,00
Spannung			3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum			3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner			5%	intelligent	2,00
SERVICE			**3%**		**2,97**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)			2%	01805/225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)			1%	Englisch (www.armada2.com)	5,00
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%**		**3,02**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)			2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)			0,5%	nein (683 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)			0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)			1,4%	ja (1,8594 Megabyte)	2,36
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)			1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG			**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)			2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON			**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet			10,8%	alle bestanden	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**		**3,00**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG MIT WINDOWS XP			**2%**	ruckelfrei	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)			**7%**		**1,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, 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%	30 Aufgaben, 3 Feldzüge	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)			3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte			1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)			3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)			0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE			**100%**		**2,08**
Auf-/Abwertung					

TESTERGEBNIS	gut ←	2,08
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	38,86 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,08 x 45,99 = 95,66 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



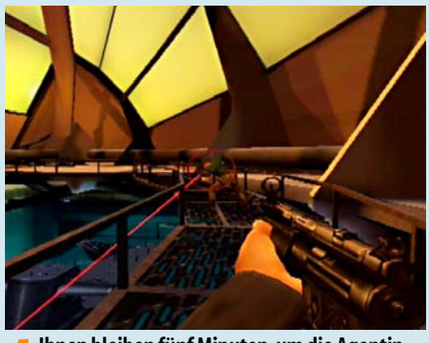
1 Der erste Auftrag führt Sie zu einem Forschungslabor in der Bucht von Hongkong. Mit Ihrer „Q-Kralle" verschaffen Sie sich Zugang.



2 Kaum sind Sie in das Labor eingedrungen, werden Sie entdeckt. Ein Schuss auf herumstehende Ölfässer stellt die ersten Gegner kalt.



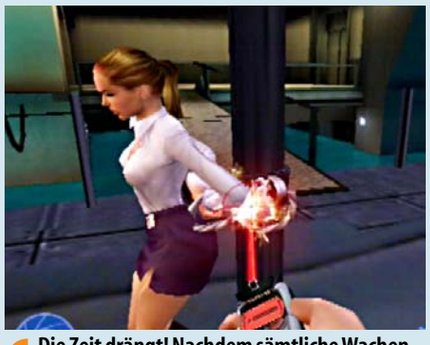
3 Nach mehreren Scharmützeln werden Sie Zeuge, wie Ihre Kollegin vom Oberschurken Nigel Bloch an ein U-Boot gefesselt wird.



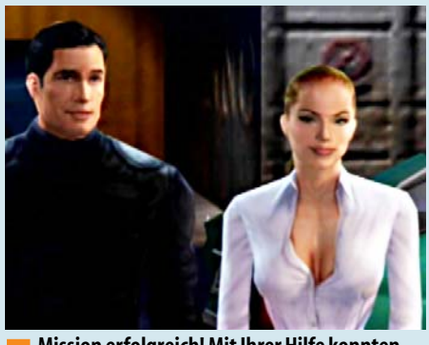
4 Ihnen bleiben fünf Minuten, um die Agentin zu retten, bevor das U-Boot taucht. Unbemerkt schleichen Sie sich an einen Scharfschützen.



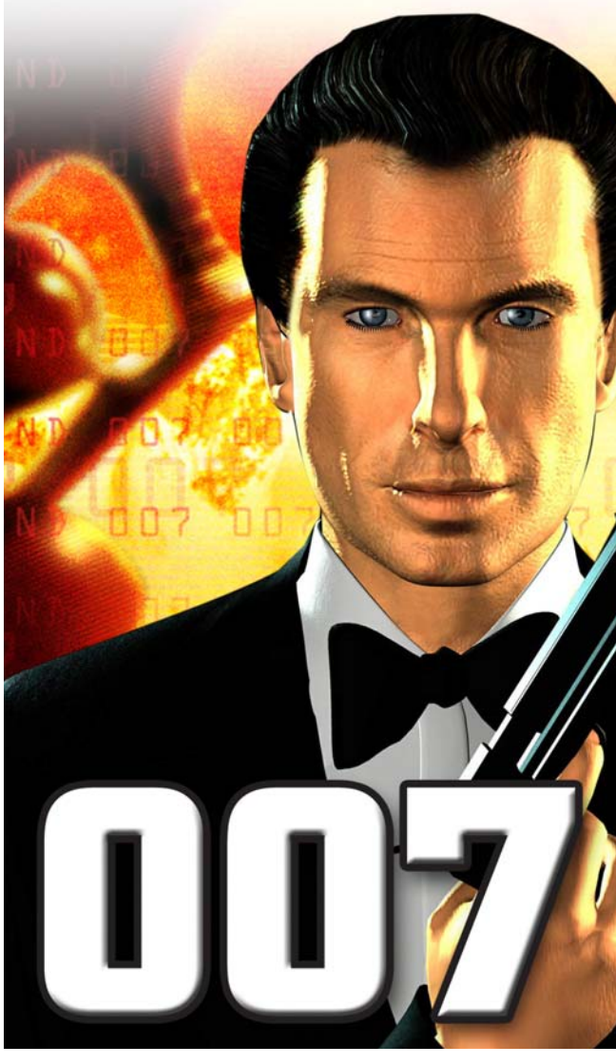
5 Mit dem Überraschungseffekt auf Ihrer Seite gelingt es Ihnen, den Schützen auszuschalten und sein Präzisionsgewehr zu ergattern. Jetzt werden die Jäger zu Gejagten. Von dem erhöhten Geländer nehmen Sie die Wachposten ins Visier. Der linke Kreis spiegelt Ihren Gesundheitszustand wider.



6 Die Zeit drängt! Nachdem sämtliche Wachen ausgeschaltet wurden, benutzen Sie Ihren „Q-Laser", um Ihre hübsche Kollegin zu befreien.



7 Mission erfolgreich! Mit Ihrer Hilfe konnten Organproben sichergestellt und das Leben der schönen Agentin gerettet werden.



Actionspiel für Playstation 2 | **Er heißt Bond, James Bond. Er mag seinen Martini geschüttelt –nicht gerührt, aber das wissen Sie ja selbst. Und nun übernehmen Sie**

INSTALLATION

Playstation 2 einschalten,„007 - Agent im Kreuzfeuer" einlegen, und schon startet die Rettung der Welt. Bei unerwarteter Ladehemmung schlagen Sie einfach auf Seite 146 nach.

INHALT

Der letzte Besuch des fabelhaften britischen Geheimagenten auf der Kinoleinwand ist bereits eine kleine Ewigkeit her. 1999 stellte Pierce Brosnan als Agent 007 fest, „Die Welt ist nicht genug", und kämpfte unverdrossen gegen das Böse. Fortsetzung garantiert. Bis es so weit ist, können Sie Ihre Playstation 2 entweder zum Abspielen älterer James-Bond-Filme auf DVD benutzen, oder, was weitaus spannender ist, um höchstpersönlich in die Fußstapfen des Superhelden zu treten. In zwölf Aufträgen verfolgen Sie dann ein skrupelloses Verbrechersyndikat, das es sich zum Ziel gesetzt hat, die führenden Staatsoberhäupter dieser Welt genetisch zu kopieren und dann durch diese Klone zu ersetzen. Ziel der finsteren Kräfte: die Weltherrschaft. Ihr Ziel: diesen Unfug mit allen Kräften zu verhindern.

In Ermangelung einer aktuellen Filmvorlage haben die Spielentwickler kurzerhand alles auf die Silberscheibe gebannt, was sich auch nur im Entferntesten mit dem Charmeur im Dienste des britischen Geheimdienstes MI 6 in Verbindung bringen lässt. So verfügen Sie in diesem Spiel über ein Waffenarsenal, das jeden Nato-General vor Neid erblassen ließe. Von der Faustfeuerwaffe bis zum Raketenwerfer ist alles dabei. Und der geniale Tüftler „Q" stattet Sie, je nach Auftrag, zusätzlich mit allerlei pfiffigem Zubehör aus. Da gibt es etwa ein Handy, mit dem Sie nicht nur Schlösser und Passwörter knacken, sondern aus dem sich notfalls auch ein Seil abschießen lässt, mit dessen Hilfe Sie sich an Mauern hochziehen können. Weitere notwendige Utensilien, etwa Schutzwesten und Munition, finden Sie während des Einsatzes. Derart ausgerüstet, stürzen Sie sich nach kurzer Einweisung ins Abenteuer. Die meisten Aufträge bestreiten Sie aus der Ich-Perspektive des Agenten. Und mit dessen Augen müssen Sie etliche Widersacher ins Visier nehmen.



Mit Schusswaffengebrauch allein kommen Sie dabei allerdings nicht weit. Merke: Man lebt nur drei Mal – pro Auftrag sind Ihnen drei „Leben" vergönnt. Und speichern können Sie immer nur, wenn Sie eine Mission erfolgreich erledigt haben. Umsicht und Vorsicht sind also Ihr eigentliches Handwerkszeug, Tempo Ihr wichtigster Verbündeter: Mit dem dick gepanzerten und schwer bewaffneten Einsatz-BMW entkommen Sie fast jedem Verfolger. Oder jagen die Spitzbuben selbst. Keine Freude am Fahren? Nun, Sie müssen den blau-weißen Bomber nicht immer selbst lenken, manchmal sitzt das Programm für Sie am Steuer. Dann haben Sie Zeit und beide Hände frei für das Wesentliche: zielen und feuern.

BEDIENUNG

„007 – Agent im Kreuzfeuer" wird komplett mit der Spieletastatur (Gamepad) gesteuert. Wegen des umfangreichen Arsenals an Waffen und Spezialgeräten benötigen sogar erfahrene Spieler eine gewisse Eingewöhnungsphase, bis ihnen der schnelle Waffenwechsel, das Umschalten in den Scharfschützenmodus oder die schnelle Suche nach Deckung reibungslos von der Hand geht. Besonders gewöhnungsbedürftig: die „Leitung" des Agenten mit dem Mini-Steuerknüppel. Obwohl es mit der PS 2 technisch möglich ist, haben die Entwickler darauf verzichtet, Maus und Tastatur in die Steuerung einzubeziehen. Eingefleischte PC-Spieler, die sich nur gelegentlich an die PS 2 „verirren", müssen durch ein Tal der Tränen, bis ihnen der erste Treffer gelingt.

URTEIL

So muss ein Spiel mit James Bond in der Hauptrolle sein: hübsche junge Damen, böse Gegner, technische Finessen und vor allem rasante Action ohne Ende. Wer dem Superhelden zugetan ist, wird dieses Spiel mögen. Vom Südchinesischen Meer über Bukarest bis in die Schweizer Alpen geht die Jagd nach den Schergen des Bösen. Tolle Grafik, abwechslungsreiche Aufträge und viele Details aus vergangenen Bond-Filmen sorgen für Spielspaß – ein paar Stunden lang. Leider sind die zwölf Aufträge an einem Wochenende erfüllt, erneutes Durchspielen auf der Jagd nach einem höheren Punktestand ist nur bedingt reizvoll. Der Mehr-Spieler-Modus für bis zu vier Teilnehmer könnte aber die Lust auf mehr wieder wecken. Kein Bond fürs Leben also, aber durchaus „gut".

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



007 – Agent im Kreuzfeuer

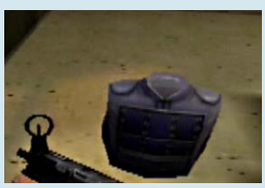
Hersteller: Electronic Arts

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,48**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	5%	durchschnittlich	3,00
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 (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	5%	überlegt	3,00
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.electronic-arts.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%**		**2,26**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	12 Aufträge, Autorennen, Panzerfahrt	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%	vier/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,21**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,21**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		55 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,21 x 59,95 = 132,49 = mangelhaft	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Schutzwesten verlängern Ihre Lebenserwartung.



Zum Abschluss jedes Auftrages erhalten Sie eine Auswertung.



Explosive Ölfässer können Ihren Feinden gefährlich werden.



In einigen Einsätzen flitzen Sie im bewaffneten BMW umher.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Waffe feuern
■ : Aktionstaste
● : Gerät benutzen
▲ : Springen

SPIELVERLAUF



1 Start zu einer Messfahrt mit dem neuen ICE 3. Ihr Auftrag: Testen Sie Bremsen und Motoren des Hightech-Sprinters der Deutschen Bahn.



2 Doch erst einmal müssen Sie zahlreiche andere Züge passieren lassen. Die Ingenieure im Messzug bitten per Funk um etwas Geduld.



3 Also geht es erst einmal im Bummeltempo durch die hessische Waldlandschaft. Fast eine Viertelstunde zuckeln Sie über die Strecke zwischen Frankfurt Hauptbahnhof und Frankfurt Flughafen. Ein entgegenkommender Plan-ICE ist auch noch abzuwarten, bevor Sie beschleunigen dürfen.



4 Zwischendurch können Sie die Aussicht auf die malerische Strecke aus der Sicht eines Fahrgastes genießen.



5 Endlich kommt per Funk der Auftrag zum Aufdrehen. Mit 240 geht's über auf eigens frei gehaltenem Gleis von Frankfurt nach Mainz.



6 Doch das Sprint-Vergnügen ist nicht von Dauer. Schon bald gibt's einen neuen Befehl: Abbremsen bis zum Stillstand, dann langsame Fahrt.



7 Gemächlich rollen Sie in den Mainzer Bahnhof ein: Die Messfahrt war erfolgreich. Die Bahn ist mit Ihnen und dem Super-Zug zufrieden.

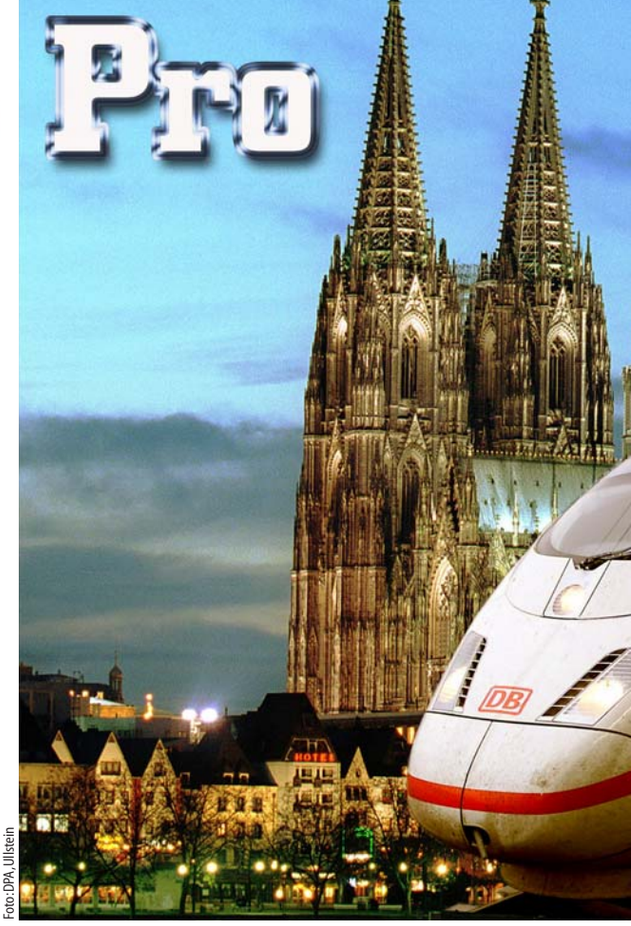


Foto: DPA, Ullstein

Zusatz-CD-ROM zur Simulation für PC | Mit ICE und Trans Europa Express durch das schöne Rheintal

INSTALLATION

Für dieses Zusatzprogramm (Add On) muss der „Train Simulator" von Microsoft bereits auf Ihrem PC abfahrbereit sein. Legen Sie die CD-ROM „Pro Train" ins CD-ROM-Laufwerk ein, und installieren Sie das Zusatzspiel. Die neuen Strecken und Züge erscheinen beim nächsten Start des Train Simulators im Menü „Fahren eines Zuges". Gibt's beim Eingleisen des Programms Probleme, finden Sie auf Seite 146 Hilfe.

INHALT

Für deutsche Fans des Microsoft Train Simulators war bisher im wahrsten Sinne des Wortes der Zug abgefahren. Während Schotten, Japaner, Amerikaner, Österreicher Strecken und Loks ihrer Heimat im Spiel wiederfanden, suchte man deutsches „Rollmaterial" dort vergeblich. Mit dem Zusatzprogramm „Pro Train Rheintalstrecke" soll diese Versorgungslücke geschlossen werden: Nach der Installation der Spielergänzung stehen die bekannte Schnellzuglok der Baureihe 103, wahlweise in alter TEE- oder neuerer orientroter Lackierung und nebst passenden Waggons, sowie der ICE 3 zur Verfügung. Dazu gibt's die sehenswerte Bahnstrecke Köln - Frankfurt inklusive Kölner Dom und Frankfurter Hochhaus-Kulisse. Fahren dürfen Sie auf beiden Rheinseiten, das heißt: sowohl über Bonn und Koblenz, als auch über Wiesbaden-Ost.

Grafisch ist dieses Add On weitaus detailreicher als die aus dem Hauptspiel bekannten Strecken. Während beispielsweise im Train Simulator die Bahnhöfe meist nur aus ein paar lieblos gezeichneten Bahnsteigen bestehen, wartet Pro Train mit originalgetreuen Bahnhofshallen einschließlich der Bahnsteigschilder, Abfahrtstafeln, Signale und Oberleitungen auf – eben mit fast allem, was zu einem Bahnhof gehört. Auch die Hintergrundkulisse mit den Frankfurter Wolkenkratzern und dem Dom in Köln ist liebevoll gemacht. Allerdings ruckelt die Grafik auf vielen Computern – speziell auf jüngeren, leistungsfähigeren Typen, denn dort setzt das Programm den Detailreichtum automatisch stark herauf.

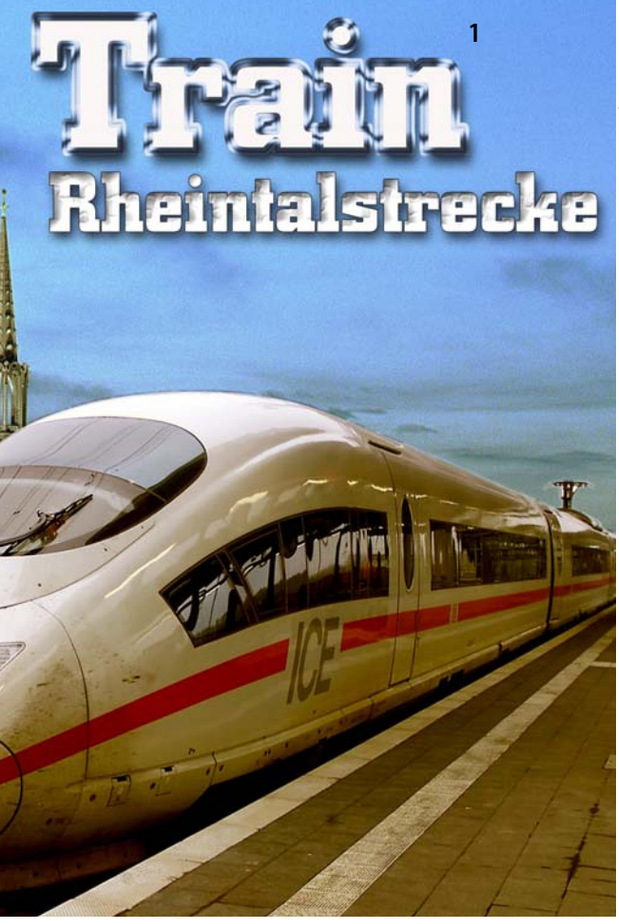
DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- W : Vorwärtsfahrt
- S : Rückwärtsfahrt
- D : Motorleistung erhöhen
- A : Motorleistung verringern
- A : Bremsen



Train Rheintalstrecke

[1] spricht: „Träin"



Wie im Hauptspiel fehlen auch in diesem Add On die Reisenden auf den Bahnsteigen und stören kleinere Grafikfehler den sonst guten Gesamteindruck. Wenig Neues ist den Programmierern beim Erstellen der Spielaufgaben eingefallen: Mal muss ein Lokführer-Alltag „nachgefahren", mal ein liegen gebliebener Zug abgeschleppt werden. Und die Beschleunigungsfahrt mit dem ICE (siehe „Spielverlauf") zieht sich unnötig in die Länge.

BEDIENUNG

Im „Alltag" des Hobby-Lokführers reicht die Tastatur meist vollkommen aus. In brenzligen Situationen empfiehlt sich allerdings die spontaner ansprechende Steuerung des Fahrreglers per Maus.

URTEIL

Bahn-Kenner werden Fehler im Programm finden – etwa die nicht immer dem Vorbild entsprechende Beschriftung von Loks und Triebköpfen. Auch sehen die Weinberge entlang des Rheins mehr nach Tannenschonungen aus. Insgesamt aber ist Pro Train ziemlich nah dran an den Vorbildern der Bundesbahn und der Deutschen Bahn AG. Wer schon immer mal den Loreleyfelsen vom Führerstand der legendären TEE-Lok 103 aus sehen wollte, sollte zugreifen. Der Preis für die Rheinfahrt, 36 Euro, ist allerdings happig. Dafür wäre sicher auch ein richtiges Handbuch statt des dünnen Heftchens drin gewesen. Trotzdem: Diese Bahn kommt „gut" an.

SPIELDETAILS



Einsatz in Mainhattan: Frankfurt Hauptbahnhof mit Skyline.



Vorbildlich: Der Führerstand der 103 entspricht dem Original.



Treffen der Generationen: ein ICE 3 vor dem Kölner Dom.



Alle reden vom Wetter, die Bahn nicht: Schneetreiben in Frankfurt.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Pro Train

Hersteller: NBG
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 und Fortgeschrittene

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,28**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
Langzeitspaß	5%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik	2%	fehlt		6,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel		4,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	nicht nötig		1,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der Computergegner	5%	nicht nötig		1,00
SERVICE	**3%**			**1,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0731/9509070 (0,123 €/Min.)		1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.deutsche-strecken.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	09471/80920 (0,123 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	09471/7017325 (0,123 €/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,68**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (757 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte		1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**5,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp		5,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,83**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	30 bestanden, 6 nicht bestanden[2]		1,83
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**3,83**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	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%	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
FUNKTIONSPRÜFUNG MIT WINDOWS XP	**2%**	ruckelt				**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, 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%**					**1,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	1 Strecke, 2 Zugarten (ICE 3 und Ellok 103)				3,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,39**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS		gut				**2,39**
PREIS/LEISTUNG		ungenügend				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		35,76 €				
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		29,00 € (Media Markt, Straubing , Tel. 09421/7710)				
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,39 x 35,76 = 85,47 = ungenügend				

*ermittelt bei über 120 Händlern

[2] funktionieren nur nach Abschalten der Hardware-Beschleunigung: Diamond Monstersound MX 300, Terratec XLerate PCI Sound Card PnP, TurtleB Montego A3D, Typhoon Golden 3D digital Audio PCI, Genius SoundMaker 64, Trust Sound Expert 128 PCI

Coman

1sprich: „Kommäntschi“

Flugsimulator für PC |
Für leidenschaftliche Tiefflieger: Hubschraubereinsatz gegen den Terrorismus

INSTALLATION

Die Installation dieses Spiels kommt nicht so recht ins Rotieren? Dann gehen Sie nicht gleich in die Luft, sondern auf Seite 146.

INHALT

Eine Gruppe von Terroristen ist in Aktion. Und was tun die Polit-Desperados? Das, was sie am besten können: unschuldige Menschen terrorisieren. Weil die amerikanische Regierung sich das nicht gefallen lässt, fordert sie die Hilfe eines Profis an – Ihre.

Als Pilot eines der modernsten Kampfhubschrauber der US-Streitkräfte stellen Sie sich der Terrortruppe entgegen. Mit Maschinengewehrfeuer und Lenkraketen. So einfach geht das in „Comanche 4“, der neuesten Folge dieser beliebten Flugsimulator-Reihe. Die Geschichte ist dabei Nebensache. Allerdings fällt auf, dass die Terroristen während des Spiels weit herumkommen: „Fliege über Städte, Wälder, die Arktis, Wüstenlandschaften und das Meer“, lautet die Dienstanweisung auf der Spielverpackung. Und tatsächlich: Überall dort müssen Sie Krieg gegen den Terror führen. Dabei hilft Ihnen die automatische Zielsuchfunktion. Ein Knopfdruck genügt – schon wird der nächststehende Gegner anvisiert und auf dem Monitor im Cockpit dargestellt. Noch ein Tastendruck, und die Ziel suchende Lenkrakete donnert auf die feindliche Stellung zu, um sie mit einer eindrucksvoll realistischen Explosion von der Landkarte zu tilgen. „Bombige“ Aussichten also für die durchgeknallten Staatsfeinde.



che 4

1

Comanche 4

FORTSETZUNG



Vorausgesetzt, Sie wählen die jeweils geeignete Waffe weise aus. Eine nicht gelenkte Hydra-Rakete würde nämlich schnurstracks an gegnerischen Hubschraubern vorbeirasen – Gebäude dagegen traktiert sie mit der Wirkung einer Schwadron Abrissbirnen. Fliegende Feinde erfordern den Einsatz der Stinger-Rakete. Mit ihrem Infrarot-Sensor verfolgt sie angreifende Helikopter notfalls im Zickzackkurs und erwischt sie immer. Aber auch das Bordmaschinengewehr verfehlt sein Ziel so gut wie nie. Bevor die Salve abgeschossen wird, richtet der Bordcomputer die Kanone automatisch aus, berücksichtigt dabei auch Ihre Position und Geschwindigkeit So wird fast jeder Schuss ein Treffer.

Werden Sie wider Erwarten mal nicht alleine mit einem Gegner fertig, dann können Sie bei einigen Aufträgen auf Verstärkung setzen. Gegen schwere Bodenziele dürfen Sie Artillerie anfordern. Und überhaupt steht Ihnen fast immer ein Flügelmann zur Seite. Das Beste: Alles hört auf Ihr Kommando! Nach dem Spieleinstieg warten sechs Feldzüge mit 31 Missionen auf Ihre Einsatzfreude. Ziel anfliegen, zerstörendes Feuerwerk abbrennen und schnell wieder weg – so läuft das meistens. Gelegentlich ist aber doch Hirn gefordert. Immer dann nämlich, wenn Sie Angriffsziele der Terroristen beschützen oder unbe-

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Gespielt wird mit Steuerknüppel und diesen Tasten:

- F1 : Cockpit-Ansicht
- F3 : Außenansicht
- G : Fahrwerk ein-/ausfahren
- Einfg : Niedrige Flughöhe
- Pos1 : Mittlere Flughöhe
- BILD↑ : Große Flughöhe



SPIELVERLAUF



1 Je nach Auftrag starten Sie entweder von einem Stützpunkt oder, wie hier, von einem Flugzeugträger aus zum Einsatz.



2 Sie zerschlagen eine Terroristen-Stellung in dichtem Gehölz. Vorsicht: Baumkronen haben etwas gegen Tiefflieger.



3 Kurz darauf führt die nicht eben abwechslungsreiche Handlung Sie an die Küste. Per Raketenbeschuss stoppen Sie ein Boot.



4 Auch Bodentruppen der Terroristen sind gefährlich – es sei denn, Sie räumen mit Raketenwerfern im Stützpunkt auf.



5 Eine besetzte Großstadt benötigt Ihre Unterstützung: Zwischen Hochhaus-Schluchten haben Sie nur wenig Raum zum Manövrieren. Trotzdem müssen Sie den Schüssen feindlicher Truppen ausweichen und die mit Raketenbeschuss unschädlich machen.



6 Besonders bei schlechten Sichtverhältnissen helfen Ihre hochmodernen Bordinstrumente, Angreifer ins Visier zu nehmen.



7 Ist ein Feind-Hubschrauber erst mal auf dem Monitor zu sehen, dann finden Ihre Raketen den Weg ins Ziel von selbst.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Comanche 4 FORTSETZUNG



merkt feindlichen Flugzeugen folgen müssen. So viel zur „Vielfalt" der Aufträge. Grundsätzlich aber gilt: auf alles feuern. Angst, dabei versehentlich die eigenen Kameraden zu treffen, ist unbegründet: Freunde erkennt das automatische Zielsystem als solche und nimmt sie gar nicht erst ins Visier.

BEDIENUNG

Flugs haben auch Pilotenneulinge in diesem Spiel den Dreh mit den Rotoren raus. Dafür sorgt vor allem ein ausführlicher Übungsauftrag. Ein Fluglehrer erklärt Ihnen darin anhand von Feind-Attrappen den Umgang mit Fluggerät und Feuertaste. Am besten heben Sie per Steuerknüppel mit Schubregler ab. Letzterer wird in diesem Fall zum Einstellen der Hauptrotor-Leistung genutzt. Doch auch mit Maus und Tastatur geht die Bedienung leicht von der Hand, denn Comanche 4 ist das Actionspiel unter den Hubschrauber-Simulatoren. Nachteil: Zugunsten einer simplen Steuerung wurde auf wirklich realistisches Flugverhalten verzichtet.

Noch einfacher wird das Ganze, wenn Sie die mitgelieferte Schablone auf die Tastatur packen. Mit dem nützlichen Utensil finden Sie selbst im wildesten Gefecht schnell die richtige Taste.

Andererseits wird die prinzipiell angenehm einfache Bedienung durch das Fehlen einer deutschen Übersetzung unnötig erschwert. Um die Auftragsziele zu verstehen, sollten Sie fortgeschrittene Kenntnisse der englischen Sprache mitbringen. Andernfalls kommen Sie auch mit intensivem Studium des deutschen Handbuchs nicht allzu weit.

URTEIL

Während die ersten Teile der erfolgreichen Kampfhubschrauber-Reihe noch durch damals außergewöhnliche Grafik und actiongeladene Handlung begeisterten, wirkt Comanche 4 vergleichsweise öde. Zwar sind die Explosionen immer noch wahre Hingucker, doch auf die Dauer langweilen eintönige Landschaften und eine eher begrenzte Anzahl feindlicher Boden- und Luftfahrzeugtypen.

Eine spannende und abwechslungsreiche Rahmenhandlung hätte die Schwächen aber locker ausgleichen können. Doch auch hier: Fehlanzeige. Der zu Beginn vielleicht noch herausfordernde Luftkampf wird schnell zur Routine.

Trotzdem: Die vierte Neuauflage von Comanche ist sicherlich kein Flop. Nur ist sie auch weit von dem entfernt, was man Überflieger nennt. Gesamturteil: „befriedigend".

SPIELDETAILS



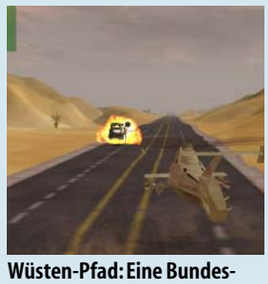
See-Gang: In Yachten versuchen Terroristen zu fliehen.



Feuer und Eis: Bei solchen Explosionen schmilzt der Schnee.



Über alle Berge: Hügelgebiete gewähren Terroristen Schutz.



Wüsten-Pfad: Eine Bundesstraße quer durch die Einöde.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Comanche 4

Hersteller: **Electronic Arts**
Version: 1.0.0.12

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

					Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)					**50%**			**2,96**
Spieleinstieg					6%	geht so		3,00
Langzeitspaß					5%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung					4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe					3%	mit Schwächen		4,00
Musik					2%	passend		2,00
Geräusche					3%	realistisch		1,00
Stimmen/Kommentare					2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel					2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination					5%	Steuerknüppel (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt								
Wirklichkeitsnähe					3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte					4%	mäßig		4,00
Spannung					3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum					3%	zu wenig		5,00
Verhalten der Computergegner					5%	berechenbar		4,00
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.novalogic.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%**			**2,84**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)					2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)					0,5%	ja (431 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)					0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)					1,4%	0,0898 Megabyte		1,30
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)					1%	Englisch		6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG					**2%**			**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)					2%	akzeptabel		2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON					**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet					10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN					**10,8%**			**3,56**
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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP			0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32			0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP			0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP			0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32			0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP			0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP			0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32			0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP			0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP			0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32			0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG MIT WINDOWS XP					**2%**	ruckelfrei		**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)					**7%**			**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, 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%	ja		1,00
SONSTIGES					**9%**			**3,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)					2%	31 Aufträge, 4 Waffentypen		3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)					3%	nur an bestimmten Stellen		3,00
Nutzbare Steuergeräte					1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel		2,00
Sprache (überprüft)					3%	Englisch		6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)					0%	einer/16		
ZWISCHENNOTE					**100%**			**2,82**
Auf-/Abwertung								

TESTERGEBNIS	befriedigend	2,82
PREIS/LEISTUNG	mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	45,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	39,00 € (MS Shop, Brakel, Tel. 05272/35035)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,82 x 45,99 = 129,69 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Mechw

Zusatz-CD-ROM zum Actionspiel für PC | Neue Roboter marschieren auf. Und auf den Verlierer wartet der Schrottplatz

Spieletricks siehe Seite 112

SPIELVERLAUF



1 Im ersten Einsatz müssen Sie mit Ihrem Team ein Minenlager aufspüren und Invasoren vertreiben, die sich dort eingenistet haben.



2 Direkt hinter einem Hügel lauert der Gegner. Zeit, ein letztes Mal tief durchzuatmen und die Systeme Ihres Mechs zu überprüfen.



3 Kaum sind Sie über den Berg, gerät Ihre Truppe auch schon unter heftigsten Beschuss. Während Ihr Kollege mit seinem Roboter im Tal aufräumt, können Sie in aller Ruhe die feindlichen Kampfmaschinen von der Bergkuppe aus ins Visier nehmen – buchstäblich von oben herab.



4 Die gegnerischen Mechs sind von kräftigem Kaliber. Bieten Sie ihnen bloß kein leichtes Ziel, sonst heißt es: Endstation Schrottplatz.



5 ALso immer in Bewegung bleiben, fleißig Laser und Raketen abfeuern. Dann ist der feindliche Blechtyp bald nur noch Altmetall.



6 Per Zielfernrohr lassen sich die Raketentürme, von denen die Mine gesäumt ist, aus sicherer Entfernung anvisieren und ausschalten.



7 Endlich liegt Ihr Ziel, das Minenlager, direkt vor Ihnen. Vorsicht ist geboten, denn noch sind die Verteidiger nicht geschlagen.

INSTALLATION

Sie benötigen das Hauptspiel „Mechwarrior 4 – Vengeance“ (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 3/2001) und rund 600 **Megabyte** S.166 Platz auf der Festplatte, um das Zusatzspiel „Black Knight“ installieren zu können. Weitere Informationen zur Installation von PC-Spielen finden Sie auf Seite 146.

INHALT

In ferner Zukunft bekämpfen sich mächtige Adelshäuser mit riesigen Armeen zweibeiniger Kampfroboter auf fernen Planeten. Nur die Besten der Besten werden ans Steuer dieser kampfstarken „Mechs“ gelassen. Also Sie zum Beispiel.

Wegen angeblicher Befehlsverweigerung hat man Sie unehrenhaft aus dem Militär entlassen. Da kommt die Gelegenheit gerade recht, als Steuermann eines Kampfroboters im Bürgerkrieg zwischen den verfeindeten Häusern Dresari und Davion um die Regierungsgewalt auf dem

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

S : Mech starten/abschalten	C : Ducken/aufrichten
O : Einsatzziele anzeigen	J : Springen
V : Ansicht wechseln	␣ : Rumpf zentrieren

arrior4 BLACK KNIGHT[1]

Planeten Kentares 4 zu streiten. Also heuern Sie als Söldner bei den „Black Knights“ unter Colonel Michael Lawhorn an. Dessen Legion hat zwar den Ruf einer rücksichtslosen Söldner- und Gaunertruppe, doch: Ist der Ruf erst ruiniert, kämpft es sich ganz ungeniert.

Mit dem neuen Job als Legionär garantiert Ihnen das Zusatzspiel Black Knight für Mechwarrior 4 packende Roboterduelle in 24 spannenden Einsätzen. Fünf neue Blechkameraden stehen dafür zur Verfügung. Anders als im Hauptprogramm haben Sie aber bereits für die ersten Aufgaben Zugriff auf schwere Kampfkolosse, deren Feuerkraft in den kniffligen Feldzügen auch dringend benötigt wird. Passend zur finsteren Geschichte gibt es als Neuerung im Spiel auch einen Schwarzmarkt. Dort können Sie außer neuer Ausrüstung sogar komplette Kampfroboter erwerben oder die auf dem Schlachtfeld erbeuteten Waffen verkaufen. Für Mehr-Spieler-Partien im Computer-Netzwerk oder Internet gibt's gleich mehrere neue Spielvarianten. So können Sie zum Beispiel im Team mit mehreren Spielern die eigene Festung verteidigen oder ein feindliches Hauptquartier belagern und zerstören.

BEDIENUNG

Die Bedienung des Kampfroboters ist sowohl mit Tastatur und Maus, als auch per Steuerknüppel (mit Rütteleffekt) und Spieletastatur möglich. Besonders empfehlenswert sind Steuerknüppel mit Bewegungsmöglichkeit um die **Z-Achse** S. 166, weil Sie damit die obere Hälfte des Roboters separat drehen können. Da die Steuerung sehr kompliziert ist, sollten Neulinge in der Mechwarrior-Welt mit einer gewissen Einspielzeit rechnen.

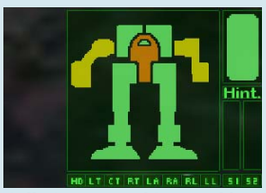
URTEIL

Black Knight ist ein kampfbetontes Spiel, das vor allem aus dem Hauptspiel erfahrene Veteranen begeistern wird. Besonders die fünf neuen Robotertypen mit ihrer enormen Feuerkraft machen jede Menge Spaß. Und in den knackigen Einsätzen, mit denen Sie Ihre Berufssoldatenehre wieder herstellen wollen, wird das enorme Potenzial auch dringend benötigt. Unerfahrene „Rekruten“ sollten zunächst mit dem Hauptspiel Erfahrungen sammeln, bevor sie sich an und in die großen Kampfmaschinen trauen.

Die schweren Mechwarrior schlagen sich auch im Ergänzungsspiel „gut“.

[1] spricht: „Meckworri-er Black Nait“

SPIELDETAILS



Gelb, Orange und Rot markieren Schäden an Ihrem Mech.



Auch der Gegner musste schon kräftig einstecken.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Mechwarrior 4 - Black Knight

Hersteller: Microsoft
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,02**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	5%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	realistisch		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Steuerknüppel (problemlos)		2,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	hoch		2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der Computergegner	5%	intelligent		2,00
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.com)		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%**			**2,06**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (547 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,7461 Megabyte		1,86
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
FUNKTIONSPRÜFUNG MIT WINDOWS XP	**2%**	ruckelfrei				**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**1,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja				1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/ja				1,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja				1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja				1,00
SONSTIGES	**9%**					**1,89**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	5 neue Roboter, 24 Einsätze, neue Mehrspieler-Modi				2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen				3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur				1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/16				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,02**
Auf-/Abwertung						

TESTERGEBNIS	gut ←	2,02
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	25,05 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	19,00 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,02 x 25,05 = 50,60 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Ispirich: „Sooh!t Läik“



AKE 2002

1



Sportspiel

für PC | Heiße Medaillenjagd im kalten Element: Olympische Winterspiele

INSTALLATION

Diese Disziplin gehört zu den leichtesten. Schauen Sie einfach auf Seite 146 nach, und schon sind Sie dabei. Und Sie wissen ja: Dabeisein ist alles!

INHALT

Schneller, höher, weiter: Wie Ski-Adler Sven „Hanni“ Hannawald peilen Sie Schanzenrekorde an, wie Christoph Langen mit seinem Bob „Deutschland 1“ brettern Sie durch den Eiskanal. Sechs Disziplinen fordern zur Jagd nach einem Platz auf dem Siegertreppchen heraus: Abfahrtslauf Herren, Skispringen, Snowboard-Parallel-Slalom Herren, Slalom Damen, Freestyle Buckelpiste Damen und Zweierbob Herren.

Darüber hinaus bietet „Salt Lake 2002“ vier Spielvarianten an. Im „Olympischen Modus“ kämpfen Sie gegen computergesteuerte Kontrahenten um Gold, Silber und Bronze. Im „Turniermodus“ messen sich 16 Gegner im K.o.-System miteinander. Der Sieger eines solchen Duells qualifiziert sich für die jeweils nächste Runde. Im „klassischen Modus“ gilt es, Zielvorgaben zu erreichen, besser zu unterbieten. Schließlich können Sie im Training an Ihren Fertigkeiten feilen. Und dann wäre da noch der Mehr-Spieler-Modus. Alle am Computer versammelten Spieler treten dabei – wie in einem realen Wettbewerb – nacheinander an. Ausnahme: Im Snowboard-Parallel-Slalom sind direkte Duelle zwischen zwei Spielern möglich. Das Bild wird dann zweigeteilt.

Zum Olympischen PC-Spiel treten Athleten aus 17 Ländern an. Wählen Sie Ihre Lieblingsnation aus, und schon wird deren Hymne intoniert – vorausgesetzt natürlich, Sie holen Gold für Ihr Volk. Außer rührenden Siegerehrungen hat das Spiel einen Trophäenraum zu bieten, in dem Ihre Medaillen

Fotos: Reuters, Baader, dpa

SALT LAKE 2002

FORTSETZUNG

ausgestellt werden. Eröffnungs- und Schlussfeier sorgen für den angemessenen festlichen Rahmen. Na, dann: Go for gold!

BEDIENUNG

Drei bis sechs Tasten kommen zum Einsatz – je nach Disziplin unterschiedliche. Selbst Anfänger sollten mit dieser Belegung schnell zurecht kommen. Um so wichtiger ist es, den richtigen Zeitpunkt zum zehntelsekundengenauen Drücken zu erwischen – etwa beim Absprung vom Schanzentisch.

URTEIL

Den bereits zitierten Jahrhundertsatz des Barons de Coubertin, „Dabeisein ist alles", hat sich die Herstellerfirma Eidos offenbar sehr zu Herzen genommen. Das Spiel sollte möglichst zeitnah zu den echten diesjährigen Winterspielen auf den Markt kommen. Und offensichtlich hat die Zeit nicht mehr gereicht, um aus einem durchschnittlichen Ansatz ein wirklich gutes Spiel zu machen: Während in Salt Lake City rund 3000 Athleten in 78 Wettbewerben um Edelmetall streiten, bescheidet sich das PC-Spiel mit lausigen sechs Disziplinen. Das ist reichlich dünn, wenn man bedenkt, dass so beliebte Sportarten wie Biathlon oder Eiskunstlauf genauso fehlen wie die deutschen Medaillen-Garanten Eisschnelllauf und Rodeln.

Einen Pluspunkt verdient dagegen die einfache Steuerung, mit der jeder gute Leistungen bringen sollte. Persönliche Rekorde erfordern zwar reichlich Zeitgefühl und Fingerfertigkeit, aber im Trainingsmodus kann jeder PC-Olympionike beliebig lange daran feilen. Allerdings sind die Eingriffsmöglichkeiten, etwa beim Skispringen, doch arg begrenzt. Bereits nach ein paar Trainingssprüngen haben Sie den Bogen raus, denn außer Absprung und Landung müssen (dürfen) Sie ledig-

SPIELVERLAUF



1 Zu einem Weltjugend-Treffen der Sportler gehört natürlich auch eine amtliche Eröffnungsfeier. Die Zeremonie wird im „Olympiamodus" nachempfunden.



2 Im Höllentempo stürzen sich die Abfahrtsläufer bergab. Prägen Sie sich die Streckenmerkmale genau ein, sonst können Sie Stürze nicht vermeiden.



3 Die nächste Disziplin ist das Skispringen. In der Hocke geht's Richtung Tal, gute Absprünge und prima Landungen lassen große Weiten zu.



4 Während des Flugs müssen Sie die Skiführung genau beachten. Dieser junge Hüpfer hat die Skier zu stark gespreizt – erkennbar an den roten Pfeilen.



5 Dennoch reicht es zu einer guten Weite und damit zum Erfolg. Wie weiland Jens Weißflog jubelt der Sportler und kniet nieder.



6 Die Bestätigung ist auf der Anzeigetafel zu lesen: Der kanadische Springer kassiert die besten Wertungen und gewinnt mit 186,5 Punkten.



7 Dieser Snowboarder hat die Ideallinie verlassen. Kein Wunder, dass er dem Feld bereits mit beachtlichem Rückstand hinterher fährt.



8 Im Stangenwald des Slaloms verliert man durchaus schon mal die Orientierung. Abwechselnd sind rote und blaue Tore zu durchfahren.



9 Die Freestyler führen Atem beraubende Kunststücke vor. Dieser einfache Salto gehört sogar noch zu den eher unspektakulären Tricks.



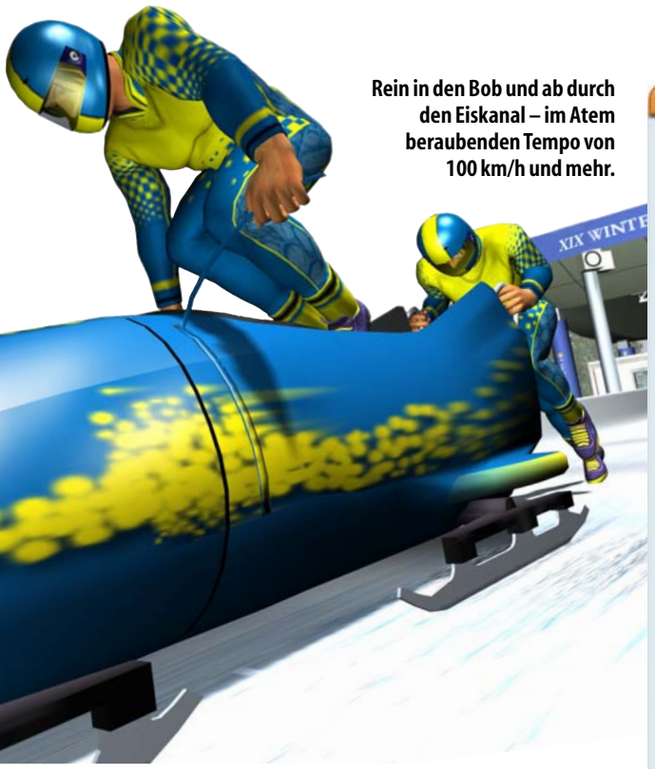
10 Blick aus dem Bob: Im Eiskanal fühlt sich der kanadische Sportler wie zu Hause – er unterbietet locker die bis dato beste Zwischenzeit.



11 Bronze für den Mann mit dem Ahornblatt auf dem Rennanzug – mit der drittbesten Zeit schafft er den Sprung aufs Siegertreppchen.



12 Die Spiele sind beendet. Klar, dass das große Sport-Spektakel wie üblich mit einem Riesen-Feuerwerk abgeschlossen wird.



Rein in den Bob und ab durch den Eiskanal – im Atem beraubenden Tempo von 100 km/h und mehr.

lich die Skistellung kontrollieren. Gleichgewicht und Flugverhalten lassen sich nicht beeinflussen. Beim Abfahrtslauf kommt es indes darauf an, den kompletten Streckenverlauf im Kopf zu haben. Andernfalls sind Stürze programmiert.

Vollkommen daneben sind die Kommentare. Da wird zum Beispiel während eines Skisprungs die große Qualität desselben gefeiert, obwohl die Weite schließlich nur für den letzten Platz reicht. Dazu kommen auffällig häufige Wiederholungen der immer selben Formulierungen. So große Fachkompetenz-Mängel leisten sich nicht mal die bekannt schlechten unter den Fernseh-Kommentatoren.

Dass sich der Kauf des Spiels dennoch lohnt, liegt am Reiz des Mehr-Spieler-Modus': Sohnemann kann sich mit der ganzen Familie messen, wenn die Live-Übertragungen im Fernsehen beendet sind. Bleibt zu hoffen, dass die Medaillenbilanz der heimischen Athleten besser ausfällt als das nur „befriedigende" Spiel zu den Winterspielen 2002.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird mit Tastatur gespielt. Je nach Disziplin sind es verschiedene, und zwar mindestens drei, höchstens sechs.

SPIELDETAILS



Die roten Kugeln zeigen die Restzeit bis zum Start an.



Hoher Wert der unteren Zahl heißt: Chance auf gute Weite.



Vor dem Freestyle-Start wählen Sie die Sprungvariante.



Je voller die Säule, desto höher die Startgeschwindigkeit.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Salt Lake 2002

Hersteller: **Eidos**
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	ja
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)	**50%**			**2,92**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
Langzeitspaß	5%	gering		4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig		3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen		3,00
Musik	2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	unprofessionell		5,00
Texte/Untertitel	2%	noch akzeptabel		4,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (akzeptabel)		3,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel		3,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig		5,00
Verhalten der Computergegner	5%	nicht nötig		1,00
SERVICE	**3%**			**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/39572 (1,86 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.eidoshelpline.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01908/39572 (1,86 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01907/71885 (1,24 €/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,33**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (239 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0195 Megabyte		1,14
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**3,83**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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%	leichte Grafikfehler	ruckelfrei	2,00
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	leichte Grafikfehler	2,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	leichte Grafikfehler	ruckelfrei	2,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	leichte Grafikfehler	ruckelfrei	2,00
FUNKTIONSPRÜFUNG MIT WINDOWS XP	**2%**	ruckelfrei		**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**1,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, 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%**			**3,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	sechs Disziplinen, vier Spielvarianten		5,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt		6,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel, Spieletastatur		1,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch		1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,69**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		**befriedigend**		**2,69**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**		
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		45,95 €		
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		39,00 € (Media Markt, Straubing, Tel. 09421/7710)		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,69 x 45,95 = 123,61 = mangelhaft		

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Sied

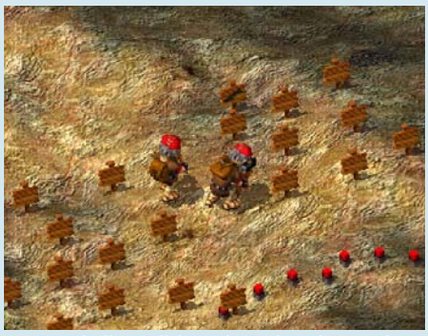
Die Trojaner und

Zusatz-CD-ROM zum Strategiespiel für PC | Die Trojaner: ein neues Volk gegen einen alten Feind – der böse Morbus wurde wieder erweckt

SPIELVERLAUF



1 Am Anfang ist Ihr Volk nur ein kleiner, versprengter Haufen. Jetzt müssen Sie die richtigen Entscheidungen treffen, damit die Siedlung blüht.



2 Das Siedler-Volk braucht Bodenschätze. Also schicken Sie Ihre Geologen los, um jeden Berghang auf Gold, Kohle oder Erze abzuklopfen.



3 Schnell werden die Spezialisten fündig, entdecken Kohle- und Eisenerzvorkommen. Und sofort schicken Sie die Bautrupps los, um dort Minen zu errichten. Mit dem Abbau der Bodenschätze schaffen Sie die Grundlage für eine florierende Waffen- und Werkzeugproduktion.



4 Plötzlich fallen Krieger des „dunklen Volkes" über Ihre Leute her. Mit ihrem Manakopter haben die finsteren Typen die Lufthoheit.



5 Die Angreifer haben etliche Ihrer Stammesbrüder „umgepolt" und mitgenommen. Dennoch erweitern Sie das Dorf – man weiß ja nie …



6 Schon wieder brummt der lästige Flieger über den Köpfen Ihrer fleißigen Siedler. Diesmal attackieren Morbus' Krieger die Goldminen.



7 Den folgenden Angriff können Sie endlich zurückschlagen und das Fluggerät zerstören. Doch der nächste Manakopter kommt bestimmt.

INSTALLATION

Das Spiel sollte sich ohne Probleme auf Ihrem Computer niederlassen. Stoßen die Trojaner bei der Ansiedelung auf der Festplatte dennoch auf Probleme, dann sollten Sie auf Seite 146 nachlesen.

