4/2002
Jeden Monat neu

Computer Bild Spiele

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

Europas größtes Spielemagazin mit CD-ROM

2,70 EURO mit CD-ROM
Schweiz CHF 5,90 • Österreich 3,25 €

SPIELETESTS



Große Stars, schöne Stadien
Sportspiel UEFA Championsleague 2001/2002

Singen, tanzen, berühmt werden
Musikspiel Popstars



HARDWARE



SPIELETRICKS



RATGEBER

Spielen übers Internet – so einfach geht's



Superspiel 1
für Windows 95, 98, ME

Autobahn Raser 2
Rennspiel

• Verbotene Rennen • Polizei abhängen • Vollgas und Spaß

Superspiel 2
für Windows 95, 98, ME und XP

Meister Trainer
Managerspiel



• Weltweit 26 Ligen, sogar Regionalliga
• Richtig aufstellen und auswechseln • Riesige Datenbank mit allen Spielern



PLUS: 11 Seiten Tricks

PLUS: Demo (Probierversion) von Moto Racer 3 Rennspiel

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Spiele INFORMIERT



Frank Surholt
Stellv. Chefredakteur

Erstmalig halten Sie, lieber Leser, heute eine COMPUTER-BILD-SPIELE mit zehn Spielen auf CD-ROM in Ihren Händen. Darunter zwei opulente Vollversionen: „Autobahn Raser 2“ und „Meister Trainer“. Aber auch erstmalig, Sie haben es wahrscheinlich bemerkt, mussten wir in der zweieinhalbjährigen Erfolgsgeschichte dieser Zeitschrift den Preis erhöhen. Grund sind die enorm gestiegenen Papierpreise. COMPUTERBILD-SPIELE bleibt trotzdem die preiswerteste Spielezeitschrift mit CD-ROM und Vollversionen. Und versorgt Sie auch weiterhin superaktuell mit neuesten Tests von Spielen und Hardware – kompetent und umfassend, wie Sie es gewohnt sind. Viel Spaß beim Lesen!

Computer Spiele INTERN

● Hardware-Redakteur Ingolf Leschke (26) setzte für einen Konsolen-Vergleich (Seite 154) zerstörerische Kräfte ein, die richtig ins Geld gehen: Xbox und Playstation 2 ließ er aus Tischhöhe zu Boden krachen, um die Robustheit zu testen. In der Playstation 2 riss beim Aufprall die Platine der Stromversorgung, das DVD-Laufwerk ging nicht mehr. Bei der Xbox sprang die Frontblende auf, kaputt war sie nicht. Der stahlharte Leschke (Heimatort Eisenhüttenstadt) nahm sich ebenso schonungslos die Tastaturen vor: Im Umweltlabor Fujitsu-Siemens wurde Asche drübergestreut und Cola draufgekippt. Die fließt gern ins Innere oder verklebt Tasten. Die Tasten wurden maschinell 120 000 Mal gedrückt, um Verschleiß nachzuweisen. „Doch die Tastaturen blieben heil, gehen einwandfrei“, freut sich Leschke über das positive Ergebnis. Hart, aber herzlich, der Mann.



Heile Welt: Ingolf Leschke (26) mit der Xbox, die ihm – offen gestanden – gut gefällt.



Ein Fall für Leschke: Die 479 Euro teure Xbox kracht aus 80 Zentimetern runter.

● Zwei neue Computer laufen an einem Arbeitsplatz mit Zukunft: Hier werden weltweite Online-Spiele für Profis getestet (Seite 164). Rollenspiel-Experte Thomas Richter (27) bekam das Recht der ersten Nächte und Tage, sich mit bis zu 3500 Spielern gleichzeitig zu messen. „Ich hatte kaum Schlaf, aber Zahnschmerzen.“ Zum Arzt ging er erst nach Test-Ende. Hart und nicht zu bremsen, der Mann.



Anschluss gesucht: Thomas Richter (27) vernetzt den PC für Online-Spiele-Tests.



Die Rechnung bitte! Richter prüft, was sechs Monate „Dark Age of Camelot“ spielen kostet.

IN DIESEM HEFT

BRANDAKTUELL

Neue Spiele 4
Test: Neues Kleinstspielgerät Pokémon Mini 8
Spiele für Pokémon Mini 9
Hardware 10
Interview mit dem Xbox-Manager für Europa 12
Bunt gemischt 14
Hitliste 16
Voraussichtliche Erscheinungstermine neuer Spiele 18
Vorserientests:
PC **Cultures 2 – Die Tore Asgards** Aufbauspiel (ab Ende März) . 21
PC **Dungeon Siege** Action-Rollenspiel (ab Mai) 22
PC **Industrie-Gigant 2** Aufbauspiel (ab Juni) 20
PC **Schiene und Straße** Simulation (28. März) 24
XB **Shrek** Geschicklichkeitsspiel (14. März) 24
CUB **Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron 2** Action (3. Mai) 23
PC **Starmageddon** Strategie (ab März) 22
CUB **Sudden Strike 2** Strategie (ab Ende Mai) 20
PC **Warcraft 3: Reign of Chaos** Strategie (ab Sommer) 25

SPIELETESTS

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 28
Die Testtabelle verständlich erklärt 30
PS 2 **Ace Combat – Distant Thunder** Action (im Handel) ... 46
PC **Black & White: Insel der Kreaturen**
Aufbauspiel (im Handel) 48
PS 2 **Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex**
Geschicklichkeitsspiel (im Handel) 58
PC **Die Gilde** Aufbauspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 32
PC **Echelon** Action (im Handel) 78
GBA **Ecks vs. Sever** Action (im Handel) 84
PS 2 **ESPN International Winter Sports 2002** Sportspiel (im Handel) 62
XB **Halo** Action (ab 14. März) 66
PS 2 **Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty** Action (ab 8. März 2002) .. 70
PC **Monster AG** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) . TITELTHEMA 40
PS 2 **Monster AG** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) . TITELTHEMA 42
GBC **Monster AG** Geschicklichkeitsspiel (im Handel) . TITELTHEMA 44
PC **Popstars** Musikspiel (im Handel) ..... TITELTHEMA 74
PS 2 **Shadowman 2 – The Seond Coming**
Action-Abenteuer (im Handel) 64
PC **Silent Hunter 2** Simulation (im Handel) 82
PC **Tropico: Paradise Island** Aufbauspiel (im Handel) 76
PC **UEFA Champions League**
Season 2001/2002 Sportspiel (im Handel) .... TITELTHEMA 54

GÜNSTIGE SPIELE

PC **Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt**
Strategie (im Handel) 88
PS **Civilization 2** Strategie (im Handel) 90

SPIELETRICKS

PC **Autobahn Raser 2** ..... TITELTHEMA 98
PC **Black Penguin** ..... TITELTHEMA 109
PC **Blazing Trails** ..... TITELTHEMA 109
PC **Bufo Storch** ..... TITELTHEMA 109
PC **Das Eurospiel** ..... TITELTHEMA 108
PC **Die Gilde** 110
PC **Go, Piggo, go!** ..... TITELTHEMA 109
PC **Mau Mau** ..... TITELTHEMA 108
PC **Meister Trainer** ..... TITELTHEMA 102
PS 2 **Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty** ..... TITELTHEMA 118
PC **Nonsense Trilogy** ..... TITELTHEMA 108
PC **Octo Neuro** ..... TITELTHEMA 108
Geheime Tricks (Cheats) 122

MAGAZIN

Resident Evil – Der Kinofilm 130
Ferngesteuert: Modellbau und Computer 132
Comic 134
Gewinnspiel 136

RATGEBER

Spielen im Internet ..... TITELTHEMA 138
So installieren Sie ein Spiel 144

HARDWARE

Vergleichstest: sechs DVD-ROM-Laufwerke 146
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 147
Testergebnisse im Detail 148
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 152
Vergleichstest: Xbox gegen Playstation 2 .... TITELTHEMA 154
So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE 155
Testergebnisse im Detail 156
Die getesteten Produkte kurz vorgestellt 158

PROFI-ECKE

Notebooks über USB verbinden 160
Online-Spieletest: Dark Age of Camelot 164
Online-Spiele – So werden sie getestet 167

SERVICE

Pressespiegel – Für Sie gelesen 168
Testspiegel – So bewerten Spielezeitschriften 170
Briefe an die Redaktion 172
Steuerungsprogramme (Patches und Treiber) 174
COMPUTERBILD-SPIELE hilft 176
Spielebücher-Kritiken 178
Marktübersicht 180
Fachbegriffe einfach erklärt 186
Firmen-Telefonnummern und -Internet-Adressen 188

DIE LETZTE SEITE

Vorschau 190
Impressum 190

CUB = Gamecube, GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color,
PC = Computer, PS = Playstation, PS 2 = Playstation 2, XB = Xbox

CD-ROM IM HEFT

Komplette Spiele: **„Autobahn Raser 2“** TITELTHEMA, **„Meister Trainer“** TITELTHEMA, **„Blazing Trails“** TITELTHEMA, **„Das Eurospiel“** TITELTHEMA, **„Go, Piggo, go!“** TITELTHEMA, **„Mau Mau“** TITELTHEMA, **„Octo Neuro“** TITELTHEMA, **„Bufo Storch“** TITELTHEMA, **„Nonsense Trilogy“** TITELTHEMA, **„Black Penguin“** 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 ... 148 - 149
Tipps zur Installation der Programme von der CD-ROM 92



Autobahn Raser 2



Meister Trainer

Titel: Fotos: Bongarts, Kolvenbach, Nagel, Onlinesport, Ullstein, Montage: COMPUTERBILD-SPIELE

Meldungen

Ascaron gerettet

Jubel in Gütersloh: Bei Ascaron („Patrizier“, „Anstoß”) geht's weiter. Noch vor kurzem sah es so aus, als müsse die deutsche Firma nach einem Insolvenzantrag endgültig die Pforten schließen. Doch jetzt gab der Spieleheresteller bekannt, dass die Gläubiger einem Rettungskonzept zugestimmt haben. Aus der „Ascaron Publishing Software Vertriebs GmbH” ist die „Ascaron Entertainment GmbH” geworden. Und ein neuer Investor, der Medienunternehmer Heino Nollmann aus Gütersloh, sorgt für Geld in den Kassen. 80 Arbeitsplätze sind fürs erste gesichert, und im Mai kann der Patrizier-Nachfolgetitel „Port Royale”erscheinen.