INHALT

Schon immer war das Siedeln Knochenarbeit. Erst eine lange Schiffsreise, dann zu wenig Baumaterial, ein Land ohne Bodenschätze und zum Schluss noch feindliche Nachbarn – die „normalen" Probleme eines Siedlers. Das alles und dazu noch einiges mehr gehört auch zum Pflichtprogramm des Zusatzspiels „Die Siedler 4 – Die Trojaner und das Elixier der Macht".

Im Hauptspiel tauchte zum ersten Mal das dunkle Volk auf, das statt blühender Landschaften überall nur verfaulte Erde hinterließ. Mit vereinten Kräften konnten Römer, Wikinger und Mayas diese Anhänger des bösen Morbus vertreiben und den Anführer selber in Stein verwandeln. Doch Morbus wurde wieder erweckt und versucht nun den Trojanern das Dasein schwer zu machen. Deren Ziel, und damit Ihres, ist also, den fiesen Finsterling wieder zu vertreiben.

Auch eine trojanische Siedlung braucht zunächst einen reibungslosen Wirtschaftskreislauf. Das heißt, Sie geben den Befehl, eine Holzfällerhütte, eine Steinmetzwerkstatt oder ein Sägewerk zu errichten. Und die kleinen Kerlchen auf dem Bildschirm machen sich sofort an die Arbeit. Nach und nach wird die Siedlung mit allem ausgestattet, was gut und teuer ist: Forsthaus, Fischer- und Jagdhütte, um sicherzustellen, dass Ihre Bevölkerung nicht in den Streik tritt, weil sie nichts zu essen hat.

Nach und nach untersuchen Sie dann mit Ihren Geologen die Hügel nach Bodenschätzen, bauen an den Fundstellen Eisenerz-, Gold- oder Kohleminen und organisieren die Verhüttung des Rohstoffs in einer Eisen- oder Goldschmelze.

Nur bei den Trojanern gibt es eine florierende Gänsezucht, in der sie munteres Federvieh heranmästen, das der Metzger schließlich zu leckeren Keulen verarbeitet.

Damit Ihr Volk nicht vom Glauben abfällt, müssen Sie einen großen Tempel errichten. In dessen kleinerer „Nebenstelle" wird Sonnenblumenöl, das Sie aus Sonnenblumenfarm und Ölpresse gewinnen, zur Zauberkraft Mana verarbeitet. Die Zauberei selbst ist Sache der Priester aus dem großen Tempel. Mit ihrer Macht können die geistlichen Herren Soldaten unsichtbar machen oder gegnerische Truppen in Bauern verwandeln. Stichwort Truppen: Den Trojanern steht als Spezialeinheit ein Rucksackkatapultträger zur Verfügung, der aus seinem Huckepackgeschütz Steine verschleudern kann.

Die Aufgaben werden im Spielverlauf immer schwieriger. Und Sie müssen immer mehr Fähigkeiten einsetzen, die Sie erst mit der Zeit erwerben. Geht es zu Spielbeginn nur darum, eine möglichst gut funktionierende

SPIELDETAILS



Hier ist zu sehen, wie viele Waren und Siedler es gibt.



Ein Fenster stellt wichtige Orte im Spiel vergrößert dar.

ler 4
das Elixier der Macht

Siedlung aus dem Boden zu stampfen, so müssen Sie Ihr trojanisches Völkchen später auch verteidigen. Und schließlich gegen Morbus' dunkle Schergen ins Feld führen. Die haben eine neue Waffe: den Manakopter. Mit diesem frühgeschichtlichen Hubschrauber können die finsteren Gesellen Ihre friedliche Dorfgemeinschaft aus geringer Flughöhe angreifen. Apropos: Beim Spielen sehen Sie die Welt der Siedler stets aus einem festen Blickwinkel – von schräg oben wie aus einem Flugzeug.

Außer dem Trojaner-Feldzug können Sie auch für jedes der anderen Völker jeweils vier Missionen spielen, dazu eine Sonderaufgabe, in der es darum geht, nicht im Kampf, sondern durch schnelles Siedeln zu gewinnen.

BEDIENUNG

Die Bedienung erfolgt problemlos mit der Maus. Die Steuerung der Siedler hält sich an die aus ähnlichen Strategie- und Aufbauspielen bekannten Standards. Neu und ganz praktisch ist ein Beobachtungsfenster im Menü, mit dem sich ein kleiner, frei wählbarer Kartenausschnitt kontrollieren lässt.



Für Bauarbeiter gibt es bei den Siedlern immer viel zu tun.

URTEIL

Mit den Trojanern kommt das bisher schönste Siedlervolk auf den Schirm. Gebäude und Figuren sind detailreicher gezeichnet als bei dem anderen Völkern. Und die Ergänzung läuft trotzdem reibungsloser als das Hauptspiel. Weniger Anlass zur Freude geben die Beschreibungen der Aufgaben. Sie nennen das zu erreichende Ziel nicht immer eindeutig, sind auch sonst oft ungenau. Die Aufgaben selbst sind ausgewogen, am Anfang nicht zu schwer, und führen in die Siedlerwelt ein. Spannend: die fliegende Waffe des dunklen Volks. Fazit: ein „gutes" Zusatzspiel.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



GETESTET AUF

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Siedler 4 Die Trojaner und das Elixier der Macht

Hersteller: **Ubisoft**
Version: 2.00.1050
Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

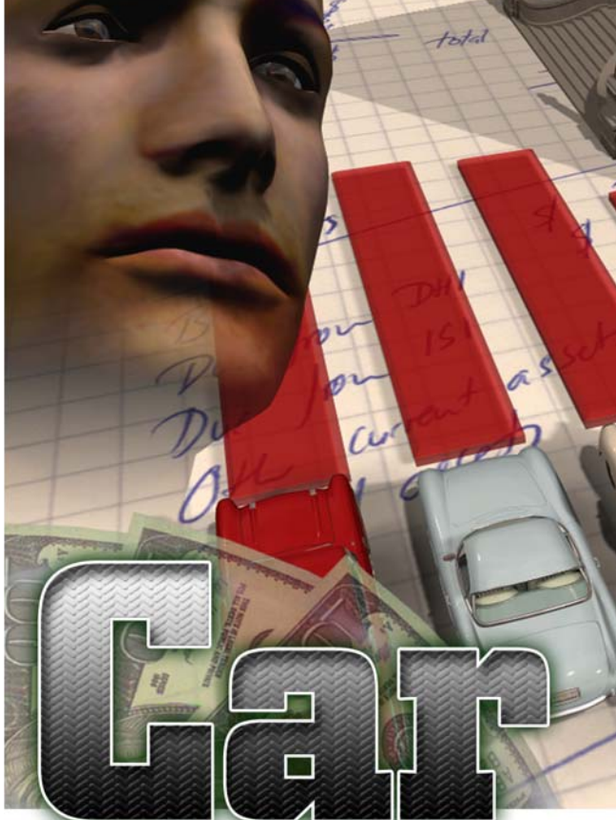
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,92**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	5%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	noch akzeptabel	4,00
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%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß	1,00
Verhalten der Computergegner	5%	hochintelligent	1,00
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%**		**2,11**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (211 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja, aber fehlerhaft	5,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

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

FUNKTIONSPRÜFUNG MIT WINDOWS XP	**2%**	ruckelfrei	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	4 Feldzüge, 26 Einzel-Aufgaben, Siedel-Feldzug	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,89**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,89**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		35,76 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		29,00 € (Media Markt, Straubing, Tel. 09421/7710)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,89 x 35,76 = 67,59 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Car Tycoon[1]

[1] sprich: „Kahr Teikuhn"

Aufbauspiel für PC | Starten Sie eine Autoproduktion, und überholen Sie im Verkauf die Konkurrenz

SPIELVERLAUF



1 Das Rad ist schon erfunden, um die Karosserie kümmern Sie sich. In der Fabrik stellen Sie das erste Auto her. Kostengünstig, zum Schleuderpreis.



2 Das neue Modell muss unters Volk. Den Absatz beleben Sie am besten mit günstigen Rabatten. Langsam kommt das Geschäft in Gang.



3 Erste Gewinne fließen in Ihre Firmenkasse. Sie investieren die besser gleich in eine Expansion Ihres Unternehmens. Etwa in eine neue Fabrik am anderen Ende der Stadt. Die hiesige Bank startet die Auktion für den Erwerb der Immobilie. Haben Sie genug Geld auf dem Konto, dann schlagen Sie zu.



4 Sie können den Absatz auch mit unfairen Mitteln fördern. Ein Saboteur legt gerne die Produktion eines Ihrer Mitbewerber lahm.



5 Sind Sie auf dem richtigen Kurs, so steigt die Gewinnkurve. Vielleicht ist jetzt der ideale Zeitpunkt, eventuelle Bankkredite zu tilgen.



6 Das Geschäft floriert. Am laufenden Band rollen rote Karossen aus den Fabriken. Auch die Konkurrenz sieht Rot, und zwar in der Jahresbilanz.



7 Spielziel erreicht: Ihre Mitbewerber konnten sich auf dem Automobilmarkt nicht durchsetzen. Sie genießen das Bad in Geld und Wanne.

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 146.

INHALT

Wozu ist die Straße da? Zum Marschieren? Irrtum. Sie ist bekanntlich das ideale Pflaster für die Massenmotorisierung. Am besten mit Autos aus der eigenen Fabrik. Im Aufbauspiel „Car Tycoon" produzieren Sie die fahrbaren Untersätze am laufenden Band in Großserie. Machen Sie Ihre Sache gut, dann füllt sich die Firmenkasse, und Sie verdienen sich im Kampf um die Marktführerschaft ein goldenes Lenkrad. Quer durch automobilgeschichtlich faszinierende Jahrzehnte von 1950 bis 2006 – vom Heckflossen-Straßenkreuzer bis zum Hochleistungs-Computer auf Rädern.

Doch den weiten Weg bis an die Spitze der Autoindustrie legen sie nicht mal eben auf die Schnelle mit 300 Sachen zurück. Köpfchen ist gefragt. Passen Sie Ihre Fahrzeuge gewissenhaft den Bedürfnissen der Kunden an. Sind gerade eher günstige Kleinwagen gefragt oder spritzige und teure Sportcoupés? Oder darf's doch lieber der Kleinlieferwagen mit eigens konstruierter Karosserie und belastbarem Spezialfahrwerk sein? Leistet Ihre Entwicklungsabteilung gute Arbeit, dann kommen Sie mit Ihren Produkten gut über die Runden. Falls nicht – na, dann investieren Sie eben ein bisschen mehr Geld in die Forschung. Ihre drei Mitbewerber schlafen jedenfalls nicht.

Für Reklame sollten immer ein paar Dollar übrig sein. Stecken Sie das sauer verdiente Geld in Fernseh-, Radio- oder Plakatwerbung, dann rollen die Wagen und der Rubel. Und das tut dem Wachstum der Firma gut. Vom steigenden Erlös ersteigern Sie dann in anderen Stadtteilen Grundstücke für weitere Fabriken und Verkaufsniederlassungen, um möglichst große Einzugsgebiete abzudecken. Steht Ihnen dabei einer Ihrer Mitbewerber im Weg, so können Sie auch zu nicht ganz fairen Mitteln greifen. Ein eigens angeheuerter Saboteur kann, entsprechend gut bezahlt, die Autos der Konkurrenz erfolgreich schlecht reden oder sogar einen

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



Börsenabsturz der Mitbewerber herbeiführen. Wer hat je behauptet, in der Autoindustrie gehe alles mit rechten Dingen zu?

BEDIENUNG

Das Spiel lässt sich komplett mit der Maus bedienen. Klicken Sie Gebäude an, so werden Fenster mit Einstellmöglichkeiten oder Informationen geöffnet. Alles Weitere können Sie mit Klicks auf die Symbole in einer Menüleiste erledigen.

URTEIL

Nette Idee, schlechte Umsetzung. Schon beim Anrollen der Spiel-CD-ROM gibt es oft Pannen. Läuft Ihr Windows-Betriebssystem nicht mit einer **Bildauflösung** S.166 von 1024 mal 768 Bildpunkten, dann mag das Spiel gar nicht erst starten. Ein klares Manko, auf das nirgends hingewiesen wird – weder auf der Verpackung, noch in der Anleitung. Haben Sie das Spiel doch zum Laufen gebracht, dann gibt es keineswegs kräftig Gas, sondern stottert auf fast allen denkbaren Computern ruckelnd vor sich hin. In Sachen Grafik und Spielfluss schleicht Car Tycoon nicht auf der Kriechspur, sondern schon auf dem Pannenstreifen. Die spielerischen Möglichkeiten haben so wenig Profil wie ein abgefahrener Rennreifen vom Vorjahr und sind schnell ausgeschöpft. Dass damit auch der Langzeitspielspaß schnell mangels Treibstoff auf der Strecke bleibt, wird jedem Konzernchef schon nach der dritten Aufgabe klar. Car Tycoon ist ein programmiertechnischer Schnellschuss, dem Charme, Chic und Zuverlässigkeit völlig abgehen, und der eigentlich Gegenstand einer weltweiten Rückrufaktion sein sollte. Mit „befriedigender" Abschlussbilanz rettet sich diese Hinterhofwerkstatt aber noch an den roten Zahlen vorbei.

SPIELDETAILS



Kurs halten: Auf dem Aktienmarkt fahren Sie Gewinne ein.



Dran bleiben: Melden Sie sich im Rathaus für Auktionen an.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Car Tycoon

Hersteller: **Fishtank Interactive**
Version: 1.0

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.cartycoon-online.com

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**3,22**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	5%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr gering	5,00
Bewegungsabläufe	3%	lächerlich	6,00
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%	Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	gering	4,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig	5,00
Verhalten der Computergegner	5%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**1,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0751/861944 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.cartycoon-online.com)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0751/861944 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0751/861472 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**3,83**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (968 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	45,5586 Megabyte	5,49
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%**				**3,72**
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%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
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

FUNKTIONSPRÜFUNG MIT WINDOWS XP	**2%**	ruckelfrei	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	400 Fahrzeugmodelle möglich, 20 Aufgaben	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,88**
Abwertung		Probleme mit manchen Bildschirmeinstellungen	+0,20

TESTERGEBNIS	befriedigend	3,08
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	28,12 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	3,08 x 28,12 = 86,61 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

DEVIL MAY CRY[1]

[1]sprich: „Dewwil Mäi Krei"

Actionspiel für Playstation 2 | Mit Schwert und Gewehr, aber ohne Gewähr gegen die Legionen des dunklen Herrschers

INSTALLATION

Legen Sie die Spiel-CD-ROM in die PS 2, und schon kann's losgehen. Bei Problemen sehen Sie auf Seite 146 nach.

INHALT

Vor über 2000 Jahren rettete der Dämonenjäger Sparda die Menschheit vor der Armee der Dämonen, die der dunkle Herrscher ausgesandt hatte. Aber noch immer haben die Mächte der Finsternis nicht ganz aufgegeben. Nun hängt es an Spardas spätem Nachfahren Dante, den Herrn der Höllenbrut endgültig heimzuschicken.

Sie übernehmen die Rolle des jungen, mutigen Kämpfers, der zu Beginn der Geschichte noch gar nichts von seiner Berufung weiß. Er arbeitet als „Detektiv für Übersinnliches" im heutigen New York, als ihn eines Abends die Dämonenjägerin Trish aufsucht – mit einem interessanten Auftrag im Handgepäck: Dante soll mit ihr zur Teufelsinsel Mallet Island reisen und dort das Böse schlechthin in Schach halten. Eine solche Einladung lässt sich der ehrgeizige Schnüffler natürlich nicht entgehen – mit geschultertem Schwert und gezückten Pistolen betritt er Mallet Island. Ein wahrer Höllentrip.

Das Spiel ist in Aufträge unterteilt, die Sie brav Stück für Stück abarbeiten müssen. Die ersten Jobs machen Sie mit der Teufelswelt vertraut: Wie viele rote Kugeln brauchen Sie, um magische Türen zu öffnen? Und wo kriegen Sie die Kullerchen her? Diese und andere Fragen werden in den Proberunden erschöpfend beantwortet.

Gut so, denn in späteren Phasen bleibt Ihnen keine Zeit mehr, Fragen

SPIELVERLAUF



1 Dante und Trish machen sich auf den Weg zur Festung des dunklen Herrschers. Auf der Insel Mallet Island finden sie das dunkle Gemäuer.



2 Während sich Dante auf den Weg zum Haupttor begibt, schlägt Trish einen anderen Weg ein. Jetzt ist der Held auf sich alleine gestellt.



3 Dante stößt die schweren Eisentore zur Eingangshalle auf und hält kurz inne: Gigantische Statuen aus Stein schmücken den Eingangsbereich. Doch es bleibt keine Zeit zum Staunen. Er muss die magische Tür finden und mit einem Trick öffnen. Eile ist geboten!



4 Hinter der Tür lauern üble Kreaturen. Die Blutmarionetten mit ihren scharfen Messerhänden sind ernst zu nehmende Gegner.



5 Die fantasievolle, gothisch angehauchte Architektur ist immer wieder Anlass zum Betrachten und Staunen.



6 Auf einem Podest finden Sie das „Herz des Löwen". Diesen Stein brauchen Sie, um das nächste Rätsel zu lösen – also zugreifen!



7 Das edle Stück wird gut bewacht. Durchs Oberlicht springt eine Riesenspinne in den Raum. Kann Dante den Kampf gegen sie gewinnen?

zu stellen. Aus jeder dunklen Ecke springen Ihnen furchtbare Kreaturen des Jenseits' entgegen. Dann haben Sie alle Hände voll zu tun, die miesen Geschöpfe mit dem Schwert auf Distanz zu halten und per Feuerwaffe aus dem Verkehr zu ziehen.

Wer zögert, zieht den Kürzeren, denn die Attacken von Blutmarionetten, Geistern und ekelhaften Echsenmenschen zehren kräftig an Ihrer Gesundheit. Wer drauf haut, steht auf der sicheren Seite, und wenn Sie die Abordnungen der Finsternis gar mit akrobatischen Einlagen zurück an ihren Ursprungsort schicken, dann gibt's Sonderpunkte. Pflicht und Kür nennt man so etwas in Sportfachkreisen.

Manchmal bleibt auch etwas Zeit zum Atemholen: Hier und da sind kleinere Rätsel zu lösen. Zur Belohnung gibt es meist einen neuen, besseren Schießprügel oder eines jener magischen Artefakte, mit denen Sie Dantes Fähigkeiten verbessern können.

An besonderen Statuen kann Dante rote Kugeln gegen neue, verwegene Kampfbewegungen eintauschen. Dann verwandelt er sich schrittweise in einen Blitze schleudernden Teufel und kommt allmählich seiner wahren Herkunft auf die Schliche. Aus dem harmlosen New Yorker Detektiv wird mit der Zeit ein dämonisches Wesen, das mit seinem Schwert feurige Ladungen verschießt und sogar kurze Zeit fliegen kann.

BEDIENUNG

Da sie meist von mehreren Seiten angegriffen wird, zielt die Spielfigur automatisch auf den nächst stehenden Gegner: Drücken Sie dann die **R1**- und zusätzlich die ✕–Taste, dann feuert Dante wie ein Wilder. Machen Sie sich keine Sorgen um die Munition – der Vorrat ist unbegrenzt. Das Schwert schwingen Sie per ●-Taste. Drücken Sie zusätzlich die **R1**-Taste, dann holt die Spielfigur zur eleganten, Punkte bringenden Spezialattacke aus.

URTEIL

„Devil May Cry" zaubert furiose Action auf den Bildschirm wie kaum ein anderes Spiel. Überraschende Angriffe aus dem Dunkel sind fast immer der Auftakt zu eindrucksvollen Lichtspielen, wenn das Mündungsfeuer aus Dantes Pistolen dem Inferno gespenstische Beleuchtung verleiht.

Wegen der teilweise recht brutalen Kampfszenen sollte die Altersempfehlung unbedingt ernst genommen werden. Spieler über 16 werden begeistert sein: Hier zeigt die Playstation 2, was sie kann: Realistische Lichteffekte und Explosionen am laufenden Band lassen Ihnen kaum Zeit, die ausgefeilte Architektur zu bestaunen. Und die schrecklich entstellten Gegner sind eine Klasse für sich. Sie werden sogar durch leichtes Rütteln der Spieletastaur angekündigt. Lediglich die Spieldauer von 10 Stunden ist ein bisschen mager. Aber mit seinen zahlreichen Extras lädt das Spiel immer wieder zur Wiederholung ein. Mit Devil May Cry haben die Macher der Reihe „Resident Evil" wieder einmal ins Schwarze getroffen Note: „sehr gut". ■



Wenn's mal wieder länger dauert: Dante wartet gelangweilt auf Monster.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Devil May Cry

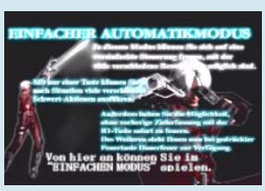
Hersteller: **Electronic Arts**

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

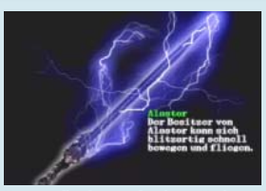
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,60**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	5%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	5%	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.devilmaycry.com)	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 Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit 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%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 Einzelaufträge, ca. 10 Spielstunden	2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,88**
Aufwertung		sehr guter Rütteleffekt	**-0,50**
TESTERGEBNIS		**sehr gut** ←	**1,38**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		45,00 € (MS Shop, Brakel, Tel. 05272/35035)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,38 x 59,95 = 80,73 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



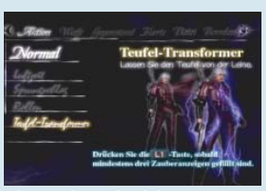
Anfänger können mit automatischem Dauerfeuer schießen.



Dante findet auf seiner Reise auch besondere Schwerter.



Das Spiel ist streng in 15 einzelne Aufträge unterteilt.



Hier suchen Sie sich neue Kampfbewegungen aus.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 : Dante verwandeln
✕ : Feuern
■ : Gegenstandsübersicht
● : Schwert benutzen

SERIOUS 2

nd Encounter[1]



SAM

[sprich: „Sihri-es Säims Se Seckend Inkaunter"]

Actionspiel für PC | Mit Mumm Monster meucheln – mancher mag's mögen

INSTALLATION

Besetzen außerirdische Supermonster Ihren Computer, dann gibt es nur noch einen Ausweg: Waffe auspacken und draufhalten. Irdische PC-Probleme werden mit anderem Kaliber gelöst. Wie, erfahren Sie auf Seite 146.

INHALT

Schon im ersten Teil von „Serious Sam" räumte die Mischung aus Arnold Schwarzenegger und Bruce Willis kräftig mit den übelsten Kreaturen des Universums auf. Für die Rückkehr ins besetzte Land hat sich der Muskelprotz noch besser vorbereitet: Bis zu 14 Waffen trägt er mit sich herum, vom Scharfschützengewehr bis zum Flammenwerfer.

Handlung ist dabei nach wie vor Nebensache. Knopf- statt Kopfarbeit ist gefragt. Mit permanent gedrückter Maustaste kämpfen Sie sich per Dauerfeuer durch Horden außerirdischer Monster: Wilde Stiere, kopflose Selbstmordattentäter und fantastische Riesenskorpione haben es auf Sie abgesehen – immer ohne Rücksicht auf Verluste. Stets sind Sie gezwungen, sich auf riesengroßen Flächen gegen mehrere Dutzend Angreifer auf einmal zu verteidigen. Grund: Einen angeborenen Mangel an Intelligenz und Taktik machen die Außerirdischen durch zahlenmäßige Überlegenheit wieder wett.

Manchmal dürfen Sie sich aber auch durch Maya-Tempel tüfteln, Rätsel lösen und altertümliche Fallen überwinden. Echte Kopfnüsse gibt's jedoch nicht. Trotzdem sind die wenigen Denksportaufgaben eine willkommene Abwechslung von der sonst so monotonen Ballerei. Vor allem für Besitzer des Vorgängerspiels (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 6/2001), denn Unterschiede zu Teil eins sind rar. Im Wesentlichen sind es abwechslungsreichere Spielstufen und eine noch bessere Grafik, die den zweiten Serious-

SPIELVERLAUF



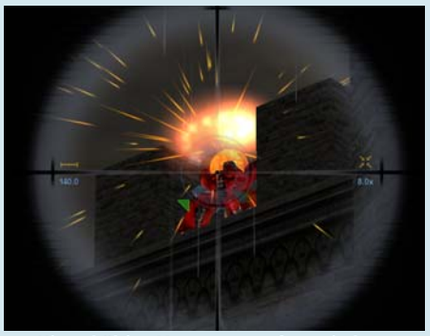
1 Schon zu Beginn hat Sam alle Hände voll zu tun: Fanatische „Halsabschneider" wollen dem Helden mit ihren Kettensägen an den Kragen.



2 Die nächste Gefahr lauert bereits – in Form von riesigen Bullen, die Sie aus vollem Lauf auf ihre spitzen Hörner nehmen wollen.



3 Stechende Schmerzen verursacht wenig später auch dieser Riesenskorpion – nicht mit seinem Stachel, sondern mit einem Maschinengewehr.



4 Hinterhältige Mutanten werfen zwischendurch mit Energiekugeln. Per Scharfschützengewehr gebieten Sie dem Treiben Einhalt.



5 Brenzlig: Aus der Winterlandschaft verschlägt es Sie in feurige Tiefen. Schreckliche Lava-Monster brennen darauf, Ihnen den Spaß zu verderben. Auf heißen Sohlen weichen Sie den glühenden Geschossen der Widersacher aus und zahlen es ihnen per Flammenwerfer mit gleicher Münze heim.



6 Unzählige Angreifer später müssen Sie sich diesem Ungetüm stellen, gleichzeitig einen Bogen um die herabfallenden Kometen machen.



7 Die letzte Prüfung führt Sie vor eine Kathedrale, wo ein meterhoher Dämon Sie erwartet. Werden Sie dessen bösen Zaubern entkommen?

SERIOUS SAM 2nd Encounter — FORTSETZUNG

Sam-Teil auszeichnen. Wenig getan hat sich hingegen im Waffenarsenal des Helden und beim Aussehen der Monster. Deren Blutfarbe ist jetzt rot statt grün. Davon abgesehen, bleibt alles wie gehabt.

BEDIENUNG

Innerhalb weniger Minuten sollten Sie herausgefunden haben, wie in diesem Spiel der Hase läuft. Andernfalls haben Sie dann nämlich bereits Ihr Spieler-Leben ausgehaucht. Glücklicherweise ist die Bedienung nicht anspruchsvoller als das Spielprinzip. Wie fast alle Titel dieses Typs wird Serious Sam per Maus und Tastatur gesteuert. Mit Tasten bestimmen Sie die Laufrichtung, per Maus bewegen Sie Sams Kopf und seinen nervösen Finger am Abzug. Ob Sie den Helden dabei von schräg oben betrachten oder lieber alles wie aus seinen Augen sehen, bleibt Ihnen überlassen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Linke Maustaste: Schießen
Rechte Maustaste: Benutzen
W : Nach vorn laufen
S : Nach hinten laufen
A : Nach links laufen
D : Nach rechts laufen
C : Ducken
R : Springen

URTEIL

Stupide Ballerei ohne moralische Grauzonen: Das ab 16 Jahren freigegebene Spiel ist so blutig wie kaum ein anderes. Und so muss jeder für sich selbst entscheiden, ob er an dieser Art der Unterhaltung Gefallen findet. Länger als zwei Stunden am Stück sollte man sich den außerirdischen Angreifern ohnehin nicht stellen. Denn danach verursacht die knallbunte Bilderflut schnell Kopfschmerzen. Packend ist der Einsatz gegen das Böse also nur in geringen Dosen und ganz besonders im gelungenen Mehr-Spieler-Modus.

Konfliktlösung mit Gewalt ist wohl nur im Fall von Serious Sam eine Alternative. Fernab jeder Realität stehen ihm die Monsterwaffen ziemlich „gut“.

SPIELDETAILS



Rasend schnell und tierisch gefährlich: der gemeine Stier.



Mit einem Maschinengewehr macht Ihnen der Riesenskorpion das Leben schwer.



Dieses roboterartige Wesen ist mit Raketenwerfern gerüstet.



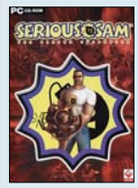
Nicht mal Haut, nur Knochen – die scharfen Krallen machen das Skelett gefährlich.



Das grüne Mutantenmonster: schlechter Seher, guter Beißer.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Serious Sam
The Second Encounter
Hersteller: Take 2 Interactive
Version: 1.05

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**3,00**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	5%	gering	4,00
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%	zufrieden stellend	3,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	zu dünn	5,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig	5,00
Verhalten der Computergegner	5%	dumm	5,00
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 (www.take2.de)	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%**		**2,41**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (565 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	4,9453 Megabyte	3,22
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%**			**3,61**
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%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	Spiel stürzt ab	4,50
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	Spiel stürzt ab	4,50
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%	ruckelt	ruckelfrei	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%	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	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG MIT WINDOWS XP	**2%**	ruckelfrei	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,00**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, 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%**		**1,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	12 Missionen, 23 Gegner, 14 Waffen	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%	vier/16	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,54**
Aufwertung		Gute Mehr-Spieler-Unterstützung	**-0,50**

TESTERGEBNIS	gut	**2,04**
PREIS/LEISTUNG	**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	30,17 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	26,00 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,13 x 30,17 = 64,26 = befriedigend	

*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 Eins, zwei, drei oder vier Spieler? Haben Sie ein paar Freunde im Haus, empfiehlt sich der spaßige Mehr-Spieler-Modus – trotz Bildteilung.



2 Dann dürfen Sie die Spielstufe frei wählen und sich für „simple" Rennen oder Kampf entscheiden. Eine Herausforderung ist es immer.



3 Und schon tobt die heiße Action, leider häufig von stockendem Bildfluss ausgebremst. Hier hat Rayman eine Flammenspur aufgesammelt und zündet sie direkt vor dem gegnerischen Roboter. Doch der lässt sich nicht lumpen und kontert mit einer geladenen Blitzattacke. Gut, dass er nicht trifft!



4 Zur Abwechslung darf es auch mal ein „entspanntes" Rennen sein. Aber unterschätzen Sie den verbissenen Wettlauf um Platz eins nicht.



5 Rayman hat als Erster den Kletterzaun erreicht. Mit gekonnten Schwüngen zieht er sich am rostigen Gitter hoch und rennt weiter.



6 Die rutschige Wasserschikane wird ihm fast zum Verhängnis, ein Konkurrent rennt mühelos vorbei. Da hilft nur eine Abkürzung.



7 Das ist noch mal gutgegangen: Rayman kaspert vergnügt auf dem Siegertreppchen herum, und auf Sie warten neue Spielstufen.



Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | **Ob dieses Spiel ein Renner wird? Vielleicht. Wer es spielt, wird einer. Garantiert**

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 146.

INHALT

Rayman, die kultige Spielfigur, und seine Freunde erleben nun schon seit Jahren Haar sträubende Bildschirm-Abenteuer. Aber auch die verrücktesten Erlebnisse arten eines Tages in Langeweilestress aus – unerschrockene Comic-Helden brauchen Abwechslung. Und so beschließt die muntere Runde, ihre Meinungsverschiedenheiten mit neuen Argumenten auszufechten: in einem Geschicklichkeitsturnier, das sich gewaschen hat.

Turnier – das schreit förmlich nach Spielvergnügen im Freundeskreis. Zu zweit, zu dritt oder gar mit Vieren. Haben Sie nicht genügend menschliche Mitspieler im Haus, dann steuert der Computer deren Comicgestalten. Na denn, auf in die Arena. Ach ja, zwei Spielvarianten stehen auch noch zur Wahl. Entweder geht's nur um (aber)witzige Wettrennen, oder es wird mit harten Bandagen gekämpft.

Der Rennmodus jagt Sie zu Beginn durch einen hindernisreichen Parcours. Wer als Erster durchs Ziel hechelt, darf im Anschluss in das „Popolopoi-Rennen". Und das ist mindestens so schwer, wie man's spricht: Hier hetzen Sie, wie von der Tarantel gestochen, gegen die unerbittlich ablaufende Uhr und müssen aus vollem Lauf auch noch auf kleine, unschuldige Schmetterlinge schießen. Jeder Treffer wird mit Bonuszeit belohnt. Nur, wer alle Flattermänner beseitigt, hat die Chance, das Rennen innerhalb der vorgegebenen Zeit zu beenden. Der Sieger wird zum „Lums-Rennen" zugelassen und darf im Sprint gegen seine Mitstreiter so viele „Lums" wie möglich einsammeln. Wer die meisten dieser kleinen Leuchtbälle ins Ziel bringt, gewinnt. Die Dinger spielen auch im Kampfmo-



[1]sprich: „Räimän"

dus eine Hauptrolle: Beim „Lums-Springen" müssen Sie zufällig durch die Szene geisternde Bällchen erwischen. Die will Ihr Kontrahent allerdings auch haben. Da hilft mitunter nur ein gezielter Schuss aus der Eiswaffe, der den lästigen Wettbewerber ein paar wertvolle Sekunden lang einfriert. Wer als erster fünf dieser Lums eingesackt hat, trägt den glorreichen Sieg davon.

So richtig unfair wird es dann in der Lums-Schlacht. Per Blitzattacke oder Klebebombe zehren Sie an der Lebensenergie Ihrer Gegner. Es kann nur einen geben, der am Schluss dieses harten Durchgangs noch aufrecht steht. Und sich zu guter Letzt im „Fang-die-Fliege-Modus" bewähren darf. Es geht darum, eine kleine Leuchtfliege solange wie möglich zu behalten. Jede Sekunde hagelt Punkte. Die Solidarität des kleinen Biests gilt jedoch nur Siegertypen: Wer zuletzt schießt und am besten trifft, hat die Treue der Fliege. Vorübergehend – bis Sie ihm den kleinen Brummer schließlich wieder abjagen.



BEDIENUNG

Einfacher geht's nicht: Mit der ✕-Taste wird gesprungen, mit der ■-Taste geschossen. Gegenstände nehmen Sie mit ● auf – das war's auch fast schon.

URTEIL

Die Idee an sich ist nett und lustig. Speziell die Mehr-Spieler-Variante, bei Rayman und seiner Clique eine gewaltfreie Veranstaltung, überzeugt. Und die witzigen Spielfiguren machen garantiert sogar dem Verlierer Spaß. Weniger Freude bereiten der teils sehr hohe Schwierigkeitsgrad und der zuweilen unfaire Spielablauf: Die Waffen des Computergegners treffen besser.

Spielen zu zweit oder mehreren bedeutet: Geteiltes Bild ist halbe Freud'. Rennen Sie im Trio oder Quartett durch Raymans Welt, dann machen Sie sich auf stockenden Spielfluss gefasst. Fazit: Fans der niedlichen Kultfigur müssen das Spiel sowieso haben, die anderen sollten es ausprobieren und dann entscheiden. Vielleicht finden Sie es ja noch „gut". ■

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Rayman M

Hersteller: **Ubi Soft**

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,36**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	5%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	5%	intelligent	2,00
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%**		**1,37**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit 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%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	24 unterschiedliche Arenen, 8 Spielfiguren	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,38**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,38**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		54,71 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,38 x 59,95 = 142,68 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

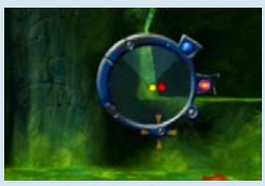
SPIELDETAILS



Die Fragezeichen (Kreis) stehen für versteckte Figuren.



Im Rennen wird stets Ihre Position gezeigt (Kreis).



Das Radar informiert ständig über die Position der Gegner.



Je höher die Zahl der Spieler, desto geteilter der Bildschirm.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Springen
■ : Schießen
● : Gegenstand ablegen
▲ : Kamera einstellen

SPIELVERLAUF



1 Wer die Wahl hat: Zuerst suchen Sie die Spielfigur für den Wettkampf aus, dann stürzen Sie sich damit ins Rennen.



2 Auf Los geht`s los: Jetzt bloß nicht den Start verschlafen, sonst sind die Gegner schneller weg, als Sie gucken können.



3 Halbe Sache: Spielen zwei menschliche Kontrahenten gegeneinander, so wird der Bildschirm in zwei Hälften geteilt. So sind Sie jederzeit darüber informiert, wo sich der Gegner gerade befindet. Doch nicht zu lange auf dessen Bildschirmhälfte schauen, die eigene Perspektive ist wichtiger.



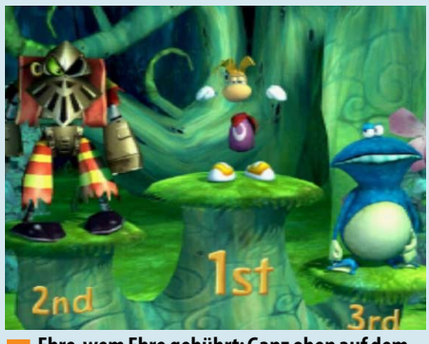
4 Vorsicht, Pflanze: Nicht nur im Frühjahr schlagen die Bäume aus, sondern auch in einigen „Rayman-M"-Spielstufen.



5 Platz da, jetzt komm' ich: Mit einem gezielten Schuss setzt Rayman den aufdringlichen Wildwuchs außer Gefecht.



6 Treffer und versenkt: Das Pflänzchen versteckt sich kurzzeitig im Boden und macht den Weg für Rayman frei.



7 Ehre, wem Ehre gebührt: Ganz oben auf dem Siegerpodest fühlt sich Rayman offensichtlich ganz besonders wohl.



„sprich: „Räimän"

Geschicklichkeitsspiel für PC | Rayman macht auch auf dem C computer große Sprünge

INSTALLATION

Legen Sie die CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Bei Problemen hüpfen Sie weiter zur Seite 146. Dort finden Sie Hilfe.

INHALT

Der knuffige Rayman hat sich mit seinen treuen Freunden und kauzigen Erzfeinden zu einem Geschicklichkeitsturnier der besonderen Art verabredet. In verschiedenen Wettkämpfen wollen sie herausfinden, wer von ihnen der schnellste und treffsicherste Hüpfer ist. Dafür haben sich Rayman und Co. auf zwei Arten von Wettkämpfen geeinigt: Renn- und Kampfspiele.

Beide Wettbewerbe bestehen aus jeweils drei unterschiedlichen Disziplinen, die kuriose Namen wie „Fang die Fliege", „Lums" oder „Popolopi" tragen. Inhaltliches dazu finden Sie im Test der Playstation-2-Version auf der vorangegangenen Doppelseite. Haben Sie sich für eine Disziplin entschieden, dann geht die Post ab: In bester Comic-Grafik liefern sich bis zu vier Kontrahenten auf zwölf Kursen heiße Rennen. Wenn Sie allein spielen, steuert der Computer das übrige Starterfeld. Wer einen guten Kumpel im Haus hat, wählt den Mehr-Spieler-Modus und tritt zum freundschaftlichen Duell am geteilten Bildschirm an, auf dessen Hälften jeder Mitstreiter jeweils seine Spielfigur sieht.

In den zwölf Kampfarenen geht's bisweilen zur Sache. Blitzschnell frieren beispielsweise die

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird am besten mit der mitgelieferten Spieletastatur gespielt.



Tasten 3 und L2: Springen

Tasten 4 und R2: Schießen



intelligent agierenden Computergegner Ihre Spielfigur für ein paar Sekunden per Eisball-Angriff ein. Wirklich hart wird's natürlich nie – wenn im Spielchen „Fang die Fliege" die Hatz auf ein Glühwürmchen losgeht, dann ist das einfach nur niedlich.

BEDIENUNG

Das Spiel lässt sich sowohl per Maus und Tastatur als auch mit der beigelegten Spieletastatur (Gamepad) steuern. Die erste Variante arbeitet zwar etwas präziser, macht aber deutlich weniger Spaß. Für ein so rasantes Geschicklichkeitsspiel wie „Rayman M" gibt's zur Spieletastatur eben keine ernsthafte Alternative. Das mit dem Spiel gelieferte Gerät in seinem roten Klarsichtgehäuse sieht übrigens schick aus, ist aber nichts für Erwachsene. Kinderhänden dagegen dürften die Maße genau passen.

URTEIL

Erwachsene Spieler werden am bunten Comicstil und dem einfachen Spielprinzip wahrscheinlich nicht lange ihre Freude haben. Ist im Einzelspieler-Modus erst einmal Raymans ganze Welt entdeckt, dann lässt der Reiz rapide nach. Jüngere Spieler jedoch, die den Ehrgeiz entwickeln, immer neue Rundenrekorde aufzustellen, dürfen sich auf wirklich gut gemachte Unterhaltung freuen.

Ein Manko des Spiels ist die automatische „Kameraführung". Mit schnellen und weiten Sprüngen hüpft Rayman der trägen „Bildregie" oft davon. Dabei verliert der Spieler leicht den Überblick, und das kann entscheidende Sekunden kosten.

Das große „M" im Spielnamen steht für „Mehr-Spieler-Modus". Doch tatsächlich läuft die PC-Version des Spiels keineswegs im Netzwerk mit mehreren Computern. Die Bezeichnung „Rayman Z" wäre passend, denn es sind lediglich Zwei-Spieler-Partien am selben Computer mit geteiltem Bild möglich. Doch unter der Bildschirm-Teilung leidet bei schnellen Aktionen die Übersicht immens. Dann stört die schlechte Kameraführung doppelt. Hier gilt leider: geteilter Bildschirm ist halber Spielspaß. Mit seiner putzigen Comic-Grafik springt Rayman M aber trotzdem locker in die Riege der „guten" Spiele.

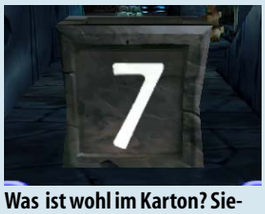
SPIELDETAILS



Die blauen Felder sorgen für mehr Geschwindigkeit.



Ein Treffer, und die Spinne gibt ein Spezialfeld frei.



Was ist wohl im Karton? Sieben Treffer, und Sie wissen es.



Wer viele dieser Lums einsammelt, räumt Punkte ab.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Rayman M

Hersteller: **Ubisoft**
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 3 Jahren
Geeignet für	Anfänger

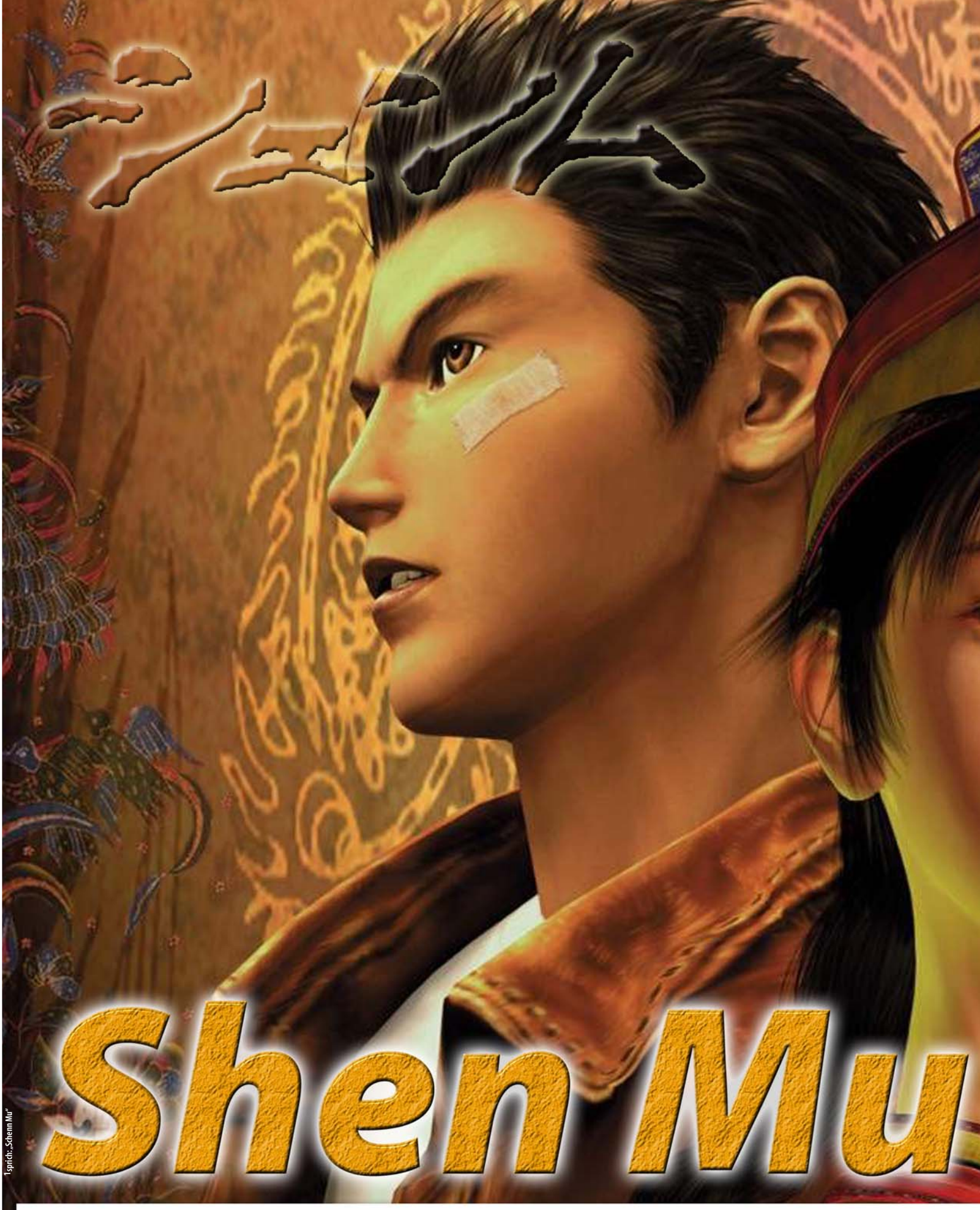
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,26**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	5%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	5%	intelligent	2,00
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%**		**2,20**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (1051 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 einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**4,00**
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%	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	unspielbar	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	unspielbar	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	unspielbar	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG MIT WINDOWS XP	**2%**	ruckelfrei	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, 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%**		**3,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	24 unterschiedliche Arenen, 8 Spielfiguren	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Spieletastatur	2,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,51**
Auf-/Abwertung		Spieletastatur mitgeliefert	**-0,20**

TESTERGEBNIS	gut ←	**2,31**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	51,10 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)	39,00 € (Mediamarkt, Straubing, Tel.09421/7710)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,31 x 51,10 = 118,04 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern



Shen Mu

1 spricht: „Shenm Mu"

Action-Abenteuer für Dreamcast | Hongkong – eine Stadt voller Geheimnisse. Wird Ryo dort endlich den Mörder seines Vaters finden?

INSTALLATION

Trotz der geballten Ladung von vier CD-ROMs kommen Sie nicht ins Schwitzen. Um das Spiel zu starten, legen Sie einfach die Scheibe mit der Nummer eins ins Laufwerk, schalten die Konsole ein, und ab geht's nach Hongkong. Sollten Sie sich ohne Einführung nicht in der Welt von Shen Mue zurechtfinden, dann schauen Sie sich in Ruhe den Film von der vierten CD-ROM an. Hilfe bei der Installation von Spielen finden Sie auch auf Seite 146.

INHALT

Das Action-Abenteuer „Shen Mue 2" knüpft nahtlos an die Handlung des ersten Teils an (Test in COMPUTERBILD-SPIELE 1/2001). Für Einsteiger, die den Vorgänger nicht kennen, deshalb hier eine kurze Zusammenfassung: Als der junge Ryo eines Tages nach Hause kommt, erlebt er eine böse Überraschung: Sein Vater wurde von einem Verbrecher überfallen. Er stirbt in den Armen des geliebten Sohns. Voll Trauer, Wut und Rachedurst schwört der junge



1

e2

Karatekämpfer, den feigen Mörder zu finden. Was folgt, ist eine spannende Geschichte, in deren Verlauf Sie in der Rolle des Ryo nicht nur den Mord aufklären, sondern ganz nebenbei auch noch versuchen müssen, die Welt vor einem machtgierigen Möchtegern-Magier zu retten. Am Ende des ersten Teils, der noch viele Fragen offen lässt, fährt Ryo mit einem Schiff nach Hongkong, um die Spur des Mörders dort weiter zu verfolgen. Hier beginnt Shen Mue 2.

SPIELVERLAUF



1 Nach langer Fahrt läuft das Schiff endlich im Hafen von Hongkong ein. Ryo Hazuki geht von Bord, um den Mörder seines Vaters zu jagen.



2 Dennoch bleibt Zeit für eine Entdeckungsrunde durch die fremde Stadt. Für die Angebote der Marktschreier hat Ryo allerdings keinen Blick.



3 Am Pier willigt Ryo zu einer Runde Armdrücken ein. Damit lässt sich in kurzer Zeit eine Menge Geld verdienen. Ryo tritt gegen den Mexikaner Jimenez Garcia an. Jetzt auf das Startsignal achten und alle Kraft und Reaktionsschnelligkeit aufbieten – wer verliert, geht leer aus.



4 Das schnelle Geld investiert Ryo ins Glücksspiel Pachinko. Dieser Zeitvertreib ist auf den Straßen Japans und Chinas fast ein Volkssport.



5 Die Rockerbraut Joy ist neugierig geworden. Sie bietet Ryo einen Job und eine Unterkunft an. Hat sie sich etwa in ihn verliebt?



6 Spät am Abend kann Ryo endlich sein Hotelzimmer beziehen. Es ist zwar nicht vom Feinsten, aber zum Schlafen reicht es allemal.



7 Der erste Tag dieser aufregenden Reise ist vorüber, Dunkelheit legt sich über die Stadt. Wird der nächste Morgen neue Erkenntnisse bringen?

Shen Mue 2

FORTSETZUNG

Sie müssen nun im Großstadtdschungel herausfinden, wo sich der Mörder des Vaters aufhält, und wie Sie ihn besiegen können. Zu Fuß erkunden Sie die riesige Metropole. Unterwegs können Sie alle Personen ansprechen, die Ihnen begegnen. Von manchen bekommen Sie Tipps, die Ihnen bei der Suche weiterhelfen. Manchmal entwickelt sich aber auch zu einer handfesten Keilerei, was als harmloser Plausch begann.

In solchen Kämpfen steuern Sie Ihre Spielfigur für kurze Zeit, wie man es aus einem guten Prügelspiel gewohnt ist. Mit Tritten und Faustschlägen verteidigen Sie sich gegen einen oder mehrere Angreifer. Es gibt auch freundliche Zeitgenossen, die sich nicht mit Ihnen hauen, sondern schlagkräftigere Kampfbewegungen aus ihrem Repertoire preisgeben. Um von diesen Techniken zu profitieren, müssen Sie aber meist erst einen Test bestehen oder kleinere Rätsel lösen.

Auch Geld verdienen steht auf dem Programm, denn ohne Moos ist in der Welt von Shen Mue nichts los. Ein paar Kröten verdienen Sie mit der Ochsentour, indem Sie etwa am Hafen Kisten schleppen. Schnellere und höhere Gewinne liegen an, wenn Sie Pfandleiher und sonstige Wucherer übers Ohr hauen. Die bezahlten „Jobs“ sind aber nicht mehr als Nebenbeschäftigung und notwendiges Übel – Ryos Hauptaufgabe ist und bleibt, mit gezielten Fragen wichtige Antworten rauszulocken, damit er endlich Vaters Tod rächen kann.

BEDIENUNG

Bis auf einige kleine Änderungen wurde die Steuerung des Vorgängerspiels komplett übernommen. Per Steuerkreuz lenken Sie Ryos Schritte in die gewünschte Richtung. Drücken Sie zusätzlich die **R1**-Taste, fällt Ryo in verschärften Trab. Mit dem Mini-Steuerknüppel bestimmen Sie die Blickrichtung. In manchen Situationen müssen Sie blitzschnell eine bestimmte Taste drücken, die für einen Sekundenbruchteil auf dem Bildschirm eingeblendet wird. So treiben Sie die actiongeladene, filmreife Handlung voran.



Auch Joy, die hübsche Rockerbraut, entpuppt sich als hilfsbereite Zeitgenossin.

URTEIL

Das letzte große Spiel für die dahingeschiedene Konsole Dreamcast hinterlässt einen bleibenden Eindruck: Die Entwickler haben sich die Kritik vieler Freunde des ersten Teils zu Herzen genommen und diesmal eine unglaublich realistisch wirkende Spielwelt geschaffen. Die Ladezeiten wurden erheblich verkürzt. Nerv tötendes Warten auf das nächste wichtige Ereignis ist damit endlich Geschichte.

Kein Einkaufsladen, kein Hauseingang, keine Spielhölle ist vor Ihnen sicher. Sie können alle Plätze völlig nach Belieben erkunden und quasi im Vorübergehen die spannende, fantasievoll erzählte Geschichte genießen. Über 300 Personen freuen sich auf ein Gespräch, um Ihnen mit hilfreichen Informationen auszuhelfen.

Die üppig gezeichnete Szenerie reizt allerdings die Grenzen der Technik aus: Bewegen Sie Ryo durch eine stark bevölkerte Straße, dann gerät die Bilderfolge ins Stocken, bisweilen tauchen auch Figuren ohne Vorwarnung aus dem Nichts auf. Dieses Manko stört den Spielablauf jedoch kaum und tritt nur sehr selten auf. Weniger erfreulich: Eine Übersetzung hat man sich geschenkt, das ganze Spielvolk spricht Japanisch. Englische Untertitel sind das einzige Zugeständnis an die internationale Vermarktung. Wer diese Sprache nicht einigermaßen flüssig beherrscht, wird dem komplexen Spiel nicht folgen können.

Die Entwickler von Shen Mue haben übrigens vor kurzem angekündigt, der dritte Teil dieser epischen Rollenspiel-Saga werde für jene Konsole erscheinen, die sich „weltweit am meisten verkauft“. Da wird sich Ryo dann wohl mit Playstation 2 oder Xbox einrichten müssen. Bis dahin können sich alle treuen Dreamcast-Fans die Zeit mit einem wirklich „guten“ Spiel vertreiben.

GETESTET MIT

Dreamcast

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Shen Mue 2

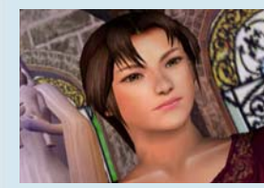
Hersteller: **Sega**

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,20**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	5%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	herausragend	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mitreißend	1,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	5%	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.sega.de)	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%**		**4,15**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Englisch	6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	sehr knapp	4,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**3,86**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit 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%**		**3,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	rund 300 Personen, riesige Spielwelt	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch	6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,78**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut	**1,78**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		51,10 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		40,00 € (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,78 x 51,10 = 90,96 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Lishao Tao, eine geheimnisumwitterte Kampfkünstlerin.



Hier kaufen Sie Landkarten für die neuen Spielabschnitte.

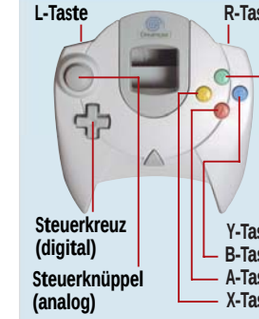


In dieser Kung-Fu-Schule erhält Ryo wertvolle Hinweise.



Ryo träumt nicht nur von Rache – auch von Shen Hua.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R: Rennen

Y: Gegenstandsübersicht

B: Gespräch abbrechen

A: Gegenstand untersuchen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Baldur's Gate Dark Alliance[1]

[1] spricht: „Baldurs Gäit – Dark Ällelians"



Action-Rollenspiel für Playstation 2 | **Maskierte Schurken haben Ihre Schwester entführt – klar, dass es da noch was zu retten gibt**

Spieletricks siehe Seite 108

INSTALLATION

Wie Sie die Spiel-CD-ROM in Ihrer Playstation 2 zum Drehen bringen, erfahren Sie auf Seite 146.

INHALT

Im Fantasy-Reich von Baldur's Gate stiften Diebe und Schurken Unruhe. Gold und Juwelen reichen den gierigen Langfingern allerdings nicht aus. Kurzerhand wird alles zu Kleinholz verarbeitet, was auf den Raubzügen im Weg steht. Menschen werden verschleppt und nie wieder gesehen. Umso ärgerlicher, wenn es die eigene Familie betrifft: Ihre Schwester wurde geraubt. Das Ziel klar vor Augen, machen Sie sich in „Baldur's Gate – Dark Alliance" auf die Suche. Und das im Gerangel zwischen Skeletten, Schleim-Monstern und anderen unangenehmen Kreaturen.

Vor der großen Rettungsaktion suchen Sie sich eine von drei Spielfiguren aus. Da ist ein zwergenkleiner Axt-Kämpfer, der im Nahkampf eine gute Figur macht. Mit ihm teilen Sie viel aus und können genauso viel einstecken. Seine schwere Rüstung hält was aus.

Weniger aggressiv geht der menschliche Bogenschütze vor. Er erledigt seine Gegner mit zielsicherem Auge aus der Distanz. Behutsam ist mit der leicht bekleideten Zauberin umzugehen. Mit ihr rennen Sie keine Türen ein, können sich aber die Macht der Magie zunutze machen.


ate

Baldurs Gate Dark Alliance

FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Gute und schlechte Aussichten in der Taverne von Baldur's Gate: Die Wirtin gibt Ihnen den Auftrag, das Rattenproblem im Keller zu lösen.



2 Zwischen den Weinfässern wuselt Ihr Kampfzwerg (Kreis) umher, erlegt dabei Ratten und bekommt als Belohnung einen Schlüssel.



3 Auf der Suche nach Ihrer Schwester machen Sie das Versteck der Diebesgilde ausfindig. Vorsicht: Die blauen und grünen Schleimwesen sind giftig!



4 Auch Orks haben es auf Ihren kleinen Racker abgesehen. Der setzt sich aber im Getümmel mit seinem magischen Schwert mächtig zur Wehr.



5 In den Hallen halten Sie Augen und Ohren offen. Hinter jeder Ecke könnte das nächste Monster lauern. Kobolde, Giftspinnen, Orks – um nur einige zu nennen. Gut vorbereitet müssen Sie allerdings für den Anführer der Gilde sein. Es handelt sich um das gefährliche Kugelmonster, auch „Betrachter" genannt.



6 Ein magisches Tor bringt Sie nach der Schlacht zu einem Gebirgspass. Ihr Meteoriten-Hagel schaltet die dort lebenden Yetis aus.



7 Auf der anderen Seite des Gebirges dringen Sie in ein Lager vor. Dort sammeln Sie neue Informationen und rüsten sich für die weitere Reise aus.

Sind Dolch und Verstand geschärft, geht's auf die Reise. In der örtlichen Taverne sammeln Sie Informationen und nehmen erste Aufträge an. Etwa das Rattenproblem im Keller der Kneipe zu lösen. Dazu benutzen Sie – Action pur – kleine scharfe Angriffswaffen, bis auch nicht eine Ratte mehr herumflitzt. Auf ähnliche Art und Weise spielen Sie das ganze Spiel durch.

Haben Sie sich anfangs als bester Rattenfänger bezahlt gemacht, steht Ihnen die Tür zu den Abwasserkanälen offen. Dort sind Ratten das kleinere Übel. Nervige Kobolde greifen Sie an. Mit Schwertern, Pfeilen oder Speeren – denken Sie immer daran, im richtigen Moment Ihren Schutzschild hochzuhalten. Geht aber doch mal ein Speerstich unter die Haut, greifen Sie ruhig zur Flasche. Gesundheitstränke heilen auf magische Weise Wunden.

Neue Tränke, Waffen, Rüstungen, Pfeile, Gold und andere Nützlichkeiten finden Sie in Truhen, Fässern oder in den Taschen besiegter Gegner. Als wohlhabender Abenteurer steht Ihnen jederzeit ein Besuch der städtischen Taverne frei. Dort können Sie die gesammelten Gegenstände verschachern und sich mit neuen Waffen eindecken.

Die haben Sie auch bitter nötig, wenn es im weiteren Spielverlauf größeren Gegnern an den Kragen geht. Gegen untote Skelettkrieger in finsteren Katakomben setzen Sie am besten eine schwere Keule ein. In Eiswelten stoßen Sie auf gigantische Frostriesen. Selbst das größte aller Schwerter richtet da nur begrenzt Schaden an. Aber vielleicht helfen Feuerzauber oder magische Pfeile weiter.

Der Weg zur Befreiung Ihrer Schwester ist klar vorgegeben. Welche Fähigkeiten Ihrer Spielfigur Sie unterwegs verbessern und wie Sie Monster bekämpfen, liegt allein in Ihren Händen. Denn jeder Sieg über Ihre Gegner bringt wertvolle Punkte. Sammeln Sie davon genug, steigt nach und nach die Kampf- oder Zauberkraft Ihrer Figur. Verteilen Sie die Punkte auf Spezialfähigkeiten, kön-



Mut und Entschlossenheit allein reichen im Kampf gegen gigantische Drachen nicht aus. Es kommt auf das Training und die Ausrüstung an.

nen Sie Ihren Kämpfer beispielsweise auf Verteidigung spezialisieren oder ihm die gefährlichsten Wirbelattacken beibringen. Ihr Bogenschütze macht Pfeile magisch oder kann plötzlich drei Pfeile auf einmal abfeuern. Und was die erfahrene Zauberin dann aus dem Hut holt, sind beileibe keine Kaninchen, sondern mächtige Meteoriten-Schwärme.

BEDIENUNG

Ihre Spielfigur bewegen Sie mit dem linken Mini-Steuerknüppel über Wald und Flur. Versperren Wände oder Objekte die Sicht, können Sie mit dem rechten Mini-Steuerknüppel den Blickwinkel einstellen. Die restlichen Funktionen, wie das Angreifen oder Abwehren, erledigen Sie über die Tasten auf Ihrer Spieletastatur.

URTEIL

Das PC-Action-Rollenspiel „Diablo“ war so gut und erfolgreich, warum sollten andere Hersteller nicht als Trittbrettfahrer ins große Geschäft einsteigen und das gute Spielprinzip kopieren? Baldur's Gate – Dark Alliance bietet all das, was schon Diablo bot, geht aber noch einen Schritt weiter. Es ist grafisch höchst anspruchsvoll und stellt sowohl Rollenspieler als auch Action-Puristen zufrieden. Selbst Anfänger kommen mit etwas Übung dem Reiz des Spielprinzips auf die Schliche. Klar, knapp 35 verschiedene Monster sind nicht das Maß aller Dinge. Auch der Überblick geht gerade in großen Schlachten oft flöten. Dennoch erfreut die Monster-Jagd wohl jedes Spielerherz. Vielleicht sogar ein zweites, wenn Sie das Abenteuer auf einem Bildschirm zu zweit mit einem Freund in Angriff nehmen. Mit dem zweischneidigen Schwert macht´s nämlich doppelt Laune. Phantasievoll, nicht zu anstrengend und ein Genuss für Auge und Ohr – da schneidet die Klinge keinen Faden, sondern mit einem „gut“ im Test ab. ■



GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Baldur´s Gate – Dark Alliance

Hersteller: **Virgin Interactive**

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)			**2,26**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	5%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der Computergegner	5%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71887 (1,24 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.interplay.com/darkalliance)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/391010 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/39101112 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,26**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	Deutsch einstellbar	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	schmale schwarze Balken	**3,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**1,71**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit 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%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	3 spielbare Heldenfiguren, eine große Spielwelt	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,26**
Aufwertung		gute Mehrspieler-Unterstützung	-0,50
TESTERGEBNIS		gut	**1,76**
PREIS/LEISTUNG		ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		66,44 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		45 € (MS Shop, Brakel, Tel. 05272/35035)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,76 x 66,44 = 116,93 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Von links nach rechts: Bogenschütze, Zwerg und Zauberin.



Von Händlern kaufen Sie die Ausrüstung für Ihr Abenteuer.



Suchen Sie sich in Unterhaltungen die Fragen gut aus.



Spielstände können Sie nur an solchen Plätzen speichern.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1: Karte ein- oder ausblenden
R1: Angriff abwehren
R2: Heiltrank trinken
✕: Angreifen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Lufia – The Legend Returns[1]

Rollenspiel für Gameboy Color | Im heldenhaften Feldzug gegen die Fürsten der Hölle

[1] sprich: „Sse Leddschend Rietörns"

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Gameboy installieren, lesen Sie auf Seite 146.

INHALT

Über 200 Jahre sind seit dem ersten Kampf zwischen den Menschen und den Höllenfürsten vergangen. Die einst besiegten Dämonen lassen sich aber nicht so leicht unterkriegen. Mit aller Macht wollen sie zurückkehren und die Menschen ihrem Joch unterwerfen. Gades gelingt es als erstem, in diese Welt zurückzukehren. Das Dorf Patos bekommt nun seine Rache zu spüren. Blitze zucken, Häuser gehen in Flammen auf. Der mutige Jäger Wain und die Wahrsagerin Seena machen sich sofort auf, dem Spuk ein Ende zu setzen.

Doch die Aufgabe ist weitaus schwieriger als gedacht. Die Helden müssen weite Ebenen, finstere Höhlen und von Monstern bevölkerte Verliese durchqueren. Durch die Kämpfe sammeln sie Erfahrung und Gold, mit dem bessere Waffen und Zauberkünste gekauft werden. Auf ihrer Reise schließen sich ihnen immer neue Abenteurer an, um gegen die Höllenarmee anzutreten und für das Überleben der Menschheit zu kämpfen.

BEDIENUNG

Die Spieltiefe lässt sich schon am umfangreichen Menüsystem erkennen. Die Entwicklung der Spielfiguren, ihre Zaubersprüche und Ausrüstungsgegenstände sowie die Kämpfe sind in verwirrenden Tabellen und Schautafeln dargestellt. Deren Handhabung aber wird während des Spiels Schritt für Schritt erklärt, so dass auch geduldige Anfänger den Durchblick behalten.

URTEIL

Auch wenn es mal wieder „nur" der alte Kampf von Gut gegen Böse ist, ist dies ein spannendes und unterhaltsames Abenteuer. Die Helden haben Persönlichkeit. Ihre Kampf- und Zaubertechniken sind vielseitig, und in der Spielwelt gibt es viel zu entdecken. Außer dem umständlichen Menüsystem gibt es nicht viel zu kritisieren. Grafik und Musik sind für ein Gameboy-Color-Spiel recht ordentlich. Dank riesiger Buchstaben sind auch die Dialogtexte auf dem kleinen Bildschirm gut zu lesen. Allerdings mindern die vielen englischen Begriffe den Spaß an diesem ansonsten „guten" Spiel.

SPIELDETAILS



Bild links: In Kirchen werden Zauberkünste erlernt.



Bild rechts: Die Fähigkeiten eines Helden im Detail.

GETESTET MIT

Gameboy Color — TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Lufia – The Legend Returns

Hersteller: Ubi Soft

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	Gameboy-Version verwendbar
Auch für **PC mit Win 95/98**	nein
Altersempfehlung	ab 10 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene und Profis

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,84**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	5%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	nervend	5,00
Geräusche	3%	nicht überzeugend	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	5%	berechenbar	4,00
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%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**5,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit 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%**		**2,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	200 Spielstufen, 12 Spielfiguren	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,45**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,45**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		35,76 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,45 x 35,76 = 87,61 = befriedigend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Der Höllenfürst Gades erwacht zu neuem Leben und ...



2 ...setzt mit Blitzen ein Haus im Dorf Patos in Brand.



3 Wain und Seena schließen sich zum Kampf zusammen.



4 Gemeinsam ziehen sie zu Gades in den Turm des Todes.



5 Ihr Weg führt sie durch labyrinthartige Verliese.



6 Auf der Turmspitze kommt es zum ersten Kampf mit Gades.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



1 sprich: „Eddwahnz Wohrs"

Advance Wars 1

Strategiespiel für Gameboy Advance | Mutige Taktiker und gewitzte Strategen auf dem Vormarsch

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Gameboy installieren, lesen Sie auf Seite 146.

INHALT

Zwei verfeindete Armeen stehen sich auf dem Schlachtfeld gegenüber. Eine kommandieren Sie. Ziel ist es, das gegnerische Hauptquartier einzunehmen oder alle feindlichen Einheiten zu zerstören. Dann ist Ihnen der Sieg sicher. Doch dafür brauchen Sie eine gute Strategie. Jede Truppe hat zu Lande, zu Wasser und in der Luft andere Stärken, die es zu nutzen gilt. Infanterien sind zwar langsam und schwach. Doch sie können Gebirge und Flüsse überqueren und gegnerische Städte einnehmen. Artillerie und Raketenwerfer sind starke Distanzwaffen, im direkten Gefecht aber leicht angreifbar. Bomber richten bei Boden- und Seekräften großen Schaden an, können sich aber im Luftkampf nicht durchsetzen. Und ein U-Boot auf Tauchgang versetzt eine ganze Flotte in Schrecken.

Abwechselnd bewegen die Befehlshaber ihre Einheiten über das Schlachtfeld. Wer das Gelände mit seinen Straßen, Wäldern, Bergen und Gewässern am besten nutzt, hat die Nase vorn.

BEDIENUNG

Mit dem Steuerkreuz markieren Sie Einheiten, um ihnen Befehle zu erteilen. Das geht ganz einfach und problemlos. Mit der **R**-Taste erhalten Sie jederzeit Informationen über die Besonderheiten der einzelnen Truppen und das Gelände. Sehr hilfreich ist auch die **B**-Taste. Sie zeigt die Reichweite der verschiedenen Einheiten an.

URTEIL

Dieses spannende Strategiespiel erinnert fast an eine komplexe Variante des Schachspiels. Jeder Zug muss wohl überlegt, jede Offensive möglichst weit voraus geplant werden. Wer blind angreift, hat schon verloren. Die niedliche Comic-Grafik unterstreicht den spielerischen Charakter. Auf Gewaltdarstellungen wird komplett verzichtet.

Erstaunlich: Sogar auf dem kleinen Bildschirm sind alle Einheiten auf dem Schlachtfeld sehr gut zu erkennen. Absolut Vorbildlich ist die Mehrspieler-Unterstützung. Es reicht ein Spielmodul, damit per Verbindungskabel bis zu vier Generäle mit ihren GBAs gegeneinander antreten können. Testurteil: „sehr gut". ■

SPIELDETAILS



Für erfolgreiche Feldzüge bekommen Sie Auszeichnungen und werden befördert.



Kommandeure haben Spezialkräfte. Sie können beispielsweise Schneestürme herbeirufen.

GETESTET MIT

Gameboy Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Advance Wars

Hersteller: Nintendo

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98**	nein
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
Geeignet für	Anfänger und Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,14**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	5%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der Computergegner	5%	hochintelligent	1,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/005806 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/005806 (0,12 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06026/950308 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	bestanden	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**4,57**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (überprüft)	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	ja	1,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**1,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	114 Schlachtfelder, 18 Einheitentypen	1,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,96**
Aufwertung		sehr gute Mehr-Spieler-Unterstützung	-0,50
TESTERGEBNIS		**sehr gut**	**1,46**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		44,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		41,93 € (Okay Soft, Weiding, Tel. 09674/1279)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,46 x 44,95 = 65,63 = befriedigend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



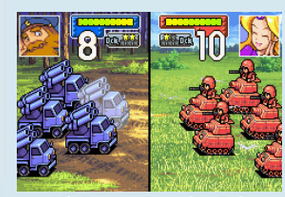
1 Sie erhalten das Kommando über die roten Truppen.



2 Die Artillerie zielt auf feindliche Infanterie am Hang.



3 Ihre Armee rollt auf die Basis des Feindes (Kreis) zu.



4 Mit Panzern werden Raketenwerfer ausgeschaltet.



5 Ein Transporter nimmt Infanterieeinheiten an Bord.



6 Sieg: Ihre Soldaten erobern die gegnerische Basis.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Atomi Bombe

[1]sprich: „Ätommick Bomberman"

Geschicklichkeitsspiel für PC | Hier spielen Sie mit dem Feuer. Lassen Sie dabei ruhig was anbrennen

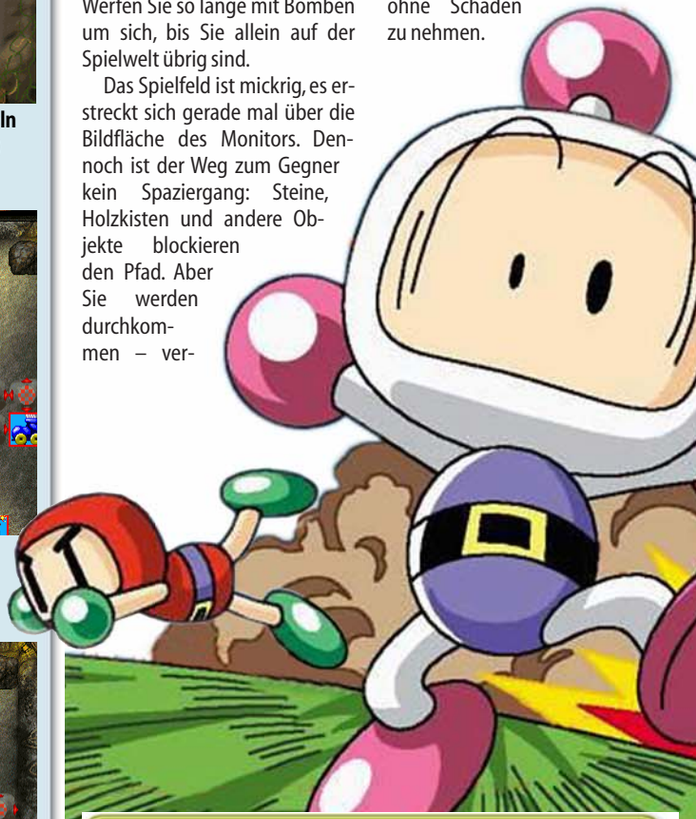
INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 146.

INHALT

Eine ruhige Kugel schieben Sie woanders. Wenn Sie als „Atomic Bomberman" in den Ring steigen, gibt's Stress. Ihr Ziel im Spiel: Jagen Sie Ihre Gegner zum Teufel, am besten aber in die Luft. Werfen Sie so lange mit Bomben um sich, bis Sie allein auf der Spielwelt übrig sind.

Das Spielfeld ist mickrig, es erstreckt sich gerade mal über die Bildfläche des Monitors. Dennoch ist der Weg zum Gegner kein Spaziergang: Steine, Holzkisten und andere Objekte blockieren den Pfad. Aber Sie werden durchkommen – versprochen: Gut platzierte Bomben sprengen den Weg frei. In so mancher beiseite geräumten Kiste finden Sie dabei nützliche Extras. Etwa weitere Bomben, Sprengsätze mit Fernzünder oder solche mit stärkerer Explosivkraft. Superstiefel verleihen Ihrer Comic-Spielfigur eine höhere Laufgeschwindigkeit. Mit dem „Tret-Extra" kicken Sie eigene Bomben oder Minen des Gegners einfach quer über das Feld. Läuft der ahnungslose Kontrahent mitten in die Explosion, haben Sie wieder eine Runde gewonnen. Wenn's kracht, verstecken Sie sich besser hinter einem Objekt, das sich nicht zerstören lässt. Und auf Trampolinen dürfen Sie in die Luft gehen, ohne Schaden zu nehmen.



SPIELVERLAUF



1 Zehn Bombermänner sind auf diesem Bild versammelt. Einen davon steuern Sie. Das wird knifflig – also: Augen auf und durch!



2 Schon bald explodieren die ersten Sprengsätze. Was übrig bleibt, sind stabile Baumstümpfe und besonders „haltbare" Bombenleger.



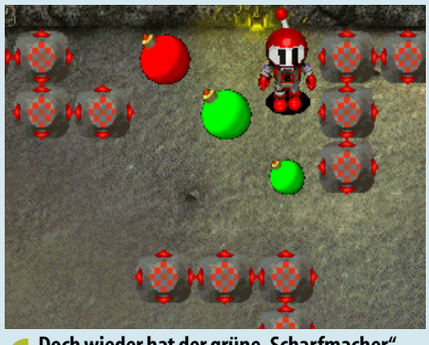
3 Da waren's nur noch fünf – die verschiedenfarbigen Bombermänner versuchen mit allen Mitteln ihre Gegner direkt in die bunten Explosionen zu drängen. Auf kleinen Trampolinfeldern (Kreis) kann Ihre Spielfigur hüpfen. In der Luft ist sie kurzzeitig vor den überall platzenden Minen sicher.



4 Der grüne Bombenleger hat's geschafft. Sein letzter Gegner gerät in den Explosionsradius eines grünen Sprengsatzes und ergraut in Ehren.



5 Nächste Runde: Zwei Figuren bekriegen sich in einer Höhle. Bislang besteht Chancengleichheit. Mal sehen, wie lange.



6 Doch wieder hat der grüne „Scharfmacher" den Daumen am Drücker. Aus der Falle kommt sein roter Gegenspieler nicht mehr heil heraus.



7 Grün bringt sich hinter den Steinen vor den Explosionen in Sicherheit. Das rote Männchen entschwebt als Verlierer aus dieser Runde.

SPIELDETAILS



Blaue Transportbänder sorgen für schnelle Fortbewegung.



Feuersymbole erweitern den Explosionsradius der Bomben.



BEDIENUNG

Mit den Pfeiltasten der PC-Tastatur steuern Sie die Sprengkommandos rauf und runter, nach rechts und links. Mit der Leertaste legen Sie Bomben. Kracher mit Fernzünder lassen Sie auch ganz einfach per Tastendruck hochgehen. Selbst blutige Anfänger kommen mit der simplen Bedienung sofort zurecht.

URTEIL

Die Idee zündet: Im Rausch der Jagd nach dem ersten Platz geht so Einiges hoch – vor allem aber der Spaßfaktor. Atomic Bomberman überzeugt. Nicht mit gelungener Grafik, denn die ist kalte Asche von Gestern. Das unspektakuläre Feuerwerk geizt zudem mit Abwechslung. Das Spiel setzt – anders als moderne Titel dieser Gattung – voll und ganz auf puren Spielspaß. Ein simples Prinzip, das jeder sofort begreift. Aber eins mit konstant hohem Motivationsfaktor. Ist die Bombe erst mal bei Ihnen eingeschlagen, gibt's kein Entkommen. Die vom Computer gesteuerten Gegner sind auf Zack und heizen Ihnen mächtig ein. So richtig explosiv wird das Spiel aber erst, wenn Sie zusammen mit Freunden in die Schlacht ziehen. Deshalb verdient das Spiel mit dem Knalleffekt trotz peinlicher Grafik ein bombastisches Urteil: „gut". ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

- Leertaste: **Bombe legen**
- ←: **Nach links laufen**
- →: **Nach rechts laufen**
- ↑: **Nach oben laufen**
- ↓: **Nach unten laufen**





GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Atomic Bomberman

Hersteller: **Virgin Interactive**
Version: 1.0

Spielverbesserungs-Programm (Patch) auf der Spiel-CD-ROM im Verzeichnis /Patches.

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)	**50%**			**2,18**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht		1,00
Langzeitspaß	5%	hoch		2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr gering		5,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen		4,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel		4,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend		3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (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%	mäßig		4,00
Verhalten der Computergegner	5%	intelligent		2,00
SERVICE	**3%**			**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71887 (1,24 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.virgininteractive.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/391010 (0,123 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	040/39101112 (0,123 €/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**3,47**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (31 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja, aber fehlerhaft		5,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	9,6445 Megabyte		4,11
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	teilweise Englisch		4,00
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%**			**2,14**
Pentium 133/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 133/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 133/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	STB Voodoo5 5500 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Diamond Monster 3D II	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	STB Voodoo5 5500 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,9%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules Dynamite TNT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,9%	ruckelfrei	Spiel stürzt ab	3,50
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
FUNKTIONSPRÜFUNG MIT WINDOWS XP	**2%**	ruckelfrei				**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**5,29**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit, Bildpunkteanzahl, 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%**					**5,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	elf Spielfelder				5,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	fehlt				6,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus, Steuerknüppel				2,00
Sprache (überprüft)	3%	Englisch				6,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/zehn				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,78**
Auf-/Abwertung		gute Mehr-Spieler-Unterstützung				-0,50
TESTERGEBNIS		gut ←				**2,28**
PREIS/LEISTUNG		sehr gut				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		7,64 €				
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		80 Mark				
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,28 x 7,64 = 17,42 = 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. 166 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.

Achtung: Wenn Sie Windows 95 als Betriebssystem verwenden, sollten Sie Direct-X 8.1 nicht installieren. Ansonsten sind Probleme mit Windows nicht auszuschließen. Installieren Sie in diesem Fall lieber Direct-X 8.0a, welches Sie auf den COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROMs in den Ausgaben 11/2001, 12/2001 und 1/2002 finden können.

2 Klicken Sie im folgenden Fenster auf **Überspielen**.

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.

Shadow Company installieren

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 233 MHz
- 32 **Megabyte** S. 166 **Arbeitsspeicher** S. 166
- 340 Megabyte freier Platz auf der **Festplatte** S. 166
- Achtfach-**CD-ROM-Laufwerk** S. 166
- Windows 95/98
- **Direct-X** S. 166 Version 6.1

1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „Shadow Company" vorzubereiten, klicken Sie auf ●.



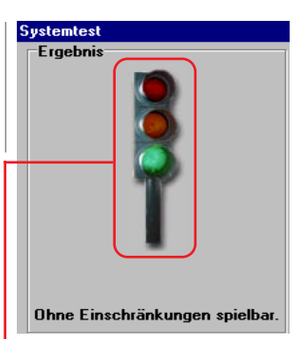
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

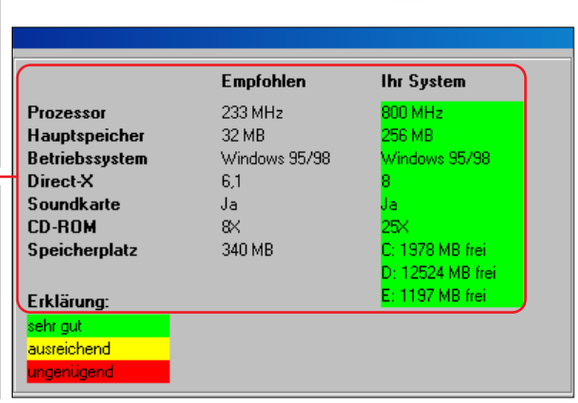
3 Kurz darauf ist eine Ampel auf dem Bildschirm zu sehen. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung ●.

Im Beispiel ist also alles perfekt. Shadow Company 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 Shadow Company wahrscheinlich nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel zum Laufen zu bringen.



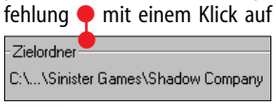


4 Schließen Sie danach das Resultate-Fenster mit einem Klick auf OK. Damit leiten Sie zum nächsten Schritt über und können Shadow Company jetzt installieren.

5 Bereiten Sie die Installation des Spiels Shadow Company mit einem Klick auf die Zeile Überspielen vor.

6 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie darin auf Weiter, um zum nächsten Schritt überzuleiten.

7 Das Programm schlägt ein Zielverzeichnis für die Installation des Spiels auf der Festplatte vor. Sie können die Empfehlung ● mit einem Klick auf



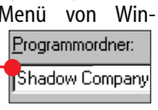
Weiter übernehmen.

8 Anschließend können Sie die Größe der Installation festlegen. Die voreingestellte Option Typical ist völlig ausreichend. Wenn Sie allerdings über

Shadow Company installieren | Fortsetzung

eine Festplatte mit viel freiem Speicherplatz verfügen, dann können Sie stattdessen auch die Option Full mit einem Mausklick auswählen. Dann werden die Videos mit auf die Festplatte kopiert. Klicken Sie danach auf Weiter, um fortzufahren.

9 Anschließend wird eine neue Programmgruppe im Programm-Menü von Windows angelegt. Klicken Sie hier auf die Schaltfläche Weiter und im nächsten Fenster auf Ja.



10 Klicken Sie jetzt auf Weiter, um die eigentliche Installation zu starten. Ein blauer Balken zeigt den Fortschritt der Installation an.



11 Anschließend wird ein neues Fenster geöffnet. Die Frage, ob **Direct-X** S.166 installiert werden soll, beantworten Sie mit einem Mausklick auf Nein. Auf der CD-ROM ist eine wesentliche jüngere Version von Direct-X enthalten. Wo Sie das Programm finden und wie Sie es installieren, lesen Sie links im Kasten „Direct-X 8.1".

12 Im nächsten Fenster klicken Sie ebenfalls auf Nein. Entfernen Sie jetzt noch per Klick den Haken vor Ich möchte die README-Datei lesen, und klicken Sie abschließend auf Beenden.

Shadow Company starten und Auflösung ändern

1 Klicken Sie zunächst auf Beenden. Klicken Sie dann auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



2 Klicken Sie danach auf OK, um mit dem Spiel zu beginnen. Wenn Sie mit der grafischen Darstellung im Spiel unzufrieden sind und über einen schnellen Computer mit leistungsfähiger Grafikkarte verfügen, dann können Sie im Spiel den Wert der Bildauflösung noch erhöhen. Klicken Sie dazu im Spiel auf OPTIONEN und dann auf Video/Audio.

3 Hier können Sie mit Klicks auf ▼ einen höheren Wert einstellen, beispielsweise [1024 x 768 x 32]. Klicken Sie im Anschluss auf 3D-Karte wählen und danach auf OK sowie auf X, um wieder ins Hauptmenü zurückzuschalten. Mit Klick auf NEUES SPIEL geht's los.

Shadow Company – Anleitung lesen

1 Klicken Sie auf der Oberfläche der CD-ROM auf Shadow Company und dann auf Anleitung. Anschließend lädt der Acrobat Reader die Anleitung. Die können Sie dann per Druck auf →, ←, ↑ und ↓ oder per Klicks auf ▼ und ▲ durchlesen.

2 Falls Sie das Handbuch aber lieber ausdrucken möchten, klicken Sie in der oberen Menüleiste auf 🖨.

3 Daraufhin wird ein neues Fenster geöffnet. Klicken Sie auf OK, um den Druckauftrag freizugeben.

Shadow Company entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme und auf Shadow Company. Klicken Sie anschließend auf Uninstall Shadow Company. Im neuen Fenster klicken Sie auf Ja und dann auf OK.

Freeride Thrash installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Freeride Thrash und danach auf Überspielen.

2 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Next, um mit der Installation fortzufahren.

3 Danach wird das Zielverzeichnis angegeben: C:\Freeride Thrash. Klicken Sie auf Next und dann auf Ja. Mit einem Klick auf Start geht es weiter. Klicken Sie dann noch auf Next und auf Exit, um die Installation abzuschließen.

Freeride Thrash starten

1 Klicken Sie auf die Zeile Beenden, dann doppelt auf das Symbol



2 Klicken Sie im neuen Fenster auf START. Klicken Sie danach im Spiel auf SINGLE RACE, um ein Rennen zu starten. Wählen Sie dann noch mit Klicks auf ▶ oder auf ◀ ein Raumschiff aus. Per Klick auf START RACE beginnen Sie das Rennen.

Freeride Thrash entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start.

2 Ziehen Sie danach den Mauszeiger zunächst auf Programme, dann auf Freeride Thrash. Klicken Sie anschließend auf die Zeile Uninstall Freeride Thrash.

3 Klicken Sie im neuen Fenster auf die Schaltfläche OK und anschließend auf Ja. Klicken Sie dann erneut auf OK.

Stronghold: Castle Attack installieren

1 Klicken Sie zunächst auf den Eintrag Stronghold: Castle Attack und dann auf Überspielen.

2 Akzeptieren Sie danach die Lizenzbestimmungen mit einem Klick auf Yes.

3 Jetzt wird ein Zielverzeichnis vorgeschlagen. Klicken Sie hier auf Next, um den Vorschlag zu übernehmen und fortzufahren.



4 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf ☒, um es ohne Umschweife wieder zu schließen.

5 Klicken Sie im nächsten Fenster auf die Schaltfläche OK. Damit ist die Installation des Spiels abgeschlossen.

Stronghold: Castle Attack starten

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

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme und Castle Attack. Klicken Sie dann auf den Eintrag CastleAttack.exe.

3 Drücken Sie im Start-Bildschirm des Spiels eine beliebige Taste. Klicken Sie jetzt auf New Game und danach auf Continue.

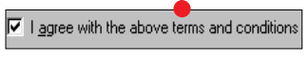
Stronghold: Castle Attack entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start. Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme und auf Castle Attack. Klicken Sie anschließend auf SXUNINST.EXE. Im neuen Fenster klicken Sie auf Ja und zum Schluss auf OK.

Marble Jongg installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Marble Jongg und anschließend auf Überspielen.

2 Setzen Sie dann einen Haken vor



und klicken Sie auf Next, um fortzufahren.

3 Klicken Sie jetzt auf Start, um die Installation zu beginnen. Klicken Sie dann noch auf OK und auf ☒.

Marble Jongg starten und beenden

1 Klicken Sie erst auf Beenden und anschließend auf Start, Programme, Moraff's MarbleJongg 1.11 Freeware und Moraff's MarbleJongg 1.11 Freeware. Jetzt erscheint einmalig ein Fenster mit der Frage, ob die **Open GL** S.166-Unterstützung aktiviert werden soll. Nicht alle Grafikkarten arbeiten mit dieser Option zusammen. Klicken Sie daher auf Nein, um auf der sicheren Seite zu sein, und dann auf OK.

2 Wenn Sie später das Spiel mit Klicks auf File und auf Exit verlassen wollen, müssen Sie noch links unten auf Done klicken.

Marble Jongg entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, Programme und auf Moraff's MarbleJongg 1.11 Freeware. Klicken Sie anschließend auf Uninstall. Im neuen Fenster klicken Sie erst auf Ja, dann auf Delete All und danach auf Close.

Icy Tower installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Icy Tower und anschließend auf Überspielen, klicken Sie danach zwei Mal auf die Schaltfläche Next.

2 Belassen Sie es bei dem vorgeschlagenen Verzeichnis c:\games\icytower, und klicken Sie auf Next, um fortzufahren. Im neuen Fenster klicken Sie auf Ja. Klicken Sie jetzt auf Start. Klicken Sie danach auf Next und auf Exit.

Icy Tower starten

Klicken Sie erst auf Beenden und danach auf Start. Klicken Sie jetzt auf die Einträge Programme, Free Lunch Design, Icy Tower und anschließend auf Icy Tower. Im Start-Bildschirm des Spiels drücken Sie einfach ↵.

Icy Tower entfernen

Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche auf Start, Programme, Free Lunch Design und dann auf Icy Tower. Klicken Sie anschließend auf Uninstall Icy Tower. Im neuen Fenster klicken Sie auf OK, dann erneut auf OK – das Spiel ist entfernt.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



[1] sprich: „Schäddo Kammpeni"

Strategiespiel für PC | **Mit einer Handvoll einsatzbereiter Söldner kämpfen Sie gegen die Bedrohungen der freien Welt. Dabei immer den Überblick zu behalten und die richtige Taktik zu wählen, ist nicht leicht. Aber mit den Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE sind Sie bestens gerüstet**

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Spielfigur bewegen



Gehen: Klicken Sie mit der linken Maustaste einen Punkt auf dem Spielfeld an, dann geht die Figur dorthin.



Rennen: Klicken Sie doppelt, dann bewegt sich die Figur im Laufschritt zu dem gesetzten Zielpunkt.

Team bewegen



Auswählen: Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie mit der Maus einen Kasten um alle Figuren.



Bewegen: Klicken Sie nun einen Punkt auf der Karte an, so bewegt sich die gesamte Gruppe dorthin.

Laufen



Nach einem Klick auf diese Schaltfläche bewegt sich Ihre Spielfigur aufrecht. So kommt sie schnell voran, wird aber auch sehr leicht gesehen.

Hocken



Mit einem Klick auf dieses Symbol weisen Sie die Spielfigur an, sich geduckt zu bewegen. Sie bewegt sich nun ein wenig langsamer, ist aber vom Gegner viel schlechter auszumachen.

Kriechen



Per Klick auf diesen Knopf befehlen Sie der Spielfigur, sich flach auf den Bauch zu legen. Sie bewegt sich dann zwar sehr langsam vorwärts, ist aber auch für den Gegner so gut wie unsichtbar.

Kamera bewegen



Drehen: Drücken Sie die *rechte* Maustaste, bis das Symbol im roten Kreis erscheint, und bewegen Sie die Maus nach rechts.



Zoomen: Bewegen Sie die Maus bei gedrückter *rechter* Maustaste zurück (nah heranfahren) oder nach vorn (Überblick).



Vogelperspektive: Schieben Sie die Maus bei gedrückter *rechter* Maustaste weit nach vorn. Jetzt haben Sie den Überblick.



Objektverfolgung: Wenn Sie das Symbol oben links im Bild anklicken, folgt die Kamera automatisch der Spielfigur.

Schaltflächen



Stoppen: Mit diesem Knopf befehlen Sie Ihrem Team, sich nicht mehr zu bewegen und still zu sein.



Überwachen: Diese Schaltfläche versetzt Ihr Team in Alarmbereitschaft und höchste Wachsamkeit.



Nachladen: Ein Klick auf dieses Symbol, und alle ausgewählten Figuren laden sofort ihre Waffen nach.



Reihe: Sobald Sie diesen Knopf betätigen, stellen sich die Figuren Ihres Teams in einer Reihe auf.



Keil: Nach diesem Befehl nimmt das Team Aufstellung in Keilform – gut für den Sturmangriff.



Einkreisen: Haben Sie einen bestimmten Feind im Blick, kreisen Sie ihn mit diesem Knopf ein.



Gegenstände: Ein Klick darauf zeigt Ihnen alle Gegenstände, die die ausgewählte Figur bei sich trägt.



Verfolgen: Aktivieren Sie dieses Symbol, dann „klebt" die Kamera bis auf Widerruf an Ihrer Spielfigur.



Hauptmenü: Ein Klick auf diesen Knopf ruft das Hauptmenü auf. Das funktioniert aber auch per Esc-Taste.

Gegenstände aufnehmen



Wenn Sie den Mauszeiger auf einen sichtbaren Gegenstand ziehen, nimmt der die Gestalt einer Hand an. Drücken Sie dann die linke Maustaste, um ihn aufzunehmen.



Manchmal ist es notwendig, eine Wache wegzutragen. Klicken Sie die dazu mit der linken Maustaste an. Sie können die Wache nun in ein gutes Versteck schaffen.



Der Kerl auf Ihrer Schulter ist ganz schön schwer. Um ihn an einer geeigneten Stelle abzulegen, klicken Sie einfach auf das Symbol unter dem Porträt der Figur (Kreis).

Gegenstände benutzen

Feuern



Ziehen Sie den Mauszeiger auf ein Ziel, so wird er zu einem Fadenkreuz. Es ist grau, wenn Sie außer Schussweite sind.



Ist das Fadenkreuz rot, dann sind Sie nahe genug dran. Drücken Sie die linke Maustaste, um auf das Ziel zu schießen.

Heilen



Wenn Sie ein Team-Mitglied heilen müssen, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf den Erste-Hilfe-Kasten (Kreis).



Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das hilfsbedürftige Team-Mitglied. Kurz darauf wird es vom Sanitäter versorgt.

Waffen auswählen



Ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste eine Waffe in das eingekreiste Feld. Die Waffe wird nun im Kampf eingesetzt.



Damit haben Sie die Waffe im Ausrüstungsfeld abgelegt. Füllen Sie auch die restlichen Felder mit Ausrüstung auf.

Granaten werfen



Um eine Granate zu werfen, klicken Sie dieses wirksame Wurfgeschoss (Kreis) zuerst mit der linken Maustaste an.



Mit einem Druck auf die *rechte* Maustaste werfen Sie die Granate ins Ziel. Halten Sie Abstand von der Explosion!

Team erstellen und ausrüsten



In diesem Fenster (Kreis) sehen Sie, wer in Ihr Team möchte. Ziehen Sie die Namen Ihrer Wahl einfach ins Feld „Angeheuert".



Achten Sie bei der Auswahl der Söldner auf besondere Fähigkeiten. Hier haben Sie eine gute Scharfschützin (Kreis).



Das Angebot des Händlers (Kreis) ist groß. Zum Kaufen den gewünschten Gegenstand in Ihr Inventar ziehen.



Haben Sie genug eingekauft, dann rüsten Sie die Spielfigur aus (Kreis). Jetzt sind Sie bereit für den bevorstehenden Einsatz.

Shadow Company FORTSETZUNG

Erster Auftrag: Im Schatten des Todes



Erstes Lager: Beim Start der Mission befinden Sie sich schon mitten im Lager der angolanischen Terroristen. Schalten Sie die Wache am Feuer aus, und bedienen Sie sich an den reichhaltigen Munitionsvorräten. Rüsten Sie jedes Team-Mitglied mit einer Waffe und der entspechenden Munition aus. Auch Granaten finden Sie hier. Rücken Sie mit der ganzen Mannschaft behutsam weiter nach Norden vor.



Zweites Lager: Nachdem Sie sich geduckt an die beiden Wachen am Schießstand (Kreis) herangeschlichen haben, können Sie die ohne Probleme ausschalten. Auch dort finden Sie wieder einige wichtige Ausrüstungsgegenstände. Nehmen Sie auch die unbedingt auf den weiteren Weg mit. Machen Sie sich jetzt in geduckter Haltung auf den Weg, um die nördliche Patrouille unschädlich zu machen.

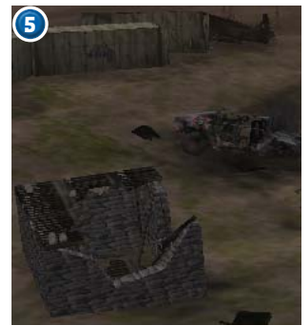


Nördliche Patrouille: Im Norden der Spielfläche drehen vier schwer bewaffnete Soldaten ihre Runden. Schleichen Sie sich mit Ihrem Team vorsichtig heran, und lassen Sie sich auf keinen Fall entdecken. In einem geeigneten Moment stürmen Sie mit dem gesamten Team auf die Patrouille los. Schon kurz darauf haben Sie mit den Jungs keine Probleme mehr.



Raketenstellung: Jetzt geht's ans Eingemachte. Die Raketenstellung ist erstens schwer bewacht. Zweitens brauchen Sie eine Granate, um die Raketen zu zerstören. Kriechen Sie bis in die Nähe der Stellung, und werfen Sie die Granate dort hinein. Anschließend sollte es hier keine Wachen mehr geben. Damit haben Sie für sich und Ihr Team den Weg freigemacht.





Drittes Lager: Das dritte Lager liegt direkt im Osten der Raketenstellung, die Sie soeben zerstört haben. Hier macht Ihnen höchstens eine Wache zu schaffen. Durchsuchen Sie aber alles nach wertvollen Ausrüstungsgegenständen.



Evakuierung: Jetzt müssen Sie sich mit Ihrer Mannschaft nur noch zum Evakuierungspunkt auf der Karte begeben. Sobald sich alle Spielfiguren in der „blauen Zone" befinden, werden Sie automatisch von einem Helikopter abgeholt. Der erste Auftrag ist erledigt.

Zweiter Auftrag: Der Ausbruch



Startpunkt: Lauschen Sie mit Ihrem Team den Ausführungen der Einsatzzentrale. Von dort erhalten Sie nicht nur wichtige Hinweise zur Mission, sondern auch einige für den weiteren Spielverlauf nützliche Tipps. Machen Sie sich bereit.



Rebellenstellungen: Ihr Weg zur Brücke ist an beiden Seiten von kleinen Stellungen der angolanischen Terroristen gesäumt. Schalten Sie die Leute aus, und nehmen Sie die Stellungen ein. Haben Sie alle erobert, sehen Sie eine Erfolgsmeldung.



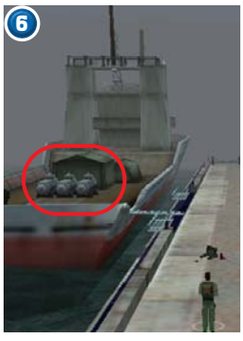
Brücke: Ihr nächster Wegpunkt sollte die Brücke über den Fluss sein. Passen Sie auf, denn auch die wird schwer bewacht. Haben Sie die Brücke überquert, warten Sie noch eine Weile auf die herbei eilenden Wachen.



Funkbunker: Jetzt können Sie den Funkbunker stürmen. Besiegen Sie die Mannschaft, und sammeln Sie deren nützliche Ausrüstungsgegenstände auf. Jetzt sind Sie bereit zum Sturm auf die Ölfabrik im Westen.



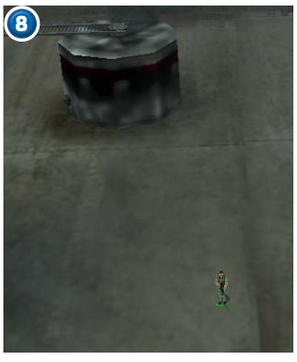
Ölfabrik: Greifen Sie die Fabrik durch das Westtor an. Vorsicht: Am Eingang sind ein paar Wachen postiert. Nun kann ein Mitglied der Truppe die Chemietanks (Kreis) sabotieren. Nehmen Sie dazu am Besten das C4.



Das Boot: Vor der Ölfabrik hat ein Boot mit weiteren Chemietanks an Bord (Kreis) festgemacht. Stürmen Sie den Anleger, und platzieren Sie abermals eine C4-Ladung an den Tanks. Dann schnell weglaufen!



Ölplattform: Jetzt laufen Sie hinüber zur Ölplattform. Dort müssen Sie alle Wachen finden, um den Einsatz endgültig zu beenden. Nehmen Sie sich am besten jeden der Burschen einzeln vor, und lösen Sie möglichst keinen Alarm aus – der macht die Sache schwieriger.



Evakuierung: Haben Sie die Ölplattform eingenommen, werden Sie zum Evakuierungspunkt gerufen. Stellen Sie die verbliebene(n) Spielfigur(en) einfach in der Mitte auf, und Sie werden abermals von einem Hubschrauber abgeholt.



Shadow Company FORTSETZUNG

Dritter Auftrag: Touristen



Startpunkt: Lauschen Sie hier abermals den hilfreichen Ausführungen Ihres Einsatzleiters. Dann bewegen Sie sich vorsichtig nach Osten in Richtung Brücke.



Die Brücke: Überqueren Sie die Brüke mit größter Vorsicht – hier lauern alle paar Meter ein paar rumänische Rebellen. Lassen Sie am besten den Scharfschützen die Vorhut übernehmen.



Der Dorfplatz: Ihr Scharfschütze erkundet das Gelände und zieht die Wachen der Reihe nach aus dem Verkehr. Jetzt können Sie mit dem Team bis zur Kirche vorrücken. Dort treffen Sie die Kontaktperson.





Rebellenlager: Auf Ihrem Weg nach Norden kommen Sie schon bald am Lager der Rebellen an, in dem die nächste Kontaktperson gefangen gehalten wird. Um die Wachtürme sollte sich abermals der Scharfschütze „kümmern".



Der Gefangene: Im Osten des gut bewachten Lagers wird die Kontaktperson gefangegehalten. Benutzen Sie die Drahtschere (Kreis), um sich Zugang zu dem Mann zu verschaffen. Dann geleiten Sie ihn zu seiner Villa im Westen.