„Patrizier 2“ gesichert – der Kaufmann kann aufatmen.

Japaner importiert

THQ holt vier japanische Spiele nach Deutschland. Die in Kaarst ansässige Firma schloss einen Vertrag mit dem Unternehmen Koei. Inhalt: Die Strategiespiele „Kessen 2” und „Dynasty Warriors[1] 3” werden ins Deutsche übersetzt und sollen Ende März erscheinen. Gegenstand des Vertrags sind zudem das Musikspiel „Gitarro Man” und das Pferderennspiel „GI Jockey”[2] (Erscheinungstermine noch nicht bekannt). **Infos bei:** THQ Entertainment GmbH, Tel. 01805/605511

Trickfilme „verspielt“

„Treasure Planet“[3], „Peter Pan – Return to Never Land”[4], „Lilo and Stich”[5] – mit diesen Trickfilmen wollen die Disney-Studios das Kinopublikum noch dieses Jahr beglücken. Der französische Hersteller Ubi Soft zögerte nicht lange und kaufte bei Disney Interactive die Lizenzen für gleichnamige Gameboy-Advance-Spiele ein. Spiele und Trickfilme sollen zeitgleich erscheinen: „Lilo and Stich“ im Sommer, „Peter Pan“ im Herbst und „Treasure Planet” im Winter. **Infos bei:** Ubi Soft GmbH, Tel. 0211/3380050

[1] sprich: „Deinesti Worri-ers“ [2] sprich: „Dschi Ei Dschockäi“ [3] sprich: „Trescher Plänett“ [4] sprich: „Peter Pan – Rittörn tu Newwerländ“ [5] sprich: „Lilo and Stitsch“ [6] sprich: „Hudd“

www.computerbildspiele.de

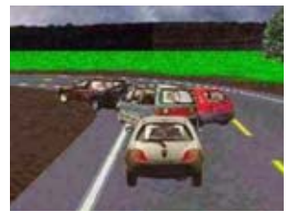
Gas zum Nulltarif: Rasen-Spiele

Vor wenigen Tagen fiel in der australischen Metropole Melbourne der Startschuss für die Formel-1-Saison 2002. Der Kampf um die Weltmeisterschaft ist wieder eröffnet. Allen, die nicht nur zuschauen, sondern selbst den Rausch der Geschwindigkeit genießen wollen, macht COMPUTERBILD-SPIELE ein besonderes Angebot – auf der Internet-Seite der Redaktion haben jede Menge kostenloser Rennspiele Startaufstellung eingenommen. Und so kommen Sie auf dem schnellsten Wege hin: Im Internet www.computerbildspiele.de ansteuern, links auf COMPUTERBILD-SPIELE klicken, dann auf „Online-Spiele“, schließlich auf „Rennspiele“. Davon suchen Sie sich eins aus, und schon hat der Gasfuß freie Bahn.

Aber auch, wenn Sie nicht gerne Rennen fahren, lohnt sich ein Besuch der Internet-Seite von COMPUTERBILD-SPIELE. Denn dort finden Sie weit über 200 kostenlose Spiele, unter anderem aus den Bereichen Action, Geschicklichkeit, Sport. Wer Internet-Adressen zum Heft, Komplettlösungen oder Steuerungsprogramme (Treiber) für Zusatzgeräte sucht, wird hier ebenfalls gut bedient. Viel Spaß beim Stöbern und Spielen wünscht Ihre Redaktion!



Gut im Rennen – die Seiten von www.computerbildspiele.de.





Fahren Sie fort – mit dem Kleinwagen oder auf dem Trecker.

Robin Hood[6]

Räubern für Arme: Überfall-Kommando



Im Wald – da sind die Räuber.

Actionspiel für PC | Was er den Reichen raubte, gab er den Armen. Das behauptet die Legende von Robin Hood. Darum wird „der Rächer der Enterbten“ demnächst endlich mit einer Rolle als Spielheld geehrt. Und die dürfen Sie spielen. Von Ihrem Unterschlupf im mittelalterlichen Sherwood Forest ziehen Sie mit Ihren Getreuen aus, um 40 Aufgaben zu lösen. Zwischen all den Überfällen auf reiche Reisegruppen müssen Sie mal eben die Kathedrale von York einnehmen oder Bruder Tuck aus den Kerkern von Derby befreien. Der Hersteller plant, das Spiel nicht nur für PC, sondern auch für Konsolen auf den Markt zu bringen. Welche, steht noch nicht fest.

Angekündigt für:
3. Quartal 2002
Preis: noch nicht bekannt
Infos bei: Wanadoo, Pascalstr. 17, 52076 Aachen, Tel. 02408/959209



Foto: Concorde

Robin im Film – Kevin Costner (47) hatte den Bogen raus.

BDFL Manager 2002

Lizenz zum Kicken: Kahn-Partie



Sturmwarnung – der Rote will dem Gelben ans Leder.

Simulation für Playstation 2 | Wenn der Nationaltorwart in einem Computerspiel Oliver Fahn statt Oliver Kahn heißt, ist das kein Tippfehler, sondern eine Sparmaßnahme: Der Hersteller hat dann keine Lizenz zur Verwendung der Original-Spielernamen gekauft. Im „BDFL Manager 2002“ stehen alle echten Ballartisten und Daten der Saison 2001/2002 bei Fuß. Um als Vereinsmanager Ihre Mannschaft zum Sieg zu führen, haben Sie alle Hände voll zu tun: Teams zusammenstellen und trainieren, Sponsoren suchen, das Stadion ausbauen und mit dem verdienten Geld den sündhaft teuren Lieblingskicker unter Vertrag nehmen. Aber Sie dürfen auch genießen – nämlich fachkundige Kommentare vom Spezialisten: Fußball-Legende Paul Breitner beurteilt die Spiele und gibt Ihnen wertvolle Tipps.



Angekündigt für:
Ende April 2002
Preis laut Hersteller: 59,95 Euro
Infos bei: Codemasters GmbH, Rosenheimer Str. 139, 81671 München, Tel. 01908/7326861, www.codemasters.de

Spiel mit Elfen – bevor Sie Ihre Kicker auf den Platz schicken, klügeln Sie am grünen Tisch die Taktik aus.

Colin McRae Rally[7] 3

Colin zum Dritten: Reifen-Prüfung

Rennspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Mit dem Urteil „sehr gut“ ging „Colin McRae Rally 2“ für Playstation durchs Ziel (in COMPUTERBILD-SPIELE 8/2000). Und es lief auch sehr gut: PC- und Playstation-Version brachten es zusammen auf fünf Millionen verkaufte Exemplare weltweit. Nun steht der dritte Teil an der Startlinie. Und wieder sollen Sie in der Rolle des Über-Fahrers Colin McRae die Rallye-Weltmeisterschaft gewinnen. Mit freundlicher Unterstützung Ihres Co-Piloten Nicky Grist und des ganzen Ford-Racing-Teams.

Laut Hersteller wurde größter Wert auf realistische Darstellung gelegt. Demnach werden Sie sich fühlen wie im wahren Ford Focus RS und, anders als auf der echten Piste, sogar sehen können, wie die Radaufhängung bei der Jagd über Stock und Stein malträtiert wird. Und wenn Sie von der Ideallinie abkommen, dann fliegen Strohballen, Straßenschilder und Zäune nicht nur in hohem Bogen durch die Luft, sondern verbeulen Ihnen auch das Blech.

Angekündigt für: 3. Quartal 2002
Preis: noch nicht bekannt
Infos bei: Codemasters GmbH, Rosenheimer Str. 139, 81671 München, Tel. 01908/7326861, www.codemasters.de



Fakten, Fakten, Fakten – Ford Focus RS World Rally Car auf der Überholspur.

Team Factor[9]

Schützen im Internet: Drei-Kampf

Actionspiel für PC | Rasante Action macht mit mehreren Spielern im **Netzwerk** S.186 oder Internet erst richtig Spaß. In „Team Factor“ kämpfen gleich drei Teams gegeneinander. Die Mitspieler können sich aussuchen, ob sie als einfacher Soldat, als Spezialist, Scharfschütze oder Scout mitmachen möchten. Jede Spielfigur hat ihre ganz persönlichen Talente. Der eine kann gut mit Sprengstoff umgehen, der andere trifft aus großer Entfernung die kleinsten Ziele. Damit Sie alle Aufträge, etwa vom Kaliber „Hubschrauber zerstören“, „Stützpunkte verteidigen“ oder „Überwachungssysteme lahm legen“, perfekt erledigen können, stehen Ihnen 50 Waffen zur Verfügung – vom Messer über das Maschinengewehr bis zur Rauchbombe. Also: Baller, Mann!

Angekündigt für: Ende April 2002
Preis laut Hersteller: 49,95 Euro
Infos bei: Codemasters GmbH, Rosenheimer Str. 139, 81671 München, Tel. 01908/7326861, www.teamfactor.com



Das ist der Lauf der Dinge – in „Team Factor“ wird scharf geschossen.





Nett – Helden aus dem Internet.

Shadowbane[8]

Reisen im Netz: Welten-Bummel

Online-Rollenspiel für PC | Schon bald gibt's eine neue Welt im Internet: „Shadowbane“. Jeder Spieler kann eine beliebige Rolle übernehmen, als Kriegerin, Zauberer, Elfe, Zwerg und so weiter. Mit Ihrer neuen Identität reisen Sie fortan durch das märchenhafte Online-Reich und treffen dort auf andere Spieler in anderen Rollen: Heiler, Schurken oder Kämpfer. Mit denen können Sie Handel treiben und Verträge schließen. Oder Sie rauben Ihre Gegenspieler kurzerhand aus – vorausgesetzt, Sie sind dazu stark genug.

Wer sich einem Königreich anschließt, genießt dessen Schutz, muss sich aber auch an die dort herrschenden Regeln halten. Und wenn Sie sich als Abenteurer auf den Weg machen, Städte, Höhlensysteme und Eiswelten zu erforschen, dann suchen Sie die Sicherheit der Gruppe. Allein werden Sie nicht weit kommen. Städte bauen, Gilden gründen, Handel treiben – es gibt viel zu tun in Shadowbane.



Pfui, Spinne – Feind in Sicht.

Angekündigt für: Mai 2002
Preis: noch nicht bekannt
Infos bei: Swing Interactive AG, Industriestr. 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/4066499, www.shadowbane.swing-games.de



Haarige Sache – hier gibt's was auf die Rübe.