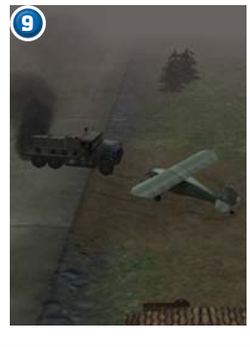
Das Haus: Nun sollen Sie das Haus des Gefängnisaufsehers in die Luft sprengen. Platzieren Sie vor dem Eingang eine C4-Ladung, und nehmen Sie die Beine in die Hand. Noch 21 Sekunden, dann wird's hier echt brenzlig.



Das Waffenlager: Gehen sie vom Haus des Aufsehers – oder was davon übrig ist – über die Berge nach Osten. Beschießen Sie das Waffenlager vom Bergkamm aus. Nehmen Sie alle Gegenstände im Lager an sich.



Der Lastwagen: Setzen sie eine Person in den Lastwagen, den Sie aus dem Waffenlager stehlen. Die andere Person bildet die Vorhut und entdeckt Angreifer schon im Vorfeld. Fahren Sie zum Flugplatz nach Westen.



Evakuierung: Fahren Sie mit dem Lastwagen zu dem kleinen Flugzeug am Ende des Rollfeldes. Lassen Sie Ihre Team-Mitglieder aussteigen, und zünden Sie eine Leuchtrakete – schon kommt das Helikopter-„Taxi".

Vierter Auftrag: Die rote Zhirinovsky





Startpunkt: Warten Sie die Befehle des Einsatzleiters ab, und machen Sie sich mit dem Team auf den Weg in Richtung Norden.



Wachturm: Schneiden Sie beim Wachturm ein Loch in den Zaun, und lassen Sie dann eine Person hindurchkrabbeln.



Scharfschütze: Erobern Sie den Wachturm, und nehmen Sie auf dem Ausguck Platz. Von hier aus können Sie gut schießen.



Waffenfabrik: Zücken Sie auf dem Ausguck den Fotoapparat, und machen Sie eine schöne Aufnahme von der Waffenfabrik, die direkt vor Ihrer Nase liegt.



Zum U-Boot: Schleichen Sie nun mit dem gesamten Team vorsichtig nach Osten. Geben Sie der Person, die das U-Boot sprengen soll, von hier aus Rückendeckung.



Das U-Boot: Laufen Sie zum U-Boot, und legen Sie einen Sprengsatz mit Zeitzünder. Nehmen Sie dann die Beine in die Hand, und laufen Sie zurück zu Ihrem Team.



Zum Gefängnis: Schneiden Sie ein Loch in den Zaun, und gehen Sie in einem großen Bogen auf das Gefängnis im Osten zu. Der Knast ist verdammt gut bewacht.



Gefängnis: Hier wird der britische Agent gefangen gehalten. Durchschneiden Sie die Zäune, und krabbeln Sie vorsichtig zu dem Gefangenen. Er hat Ihnen Interessantes zu erzählen. Flüchten Sie mit ihm.



Flucht: Lassen Sie Ihr Team fortan nur noch kriechen. Es sind einfach zu viele Wachen in der Nähe. Erst auf dem Bergkamm im Norden können Sie wieder beruhigt aufstehen. Dann schnell zum Evakuierungspunkt!



Evakuierung: Der Landeplatz für Ihren Hubschrauber in die Freiheit liegt diesmal direkt neben einer kleinen Hütte mitten im Gebirge. Zünden Sie die Leuchtrakete – und der Auftrag ist erfüllt. Viel Glück weiterhin!

Stronghold: Castle Attack[1]

Actionspiel für PC | Bauen Sie Burgen. Bis aber der letzte Stein gesetzt und der letzte Nagel geschlagen ist, sind Angreifer abzuwehren

[1] sprich: „Stronghold: Kahßel Attack"

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Um mit dem Burgenbau zu beginnen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf New Game. Möchten Sie später das Spiel beenden, klicken Sie auf Quit.

2 Ein Fenster mit einer kurzen Beschreibung der ersten Spielstufe (auf Englisch) wird geöffnet. Klicken Sie darin auf ●.



3 Nach drei Sekunden beginnt das Spiel. Ziel ist, links eine Burg zu bauen. Sie erkennen den Fortschritt des Baus an der Prozentzahl ●. Haben Sie 100 Prozent erreicht, wird die nächste Spielstufe gestartet.



4 Vom rechten Bildrand laufen in unregelmäßigen Abständen Angreifer auf Ihre Festung zu ●.

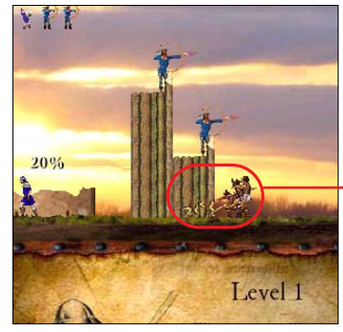


5 Sie bestimmen per Tastendruck, wie viele Ihrer Leute zur Verteidigung bereitstehen. Mit ↓ beordern Sie einen Bogenschützen zum Burgenbau. Der Aufbau geht dann schneller voran. Drücken Sie ↑, nimmt einer der Maurer Pfeil und Bogen in die Hand. Stellen Sie in kritischen Momenten mit vielen Angreifern immer drei Bogenschützen auf den Wall ●.



6 Mit ▭ schießen Sie Pfeile auf die Angreifer ab. Je höher Sie zielen, desto weiter schießen Sie. Mit den Tasten ← und → bestimmen Sie die Schießwinkel.

7 Erreichen Angreifer Ihren Verteidigungswall, so wird der nach und nach zerstört ●. Sind alle drei Wände des Walls gefallen, haben Sie das Spiel verloren.



8 Schlagen zu viele Angreifer auf Ihren schützenden Wall ein, können Sie zur Rettung die Superwaffe einsetzen: eine schmerzhafte Ladung brennendes Öl. Anders als bei den Pfeilen haben Sie davon keine unbegrenzten Vorräte. Gehen Sie also sparsam mit dem Öl um. Drücken Sie die Taste ↵, um das brennende Öl auf die Gegner zu kippen.

9 Feinde in Ritterrüstung stecken mehr ein als gewöhnliche Angreifer. Deswegen ist es ratsam, Ritter schon in großer Entfernung mit Pfeilen abzuwehren. Gefährlich sind aber vor allem die Armbrustschützen ●. Die müssen Sie sofort abwehren, bevor Ihre Bogenschützen von den Bolzen getroffen werden.



10 Die Kampfgeräusche schalten Sie ab, indem Sie auf 🔊 klicken.

Icy Tower[2]

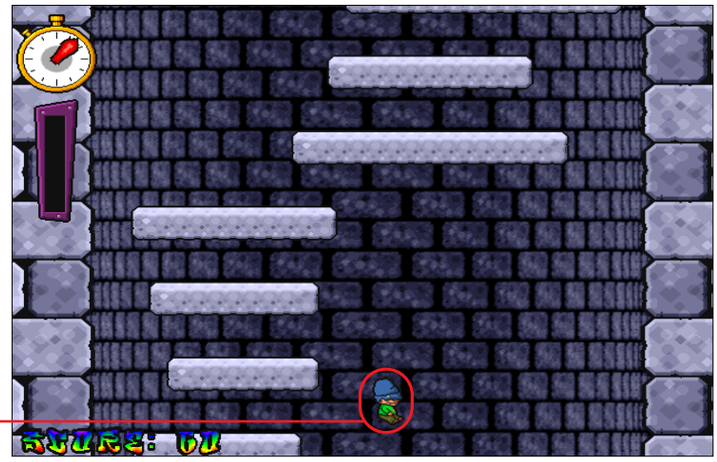
Geschicklichkeitsspiel für PC | Hoch hinaus kommen Sie in diesem Spiel: Hüpfen Sie bis an die Spitze des Turms

[2] sprich: „Eißi Tauer"

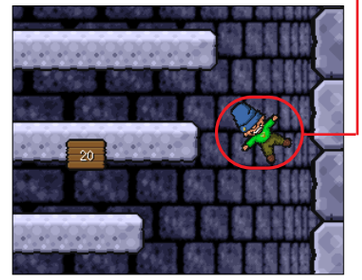
Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Wählen Sie mit den Tasten ↑ und ↓ den Eintrag SOLO GAME aus. Bestätigen Sie die Auswahl mit einem Druck auf ↵. Möchten Sie das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt beenden, müssen Sie EXIT anklicken.

2 Ihr kleines Männchen steht am Fuße eines hohen, vereisten Turms. Springen Sie nun so schnell wie möglich mit der Taste ▭ von einer grauen Plattform zur nächsten. Mit den beiden Tasten ← und → bewegen Sie die Figur nach links und rechts. Aber Vorsicht: Fällt Ihr Hüpfer nach unten aus dem Bild ●, so ist das Spiel verloren.



3 Machen Sie mit Supersprüngen mehr Punkte. Dazu schnell in schneller Folge in eine Richtung springen. Oft schlägt Ihre Figur vor Freude Saltos ●, und Sie gelangen so schneller an die Spitze.



Marble Jongg[3]

Denkspiel für PC | Zum Kugeln: Rollen Sie Spielsteine vom Tisch, bis kein Stein mehr übrig ist

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Mit einem Klick auf OK beginnt eine neue Spielrunde.

2 Das Spielziel ist, alle runden Spielsteine vom Tisch zu rollen. Es darf aber kein Stein auf dem liegen, den Sie entfernen möchten. Zudem muss er sich mindestens zu einer Seite herausschieben lassen können. Auf diesem Bild sehen Sie zwei solcher Kugeln, die sich vom Tisch entfernen lassen (Kreise).

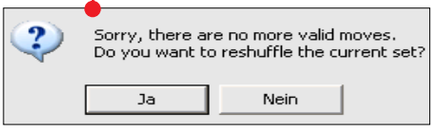
3 Klicken Sie zuerst einen Stein mit der linken Maustaste an, um ihn zu markieren. Klicken Sie dann auf den zweiten, um, falls möglich, beide Steine vom Spielfeld zu nehmen. Ist der Spielzug nicht möglich, weist ein Signal Sie darauf hin.



4 Versuchen Sie möglichst die oberen Steinreihen zuerst abzubauen, damit andere Steine nicht verdeckt bleiben, wie etwa in diesem Beispiel. Klicken Sie dazu auf Ja. Die Möglichkeit wird später auch weiterhin geboten.



5 Gibt es keine Möglichkeit für einen weiteren Spielzug, so erscheint die Meldung. Sie haben die Möglichkeit, die Spielsteine neu zu mischen, damit Sie das Spiel doch noch schaffen können. Möchten Sie dagegen eine neue Runde starten, so klicken Sie auf Nein.



6 Beenden Sie das Spiel, indem Sie zunächst auf File, dann auf Exit und abschließend links unten auf Done klicken.

„Sprich: „Marbel Jong"

Freeride Thrash[4]

Rennspiel für PC | Mit diesen Flitzern wagen Sie einen Ausritt in die Zukunft. Bremsen gilt nicht

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Im Hauptmenü klicken Sie auf SINGLE RACE, um das Spiel zu starten. Möchten Sie das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt beenden, klicken Sie auf EXIT.

2 Wählen Sie per Klicks auf die Rechts- und Links-Pfeile einen Renngleiter aus. Mit den anderen beiden Pfeilen bestimmen Sie zudem die Farbe Ihres Gefährts.

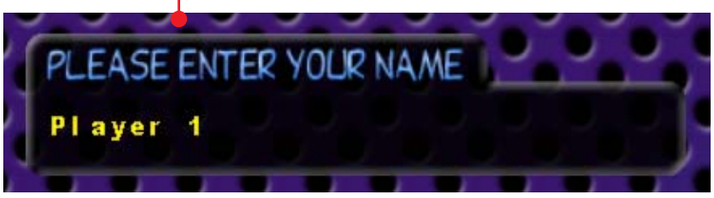


3 Sind die Einstellungen erledigt, klicken Sie auf START RACE, um das Rennen zu starten.

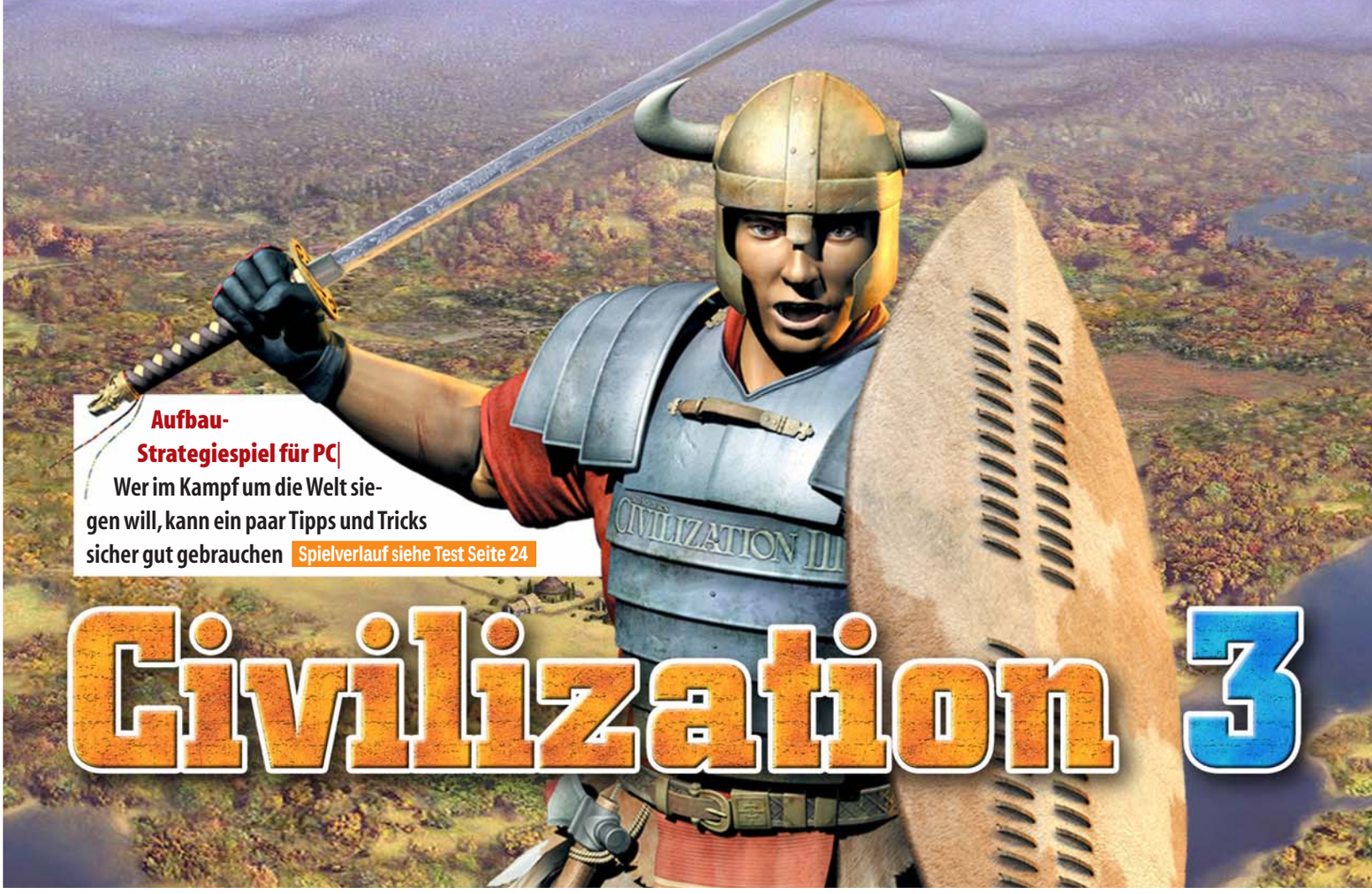
4 Ihren Renngleiter steuern Sie mit den Tasten → und ← nach rechts und links. Mit ↑ geben Sie Gas. Zum Bremsen drücken Sie auf ↓. Dann verlieren Sie aber meistens.



5 Nach dem Rennen können Sie für die Punktetafel hier Ihren Namen eintippen. Die Eingabe schließen Sie mit einem Druck auf ↵ ab.



„Sprich: „Frihreid Srasch"



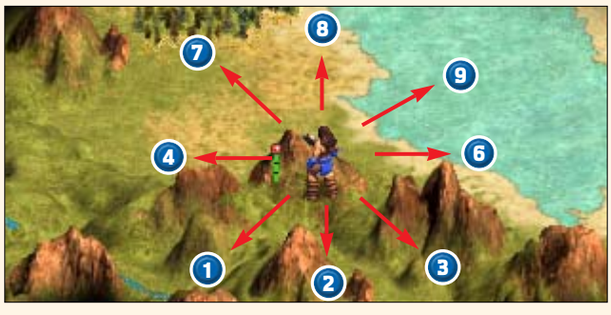
Civilization 3

Aufbau-Strategiespiel für PC

Wer im Kampf um die Welt siegen will, kann ein paar Tipps und Tricks sicher gut gebrauchen Spielverlauf siehe Test Seite 24

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Einheiten bewegen



Die Bewegung von Einheiten ist eigentlich sehr einfach. Am besten verwenden Sie den Zahlenblock rechts auf der PC-Tastatur. Damit decken Sie alle möglichen Laufrichtungen ab. Wenn Sie eine Taste drücken, bewegt sich die Einheit in die entsprechende Richtung. Denken Sie sich dabei auf keinen Fall in Ihre Spielfigur hinein, …



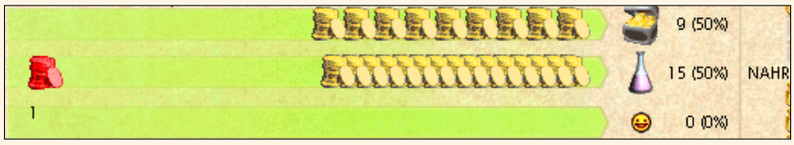
… denn nicht die Sichtweise der Einheit ist entscheidend, sondern Ihre. Das bedeutet: Wenn der Krieger auf dem Bild direkt nach oben laufen soll (Pfeil), dann müssen Sie nicht 9, sondern 8 drücken.

Achten Sie bei Einheiten, die mehr als ein Feld weit laufen können, unbedingt auf den Untergrund. Reiter beispielsweise können auf Grasland in einer Runde zwei Felder weit kommen, auf Hügelland dagegen nicht. Steuern Sie also extrem bewegliche Einheiten sehr konzentriert, um keine Informationen zu verschenken. Bleiben Sie zum Beispiel nach dem ersten Schritt bereits liegen, so haben Sie mit dieser Einheit nicht optimal erkundet. Das kann sich am Anfang schnell rächen.

Städte verwalten



Das Stadtverwaltungs-Fenster öffnen Sie per Klick mit der *rechten* Maustaste auf die Stadt. Im geöffneten Fenster wählen Sie „Zoom auf …". Hier können Sie ablesen, was Sie in dieser Stadt bereits gebaut haben, welche Einheiten als Wache stationiert sind, welche Luxusgüter die Stadt erreichen und vieles mehr. Den Blick für Wichtiges entwickeln Sie schnell.



In der Mitte sehen Sie genau, was mit dem eingenommenen Gold passiert. Sie können die Verteilung zwischen Schatzkammer, Forschung und Unterhaltung nach Belieben verändern.



Dazu rufen Sie per Druck auf F1 den Inlandsberater auf und verschieben dann entweder den Erlenmeyerkolben oder das gelbe Gesicht (Kreis). Zu Beginn sollten Sie zu 80 Prozent forschen.

Die erste Stadt



Der Standort Ihrer ersten Stadt ist extrem wichtig. Achten Sie darauf, dass in der Nähe möglichst viele Ressourcen, wie Luxusgüter (roter Kreis) oder Vieh (weißer Kreis) zu finden sind. Aber: Wenn Sie etliche Züge lang nach einem guten Platz suchen, wirft Sie das zu weit zurück. Daher bei Nichtgefallen der Siedlungslandschaft neu beginnen!



Wenn Sie sich für einen Platz zum Bau der ersten Stadt entschieden haben, nutzen Sie Ihren Arbeiter, um die guten Felder mit Straßen (Kreis), Minen oder Bewässerung noch besser zu machen. Zu Beginn sind Straßen und Minen besser, weil Ihnen Bewässerung während der Epoche des Despotismus noch nicht viel nutzt.

Bauen und ausbilden



Um in Ihrer Stadt etwas zu bauen oder jemanden auszubilden, brauchen Sie Produktionsschildchen (roter Kreis), die Sie von Ihren Einwohnern innerhalb der Stadtgrenzen erhalten. Das Baufenster (gelber Kreis) zeigt an, was die Stadt gerade produziert und wie lange es dauert. Um einen Auftrag zu ändern, klicken Sie einfach auf das Fenster.



Später im Spiel haben Sie sehr viel mehr Bauwerke und Einheiten zur Auswahl als zu Beginn. Allerdings brauchen Sie für fortschrittliche Aufträge auch mehr Schildchen als am Anfang. Wählen Sie also sorgfältig aus, was Sie in welcher Stadt bauen oder ausbilden lassen. Fragen Sie sich immer: Was ist wichtig? Was muss schnell fertig sein?

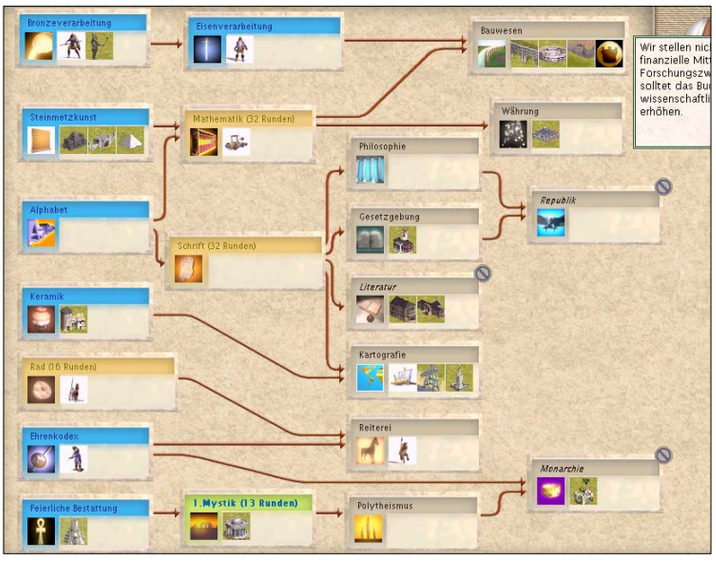
Forschen



Um forschen zu können, müssen Sie Ihr Einkommen so verteilen, dass Sie Geld für Forschung ausgeben können. Hier sind drei Münzenstapel zum Erwerb neuen Wissens eingeteilt (Kreis). Zu Beginn sollte das meiste Geld in Forschung gesteckt werden.



Wenn eine bestimmte Rundenzahl vergangen ist, bekommen Sie die Meldung, dass eine neue Technologie entdeckt wurde. Je mehr Geld Sie investieren, desto schneller kommen diese Meldungen. Dann können Sie einen neuen Forschungsauftrag geben.



Die Gesamtübersicht Ihrer Forschungen: Blau gefärbte Technologien kennen Sie bereits, gelbe stehen zum Erforschen zur Verfügung, grün ist die momentan ausgewählte eingefärbt. Graue Technologiekästen können Sie noch nicht erforschen, es fehlt noch mindestens eine Technologie als Grundlage. Durch Anklicken erfahren Sie genauer, was sich hinter jeder Technologie verbirgt, also welche Einheiten, Bauwerke oder neue Technologien Sie durch Erforschen dieses Wissensgebietes erlangen können.

Civilization 3 FORTSETZUNG

Erkunden



Das Erkunden der Umgebung gehört zu den wichtigsten Dingen, die Sie am Anfang einer Partie erledigen müssen. Manche Völker haben bereits einen Aufklärer, andere müssen erst einen Krieger ausbilden. Tun Sie das so schnell wie möglich, und schicken Sie ihn in die Fremde. Nur so finden Sie beispielsweise gute Plätze für weitere Städte.



Achten Sie beim Erkunden vor allem auf Hügel und Berge. Wie auf dem Bild zu sehen, kann eine Einheit von einem Berg aus nämlich zwei Felder weit schauen. Nutzen Sie diesen Umstand zum schnellen Erkunden Ihrer direkten Umgebung. Bleiben Sie grob bei einer Richtung, etwa Norden. Häufige Richtungswechsel kosten zu viel Zeit.

Barbarenstämme



Barbarenstämme bieten im Spiel Überraschungen. Versuchen Sie, mit Ihren Spähern solche Barbarendörfer (Kreis) zu finden, und gehen Sie hinein. Wenn Sie Glück haben, kennen die Einwohner eine neue Technologie.



Barbarenlager können immer wieder auftauchen, auch an Stellen, an denen Sie bereits einmal waren. Von dort kommen dann regelmäßig Barbarenkrieger, die Ihre Leute und Ihre Städte angreifen.

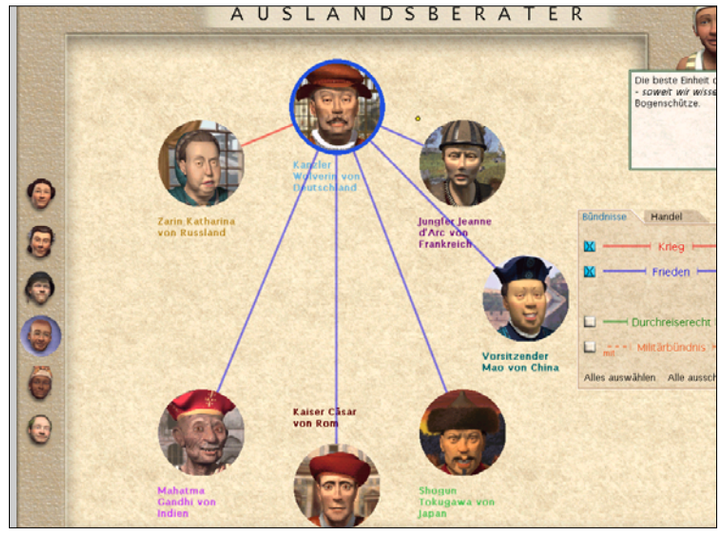


Solche Lager sollten Sie daher schnell angreifen. Sie eliminieren damit eine Bedrohung Ihrer schutzlosen Arbeiter und Siedler, außerdem erhalten Sie in jedem Barbarenlager eine Beute von 25 Goldstücken für Ihre Kasse.

Diplomatie



Kontakte mit bekannten Völkern gibt es recht häufig. Meist machen Ihnen die Chefs der anderen Staaten ziemlich schlechte Tauschangebote. Versuchen Sie daher, selbst ein Angebot zu unterbreiten, das Ihnen besser gefällt. Der Auslandsberater rechts oben (Kreis) gibt Ihnen Tipps dazu, ob Ihr Angebot Chancen hat oder beleidigend ist.



Auf dem Auslandsberater-Bildschirm können Sie jederzeit per Doppelklick auf ein Porträt Kontakt mit dem entsprechenden Land aufnehmen. Beim Handeln erfahren Sie zum Beispiel, ob Ihnen ein anderes Land in Sachen Forschung voraus ist oder nicht. Bieten Sie nicht zu oft Scheingeschäfte an, sonst verärgern Sie den Herrscher.

Krieg

Attackieren Sie eine gegnerische Stadt immer mit wenigstens zwei Einheiten, und achten Sie darauf, nicht mit beiden vom gleichen Feld aus anzugreifen. Besser ist, die Stadt von zwei Seiten in die Zange zu nehmen.



Sorgen Sie für Eliteeinheiten mit fünf Lebenspunkten (Kreis). Eine Stadt mit Kaserne bildet bereits Einheiten mit vier Punkten aus – noch ein paar gewonnene Kämpfe, und schon haben Sie den bestmöglichen Kämpfer.



Wenn Sie erfolgreich waren und die Stadt groß genug ist, haben Sie die Wahl: behalten oder zerstören? Falls die Stadt nicht das Wachstum Ihrer eigenen Siedlungen behindert, sollten Sie die Eroberung unbedingt behalten.



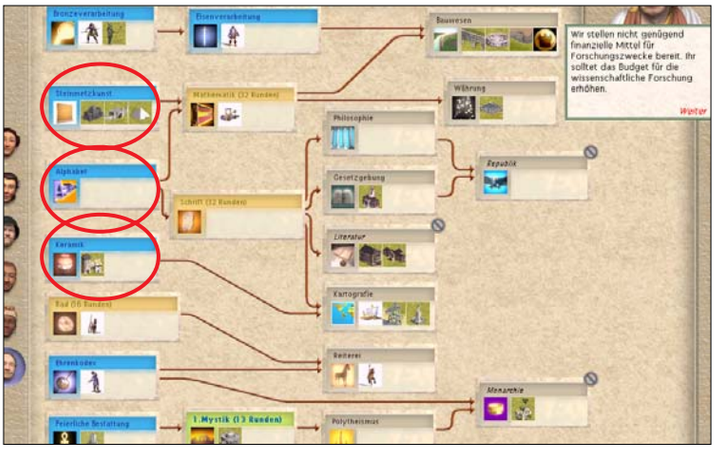
Wenn Sie eine Stadt der Gegner erobert haben, müssen Sie auf eine massive Konterattacke des Feindes gefasst sein. Nehmen Sie also bereits beim Angriff Defensivtruppen mit, die später besser verteidigen können.



Friedensverhandlung



Auch wenn Sie einen Krieg vermutlich klar gewinnen, bieten Sie kurz vor dem Sieg einen Friedensvertrag an, wenn Sie glauben, dass Ihnen der Gegner bei der Forschung überlegen sei. Herrscher mit nur noch einer oder zwei Städten werden auf alle Angebote eingehen. Das bedeutet: Sie bekommen alles neue Wissen, Arbeiter und Gold.



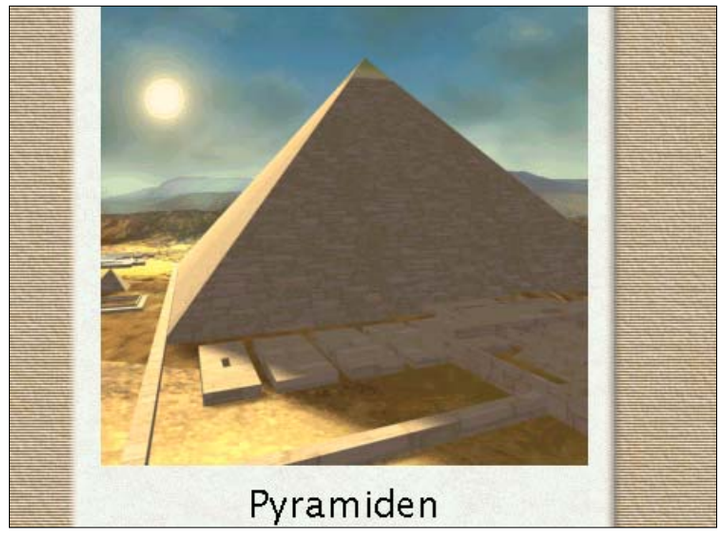
In diesem Fall konnten Sie durch das Angebot gleich drei neue Technologien erwerben: Steinmetzkunst, Alphabet und Keramik (Kreise). Dafür hätten Sie selbst beim Forschen sicher rund 40 Runden gebraucht. Natürlich können Sie danach den Friedensvertrag wieder brechen – falls Sie Despot oder Monarch sind. Sonst meckert Ihr Volk.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Civilization 3 FORTSETZUNG

Weltwunder





Weltwunder zu bauen, ist für jedes Volk ein Kraftakt. Daher sollten Sie sich vorher im Spiele-Lexikon genau ansehen, welche Wirkung ein Weltwunder auf Ihre Zivilisation hat. Nichts jedes Wunder ist wirklich toll. Manche sind aber sehr nützlich, etwa die Pyramiden. Damit bekommen alle Ihre Städte auf dem Kontinent ein Nahrungslager.

Wenn ein Weltwunder fertig ist, sehen Sie einen kurzen Film, der das Ereignis entsprechend würdigt. Weltwunder haben meist gute Seiten – aber auch schlechte. So werden Nachbarvölker schnell neidisch auf den Bau und fangen schneller Krieg an. Städte, in denen Weltwunder stehen, können übrigens erobert werden – auch von Ihnen!

Kommandant





Mit viel Glück wird aus einer Elite-Einheit, die einen Kampf gewinnt, ein Kommandant. Der hat zwei herausragende Fähigkeiten, von denen Sie allerdings nur eine nutzen können: Entweder nehmen Sie ihn als Anführer einer Armee, in der Sie mehrere Einheiten zu einer kampfstarken Truppe zusammenziehen können, …

… oder Sie verwenden ihn zum beschleunigten Bau eines Projektes, vorzugsweise eines Weltwunders. Schicken Sie ihn dazu in die Stadt, in der das Wunder entstehen soll, und wählen Sie dann die Option „Modernisierung beschleunigen“. Egal, wie groß das Wunder auch immer ist, eine Runde später ist es fertig. Ein großer Vorteil im Spiel!

Luxusgüter







Luxusgüter machen Ihr Volk glücklich und vermindern die Gefahr einer Rebellion in Ihren Städten. Dazu muss das Feld mit dem Luxusgut (Kreis) durch eine Straße mit der Stadt verbunden sein und im Stadtbereich liegen.

Ist ein Luxusgut einmal zu weit entfernt und zählt daher nicht zum Stadtgebiet, können Sie einen Arbeiter dorthin schicken und ihn eine Kolonie bauen lassen. Per Straße mit Stadt verbinden, schon kommt das Gut an.

In den Genuss des Luxusgutes kommen alle Städte, die durch Straßen oder Häfen miteinander verbunden sind. Auf dem Stadtbildschirm sehen Sie, wie viele Einwohner durch die Güter glücklich werden – hier nur einer!

Sieg-Strategien



Nehmen Sie zum Start das richtige Volk. Jedes hat Vor- und Nachteile, für Anfänger sind aber grundsätzlich militaristische (aggressive) Völker besser geeignet. Durch Eroberungen gewinnt man eben Wissen und Städte!



Unterschätzen Sie nie die Infrastruktur. Bauen Sie unbedingt viele Straßen zwischen den Städten, aber auch um die Städte herum. Straßen fördern nachhaltig den Handel und bringen damit auch Einnahmen für die Forschung.



Sparen Sie Einheiten. Ziehen Sie angeschlagene Truppen (Kreis) aus Gefechten zurück in eigene Städte oder neutrales Land. Warten Sie ab, bis sich die Einheit komplett erholt hat, bevor Sie sie erneut in den Kampf schicken.



Abstand halten! Sorgen Sie dafür, dass zwischen Ihren Städten möglichst ein Abstand von vier Feldern liegt. So können sich beide Städte optimal ausbreiten. Stehen Städte zu dicht beieinander, rächt sich das später im Spiel.



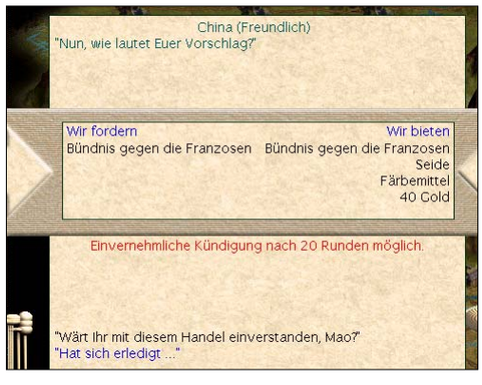
Erforschen Sie schnell die Kartografie. Schicken Sie Boote mit mindestens einer Einheit (Kreis) los, um Neuland auch im Inneren zu erforschen. Je eher Sie Kontakt zu allen anderen Völkern haben, desto besser blüht Ihr Handel.



Wenn Sie berittene Einheiten zur Verfügung haben, setzen Sie die bevorzugt offensiv ein. Reiter, die nur noch wenig Lebensenergie haben (Kreis), können nämlich fliehen, im Gegensatz zu Fußtruppen. Das spart Einheiten.



Regierungswechsel sind mit einigen Runde Anarchie verbunden, in denen nichts gebaut wird. Denken Sie daran, wenn Sie gerade ein Wettrennen im Weltwunderbau austragen. Führen Sie Krieg: nur auf Monarchie wechseln!



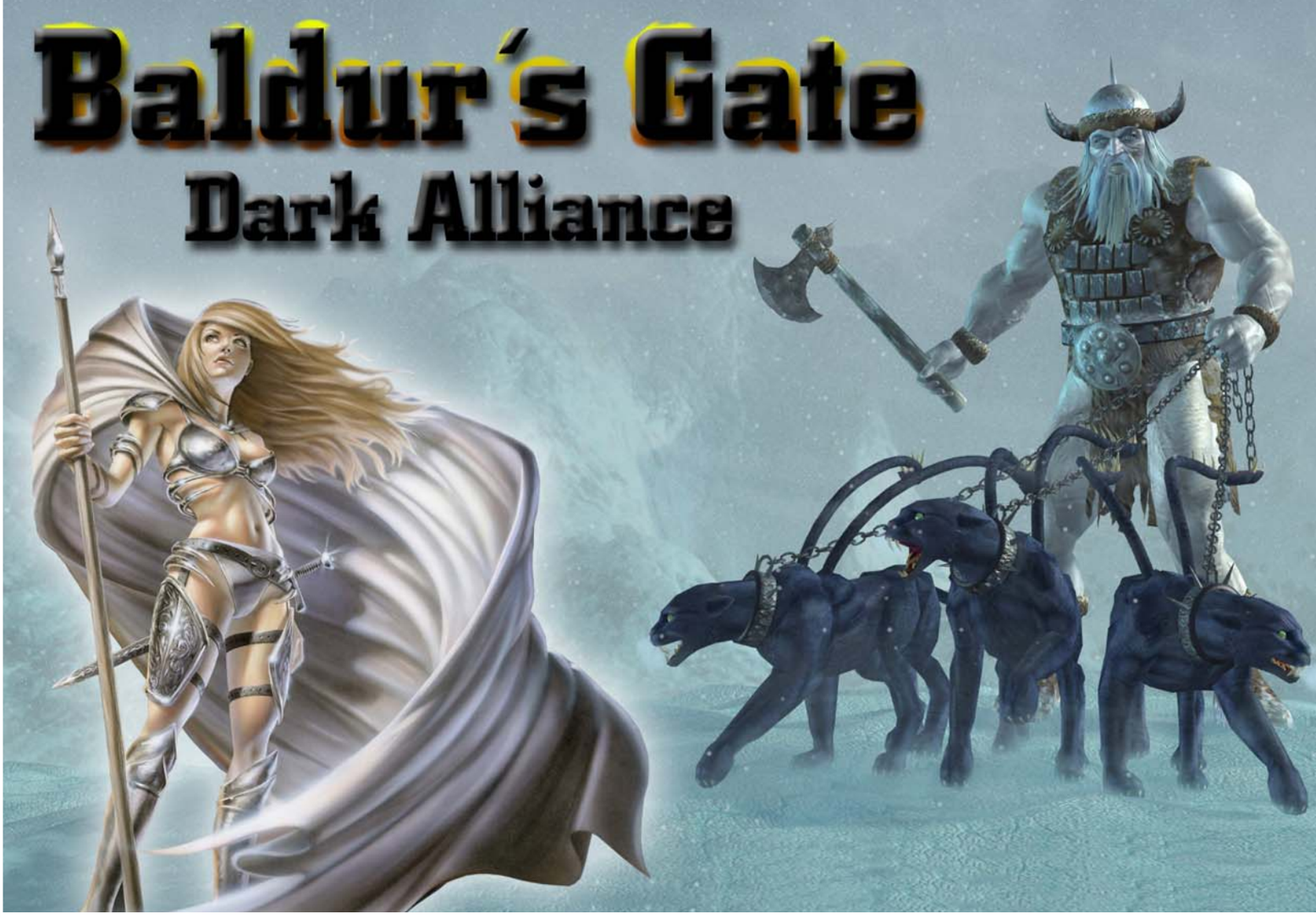
In höheren Schwierigkeitsstufen können Sie ohne Diplomatie nicht gewinnen. Suchen Sie sich deshalb beizeiten mindestens einen Verbündeten, dem Sie treu bleiben und helfen. Einen Krieg gegen alle anderen verlieren Sie!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Baldur's Gate
Dark Alliance



Action-Rollenspiel für Playstation 2 | **Wie finden Sie Ihre verschwundene Schwester wieder? Dafür gibt es leider kein Patentrezept. Aber COMPUTERBILD-SPIELE bereitet Sie für den Start zur großen Suche im Abenteurer-Land vor** Spielverlauf siehe Test Seite 76

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Gebietskarten aufrufen

Um nicht den Überblick zu verlieren, sollten Sie hin und wieder einen Blick auf die Karte werfen. Drücken Sie dazu die Taste **L1**. In der Mitte des Spielfeldes macht sich dann über Ihrer Spielfigur ein Gebilde aus weißen Linien breit, etwa so:



Das ist die vergrößerte Übersichtskarte des Gebietes, in dem Sie sich gerade befinden. Bereits besuchte Orte sind auf der Karte dargestellt. Führen die Linien ins Nichts, so müssen Sie das Gebiet weiter erkunden. Ein kleiner Pfeil informiert Sie über Standort und Blickrichtung Ihres Helden. Falls die große Karte Sie stören sollte, drücken Sie nochmals die Taste **L1**. Die Karte erscheint dann in kleinerer Ausführung in der rechten oberen Ecke, etwa so:



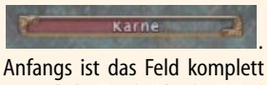
Zaubersprüche auswählen

Beherrscht Ihr Held Zaubersprüche, so müssen Sie die im Eifer des Gefechts schnell zur Hand haben. Durch die Liste der Zauber blättern Sie mit den Tasten ⬆ und ⬇. Am linken unteren Bildrand sind die zugehörigen Symbole zu sehen ●.
Der aktuell gewählte Zauber wird in einem Text erklärt. Im hier gezeigten Beispiel ist es der Meteoritenschwarm. Drücken Sie während eines Kampfes die Taste ●, dann wird der Zauber ausgesprochen. Halten Sie am besten schon vorher immer den richtigen Zauberspruch parat, damit Ihnen im Kampf keine Flüchtigkeitsfehler unterlaufen.



Große Gegner besiegen

Wenn Sie sich mit besonders gefährlichen Gegnern anlegen, laufen Kämpfe etwas anders ab. In der Mitte des unteren Bildrandes steht in einem Farbbalken der Name Ihres Gegners, etwa so:

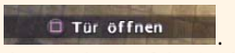


Anfangs ist das Feld komplett rot gefärbt. Das heißt, der Feind erfreut sich bester Gesundheit. Treffen Sie den Kontrahenten im Kampf, so schrumpft der rote Balken allmählich. Sobald er ganz verschwunden ist, haben Sie den Kampf gewonnen.

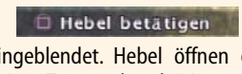
Türen öffnen und Hebel umlegen

Oft stehen Sie vor verschlossenen Türen. Für einige davon benötigen Sie die passenden Schlüssel. Die finden Sie entweder in Truhen und Kisten, oder sie werden Ihnen ausgehändigt, wenn Sie Aufträge erfolgreich ausgeführt haben.

Haben Sie den richtigen Schlüssel zur Hand, oder lässt sich die Tür auch ohne Schlüssel öffnen, dann erscheint am unteren Bildrand die Meldung



Drücken Sie dann auf der Spieletastatur ■, so geht die Tür auf. Fehlt Ihnen der richtige Schlüssel, dann passiert gar nichts, und Sie müssen woanders weitersuchen. Auch Hebel sind von Bedeutung und werden ebenfalls per Druck auf ■ bedient. Steht Ihre Spielfigur davor, so wird in der Mitte des unteren Bildrandes



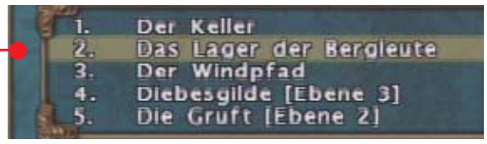
eingeblendet. Hebel öffnen geheime Türen oder aktivieren andere Mechanismen. Jeder lässt sich nur ein Mal betätigen.

Spielstand laden

1 Drücken Sie während des Spiels die **Start**-Taste auf der Spieletastatur.

2 Im daraufhin geöffneten Menü wählen Sie per ⬇-Taste Spiel laden und drücken ✕.

3 Dann wird eine Liste der bereits gespeicherten Spielstände gezeigt, etwa so ●. Wählen Sie daraus einen Spielstand, indem Sie die Taste ✕ drücken. Die alte Spielposition wird dann geladen, und Sie können von da aus weiterspielen.



Spielstand speichern



1 An einigen Stellen im Spiel stehen kleine Podeste mit jeweils einem Buch darauf. Das sind die Punkte, an denen Sie den Spielstand speichern können.



2 Drücken Sie die Taste ■, sobald Sie direkt davor stehen. Das Spiel greift dann auf die Speicherkarte zu. Lassen Sie die Karte in dieser Phase unbedingt stecken.



3 Jetzt können Sie mit den Tasten ⬇ und ⬆ einen Speicherplatz auswählen. Bestätigen Sie die Auswahl mit einem Druck auf ✕.



4 Bevor gespeichert wird, fragt das Spiel sicherheitshalber zurück. Erst, wenn Sie daraufhin die Taste ✕ drücken, wird der Spielstand wirklich festgeschrieben.



5 Ein gelber Laufbalken informiert Sie über den Fortschritt des Speichervorgangs. Sobald das Feld komplett gelb ist, steht der Spielstand sicher in der Liste.



6 Ist alles gelaufen, so gibt es noch eine kurze Meldung, damit Sie auch ganz sicher sein können. Mit ✕ geht es dann zurück zum Spiel.

Waffe wechseln



1 Sehr oft sind im Spiel Waffen oder Teile der Rüstung zu wechseln. Drücken Sie dazu erst auf **Select**, um einen prüfenden Blick in den Rucksack Ihres Helden zu werfen.



2 Mit ⬇ und ⬆ wählen Sie die neue Waffe oder Ausrüstung, per Druck auf ✕ bestätigen Sie Ihre Entscheidung. Ein grünes Feld markiert das ausgesuchte Stück.

Helden verbessern



1 Mit jedem Sieg sammelt Ihr Held Erfahrungspunkte. Reicht sein Vorrat für die nächste Spielstufe, so erscheint diese Meldung. Drücken Sie die **Select**-Taste.



2 Mit den Tasten ⬇ und ⬆ wählen Sie eine Fertigkeit, die verbessert werden soll. Dafür stehen Punkte in begrenzter Zahl zur Verfügung, die Sie mit ✕ verteilen.



3 Verteilen Sie alle Punkte. Dass keiner übrig bleibt, schadet nicht, denn in der nächsten Spielstufe gibt es genügend neue. Beenden Sie das Menü mit ●.



Advance Wars[1]

[1]sprich: „Eddwahnz Wohrs"

Strategiespiel für Gameboy Advance | COMPUTERBILD-SPIELE präsentiert Ihnen hier die Besonderheiten der verschiedenen Einheiten- und Gelände-Typen sowie eine Gewinnstrategie für den ersten Einsatz

Spielverlauf siehe Test Seite 84

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Einheiten-Typen



Tempo: 3
Sicht: 2

Die **Infanterie** ist von geringer Kampfkraft und eignet sich eigentlich nur dazu, Städte und Basen zu besetzen.



Tempo: 2
Sicht: 2

Mech-Einheiten mit Bazooka sind eine Gefahr für Jagdpanzer. Sie können auch Städte einnehmen.



Tempo: 6
Sicht: 3

Jagdpanzer sind schnell, aber von nur geringer Kampfstärke. Gegen Kampfpanzer können sie nicht viel ausrichten.



Tempo: 5
Sicht: 1

Kampfpanzer, rollende Festungen, sind die stärksten Bodentruppen überhaupt und äußerst schwer aufzuhalten.



Tempo: 8
Sicht: 5

Späher dienen im Kriegsnebel der Aufklärung. Ihr Sichtfeld ist enorm. Im Kampf können sie nur gegen Infanterie bestehen.



Tempo: 6
Sicht: 1

Truppentransporter sind nicht bewaffnet. Sie transportieren Infanterie und Mech-Einheiten, liefern Munition und Benzin.



Tempo: 5
Sicht: 1

Artillerie richtet aus der Distanz großen Schaden an. Im direkten Kampf kann sie allerdings nichts bewirken.



Tempo: 6
Sicht: 2

Flaks sind starke Waffen gegen Flugzeuge und Hubschrauber. Mit Panzern sollten sie sich aber nicht anlegen.



Tempo: 5
Sicht: 1

Raketenwerfer können aus großer Distanz gewaltigen Schaden bei Boden- und See-Einheiten anrichten.



Tempo: 4
Sicht: 5

Missiles sind die besten Waffen im Einsatz gegen Flug-Einheiten, gegen alle anderen Truppen dagegen wehrlos.



Tempo: 9
Sicht: 2

Jäger sind sehr schnell und perfekt für den Luftkampf ausgerüstet. Am Boden richten sie weniger Schaden an.



Tempo: 7
Sicht: 2

Bomber möglichst nicht in Luftkämpfe verwickeln. Ihre Stärke sind Angriffe auf Boden- und See-Einheiten.



Tempo: 6
Sicht: 3

Kampf-Helikopter sind äußerst vielseitig einsetzbar. Sie können es mit Gegnern in der Luft, am Boden und zur See aufnehmen.



Tempo: 6
Sicht: 2

Transport-Helikopter können Infanterie- und Mech-Einheiten befördern. Im Kampf sind sie jedoch wehrlos, weil unbewaffnet.



Tempo: 5
Sicht: 2

Schlachtschiffe attackieren mit ihren Kanonen aus der Distanz und richten damit großen Schaden bei See- und Bodeneinheiten an.



Tempo: 6
Sicht: 1

Lande-Boote können bis zu zwei Bodeneinheiten über das Wasser transportieren. Sie sind unbewaffnet und im Kampf wehrlos.



Tempo: 6
Sicht: 3

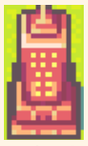
Kreuzer sind effektiv im Kampf gegen Flug-Einheiten und U-Boote. Sie können jeweils zwei Hubschrauber transportieren.



Tempo: 5
Sicht: 5

U-Boote im Tauchgang sind kaum aufzuspüren. Das macht sie zu einer starken und unberechenbaren Waffe gegen Schiffe.

Gelände-Typen



Das **Hauptquartier** muss beschützt werden. Fällt es an den Gegner, haben Sie den Kampf verloren.



Städte versorgen Bodentruppen mit Munition und Benzin, stellen ihre Kampfkraft wieder her.



In **Fabriken** können Bodentruppen produziert werden. Sie liefern auch neue Munition und Benzin.



Flughäfen stellen Flugzeuge sowie Hubschrauber her, beliefern sie auch mit Munition und Benzin.



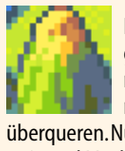
Seehäfen sind die Produktions-, Reparatur- und Versorgungsanlagen für alle Arten von Schiffen.



Auf **Straßen** können Bodentruppen deutlich schneller vorwärts kommen als im freien Gelände.



Im Kriegsnebel können sich Bodenheiten hervorragend im **Wald** verstecken und dort Deckung finden.



Fahrzeuge können keine **Berge** überqueren. Nur Infanterie und Mech-Einheiten schaffen das.



Flüsse können nur mit Infanterie-, Mech- und Flug-Einheiten überquert werden.



Auf **See** sind Schiffe und Flug-Einheiten unter sich. Bodentruppen müssen per Schiff befördert werden.



Landeboote können ihre Fracht nur am **Strand** laden und entladen, nicht an der Steilküste.



Schiffe können sich im Kriegsnebel in **Riffen** verstecken und werden dann nur von Flug-Einheiten gesehen.

Mission 1 – Auf in den Kampf!