Knockout[10] Kings 2002

Schlagabtausch im Ring: Boxen-Tour

Sportspiel für Playstation 2 und Xbox | „Ring frei!“ heißt es demnächst für Muhammad Ali, Joe Frazier und die Klitschko-Brüder. In der Rolle einer dieser Boxlegenden der letzten Jahrzehnte dürfen Sie unter den Jubel- und Buhrufen der Zuschauer die Fäuste schwingen – an so berühmten Schauplätzen wie dem Caesar's Palace oder der Wembley Arena. Damit die Zweikämpfe im Spiel so realistisch wie möglich rüberkommen, wurden echte Sportler verkabelt und ihre Aktionen per Computer ins Spiel übertragen. Wenn Sie Ihrem Gegner eine rechte Gerade aufs Auge drücken, soll sogar die Härte des Schlags am Umfang der Schwellung abzulesen sein. Wer nicht gern allein spielt, kann Turniere mit maximal acht Spielern austragen.

Angekündigt für: 21. März 2002 (PS 2), 4. April 2002 (Xbox)
Preis laut Hersteller: 66,99 Euro (PS 2), der Preis für Xbox steht noch nicht fest
Infos bei: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln, Tel. 0221/975820

Kurz vorgestellt

Enterich gefangen

Pünktlich zur Markteinführung der neuen Konsole Gamecube am 3. Mai will Spielehersteller Ubi Soft Disney-Spiele für dieses System auf den Markt bringen. Mit „Disney's Donald Duck Quack Attack“[11] und „Disney's Tarzan“ können Spieler dann ihre Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Preis: je 59,95 Euro. **Infos bei:** Ubi Soft GmbH, Tel. 0211/3380050



Donald – Ente ohne Ende.

Wasserspiel geändert

Zum Actionspiel „Aquanox“ für PC gibt's kostenlosen Nachschub im Internet. Von der Adresse www.aquanox.de können Sie das so genannte „Skin Pack“ herunterladen. Damit lässt sich das Spiel optisch und akustisch verändern. Das Cockpit des U-Boots, die Schaltflächen im Spiel und die Musikuntermalung können Sie nach eigenen Wünschen gestalten. Und wer möchte, kann sogar sein eigenes Gesicht ins Spiel bringen.
Infos bei: Fishtank Interactive, Tel. 0751/861944

Laras Geburtstag

Laut ihrem „Lebenslauf“ erblickte Lara Croft am 14. Februar 1968 das Licht der Welt. Pünktlich zum Geburtstag schickt ihre „Patenfirma“ Eidos Interactive per E-Mail gute Nachrichten um die Welt: Am 21. März zeigt sich die „neue Lara“ aus dem für Weihnachten geplanten sechsten Tomb-Raider[12]-Spiel „Next Generation“[13] der Öffentlichkeit. Im Internet sollen dann unter www.tombraider.de auch Details zum neuen Spiel bekannt gegeben werden.
Infos bei: Eidos Interactive GmbH, Tel. 01908/39572



In den besten Jahren – Lara ist 34.

7 spricht: „Kollin Mäckrai Ralli“ 8 spricht: „Schaddobäin“ 9 spricht: „Thm Fäckter“ 10 spricht: „Nockaut“ 11 spricht: „Disnäis Donneld Dack Quock Ättack“ 12 spricht: „Tuhm Raider“ 13 spricht: „Next Dschenerätschen“

Meldungen

Eisenbahn erweitert

Für alle Freunde des Spiels „Microsoft Train Simulator" gibt's Nachschub. Unter dem Namen „German Railroads"[1] sollen gleich drei Zusatz-CD-ROMs auf den Markt kommen, die erste, „Vol. 1", ist für Ende März 2002 geplant. Die 100 Kilometer lange Strecke orientiert sich an der Biggetalbahn. Preis: 24,95 Euro.
Infos bei: Freundenreich & Tollkaepper GbR,
Tel. 0202/2721049,
www.german-railroads.de



Lokruf – die Bahn kommt.

Siedler versammelt

Drei Millionen Spieler können sich nicht irren. So viele kauften die Titel der beliebten „Siedler"-Reihe. Falls Sie solche Wuselspiele mögen und noch nicht zur Fangemeinde gehören, haben Sie jetzt Gelegenheit einzusteigen. Am 28. März kommt „Die Siedler 4 – Gold Edition" auf den Markt. Inhalt: „Die Siedler 4", die Zusatz-CD-ROM „Die Trojaner und das Elixier der Macht", zwei Mini-Spiele, rund 30 Spielstufen für Mehrspieler und 60 Spielstufen für Einzelspieler sowie noch ein paar Extras, etwa Bildschirmhintergründe. Mit rund 40 Euro sind Sie dabei.
Infos bei: Ubi Soft GmbH,
Tel. 0211/3380050,
www.diesiedler.de

Schachbrett verkleinert

„Chessmaster"[2] ist unter schachbegeisterten PC- und Playstation-Spielern bestens bekannt. Am 18. Juli erscheint auch eine Version für den Gameboy Advance, in der Sie immerhin 26 Gegner herausfordern können. Und wer lieber zu Zweit spielt, verkabelt einfach zwei Gameboys – und schon kann die private Meisterschaft losgehen.
Preis: 56,22 Euro.
Infos bei: Ubi Soft GmbH,
Tel. 0211/3380050,
www.ubisoft.de

1 sprich: „Dschörmen Räilrohds" 2 sprich: „Tschessmahster" 3 sprich: „Wörtjua" 4 sprich: „Prisener off Wohr" 5 sprich: „Reckless" 6 sprich: „Britnäi Spährs Dähnz Biht"

Virtua[3] Tennis

40 zu 30: Ball-Wechsel



Foto: Image 24

Mein Name ist Haas – Tommy Haas (23) ist auch im Spiel ein Ass.

Sportspiel für PC | Freunde des „weißen Sports" und Dreamcast-Besitzer wissen „Virtua Tennis" zu schätzen. In COMPUTERBILD-SPIELE 2/2002 wurde der zweite Teil des Spiel mit „sehr gut" bewertet. Jetzt dürfen auch PC-Spieler den Schläger schwingen und im Einzel und Doppel gegen sieben Weltklassespieler antreten, zum Beispiel Tommy Haas und Jim Courier. Richtig knifflig wird's im Turniermodus mit seinen witzigen Mini-Spielen: mit einem knallharten Aufschlag Bowlingkegel vom Platz schmettern, den Filzball genau in die Mitte einer Zielscheibe dreschen oder binnen weniger Sekunden Lobs in große Blechtonnen zirkeln. Besonderen Spaß verspricht die Mehr-Spieler-Funktion. Bis zu vier Teilnehmer können laut Herstellerangabe am gleichen Computer oder im **Netzwerk** S. 186 antreten.



Es ist wie in der Politik – Filz verbreitet sich rasend schnell.

Angekündigt für: Ende März 2002
Preis laut Hersteller: 49,95 Euro
Infos bei: Empire Interactive,
Lochhamer Str. 9,
82152 Planegg,
Tel. 01801/185795,
www.empireinteractive.com

Wreckless[5]

Monstertrucks am Start: Laster-Hölle

Rennspiel für Xbox | Hongkong, Sommer, organisierte Kriminalität, Verfolgungsjagden – aus diesem Stoff ist „Wreckless". Ihr Feindbild heißt Yakuza. Das ist die asiatische Gangster-Organisation, deren rivalisierenden Gruppen ihre Revierkämpfe in der ganzen Stadt austragen – mit aberwitzigen Autorennen.

Als Spieler kämpfen Sie entweder offen als Mitglied der Anti-Yakuza-Eliteeinheit oder verdeckt als Geheimagent. Mit 14 Fahrzeugen – vom Sportwagen bis zum Monstertruck – bahnen Sie sich den Weg durch 20 Aufträge, in deren Mittelpunkt fast immer Vollgas-Verfolgungsjagden stehen. Mal sollen Sie den Polizeichef aus einem Tunnel retten, dann wieder einen Yakuza-Boss erwischen, ehe er mit dem Hubschrauber abdüsen kann. Klar, dass bei den Missionen so mancher Schrott die Straßen säumt.

Angekündigt für: Ende März 2002
Preis: noch nicht bekannt
Infos bei: Activision GmbH,
Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld, Tel. 01908/24663



Monster-Truck auf dem Siegertreppchen – wenn das keine Spielstufen sind …

Prisoner of War[4]

Spion am Werk: Nerven-Krieg

Abenteuerspiel für PC, Playstation 2 und Xbox | Dumm gelaufen: Sie, Lewis Stone, finden sich nicht nur mitten im Zweiten Weltkrieg wieder, sondern gerieten auch gleich in deutsche Gefangenschaft. Das kann's für einen Piloten der britischen Luftwaffe noch nicht gewesen sein. Zusammen mit Ihrem Co-Piloten wagen Sie einen Fluchtversuch. Doch der geht schief und endet fürs erste im Hochsicherheitstrakt. In Gesprächen mit anderen Gefangenen bekommen Sie Wind davon, dass Deutschland eine fürchterliche neue Waffe entwickelt. Ihre Aufgabe ist, Churchills Zentrale für Sonderoperationen die Geheimpläne zu verraten. Dafür ziehen Sie alle Register, sabotieren Ausrüstungen, organisieren Ausbrüche, verkleiden sich als Wache, stehlen Fahrzeuge, lösen gar eine Luftblockade der Alliierten aus.

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



Vorsicht, Mister Stone – dieses Spiel wird Sie gefangen nehmen.

Britney's Dance Beat[6]

Aufforderung zum Tanz: Britney-Pop

Musikspiel für PC, Playstation 2 und Gameboy Advance | Blondinenalarm: Superstar Britney Spears (20) höchstpersönlich sucht nach neuen Tänzern für ihre nächste Tour. Der Spieler wählt einen von zehn Hüpf-Artisten, schwingt per Tastendruck Hüften und Beine. Wer eine kesse Sohle aufs Parkett legt, wird mit neuen Kostümen belohnt. Und so zappeln Sie durch zwölf Spielstufen ab. Wer alle schafft, bekommt Konzertvideos nebst bisher unveröffentlichten Fotos des Goldkehlchens zu sehen. Als Begleitmusik sind natürlich Britneys Tophits im Spiel, zum Beispiel „Oops! I did it Again" und „I'm a Slave 4 U".



Britney Spears, Spitze – gute Figur im Spiel (oben) und in echt.