1 **Runde 1:** Attackieren Sie mit dem Kampfpanzer den Jagdpanzer (Kreis) auf der Straße, und rücken Sie mit der Artillerie nach. Die Mech-Einheit im Norden muss nach Westen an den Bildrand zurückgezogen werden.



2 Die Mech-Einheit im Süden in den Transporter laden und nach Osten fahren. Alle Truppen so weit nach Südosten vorrücken lassen, dass sie noch nicht in die Reichweite des Raketenwerfers geraten (rote Felder).



3 **Runde 2:** Mit Kampfpanzer den Raketenwerfer und dann mit Artillerie und Flak die Artillerie zerstören. Der Jagdpanzer greift die Flak (Kreis) an. Den Jagdpanzer im Norden mit Mech-Einheit und Jagdpanzer zerstören.



4 Lassen Sie auch alle anderen Einheiten weiter nach Osten vorrücken. Der stark beschädigte Raketenwerfer (Kreis) des Gegners ist keine große Gefahr mehr. Nur den Transporter etwas im Hintergrund behalten.



5 **Runde 3:** Ihr Gegner setzt in dieser Runde seine Spezialkraft ein und entfesselt einen Schneesturm. Dadurch verringert sich die Reichweite Ihrer Einheiten, und seine Truppen können sich schneller bewegen.



6 Schalten Sie nun nacheinander alle Einheiten außerhalb der Reichweite (rote Felder) des gegnerischen Kampfpanzers aus. Ihre ersten Ziele sollten die Artillerie im Norden und die Flak-Einheit im Osten sein.



7 **Runde 4:** In dieser Runde herrscht wieder gutes Wetter. Ihre Einheiten können sich mit normaler Geschwindigkeit bewegen. Schalten Sie mit dem Jagdpanzer und der Mech-Einheit die Infanterie im Norden aus.



8 Daraufhin die verbleibenden feindlichen Einheiten im Süden zerstören. Ziehen Sie nun Ihren Kampfpanzer in den Wald vor, um den gegnerischen Kampfpanzer (Kreis) aus seiner Stellung herauszulocken.



9 **Runde 5:** Nachdem der Gegner den Kampfpanzer attackiert hat, sollten Sie Ihre Spezialkraft einsetzen. Dazu ein leeres Feld markieren und den **A**-Knopf drücken. Im Menü den Punkt „Gabe“ anwählen.



10 Dank Ihrer Spezialkraft werden beschädigte Einheiten repariert, und deren Kampfstärke erhöht sich. Damit war es ein leichtes Spiel, den gegnerischen Kampfpanzer an dieser Stelle (Kreis) auszuschalten.



11 **Runde 6:** Letzter Knackpunkt ist jetzt noch der gegnerische Raketenwerfer. Bleiben Sie vorerst außerhalb seiner Reichweite (rote Felder), und greifen Sie ihn dann direkt mit den schnellen Panzern an.



12 **Runde 7:** Ist der Raketenwerfer ausgeschaltet, können Sie die übrigen Einheiten des Gegners einfach überrennen. Der Rest ist ein Kinderspiel. Sind alle feindlichen Truppen zerstört, haben Sie gewonnen.

Mechwarrior 4

BLACK KNIGHT

Zusatz-CD-ROM zum Actionspiel für PC | Damit Ihrem Kampfroboter nicht gleich das Blech wegfliegt, hat COMPUTER-BILD-SPIELE stahlharte Tipps und zielgenaue Einsatzinformationen für Sie gesammelt Spielverlauf siehe Test Seite 48

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

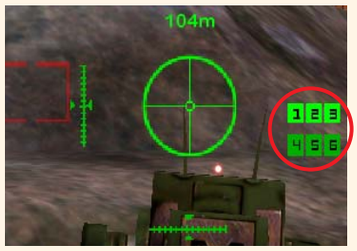
Allgemeines



Mech-Piloten mit Erfahrung aus dem Hauptspiel sind gewiss bestens mit den Funktionen ihres Kampfroboters vertraut. Einsteiger sollten sich dagegen erst mal im Training mit der Steuerung des Blechgiganten vertraut machen oder in COMPUTERBILD-SPIELE 4/2001 auf Seite 120 nachschlagen. Steuerknüppel mit Bewegungsmöglichkeit um die **Z-Achse** S. 166 gewähren besonders gute Kontrolle des Kampfkolosses.

Grundsätzlich gilt die alte Jägerregel: Bewegliche Ziele sind schwerer zu treffen. Da die Zielsicherheit der Computergegner in diesem Zusatzspiel viel besser ist, sollten Sie im Kampf stets in Bewegung bleiben. Hilfreich ist auch, die Panzerung Ihres Mechs zu verstärken, damit er mehr Treffer einstecken kann, ohne bleibende Schäden davonzutragen. Nutzen Sie auch eifrig das Zielfernrohr, denn mit dessen Hilfe lassen sich gegnerische Maschinen aus sicherer Entfernung bekämpfen.

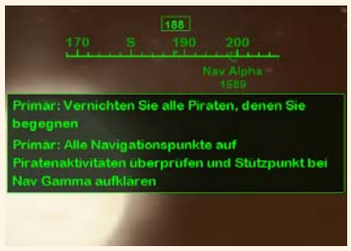
Anzeige



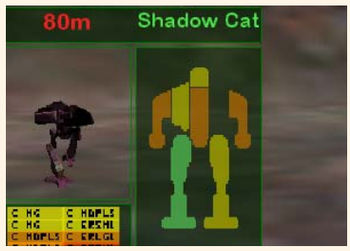
Wichtigstes Anzeige-Instrument ist das Zielkreuz. Die Zahlen (Kreis) informieren über den Zustand Ihrer Waffensysteme.



Leuchtet das Zielkreuz (Kreis) rot, dann ist das Ziel im Schussfeld. Dann sollten Sie schnell feuern, um einen Treffer zu landen.



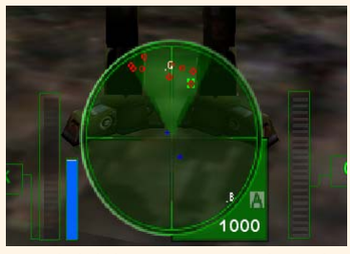
Alle Einsatzziele, die für den erfolgreichen Abschluss einer Mission zu erreichen sind, werden per Druck auf 0 gezeigt.



Die Anzeige links unten gibt Aufschluss über Schäden des Gegners. Je dunkler die Farbe, desto stärker die Schäden.



Weiter entfernte Ziele lassen sich am besten per Zielfernrohr anvisieren.



Unentbehrlich zur Navigation: das Radar. Hier sehen Sie die Position des Gegners.

Mechlab



Im Mechlab können Sie Ihren Mech nach Wunsch ausstatten, zum Beispiel mit Hitze-Senkern oder Jump Jets (Sprungdüsen).



Im Waffenmenü rüsten Sie den Mech mit Geschützen aus. Achten Sie aber auf die Hitze-Entwicklung der Bewaffnung.

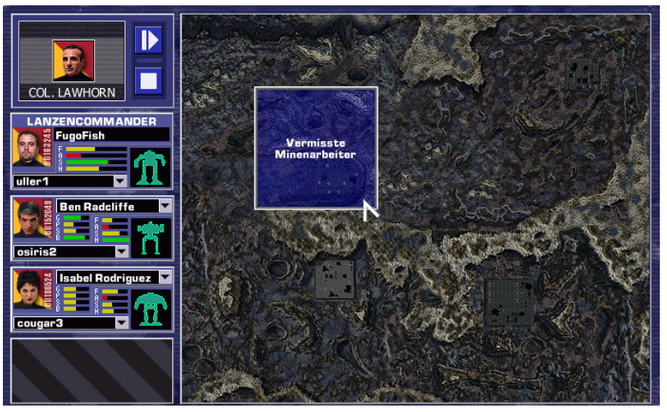


Im Panzerungsmenü lassen sich bestimmte Baugruppen stufenweise verstärken.



SPIELTIPPS

Operation 1 – Mission 1



Bevor Sie zum ersten Einsatz starten, müssen Sie entscheiden, mit welchem Mech Sie sich ins Kampfgetümmel stürzen wollen. Außerdem können Sie hier Ihr Team auswählen und dessen Mitgliedern ebenfalls Roboter zuweisen.



In der Einsatzbesprechung sollten Sie sich Ihre Ziele genau einprägen. Ihr erster Auftrag lautet: nacheinander drei Navigationspunkte ansteuern und dort die feindlichen Einheiten zerstören.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Mechwarrior 4 FORTSETZUNG

Operation 1 – Mission 1 (Fortsetzung)



1 Nach der Landung auf dem Planeten Kentares 4 wenden Sie sich nach rechts, so dass der Navigationspunkt Alpha in der Mitte der oberen Anzeige liegt (Kreis).



2 Mit den Funktionstasten F1 bis F10 können Sie Ihren Kameraden jederzeit Befehle erteilen. Marschieren Sie dann mit Ihrem Mech auf den …



3 … direkt vor Ihnen liegenden Hügel. Hinter dem Hügel lauern die feindlichen Piraten. Sie erkennen das am roten Rechteck im Bild (Kreis).



4 Vom Hügel aus haben Sie eine optimale Schussposition und können die nahenden Panzer der Piraten aus sicherer Distanz mit Laser oder Raketen ausschalten.



5 Nicht weniger als fünf Piratenpanzer rollen auf Sie zu. Während Ihr Kamerad unten aufräumt, sollten Sie ihm Feuerschutz geben.



6 Doch Vorsicht ist angezeigt, denn die Gegner versuchen Ihnen in den Rücken zu fallen. Achten Sie unbedingt immer darauf, wo sich deren Panzer aufhalten.



7 Ist der Job erledigt, peilen Sie Navigationspunkt Beta an. Hier warten drei gegnerische Mechs. Die ersten Treffer erzielen Sie wieder aus sicherer Entfernung.



8 Im Nahkampf sollten Sie sehr umsichtig zu Werke gehen – der Gegner mit seinen schnellen Mechs der Osiris-Klasse ist nicht zu unterschätzen.



9 Mit F1 weisen Sie die Kameraden an, sich ebenfalls auf Ihr Ziel einzuschießen. Während der Gegner beschäftigt ist, können Sie ihn in Ruhe anpeilen …



10 … und das Zielfernrohr einschalten. So haben Sie den Osiris-Mech optimal im Blick und können seine empfindlichen Stellen exakt beschießen.



11 Unbedingt einen Sicherheitsabstand einhalten, denn wenn der feindliche Apparat explodiert, könnten Trümmerteile Ihren Kampfroboter beschädigen.



12 Anschließend peilen Sie die Minenanlage beim Navigationspunkt Gamma an. Hinter dem Bergmassiv suchen und beziehen Sie eine sichere Stellung.



13 Die Verteidiger der Minenanlage haben einige Überraschungen für Sie. Die Raketentürme sind aber kein Problem – Zielfernrohr und Raketen einsetzen.



14 Doch auch ein feindlicher Shadow-Cat hat in der Nähe der Minenanlage Stellung bezogen. Finden und vernichten Sie den, bevor Sie sich herunter wagen.



15 Wenn Sie in der Minenanlage angekommen sind, stehen dort noch ein paar letzte Raketentürme. Mit dem Laser schießen Sie die jedoch schnell kaputt.

Operation 1 – Mission 2



Während Ihr erster Einsatz noch relativ einfach war, ist die zweite Aufgabe mit dem Titel „Würgegriff" schon wesentlich anspruchsvoller. Ganz auf sich allein gestellt, müssen Sie zuerst Navigationspunkt Alpha 1 erreichen. Leichter gesagt als getan, denn der Weg dorthin ist von 5 Panzern und einem Mech der Hellspawn-Klasse versperrt. Kämpfen Sie sich den Weg frei, und suchen sich eine sichere Position, um die Sauerstofflager der Piraten 2 mit Lenkraketen zu vernichten. Anschließend müssen Sie noch bei Navigationspunkt Beta 3 die ebenfalls gut verteidigte Wasseraufbereitungsanlage 4 der Piraten zerstören. Nach getaner Arbeit stampfen Sie schnell zu Navigationspunkt Gamma 5 weiter, wo Ihr Kommandant sich mit seinem Mech versteckt hat. Zusammen locken Sie die Piraten in einen Hinterhalt. Schließen Sie den Auftrag erfolgreich ab, dann geht's sofort mit dem dritten Einsatz weiter.

Operation 1 – Mission 3



Im dritten Einsatz können Sie bereits auf mittelschwere Mechs, wie den „Chimera", zurückgreifen, und auch Ihre Kameraden Ben Radcliffe und Isabel Rodriguez sind wieder mit von der Partie. Ihr Auftragsziel ist die Begleitung und Verteidigung eines Konvois. Lösen Sie dazu bei Navigationspunkt Alpha 1 die Striker-Lanze ab, und geben Sie dem Corvatti-Konvoi Geleitschutz bis zum Versorgungsdepot 5. Unterwegs bei Navigationspunkt Beta 2 warten zwei Mechs der Cougar-Klasse und nehmen den Konvoi unter Beschuss. Sie müssen die feindlichen Mechs unbedingt auf Distanz zum Konvoi halten, denn bei einem Verlust dieser Fahrzeuge ist auch der Einsatz verloren. Ein Piraten-Mech steht auf einem Bergrücken. Diese Maschine müssen Sie aus sicherer Entfernung zuerst zerstören. Der zweite Roboter kommt direkt aus der Schlucht auf Sie zu. Sobald der zu Schrott verarbeitet ist, geht es weiter zu den Navigationspunkten Gamma 3 und Delta 4, wo sich ebenfalls zahlreiche Piraten aufhalten.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1]sprich: „Tschihts"

Empire Earth[2] für PC

[2]sprich: „Empeier Örß"

An der Zufallskarte verzweifelt? Keine Chance gegen den Computer? Das können Sie jetzt ändern – mit diesen Tricks:

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, und wählen Sie eine Zufallskarte aus.

2 Klicken Sie darin unten rechts auf „Cheat Codes". Sobald davor ein grünes Häkchen steht, sind die Cheats aktiv und können angewandt werden.



3 Starten Sie nun die Zufallskarte.

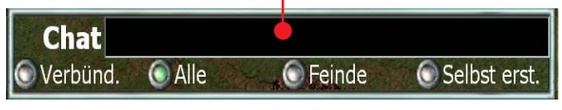


Mit dem geheimen Trick „headshot" lassen Sie sämtliche Pflanzen, Tiere und Felsen von der Karte verschwinden.

4 Um einen Cheat einzugeben, drücken Sie ↵.

5 Daraufhin wird auf dem Bildschirm dieses Fenster geöffnet.

6 Tippen Sie den gewünschten Trickbegriff ein, und bestätigen Sie durch erneuten Druck auf ↵.



7 Das war's auch schon. Mit diesen Mitteln sollten Sie den Computergegner von nun an in Schach halten können.



Die gesamte Karte sehen? Kein Problem!

Eingabetext	Wirkung
my name is methos	100 000 Einheiten aller Ressourcen dazu, Karte aufdecken.
all your base are belong to us	100 000 Einheiten aller Ressourcen dazu.
boston food sucks	1000 Einheiten Nahrung dazu.
atm	1000 Einheiten Gold dazu.
you said wood	1000 Einheiten Holz dazu.
rock&roll	1000 Einheiten Fels dazu.
creatine	1000 Einheiten Eisen dazu.
asus drivers	Ganze Karte aufdecken.
brainstorm	Blitzschnelles Bauen und Forschen.
headshot	Alle Objekte (außer Gebäuden und Menschen) entfernen.
the big dig	Keine Ressourcen mehr.
slimfast	Keine Nahrung mehr.
boston rent	Kein Gold mehr.
uh, smoke?	Kein Holz mehr.
mine your own busines	Kein Fels mehr.
girlyman	Kein Eisen mehr.

Heroes Chronicles – The Final Chapters[3] für PC

[3]sprich: „Hihrohs Kronickels – Se Feinel Tschäpter"

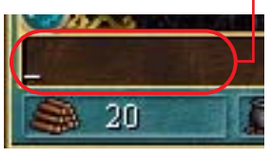
Damit der unsterbliche Held Tarnum auch in seinen letzten Kämpfen Erfolg hat, können Sie ihm mit geheimen Tricks unter die Arme greifen

1 Starten Sie das Spiel, wie immer.

2 Beginnen Sie ein neues Spiel, oder laden Sie einen abgespeicherten Spielstand.

3 Jetzt sehen Sie den Spielbildschirm. Drücken Sie nun ⇄, um einen Cheat eingeben zu können.

4 Sie sehen jetzt einen blinkenden weißen Strich unten im schwarzen Balken.



5 Tippen Sie jetzt den gewünschten Cheat ein, und achten Sie dabei unbedingt auf die Schreibweise: alles groß!

6 Bestätigen Sie die Eingabe mit ↵. Nun sollte das gewünschte Ereignis eintreten. Viel Erfolg!



Der Computergegner hält nichts von Cheats.



Mit dem richtigen Trick rekrutieren Sie eine starke Armee.



Darf's ein starker Held sein? Mit „NCWNEO" gibt's reichlich Stufen. Bei den Cheats fällt auf: Hier waren „Matrix"-Fans am Werk!

Eingabetext	Wirkung
NWCTHEREISNOSPOON	999 Mana und alle Sprüche.
NWCTHECONSTRUCT	100 Ressourcen und 100 000 Gold.
NWCNEO	Level aufsteigen.
NWCZION	Alle Gebäude.
NWCLOTSOFGUNS	Alle Kriegsmaschinen.
NWCTRINITY	Erzengel.
NWCAGENTS	Schwarzer Ritter.
NWCNEBUCHADNEZZAR	Unbegrenzt Bewegung.
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT	Maximales Glück.
NWCMORPHEUS	Maximale Moral.
NWCREDPILL	Mission gewinnen.
NWCBLUEPILL	Mission verlieren.
NWCWHATISTHEMATRIX	Karte aufdecken.
NWCIGNORANCEISBLISS	Karte verhüllen.
NWCORACLE	Puzzle gelöst.
NWCPHISHERPRICE	Verrückte Farben.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Star Wars: Rogue Squadron[1] 3D Version 1.0 für PC

Hier wird nicht „geschummelt" – Sie helfen lediglich der Macht ein wenig auf die Sprünge. Damit sie immer mit Ihnen ist ...

[1]sprich: „Sstahr Wohrs: Rohg Skwoddren"

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Einstellungen oben rechts im Bild.

3 Klicken Sie anschließend auf Paßwort.

4 Tippen Sie dann an dieser Stelle den Trickbegriff ein. Sie müssen dabei nicht auf Groß- und Kleinschreibung achten. Wenn Sie fertig sind, bestätigen Sie Ihre Eingabe mit ↵.

5 Sobald Sie dann eine Aufgabe in Angriff nehmen, ist der Trick aktiviert. Wenn Sie mehrere Trickbegriffe gleichzeitig eintippen und speichern, dann funktionieren auch mehrere Tricks gleichzeitig.

6 Um ein Passwort wieder zu löschen, klicken Sie es im Menü Einstellungen an, halten ⇧ fest und drücken Entf.



Wer den richtigen Trick auf Lager hat, kann als imperialer Lauf-Kampfroboter spielen.

Eingabetext	Wirkung
IAMDOLLY	Sie haben unendlich viele Leben.
DIRECTOR	Sie können sich alle Zwischenfilme nacheinander anschauen.
TOUGHGUY	Sie haben alle zusätzlichen Ausrüstungsgegenstände.
CHICKEN	Sie spielen das Spiel als imperialer Lauf-Kampfroboter.
MAESTRO	Sie können sich alle Musikstücke anhören.

Harry Potter und der Stein der Weisen Version 1.0 für PC

Nicht nur der Zauberknabe kann Wunder vollbringen – auch Sie. Mit den geheimen Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE ist Erfolg keine Hexerei

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Während des Spiels können Sie jederzeit Trickbegriffe eintippen. Eventuell müssen Sie es mehrmals mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten probieren. Achten Sie aber darauf, nicht während der Eingabe das Tempo zu ändern. Es spielt keine Rolle, ob Sie Groß- oder Kleinbuchstaben verwenden.

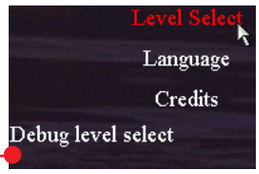
3 Wenn Sie den Trickbegriff HARRYDEBUGMODEON einsetzen, um zu einer bestimmten Spielstufe zu gelangen, gehen Sie folgendermaßen vor: Tippen Sie den Text während einer Aufgabe ein.

4 Beenden Sie die Aufgabe per Druck auf Esc.

5 Im Eingangsmenü sehen Sie jetzt links einen zusätzlichen Text.



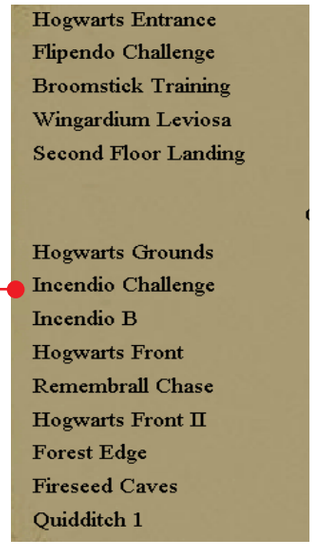
Mit dem geeigneten Trick können Sie Harry zu Riesensprüngen veranlassen.



6 Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Level Select.

7 Jetzt können Sie aus der Liste per Klick die Stufe auswählen, die Sie spielen wollen.

8 Wenn Sie das Spiel in den so genannten Entwicklermodus geschaltet haben, können Sie mit einem Druck auf ␣ den Ablauf der teilweise recht langen Zwischenvideos stark beschleunigen.



Eingabetext	Wirkung
HARRYKORESH	Harry wird unverwundbar.
HARRYGETSFULLHEALTH	Harrys Lebensenergie wird komplett erneuert.
HARRYSUPERJUMP	Harry macht einen Riesensprung.
HARRYNORMALJUMP	Harry macht einen großen Sprung.
HARRYDEBUGMODEON	Entwicklermodus: Im Hauptmenü kann jede Spielstufe gewählt werden.



Wenn Harry von Fluffy gebissen wird, lässt seine Lebenskraft nach. Mit dem richtigen Trick wird sie wiederhergestellt.

Star Trek: Armada 2 Version 1.0 für PC

Auch das Weltall hat genug Raum für ein paar nette Tricks. Wie Sie in „Star Trek: Armada 2" zu mehr Dilithium kommen, verrät Ihnen COMPUTERBILD-SPIELE hier

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt, beginnen Sie eine neue Spielaufgabe, oder spielen Sie eine gespeicherte Aufgabe weiter.

2 Drücken Sie dann ↵. Am linken Bildrand sehen Sie auf halber Bildschirmhöhe das Wort Spieler:.

3 Tippen Sie jetzt einfach den Trickbegriff SHOWMETHEMONEY ein: Spieler: showmethemoney. Dadurch wird der Vorrat an Dilithium-Erz um 2000 Einheiten erhöht. Diese Anzeige bestätigt es: 9500. Sie können diesen Trick jederzeit wiederholen. Das Dilithium brauchen Sie für den Neubau von Raumschiffen und Stationen.



Dilithium wird normalerweise auf speziellen Monden abgebaut. Sie können sich aber auch welches ertricksen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

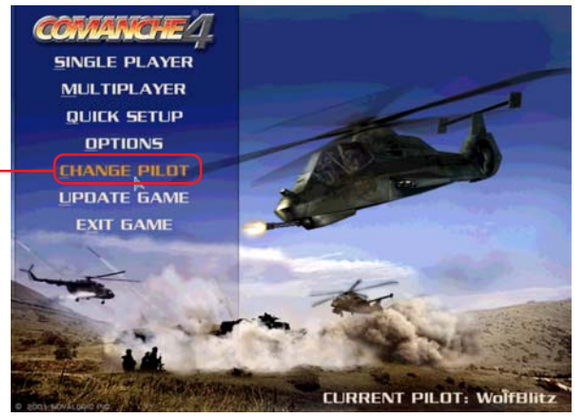
Comanche[1] 4 (Version 1.0.0.12) für PC

[1]sprich: „Kommäntschi"

Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Mit dem Cheat von COMPUTERBILD-SPIELE können sich Nachwuchspiloten wie alte Hasen fühlen und alle Missionen durchfliegen

1 Starten Sie den Comanche-Hubschrauber, wie gewohnt: CD-ROM ins Laufwerk und Programm einschalten.

2 Klicken Sie auf die Zeile, im Hauptmenü, damit ein unbesiegbarer Haudegen im Cockpit Platz nehmen kann.



3 Im folgenden Menü klicken Sie auf Rename Pilot und tippen als neuen Pilotennamen „WolfBlitz" ein. Achten Sie dabei auf die Groß- und Kleinschreibung.

4 Wenn Sie jetzt das Kampagnenmenü auswählen, und in den„Mission Archives" einmal auf „OK" klicken, dann stehen Ihnen alle Missionen und Spielstufen offen.



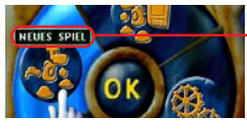
Rayman[2] M für PS2

[2]sprich: „Räiman"

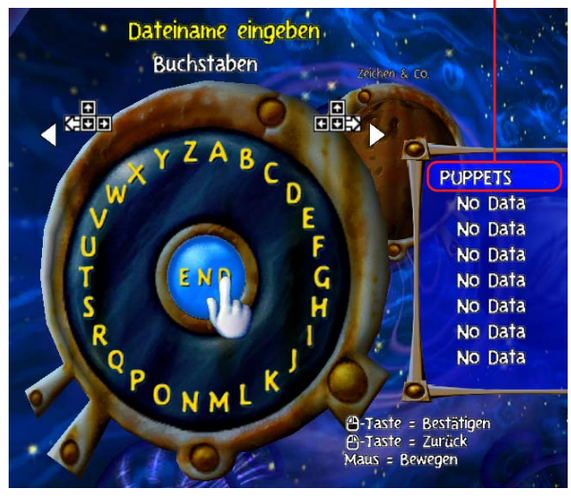
Den Absprung verpasst? Oder war die Zeit zu knapp bemessen? COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie in „Rayman M" mit allen Charakteren durch sämtliche Spielstufen springen können

1 CD-ROM einlegen und das Spiel starten, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü klicken Sie auf die Zeile und legen dann eine neue Spieldatei an.



3 Um alle Spielstufen, Figuren oder Disziplinen freizuschalten, geben Sie einen der Begriffe aus der Tabelle rechts als neuen Spielernamen ein, bestätigen diese Eingabe aber noch nicht mit ✕, sondern drücken gleichzeitig die Tasten L2, ■ und ●. Wenn der Cheat erfolgreich aktiviert wurde, erhalten Sie eine entsprechende Nachricht. Erst dann drücken Sie ✕ und starten anschließend ein neues Spiel. Übrigens: Wenn Sie mehrere Cheats kombinieren, kann das Spiel nicht mehr gespeichert werden. Bei der Jagd nach neuen Rundenrekorden müssen Sie sich also für jeweils einen Cheat entscheiden.



Eingabetext	Wirkung
PUPPETS	Alle Spielfiguren verfügbar.
CARNIVAL	Alle Kostüme verfügbar.
FIELDS	Alle Spielstufen im ersten Modus verfügbar.
ALLRAYMANM	Alle Spielstufen in jedem Modus.
TRACKS	Alle Renn-Spielstufen im ersten Modus.
ALLTRIBE	Alle Renn-Spielstufen in jedem Modus.
ARENAS	Alle Kampf-Spielstufen im ersten Modus.
ALLFISH	Alle Kampf-Spielstufen in jedem Modus.

Tony Hawk's Pro Skater[3] 3 für PS2

[3]sprich: „Toni Hohks Pro Skäiter"

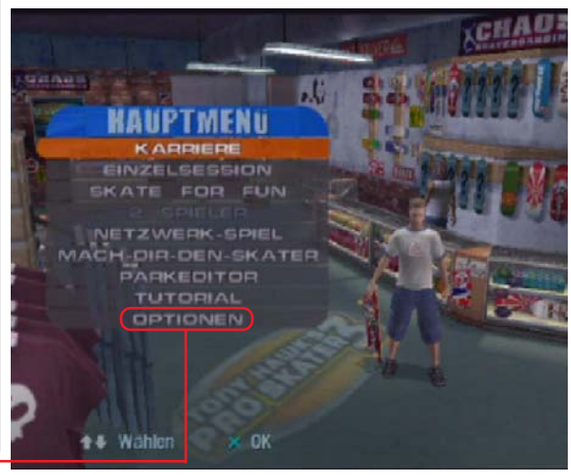
Sind Sie schon als Darth Maul oder Wellenreiter durch die Skateboard-Arena in Roswell gefetzt? COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie Sie mit diesen versteckten Figuren durch zuvor unentdeckte Spielstufen brettern können

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

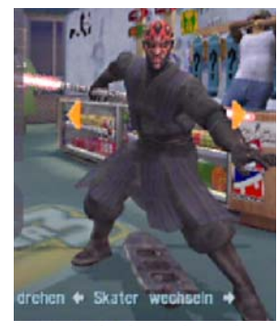
2 Das Eingabefeld der Spielhilfe rufen Sie folgendermaßen auf: Nach dem Spielstart wählen Sie mit ✕ im Hauptmenü den Punkt„Optionen" aus.

3 In den Optionen finden Sie den Bereich CHEATS, den Sie nun anwählen können.

4 Mit den Tasten ⬅, ➡, ⬆ und ⬇ wählen Sie nacheinander die benötigten Großbuchstaben aus. Die Eingabe jedes Buchstabens schließen Sie mit einem Druck auf die Taste ✕ ab. Sobald der Begriff komplett eingegeben ist, wählen Sie ÄNDERUNGEN ANNEHMEN und bestätigen wiederum, mit ✕. Ist ein Cheat aktiviert so hören Sie kurz das Klingeln einer Kasse zur Bestätigung.



5 Der Cheat „Peepshow" schaltet im Optionsmenü alle Videofilme frei. Wenn Sie per Druck auf ✕ ins Hauptmenü schalten, können Sie dort eine „Einzelsession" starten und die neuen Spielstufen oder Skater ausprobieren.



Brettern Sie als Darth Maul durch unbekannte Arenen.

Eingabetext	Wirkung
YOHOMIES	Freischaltung aller versteckten Skater inklusive Darth Maul und Wolverine.
ROADTRIP	Freischaltung aller Spielstufen.
PEEPSHOW	Freischaltung der Videosequenzen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

WELTMEISTERSCHAFT IN KOREA



Publikumsmagnet: 50 000 Zuschauer verfolgten die Spiele.

Schütz

Wie die Deutschen bei Com

Spielen am Computer ist in Asien längst ein anerkannter Sport. Zu den Besten in dieser Disziplin gehört auch ein deutsches Team

Die Silbermedaille! Begeisterung im COEX-Tagungszentrum in Seoul, tosender Beifall, Live-Übertragung im koreanischen Fernsehen. Auf der Bühne jubeln Jens Heyenga, Kai Hering, Konsta Tiihonen, Markus Schmied und Philipp Mohr. Gerade haben die fünf jungen Deutschen bei den ersten World Cyber Games zwar das Finale verloren, doch damit immerhin den zweiten Platz erobert – im Wettstreit gegen 26 andere Teams im Spiel „Half-Life: Counterstrike“[1] (deutsche Version), einem von sechs Spielen bei der Weltmeisterschaft.

Lediglich die Mannschaft aus Kanada war bei „Half Life“ noch besser. Aber nur im Endspiel. „Erst einen Tag zuvor hatten wir sie in der Qualifikation besiegt“, ärgert sich der Zivildienstleistende Konsta Tiihonen (20): „Aber als es darauf ankam, waren sie besser.“

Das heißt, in den 24 je dreiminütigen Runden des Finales konnten die Nordamerikaner die Spielfiguren der Deutschen öfter ausschalten als umgekehrt. Danach sah es zunächst nicht aus: Fast im Alleingang machte der 20-jährige Wirtschaftsinformatik-Student Philipp Mohr in der ersten Runde mehrere Gegner unschädlich. „Aber leider sprang der Funke nicht auf uns über“, klagt sein gleichaltriger Kommilitone und Mitstreiter Jens Heyenga.

Doch die deutschen Counterstrike-Kämpfer lassen deswegen den Kopf nicht hängen. Schließlich waren sie im November in Weimar Deutscher Meister geworden und hatten sich damit für Seoul qualifiziert.

Hinter dem Erfolg steckt

[1] sprich: „Hahl-Leif Kaunter-Streik“

Geiseln befreien, Bomben legen und überleben – in der Welt von „Counterstrike“ kennt sich das mTw-Team bestens aus.

Zeichen des Erfolgs: Stolz zeigt Konsta Tiihonen die Silbermedaille aus Korea.

Qualifikation: Als Deutsche Meister durften Jens Heyenga und sein Team nach Seoul.

enfest

puterspielen abschneiden



Doppeltes Dokument: Zur Medaille gab es Urkunden – in Englisch und Koreanisch.

Foto: Manfred Freye

Medaillenspiegel nach allen sechs Spielen				
Platz	**Land**	**Gold**	**Silber**	**Bronze**
1	Korea	3	1	3
2	China	2	–	1
3	**Deutschland**	**1**	**2**	**2**
4	USA	1	1	–
5	Kanada	1	–	1
5	Schweden	1	–	1
7	Taiwan	1	–	–
7	Niederlande	1	–	–
9	Italien	–	3	–
10	Russland	–	2	–

monatelanges Training. Immer wieder treffen sich die Fünf zum Spielen, üben Angriff und Verteidigung, suchen die optimale Strategie, verfeinern ihre Treffsicherheit. Oft online im weltweiten Datennetz, am liebsten aber in gemeinschaftlicher Runde, etwa in einem Internet-Café. „Der persönliche Kontakt stärkt den Teamgeist", sagt Philipp Mohr.

Er und seine Mitstreiter gehören zur Spielergemeinschaft mit dem martialischen Namen „Mortal Teamwork" (mTw), auf deutsch etwa „Tödliche Zusammenarbeit". Seit vier Jahren gibt es diesen Club, in dem es fast nur um Counterstrike geht. Seine Mitglieder sind in ganz Deutschland zu Hause.

Philipp wohnt, wie Jens und Konsta, in Hamburg. Auch die anderen Teammitglieder Kai Hering (17) und Markus Schmidt (25) kommen aus Norddeutschland. „Das ist gut", meint Mohr, „denn die räumliche Nähe macht Verabredungen einfacher und spart Reisekosten."

Die Fahrt nach Seoul kostete die Fünf allerdings keinen Cent. Sponsoren aus der Spiele- und Computerbranche finanzierten den Trip. Im asiatischen Raum ist das nicht ungewöhnlich. Dort hat der sogenannte E-Sport, also der Wettkampf Mensch gegen Mensch am Computer, einen sehr hohen Stellenwert.

Vor allem in Korea. Das merkten die Deutschen schon am Flughafen in Seoul. „Der Beamte am Einreiseschalter war ganz begeistert, als er den Grund meines Besuchs erfuhr, und wünschte mir Glück", erinnert sich Jens Heyenga.

Noch mehr wunderte sich die deutsche Gruppe über die Atmosphäre im Veranstaltungszentrum COEX. Philipp Mohr: „Da wimmelte es von Scheinwerfern, Kameras, Reportern und Tausenden von Zuschauern. Ganz anders als in Deutschland."

In Asien sind solche Wettkämpfe wahre Publikumsmagnete. Das Turnier in Seoul zog rund 50 000 Besucher an. Millionen verfolgten im Fernsehen – der größte TV-Sender Koreas übertrug live. Zu sehen gab es nicht weniger als 430 Spieler aus 37 Nationen in sechs Action-, Sport- und Strategiespielen. Darunter schaffte es die insgesamt 20-köpfige deutsche Mannschaft auf den dritten Platz. Die Goldmedaille gab's für den Sieg bei einem anderen Action-Ballerspiel.

Der Einsatz lohnte sich – zumindest für die Besten. Die Sieger der World Cyber Games erhielten in ihrer jeweiligen Disziplin umgerechnet bis zu 40 000 Euro. Viele sind längst Profis und leben gut von ihrem einstigen Hobby.

Davon träumen auch die Jungs vom mTw. Doch noch ist es in Europa nicht soweit. Im Gegenteil: Hiesige E-Sportler kämpfen oft mehr gegen Vorurteile als gegeneinander – vor allem die Eltern sind misstrauisch. „Doch als die merkten, dass ich damit sogar Geld verdiene, hielten sie meine Stunden vor dem Computerbildschirm nicht mehr für vertane Zeit", freut sich Konsta.

Für die Silbermedaille in Seoul bekam sein Team immerhin rund 20 000 Euro, für einen Turniersieg auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin gab es die Hälfte. Klar, dass die Prämien brüderlich geteilt werden. Ausgegeben sind sie indes noch nicht. Jeder im Team hält sein Geld zusammen. Philipp Mohr etwa spart für ein Auto: „Mit jedem Sieg wird es etwas größer."

Sorgen macht ihm aber, dass er und seine E-Sportskameraden wegen ihrer Counterstrike-Leidenschaft oft als Gewaltverherrlicher gelten. „Dabei könnte ich nie auf einen wirklichen Menschen schießen", erklärt Philipp. Wie Jens und Konsta hat er den Wehrdienst verweigert. „Counterstrike ist ein Spiel, und das bleibt es für mich auch", stellt Jens Heyenga klar.

GEWINNSPIEL

Preisfrage

COMPUTERBILD-SPIELE und D2 Vodafone verlosen Preise im Gesamtwert von 6060 Euro. Viel Glück!



60 x 101 Euro

Sagem-Handy „MW 3026" von D2 Vodafone

Spielen Sie mit, und gewinnen Sie eines der 60 Mobiltelefone „Sagem MW 3026". Zu jedem Handy gibt es eine Guthaben-Karte, die bereits mit 12,78 Euro aufgeladen ist. Das Besondere am MW 3026: Mit diesem WAP-Handy können Sie jede Menge Spiele aus dem Internet herunterladen und jederzeit spielen.

So machen Sie mit

Gewinnspielfrage

Wie viele Festplatten hat COMPUTERBILD-SPIELE in dieser Ausgabe für Sie getestet?

COMPUTERBILD-SPIELE hat für dieses Heft Festplatten getestet. Wie viele sind es? Einfach die 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 1. März 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 Bild 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.



Foto: Image Bank Montage: CBS

Da stauste

Hat die Festplatte Ihres Computers nicht mehr genug Stauraum für neue Spiele? Dann muss eine neue her. Eine mit möglichst großer „Lagerkapazität". Und mit ultrakurzen Ladezeiten, von denen die besten Gabelstapler-Fahrer nicht mal träumen. COMPUTERBILD-SPIELE hat zwölf neue Speicherscheiben getestet

Neues Spiel, neues Glück? Warum nicht, wenn der Speicherplatz reicht … Aber aktuelle Spiele belegen bei Vollinstallation gut und gerne 800 **Megabyte** S.166 und mehr. Ältere, kleine **Festplatten** S.166 sind da ruck, zuck voll, und das Spielerglück wird relativ: einen ganzen Stapel alter Spiele rauswerfen, dann das neue auf dem freien Platz verstauen – und umgekehrt, wenn Sie plötzlich mal wieder Lust auf Daddelvergnügen von gestern haben. Das nervt. Die beste Lösung des Problems ist eine zweite Festplatte. (Einbauanleitung in Heft 2/2002, Seite 138). Viel Speicherplatz sollte sie haben und jeden gewünschten „Artikel" aus dem riesigen Datenvorrat schnell auf den Schirm zaubern. Im Testlabor von COMPUTERBILD-SPIELE lieferten zwölf neue Geräte ihre Talentproben ab.

Der erste Prüfpunkt galt der trockenen Pflichtübung: Alle Testkandidaten mussten mit weit verbreiteten Arbeitsprogrammen, etwa der Textverarbeitung „Word" und der Tabellenkalkulation „Excel", Tausende von Daten laden und speichern. Dabei erwies sich das runde Dutzend geschlossen als äußerst schnell, also „sehr gut".

Das allein ist aber noch nicht so recht aussagekräftig, denn nicht alle Bereiche einer Festplatte werden mit der gleichen Geschwindigkeit gelesen beziehungsweise neu beschrieben. Schließlich ist diese Arbeit der Job „guter, alter" Mechanik: Der Schreib-/Lesekopf bewegt sich zwar nicht mit der Gemütlichkeit eines Gabelstaplers, doch kann er trotzdem nicht überall gleichzeitig sein. Um sein mittleres Tempo auszuloten, wurden im Test nach einem komplizierten Muster im Wechsel langsame und schnelle Bereiche gelesen und beschrieben. Daraus wurden dann Durchschnittswerte ermittelt und beurteilt.

Bei der Leseprobe war keine Platte schneller als die „ST 340016 A" von Seagate. Mit einem „Lesefluss" von durchschnittlich 36069,4 **Kilobyte** S.166 pro Sekunde setzte sie sich deutlich vom Feld ab – Note „sehr gut". Die schlechteste Vorstellung lieferte Samsungs „SV-6004 H" ab. Mit nur 24443,3 Kilobyte pro Sekunde war sie um ein Drittel langsamer. Daher Note „drei – befriedigend".

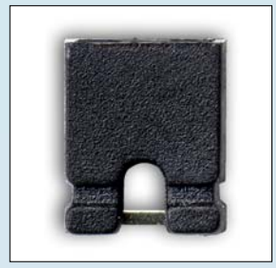
Auch heftige Schreibarbeit beeindruckte die Seagate ST 340016 A nicht im geringsten: 36066,5 Kilobyte, wieder der Spitzenwert im Test, wieder „sehr gut". Und als müdeste Schreibkraft musste die Samsung SV-6004 H mit 24432,7 Kilobyte erneut auf dem „befriedigenden" letzten Rang Platz nehmen.

Eine versierte Bürohilfe schreibt und liest nicht nur schnell, sondern zupft auch blitzartig den richtigen Aktenordner aus der Ablage. Und sortiert neue Vorgänge ebenso flink ein. Auch von einer Festplatte wird schneller Zugriff verlangt. Gemessen wurde die mittlere Zugriffszeit jeweils für das Öffnen (Lesen) vorhandener Daten und für das Ablegen (Schreiben) neuer Daten.

Die Ergebnisse bescheinigten den Platten kollektive Leseschwäche: Mit objektiv ziemlich lahmen 13,3 Millisekunden setzte die „WD 400 BB" von Western Digital noch den Maßstab in dieser Runde. Entschieden zu viel Zeit ließ sich die „WD 400 EB" aus demselben Hause – 19,4 Millisekunden sind schlicht „mangelhaft". Die beiden Modelle arbeiten mit sehr unterschiedlichen Umdrehungszahlen, und das erklärt Einiges. Während die WD 400 BB mit stolzen 7200 Umdrehungen pro Minute ro-

WAS IST EIN JUMPER?

Jumper[1] sind kleine Metallbrücken, mit denen Steckkontakte an der Rückseite von Festplatten elektrisch verbunden werden. Je nachdem, welche Jumper auf welche Kontakte gesetzt werden, verhält sich die Festplatte beim Start des Computers anders. So kann beispielsweise eine Festplatte per Jumper als erstes („Master") oder als zweites Laufwerk („Slave"[2]) eingestellt werden.



Brücken-Kopf: der Jumper, ein äußerst wichtiger Stecker (hier stark vergrößert).

[1] sprich: „Dschamper" [2] sprich: „Släif"

tiert, kreiselt die WD 400 EB in dieser Zeit nur 5400 Mal.

Im anschließenden Schreibwettbewerb schlug erneut die Stunde zweier Absolventen der offenbar „sehr guten" Seagate-„Schule": Mit nur 8,8 Millisekunden markierten „ST 380021 A" und „ST 360021 A" den Spitzenwert. Mehr als doppelt so lange, nämlich „mangehafte" 17,3 Millisekunden, benötigte die „SV-8004 H" von Samsung.

Wohl wichtigstes Argument für den Kauf einer Festplatte ist deren Kapazität. Und nicht immer stimmen die Platzangaben der Hersteller mit dem tatsächlichen Stauraum überein. Da staunt der Laie, und der Fachmann misst kritisch nach. Als Speicherriese entpuppte sich die „Maxtor Diamond Max D540X 4D 80 GB" mit stattlichen 78 160 Megabyte – und „gut". Da blieb für WD 400 BB, WD 400 EB (beide Western Digital) und ST 340016 A (Seagate) mit 38 162 Megabyte, also weniger als 50 Prozent, nur Note „ausreichend" übrig.

Zur vollständigen Ausstattung einer Festplatte gehören ein 5,25-Zoll-Einbaurahmen, Befestigungsschrauben, ein **EIDE-Anschlusskabel** S.166 und Jumper zum korrekten Einstellen (siehe Kasten „Jumper"). Diese Auffassung teilt COMPUTERBILD-SPIELE mit dem Hersteller Maxtor. Nur dessen Geräte Diamond Max D540X 4D 80 GB und Diamond Max D540X 4D 40 GB traten mit vollständiger, „sehr guter" Ausrüstung zum Test an.

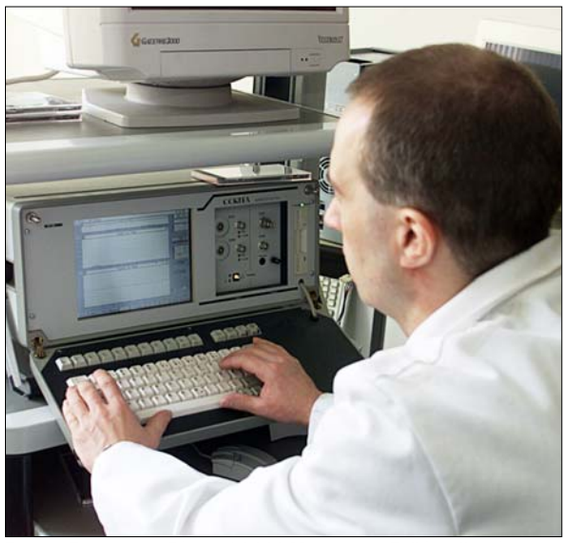
Dass zum Einbau einer Festplatte lediglich Verbindungsstecker notwendig seien, möchten Ihnen offenbar die Verkaufsgenies der Firmen Samsung (Modelle SP-8004 H, SV-8004 H, SV-6004 H, SP-4002 H) und Seagate (ST 380021 A, ST 360021 A, ST 340016 A) aufbinden. COMPUTERBILD-SPIELE beurteilt diesen Mangel an Kundenfreundlichkeit als „mangelhaft".

Fazit: Ihre Daten, Spiele und sonstigen Programme verstauen Sie am Besten auf der Diamond Max D540X 4D 80 GB von Maxtor. Lange Garantiezeit, hohes Tempo, großes Fassungsvermögen und eine vollständige Ausstattung sprechen für sich und für die Anschaffung. Der Preis von 280,70 Euro spricht indes dagegen – ein Schnäppchen ist das nicht. Viel weniger als die Hälfte, nämlich nur 107,37 Euro, kostet die WD 400 EB von der Firma Western Digital. Die hat allerdings auch nur die Hälfte des Stauraums. Den klaren Preis/Leistungssieg konnte dieser Nachteil aber nicht vereiteln.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

Das COMPUTERBILD-SPIELE-Testlabor hat zwölf neue **Festplatten** S.166 mit **EIDE-Anschluss** S.166 unter anderem auf diese Eigenschaften getestet: Wie schnell erfolgt der Zugriff auf Daten? Mit welcher Geschwindigkeit werden Daten über einen längeren Zeitraum gelesen? Wie groß ist die Geräuschentwicklung?

Alle Festplatten wurden in einem Computer mit „Intel-Pentium-3"-**Prozessor** S.166 (**Taktfrequenz** S.166: 900 Megahertz), **Grafikkarte** S.166 „Nvidia GeForce 2 MX" und **EIDE-Anschlusskarte** S.166 getestet, die mit der Datenübertragungstechnik **Ultra ATA/100** S.166 arbeitet.



Ratter-Fahndung: Dieses 50 000 Mark teure Prüfgerät misst, ob die Festplatten nervende Arbeitsgeräusche abgeben.

SERVICE

COMPUTERBILD-SPIELE vergibt gute Noten, wenn die Hersteller den Käufern ihrer Festplatten umfassende Hilfe anbieten – zum Beispiel kostengünstige telefonische Beratung und weiter führende Informationen im Internet. Besonders wichtig ist die Kundenfreundlichkeit im Reparaturfall. Schließlich ist es sehr viel aufwendiger, das Gerät zum Hersteller zu schicken, als es beim Händler austauschen zu lassen.

HANDBUCH

Die Bedienungsanleitung muss verständlich und ausführlich abgefasst sein. Wichtige Aspekte, wie der Einbau der Festplatte sowie die Installation der Steuerungsprogramme (Treiber) und der übrigen nötigen Software müssen anschaulich erklärt sein. Und zwar durchgehend in deutscher Sprache.



Bau-Maßnahme: Die Tester von COMPUTERBILD-SPIELE beurteilen, ob auch Anfänger die Festplatten montieren können.

GESCHWINDIGKEIT

Die Einzeltests zur Ermittlung der Arbeitsgeschwindigkeit einer Festplatte:

Dauer-Transferrate: Unter diesem Prüfpunkt wird ermittelt, mit welcher Geschwindigkeit die Festplatte Daten über einen längeren Zeitraum überträgt. COMPUTERBILD-SPIELE misst die Dauer-Transferrate beim Schreiben und Lesen von Daten. Beide Werte sollten möglichst hoch liegen. Die ermittelte Rate wird in **Kilobyte** S.166 pro Sekunde angegeben. Je größer der Wert ist, desto schneller können Programme geladen oder Daten auf der Festplatte gespeichert werden.

Zugriffszeit: Eine Festplatte speichert Daten auf konzentrisch (also im Kreis) angeordneten Spuren. Jede Spur ist in einzelne Sektoren aufgeteilt, die wiederum eines oder mehrere Datenpakete enthalten.

Die mittlere Zugriffszeit gibt an, wie schnell die Festplatte gespeicherte Informationen findet. Weil deren Bruchstücke manchmal über die ganze Scheibe verstreut sind, muss der Schreib-/Lesekopf ständig mit hohem Tempo hin- und herbewegt werden. COMPUTERBILD-SPIELE misst daher, wie schnell der Kopf aus seiner Ruheposition zu verschiedenen Sektoren auf der Festplatten gelangt („springt"). Nach mehreren tausend großen und kleinen Testsprüngen wird ein Mittelwert aus den gemessenen Zeiten errechnet. Dieser Wert nennt sich mittlere Zugriffszeit und ist in der Tabelle in Millisekunden angegeben. Je geringer der Wert, desto besser.

Geschwindigkeit unter Windows 98: In diesem Durchgang müssen die Festplatten beweisen, dass sie mit weit verbreiteten Text-, Tabellen- und Bildbearbeitungs-Programmen flott arbeiten können. Die Arbeitsgeschwindigkeit ergibt sich aus der Zeit, die der Computer in Verbindung mit der jeweiligen Festplatte für die Ausführung bestimmter Aufgaben benötigt. Die Geschwindigkeit wird in der Ergebnis-Tabelle als Prozentwert angegeben – je höher, desto besser. (Als Idealwert mit 100 Prozent wird dabei das anfangs genannte Testsystem mit einer Festplatte „ST 340823 A" von Seagate definiert.)