Foto: Reuters

Angekündigt für:
Frühjahr 2002
Preis:
noch nicht bekannt
Infos bei: THQ Entertainment GmbH,
Daimlerstr. 8,
41564 Kaarst,
Tel. 01805/605511

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Pokémon Mini



Der „Gameboy Advance" ist Ihnen zu groß? Macht nichts – „Pokémon Mini" ist da. COMPUTERBILD-SPIELE hat den brandneuen Nintendo-Zwerg bereits getestet

Gut sieben Zentimeter hoch, sechs breit und nur zwei Zentimeter dick – Pokémon Mini ist nicht größer als die fast schon vergessenen Tamagotchis, jene fiependen elektronischen Haustiere für den Schlüsselbund. Das „Spielfeld", der Bildschirm, hat Briefmarkenformat: drei mal zwei Zentimeter. Eckdaten, die keine Liebe auf den ersten Blick auslösen. Was ist dran am Spielwinzling? COMPUTERBILD-SPIELE wollte es genau wissen und untersuchte das „Gamebaby" gewissenhaft.

Die Handhabung des Pokémon Mini ist durchaus akzeptabel und damit „befriedigend". Kleine Leute mit kleinen Händen werden jede Menge Spaß daran haben, Erwachsene eher weniger. Immerhin sind alle Bedienungselemente „gut" zu erreichen. Nur das Griffgefühl lässt etwas zu wünschen übrig, ist aber noch „ausreichend".

Dass auf dem mickrigen Gehäuse gerade mal sechs Tasten Platz fanden, versteht sich von selbst, taugt aber nicht als Entschuldigung. **Mini-Steuerknüppel** S.186 oder **Geschwindigkeits-/Schubregler** S.186 sind heute Standard, der Vergleich des Babys mit seinen großen Stiefgeschwistern also Pflicht und die Note „ungenügend" unvermeidbar. Der Anschluss einer separaten Spieletastatur könnte diese Mängel ausgleichen, ist aber nicht möglich – wieder „ungenügend". Andererseits können zwei Besitzer des Pokémon Mini mit- oder gegeneinander spielen. Sogar ohne Kabelsalat, denn die beiden Elektronik-Kekse nehmen per **Infrarot-Schnittstelle** S.186 Kontakt auf.

Das Institut Innovationstechnik nahm die Bildqualität unter die Lupe – und diese beliebte Floskel ist diesmal wörtlich zu nehmen. Was schon der erste Blick verriet, wurde bei den Messungen bestätigt: Grafik- und Szenendarstellung sind lausig und schlicht „mangelhaft", die Textanzeige auch nur „ausreichend". Als sei das noch nicht genug, verursacht der (zudem reflektierende) Monitor schwere Bildstörungen, und die viel zu geringe **Bildauflösung** S.186 macht den Mini zum Frust-Zwerg – wieder „mangelhaft". Farben? Gibt's nicht, und deshalb steht hinter dem Punkt „Farbechtheit" einmal mehr „ungenügend".

Quälen und gegebenenfalls wegwerfen dürfen Sie das kleine Monster aber durchaus: Im Testlabor von Fujitsu Siemens erwies sich das Ding als hart im Nehmen. Die üblichen 120 000 Tastenbetätigungen im Schnelldurchlauf steckte Pokémon Mini genauso weg wie die klebrige Coladusche und den rieselnden Aschenregen. Der freie Fall aus 80 Zentimetern Höhe oder 100 Abstürze in Folge in der „Falltrommel" ließen das Gerät unbeeindruckt. Das ist „sehr gut".

Fazit: Wer sich ein paar Minuten lang die Zeit vertreiben will oder davon ausgeht, dass ihm das Gerät sowieso dauernd aus der Tasche fällt, ist mit dem robusten Pokémon Mini „ausreichend" bedient. Wer dagegen Bildqualität und Spielspaß sucht, dürfte ziemlich schnell bedient sein. Vier Spiele zum Verkaufsstart (15. März), eines davon bereits im Lieferumfang – auch das sieht nicht nach „Langzeit"-Motivation aus. Und der Preis, 49,99 Euro, ist nur im Vergleich zu anderen Spielekonsolen günstig, für ein Gerät, das eigentlich keiner braucht, aber zu hoch.

Testergebnis im Detail

MODELL HERSTELLER	GEWICHTUNG	POKÉMON MINI Nintendo	NOTE
SERVICE	**7%**		**4,43**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Reparatur beim Hersteller	5,00
Hilfe-Telefonnummer (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01900/00000 (1,51 € pro Anruf)	5,49
Online-Hilfe (Internet-Adresse, überprüft)	1%	keine (www.nintendo.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	01805/5005806 (0,12 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	keins	
KONSOLE	**27%**		**3,37**
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	4%	akzeptabel	3,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	3%	gut	2,00
Griffgefühl der Spieletastatur (überprüft)	3%	etwas unangenehm	4,00
Anzahl aller Bedienelemente (überprüft)	3%	wenige (6)	4,00
Zusätzlicher Mini-Steuerknüppel (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00
Geschwindigkeits-/Schubregler (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00
Zusatzstift (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00
Anzahl der Anschlussmöglichkeiten für Spieletastaturen (überprüft)	2%	keine	6,00
Speicherung der Spielstände ohne Zusatzgeräte möglich (überprüft)	3%	ja	1,00
Buchse zum Anschluss einer weiteren Konsole (überprüft)	2%	ja (schnurlos per **Infrarot** S.186)	1,00
Stromverbrauch (Betrieb/Bereitschaft/Aus, gemessen)	2%	sehr gering (3,8 / 0 / 0 **Milliwatt** S.186)	1,00
BILDQUALITÄT	**33%**		**4,97**
Bildauflösung (überprüft)	6%	sehr gering (96 x 64 **Bildpunkte** S.186)	5,00
Farbechtheit (Farbtreue/Helligkeitstreue/Helligkeitsverteilung, überprüft)	5%	keine Farbdarstellung möglich	6,00
Bildstörungen (Verzerrungen/Konvergenz, überprüft)	4%	sehr hoch (sehr starke Reflexion)	5,00
Helligkeit (maximale Helligkeit/Kontrast, überprüft)	4%	gering (geringe Helligkeit, hoher Kontrast)	4,00
Textwiedergabe (überprüft)	2%	verfälscht (hoher Zeichenkontrast, aber teilweise zu kleine Zeichen)	4,00
Grafikwiedergabe (überprüft)	6%	stark verfälscht (sehr grobe Darstellung)	5,00
Szenenwiedergabe (überprüft)	6%	stark verfälscht (sehr grobe Darstellung)	5,00
TONQUALITÄT	**10%**		**5,49**
Klang (subjektiver Hörtest)	10%	stark verfälscht (zu viel Hochton)	5,49
ROBUSTHEIT	**17%**		**1,00**
Falltest Spielekonsole (überprüft)	5%	bestanden	1,00
Verschleißtest Spieletastatur (überprüft)	6%	bestanden	1,00
Staubtest Spieletastatur (überprüft)	3%	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest Spieletastatur (überprüft)	3%	bestanden	1,00
MITGELIEFERTES ZUBEHÖR	**6%**		**4,50**
Anschlusskabel für Fernseher (überprüft)	3%	nicht mitgeliefert	6,00
mitgelieferte Spiele (überprüft)	3%	ein Spiel-Modul („Pokémon Party Mini")	3,00
SONSTIGES	**0%**		**0,00**
Lieferumfang (überprüft)	0%	Konsole und ein Spiel	
erhältliches Zubehör	0%	Akkus, Ladegeräte	
Anzahl der erhältlichen Spiele	0%	zur Zeit vier (14,99 Euro je Spiel)	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**3,85**
AUFWERTUNG		**Rütteleffekt** S.186 eingebaut	**-0,20**
ABWERTUNG			
TESTERGEBNIS		**ausreichend**	**3,65**
PREIS/LEISTUNG		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**49,99 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Februar fand)		**kein günstigeres Angebot gefunden**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses		3,65 x 49,99 = 182,46 = gut	

Nintendo Pokémon Mini





Größenvergleich (Bild oben): „Pokémon Mini" ist kaum größer als eine Streichholzschachtel. Die Spielmodule (Bild links) sind mit drei mal drei Zentimetern auch sehr klein. Ähnlich wie beim „Gameboy Advance" werden sie in den Einschub an der Geräte-Rückseite gesteckt. Gut gelöst: Eine Sperre verhindert, dass das Spielmodul herausfällt.

Testergebnis:	**ausreichend**
Preis/Leistung:	**gut**
Preis:	**49,99 €**

- ⊕ **Sehr robuste Bauweise**
- ⊕ **Ein Spiel mitgeliefert**
- ⊕ **Vernetzung von zwei Geräten ohne Kabel per Infrarot möglich**
- ⊖ **Mangelhafte Bildqualität**
- ⊖ **Mangelhafte Tonqualität**
- ⊖ **Kein Kopfhöreranschluss**

Infos bei: Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim

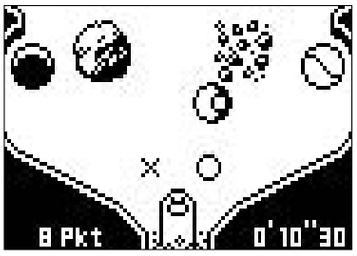
Die Spiele

Vier verschiedene Spiele werden zur Markteinführung der Mini- Konsole erhältlich sein. Während „Pokémon Party Mini" jedem verkauften Gerät beiliegt, können Sie die anderen drei Titel für jeweils 14,99 Euro erwerben. Hersteller aller Spieler ist Nintendo selbst.
Infos bei: Nintendo of Europe, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 06026/9500
www.nintendo.de

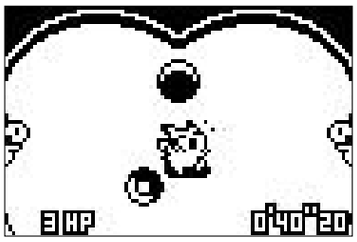
Pokémon Pinball Mini

Geschicklichkeitsspiel | Dieses Flipperspiel kennt weder Schläger noch Rampen. Die Kugel wird mit dem Kopf des Pokémons Digda angestoßen. Digdas Schädel befördert sie dann in die Löcher. Sind alle Löcher getroffen, haben Sie gewonnen. Das einfache Spielprinzip wird durch verschiedene Aufgabenstellungen in 70 Spielstufen aufgelockert. Mal müssen Sie gegen die Zeit spielen, mal eine bestimmte Punktzahl erreichen. Diverse Hindernisse, wie Felsbrocken und Schwerkraftgeneratoren, stehen Ihnen dabei im Weg. Manchmal ist das Ziel, ein Pokémon mit der Kugel zu fangen und in einem Loch zu versenken. Ist Ihnen das gelungen, so können Sie dieses Monsterchen ab sofort als Kopfballspieler einsetzen. Auf der Reservebank sitzen aber nur Pikachu, Piepi, Quapsel und Woingenau.