SPEICHERPLATZ

Das Fassungsvermögen der Festplatte wird mit dem Programm „Fdisk" ermittelt. Das so erzielte Messergebnis entspricht dem „echten" Speicherplatz der Festplatte. Nahezu alle Hersteller geben den Megabyte-Wert so an, als entspräche ein Megabyte exakt einer Million Byte. Tatsächlich umfasst ein Megabyte jedoch 1 048 576 Byte. COMPUTERBILD-SPIELE rechnet natürlich mit den exakten Werten und kommt daher auf weniger „geschönte" Ergebnisse als mancher Hersteller.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-Leistungsnote bei COMPUTERBILD-SPIELE ergibt sich aus einer leicht nachzuvollziehenden Rechnung. Das Testergebnis (die Note) wird mit dem Gerätepreis multipliziert. Den so erzielten Ergebnissen werden Preis-Leistungsnoten zugeordnet. Beispiel: eine Festplatte mit dem Testergebnis 2,00 kostet 250 Euro. Daraus ergibt sich ein Preis-Leistungs-Index von 500. Aus folgender Tabelle können Sie die Preis-Leistungsnote, im Beispiel wäre sie „gut", ablesen:

bis 300	sehr gut
300,01 bis 600	gut
600,01 bis 900	befriedigend
900,01 bis 1200	ausreichend
1200,01 bis 1500	mangelhaft
über 1500,01	ungenügend



System-Check: Tempomessung mit „Windows 98 SE".

TEST: FESTPLATTEN FORTSETZUNG

Testergebnisse im Detail

Computer Bild Spiele Test-Sieger

MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 1: DIAMOND[1] MAX D540X 4D 80 GB, Maxtor	NOTE	Platz 2: WD 800 BB, Western Digital	NOTE	Platz 3: ST 380021 A, Seagate[2]	NOTE
SERVICE	**7%**		**1,68**		**2,57**		**2,14**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01801/629867 (0,046 €/Min.)	1,37	0031/204467651 (0,123 €/Min.)	1,98	0800/1826831 (kostenlos)	1,00
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	1%	Deutsch (www.maxtor.de)	1,00	Englisch (www.wdc.com)	5,00	Englisch (www.seagate.com)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	01801/629867 (0,046 €/Min.)		089/9220060(0,123 €/Min.)		0800/1826831 (kostenlos)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	003531/2861419 (0,123 €/Min.)		089/914611 (0,123 €/Min.)		keins	
INSTALLATION	**5,6%**		**3,46**		**3,46**		**4,36**
Installation (Einbau, Inbetriebnahme, überprüft)	4,6%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Sprache der Installationsanweisungen (Handbuch, überprüft)	1%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00	kein Handbuch vorhanden	6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**		**2,00**		**6,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00	ausführlich	2,00	kein Handbuch vorhanden	6,00
GESCHWINDIGKEIT	**30%**		**1,95**		**1,54**		**1,32**
Arbeitsgeschwindigkeit unter Windows 98 (gemessen)	15%	sehr hoch (103,4%)	1,00	sehr hoch (105%)	1,00	sehr hoch (105,2%)	1,00
Dauer-Transferrate Lesen (gemessen)	6%	hoch (28269,1 **Kilobyte** S. 166 pro Sekunde)	1,88	hoch (30541,2 Kilobyte pro Sekunde)	1,57	sehr hoch (35821,2 Kilobyte pro Sekunde)	1,11
Dauer-Transferrate Schreiben (gemessen)	4%	hoch (28205,3 Kilobyte pro Sekunde)	1,89	hoch (30326,5 Kilobyte pro Sekunde)	1,60	sehr hoch (35808,5 Kilobyte pro Sekunde)	1,11
Zugriffszeit Lesen (gemessen)	2,5%	sehr lang (16,4 Millisekunden)	5,33	lang (14,2 Millisekunden)	4,01	lang (14,8 Millisekunden)	4,37
Zugriffszeit Schreiben (gemessen)	2,5%	sehr lang (15,1 Millisekunden)	4,55	kurz (11,0 Millisekunden)	2,09	sehr kurz (8,8 Millisekunden)	1,00
KAPAZITÄT	**37,4%**		**1,95**		**2,02**		**2,02**
Fassungsvermögen (überprüft)	37,4%	groß (78160 **Megabyte** S. 166)	1,95	groß (76317 Megabyte)	2,02	groß (76317 Megabyte)	2,02
GERÄUSCHENTWICKLUNG	**12%**		**1,73**		**2,16**		**1,83**
Lärm (lästige Geräusche im Leerlauf, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69	kaum hörbar (1,9 Sone)	2,09	kaum hörbar (1,4 Sone)	1,76
Lärm (lästige Geräusche beim Lesen von Dateien, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,4 Sone)	1,76	kaum hörbar (2,1 Sone)	2,22	kaum hörbar (1,6 Sone)	1,89
AUSSTATTUNG	**4%**		**1,00**		**2,25**		**4,75**
EIDE-Anschlusskabel S. 166 (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00
Verbindungsstecker zur Einstellung (Jumper, überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Befestigungsschrauben (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00
Einbaurahmen für 5 1/4-Zoll-Schacht (überprüft	1%	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
SONSTIGES	**2%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Einstellmöglichkeiten aufgedruckt (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Einbauformat (überprüft)	0%	3,5 Zoll		3,5 Zoll		3,5 Zoll	
Zwischenspeicher (**Cache** S. 166, überprüft)	0%	2048 Kilobyte		2048 Kilobyte		2048 Kilobyte	
Rotationsgeschwindigkeit (Umdrehungen pro Minute, überprüft)	0%	5400		7200		7200	
Übertragungsmodus (überprüft)	0%	**Ultra ATA/100** S. 166		Ultra ATA/100		Ultra ATA/100	
Preis pro Gigabyte (überprüft)	0%	3,59 Euro		3,42 Euro		3,28 Euro	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,93**		**2,00**		**2,09**
AUF-/ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,93**	**gut**	**2,00**	**gut**	**2,09**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**280,70 €**		**260,76 €**		**250,00 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Januar fand*)		**178,44 € (Compasy, Gelsenkirchen, Tel. 02363/62194)**		**207,07 € (Schulte, Osnabrück, Tel. 0541/91194561)**		**229,57 € (Kremer, Wilhelmsdorf, Tel. 09102/9939657)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,93 x 280,70 = 541,75 = gut		2,00 x 260,76 = 521,52 = gut		2,09 x 250,00 = 522,50 = gut	

Testergebnisse im Detail

MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 4: SP-8004 H, Samsung	NOTE	Platz 5: WD 600 BB, Western Digital	NOTE	Platz 6: SV-8004 H, Samsung	NOTE
SERVICE	**7%**		**2,42**		**2,57**		**2,42**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/121213 (0,12 €/Min.)	1,96	0031/204467651 (0,123 €/Min.)	1,98	01805/121213 (0,12 €/Min.)	1,96
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	1%	Englisch (www.samsung.de)	5,00	Englisch (www.wdc.com)	5,00	Englisch (www.samsung.de)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	01805/121213 (0,12 €/Min.)		089/9220060(0,123 €/Min.)		01805/121213 (0,12 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	01805/121214 (0,12 €/Min.)		089/914611 (0,123 €/Min.)		01805/121214 (0,12 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,6%**		**4,36**		**3,46**		**4,36**
Installation (Einbau, Inbetriebnahme, überprüft)	4,6%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Sprache der Installationsanweisungen (Handbuch, überprüft)	1%	kein Handbuch vorhanden	6,00	Deutsch	1,00	kein Handbuch vorhanden	6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**6,00**		**2,00**		**6,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	kein Handbuch vorhanden	6,00	ausführlich	2,00	kein Handbuch vorhanden	6,00
GESCHWINDIGKEIT	**30%**		**1,51**		**1,49**		**2,06**
Arbeitsgeschwindigkeit unter Windows 98 (gemessen)	15%	sehr hoch (103,9%)	1,00	sehr hoch (104,1%)	1,00	sehr hoch (100,6%)	1,00
Dauer-Transferrate Lesen (gemessen)	6%	sehr hoch (33615,8 Kilobyte pro Sekunde)	1,26	hoch (28757,7 Kilobyte pro Sekunde)	1,81	hoch (26258,5 Kilobyte pro Sekunde)	2,21
Dauer-Transferrate Schreiben (gemessen)	4%	sehr hoch (32962,5 Kilobyte pro Sekunde)	1,32	hoch (28710,6 Kilobyte pro Sekunde)	1,82	hoch (26259,8 Kilobyte pro Sekunde)	2,21
Zugriffszeit Lesen (gemessen)	2,5%	sehr lang (15,9 Millisekunden)	5,03	lang (13,5 Millisekunden)	3,59	lang (14,8 Millisekunden)	4,37
Zugriffszeit Schreiben (gemessen)	2,5%	kurz (10,8 Millisekunden)	1,97	sehr kurz (9,2 Millisekunden)	1,01	sehr lang (17,3 Millisekunden)	5,49
KAPAZITÄT	**37,4%**		**2,02**		**2,76**		**2,02**
Fassungsvermögen (überprüft)	37,4%	groß (76348 Megabyte)	2,02	etwas gering (57239 Megabyte)	2,76	groß (76356 Megabyte)	2,02
GERÄUSCHENTWICKLUNG	**12%**		**2,03**		**2,13**		**1,69**
Lärm (lästige Geräusche im Leerlauf, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,7 Sone)	1,96	kaum hörbar (1,7 Sone)	1,96	kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69
Lärm (lästige Geräusche beim Lesen von Dateien, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,9 Sone)	2,09	kaum hörbar (2,2 Sone)	2,29	kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69
AUSSTATTUNG	**4%**		**4,75**		**2,25**		**4,75**
EIDE-Anschlusskabel (überprüft)	1%	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
Verbindungsstecker zur Einstellung (Jumper, überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Befestigungsschrauben (überprüft)	1%	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
Einbaurahmen für 5 1/4-Zoll-Schacht (überprüft	1%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
SONSTIGES	**2%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Einstellmöglichkeiten aufgedruckt (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Einbauformat (überprüft)	0%	3,5 Zoll		3,5 Zoll		3,5 Zoll	
Zwischenspeicher (Cache, überprüft)	0%	2048 Kilobyte		2048 Kilobyte		2048 Kilobyte	
Rotationsgeschwindigkeit (Umdrehungen pro Minute, überprüft)	0%	7200		7200		5400	
Übertragungsmodus (überprüft)	0%	Ultra ATA/100		Ultra ATA/100		Ultra ATA/100	
Preis pro Gigabyte (überprüft)	0%	3,34 Euro		2,77 Euro		2,74 Euro	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,20**		**2,26**		**2,32**
AUF-/ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,20**	**gut**	**2,26**	**gut**	**2,32**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**255,13 €**		**158,50 €**		**209,12 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Januar fand*)		**168,73 € (Xello Computer, Hamburg, Tel. 040/7673270)**		**kein günstigerer Preis bekannt**		**166,17 € (Computer Discount, Polch, Tel. 02654/4050)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,20 x 255,13 = 561,29 = gut		2,26 x 158,50 = 358,21 = gut		2,32 x 209,12 = 485,16 = gut	

[1]sprich: „Deimend" [2]sprich: „Ssihgäit"

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail

MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 7 ST 360021 A Seagate[1]	NOTE	Platz 8 DIAMOND[2] MAX D540X 4D 40 GB Maxtor	NOTE	Platz 9 WD 400 BB Western Digital	NOTE
SERVICE	**7%**		**2,14**		**1,68**		**2,57**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0800/1826831 (kostenlos)	1,00	01801/629867 (0,046 €/Min.)	1,37	0031/204467651 (0,123 €/Min.)	1,98
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	1%	Englisch (www.seagate.com)	5,00	Deutsch (www.maxtor.de)	1,00	Englisch (www.wdc.com)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	0800/1826831 (kostenlos)		01801/629867 (0,046 €/Min.)		089/9220060(0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins		003531/2861419 (0,123 €/Min.)		089/914611 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,6%**		**4,36**		**3,46**		**3,46**
Installation (Einbau, Inbetriebnahme, überprüft)	4,6%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Sprache der Installationsanweisungen (Handbuch, überprüft)	1%	kein Handbuch vorhanden	6,00	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**6,00**		**2,00**		**2,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	kein Handbuch vorhanden	6,00	ausführlich	2,00	ausführlich	2,00
GESCHWINDIGKEIT	**30%**		**1,32**		**1,98**		**1,47**
Arbeitsgeschwindigkeit unter Windows 98 (gemessen)	15%	sehr hoch (103,9%)	1,00	sehr hoch (103,2%)	1,00	sehr hoch (105,1%)	1,00
Dauer-Transferrate Lesen (gemessen)	6%	sehr hoch (35917,9 **Kilobyte** S. 166 pro Sekunde)	1,11	hoch (28283,6 Kilobyte pro Sekunde)	1,88	hoch (28798,3 Kilobyte pro Sekunde)	1,80
Dauer-Transferrate Schreiben (gemessen)	4%	sehr hoch (35901,4 Kilobyte pro Sekunde)	1,11	hoch (28246,1 Kilobyte pro Sekunde)	1,88	hoch (28785,0 Kilobyte pro Sekunde)	1,80
Zugriffszeit Lesen (gemessen)	2,5%	lang (14,9 Millisekunden)	4,43	sehr lang (17,0 Millisekunden)	5,49	etwas lang (13,3 Millisekunden)	3,47
Zugriffszeit Schreiben (gemessen)	2,5%	sehr kurz (8,8 Millisekunden)	1,00	sehr lang (15,5 Millisekunden)	4,79	sehr kurz (9,2 Millisekunden)	1,01
KAPAZITÄT	**37,4%**		**2,76**		**3,47**		**3,51**
Fassungsvermögen (überprüft)	37,4%	etwas gering (57 239 Megabyte)	2,76	etwas gering (39 080 Megabyte)	3,47	gering (38 162 Megabyte)	3,51
GERÄUSCHENTWICKLUNG	**12%**		**1,89**		**1,66**		**2,03**
Lärm (lästige Geräusche im Leerlauf, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,6 Sone)	1,89	kaum hörbar (1,2 Sone)	1,62	kaum hörbar (1,6 Sone)	1,89
Lärm (lästige Geräusche beim Lesen von Dateien, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,6 Sone)	1,89	kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69	kaum hörbar (2,0 Sone)	2,16
AUSSTATTUNG	**4%**		**4,75**		**1,00**		**2,25**
EIDE-Anschlusskabel S. 166 (überprüft)	1%	nein	6,00	ja	1,00	ja	1,00
Verbindungsstecker zur Einstellung (Jumper, überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Befestigungsschrauben (überprüft)	1%	nein	6,00	ja	1,00	ja	1,00
Einbaurahmen für 5 1/4-Zoll-Schacht (überprüft	1%	nein	6,00	ja	1,00	nein	6,00
SONSTIGES	**2%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Einstellmöglichkeiten aufgedruckt (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Einbauformat (überprüft)	0%	3,5 Zoll		3,5 Zoll		3,5 Zoll	
Zwischenspeicher (**Cache** S. 166, überprüft)	0%	2048 **Kilobyte** S. 166		2048 Kilobyte		2048 Kilobyte	
Rotationsgeschwindigkeit (Umdrehungen pro Minute, überprüft)	0%	7200		5400		7200	
Übertragungsmodus (überprüft)	0%	**Ultra ATA/100** S. 166		Ultra ATA/100		Ultra ATA/100	
Preis pro Gigabyte (überprüft)	0%	3,14 Euro		3,65 Euro		3,22 Euro	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,38**		**2,50**		**2,52**
AUF-/ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,38**	**befriedigend**	**2,50**	**befriedigend**	**2,52**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**180,00 €**		**142,65 €**		**122,71 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Januar fand*)		**132,42 € (Compasy, Gelsenkirchen, Tel. 02363/62194)**		**106,86 € (Compasy, Gelsenkirchen, Tel. 02363/62194)**		**120,98 € (Pricecontrast, München, Tel. 01805/774232)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,38 x 180,00 = 428,40 = gut		2,50 x 142,65 = 356,63 = gut		2,52 x 122,71 = 309,23 = gut	

[1]sprich: „Sstihgäit" [2]sprich: „Deimend"

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

MODELL / HERSTELLER	GEWICHTUNG	Platz 10 WD 400 EB Western Digital	NOTE	Platz 11 ST 340016 A Seagate[1]	NOTE	Platz 12 SV-6004 H Samsung	NOTE
SERVICE	**7%**		**2,57**		**2,14**		**2,42**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00	lang (36 Monate)	2,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	0031/204467651 (0,123 €/Min.)	1,98	0800/1826831 (kostenlos)	1,00	01805/121213 (0,12 €/Min.)	1,96
Internet-Adresse (mit Online-Hilfe, überprüft)	1%	Englisch (www.wdc.com)	5,00	Englisch (www.seagate.com)	5,00	Englisch (www.samsung.de)	5,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089/9220060(0,123 €/Min.)		0800/1826831 (kostenlos)		01805/121213 (0,12 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	089/914611 (0,123 €/Min.)		keins		01805/121214 (0,12 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,6%**		**3,46**		**4,36**		**4,36**
Installation (Einbau, Inbetriebnahme, überprüft)	4,6%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Sprache der Installationsanweisungen (Handbuch, überprüft)	1%	Deutsch	1,00	kein Handbuch vorhanden	6,00	kein Handbuch vorhanden	6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**		**6,00**		**6,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00	kein Handbuch vorhanden	6,00	kein Handbuch vorhanden	6,00
GESCHWINDIGKEIT	**30%**		**1,79**		**1,29**		**2,24**
Arbeitsgeschwindigkeit unter Windows 98 (gemessen)	15%	sehr hoch (103,1%)	1,00	sehr hoch (103,6%)	1,00	hoch (98,7%)	1,13
Dauer-Transferrate Lesen (gemessen)	6%	sehr hoch (31486,2 Kilobyte pro Sekunde)	1,46	sehr hoch (36069,4 Kilobyte pro Sekunde)	1,10	mittelmäßig (24443,3 Kilobyte pro Sekunde)	2,55
Dauer-Transferrate Schreiben (gemessen)	4%	hoch (31073,8 Kilobyte pro Sekunde)	1,51	sehr hoch (36066,5 Kilobyte pro Sekunde)	1,10	mittelmäßig (24432,7 Kilobyte pro Sekunde)	2,55
Zugriffszeit Lesen (gemessen)	2,5%	sehr lang (19,4 Millisekunden)	5,49	lang (14,3 Millisekunden)	4,07	lang (14,8 Millisekunden)	4,37
Zugriffszeit Schreiben (gemessen)	2,5%	lang (14,3 Millisekunden)	4,07	sehr kurz (9,0 Millisekunden)	1,00	sehr lang (17,0 Millisekunden)	5,49
KAPAZITÄT	**37,4%**		**3,51**		**3,51**		**2,76**
Fassungsvermögen (überprüft)	37,4%	gering (38 162 Megabyte)	3,51	gering (38 162 Megabyte)	3,51	etwas gering (57 271 Megabyte)	2,76
GERÄUSCHENTWICKLUNG	**12%**		**1,89**		**1,69**		**1,76**
Lärm (lästige Geräusche im Leerlauf, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,6 Sone)	1,89	kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69	kaum hörbar (1,4 Sone)	1,76
Lärm (lästige Geräusche beim Lesen von Dateien, gemessen)	6%	kaum hörbar (1,6 Sone)	1,89	kaum hörbar (1,3 Sone)	1,69	kaum hörbar (1,4 Sone)	1,76
AUSSTATTUNG	**4%**		**2,25**		**4,75**		**4,75**
EIDE-Anschlusskabel (überprüft)	1%	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
Verbindungsstecker zur Einstellung (Jumper, überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Befestigungsschrauben (überprüft)	1%	ja	1,00	nein	6,00	nein	6,00
Einbaurahmen für 5 1/4-Zoll-Schacht (überprüft	1%	nein	6,00	nein	6,00	nein	6,00
SONSTIGES	**2%**		**1,00**		**1,00**		**1,00**
Einstellmöglichkeiten aufgedruckt (überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Einbauformat (überprüft)	0%	3,5 Zoll		3,5 Zoll		3,5 Zoll	
Zwischenspeicher (Cache, überprüft)	0%	2048 Kilobyte		2048 Kilobyte		512 Kilobyte	
Rotationsgeschwindigkeit (Umdrehungen pro Minute, überprüft)	0%	5400		7200		5400	
Übertragungsmodus (überprüft)	0%	Ultra ATA/100		Ultra ATA/100		Ultra ATA/100	
Preis pro Gigabyte (überprüft)	0%	2,81 Euro		3,80 Euro		2,85 Euro	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,60**		**2,63**		**2,66**
AUF-/ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,60**	**befriedigend**	**2,63**	**befriedigend**	**2,66**
PREIS/LEISTUNG		**sehr gut**		**gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**107,37 €**		**145,00 €**		**163,10 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Januar fand*)		**92,03 € (Xello Computer, Hamburg, Tel. 040/7673270)**		**106,86 € (Compasy, Gelsenkirchen, Tel. 02363/62194)**		**kein günstigerer Preis bekannt**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,60 x 107,37 = 279,16 = sehr gut		2,63 x 145,00 = 381,35 = gut		2,66 x 163,10 = 433,85 = gut	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE hat zwölf neue Festplatten mit EIDE-Anschluss S.166 **einem Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testgeräte waren folgende Kriterien maßgeblich:**

- Alle Festplatten sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- Keines der getesteten Modelle durfte mehr als 300 Euro kosten.
- 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 Steuerungsprogrammen (Treibern).
- Alle Hersteller sicherten zu, dass die Festplatten nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Das Runde ins Eckige: Festplatten im Karton.

Platz 1 – Maxtor Diamond Max D540X 4D 80 GB – Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	280,70 €

- Großes Fassungsvermögen
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben

- Sehr lange Zugriffszeit beim Lesen und Schreiben



Damit die Festplatte funktioniert, muss sie natürlich mit Strom versorgt werden. Der dazu erforderliche Anschlussstecker befindet sich meist im PC und wird mit dieser Buchse an der Festplatten-Rückseite verbunden.

Infos bei: Maxtor GmbH, Berner Str. 28, 60437 Frankfurt/Main

Platz 2 – Western Digital WD 800 BB



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	260,76 €

- Großes Fassungsvermögen
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben

- Lange Zugriffszeit beim Lesen



Auf dieser mitgelieferten Diskette befinden sich unter anderem Programme zum **Formatieren** S.166 und **Partitionieren** S.166 der Festplatte sowie solche zur Wiederherstellung „verloren gegangener" Daten.

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München

Platz 3 – Seagate ST 380021 A



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	250,00 €

- Großes Fassungsvermögen
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben

- Lange Zugriffszeit beim Lesen



Bringen Sie den Verbindungsstecker an der Rückseite in diese Stellung, dann „erkennt" der PC dieses Laufwerk als „erste" Festplatte. Darauf muss dann auch das **Betriebssystem** S.166 (zum Beispiel Windows) installiert sein.

Infos bei: Seagate GmbH, Messerschmittstr. 4, 80992 München

Platz 4 – Samsung SP-8004 H



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	255,13 €

- Großes Fassungsvermögen
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben

- Sehr lange Zugriffszeit beim Lesen



An der Festplatten-Rückseite befindet sich die **EIDE-Anschlussbuchse** S.166. Sie wird über das **EIDE-Anschlusskabel** S.166 mit der **Hauptplatine** S.166 des Computers verbunden.

Infos bei: Samsung GmbH, Am Kronberger Hang 8, 65824 Schwalbach

Platz 5 – Western Digital WD 600 BB



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	158,50 €

- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben

- Lange Zugriffszeit beim Lesen



Gut: Das **EIDE-Anschlusskabel** S.166 befindet sich im Lieferumfang der „Western Digital WD 600 BB". Es ist notwendig, um die Festplatte mit der **Hauptplatine** S.166 des Computers zu verbinden.

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München

Platz 6 – Samsung SV-8004 H



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	209,12 €

- Großes Fassungsvermögen
- Sehr hohes Arbeitstempo
- Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben

- Sehr lange Zugriffszeit beim Schreiben



Befinden sich die Verbindungsstecker an der Rückseite des Laufwerks „Samsung SV-8004H" in dieser Stellung, so „erkennt" der PC es als „zweite" Festplatte.

Infos bei: Samsung GmbH, Am Kronberger Hang 8, 65824 Schwalbach

Platz 7 – Seagate ST 360021 A



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	180,00 €



So soll es sein: Damit Sie genau wissen, wie der Stromversorgungsstecker in die Buchse an der Festplatten-Rückseite zu stecken ist, hilft Ihnen diese Abbildung an der Gehäuse-Unterseite.

- ⊕ Sehr hohes Arbeitstempo
- ⊕ Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊖ Lange Zugriffszeit beim Lesen

Infos bei: Seagate GmbH, Messerschmittstr. 4, 80992 München

Platz 8 – Maxtor Diamond Max D540X 4D 40 GB



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	142,65 €



Falls in Ihrem Computer kein 3,5-Zoll-Einbauschacht mehr frei sein sollte, benötigen Sie für die Montage der Festplatte im 5,25-Zoll-Schacht diese Einbaurahmen.

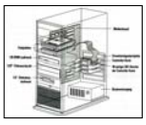
- ⊕ Sehr hohes Arbeitstempo
- ⊕ Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊖ Sehr lange Zugriffszeit beim Lesen und Schreiben

Infos bei: Maxtor GmbH, Berner Str. 28, 60437 Frankfurt/Main

Platz 9 – Western Digital WD 400 BB



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	122,71 €



Das Handbuch der „Western Digital WD 400 BB" beschreibt den Einbau der Festplatte in den Computer ausführlich und anhand vieler anschaulicher Grafiken .

- ⊕ Sehr hohes Arbeitstempo
- ⊕ Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊖ Geringes Fassungsvermögen

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München

Platz 10 – Western Digital WD 400 EB

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	107,37 €



Im Lieferumfang jeder Festplatte, sollten sich, wie bei der „Western Digital WD 400 EB", die notwendigen Schrauben und Verbindungsstecker (Jumper) befinden.

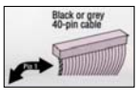
- ⊕ Sehr hohes Arbeitstempo
- ⊕ Sehr hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen, hohe beim Schreiben
- ⊖ Sehr lange Zugriffszeit beim Lesen

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München

Platz 11 – Seagate ST 3410116 A



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	145,00 €



An der Unterseite des Modells „Seagate ST3410116A" befindet sich dieser Aufdruck. Er zeigt, wie das **EIDE-Anschlusskabel** S.166 in die Buchse der Festplatte zu stecken ist.

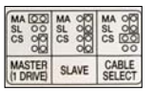
- ⊕ Sehr hohes Arbeitstempo
- ⊕ Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊖ Geringes Fassungsvermögen

Infos bei: Seagate GmbH, Messerschmittstr. 4, 80992 München

Platz 12 – Samsung SV-6004 H



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	163,10 €



Die verschiedenen Einstellungen der Verbindungsstecker (Jumper) für den Betrieb als „erstes" oder „zweites" Festplattenlaufwerk sollten, wie hier, auf dem Gerät dargestellt sein.

- ⊕ Hohes Arbeitstempo
- ⊕ Hohe Dauertransfer-Rate beim Lesen und Schreiben
- ⊖ Sehr lange Zugriffszeit beim Lesen

Infos bei: Samsung GmbH, Am Kronberger Hang 8, 65824 Schwalbach

„Externe" Alternative

Simple Installation wird der Festplatte „Peerless 20 GB USB" nachgesagt. Die Schritte Computer aufschrauben und Gerät einbauen entfallen. **Partitionieren** S.166 und **Formatieren** S.166 sollen ebenfalls nicht erforderlich sein. Die externe (also separate) Festplatte mit einem Fassungsvermögen von rund 20 **Gigabyte** S.166 wird einfach mit der **USB-Buchse** S.166 des Computers verbunden. Steuerungsprogramme (Treiber) installieren, PC neu starten, und schon ist das Gerät betriebsbereit – so der Hersteller Iomega. Es gibt auch Nachteile: Über den **USB-1.1-Bus** S.166, an dem die Festplatte betrieben wird, fließen die Daten schleppend (137,5 Kilobyte pro Sekunde). Außer dem USB-Anschluss benötigen Sie das Windows 98 und einen Haufen Geld: 587,47 Euro. Das Gerät ist ab sofort im Handel.



Neben-Produkt: externe Festplatte.

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

Nicht getestet, weil ...

Nicht getestet wurde die „WD Caviar 100 GB Special Edition" von der Firma Western Digital – mit einem Fassungsvermögen von rund 100 **Gigabyte** S.166 eine der größten Festplatten auf dem Markt. Sie läuft mit 7200 Umdrehungen pro Minute und soll im Verein mit dem acht **Megabyte** S.166 großen Zwischenspeicher (**Cache** S.166) schnellen Zugriff auf Daten, Spiele und sonstige Programme garantieren. Für diesen Test ist das gute Stück leider zu teuer: Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers beläuft sich auf 383,46 Euro Im Handel ist die WD Caviar 100 GB Special Edition ab sofort.



Platz-Patron: 100-Gigabyte-Platte „WD Caviar 100 GB Special Edition".

Infos bei: Western Digital GmbH, Zamdorfer Str. 26, 81677 München, Tel. 089/9220060, www.wdc.com

THEMEN IN DER PROFI-ECKE

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



Spiele-Tacho

Wie schnell ein Spiel wirklich läuft, können Sie messen – und zwar mit Hilfe von Benchmarks S.166

Verkaufsargument Nummer eins für Grafikkarten ist immer noch die Geschwindigkeit, mit der die Bilder auf den Bildschirm gezaubert werden. In der Fachsprache wird ihr Wert als **Füllrate** S.166 bezeichnet.

Dass leistungsfähige Grafikkarten nur im Zusammenspiel mit einem schnellen Computer Ihre Kräfte entfalten, wird dabei gerne verschwiegen. Schlägt im Innern des Computers nämlich ein „schwächeres Herz", also ein **Prozessor** S.166 mit einer eher dürftigen **Taktrate** S.166, dann tritt auch die Grafikkarte gehörig auf die Bremse – der Prozessor kommt mit seinen Berechnungen nämlich nicht nach, und die Grafikkarte muß ständig auf seine Befehle warten. Folge: Das Spiel ruckelt.

Dagegen können Sie mit einem kraftvollen PC und einer schnellen Grafikkarte auch bei hohen Auflösungen und **32 Bit** S.166 im Spiel Dampf machen. Doch wie stellen Sie fest, wie schnell Ihr Computer mit einem Spiel überhaupt ist? Man will sich ja nicht allein auf die meist sehr ungenauen Angaben der Hersteller verlassen.

Etliche Spiele bieten eine Möglichkeit an, ihre Geschwindigkeit zu messen. Dazu werden außer der Leistung der Grafikkarte auch die des Prozessors und die des gesamten Computersystems berücksichtigt. Die Messung wird als **Benchmark** S.166 bezeichnet. In der Regel läuft dabei eine festgelegte Szene aus dem Spiel ab. Gemessen wird, wie viele Bilder pro Sekunde, abgekürzt **Fps** S.166 („Frames per Second"[1]) im Durchschnitt dargestellt wurden. Diesen Wert bezeichnet man auch als durchschnittliche **Framerate** S.166. Bezüglich der Framerate müssen Sie noch Folgendes wissen: Ab etwa 50 Bildern pro Sekunde empfindet das menschliche Auge die Darstellung in Computerspielen als fließend. Im Prinzip gilt: je höher der Wert, desto besser. Aber spätestens ab 100 Bildern pro Sekunde machen sich Verbesserungen nicht mehr bemerkbar. 100 oder 150 Fps, das ist für den Spielablauf nicht von Belang und kann höchstens noch dazu dienen, den Kumpel von nebenan zu beeindrucken.

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen anhand von vier ausgewählten Spielen, wie Sie eine Benchmark-Messung vornehmen: „Forsaken"[2], „Giants"[3], „Mercedes Benz Truck Racing"[4] und „Serious Sam"[5]. Alle Tests erfolgten bei einer Auflösung von 1024 mal 768 **Bildpunkten** S.166 und 32 Bit **Farbtiefe** S.166. Um Ihnen den Vergleich mit Ihrem eigenen PC zu vereinfachen, liefen die Benchmarks auf drei verschiedenen Systemen. Die einzelnen Ergebnisse finden Sie am Ende dieses Artikels.

SYNTHETISCHE BENCHMARKS

Dieser Beitrag beschränkt sich ausschließlich auf Benchmarks in echten Spielen. So genannte synthetische Benchmarks, zum Beispiel „Sandra 2001", „WinBench" oder „3DMark 2001", bieten meist kein realitätsnahes Testumfeld, da oft Extrem-Einstellungen getestet werden, die in der Spielpraxis selten vorkommen. Außerdem verwenden synthetische Benchmarks von echten Spielen lediglich einzelne Programmteile. Andere Faktoren, wie etwa Berechnungen für Computergegner, haben hier meist keinen Einfluss. Diese Bedingungen sorgen für weitere Abweichungen der Ergebnisse.

[1] sprich: „Fraims pör Seckend" [2] sprich: „Forßäken" [3] sprich: „Dscheients" [4] sprich: „Track Räißing" [5] sprich: „Ssäri-es Ssäm"

Farbeinstellungen in Windows

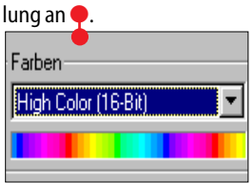
Achten Sie vor jedem Benchmark auf die richtige Einstellung der Farbtiefe in Windows

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche in dieser Reihenfolge auf die Einträge Start, Einstellungen und Systemsteuerung.

2 Klicken Sie anschließend doppelt auf Anzeige.

3 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf den Karteireiter Einstellungen.

4 Sehen Sie sich auf der jetzt gezeigten Karteikarte die aktuelle Farbeinstellung an.



Bei Spielen, die unter **Open-GL** S.166 laufen, wird in der Regel die Farbtiefe von Windows übernommen. Wenn Sie daher später einen Benchmark mit 32 Bit Farbtiefe laufen lassen, dann muss auch unter Windows dieser Wert eingestellt sein, andernfalls erzielen Sie im Benchmark keine korrekten Ergebnisse. Um die Farbtiefe zu ändern, klicken Sie auf ▼.

5 Wählen Sie dann True Color (32-Bit) aus.

6 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK. Vergewissern Sie sich, dass im daraufhin geöffneten neuen Fenster die Option Die neuen Farbeinstellungen ohne Neustart übernehmen ausgewählt ist. Falls kein Punkt davor steht, klicken Sie die Zeile an. Klicken Sie dann auf OK, um die neue Einstellung der Farbtiefe zu übernehmen. Lesen Sie rechts im Kasten „Treibereinstellungen“ weiter.

Treibereinstellungen

Für ein ideales Testumfeld sind auch die Einstellungen des Steuerungsprogramms (Treiber) der Grafikkarte entscheidend

1 Gehen Sie zunächst anhand der Schritte 1 bis 3 im linken Kasten „Farbeinstellungen in Windows“ vor.

2 Mit einem Klick auf Weitere Optionen... geht es weiter.

3 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie die Typenbezeichnung Ihrer Grafikkarte an, hier GeForce2 Ti.

4 Klicken Sie im nächsten Fenster auf die Zeile Weitere Eigenschaften.

5 Ein Klick auf den Karteireiter OpenGL-Einstellungen öffnet das nächste Menü.

6 Klicken Sie jetzt neben Vertikale Synchronisierung: auf ▼, und wählen Sie die Option Standardeinstellung Aus aus. Grund: Wenn die vertikale Synchronisation, kurz **Vsync** S.166, eingeschaltet ist, kann die mögliche Anzahl der Bilder pro Sekunde nie höher sein, als die unter Windows eingestellte **Bildwiederholfrequenz** S.166 des Bildschirms. Ist dort beispielsweise der Wert 60 **Hertz** S.166 eingestellt, dann erreichen Sie maximal 60 Fps (Bilder pro Sekunde) im Spiel, obwohl die tatsächliche Leistung der Grafikkarte viel höher liegen kann.

Beachten Sie für den normalen Betrieb aber Folgendes: Im Spiel kann das zu unangenehmen Nachzieheffekten, dem so genannten „Tearing“ führen. Wenn dieses Phänomen bei Ihnen auftritt, sollten Sie nach Abschluss der Benchmark-Tests die Vsync wieder aktivieren.

7 Vergewissern Sie sich, dass die Einstellung neben Standardfarbtiefe bei Texturen: auf Desktop-Farbtiefe verwenden steht und die Option Anisotrope Filterung: auf jeden Fall Deaktiviert ist. Klicken Sie dann auf Direct3D-Einstellungen.

8 Hier muss neben Mipmap-Detailstufe: die Einstellung Höchste Bildqualität aktiviert sein. Ist das nicht der Fall, so wählen Sie diese Einstellung mit einem Klick auf ▼ und einem Klick auf Höchste Bildqualität aus. Wenn Ihr Computer mit einer Grafikkarte arbeitet, die das so genannte **Anti-Aliasing** S.166 beherrscht, vergewissern Sie sich per Klick auf den Karteireiter 3D-Anti-Aliasing-Einstellungen, dass hier die Option Steuerung des Anti-Aliasing-Modus durch Anwendungen zulassen ausgewählt ist. Klicken Sie anschließend auf OK, um die Änderungen zu übernehmen.

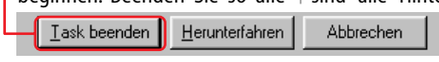
9 Klicken Sie danach zwei Mal hintereinander auf OK, um die Fenster wieder zu schließen.

Hintergrundprogramme schließen

Damit im Hintergrund laufende Programme nicht die Testergebnisse verfälschen können, müssen Sie einige dieser Hintergrundprogramme beenden. Und so geht's:

1 Drücken Sie zunächst gleichzeitig die Tasten Strg, Alt und Entf, um eine Programmübersicht aufzurufen.

2 Im daraufhin geöffneten Fenster werden alle laufenden Hintergrundprogramme gezeigt. Schließen Sie alle, mit Ausnahme von „Explorer“ und „Systray“, indem Sie jeweils auf einen der Einträge und anschließend auf Task beenden klicken. Weil das Fenster daraufhin geschlossen wird, müssen Sie jedes Mal erneut mit der Tastenkombination beginnen. Beenden Sie so alle Programme, abgesehen von den beiden Ausnahmen. Das wirkt sich nur auf die laufende Windows-Sitzung aus. Beim Neustart sind alle Hintergrundprogramme wieder aktiv.

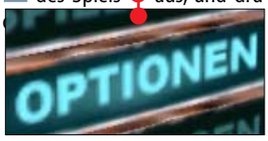


Benchmark Forsaken

Das Action-Spiel „Forsaken“ eignet sich hervorragend zur Geschwindigkeitsmessung. Diesen Titel finden Sie als Vollversion auf der COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROM 11/2001

1 Installieren und starten Sie Forsaken, wie in COMPUTERBILD-SPIELE 11/2001 auf Seite 104 beschrieben.

2 Wählen Sie im Hauptmenü des Spiels aus, und drücken Sie danach ↵.



3 Klicken Sie dann auf OPTIK, und bestätigen Sie auch diese Wahl mit ↵.



4 Es folgt ein Klick auf die Zeile DETAILSTUFE ÄNDERN, wieder mit einem anschließenden Druck auf ↵.

5 Aktivieren Sie alle Einstellungen außer der Detail-Automatik, und stellen Sie jeden Wert auf 100 Prozent.



6 Klicken Sie dann auf die Zeile ZURÜCK.

7 Wählen Sie nunmehr AUFLÖSUNG ÄNDERN aus, bestätigen Sie wieder mit ↵, und suchen Sie dann die Auflösung 1024 x 768 x 32. Dazu müssen Sie mehrmals ↓ drücken, da dieser Wert zunächst nicht gezeigt wird. Drücken Sie danach ↵, um diese Auflösung einzustellen.

8 Drücken Sie danach Esc. Wählen Sie dann die Option TEXTURFORMATE WÄHLEN aus.

9 Hier können Sie die Farbtiefe der **Texturen** S.166 auswählen. Grundsätzlich gilt: Wenn Sie eine Auflösung mit 32 Bit Farbtiefe wählen, sollten auch die Texturen eine Farbtiefe von 32 Bit aufweisen. Wählen Sie daher den größten Wert ARGB 8888 aus, und drücken Sie danach ↵, um den Vorgang abzuschließen. Drücken Sie danach drei Mal Esc, um wieder ins Hauptmenü des Spiels zu schalten.

10 Wählen Sie dann per Klick SPIEL LADEN aus, und drücken Sie ↵.

11 Wählen Sie dann DEMO ABSPIELEN aus, und drücken Sie ↵.

12 Mit der Wahl von NUKE und erneutem Druck auf ↵ geht es weiter.

13 Jetzt beginnt eine Demo des Spiels zu laufen. Lassen Sie die eine Minute lang auf dem Schirm, und drücken Sie dann Esc.

14 Wählen Sie die Option ZUM HAUPTMENÜ aus, und drücken Sie danach wiederum ↵.



15 Gehen Sie erneut anhand der Schritte 10 und 11 vor. Im unteren Teil des Fensters sehen Sie dann die durchschnittlich erreichten Fps (Bilder pro Sekunde).

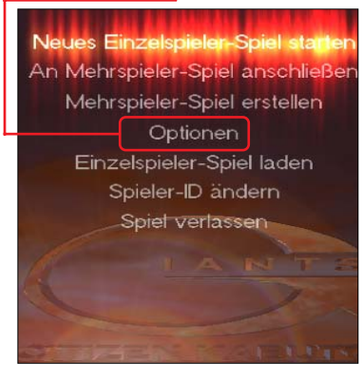


Benchmark Giants

„Giants" nutzt zeitgemäße Fähigkeiten von Grafikkarten, wie Dot Product Bumpmapping S.166 **oder T & L** S.166**, und ist damit für Benchmarks ideal geeignet**

1 Installieren Sie zunächst das aktuelle Spielverbesserungs-Programm (Patch). Sie bekommen es im Internet unter www.virgin-support.de. Starten Sie dann das Spiel auf die gewohnte Art und Weise.

2 Anschließend sehen Sie das Hauptmenü des Spiels. Klicken Sie darin auf Optionen.



3 Mit einem Klick auf Grafikoptionen rufen Sie das Menü für die Grafikeinstellungen auf.

4 Stellen Sie darin alle Optionen mit Mausklicks auf diese Werte ein.



5 Klicken Sie jetzt noch auf den Eintrag Auflösung ändern.

6 Unter Vorhandene Auflösungen klicken Sie so lange auf ▼, bis Sie den Eintrag 1024x768x32 sehen. Klicken Sie ihn an. Mit einem Klick auf Änderungen übernehmen stellen Sie diese Auflösung ein.

7 Klicken Sie anschließend nacheinander auf die Einträge Zurück zu Grafikoptionen, Zurück zu Spieloptionen und abschließend auf Hauptmenü aufrufen, um wieder ins Hauptmenü zurückzuschalten.

8 Klicken Sie darin auf Spiel verlassen. Bestätigen Sie Ihre Entscheidung per Klick auf Ja, um wieder zur Windows-Oberfläche zu schalten.

9 Jetzt müssen Sie noch eine neue Verknüpfung zum Spiel erstellen. Klicken Sie dazu auf Start, und ziehen Sie dann den Mauszeiger auf Programme sowie Giants. Klicken Sie danach Giants mit der *rechten* Maustaste an, wählen Sie dann Senden an und Desktop (Verknüpfung erstellen) aus. Je nach verwendetem Windows-Typ kann es sein, dass jetzt noch ein Fenster geöffnet wird. Klicken Sie in dem Fall auf OK.

10 Klicken Sie jetzt die neu erstellte Verknüpfung mit der *rechten* Maustaste an, und wählen Sie dann den Punkt Eigenschaften aus.



11 Im daraufhin geöffneten Fenster ist die Befehlszeile neben Ziel: um einen Eintrag zu ergänzen. Klicken Sie in das Feld am Ende der Befehlszeile D:\Games\Giants\Giants.exe. Dieser Eintrag kann – je nachdem, welcher Zielordner bei der Installation angegeben wurde – auch anders lauten. Setzen Sie mit [ ] einen Leerschritt, und ergänzen Sie die Zeile, wie folgt: -gamegauge -nosound -nostream.

12 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK.

13 Öffnen Sie anschließend per Doppelklick die Verknüpfung.



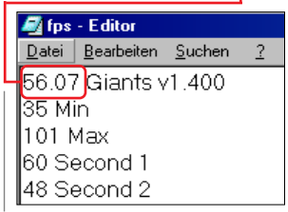
14 Daraufhin startet der Benchmark. Es wird eine Szene aus Giants abgespielt. Warten Sie ab, bis diese Demo komplett durchgelaufen ist – sie dauert knapp fünf Minuten. Sobald die kurze Vorführung beendet ist, wird automatisch wieder zur normalen Windows-Oberfläche zurückgeschaltet.



15 Starten Sie dann den Windows-Explorer, und suchen Sie das Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben. Darin befindet sich jetzt eine neue Textdatei namens fps. Klicken Sie die Datei doppelt an, um Sie zu öffnen.



16 Unter den ermittelten Werten ist nur der ganz am Anfang stehende entscheidend. Der zeigt hier die durchschnittliche Framerate an.



Anschließend können Sie das Fenster mit einem Klick auf ☒ wieder schließen.

Benchmark Mercedes Benz Truck Racing

Auch diese Rennsimulation mit schweren Mercedes-Lastwagen bietet einen Benchmark-Modus

1 Installieren Sie zunächst das neueste Spielverbesserungs-Programm (Patch), damit einige grobe Fehler des Spiels behoben werden. Sie bekommen den Patch im Internet unter www.synetic.de.

2 Starten Sie anschließend das Spiel, wie gewohnt.

3 Klicken Sie im Hauptmenü des Spiels auf Optionen.



4 Klicken Sie anschließend auf der rechten Seite auf GRAFIK (3D-ENGINE).

5 In diesem Menü haben Sie verschiedene Einstellungsmöglichkeiten. Um die Fähigkeiten der Grafikkarte richtig auszureizen, müssen Sie die TRUCK-DARSTELLUNGEN ändern. Stellen Sie sicher, dass SPIELER-TRUCK HIGH DETAIL und SPIELER-TRUCK 3D-SCHATTEN jeweils an sind. Stellen Sie dann die GEGNER-TRUCKS DETAILSTUFE auf 4 / 4. Darüber hinaus müssen auch die Optionen GEGNER-TRUCKS 3D-SCHATTEN und VERFORMUNGEN / SICHTBARE SCHÄDEN aktiviert sein. Stellen Sie dann schließlich noch die GHOST-TRUCK-DARSTELLUNG auf sichtbarer Truck.



6 Unter STRECKEN-DARSTELLUNGEN müssen Sichtweite und Detailstufe jeweils auf 100 % eingestellt werden.

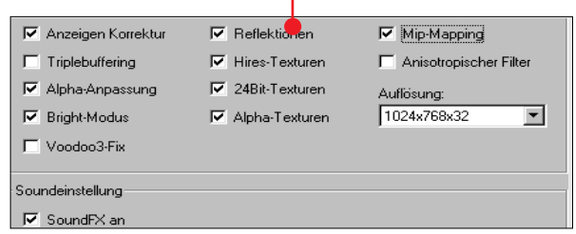
7 Wenn Sie alle Einstellungen entsprechend geändert haben, klicken Sie auf STARTMENÜ und starten ein Spiel, damit die Änderungen übernommen werden. Nach dem Start können Sie das Spiel sofort verlassen und „Mercedes Benz Truck Racing" beenden.

8 Klicken Sie nun auf der Windows-Oberfläche auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme, Synetic, schließlich auf Mercedes-Benz Truck Racing. Klicken Sie auf MBTR - Setup.

9 Im daraufhin geöffneten Fenster stellen Sie die richtige Auflösung: ein, indem Sie auf ▼ klicken und dann den Eintrag 1024x768x32 auswählen.

10 Daneben gibt es verschiedene Grafikoptionen, die teilweise aktiviert sein müssen, teilweise nicht. Hier sehen Sie in der Übersicht, wie die idealen Einstellungen aussehen: Nur für Besitzer einer „Voodoo-3"-Grafikkarte gilt: Setzen Sie zusätzlich noch ein Häkchen vor die Option Voodoo3-Fix.

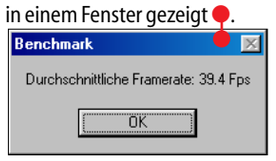
11 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Benchmark,



um den Testdurchlauf zu starten. Sie sehen eine Szene aus dem Spiel.



12 Nach Abschluss des Benchmarks wird der durchschnittlich erreichte Wert in einem Fenster gezeigt.



Klicken Sie auf OK, um das Fenster wieder zu schließen.

13 Klicken Sie erneut auf OK, um das Konfigurations-Programm von Mercedes Benz Truck Racing zu verlassen.

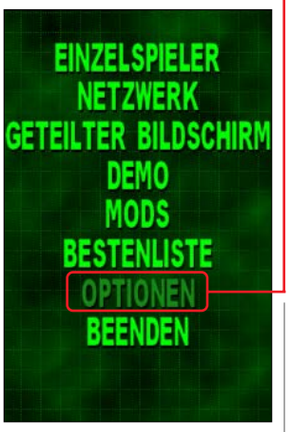
Benchmark Serious Sam

Dieses Actionspiel glänzt mit schöner Grafik und bietet ebenfalls eine eingebaute Benchmark-Funktion an

1 Installieren Sie zunächst das aktuelle Spielverbesserungs-Programm (Patch) auf Version 1.05, das Sie unter www.take2.de bekommen.

2 Starten Sie anschließend „Serious Sam", wie gewohnt.

3 Im Hauptmenü des Spiels klicken Sie auf ●.



4 Klicken Sie danach auf GRAFIK-OPTIONEN.

5 Daraufhin sehen Sie folgendes Bild ●. Klicken Sie zunächst so oft auf PRAFERENZEN, bis daneben Qualität steht. Für einen Benchmark mit einer Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten und einer Farbtiefe von 32 Bit stellen Sie mit Klicks auf AUFLOSUNG den Wert 1024x768 ein. Wählen Sie schließlich noch mit Klicks auf BITS PRO PIXEL den Wert 32 BPP für die Farbtiefe aus.





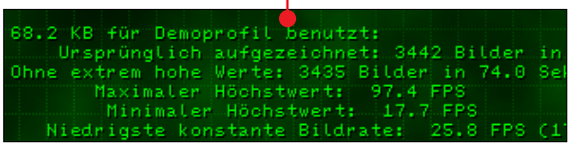
6 Klicken Sie dann auf OK. Daraufhin wird die Auflösung geändert. Im nächsten Fenster klicken Sie auf JA.

7 Klicken Sie danach zwei Mal auf ZURUCK, um wieder ins Hauptmenü zu schalten.

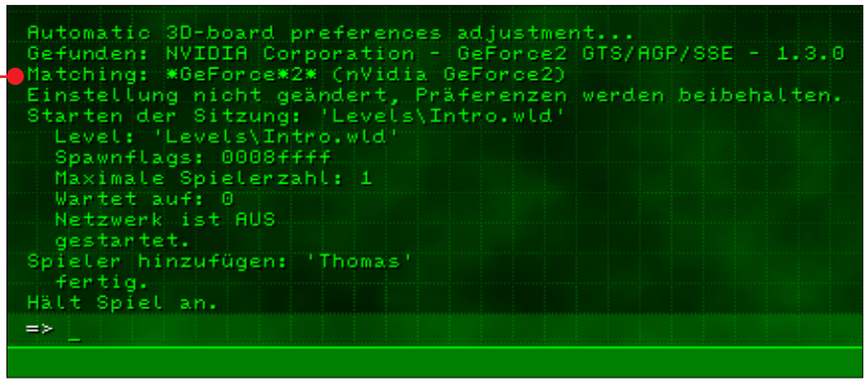
8 Klicken Sie darin auf DEMO. Damit die damit gewählte Demo auch wirklich Benchmark-Ergebnisse liefert, müssen Sie zunächst noch einen Befehl in der so genannten Konsole eingeben. Drücken Sie ^, um die Konsole zu öffnen ●. Drücken sie zwei Mal ↵, und tippen Sie anschließend folgendes ein: /dem_bProfile=1. Drücken Sie ↵, damit der Befehl ausgeführt wird, danach ^, um die Konsole zu schließen.

9 Klicken Sie jetzt auf Kooperativ-Spiel: "Friedliche Nacht". Daraufhin startet die Demo-Vorführung ●, deren Dauer Sie abwarten.

10 Sobald das Spiel versucht, die nächste Demo zu laden, drücken Sie Esc. Drücken Sie anschließend wieder ^, um die Konsole erneut zu öffnen. Daraufhin werden Ihnen die Ergebnisse gezeigt ●. Wichtig ist hier allerdings nur der Wert, der am Ende der Zeile Ursprünglich aufgezeichnet: steht. Dort wird der durchschnittlich ermittelte Wert der erreichten Fps (Bilder pro Sekunde) genannt, in diesem Fall sind es 45.7 FPS Durchschnitt. Damit ist der Benchmark abgeschlossen. Lesen Sie jetzt noch die beiden Kästen „Testkonfiguration" und „Testergebnisse im Detail" unten auf dieser Seite.







Testkonfiguration

Die Benchmarks liefen auf drei verschiedenen Computern, damit Sie die Ergebnisse ungefähr mit denen Ihrer eigenen Testdurchläufe vergleichen können.

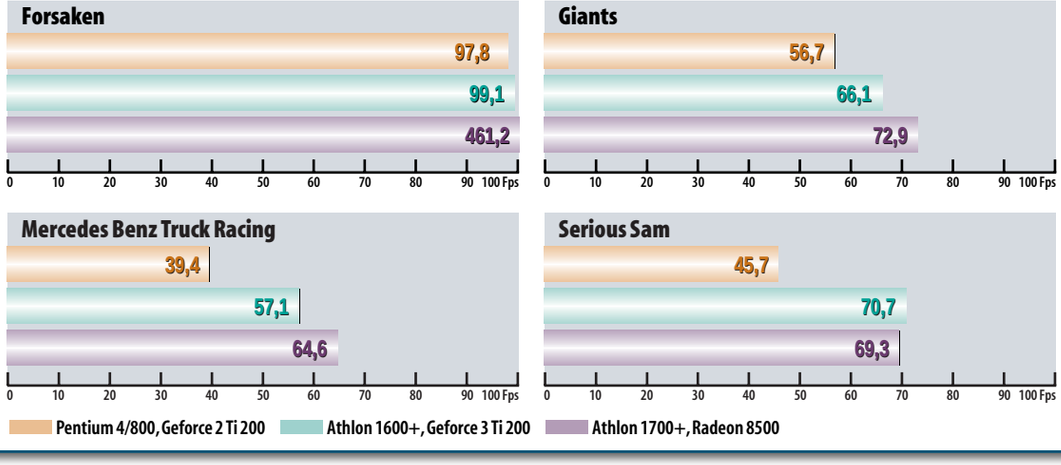
1: „Pentium-4"-**Prozessor** S.166 mit 800 **Megahertz** S.166, 256 **Megabyte** S.166 **Arbeitsspeicher** S.166, Grafikkarte „Nvidia Geforce 2 Ti 200" mit 64 Megabyte **Grafikkartenspeicher** S.166.

2: „Athlon XP 1600+" mit 1,4 Megahertz, 256 Megabyte Arbeitsspeicher, Grafikkarte „Nvidia Geforce 3 Ti 200" mit 64 Megabyte Speicher.

3: „Athlon XP 1700+" mit 1,47 Megahertz, 512 Megabyte Arbeitsspeicher, Grafikkarte „Ati Radeon 8500" mit 64 Megabyte Speicher.

Benchmark-Ergebnisse im Detail

Die Benchmarks liefen in allen vier Spielen bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten und einer Farbtiefe von 32 Bit. Der dritte Wert bei „Forsaken" ist übrigens mit Vorsicht zu genießen. Offenbar liefert das verwendete Steuerungsprogramm (Treiber) von ATI hier keine exakten, verwertbaren Testergebnisse.





Nimm zwei ...

... Laufwerke, um am Computer Videofilme auf DVD sehen zu können und Musikstücke eigener Wahl auf CD zu brennen. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie einfach der Einbau der Laufwerke ist

Die **DVD** S.166 ist ein Renner. Als Speichermedium für Filme wird sie über kurz oder lang die Nachfolge des betagten Videobandes antreten und als Datenträger im Computer löst sie irgendwann die CD-ROM ab. Irgendwann. Noch ist die preisgünstige **CD-R** S.166 erste Wahl zum Speichern von Daten oder Musik.

Fast jeder Computer kann CDs abspielen, die meisten jüngeren Modelle auch DVDs. Haben Sie einen etwas älteren PC, der weder DVDs lesen noch CDs brennen kann? Kein Problem. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie einfach der nachträgliche Einbau der beiden benötigten Laufwerke ist – am Beispiel des Samsung-**DVD-ROM-Laufwerks** S.166 „SD-616" (Testsieger in COMPUTERBILD 21/2001) und des LG-**CD-Brenners** S.166 „GCE-8160B", Nachfolgemodell des „CED-8080B" (Testsieger in COMPUTERBILD 19/2000).

Der Einbau geht leicht von der Hand: Als Werkzeug reicht ein normaler Kreuzschlitz-Schraubendreher zum Öffnen des Computers. Das wahrscheinlich vorhandene alte CD-ROM-Laufwerk, das ersetzt werden soll, trennen Sie von seinen Steckverbindungen, nehmen es aus dem Gehäuse und setzen das neue ein. Hatte Ihr Computer gar kein CD-ROM-Laufwerk, so ist lediglich eine Frontblende an der Vorderseite zu entfernen und das neue Laufwerk dort einzusetzen. Dann alle Steckverbindungen herstellen – fertig.

Angst, das Laufwerk falsch zu verkabeln, ist unbegründet, denn jeder Stecker passt nur in die dafür vorgesehene Buchse. Und es gibt ohnehin nur drei Verbindungen: ein vierpoliges Stromkabel, ein zwei- oder vierpoliges Audiokabel für die Tonübertragung und das **EIDE-Kabel** S.166 für den Datenaustausch zwischen **Hauptplatine** S.166 und Laufwerk.

RATGEBER-THEMEN

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

Normalerweise können Sie in einen Computer bis zu vier Laufwerke mit EIDE-Anschluss einbauen. Das können **Festplatten** S.166, aber auch CD-ROM-Laufwerke oder eben DVD-Laufwerke und CD-Brenner sein.

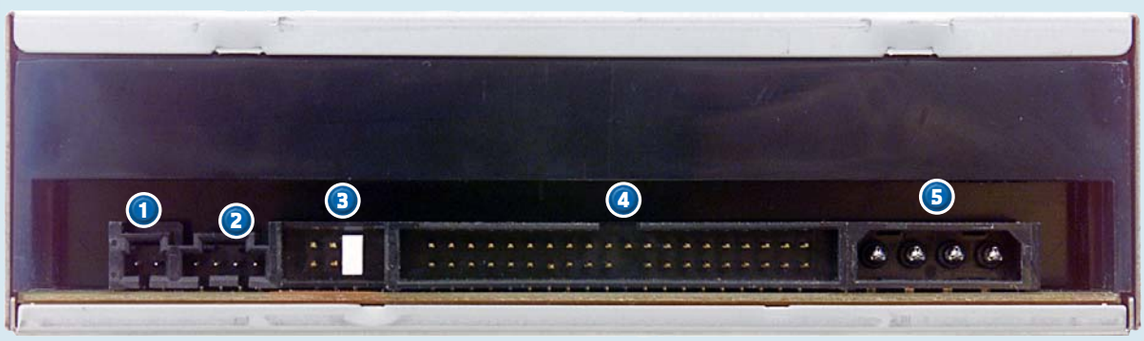
Je zwei Laufwerke lassen sich über ein gemeinsames Flachkabel an eine der beiden 40-poligen Buchsen IDE1 („Primary IDE") und IDE2 („Secondary IDE") auf der Hauptplatine anschließen. Sollten Sie mehr als zwei Laufwerke, aber nur ein Kabel haben, so müssen Sie ein zweites kaufen. Es kostet rund 15 Euro.

Beim Einbau mehrerer Laufwerke gilt: Die Festplatte, auf der Sie das **Betriebssystem** S.166 installiert haben (Laufwerk oder **Partition** S.166 „C:") muss als **Master** S.166 mit der Buchse IDE1 verbunden werden.

Überhaupt ist es ratsam, Festplatten an IDE1 anzuschließen, CD- und DVD-Laufwerke an IDE2. Andernfalls könnten langsame CD-Laufwerke die schnelleren Festplatten ausbremsen. Wichtig ist zudem, dass an jedem benutzten EIDE-Kabel ein Laufwerk als Master eingerichtet ist. Ein zweites dort angeschlossenes Laufwerk muss als **Slave** S.166 eingestellt werden. Wie das geht, steht in den Kästen „DVD-ROM-Laufwerk einbauen" und „CD-ROM-Brenner einbauen". Dabei gilt: Master sollte immer das schnellere Laufwerk sein.

Nach einem Neustart des Computers sind die Laufwerke sofort verfügbar. Nur zum Abspielen von Video-DVDs müssen Sie ein Programm installieren. Die Software wird meist mit dem DVD-Laufwerk geliefert, bei Samsung etwa „PowerDVD 3.0".

DAS ANSCHLUSSFELD EINES DVD-ROM-LAUFWERKS



Kleine Buchsenkunde: 1 Hier können Sie ein zweipoliges, digitales Audiokabel anschließen, vorausgesetzt, die Platine der Soundkarte hat einen digitalen Eingang. 2 Das ist der richtige Platz für den Stecker eines analogen Audiokabels. 3 An diesen Kontakten weisen Sie dem Laufwerk mit „Jumpern" (Näheres dazu im Festplatten-Test in dieser Ausgabe) die Funktion „Master" oder „Slave" zu. 4 Durch die EIDE- oder IDE-Buchse fließen die Daten von und zu der Hauptplatine. 5 Auf diese Stifte gehört der Stromstecker.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

CD-ROM-Laufwerk ausbauen

Alt raus – neu rein: Bevor Sie das DVD-ROM-Laufwerk einsetzen, sollten Sie das wahrscheinlich bereits vorhandene CD-ROM-Laufwerk ausbauen. Sie brauchen es nicht mehr

1 Ziehen Sie das Strom- und alle weiteren Kabel vom Gehäuse des Computers ab, und stellen Sie den auf eine stabile Arbeitsunterlage, am besten auf einen Tisch.

2 Lösen Sie an der Rückseite des Computers zunächst die Schrauben der Gehäuseverkleidung.



3 Montieren Sie die Verkleidung gemäß der Bedienungsanleitung Ihres Computer ab. Bei vielen Gehäusetypen müssen Sie sie dafür zunächst etwas zu sich heranziehen,



um sie schließlich abnehmen können.



4 Besteht das Gehäuse aus mehreren Seitenteilen, so entfernen Sie die nacheinander. Das Innere des Computers ist nun frei zugänglich.

5 Bevor Sie weiter arbeiten, sollten Sie geerdetes Metall, etwa einen Heizkörper,



berühren. Damit leiten Sie mögliche statische Aufladungen Ihres Körpers ab, die empfindliche Computer-Bauteile beschädigen könnten.

6 Ziehen Sie von der Rückseite des CD-ROM-Laufwerks den Stromstecker mit den roten, schwarzen und gelben Kabeln ab.



Der Stecker sitzt oft sehr fest. Greifen Sie in diesem Fall ruhig etwas kräftiger zu. Seien Sie dabei allerdings vorsichtig, um sich nicht an scharfen Kanten im Computer-Gehäuse zu verletzen.

7 Ziehen Sie von der daneben liegenden breiten EIDE-Buchse das 40-adrige EIDE-Kabel ab.



Ein Tipp: Da sich in der Regel zwei EIDE-Kabel im Computer-Gehäuse befinden, sollten Sie das soeben abgezogene Kabel markieren, um es später schnell identifizieren zu können. Sie brauchen die breite Strippe nämlich wieder für die Verbindung zum DVD-ROM-Laufwerk oder CD-Brenner.

8 Anschließend entfernen Sie das analoge oder digitale Audiokabel, über das Tonsignale vom Laufwerk zur Soundkarte oder Hauptplatine gelangen.



9 Lösen Sie auf beiden Seiten die Schrauben, die das CD-ROM-Laufwerk mit dem Computer-Gehäuse verbinden.



Im Normalfall sind es vier Schrauben.

10 Schieben Sie das Laufwerk vorsichtig ein paar Zentimeter aus dem Gehäuse,



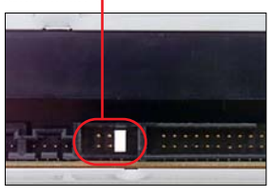
und ziehen Sie es anschließend ganz heraus.



DVD-ROM-Laufwerk einbauen

Ist das CD-ROM-Laufwerk entfernt, dann passt der moderne Nachfolger in denselben Schacht

1 Nehmen Sie das DVD-ROM-Laufwerk aus der Verpackung, und sehen Sie sich seine Rückseite an. Zwischen dem Audio-Anschluss und der breiten IDE-Buchse befinden sich drei nebeneinander liegende Steckkontaktpaare. Eines davon verbirgt sich unter einer Steckbrücke – einem „Jumper" –, deren Position bestimmt, ob das Laufwerk im Computer als „Master" oder „Slave" (Erläuterung siehe erste Seite dieses Beitrags) arbeitet. Ab Werk ist meistens die Master-Einstellung vorgegeben. In dem Fall sitzt der Jumper auf den beiden rechten Kontaktstiften.



Sollte er jedoch auf einem anderen Steckerpaar sitzen, so greifen Sie ihn mit zwei Fingern,



ziehen ihn ab und drücken ihn auf die beiden rechten Stecker.



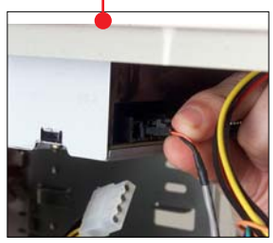
2 Schieben Sie das DVD-ROM-Laufwerk in den Einbauschacht, in dem zuvor das CD-ROM-Laufwerk untergebracht war.



3 Befestigen Sie das Laufwerk mit den beigepackten Schrauben am Computer-Gehäuse.



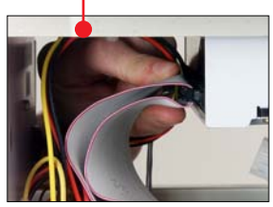
4 Drücken Sie den Stecker des Audiokabels in die passende Buchse an der Rückseite des Laufwerks.



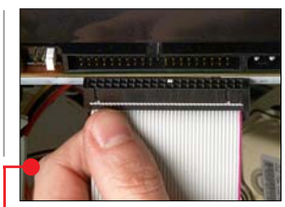
5 Nehmen Sie das markierte EIDE-Kabel (siehe Kasten „CD-ROM-Laufwerk ausbauen", Schritt 7), und schließen Sie es mit dem Durchgangsstecker



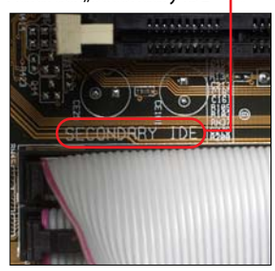
hinten an das DVD-ROM-Laufwerk an.



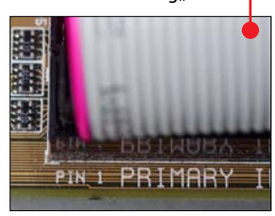
Achten Sie darauf, dass die farblich gekennzeichnete Seite des EIDE-Kabels von oben gesehen rechts liegt.



Falls Sie das Kabel nicht markiert haben, müssen Sie den Weg der EIDE-Kabel bis zur Hauptplatine zurückverfolgen. Das Richtige steckt in der Buchse neben dem Aufdruck „Secondary IDE".



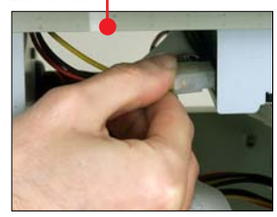
Wichtig: Die rote Kante des Kabels gehört an die Seite des EIDE- oder IDE-Buchsenpaars mit der Bezeichnung „PIN 1".



6 Nehmen Sie den Stromstecker mit den roten, schwarzen und gelben Kabeln.



Schieben Sie ihn in die Buchse rechts auf der Rückseite des Laufwerks.



Keine Angst vor falscher Polung – der Stecker ist so geformt, dass er nur richtig herum in die Buchse passt.

7 Falls Sie nun den CD-Brenner einbauen möchten, dann lesen Sie im folgenden Kasten weiter. Wollten Sie dagegen nur das DVD-ROM-Laufwerk einbauen, so montieren Sie nun wieder die Verkleidung an das Computer-Gehäuse und schrauben sie fest – fertig.



CD-Brenner einbauen

Ein CD-Brenner rundet die Ausstattung Ihres Computers optimal ab. So bauen Sie ihn ein:

1 Falls Sie nur den CD-Brenner anstelle des bisherigen CD-ROM-Laufwerks einbauen wollen, dann lesen Sie im Kasten „DVD-Laufwerk einbauen“ weiter. Alle darin gezeigten Schritte gelten grundsätzlich auch für den Einbau eines CD-Brenners. Möchten Sie jedoch den CD-Brenner zusätzlich zum DVD-ROM-Laufwerk einbauen, dann müssen Sie zunächst einen weiteren Einbauschacht des Computers öffnen. Drücken Sie dazu von hinten eine entsprechend große Blende aus der Gehäusefront.



2 Nehmen Sie den CD-Brenner aus der Verpackung, und sehen Sie sich seine Rückseite an. Wie beim DVD-ROM-Laufwerk (siehe Kasten „DVD-ROM-Laufwerk einbauen, Schritt 1) befinden sich zwischen dem Audio-Anschluss und der breiten IDE-Buchse drei nebeneinander liegende Steckerpaare. Eines davon verbirgt sich unter einem Jumper.



Dessen Position bestimmt, ob der Brenner im Computer als „Master“ oder „Slave“ geführt wird. Ab Werk ist meistens die rechte Master-Einstellung vorgegeben. Anders als beim DVD-ROM-Laufwerk muss der Jumper für den zusätzlichen Betrieb des CD-Brenners auf der Position Slave stehen. Greifen Sie den kleinen Stecker mit zwei Fingern,



ziehen Sie ihn ab, und drücken Sie ihn auf die beiden mittleren Kontakte.



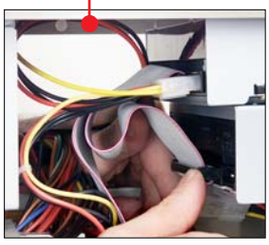
3 Schieben Sie den CD-Brenner in den in Schritt 1 geöffneten Einbauschacht.



4 Befestigen Sie den Brenner mit den beigepackten Schrauben am Computer-Gehäuse.



5 Nehmen Sie den freien Stecker des EIDE-Kabels, das bereits mit dem DVD-ROM-Laufwerk verbunden ist, und drücken Sie ihn in die passende Buchse auf der Rückseite des Brenners.

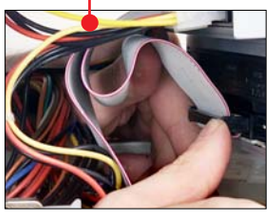


Die farblich gekennzeichnete Seite des Kabels muss – wie beim DVD-ROM-Laufwerk – von oben gesehen nach rechts zeigen.

6 Nehmen Sie einen der frei liegenden Stromstecker mit den jeweils zwei roten, schwarzen und gelben Kabeln,



und drücken Sie ihn in die rechte Buchse auf der Rückseite des Brenners.



7 Damit ist der Einbau des CD-Brenners beendet. Nun müssen Sie nur noch die Verkleidung an das Computer-Gehäuse montieren, sie festschrauben,



den Computer an seinen Platz stellen und mit den zu Beginn der Aktion abgezogenen Kabeln verbinden.

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

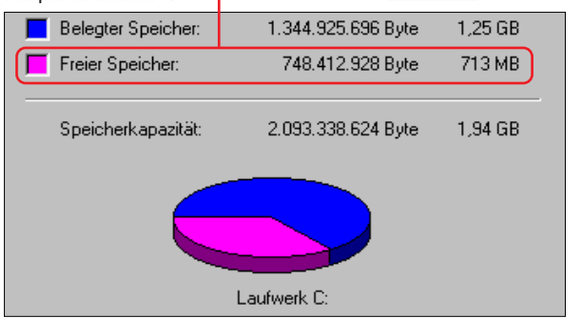
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



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

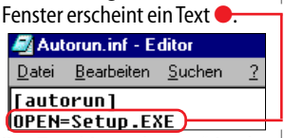


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

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.

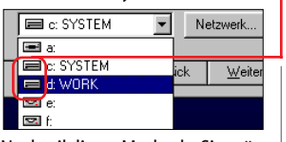
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



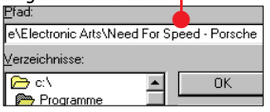
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.166 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen 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



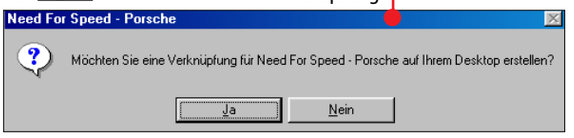
eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

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.



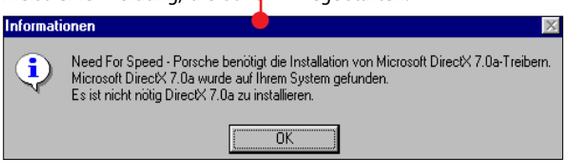
Das geht so: Die Eingabemarke ganz nach links bewegen, auf Entf drücken und den neuen Buchstaben eintippen.

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

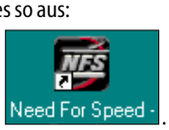


oder sehr ähnlich aussieht.

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.

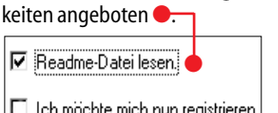
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

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.

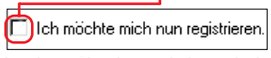
13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.



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.

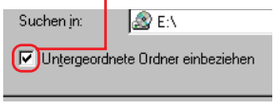
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

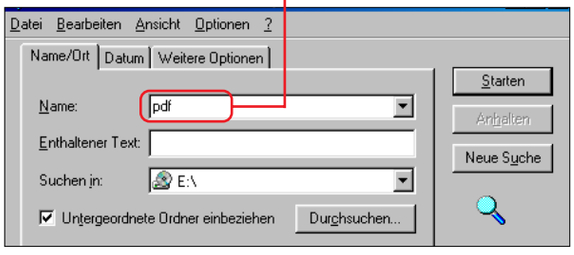
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

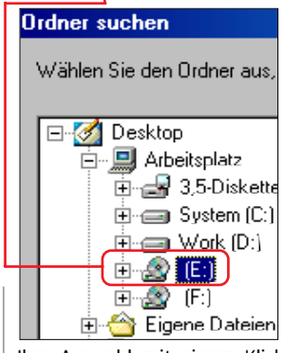
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





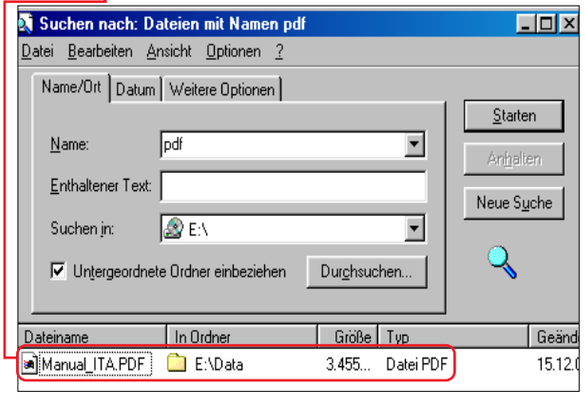
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

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.



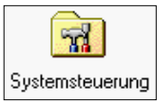
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

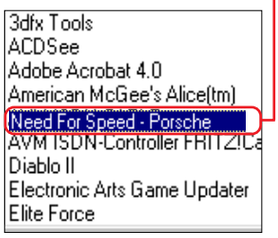


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



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.



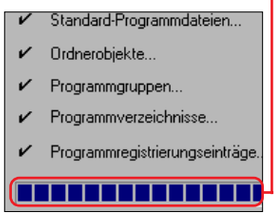
Klicken Sie diese Zeile an.

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.166 mit dem Fernseher.



2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken.

3 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's.

Gamecube



1 Verbinden Sie die Konsole per Scart-Kabel mit dem Fernsehgerät.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken.

3 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schalten Sie die Konsole ein. Los geht's, dem Spielspaß steht jetzt nichts mehr im Wege.

Xbox



1 Falls Sie ein Scart-Kabel verwenden, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

2 Auf der Fernbedienung des Fernsehers die Taste „AV“ drücken. Weiter mit Schritt **5**.

3 Verwenden Sie statt eines Scart-Kabels ein Antennenkabel, so verbinden Sie es mit der Konsole und dem Fernseher.

4 Wählen Sie den passenden Fernsehkanal aus. Das ist in der Regel Kanal 36.

5 Legen Sie die Spiel-DVD-ROM ins DVD-ROM-Laufwerk ein.

4 Schließen Sie die Laufwerksschublade – los geht's.

Gameboy, Gameboy Color und Gameboy Advance



1 Spielmodul in den Gameboy stecken, einschalten – los geht's.

2 Achtung: Spiele mit der Aufschrift „Only For Gameboy Color“ funktionieren nur mit dem Gameboy Color. Advance-Spiele laufen grundsätzlich *nur* mit dem Gameboy Advance.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pressespiegel

AUFLAGENZAHLEN IM ÜBERBLICK

TITEL	VERKAUF	ÄNDERUNG
COMPUTERBILD-SPIELE	647 098	+ 17,5
GAME STAR	352 031	+ 19,8
PC GAMES	278 385	- 3,2
BRAVO SCREEN FUN	227 348	+ 16,6
KIDS ZONE	95 596	- 5,3
PC ACTION	91 041	- 36,9
PLAY ZONE	66 157	- 3,4
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION 2-MAGAZIN	57 004	–[1]
PLAY THE PLAYSTATION	56 704	- 20,0
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-MAGAZIN	56 431	- 49,4
N ZONE	45 930	- 16,0
MANIAC	35 669	+ 17,1
PSG	25 392	- 37,2
PLAYSTATION CHEATS AND MORE	19 420	- 50,2
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 4. Quartal 2001 (IVW-geprüft). Die Auflagen-Änderung im Vergleich zum Vorjahr ist in Prozent angegeben.

[1]keine Vergleichszahlen verfügbar [2]nicht gemeldet. Stichtag 22.01.2001





Ausgabe: 2/2002

Titelthema:
Achtung:
Die Monster AG kommt

Inhalt:
22 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Creatures, Headhunter, Jak and Dexter

Weitere Themen:
3 Komplettlösungen, darunter: Pokémon Stadium 2

CD-ROM: keine
Preis: 2,20 Euro



Ausgabe: 2/2002

Titelthema:
Onimusha 2: Gnadenlose Schwertkampf-Duelle

Inhalt:
14 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: DSF-Fußballmanager

Weitere Themen:
Final-Fantasy-Special zum zehnten Teil, Gran Turismo Concept

CD-ROM: keine
Preis: 2,30 Euro



Ausgabe: 4/2002

Titelthema:
Resident Evil Gaiden: Der volle Review

Inhalt:
Doom für Gameboy Advance, Steven Gerrard's Total Soccer 2002, Wizards, Jet Riders, Action Replay GBX

Weitere Themen:
Die Besten der Besten auf dem Gameboy Advance

CD-ROM: keine
Preis: 5,01 Euro



Ausgabe: 3/2002

Titelthema:
Batman Vengeance: Kritik zum neuesten Abenteuer aus Gotham City

Inhalt:
Tipps und Tricks, unter anderem zu: Warioland 4, Extreme Ghostbusters

Weitere Themen:
Super Street Fighter: Turbo Revival, Rayman Advance

CD-ROM: keine
Preis: 4,55 Euro



Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
Playstation: Top-Titel, Top-Cheats

Inhalt:
Tipps und Tricks zu mehr als 900 Spieletiteln, darunter: Tony Hawk's Pro Skater 3, Age of Empires 2

Weitere Themen:
Die neuesten Xploder Codes, Mogeleien für PS 2

CD-ROM: keine
Preis: 4 Euro



Ausgabe: 3/2002

Titelthema:
Virtua Fighter 4: Der neue König durchgeprügelt

Tests:
16 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Wipeout Fusion

Weitere Themen:
Komplettlösung für Syphon Filter 3 (Teil 1), Tony Hawk's Pro Skater 3

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 2/2002

Titelthema:
Ein schrecklich guter Film: Die Monster AG

Inhalt:
36 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Black & White: Insel der Kreaturen, VIP

Weitere Themen:
Tekken 4 angespielt, So bastelst du dir dein eigenes Spiel

CD-ROM: 1
Preis: 3 Euro



Ausgabe: 2/2002

Titelthema:
Stirb langsam:
Das Spiel zum Kino-Kracher

Inhalt:
25 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Serious Sam: The Second Encounter

Weitere Themen:
Jahresrückblick, Die Gilde, Arx Fatalis

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
WWF Smackdown: Just Bring It! für PS 2

Inhalt:
Komplettlösungen zu acht Spielen, darunter: Harry Potter und der Stein der Weisen

Weitere Themen:
Tipps und Tricks Special, Xploder Codes, Station-Master-Gewinnspiel

CD-ROM: 1
Preis: 7,57 Euro



Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
Tekken Tag Tournament: Tipps, wie man alle seine Gegner meistert

Inhalt:
Tipps, Tricks und Lösungen zu vier Spielen, darunter: Batman Vengeance

Weiteres Thema:
Harry Potter: Das Phänomen ist unaufhaltsam

CD-ROM: keine
Preis: 4,55 Euro



Ausgabe: 3/2002

Topthema:
Komplettlösung für Tony Hawk's Pro Skater 3

Inhalt:
Wipeout Fusion im Test, Goofy's Funhouse

Weitere Themen:
Tops und Flops auf der Playstation 2001

CD-ROM: 1
Preis: 6,50 Euro



Ausgabe: 3/2002

Topthema:
Turok Evolution (Xbox)

Inhalt:
Shadow Man: The Second Coming

Weitere Themen:
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Wipeout Fusion, Moto GP, Herdy Gerdy

CD-ROM: keine
Preis: 3,35 Euro



Ausgabe: 3/2002

Topthema:
Civilization 3 in der deutschen Version

Inhalt:
Command and Conquer: Renegade

Weitere Themen:
Der Industriegigant 2, Dungeon Siege

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 1/2002

Topthema:
Mehr als 2000 Tipps, Cheats und Codes

Inhalt:
Komplettlösungen zu vier Spielen, darunter: Myst 3: Exile, Commandos 2

Weitere Themen:
Aquanox, Die Völker 2

CD-ROMs: 2
Preis: 7,57 Euro



Ausgabe: 3/2002

Thema:
Outcast 2: Cutter Slade ist wieder im Anmarsch

Inhalt:
Rollenspiel Neverwinter Nights, DSL

Weitere Themen:
Master of Orion 3, Star Trek: Bridge Commander

CD-ROMs: 2
Preis: 4,85 Euro



Ausgabe: 3/2002

Topthema:
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Inhalt:
Wipeout Fusion, Herdy Gerdy, Conflict Zone

Weitere Themen:
Reportage über Shadow Man: The Second Coming

CD-ROM: keine
Preis: 3,30 Euro



Ausgabe: 3/2002

Topthema:
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Inhalt:
Onimusha 2: Informationen zum Caocom-Nachfolger in Sachen Samurai-Action

Weitere Themen:
Blood Omen 2

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 2/2002

Topthema:
Alles über Resident Evil: Die erste Neuauflage des Klassikers für den Gamecube

Inhalt:
Familie Feuerstein, Midnight Club Street Racing

Weitere Themen:
Rayman 2 Forever

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro

FÜR SIE GELESEN

Newsweek

„Who's next? – Wer ist der Nächste?" fragte das amerikanische Nachrichtenmagazin **NEWSWEEK** und gab eine Prognose über die zehn wichtigsten Personen des Jahres ab. Zwischen einem US-General und Irans Präsidenten landete Hideo Kojima, Spiel-Designer mit dem aktuellen Projekt „Metal Gear Solid 2":



Solider Job: Kojima wird berühmt.

„Ein Spiel zu programmieren, erfordert viele Fähigkeiten. Und manche nennen Videospiele bereits das Medium der Zukunft. Dabei sucht dieses Medium im Alter von 30 Jahren noch nach seiner Identität. Da gibt es nicht viele Spiele, die den Horizont der jugendlichen Spieler erweitern. ‚Meine Spiele sollen mehr sein



Wüste Szenerie: Hauptfigur „Snake" in Metal Gear Solid 2.

als eine Möglichkeit, einfach nur die Zeit totzuschlagen.' Mission erfüllt! Denn sein neuestes Spiel Metal Gear Solid 2 mag zwar wie ein Film aussehen, aber es vermittelt keinesfalls den Anschein eines Film, es gleicht vielmehr einem großartigen Event. Kojima macht das Leben schöner, er verändert die Welt, wenn auch nur die Welt die Videospiele."

DER SPIEGEL

Simulationen contra Flug- oder Spinnenangst. Patienten werden auf virtuelle Reisen geschickt, berichtet **DER SPIEGEL**.

„Verkabelt sitzt die Patientin in dem Behandlungsstuhl. Auf ihrem Kopf trägt die 58-Jährige einen Helm mit kleinen Bildschirmen vor beiden Augen, die Ohren stecken unter dicken Kopfhörern. Einen Augenblick später glaubt die Frau, mit einem Flugzeug abzuheben. Der virtuelle Ausflug spielt sich an der Universität Tübingen ab. Dort hat ein Team ein Gerät gebaut, das eine ungewöhnliche Form der Verhaltenstherapie ermöglicht: Patienten, die unter extremer Flugangst leiden, werden damit auf simulierte Reisen durch die Lüfte geschickt.

Ein Bewegungssensor sorgt dafür, dass man sich im Cyberflieger umsehen kann. Auch die Geräuschkulisse klingt echt. Ein sich bewegender Sitz macht die Illusion perfekt – bis hin zu Turbulenzen, die den Magen traktieren. Neben der Flugangst behandeln Ärzte und Therapeuten mit der Illusionstechnik mittlerweile auch Menschen, deren Panikattacken durch Spinnen, Tunnel oder Fahrstühle ausgelöst werden. Seit einiger Zeit werden vor allem junge Patienten zusätzlich mit einem Ausflug in den Cyberkosmos abgelenkt.

Ginge es nach dem Cybertherapie-Pionier Hunter Hoffman, könnte die Ablenkung durch die virtuellen Umgebungen schon bald zum Massenprodukt werden. ‚Unser Gerät könnte auf jedem Flughafen stehen.'"

Hamburger Abendblatt

Probleme mit dem Spiele-Arm müssen nicht sein, berichtet das **HAMBURGER ABENDBLATT**:

„Schmerzen und Kraftlosigkeit in Arm und Hand können ein Anzeichen für den so genannten Maus-Arm sein. Das Krankheitsbild taucht vor allem bei Menschen auf, die viel am Computer arbeiten oder spielen. Computernutzer sollten zusätzlich zur Mittagspause die Hand zwei Mal pro Tag für zehn Minuten entspannen. Auch ein häufiger Wechsel von der Maus zur Tastatur wirkt entlastend.



Maus-Arm? Nicht, wenn Sie der Maus Spielraum geben.

Darüber hinaus sollte die Maus nah an den Körper herangeholt werden, damit der Unterarm locker auf dem Tisch liegen kann. Empfehlenswert seien kabellose und ergonomisch geformte Mäuse."

Frankfurter Allgemeine

Aus Anlass des Höhenflugs beim Skispringen berichtet die **FRANKFURTER ALLGEMEINE ZEITUNG** über die Entwicklung des ehemaligen Freizeitvergnügens zu einer der führenden Fernsehsportarten:

„Skispringen muss einmal ein ganz anderer Sport gewesen sein als heute, zumindest nach der Sprache der Reporter zu urteilen. Das war die Zeit, als die Athleten mit Pluder- und Keilhose, mit Pullover und Bommelmütze an den Start gingen und ihre Sprungtechnik – mit rudernden oder vorgestreckten Armen – tatsächlich noch an Flugpioniere oder gerade flügge gewordene Vögel erinnerte. Heute dagegen: High-Tech, wohin man schaut, maßgeschneiderte Anzüge, Ski und Helme als Spezialanfertigungen. Computer und Videokameras haben die Menschen als Weitenmesser längst ersetzt. Und wenn der Sender RTL seine Animationstechnik einsetzt, um einen Sprung analytisch in alle Einzelheiten zu zerlegen, dann ist die Frage nicht ganz unangebracht: Ist das alles wahr oder nur noch ein Videospiel?"



Fernsehen, live oder Videospiel? Skispringen, wohin man sieht.

Süddeutsche Zeitung

In ihrer Online-Ausgabe würdigt die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG** die Beliebtheit der Playstation 2. Die Konsole rangiere sogar vor bekannten Pop-Größen:

„Alle Jahre wieder veröffentlicht das Internet-Portal Yahoo! eine Liste der meist gesuchten Begriffe. ‚Playstation 2' wurde bei Yahoo! häufiger gesucht als ‚Britney Spears'. Im Zeitraum vom 1. Januar bis 15. Dezember 2001 zählte überraschend der Begriff ‚Playstation 2' zu den populärsten Stichworten, die per Mausklick gesucht wurden – dicht gefolgt von ‚Britney Spears' und ‚WWF'. Microsofts ‚Xbox' rangiert auf Platz 29, Nintendos ‚GameCube' gar nur auf Platz 81. Die Liste der gefragtesten Spiele führten ‚Die Sims' an."

Testspiegel – So bewerten die

ZEITSCHRIFTENTITEL		COMPUTERBILD-SPIELE	GAME STAR	PC GAMES	BRAVO SCREEN FUN	PC ACTION	PLAY ZONE
VERKAUFTE AUFLAGE 4. QUARTAL 2001 (IVW-GEPRÜFT)		647 098	352 031	278 385	227 348	91 041	66 157
DC							
Shen Mue 2	Action-Abenteuer	1,78			Note 1-		
Virtua Tennis 2	Sportspiel	1,48			Note 1		
GBA							
Advance Wars	Strategie	1,45					
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Abenteuer	2,50					
GBC							
Harry Potter und der Stein der Weisen	Rollenspiel	2,22					
Lufia – The Legend Returns	Rollenspiel	2,45					
PC							
Achterbahndesigner	Simulation	2,22	77 % Spielspaß		Note 2-		
Alfred Hitchcock – The Final Cut	Abenteuer	3,68		61 %			
Ballerburg	Strategie	1,92	87 % Spielspaß	78 %	Note 2-	72 % Spielspaß	
Battle Realms	Strategie	2,43	87 % Spielspaß	88 %	Note 2+	91 % Spielspaß	
Car Tycoon	Aufbauspiel	3,08	52 % Spielspaß	36 %		47 % Spielspaß	
Civilization 3	Aufbau-Strategie	1,42	91 % Spielspaß	85 %		88 % Spielspaß	
Codename: Outbreak	Action	1,89	76 % Spielspaß	72 %		80 % Spielspaß	
Comanche 4	Simulation	2,81	90 % Spielspaß	83 %		84 % Spielspaß	
Cossacks – The Art of War	Strategie	1,30					
Der große IQ-Test	Quizspiel	2,62					
Die Siedler 4 – Die Trojaner	Aufbauspiel	1,88	87 % Spielspaß	82 %	Note 2	81 % Spielspaß	
Die Sims – Hot Date	Simulation	2,75	87 % Spielspaß	81 %	Note 1-	80 % Spielspaß	
Elfenwelt	Brettspiel	4,33					
Empire Earth	Strategie	1,53	86 % Spielspaß	87 %	Note 2+	89 % Spielspaß	
Etherlords	Strategie	2,04	78 % Spielspaß	82 %			
FIFA Football 2002	Sportspiel	2,04	86 % Spielspaß	88 %	Note 1	89 % Spielspaß	
Frank Herbert's Dune	Action-Abenteuer	2,75		72 %			
Fritz 7	Schachspiele	2,10					
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Abenteuer	2,27	82 % Spielspaß	60 %	Note 3+	72 % Spielspaß	
Mechwarrior 4 – Black Knight	Action	2,02	89 % Spielspaß	80 %			
Monopoly Tycoon	Aufbauspiel	2,70		80 %	Note 2+	75 % Spielspaß	
MS Flight Simulator 2002 Pro	Flugsimulation	2,02	75 % Spielspaß	76 %	Note 2+		
Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	Rollenspiel	2,66	69 % Spielspaß	70 %	Note 3+	75 % Spielspaß	
Pro Train	Simulation	2,45				81 % Spielspaß	
Rally Trophy	Rennspiel	2,06	81 % Spielspaß	82 %	Note 2		
Rayman M	Geschicklichkeitsspiel	2,31				56 % Spielspaß	
RTL Skispringen 2002	Sportspiel	2,00			Note 2	74 % Spielspaß	
Salt Lake 2002	Sportspiel	2,68					
Serious Sam: The Second Encounter	Action	2,04	84 % Spielspaß	73 %	Note 2	81 % Spielspaß	
Star Trek Armada 2	Strategie	2,08	83 % Spielspaß	79 %		78 % Spielspaß	
Throne of Darkness	Action-Rollenspiel	2,29	79 % Spielspaß	73 %			
USA Raser	Rennspiel	2,87	54 % Spielspaß				
Wer wird Millionär? – 2. Edition	Quizspiel	2,93					
Zoo Tycoon	Simulation	2,35	76 % Spielspaß	73 %	Note 2-	85 % Spielspaß	
PS							
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Abenteuer	2,22			Note 2		
PS 2							
007 – Agent im Kreuzfeuer	Action	2,21			Note 1		85 %
Baldur's Gate – Dark Alliance	Action-Rollenspiel	1,76			Note 2+		88 %
Batman Vengeance	Action	2,72					75 %
Burnout	Rennspiel	1,76			Note 2+		84 %
Devil May Cry	Action	1,37			Note 1-		85 %
FIFA Football 2002	Sportspiel	1,93			Note 1		86 %
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Geschicklichkeitsspiel	1,41			Note 1		90 %
NBA Live 2002	Sportspiel	2,18			Note 2		77 %
Pro Evolution Soccer	Sportspiel	2,16			Note 1		91 %
Rayman M	Geschicklichkeitsspiel	2,37					84 %
Soul Reaver 2	Action-Abenteuer	1,69			Note 2-		90 %
Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	1,4			Note 1		90 %
World Rally Championship	Rennspiel	1,80			Note 1-		

DC = Dreamcast, GB = Gameboy, GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color, 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.

	OFF.PLAYSTATION2 -MAGAZIN	PLAY THE PLAYSTATION	OFF. PLAYSTATION-MAGAZIN	N-ZONE	MANIAC	PSG	BIG N	PLAYERS	CHEATZ 'N' GAMEZ
	57 004	56 704	56 431	45 930	35 669	25 392	nicht gemeldet[1]	nicht gemeldet[1]	nicht gemeldet[1]
					91 % Spielspaß				
					89 % Spielspaß				
				63 %					
		80 %	80 % Spielspaß		64 % Spielspaß				
	82 % Spielspaß	83 %			84 % Spielspaß	88 % Spielspaß		86 % Spielspaß	
	90 % Spielspaß	90 %			87 % Spielspaß	86 % Spielspaß		90 % Spielspaß	
	71 % Spielspaß	71 %						69 % Spielspaß	78 % Spielspaß
	85 % Spielspaß	86 %	85 % Spielspaß		81 % Spielspaß	84 % Spielspaß		84 % Spielspaß	
	88 % Spielspaß	84 %	88 % Spielspaß		87 % Spielspaß	87 % Spielspaß		87 % Spielspaß	81 % Spielspaß
	85 % Spielspaß	86 %	85 % Spielspaß		90 % Spielspaß	88 % Spielspaß		89 % Spielspaß	
	93 % Spielspaß	91 %			88 % Spielspaß	91 % Spielspaß		89 % Spielspaß	84 % Spielspaß
	79 % Spielspaß							81 % Spielspaß	79 % Spielspaß
	87 % Spielspaß	85 %			88 % Spielspaß	90 % Spielspaß		88 % Spielspaß	91 % Spielspaß
	70 % Spielspaß	79 %			63 % Spielspaß	80 % Spielspaß		65 % Spielspaß	
	87 % Spielspaß	88 %	87 % Spielspaß		83 % Spielspaß	88 % Spielspaß		85 % Spielspaß	85 % Spielspaß
	92 % Spielspaß	91 %	92 % Spielspaß		88 % Spielspaß	91 % Spielspaß		88 % Spielspaß	91 % Spielspaß
	90 % Spielspaß	88 %	85 % Spielspaß		77 % Spielspaß	86 % Spielspaß		76 % Spielspaß	

[1] Stichtag: 25.01.2002



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.

Super-Service

Danke! Die Cheats und die Adresse zum Chatten (Unterhalten per Internet, Anmerkung d. Red.) waren echt hilfreich. Macht weiter so! Ihr seid echt super. Bis dann – Super-Service.

Christina Mossi, per E-Mail

Gern geschehen! Der Leserservice beantwortet jede Frage, auch Ihre nach Cheats für „Rollercoaster Tycoon“ oder Chat-Adressen. Anschrift? Siehe oben. Die Redaktion

„Dankeschön an die Glücksfee“

Ich möchte mich herzlich für die Soundkarte bedanken, die ich beim Gewinnspiel in Ausgabe 11/2001 gewonnen habe. Ich habe mich riesig gefreut, als ich den Brief gelesen habe. Ein extra Dankeschön an die Glücksfee!

Sissi Schreich, Plettenberg

Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß damit! Die Redaktion

Guter Informations-Mix

Ich lese seit acht Monaten regelmäßig eure Zeitschrift. Der Inhalt, die gebotenen Infos, das Layout und die Heft-CD-ROM sind toll und bieten immer einen guten Mix, so dass jedes Mal für jeden etwas dabei ist. Auch der Preis ist überaus fair. Einziges Manko sind in meinen Augen die Heft-Umschläge, denn die färben ganz gewaltig ab, wenn man das Heft längere Zeit in den Händen hält.

Rajko Wahlich, per E-Mail

Absturz in der „Ballerburg“



Ballern, was das Zeug hält, dürfen Sie auf Ihrer „Ballerburg“. Allerdings braucht mancher spezielle Steuerungsprogramme (Treiber).

Sie testeten in Heft 1/2002 das Spiel „Ballerburg“. Da ich eine Grafikkarte mit Nvidia-**Grafikprozessor** S.166 benutze, stürzt das Spiel bei mir ab. In Ihrem Artikel berichteten Sie von einem speziellen Treiber, der das Spielen mancher Games, die sonst ihren Dienst verweigern, möglich machen soll. Ich würde mich freuen, wenn Sie mir den Treiber nennen könnten und auch sagen, wo ich ihn bekommen kann.

Rene Ströhmann, per E-Mail.

Sie finden alle aktuellen Steuerungsprogramme (Treiber) für Grafikprozessoren von Nvidia auf der Internet-Seite dieser Firma: www.nvidia.de.

Wenn Sie keinen Internet-Anschluss haben, dann wenden Sie sich am besten an Ihren Fachhändler oder nehmen direkt mit dem Hersteller Kontakt auf. Auf einem dieser Wege kommen Sie ganz bestimmt an die für Ihre Grafikkarte erforderlichen Treiber.

Die Redaktion

Wo gibt es noch PC-Versionen von „Final Fantasy“?

Ich wollte euch nur fragen, ob es eigentlich „Final Fantasy“ auch für den PC gibt und nicht nur für die Playstation. Ich habe schon in vielen Geschäften gesucht, bin aber noch nicht fündig geworden. Vielleicht könnt ihr mir weiterhelfen.

Ciao Lukas, per E-Mail

„Final Fantasy 7“ und „8“ sind auch als PC-Versionen erschienen. Allerdings sind die beiden Spiele in der Tat schwer zu bekommen. Sollten Sie im Fachhandel keinen Erfolg haben, versuchen Sie es bei PC Fun, Computerspiele Vertriebs GmbH, Schillerstr. 22, 80336 München, Telefon 089/591269, Fax 089/591276, Internet: www.pcfun.de

Die Redaktion

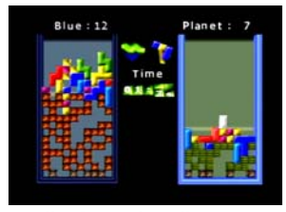


Bein-Arbeiterin: Tifa aus „Final Fantasy 7“, das nur schwer für den PC zu bekommen ist.

Schwieriger Fall: „Tetris“

Es ist schwierig, im Handel zuverlässige Auskünfte über das Gesamtangebot von Spielen für die Playstation One zu erhalten. Ich suche eine auf der PS One spielbare Tetris-Variante. Leider habe ich auch in COMPUTERBILD-SPIELE keine Hinweise gefunden. Ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie mir helfen könnten.

Hermann Freudensprung, Garmisch-Partenkirchen



Für die Playstation gibt es „The Next Tetris“.

Versuchen Sie es mit dem 1999 bei Hasbro Interactive erschienenen Spiel „The Next Tetris“ für Playstation. Sicher kann Ihnen Ihr Händler bei der Suche nach dem Titel weiterhelfen. Sollten Sie sich dagegen an den Hersteller wenden wollen: Hasbro-Videospiele werden mittlerweile von Infogrames vertrieben. Anschrift auf der Seite „Hilfe bei Problemen“. Die Redaktion

Internet hilft sparen

In COMPUTERBILD-SPIELE Heft 2/2002 gab es unter „Ärger des Monats“ einen Beitrag über „Outcast“. Seitdem wird das Spiel in Massen bei uns eingeschickt. Es wäre daher nett, wenn COMPUTERBILD-SPIELE in der nächsten Ausgabe den Lesern mitteilen könnte, dass sich das Problem mit Hilfe des Updates V3 auf unserer Internet-Seite beheben lässt. Das würde vielen Leuten Zeit und Portogeld ersparen.

Michael Wetzel, Infogrames

Outcast-Spieler mit Internet-Anschluss finden die Adresse für das Spielverbesserungs-Programm (den Patch) unter der Adresse www.computerbildspiele.de.

Alle anderen wenden sich bitte weiterhin an Infogrames, Spielerische Betreuung: 01907/71883 (2,42 DM/Min.) oder schicken ein Fax an: 06103/334222.

Die Redaktion



„Outcast“ läuft gut – mit Spielverbesserungs-Programm.

Großes Lob an den Hersteller

Ein großes Lob an eure Zeitschrift! Und ein weiteres großes Lob an den Kundenservice von Electronic Arts: Als ich vor ein paar Wochen Windows neu eingerichtet hatte, wollte ich „Die Sims – Party ohne Ende“ installieren. Dann merkte ich, dass ich das Handbuch mit dem CD-Key (Kennziffer zur Identifikation der Original-CD-ROM; Anm. d. Red.) in den Müll geworfen hatte. Daraufhin schrieb ich eine E-Mail an Electronic Arts und bekam auch eine Antwort: Ich sollte das alte Spiel einschicken. Das habe ich gemacht – und bekam dafür ein neues. Das nenne ich mal einen guten Kundenservice!

Daniel Bollhorst, Rehden

Achterbahn im Paket

Meine Frage: Woher bekomme ich die Erweiterung „Loopy Landscapes“ zu „Rollercoaster Tycoon“? Auf der Internet-Seite von Infogrames ist keine Händleradresse zu finden, bei der ich die Erweiterung bestellen kann. Meine E-Mails wurden nicht beantwortet, und die teure Hotline anzurufen, sehe ich nicht ein.

Bernd Höfer, per E-Mail

Infogrames bietet das Zusatzprogramm (Add-On) Loopy Landscapes nicht mehr als einzelnes Produkt an. Stattdessen gibt's jetzt das Hauptspiel Rollercoaster Tycoon zusammen mit Loopy Landscapes und einem weiteren



„Rollercoaster Tycoon“ plus zwei Zusatzprogramme – das ist „Totally Rollercoaster“.