Eine sehr witzige Geschicklichkeitsübung für Zwischendurch – und die Jagd nach neuen Rekorden macht auch längerfristig viel Spaß.



Auf Knopfdruck stößt das Pokémon Digda die Flipperkugel mit seinem Kopf den Flippertisch aufwärts.



In dieser Spielstufe müssen Sie Pikachu mit dem Pokéball einfangen und die Kugel danach in ein Loch manövrieren.



Ein Pokéball dient als Flipperkugel.

Pokémon Party Mini

Geschicklichkeitsspiel | Dieses Modul enthält sechs Mini-Spiele, deren Spieldauer jeweils nur wenige Sekunden beträgt. Beim „Rocket Start" geht es nur darum, nach dem Schuss aus einer Startpistole möglichst schnell einen Knopf zu drücken – also ein Reaktionstest. In einem anderen Spiel entscheiden Sie als Linienrichter, ob ein Ball innerhalb oder außerhalb des Feldes landet. Beim Dribbeln mit dem Fußball müssen Sie möglichst schnell ins Ziel kommen, beim Tanzen die richtigen Bewegungen nachmachen. Dann gibt es noch einen Boxkampf, bei dem Sie das Gerät möglichst schnell schütteln müssen, und eine Karaterunde, die erfordert, dass Sie die gegnerischen Schläge vorausahnen.

Für sich genommen, sind all diese Spiel viel zu simpel, um Spaß zu machen. Doch im Wettbewerb mit bis zu fünf Mitspielern kann durchaus Stimmung aufkommen.



Pikachu steht neben einem Rivalen an der Startlinie und wartet auf den Startschuss. Wer zuerst aus den Startblöcken kommt, gewinnt dieses Spiel.



Bei diesem Boxkampf müssen Sie das Pokémon-Mini-Gerät möglichst schnell schütteln, um harte Treffer zu landen.



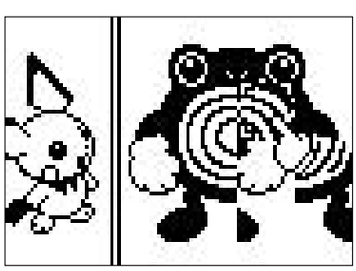
Auch Quapsel, die Kaulquappe, feiert auf der Party mit.

Pokémon Puzzle Collection[1]

Puzzlespiel | 100 kleine Puzzles sind in diesem Spiel richtig zusammenzusetzen. Bei den „Motion-Puzzles" geht es darum, das Bild eines Pokémons zu komplettieren, das dabei allerdings nicht ruhig steht, sondern wild herumzappelt. „Shadow-Puzzles" sind Umrisse eines Pokémons, deren Freiflächen mit Puzzleteilen gefüllt werden müssen. Das ist eine echte Herausforderung. Nur mit viel Kombinationsgabe gelingt es durch richtiges Drehen und Positionieren der Puzzleteile, die Aufgaben zu lösen. In der Spielvariante „Rescue Mission" muss ein eingeschlossenes Pokémon zum Ausgang eines Labyrinths manövriert werden. Und zwar durch geschicktes Verschieben von Blöcken, die dem kleinen Monster ermöglichen, das Ziel schrittweise zu erreichen. Die teilweise sehr kniffligen Aufgaben arten in echte Kopfarbeit aus.



In den Kartenspielen ist Pikachu oft der Joker oder eine besonders wertvolle Karte.



Der kleine Pikachu (links) schaut staunend zu, wie Sie aus 16 Puzzle-Teilen ein Bild von Quaputzi zusammensetzen.



Felino will aus dem Labyrinth herausgeführt werden. Machen Sie ihm den Weg frei, indem Sie Steine verschieben.

[1] spricht: „Pokehmon Passel Kollecktschen"

Pokémon Zany Cards

Kartenspiel | Vier Kartenspiele für Unterwegs. Gegner sind entweder andere Mitspieler oder das Gerät. „Wild Match" ist eine Art Canasta, bei dem Kartenpaare und Straßen durch Aneinanderlegen gesammelt werden müssen. „Special Seven" erinnert an „Mau Mau", bei dem stets passende Karten auf dem Stapel abgelegt werden müssen. Bestimmte Karten, etwa die „3" oder „2", bewirken, dass andere Spieler aussetzen oder weitere Karten aufnehmen müssen. „Card Duel" können Sie nur gegen einen menschlichen Partner spielen. Dabei gewinnt, wer die höhere Karte auf den Tisch legt. „Four Kings" dagegen ist pure „Alleinunterhaltung" – eine Variante des bekannten „Solitaire", das wohl jeder vom Windows-PC her kennt. Mit Ausnahme des äußerst primitiven „Card Duel" sind diese Kartenspiele auch ohne Mitspieler alle recht unterhaltsam.



Bei „Special Eleven" verhindern Sie durch eine Karte mit dem Pokémon Woingenau, Karten aufnehmen zu müssen.



Beim Kartenspiel treten Sie gegen die Mitglieder des Team Rocket an, wenn Sie keine echten Mitspieler dabei haben.

Meldungen



Dritteleffekt: Gameboy Advance 30 Prozent billiger.

Preisverfall

Nintendo gibt den Gameboy Advance mit sofortiger Wirkung wesentlich günstiger ab. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 99 Euro – bisher betrug er 149 Euro.
Infos bei: Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 06026/940940, www.nintendo.de

Boxlizenz

Microsoft hat in einem zunächst auf drei Jahre angelegten Vertrag die Firma Teleplan International N.V. mit der Abwicklung von Xbox-Reparatur- und Umtauschaufträgen betraut.



Tauschstation: Teleplan N.V. nimmt defekte Xboxen an.

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

Startgebühr

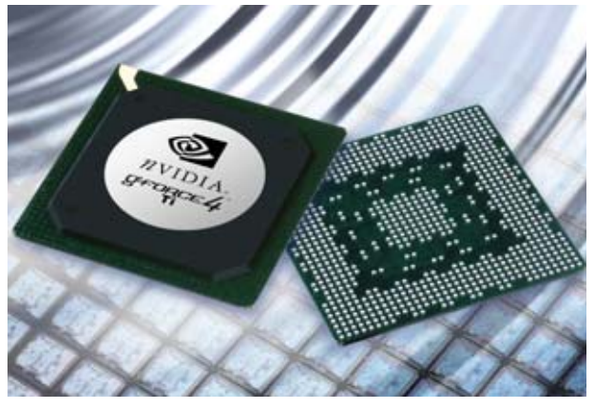
Nintendo will europaweit 100 Millionen Euro für die Gamecube-Werbung ausgeben, davon 25 Millionen in Deutschland. Bis zum Verkaufsstart am 3. Mai sollen eine Million Konsolen in Europa ausgeliefert sein, 250 000 allein in Deutschland. www.nintendo.de



Teurovision: riesiger Werbeaufwand für Gamecube.

Rückmeldung

Immersion, Inhaber des Patentes für **Rütteleffekt** S.186 -Technik, hat Sony und Microsoft verklagt. Die beiden Konzerne sollen in den Spieletastaturen von Playstation 2 und Xbox Immersion-Patente ohne Lizenzvereinbarung verbaut haben.



Enkels Erscheinung: vierte Generation des Grafikprozessors „Geforce".

Nvidia Geforce[1] 4

Nachwuchs-Zeichner

Die Firma Nvidia präsentierte die vierte Generation ihres **Grafikprozessors** S.186 „Geforce". Laut Hersteller wird das Topmodell „Geforce 4 Ti 4600" mit 300 **Megahertz** S.186 angetrieben. Der Prozessor kommt auf Grafikkarten S.186 mit maximal 128 **Megabyte** S.186 **Grafikspeicher** S.186 zum Einsatz. Die Verbindung zwischen Grafikprozessor und Grafikspeicher stellen zwei **Bussysteme** S.186 mit je 350 Megahertz her. Nvidia will so eine Leistungssteigerung von 50 Prozent im Vergleich mit dem Vorgängermodell „Geforce 3" erreichen. Die von Nvidia so genannte „Twin-View-Unterstützung" erlaubt den Anschluss zweier Computer-Monitore – wichtig etwa für Konstrukteure, die eine große Bildschirmarbeitsfläche benötigen. Die Verkaufspreise der ersten Grafikkarten mit dem neuen Prozessor dürften, so Nvidia, bei etwa 500 Euro liegen.

Infos bei: Interprom GmbH, Blutenburgstr. 43, 80636 München, Tel. 089/1215840, www.nvidia.de

Traxdata CDRW 32x/12x/40x

CD-Renner

Der neue **CD-Brenner** S.186 „CDRW 32x/12x/40x" von der Firma Traxdata soll Leer-CDs (Rohlinge) besonders schnell bespielen. Laut Hersteller werden **CD-Rs** S.186 mit 32-facher, **CD-RWs** S.186 mit 12-facher Geschwindigkeit beschrieben (bezogen auf das Abspieltempo einer Musik-CD). Die von Traxdata so genannte „Running-OPC"-Funktion prüft vor dem Brennvorgang die Oberfläche des CD-Rohlings und passt die Brenngeschwindigkeit dessen Qualität an. Dadurch sollen fehlerhafte Brennvorgänge vermieden werden. Wird das Gerät als CD-ROM-Laufwerk genutzt, so liest es die Scheiben mit 40-fachem Tempo. Ein Verkaufspreis für den CDRW 32x/12x/40x steht noch nicht fest. Im Handel ist er ab Mitte März.

Infos bei: E&K Data AG, Industriering 50, 41751 Viersen, Tel. 02162/951661, www.traxdata.de



Heiße Brut: flotter CD-Brenner.

Creative Labs Soundblaster Extigy[2]

Außen-Geräusch

So einfach wie die „Soundblaster Extigy" ließ sich noch nie eine **Soundkarte** S.186 installieren. Das behauptet die Firma Creative Labs von ihrem neuesten Produkt – und sie hat in einem Punkt auf jeden Fall Recht: Das gute Stück wird nicht umständlich in den PC eingebaut, sondern einfach mit seiner **USB-Buchse** S.186 verkabelt. Der Arbeitseinsatz des Kunden beschränkt sich demnach auf die Installation der Steuerungsprogramme (Treiber).

Die externe Soundkarte hat je einen **optisch-digitalen** S.186 Ein- und Ausgang, ferner einen **koaxialen Digitalausgang** S.186, Mikrofon- und Kopfhöreranschluss, sowie drei **analoge** S.186 Tonausgänge. Zudem gibt's einen **SPDIF-Eingang** S.186, dazu **MIDI-** S.186 Ein- und Ausgang. Der eingebaute **Dolby-Digital-5.1-Decoder** S.186 ermöglicht Raumklangwiedergabe. Die mitgelieferte Fernbedienung erlaubt eine direkte Steuerung diverser Funktionen, ohne dafür den PC zu bemühen. Laut Creative Labs kann die Soundkarte auch an den Spielekonsolen Playstation 2 und Xbox betrieben werden – dann allerdings nur als Dolby-Digital-5.1-Decoder. Zu haben ist sie ab sofort für 199 Euro.

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



Entfernte Verwandte: Soundkarte im eigenen Gehäuse.

Gamepark GP32 Game System[3]

Mini-Zock



Halb Bruder: Rivale des Gameboy Advance.

Mit dem „GP32 Game System" will das Unternehmen Gamepark dem „Gameboy Advance" die Marktbeherrschung streitig machen. Das kleine Spielgerät arbeitet mit einem „IBM-32-Bit-RISC"-**Prozessor** S.186. Der 3,5-Zoll-Bildschirm soll laut Hersteller rund 65 000 verschiedene Farben darstellen können. Das mitgelieferte USB-Kabel ermöglicht die Verbindung zum PC, um etwa von dort Musikdateien im **MP3-Format** S.186 auf das Gerät zu überspielen und dann unterwegs anzuhören. Dazu brauchen Sie allerdings eine Speicherkarte (Smart-Media-Format, 16 Megabyte, 8,95 Euro). Über ein **WAP-Handy** S.186 sollen Sie mit dem GP32 Game System sogar im Internet stöbern und elektronische Post (E-Mails) versenden können. Zur Steuerung der Spielfiguren dienen vier Tasten, zwei Schulterknöpfe und ein Steuerkreuz. Das Spiel im Duett oder Duell mit zwei Geräten soll ohne Kabel möglich sein – die Verbindung zu einem zweitem GP32 erfolgt über **Infrarot-Schnittstelle** S.186. Leider gibt es zurzeit nur rund 15 Spiele für das Gerät. Sie kosten jeweils knapp 40 Euro. Der Apparat selbst kann für 222,82 Euro unter www.lik-sang.com bestellt werden.

Creative Labs Megaworks[4] 510D

Mengen-Rabatz

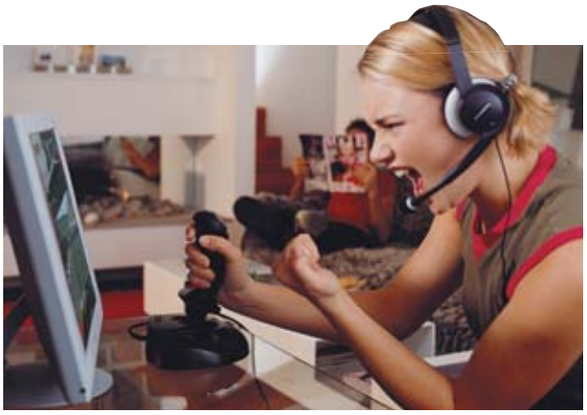
„Ein brillantes und facettenreiches Klangerlebnis" verspricht die Firma Creative Labs den Käufern ihres neuen PC-Boxensystems „Megaworks 510D". Es besteht aus zwei Front-, einem Mitten- und zwei Hintergrundlautsprechern sowie einer Bassbox fürs Tiefton-Fundament. Ebenfalls im Lieferumfang: eine Kabelfernbedienung zum Regeln der Lautstärke und der **Balance** S.186. Die maximale Leistung gibt der Hersteller mit stolzen 500 **Watt** S.186 an, den empfohlenen Verkaufspreis mit nicht minder stolzen 499 Euro. Im Handel sind die Megaworks 510D ab sofort.

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



Aufgeweckte Sechslinge: Boxenset „Creative Labs Megaworks 510D" mit eingebautem Dolby-Digital-5.1-Decoder.

1 sprich: „Enwidia Dschiforß" 2 sprich: „Kriätif Labs Ssaundblaster Extidschi" 3 sprich: „Gaimpark GP32 Gäim Ssistem" 4 sprich: „Kriätif Labs Megawörks"



Tochters Gesellschaft: preisgünstiges Headset „.Audio 90“.

Plantronics .Audio 90

Rede-Wendung

Die Firma Plantronics hat sich bisher einen Namen mit hochwertigen, aber auch sehr teuren Kopfhörer-/Mikrofon-Kombinationen (Headsets) gemacht (siehe Ausgabe 9/2001). Das neue Gerät „.Audio 90“ soll sich durch sehr gute Übertragungsqualität des Mikrofons und Tonwiedergabe des Kopfhörers auszeichnen – diesmal bei einem sehr moderaten Preis: Für 45 Euro ist das Headset ab sofort im Handel.

Infos bei: Plantronics GmbH, Gildenweg 7, 50354 Hürth, Tel. 0800/9323400, www.plantrontics.de

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

Fahrzeug-Vierer

Kaum ein Monat vergeht, ohne dass ein neues Lenkrad für den Computer oder die verschiedenen Playstations auf den Markt käme. 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 ein derart vielseitiges 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. Die Gerät hat zwölf Bedientasten, **Steuerkreuz** S.186, **Mini-Steuerknüppel** S.186, Gas- und Bremspedal sowie **Rütteleffekt** S.186. Das Speed Link Blue Lightning Racing Wheel SL-6680 kostet 39,99 Euro und ist ab sofort im Handel zu haben.



Vier Geschwister: Lenkrad für PC und alle drei Playstations.

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

Brooklyn[6] TFT 5000 Mobil Monitor

Taschen-Schirm

Pünktlich zum Verkaufsstart der neuen Nintendo-Konsole Gamecube am 3.Mai gibt's einen passenden Bildschirm für unterwegs. Er kommt von der Firma Brooklyn und heißt „TFT 5000 Mobil Monitor“. Die Bilddiagonale gibt der Hersteller mit 12,7 Zentimetern an. Eingebaute Lautsprecher sollen für ordentlichen Ton sorgen, Helligkeits-, Farb- und Kontrastregler für gutes Bild unter allen Bedingungen. Ein Kopfhöreranschluss ist vorhanden, und per AV-Buchse soll die Bildwiedergabe von einem DVD-Spieler, Videorecorder oder einer Digitalkamera möglich sein. Der Verkaufspreis für den TFT 5000 Mobil Monitor steht noch nicht fest.



Nettes Adoptivkind: Mobil-Bildschirm für Gamecube.

Infos bei: Vidis Electronic Vertriebs GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg, Tel. 040/5148400, www.vidis.com

Hercules 3D Prophet FDX 8500 LE

Handels-Chip

Bisher hat der kanadische Hersteller ATI seine **Grafikprozessoren** S.186 nur auf eigene **Grafikkarten** S.186 gelötet. Ab sofort verkauft er sie auch an andere Firmen, zum Beispiel Guillemot. Auf deren neuer „Hercules 3D Prophet 8500 LE“ arbeitet der ATI-Prozessor „Radeon 8500 LE“ mit einer **Taktfrequenz** S.186 von 250 **Megahertz** S.186. Der Zugriff auf den 64 **Megabyte** S.186 großen **Grafikspeicher** S.186 erfolgt laut Guillemot auch mit 250 Megahertz. Zur Ausstattung gehören **DVI-** S.186, **S-Video-** S.186, **VGA-** S.186 Ausgang und DVD-Abspielprogramm. Im Handel ist die Karte ab Mitte März. Der Preis steht noch nicht fest.



Solide Ehe: Hercules-Grafikkarte mit ATI-Prozessor.

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

Kurz vorgestellt

Lackmaus

Mausgrau verabschiedet sich aus der Computerszene: Die „Cordless Mouse Special Edition“[7] von der Firma Logitech treibt's bunt. Die Maus ohne Kugel und Kabel (Abtastung per Kamera, Übertragung per Funk) wird mit vier Abdeckungen in den Farben Rot, Blau, Gelb und Silber geliefert. Die farbenfrohe Maus ist ab sofort für 42,99 Euro im Handel.



Deckfarben: Logitech-Maus.

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

Zwohandlung

Wer demnächst im Duo an der Konsole Xbox spielen möchte, braucht eine zusätzliche Spieletastatur. Statt des Microsoft-Originalteils bietet sich auch das „Xbox Power Pad“[8] aus dem Hause Interact an. Es hat zwei **Mini-Steuerknüppel** S.186, ein Steuerkreuz, acht Bedientasten, zwei Schulterknöpfe und **Rütteleffekt** S.186. An der Oberseite befinden sich zwei Einschubfächer für **Memory Cards** S.186. Im Handel gibt's das Xbox Power Pad ab dem 14.März für 34,99 Euro.

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

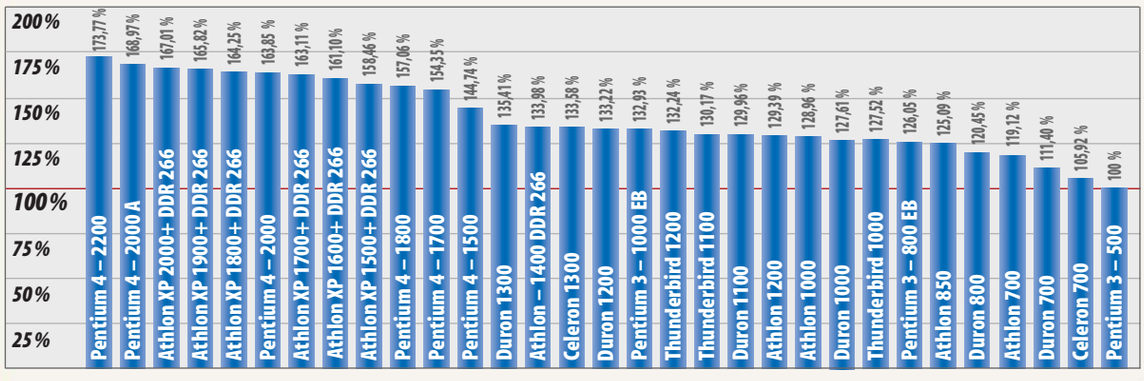
Spielhülle

„Playable Protective Case“[9] ist der umständliche Name für ein eher schlichtes Produkt: ein Etui für den Gameboy Advance. Laut Hersteller Saitek ist der GBA darin vor Staub, Sand und Flüssigkeiten geschützt. Die Hülle ist durchsichtig und elastisch, soll also den Spielspaß nicht behindern. Der empfohlene Verkaufspreis beträgt 17,99 Euro.