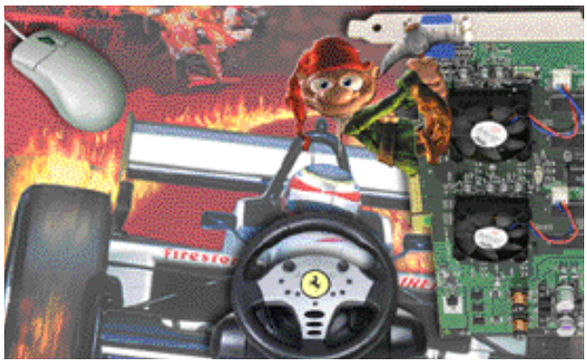
Add-On („Added Attractions“) unter dem Namen „Totally Rollercoaster“[1] zum gleichen Preis. Tipp der Redaktion: Greifen Sie zum neuen Komplettpaket und verschenken Sie dann die alte Packung mit dem Hauptspiel, das Sie anschließend ja doppelt hätten, an einen lieben Freund.

Die Redaktion

Hier stand im Heft eine Anzeige.

VERBESSERUNGS-PROGRAMME

Auf dem neuesten Stand



Spielverbesserungs-Programme (Patches) und aktuelle Steuerungsprogramme (Treiber)

Jeden Monat neu!

Hier veröffentlicht die Redaktion Internet-Adressen, unter denen Sie die neuesten Versionen von Steuerungs- und Spielverbesserungs-Programmen finden. Diese Programme beheben Fehler der Spiele. Installieren Sie nur Programme, die jünger sind als die auf Ihrem Computer bereits vorhandenen. Die Versionsnummer des Spiels wird in der Regel beim Spielstart gezeigt. Um die Versionen der Steuerungsprogramme herauszufinden, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol, im daraufhin aufgeklappten Menü auf „Eigenschaften", anschließend auf „Geräte-Manager". Klicken Sie dann auf das +-Zeichen vor dem Gerätetyp. Nach einem Doppelklick auf den Gerätenamen wird ein Fenster mit der Registerkarte „Treiber" geöffnet. Ein Klick auf die Schaltfläche „Treiber-Info" zeigt die Version des Steuerungsprogramms. Von den 30 meistverkauften Spielen über 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 Euro

1. **Harry Potter und der Stein der Weisen** • Version 1.1 (5,5 MB)
   ftp://159.153.177.50/DOWNLOADS/PATCH/hp-update-deu.zip
2. **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
3. **Stronghold** • Version 1.1 vom 9. November 2001 (7,2 MB)
   ftp.take2.de/patches/Stronghold_v1_1.exe
4. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art
5. **Wer wird Millionär? 2. Edition**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
6. **FIFA Football 2002**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
7. **RTL Skispringen 2002 mit Martin Schmitt** • Version 1.45 vom 8. Januar 2002 (0,2 MB)
   www.thq.de/html/pccd/231/downloads/ski2002.zip
8. **Fußball Manager 2002** • Version 1.11 vom 3. Dezember 2001 (12 MB)
   ftp://159.153.177.50/FM2002/Update/FM2002Update.exe
9. **Operation Flashpoint** • Version 1.4 vom 20. Dezember 2001 (6 MB)
   www.flashpoint1985.com/fp/140/OFP_Upgrade_4_v140.zip
10. **Zoo Tycoon** • Version 10.9 vom 20. Dezember 2001 (1,5 MB)
    download.microsoft.com/download/zootycoon/Patch/1.0b/WIN98MeXP/EN-US/zoo.exe
11. **Star Trek: Armada 2**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
12. **Silent Hunter 2**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
13. **Wer wird Millionär? Junior-Edition**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
14. **Tom Clancy's Ghost Recon**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
15. **Die Sims** • Version vom 1.1 (2,8 MB)
    www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html
16. **Microsoft Flight Simulator 2002 Edition**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
17. **Star Wars – Galactic Battlegrounds** • Version 1.1 vom Dezember 2001 (2,1 MB)
    ftp://159.153.177.50/DOWNLOADS/PATCH/bgupdeu.zip
18. **Civilization 3 (englische Version)**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
19. **IL-2 Sturmovik** • Version 1.02b vom 6. Dezember 2001 (13 MB)
    ftp.ubisoft.de/il2/il2-addon01_102b.exe
20. **Commandos 2 – Men of Courage** • Version vom 2. November 2001 (4 MB)
    eidos.de/commandos2/download/InternationalPatch.exe
21. **Myst 3 – Exile** • Version 1.72 vom 12. Oktober 2001 (0,5 MB)
    ftp://ftp.ubisoft.de/myst3/myst3_patch_pcv122b172.zip
22. **Comanche 4.0** • Version vom 20. Dezember 2001 (5,6 MB)
    files.novalogic.com/pub/updates/c4rev0/xx/C4UPD8C.EXE
23. **NHL 2002**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
24. **F1 2001** • Version 1.0.7.4beta (9 MB)
    f12001.phosworks.se/dynpage.asp?page_id=769
25. **Die Siedler 4** • Version 2.01.1056 vom 13.Dezember 2001 (11 MB)
    ftp://ftp.bluebyte.com/pub/SIV_Patches/SIV_1056.exe
26. **Cossacks – European Wars** • Version vom 18. Juli 2001 (1,6 MB)
    www.cossacks.de/deutsch/cossacks/download.htm
27. **Wiggles** • Version 1.0.844 (2,3 MB)
    www.undjetzt.de/downloads/wiggles/service/Wiggles_Patch_1_0_844.exe
28. **Microsoft Train Simulator**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
29. **Wer wird Millionär?** • Version vom 14. Februar 2001 (0,6 MB)
    ftp.eidos.de/pub/de/wwm/Patches/wwmpatch.exe
30. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
    COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art.

Spiele unter 28 Euro

1. **Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
2. **RTL Medicopter 117 Vol. 2**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
3. **Diablo 2** • Version 1.90d vom 5. Dezember 2001 (5,1 MB)
   ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_109d.exe
4. **Baldur's Gate 2 – Das Epos**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
5. **Colin McRae Rally 2.0** • Version 1.09 (1,3 MB)
   ftp://downloads.codemasters.com/Patch/cmr2Patch109.zip
6. **Sim City 3000 Classic**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
7. **Die Siedler 3 – Gold Edition** • Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB)
   ftp.bluebyte.com/updates/s3old160.exe
8. **Half-Life (deutsche Version)** • Version 1.1.0.8 vom 19. September 2001 (69 MB)
   ftp://sierra.de/half-life.de/patches/1005-/ghl1108.exe
9. **Command & Conquer 3: Tiberian Sun** • Version 2.03 vom 15. Juni 2000 (5,6 MB)
   ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE
10. **Moorhuhn – Winter-Edition**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
11. **Grand Prix 3** • Version 1.13 vom 26. Oktober 2000 (5 MB)
    ftp.bomico.com/pub/msdos/patches/gp3/grandprix3_patch_v113.exe
12. **Anno 1602 – Königsedition Classic** • Version 5 vom 9. März 2000 (0,5 MB)
    ftp.sunflowers.de/pub/patches/anno1602patch5_ger.exe
13. **Project I.G.I. – Premier Collection**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
14. **Hugo XL**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
15. **Need for Speed – Brennender Asphalt** • Version 444 vom 16. Oktober 2000 (2,5 MB)
    ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/NFS4-V444.zip
16. **Icewind Dale – Die Saga** • Version 1.06 vom 16. August 2000 (3,2 MB)
    ftp.interplay.com/pub/patches/IWDPatch106_DEU.exe
17. **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
18. **Pharao** • Version vom 3. März 2000 (4,7 MB)
    www.havas.de/pharao-das-spiel.de/patches/PharaoAufbauPack.EXE
19. **Pulleralarm – Das Spiel zu TV Total**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
20. **Frontschweine** • Hersteller macht keine Angaben zur Version (0,5 MB)
    ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/frontschweine/hogsofwarpatch_ger.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

1. **Hercules 3D Prophet Nvidia-Serie** • Version 21.81 vom 9. Oktober 2001 (4,3 MB)
   ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DP-9x-2181.exe
2. **Hercules 3D Prophet Kyro-Serie** • Version 9.031 vom 6. Dezember 2001 (7,2 MB)
   ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPK-9X-9031.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 23.11 vom 3. Dezember 2001 (6,3 MB)
   http://www.nvidia.de/docs/IO/1819/ATT/Win9x-Me_23.11.exe
6. **Matrox G450 eTV** • Version 6.81.012 vom 20. Dezember 2001 (5,2 MB)
   www.matrox.com/mga/support/drivers/files/vt210a.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 8500** • Version 4.13.7191 vom 23. Oktober 2001 (13 MB)
   support.ati.com/drivers/winme/winme_8500_4137191.html
9. **MSI StarForce 822** • Version 14.40 vom August 2001 (2,6 MB)
   www.msi-computer.de/download/treiber/nvidia_w9x-1440.zip
10. **Elsa Gladiac 920** • Version 4.13.01.2311 vom 7. Dezember 2001 (6,8 MB)
    ftp.elsa.de/pub/FILES/GRAPHICS/ELSA_CH/W9X/ELSA9XME.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 2 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 1.1.2.13 vom 13. Dezember 2001 (0,4 MB)
   www.terratec.de/support/treiber/512i_treiber.htm
2. **Terratec EWS88 MT/D** • Version 5.0.2000 Build 116 vom 12. Dezember 2001 (0,1 MB)
   www.terratec.de/support/treiber/ews_88mt_treiber.htm
3. **Terratec EWX 24/96** • Version 5.0.2000 Build 116 vom 12. Dezember 2001 (0,1 MB)
   www.terratec.de/support/treiber/ewx_2496_treiber.htm
4. **Leadtek WinFast 4Xsound** • Version 2.60F vom 1. August 2001 (1,1 MB)
   ftp1.leadtek.com/video/4xsound/46xsound_w9598_d260f.exe
5. **Hercules Gamesurround Muse XL** • Version 20.95c vom 12. November 2001 (2,4 MB)
   ftp.hercules.com/sound/exe/MUSEXL/GMXL-9XME-2095c.exe
6. **Hercules Fortissimo 2** • Version 1.02 vom 29. Oktober 2001 (17 MB)
   ftp.hercules.com/sound/exe/FORTI2/GFII_102_FULL.EXE
7. **Creative Labs Soundblaster Live Value** • Version 3.0 (28,8 MB)
   www.soundblaster.com/registereddownload/welcome.asp?Prodname=4
8. **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
9. **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
10. **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
11. **Video Logic SonicFury** • Version 4.12.01.4078-2918 8. März 2001 (27,3 MB)
    ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SFury/Drivers/sfv4w9m.exe

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele hilft Lesern

„Soul Reaver" gegen Windows XP



Mumien, Monstren, Mutationen: „Soul Reaver" läuft auch mit Windows XP.

Ich hoffe, ich schreibe hier an die richtige Adresse. Ich habe nämlich ein Problem mit Ihrem Spiel „Soul Reaver"[1]. Ich habe mir einen neuen PC gekauft. Das Betriebssystem ist Windows XP. In Ihrem Heft (Ausgabe 2/2002) steht, dass Soul Reaver unter Windows XP laufen müsste. Wenn ich das Spiel starte, die Einstellungen vornehme und auf „Neues Spiel" gehe, erscheinen auch der Vorspann und anschließend der Ladebildschirm. Als ich Soul Reaver das erste Mal durch hatte, konnte ich es zwar erneut spielen, allerdings mit Tonaussetzern, sobald der ältere Gott, der Raziel mehr oder weniger gerettet hat, anfing zu sprechen. Ich bitte um eine Lösung.

Christoph Mader, per E-Mail

Der Wechsel zum neuen ***Betriebssystem*** S.166 *kann Probleme mit sich bringen. Wenn Sie dieser Anleitung folgen, dürfte es aber keine Schwierigkeiten mehr geben:*

1 *Klicken Sie auf die Schaltfläche* Start*. Ziehen Sie den Mauszeiger anschließend in dieser Reihenfolge auf die Felder* Alle Programme, Eidos Interactive, Soul Reaver, Play Soul Reaver, *und klicken Sie anschließend auf die Zeile* Eigenschaften.

2 *Klicken Sie auf den Karteireiter* Kompatibilität.

3 *Setzen Sie per Mausklick ein Häkchen vor die Zeile* Kompatibilitätsmodus.

4 *Stellen Sie danach, wiederum per Klick, den Modus auf* Windows 98 / Windows Me *ein.*

5 *Klicken Sie anschließend auf* OK.

6 *Starten Sie dann Soul Reaver neu – das Spiel sollte jetzt einwandfrei und ohne jeden Tonaussetzer funktionieren.*

Die Redaktion

Treffen der PS-Generationen

Ich habe zwei Fragen: Funktioniert die Spielepistole „G-Con 45" mit der Playstation 2? Und: Erkennt die Playstation 2 eine Memory Card der Playstation 1?

David Nacke, per E-Mail

Auch an der Playstation (PS) 2 können Sie mit der von Sony vertriebenen Spielepistole G-Con 45 präzise zielen. Wenn in der PS 2 ein Spiel für die „alte" Playstation läuft, dann geht das nur mit der „alten" ***Memory Card*** S.166*. Für ein PS-2-Spiel dagegen benötigen Sie eine PS-2-Speicherkarte.*

Die Redaktion

Nichts Neues mehr für N64

Ich finde eure Zeitschrift super und bekam (leider nur) ein Halbjahresabo geschenkt. Drei Fragen habe ich an euch: Wo gibt es „Star Wars: Rogue Squadron"[2] und „Star Wars: Battle for Naboo[3]" für N 64, und was kosten sie? Stellen andere Firmen Spiele für N 64 her, wenn Nintendo aufhört?

Thomas Mittag, per E-Mail

Die beiden Spiele erhalten Sie in vielen Geschäften, zum Beispiel bei Karstadt oder im Media Markt. In der Regel kosten sie zwischen 50 und 70 Euro. In der Tat stellte Nintendo die Produktion neuer Spiele ein, mit „Papier Mario" und „Mario Party 3" war Schluss. Das absolut letzte N-64-Spiel war „Tony Hawk's Pro Skater[4] 2" von Activision. Mit weiteren N-64-Spielen ist nicht mehr zu rechnen. Die Redaktion

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.

Traumhaft: Es wird noch Spiele für Dreamcast geben

In COMPUTERBILD-SPIELE, Heft 2/2002, waren unter der Rubrik „Brandaktuell" in der Liste der Erscheinungstermine ganze drei Dreamcast-Spiele zu finden. Dabei heißt es doch, die Entwicklung von Spielen für Dreamcast (DC) solle eingestellt werden. Was ist denn nun wirklich mit Games für Dreamcast los? Kommt noch etwas nach „Virtua Tennis 2"?

Julian Fritsch, Gütersloh

Auf der Liste des offiziellen Dreamcast-Vertriebs Big Ben Interactive stehen außer den bereits erhältlichen Spielen „Shen Mue 2" (Test auf Seite 72), „Rez", „Dragon Riders"[5] und „Evil[6] Twin" weitere fünf Titel. Darüber hinaus geplant sind „Heavy Metal[7]: Geomatrix", „Conflict Zone" (beide Mitte Februar), „Cannon Spike"[8] (Ende Februar), „Phantasy Star Online[9] 2" und „NBA 2K2" (beide Anfang März). Big Ben bestätigte Titel und Termine auf Anfrage. Sobald diese Liste „abgearbeitet" ist, werden in Deutschland wohl keine weiteren Spiele für Segas Konsole Dreamcast erscheinen. Die Redaktion



Fez mit „Rez". Aber das ist nicht alles, weitere Dreamcast-Titel folgen.

ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger des Monats"
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

Reklamation ohne Reaktion

Janko P.[10] (14) war sauer. Sein Spiel „Legacy of Kain" lief nicht. Er hatte es dem Hersteller zurückgeschickt – und bekam nicht mal eine Antwort:

„Ich habe mir das Spiel ‚Legacy of Kain: Soul Reaver' im Paket mit dem Lösungsheft gekauft. Als ich das Spiel installieren wollte, traten diverse Fehler auf. Daraufhin rief ich die Hotline von Eidos Interactive Deutschland an. Man sagte mir, ich solle die CD-ROM einschicken. Ich habe die Anweisungen auf der Reklamationskarte genau beachtet. Wortlaut: ‚Schicken Sie uns bitte die defekte CD (oder ein Stück davon), den ausgefüllten Registrierungsschein und einen Umschlag mit Ihrer Adresse. Denken sie daran, dass in den Rückumschlag eine CD passen muss! …'. Die Ersatz-CD-ROM ist bis heute noch nicht hier angekommen. Die Hotline anzurufen, hat mir meine Mutter verboten – sie sei zu teuer."

COMPUTERBILD-SPIELE fragte daraufhin bei Eidos nach.

„Ich möchte ganz klar festhalten, dass sich der Kunde zum einen richtig verhalten hat und wir ihm zum anderen gerne helfen möchten. Und zwar ganz schnell und unkompliziert. Ich werde dann höchstpersönlich dafür Sorge tragen," versprach Lars Winkler, Director Marketing/Product bei Eidos. Und tatsächlich – die Reaktion des bis dato enttäuschten Kunden: „Ein paar Tage später ist sie dann eingetroffen. Sogar eine Kontroll-E-Mail ist noch gekommen. Mehr gibt es eigentlich nicht zu sagen, es ist alles glatt gelaufen."

Na also, geht doch – perfekte Hilfe in kurzer Zeit. COMPUTERBILD-SPIELE meint: Warum nicht gleich so?



Geheimnisvoll und finster wie das Spiel „Soul Reaver" – so ist leider manchmal auch der Firmenservice.

[1] sprich: „Ssohl Rihwer" [2] sprich: „Sstar Wohrs: Rohg Skwoddren" [3] sprich: „Bättel for Näbbuh" [4] sprich: „Toni Hohks Pro Skäiter" [5] sprich: „Dräggen Reiders" [6] sprich: „Iwel" [7] sprich: „Hewwi Mettel" [8] sprich: „Kännen Sspeik" [9] sprich: „Fäntäsi Sstar Onlein"

[10] Name ist der Redaktion bekannt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Stronghold



Lösungsbuch | Feindliche Festungen und tapfere Armeen: In gnadenlosen Belagerungsschlachten müssen Sie Ihr Kämpferherz beweisen. Damit es nicht bricht, nutzen Sie das offizielle Buch

Als Herrscher bestimmen Sie über Aufstieg und Fall Ihres Reiches, über Leben und Tod der Ihnen ergebenen Untertanen. Der Sybex-Berater für eine weise Regentschaft gibt dem Feldherren durchweg nützliche Tipps: Klar gegliederte Komplettlösungen aller Aufträge sind selbstverständlich. Detaillierte Analysen der 15 darin vorkommenden Burgen erleichtern das Spiel ungemein.

Karten zu allen Aufträgen sorgen für klaren Durchblick beim Burgenbauer. Umfassende Informationen über Ressourcen und Einrichtungen vom Belagerungsgerät bis zum Waffenproduktionsgebäude bilden eine vernünftige Grundlage, um in der faszinierenden Welt des Mittelalters zurecht zu kommen.

Nicht vergessen haben die Autoren eine ausführliche Beschreibung der im Spiel vorkommenden Figuren. Und wenn die mutigen Stronghold-Ritter all das verinnerlicht haben, dann können sie sich zu einer „Tafelrunde" im Mehrspielermodus verabreden. Denn auch clevere Strategien und Taktiken hierzu hält das Buch bereit. Nach der Lektüre dürften Sie gewappnet sein für Ihren Feldzug ins Mittelalter. Da macht es wenig aus, dass die durchweg schwarzweißen und recht klein gehaltenen Bilder einige Details verschlucken.

Mit dem Lösungsbuch sollten Sie der Herr in der eigenen Burg bleiben.

Das offizielle Buch zu Stronghold, Sybex-Verlag, 194 Seiten, 12,80 €, ISBN 3-8155-5113-7

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Das Counter-Strike 1.3 (deutsche Version) Profibuch



Taktik-Buch | In diesem Buch geht es um „Electronic Sport (kurz: „E-Sport"), PC-Spiele, die im Mehrspielermodus im Internet oder im lokalen Netzwerk gespielt werden. Als Beispiel dient dem Buch das Action-Spiel Counter-Strike (deutsche Version). Hier erfahren Sie unter anderem die notwendigen Tipps und Tricks, um möglichst weit zu kommen. Dazu verraten absolute Spieleprofis die verborgensten Geheimnisse neuer Landkarten, geben Ratschläge für die richtige Taktik und stellen neue Waffen und die günstigsten Einstellungen für Tastatur, Bildschirm und Maus vor. Neben allgemeinen Tipps finden sich spezielle Profi-Einstellungen, die etwa eine noch höhere Spielgeschwindigkeit ermöglichen. Berichte über besondere Wett- bewerbe und die Vorstellung erfolgreicher Mannschaften (Fachbegriff: Clans) ergänzen das lesenswerte Buch. Übersichtliche strategische Karten, die wie die zahlreichen Bilder farbig gedruckt sind, runden den Band ab, der durch witzige Comics von Gunter Grimm aufgelockert wird. Counter-Strike-Neulinge wie auch Fortgeschrittene dürften an dem Buch ihre Freude haben.

Counter-Strike 1.3. (dt. Vers.) Profibuch, Markt und Technik, 144 S., 12,95 €, ISBN 3-8272-9109-7

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Mogel-Power 2002

Cheat-Sammlung | Heute schon geschummelt? Mit der Sammlung geheimer Tricks aus dem Hause X-Games dürfte das kein Problem mehr sein. Zumindest dann, wenn Sie einen Gameboy, einen Gameboy Color oder einen Gameboy Advance besitzen: Tricks (Cheats) zu mehr als 5000 Spielen ermöglichen den Spielern ungeahnte Möglichkeiten. Dazu gibt es 10 000 Codes für den **Xploder** S.166 für Gameboy und Gameboy Color. Vom klassischen „Mario"-Spiel bis hin zu „Tony Hawk's Pro Skater 2" werden spannende Geheimnisse gelüftet: Die Türen zu Bonusleben, Extra-Spielstufen (Levels) oder Supersprüngen gehen dann endlich mühelos auf.

Ein umfangreiches Pokémon-Special bietet Super-Fähigkeiten und Extra-Ausrüstung in Hülle und Fülle für die beliebten Mini-Monster.



Mogel-Power 2002: Markt und Technik, 162 Seiten, 7,95 €, ISBN 3-8272-9110-0

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

„Eben ging es noch ...!!!"

Kurzgeschichten | Pure Verzweiflung vor dem PC? Am Handy funktioniert aber auch gar nichts wie gewünscht? Oder es ist einfach keiner dieser süßen kleinen Pokémon zu finden? Diese und ähnliche nervige Situationen kennen Spieler zur Genüge. Die Kurzgeschichten-Sammlung „Eben ging es noch ...!!!" bringt es praktisch auf den Punkt: „Mensch ärgere dich nicht!"

60 lustige Kurzgeschichten, unter anderem von „Stern"-Kolumnist Carsten Scheibe, nehmen die fiesen Tücken moderner Technik aufs Korn. Von kuriosen Vorkommnissen bei PC-Hotlines über Seltsames aus dem Computer-Eigenleben bis hin zu Verrücktheiten erwachsener Menschen reicht das breite Spektrum der witzigen Episoden.

Neben vielen lesenswerten Anekdoten reichern scharfsichtige Karikaturen und Illustrationen von Christian Kalkert das handliche Werk an. Für alle Nutzer und Leser, die gerne mal über die große weite Computerwelt schmunzeln – und vielleicht auch ein bisschen über sich selbst – lohnt sich dieser Band.



„Eben ging es noch ...!!!: MITP-Verlag, 132 Seiten, 9,95 €, ISBN 3-8266-8620-9

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Das offizielle Buch zu Stronghold	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5113-7
2	Spiele-Geheimnisse	15,31 Euro
	Data Becker	3-8158-1660-2
3	Diablo 2	12,76 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9094-5
4	Das Counter Strike 1.3 (dt. Version) Profibuch	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9109-7
5	Moorhuhn 3	10,20 Euro
	Sybex	3-8155-5030-0
6	Diablo 2: Lord of Destruction	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9108-9
7	Das offizielle Buch zu Microsoft Train Simulator	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5220-46
8	Baldur`s Gate 2	9,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9090-2
9	Age of Empires 2: The Age of Kings	9,90 Euro
	Microsoft Press Deutschland	3-8606-3818-1
10	Das offizielle Buch zu MS Flight Simulator 2002	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5004-1

Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

Hier stand im Heft eine Anzeige.

BESTENLISTE

Einkaufsführer

Top oder Flop? In dieser Übersicht finden Sie neue und frühere Test-Ergebnisse auf einen Blick. Dazu hat COMPUTERBILD-SPIELE bei über 700 Händlern die günstigsten Preise ermittelt. Hat die Redaktion kein Angebot gefunden, so ist die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers angegeben. Produkte, die seit mehreren Wochen nicht mehr hergestellt werden, tauchen im Einkaufsführer nicht mehr auf. Aus Platzgründen kappt die Redaktion außerdem die hinteren Ränge.

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
ABENTEUER									
1	Anachronox	Eidos	PC	2,28	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	Alfred Hitchcock – The Final Cut	Wanadoo	PC	3,69	35,74 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
ACTION									
1	Devil May Cry	Electronic Arts	PS 2	1,38	51,95 €	3/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
2	Half-Life (deutsche Version)	Vivendi Universal	PS 2	1,67	41,91 €	12/2001	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	Mechwarrior 4 – Black Knight	Microsoft	PC	2,02	19,00 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Serious Sam – The Second Encounter	Take 2 Interactive	PC	2,04	23,85 €	3/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
7	Time Crisis 2	Sony	PS 2	2,08	34,95 €[1]	12/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
8	Doom	Activision	GBA	2,13	56,22 €[1]	1/2002	Activision	Burglengenfeld	01908/24663
9	007 – Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	PS 2	2,21	55,00 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Sheep Dog 'n' Wolf	Infogrames	PS	2,48	35,84 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
11	Batman Vengeance	Ubi Soft	PS 2	2,72	40,39 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
12	Aquanox	Fishtank Interactive	PC	2,75	40,29 €	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
13	Batman Vengeance	Ubi Soft	GBA	2,75	50,62 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
14	Medicopter 117 – Jedes Leben zählt (Vol.2)	THQ Entertainment	PC	2,84	51,20 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
15	Jurassic Park 3: The DNA Factor	Konami	GBA	3,03	45,99 €	10/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
16	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Phenomedia	PC	3,06	12,68 €	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
ACTION-ABENTEUER									
1	Soul Reaver 2	Eidos	PS 2	1,70	53,85 €	2/2002	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Shen Mue 2	Sega	DC	1,78	40,00 €	3/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
3	Zax – Alien Hunter	Jowood	PC	2,15	25,60 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
4	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PS	2,22	45,50 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
5	Dark Cloud	Sony	PS 2	2,23	51,20 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
6	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PC	2,28	45,50 €	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
7	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBA	2,51	50,62 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
8	Planet der Affen	Ubi Soft	PC	2,63	40,95 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
9	Frank Herbert's Dune	Modern Games	PC	2,75	35,74 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
10	Casanova	Modern Games	PC	2,77	33,28 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
ACTION-ROLLENSPIELE									
1	Baldur's Gate – Dark Alliance	Virgin Interactive	PS 2	1,76	45,00 €	3/2002	MS Shop	Brakel	05272/35035
2	Throne of Darkness	Vivendi Universal	PC	2,29	38,86 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
AUFBAU-STRATEGIE									
1	Civilization 3	Infogrames Deutschland	PC	1,43	45,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
AUFBAUSPIELE									
1	Die Siedler 4 – Die Trojaner und das Elixier der Macht	Ubi Soft	PC	1,89	29,00 €	3/2002	Media Markt	Straubing	09421/7710
2	Monopoly Tycoon	Infogrames Deutschland	PC	2,70	35,79 €	2/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
3	Car Tycoon	Fishtank Interactive	PC	3,08	34,00 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
BRETTSPIELE									
1	Mario Party 3	Nintendo	N 64	1,33	61,33 €	12/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
2	Elfenwelt	Vivendi Universal	PC	4,34	25,00 €	3/2002	Media Markt	Straubing	09421/7710
DENKSPIEL									
1	Denki Blocks!	Ubi Soft	GBA	1,93	53,69 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
FLUGSIMULATION									
1	MS Flight Simulator 2002 Pro	Microsoft	PC	2,03	49,90 €	2/2002	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
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 Deutschland	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

[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
6	Spiderman Mysterio's Menace	Activision	GBA	2,11	50,11 €	1/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
7	Wario Land 4	Nintendo	GBA	2,25	42,44 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,31	39,00 €	3/2002	Media Markt	Straubing	09421/7710
9	Disney's Atlantis	THQ Entertainment	GBA	2,33	45,97 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
10	Donald Duck Advance!	Ubi Soft	GBA	2,37	50,62 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
11	Rayman M	Ubi Soft	PS 2	2,38	50,00 €	3/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
12	Spyro: Season of Ice	Vivendi Universal	GBA	2,42	40,39 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
12	Earthworm Jim	THQ Entertainment	GBA	2,42	44,99 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
14	Frogger's Adventures: Temple of the Frog	Konami	GBA	2,45	49,08 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
15	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	15,00 €	2/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
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	Burnout	Acclaim	PS 2	1,76	54,71 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	World Rally Championship	Sony	PS 2	1,80	55,73 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	F1 2001	Electronic Arts	PS 2	2,04	45,99 €	12/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
4	Rally Trophy	Jowood	PC	2,06	50,62 €[1]	1/2002	Jowood	Neu-Isenburg	069/82376684
5	Lego Racers 2	Lego Media	GBA	2,61	48,52€[1]	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	USA Raser	Davilex Software	PC	2,88	23,01 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
ROLLENSPIELE									
1	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBC	2,23	50,62 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
2	Paper Mario	Nintendo	N 64	2,24	56,33 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Arcanum	Vivendi Universal	PC	2,30	35,84 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
4	Lufia – The Legend Returns	Ubi Soft	GBC	2,45	35,00 €	3/2002	Media Markt	Straubing	09421/7710
5	Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	Ubi Soft	PC	2,66	39,00 €	2/2002	Media Markt	Straubing	09421/7710
SCHACHSPIEL									
1	Fritz 7	Eidos	PC	2,11	42,95 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
SIMULATIONEN									
1	Achterbahndesigner	Disney Interactive	PC	2,22	30,17 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
2	Jurassic Park 3 Park Builder	Konami	GBA	2,28	50,62 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
3	Zoo Tycoon	Microsoft	PC	2,36	44,48 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Pro Train	NBG Multimedia	PC	2,45	29,00 €	3/2002	Media Markt	Straubing	09421/7710
5	Die Sims – Hot Date	Electronic Arts	PC	2,75	19,94 €	2/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
6	Comanche 4	Electronic Arts	PC	2,82	39,00 €	3/2002	MS Shop	Brakel	05272/35035
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	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PS 2	1,94	52,15 €	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
4	RTL Skispringen 2002	THQ Entertainment	PC	2,01	30,65 €[1]	1/2002	THQ Entertainment	Kaarst	01805/605511
5	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PC	2,04	38,35 €	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
6	This is Football 2002	Sony	PS 2	2,05	56,19 €	12/2001	Comet Games	Berlin	030/7522110
7	Pro Evolution Soccer	Konami	PS 2	2,17	61,33 €[1]	1/2002	Konami	Frankfurt/Main	069/98557320
8	NBA Live 2002	Electronic Arts	PS 2	2,18	55,22 €	2/2002	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
9	NBA Street	Electronic Arts	PS 2	2,22	40,95 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
10	International Superstar Soccer	Konami	GBA	2,44	45,50 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
11	Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	GBA	2,63	43,46 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	Team Telekom EuroTour Cycling	Dinamic Multimedia	PC	2,63	61,44 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
13	Salt Lake 2002	Eidos	PC	2,69	39,00 €	3/2002	Media Markt	Straubing	09421/7710
14	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	39,00 €	12/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
2	Cossacks – The Art of War	CDV	PC	1,31	30,65 €	1/2002	Expert	Burgdorf	05136/800233
3	Advance Wars	Nintendo	GBA	1,46	41,93 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Empire Earth	Vivendi Universal	PC	1,53	40,39 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
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	Star Trek Armada 2	Activision	PC	2,08	38,86 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Commandos 2 – Men of Courage	Eidos	PC	2,13	45,50 €	11/2001	Multimedia Markt	Butzbach-Ostheim	06033/15021
9	Battle Realms	Ubi Soft	PC	2,43	40,85 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110

BESTENLISTE FORTSETZUNG

Hardware

Rang	Produktname	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	Diamond Max D540X 4D 80 GB	Maxtor	1,93	178,44 €	3/2002	Compasy	Gelsenkirchen	02363/62194
2	WD 800 BB	Western Digital	2,00	207,07 €	3/2002	Schulte und Liebelt	Celle	05141/740209
3	ST 380021 A	Seagate	2,09	229,57 €	3/2002	Kremer	Wilhelmsdorf	09102/9939657
4	SP-8004	Samsung	2,20	168,73 €	3/2002	Xello Computer GmbH	Hamburg	040/7673270
5	WD 600 BB	Western Digital	2,26	152,00 €	3/2002	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
GRAFIKKARTEN MIT AGP-ANSCHLUSS								
1	Radeon 8500	ATI	1,43	369,00 €	2/2002	MCS	Dresden	0351/4598315
2	Radeon 7500	ATI	1,46	209,00 €	2/2002	MCS	Dresden	0351/4598315
3	Vivid! XS TV-Out	Videologic	1,57	119,00 €	2/2002	MCS	Dresden	0351/4598315
4	Hercules 3D Prophet 3	Guillemot	1,62	302,00 €	2/2002	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
4	Hercules 3D Prophet 3 Titanium 500	Guillemot	1,62	485,22 €[1]	2/2002	Guillemot	Neunkirchen	09123/96580
GRAFIKKARTEN MIT PCI-ANSCHLUSS								
1	All In Wonder Radeon 32MB PCI	ATI	1,58	269,00 €	7/2001	MCS	Dresden	0351/4598315
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
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
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
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
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	109,00 €	1/2002	MCS	Dresden	0351/4598315
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
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

[1] Preis laut Hersteller

Hardware

Rang	Produktname	Hersteller	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
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
PLAYSTATION-BILDSCHIRME								
1	PS One 5,6"Flatscreen	Brooklyn	3,18	193,78 €[1]	7/2001	Brooklyn	Hamburg	040/51484048
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	187,00 €	8/2001	van Zwamen	Seevetal	04105/152879
2	Audiosystem EWX 24/96	Terra Tec	2,64	199,90 €	8/2001	MCS	Dresden	0351/4598315
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	199,00 €	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	39,00 €	4/2001	MCS	Dresden	0351/4598315
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
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
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
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
STEUERKNÜPPEL (JOYSTICKS) FÜR PC								
1	Top Gun Fox 2 Shock	Guillemot	2,27	51,12 €[1]	12/2001	Guillemot	Neunkirchen	09123/96580
2	Cyborg 3D USB Gold	Saitek	2,36	38,27 €	12/2001	Bestcape	Hamburg	040/60876211
3	Cyclone FX SV-6631	Interact	2,38	66,44 €	12/2001	Expert	Burgdorf	05136/800233
4	Top Gun Afterburner 2	Guillemot	2,50	50,62 €	12/2001	CSD	Alsbach	06257/9339220

COMPUTER-LEXIKON

Fachbegriffe einfach erklärt

32-Bit
Die **Farbtiefe** wird in **Bit** angegeben. 32 Bit erlauben die Darstellung mehrerer Millionen Farben und zusätzliche Lichteffekte.

Anti-Aliasing[1]
Frei übersetzt: „Kantenglättung". Bewirkt, dass Bilder mit runden Rändern (zum Beispiel ein Kreis) auf dem Bildschirm korrekt dargestellt werden, ohne die sonst unvermeidlichen „Treppchen" an den Rändern.

Arbeitsspeicher
Der PC lädt bei der Arbeit Programme und Daten in den Arbeitsspeicher. Schalten Sie den PC aus, geht der Speicherinhalt verloren.

Benchmark[2]
Programm zum Feststellen der Geschwindigkeit und anderer PC-Leistungsdaten und der Bauteile.

Betriebssystem
Zentrales Programm eines Computers, wird gleich nach dem Einschalten geladen.

Bildpunkte
Das auf einem Monitor dargestellte Bild besteht aus einzelnen Punkten, Fachbegriff: **Pixel**. Die Anzahl der Bildpunkte, auch Bildauflösung genannt, gibt an, aus wie vielen Punkten sich ein Bild zusammensetzt. Üblich sind zum Beispiel 1024 (waagerecht) mal 768 (senkrecht). Je höher die beiden Zahlen sind , desto genauer und besser ist die Darstellung.

Bildwiederholfrequenz
Deren Wert gibt an, wie oft ein Bild pro Sekunde auf dem Bildschirm neu aufgebaut wird. Maßeinheit: **Hertz**.

Bit
Kleinste PC-Informationseinheit mit dem Wert 0 oder 1.

Byte[3]
Computer-Informationseinheit. Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

Cache[4]
Schneller Zwischenspeicher, etwa auf **Festplatten** und **Prozessoren**. Auf Daten, die im Zwischenspeicher abgelegt sind, können Sie sehr schnell zugreifen.

CD-Brenner
Produziert („brennt") und liest CD-ROMs und Musik-CDs .

CD-R
Beschreibbare, unbespielte CD, auch als CD-Rohling oder Leer-CD bezeichnet.

Direct-X[5]
Ein Erweiterungsprogramm für Windows, verbessert und beschleunigt die Wiedergabe von 3D-Effekten und Klängen.

Dot Product Bump Mapping[6]
Spezielle Technik, angewandt bei **Grafikkarten**: Mit Bump Mapping lassen sich Objekte auf dem Bildschirm detaillierter darstellen. Der Effekt ist eine realistischere Tiefenwirkung. Beim „Dot Product Bumpmapping" erfolgt die Berechnung anhand jedes einzelnen **Bildpunktes**.

DVD-ROM
Die „digitale, vielseitige Datenscheibe" fasst bis zu 26 Mal so viele Daten wie eine CD-ROM.

DVD-ROM-Laufwerk
Abspielgerät für **DVD-ROMs** (für gewöhnlich im PC eingebaut).

EIDE[7]-Anschluss(kabel)
Die EIDE-Schnittstelle („Enhanced Integrated Drive Electronics"[8]) dient zum Datenaustausch mit **Festplatten** und CD-ROM-Laufwerken. Pro EIDE-Stecker lassen sich zwei Laufwerke anschließen.

EIDE-Anschlusskarte
Steckkarte zum Einbau in den PC. Effekt: höhere Datenübertragungs-Geschwindigkeiten für die **Festplatte**.

Farbtiefe
Gibt die Zahl gleichzeitig darstellbarer Farben an.

Festplatte
Magnetischer Datenspeicher, in der Regel fest in den PC eingebaut.

Formatieren
Bevor man eine **Festplatte** oder Diskette erstmals benutzen kann, man muss sie formatieren. Dabei wird der Datenträger so vorbereitet, dass ein **Betriebssystem** Programme abspeichern kann. Auf dem Datenträger vorhandene Dateien werden dabei gelöscht.

Framerate[9], fps
Bezeichnet die Zahl neu gezeichneter Bilder pro Sekunde. Gängige Abkürzung: fps. (frames per second[10] = Bilder pro Sekunde). Für ruckelfreies Spielen ist eine Framerate von etwa 60 fps nötig.

Füllrate
Anzahl der **Pixel**, die eine **Grafikkarte** verarbeiten kann.

Gigabyte
Ein Gigabyte sind 1024 **Megabyte**.

Grafikkarte
Sorgt dafür, dass das Bild auf dem Monitor erscheint. Wandelt Daten in Bildsignale um, leitet sie an den Monitor weiter, berechnet Spielabläufe.

Grafikprozessor
Der Grafikprozessor auf der **Grafikkarte** nimmt dem **Prozessor** einen Teil seiner Aufgaben ab, etwa die Berechnung komplexer Bildinhalte.

Hauptplatine
Auf der Hauptplatine (auch „Mainboard"[11] oder „Motherboard"[12] genannt) befinden sich die meisten elektronischen Bauteile des Computers, wie **Prozessor**, **Arbeitsspeicher** oder Steckplätze für andere Komponenten.

Hertz
Hertz (Hz) ist die Maßeinheit für die Häufigkeit der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

Installation
Beim Installieren eines Programms (Setup[14]) werden benötigte Dateien und Einstellungen von Diskette, CD-ROM oder **DVD** auf die **Festplatte** kopiert.

Kilobit
Ein Kilobit sind 1024 **Bit**.

Kilobyte
Ein Kilobyte sind 1024 **Byte**.

Master
An einem **EIDE-Anschluss** können maximal zwei Geräte (z.B. **DVD-Laufwerke**) funktionieren. Um sie unterscheiden zu können, muss ein Gerät als „Master" (englisch „Meister") eingerichtet sein, das zweite als „Slave"[13] („Sklave").

Megabyte
Ein Megabyte sind 1024 **Byte**.

Megahertz
Eine Million **Hertz**.

Memory Card[14]
Speicherkarte für Daten, etwa Spielstände.

Mini-Steuerknüppel
Bedienelement auf der Spieletastatur. Damit verändern Sie im Spiel meist den Blickwinkel.

Modem
Damit werden Daten über die Telefonleitung verschickt und empfangen. Die Übertragungsgeschwindigkeit ist das wichtigste Merkmal der Geräte.

MP3-Spieler
MP3 heißt eine Technik, die extreme „Schrumpfung" von Klangdaten bei geringem Qualitätsverlust erlaubt. MP3-Spieler geben Musik aus solchen Datensätzen wieder.

Netzwerk
Verbund aus mehreren Computern, die untereinander Daten austauschen.

Open GL[15]
Spezielle Programmsammlung, vergleichbar mit Direct-3D (Teil von Direct-X). Verbessert die Bilddarstellung in Spielen.

Partition
Festplatten lassen sich in mehrere Bereiche (Partitionen) aufteilen – etwa einen für Programme, einen anderen für sonstige Daten. Diese Bereiche behandelt der PC wie separate Festplatten und ordnet ihnen verschiedene Laufwerksbuchstaben zu.

Pixel
Pixel sind die Punkte, aus denen sich im Computer gespeicherte Bilder zusammensetzen. Je mehr Pixel für ein Bild verwendet werden, desto mehr Details zeigt es.

Prozessor
Zentrales Steuerorgan des Computers. Der Prozessor ist zuständig für fast alle Berechnungen im PC.

Rütteleffekt
Fähigkeit von Spielsteuergeräten, durch Vibrationen realistischere Eindrücke zu vermitteln, zum Beispiel in Rennspielen mit holprigen Pisten.

Scart-Kabel
Der auch als Euro-AV bekannte Anschluss ist eine 21-polige, genormte Verbindung für alle Bild- und Tonleitungen.

Slave
Siehe **Master**.

Spielgeräte-Anschluss
Buchse für Spielsteuergeräte, wie Steuerknüppel oder Lenkrad.

Steuerkreuz
Die vier Richtungstasten einer Spieletastatur.

T & L
„Transform and Lightning"[16] ist eine Technik, mit der die **Grafikkarte** dem **Prozessor** des Computers aufwendige Geometrieberechnungen abnimmt. Spiel und Grafikkarte müssen dazu T & L „verstehen".

Taktfrequenz
Gibt in **Megahertz** an, mit welcher Geschwindigkeit der **Prozessor** arbeitet.

Taktrate
Siehe **Taktfrequenz**.

Texturen
Bildchen, die, ähnlich einer Tapete, auf Objekte in Spielen „geklebt" werden, um realistischere Darstellungen zu ermöglichen. So besteht beispielsweise eine Felswand im Spiel aus vielen kleinen aneinandergesetzten Fels-„Texturen".

Ultra ATA 100
Übertragungsstandard zwischen Laufwerken und **Hauptplatine** (Geschwindigkeit: 100 Megabyte pro Sekunde).

Ultra ATA 133
Neuer Übertragungsstandard zwischen Laufwerken und **Hauptplatine** (Geschwindigkeit: 133 Megabyte pro Sekunde).

USB-1.1-Bus
Per „Universal Serial Bus"[17] können Sie unterschiedliche Geräte mit dem PC verbinden. Standard zur Zeit: Version 1.1.

Vsync
Die „vertikale Synchronisation" legt fest, wann der Bildschirm mit dem Bildaufbau beginnen soll. Wird Vsync an der **Grafikkarte** abgeschaltet, dann schickt die bereits neue Bilddaten an den Monitor, während der noch das alte Bild aufbaut. In Spielen erreicht man damit zwar einen Geschwindigkeitsschub, es können aber Bildfehler auftreten.

Xploder[18]
Zusatzgerät, das sich an eine Spielekonsole anschließen lässt und bei manchen Spielen geheime Tricks (Cheats) ermöglicht.

Z-Achse
Der Griff manches Steuerknüppels lässt sich um die eigene Achse, die Z-Achse, drehen. Damit kann man z. B. im Spiel „Mechwarrior" den oberen Teil der Roboter drehen oder in Flugsimulationen Rollbewegungen auslösen.

Zugriffszeit
Zeitraum, den Speichermedien, wie Festplatten, CD-ROM- oder **DVD-ROM-Laufwerke**, benötigen, bis die Daten ausgelesen werden können. Sie wird in Millisekunden (ms), also Tausendstelsekunden gemessen. Je kürzer die Zugriffszeit ist, desto schneller stehen die Daten bereit.

1spricht: „Anti-Aleiäßing" 2spricht: „Bentschmark" 3spricht: „Beit" 4spricht: „Käsch" 5spricht: „DeirektEx" 6spricht: „Dot Prodakt Bamp Mäpping" 7spricht: „I-Ei-Di-i" 8spricht: „Inhälnzt Intägräitid Dreifllektronnicks" 9spricht: „Fräimrait" 10spricht: „Fräims pör Sekend" 11spricht: „Mäinbohrd" 12spricht: „Massetohrd" 13spricht: „Släiv" 14spricht: „Memmeri Kard" 15spricht: „Ohpen Dschi Ei" 16spricht: „Tränsform and Leitning" 17spricht: „Junivörßel Sstiri-ei Bass" 18spricht: „Explohder"

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: Mauritius

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.

Computer Bild Spiele HILFETELEFON

Fragen zum Heft oder zur Heft-CD-ROM
0800/1007892
(kostenlos) jeden Mittwoch von 14 - 16 Uhr

Spezielle Fragen zu Hardware
01908/84881
(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

Hersteller	PLZ	Ort	Telefon	Fax	Hilfe Technik	Hilfe Spiele	Zeit	Hotline-Fax	Internet-Adresse
Acclaim	81677	München	089/412190	089/32940409	■ 040/89703355	◆ 01908/24663	täglich 8-24 Uhr	keins	www.acclaim.de
Activision	93133	Burglengenfeld	01908/24663	09471/306948	■ 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	■ 01805/299266	■ 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	01908/39572	01907/71885	● 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	kein jugendfreies Internet-Angebot
Empire Interactive	82152	Planegg	01801/185795	089/85795160	■ 01805/252006	■ 01805/252006	täglich von 7 bis 24 Uhr	089/85795160	www.empireinteractive.com
Fishtank Interactive	81373	München	0751/861944	0751/861472	■ 0751/861944	■ 0751/861944	Mo-Fr 16-19		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	Unterschleiflheim	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	Abruf 0190/505512	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 0,24 Euro pro Minute ▼ bis zu 0,49 Euro pro Minute ◆ mehr als 0,49 Euro pro 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
Ak tronik Software	75
AMS	148, 149
AUTOBILD	159
Bertelsmann Medien Schweiz	Beilage
Buhl Data	121
COMPUTERBILD	135, 155, 167, Beilage
COMPUTERBILD-SPIELE	143
Computel	133
D&W	157
DAC GmbH	127
Data Becker	23, 161
Dell Computer GmbH	54, 55
DeTeCard	18, 19
Deutsche Expert	80, 81, 83
Eidos interactive	11, 85, 106, 107
Ernst Klett	119
Ferrero	2
Guillemot GmbH	65
Gyro Twister	169
handy.de	117
Infogrames	7, 122, 123
Lichtinger, Manfred	157
Logitech	86, 87
Magix entertainment	113, 115
Microsoft	45
Philips GmbH	172
RM Buch u. Medien	Beilage
Saturn	66, 67
Selling points	43
SMS Online GmbH	17
Sony	21
Take 2 interactive	13, 129, 171
terres des hommes	169
Twentieth Century Fox	145
Victoria	46, 47
Vizzavi Deutschland GmbH	15
Westfalenhallen Dortmund	103
WWF	105

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, 3/2000 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 6. März 2002 im Handel erhältlich

SPIELETESTS



Monster AG

Nach ihrem Riesenerfolg in den Kinos sind die Knuddel-Kreaturen aus dem Hause Disney nun auch über den PC und diverse Konsolen hergefallen: Kinderschreck-Star Sully, sein Kumpel Mike und die kleine Boo kämpfen für ein friedliches Zusammenleben zwischen Menschen und Monstern. Ob die neue Aktien- auch eine Spaß-Gesellschaft ist, steht im nächsten Heft.



UEFA Champions League

Der Ball ist rund, und ein Spiel dauert 90 Minuten – etwas mehr als diese Binsenweisheiten sollte ein Fußballspiel heutzutage schon bieten: echte Namen von Teams und Spielern, rassige Blutgrätschen und reichlich Stadionatmosphäre. Ob's beim neuesten Kick so ist, lesen Sie im nächsten Heft.



Halo

Als im vergangenen Herbst die Xbox in den USA an den Start ging, warteten die Fans vor allem auf dieses Action-Abenteuer für die neue Konsole. Der Hersteller versprach riesige Welten, tolle Grafik und jede Menge Spannung. Ob der Titel seine Vorschusslorbeeren tatsächlich verdient, steht ausführlich in der nächsten Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE.

SPIELETRICKS



Metal Gear Solid 2

Ihr Name ist Snake, und Sie sind der beste Geheimagent, den die Welt je gesehen hat. Aber bei der gewaltigen Übermacht, gegen die Sie bestehen müssen, kann ein wenig Hilfe ja nicht schaden. Die besten Kampf- und Überlebenstricks lesen Sie in der nächsten Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE.

HARDWARE



Welche gewinnt?

Bisher war die Playstation 2 die unumschränkte Herrscherin auf dem deutschen Konsolenmarkt, doch jetzt steht mit der Xbox erstmals harte Konkurrenz vor der Tür. COMPUTERBILD-SPIELE hat die beiden High-Tech-Spielecomputer miteinander verglichen: Im gnadenlosen Labortest traten sie gegeneinander an. Wer den Kampf gewinnen konnte, lesen Sie im nächsten Heft.

RATGEBER



Allein gegen alle

Sie schlagen Ihren Computer mühelos? Sie haben keine Gegner mehr? Dabei warten Millionen von fähigen Gegenspielern im Internet auf Sie! Lassen Sie sich dabei von „Modems", „Browsern" oder „Servern" nicht abschrecken: Im nächsten Heft erklärt COMPUTERBILD-SPIELE genau, wie auch Sie ins Internet kommen und sich dort heiße Schlachten mit dem Rest der Welt liefern 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

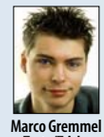

Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur


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

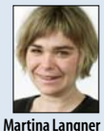

Klaus Bartsch
Testlabor


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, Tobias Schick, Dennis van den Ende. **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. 3 vom 1.1.2002. **Vertriebsleitung:** Gregor Stemmle (Gesamt), Stefan Dierks, Jochen Mohr. **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.