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

DIE SCHNELLSTEN PROZESSOREN ZUM SPIELEN

COMPUTERBILD-SPIELE hat 31 der schnellsten Prozessoren unter die Lupe genommen. Alle mussten ihre Leistungsfähigkeit mit vier ausgewählten Spielen unter Windows 98 SE S.186 **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 verbreitet 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.**



[5] sprich: „Interäckt Spihd Link Bluh Leitning Rehßing Whil“ [6] sprich: „Bruhklinn“ [7] sprich: „Kordless Maus Spescheldidschen“ [8] sprich: „Interäckt X-Box Pauer Pad“ [9] sprich: „Pläiebel Protecktif Kehß“

INTERVIEW

„Wir wollen die Nr. 1 werden"

Hans Stettmeier, bei Microsoft Deutschland verantwortlich für die Xbox, gab COMPUTERBILD-SPIELE zum Start der neuen Konsole am 14. März ein Interview



Fotos: Weber

Viel Spaß beim Xbox-Sportspiel „Amped – Freestyle Snowboarding" hat Hans Stettmeier (46). Vor sechs Jahren wechselte der studierte Informatiker von Texas Instruments zu Microsoft Deutschland. Seit 1997 ist er als Director Home & Retail verantwortlich für Vertrieb und Vermarktung von Produkten für private Kunden und damit auch für die Xbox. Der Bayer ist verheiratet und Vater von zwei Kindern.

COMPUTERBILD-SPIELE (CBS): *Die Xbox ist mit 479 Euro so teuer wie keine Spielekonsole zuvor. Wer soll das bezahlen?*

Hans Stettmeier: Alle Spieler, die für ihr Geld nur das Beste haben wollen.

CBS: *Sind das genug, um in den ersten drei Monaten die angepeilte Zahl von mehr als einer Million Konsolen in Europa abzusetzen?*

Stettmeier: Da bin ich sicher. Auch wenn zunächst nur echte Technik- und Konsolen-Freaks eine Xbox kaufen. Wir schätzen diese kritische Gruppe auf bis zu 80 000 Personen. Sie werden schnell von unserer Konsole überzeugt sein, und dann baut sich der Markt sehr rasch auf.

CBS: *Das klingt sehr selbstbewusst.*

Stettmeier: Wir haben immer sehr klar gesagt, dass wir die Nummer eins der Branche werden wollen.

CBS: *Noch aber ist das Sony mit seiner weltweit 20 Millionen Mal verkauften Playstation 2 (PS 2). Und im Mai bringt der einstige Marktführer Nintendo den Gamecube nach Europa. Ist da Platz für den Konsolen-Neuling Microsoft?*

Stettmeier: Auf jeden Fall, wie der Markt in den USA zeigt. Dort sind neben der PS 2 seit November auch Xbox und Gamecube zu haben. Die Bestände der beiden neuen Konsolen waren bis Ende Dezember restlos ausverkauft. Gleichzeitig hat Sony sein bestes Weihnachtsgeschäft hingelegt. Damit hat sich erfüllt, was sämtliche Fachleute erwartet haben: Neue Wettbewerber beleben und – vor allem – erweitern den Markt.

CBS: *Trotzdem dürfte der angestrebte Marsch an die Spitze für Microsoft kein Spaziergang werden.*

Stettmeier: Das muss natürlich in Etappen geschehen. Zuerst wollen wir sehr schnell die Nummer zwei sein, wie es beim Umsatz bereits unseren amerikanischen Kollegen aus dem Stand heraus gelungen ist. In einem nächsten Schritt wollen wir innerhalb eines vernünftigen Zeitrahmens Marktführer werden.

CBS: *Wie groß ist dieser Zeitrahmen?*

Stettmeier: Da möchte ich mich heute nicht festlegen.

CBS: *Schade. Dann verraten Sie uns wenigstens, was die Käufer von Ihrer teuren Konsole erwarten dürfen.*

Stettmeier: Die Xbox verschafft ihnen ein völlig neues Spielerlebnis.

„Die Xbox verschafft ein völlig neues Spielerlebnis."

CBS: *Das versprechen andere Hersteller auch. Was soll bei der Xbox anders sein?*

Stettmeier: Ihre technische Architektur unterscheidet sich grundlegend von anderen Konsolen, weil sie von Entwicklern für Entwickler gemacht worden ist. Als Software-Spezialist kennt Microsoft die Wünsche und Probleme der Programmierer genau. Deshalb haben wir konsequent mit einem Grundübel von Konsolenspielen aufgeräumt: dem Weglassen aufgrund technischer Einschränkungen. Möglich machen das leistungsfähige Grafik- und Soundkomponenten, ein schneller Prozessor sowie die eingebaute Festplatte.

„Der Gamecube ist technisch nicht besser als die Playstation 2."

CBS: *Damit stellt sich aber noch nicht automatisch ein neues Spielerlebnis ein.*

Stettmeier: Richtig, aber wir schaffen dafür die Voraussetzungen, damit die Entwickler mehr Raum für kreative Ideen haben, anstatt ihre Zeit mit aufwendigem maschinennahen Programmieren zu vergeuden.

CBS: *Von den neuen Dimensionen ist unter den Starttiteln aber noch nicht viel zu sehen.*

Stettmeier: Wir stehen ja auch erst am Anfang. Aber Ansätze zeigen sich schon jetzt ganz deutlich. Der Renntitel „Gotham Racing" besitzt eine besonders realistische Grafik, die dem Spiel eine bisher unerreichte Tiefe und Qualität verleiht. Ähnlich ist es auch beim Actionhit „Halo", der im November das meistverkaufte Konsolenspiel der USA war.

CBS: *Trotzdem klingt das nur nach besserer Technik, aber nicht nach besseren Konzepten.*

Stettmeier: Warten Sie's ab. Bereits jetzt sind Spiele in Vorbereitung, deren Figuren sich verändern, weil sie altern. Damit sind natürlich noch ungeahnte Spielformen möglich.



Hans Stettmeier beim Vier-Augen-Interview mit COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteur Detlev Neumann (40). Ursprünglich geplant war eine Gesprächsrunde zum Thema „Neue Spielekonsolen" – auch mit Vertretern von Sony und Nintendo, die aber kurzfristig absagten.

CBS: *Und die kann selbst der neue Gamecube nicht bieten?*

Stettmeier: Der ist aus meiner Sicht technisch nicht besser als die PS 2. Trotzdem wird er sicher eine erfolgreiche Plattform für geniale, einfache Spiele werden.

CBS: *Aber keine Konkurrenz für die Xbox sein?*

Stettmeier: Wer heute optimale Konsolenleistung will, nimmt die Xbox. Der Gamecube ist da keine Alternative. Außerdem besteht unsere Zielgruppe aus überwiegend männlichen Käufern zwischen 16 und 20 Jahren. Nintendos Kunden dürften deutlich jünger sein. Aus diesen Gründen sind beide Konsolen nicht gegeneinander positioniert.

CBS: *Der Gegner heißt also Sony Playstation 2.*

Stettmeier: Zumindest haben Sony und wir die gleiche Zielgruppe. Allerdings hat die Xbox das Potenzial, sich darüber hinaus neue Käufer zu erschließen, die die PS 2 als Standardprodukt nicht erreicht. Ich denke da zum Beispiel an Fans von Strategiespielen, die bislang auf Konsolen kaum möglich gewesen sind.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Gewinner

Ubi Soft

Während alle Welt über die Wirtschaftsflaute stöhnt, gibt's beim Spielehersteller Ubi Soft („Rayman"[1]) Grund zum Feiern. Das Unternehmen gab kürzlich seinen Umsatz für das vierte Quartal 2001 bekannt: 165,1 Millionen Euro. Das entspricht einer Steigerung um rund 45 Prozent im Vergleich mit dem entsprechenden Vorjahreszeitraum. Kein Wunder: Allein von Oktober bis Dezember brachte Ubi Soft 57 neue Spiele heraus. Rechnet man drei Quartale zusammen, ergibt sich sogar ein Umsatz-Plus von rund 54 Prozent.

Verlierer

Elsa

Elsa, Hersteller von Grafikkarten und Modems, ist nach eigenen Angaben zahlungsunfähig. Sieben von acht Gläubigerbanken haben dem Aachener Unternehmen Kredite gekündigt – damit wurden Forderungen in Höhe von 28 Millionen Euro fällig. Weitere 10 Millionen Euro müssen bis zum 30. März zurückgezahlt werden. Auch der Einstieg eines Investors aus Taiwan brachte nicht genug Geld in die Kassen der klammen Elektronikfirma.

IN

- Farbenfrohe Mausunterlagen (Mousepads) – ein Lichtblick bei ungeliebten Arbeiten am Computer
- Minispiele in der Mittagspause – kleine Erfolgserlebnisse schaffen gute Laune in der zweiten Tageshälfte
- Schwierige Stellen im Spiel immer wieder angehen – Übung macht den Meister!

OUT

- Hersteller, die nicht rechtzeitig Treiber für das Betriebssystem Windows XP bereitstellen – etwa Saitek für die Spieletastatur „PC Dash[2]"
- Internet-Seiten, die einen mit Werbefenstern bombardieren – das sind echte Spaßverderber
- Firmen, die den Start längst angekündigter Spiele immer wieder verschieben – das Warten nervt

[1]sprich: „Räiman" [2]sprich: „Dässch" [3]sprich: „Desperados - Wontid Dedd or Alief" [4]sprich: „Lacki Luhk" [5]sprich: „Hart off Darkness" [6]sprich: „Resident Iwel" [7]sprich: „Pauersleid" [8]sprich: „Tuhm Räider – Next Dschenneraischen"

Mal Anders: Platten und Bauklötzchen



Foto: Ralf Drescher

Popsänger Thomas Anders (39) wäre im Strategiespiel gern der Ritter.

250 Goldene Schallplatten, 50 Mal sogar Platin – das ist die stolze Bilanz des Modern-Talking-Sängers Thomas Anders (39), der im Duo mit Dieter Bohlen (47) Hit auf Hit landete. Als Musikproduzent ist der freundliche Superstar außerdem ständig auf der Suche nach neuen Talenten.

Wenn Anders seine knappe Freizeit mal nicht auf dem Golfplatz verbringt, spielt er gerne am Computer – „meistens, wenn mein Neffe zu Besuch kommt. Der junge Mann trifft dann die Auswahl. Ich achte lediglich darauf, dass die Spiele gewaltfrei sind. Zur Zeit ist bei ihm ‚Harry Potter und der Stein der Weisen' der Renner."

Die Lust des Popsängers am PC-Spiel kam, wie bei so vielen, mit dem berühmten Bauklötzchenspiel „Tetris" auf. Und wenn er der Held in einem Computerspiel sein dürfte, dann „könnte das ein Strategiespiel sein, in dem ich gern die Rolle des Ritters übernehmen würde." Sein Rat an alle Eltern unter den COMPUTER-BILD-SPIELE-Lesern: „Sie sollten darauf achten, dass sich Kinder kreativ mit Computerspielen, Playstation oder Gameboy auseinander setzen und nicht in ein Suchtverhalten fallen. Die richtige Mischung aus modernen und alternativen Spielformen bringt meiner Meinung nach den meisten Spaß."



Nintendos Blume 2002: Pikmin.

Blüten-Träume

Der Film zum Spiel – das ist nichts wirklich Sensationelles. Am 21. März zum Beispiel startet „Resident Evil"[6]. Der Horrorfilm basiert auf der bekannten Videospielreihe (mehr dazu im „Magazin" dieser Ausgabe). Dass neuerdings sogar Blumen nach Videospielen benannt werden sollen, klingt indes ungewöhnlich – stimmt aber. Spielehersteller Nintendo hat der US-Großgärtnerei „S&G Flowers" den Auftrag erteilt, eine zum Spiel „Pikmin" passende, gleichnamige Blume zu züchten. Die neue Blüte soll ab April in allen amerikanischen Gärtnereien in Hängekörbchen und als Samenmischung erhältlich sein. Ob die Saat auch hier zu Lande aufgeht, steht noch nicht fest.



Keine Mauerblümchen: Pikmins aus dem gleichnamigen Spiel.

Computer-Menü

Wer ordentlich gefrühstückt hat, dürfte fit genug für eine Spielrunde am Computer sein. Also packen die Marktstrategen des Cornflakes-Giganten Kellogs jetzt PC-Spiele in ihre Kraftnahrung.

Jede 600-Gramm-Packung Smacks, Frosties und Chocos enthält die Kurzfassung eines PC-Spiels von Infogrames. Unter anderem gibt's Probierversionen (Demos) des Strategie-Knallers „Desperados – Wanted Dead or Alive"[3], des Geschicklichkeitsspiels „Lucky Luke[4] im Westernfieber" und des Abenteuerspiels „Heart of Darkness"[5].



Foto: Freye

Flakes und Spiele.



Junge, Junge: zwei Freunde, zwei Gameboys, eine Carrera-Rennbahn.

Daten-Autobahn

Das Spielen mit dem Gameboy Advance soll bald die Grenzen des kleinen Bildschirms überschreiten – mit der Software „Carrera Powerslide[7]" (Preis noch nicht bekannt) und einer Kabelverbindung zwischen der kleinen Konsole und der Carrera-Autorennbahn. Dann können Sie die Modellflitzer am Gameboy steuern. Das Interessanteste: Auf dem Bildschirm werden dabei Informationen über Rundenzeiten, Ihre momentane Position im Rennen und die verfügbare Treibstoffrestmenge eingeblendet. Infos gibt's im Internet unter: www.carrera-toys.de

Croft-Paket

Ende des Jahres gibt's endlich Neues von und mit Lara Croft: „Tomb Raider – Next Generation"[8] wird bereits mit Spannung erwartet. Wer es nicht so lange ohne die kurvenreiche Heldin auf dem Bildschirm aushält, sollte sich den 22. März im Kalender ankreuzen. Dann erscheint Tomb Raider im DVD-Dreierpack. Inhalt: „Tomb Raider – der Film" in englischer und deutscher Sprache, Interviews mit dem Filmteam, Szenen, die aus der Kinofassung herausgeschnitten wurden, Hintergrundinfos zu den Spezialeffekten, das Musikvideo „Elevation" von der Gruppe U2, ein Lara-Musikvideo, diverse Kurzfilme, das komplette PC-Spiel „Tomb Raider – die Chronik" sowie ein Lösungsbuch. Und das alles für sehr faire 29,99 Euro.



Runde Sache: Lara-DVDs.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Computer Bild Spiele

Hitliste

Die meistverkauften Computerspiele in Deutschland, ermittelt von Media Control

PC

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	 Empire Earth	Strategie	gut	Vivendi Universal	12 Jahren
2	 RTL Skispringen 2002 mit Martin Schmitt	Sportspiel	gut	THQ	3 Jahren
3	 Return to Castle Wolfenstein	Action	–	Activision	16 Jahren
4	Stronghold	Strategie	sehr gut	Take 2 Interactive	12 Jahren
5	Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Abenteuer	gut	Electronic Arts	6 Jahren
6	Die Sims	Simulation	–	Electronic Arts	3 Jahren
7	Operation Flashpoint	Action	gut	Codemasters	16 Jahren
8	Wer wird Millionär? 2. Edition	Quizspiel	befriedigend	Eidos Interactive	3 Jahren
9	Silent Hunter 2	Simulation	–	Ubi Soft	12 Jahren
10	FIFA Football 2002	Sportspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
11	Tom Clancy's Ghost Recon	Strategie	–	Ubi Soft	16 Jahren
12	Fußball Manager 2002	Simulation	befriedigend	Electronic	3 Jahren
13	Star Wars – Galactic Battlegrounds	Strategie	–	Electronic Arts	12 Jahren
14	Zoo Tycoon	Simulation	gut	Microsoft	3 Jahren
15	Comanche 4	Flugsimulation	befriedigend	Electronic	16 Jahren
16	Flight Simulator 2002 – Professional Edition	Flugsimulation	gut	Microsoft	3 Jahren
17	Salt Lake 2002	Sportspiel	befriedigend	Eidos Interactive	3 Jahren
18	IL-2 Sturmovik	Flugsimulation	–	Ubi Soft	12 Jahren
19	Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	Rollenspiel	befriedigend	Ubi Soft	12 Jahren
20	Star Trek Armada 2	Strategie	gut	Activision	12 Jahren
21	Battle Realms	Strategie	gut	Ubi Soft	12 Jahren
22	Civilization 3 – (englische Version)	Strategie	–	Infogrames	6 Jahren
23	Die Siedler 4	Aufbauspiel	gut	Ubi Soft	12 Jahren
24	Ballerburg	Strategie	gut	Ascaron	12 Jahren
25	Cossacks – European Wars	Strategie	gut	CDV	12 Jahren
26	Commandos 2 – Men of Courage	Strategie	gut	Eidos Interactive	16 Jahren
27	Aliens vs. Predator 2 (deutsche Version)	Action	–	Activision	16 Jahren
28	Patrizier 2 – Geld und Macht	Simulation	gut	Infogrames	3 Jahren
29	Aquanox	Action	befriedigend	Fishtank Interactive	16 Jahren
30	NHL 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren

PLAYSTATION

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	RTL Skispringen 2002 mit Martin Schmitt	Sportspiel	–	THQ	6 Jahren
2	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	–	Activision	6 Jahren
3	Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Abenteuer	gut	Electronic Arts	6 Jahren
4	FIFA Football 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
5	Final Fantasy 9 – Relaunch	Rollenspiel	gut	Infogrames	6 Jahren
6	Wer wird Millionär? 2. Edition	Quizspiel	–	Eidos Interactive	3 Jahren
7	Syphon Filter 3	Action	–	Sony	16 Jahren
8	Digimon World	Abenteuer	befriedigend	Infogrames	3 Jahren
9	NBA Live 2002	Sportspiel	–	Electronic Arts	3 Jahren
10	Disney's Atlantis – The Lost Empire	Abenteuer	–	Sony	3 Jahren

PLAYSTATION 2

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
2	Devil May Cry	Action-Abenteuer	sehr gut	Electronic Arts	16 Jahren
3	Gran Turismo 3 A-spec	Rennspiel	gut	Sony	3 Jahren
4	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	sehr gut	Activision	6 Jahren
5	Baldur's Gate – Dark Alliance	Rollenspiel	gut	Virgin Interactive	12 Jahren
6	James Bond 007 – Agent im Kreuzfeuer	Action-Abenteuer	gut	Electronic Arts	16 Jahren
7	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	Sony	3 Jahren
8	FIFA Football 2002	Sportspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
9	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren
10	Über Spiele nur für Erwachsene berichtet COMPUTERBILD-SPIELE nicht.				18 Jahren

NINTENDO 64

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon Stadium 2	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	Super Smash Brothers	Prügelspiel	befriedigend	Nintendo	6 Jahren
5	Paper Mario	Rollenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
6	Pokémon Snap	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
7	The Legend of Zelda – Majora's Mask	Abenteuer	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
8	Banjo-Tooie	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
9	Excitebike 64	Rennspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
10	James Bond 007 – Die Welt ist nicht genug	Action	–	Electronic Arts	16 Jahren

GAMEBOY ADVANCE

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Mario Kart Super Circuit	Rennspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Wario Land 4	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
3	Super Mario Advance	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
4	Spyro: Season of Ice	Geschicklichkeitsspiel	gut	Vivendi Universal	3 Jahren
5	Advance Wars	Strategie	sehr gut	Nintendo	12 Jahren
6	Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Abenteuer	befriedigend	Electronic Arts	3 Jahren
7	Doom	Action	gut	Activision	16 Jahren
8	Kurukuru Kururin	Geschicklichkeitsspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
9	Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Prügelspiel	sehr gut	Ubi Soft	12 Jahren
10	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	gut	Activision	6 Jahren

GAMEBOY COLOR

Platz	Titel	Spieleart	Testurteil	Hersteller	Freigabe ab
1	Pokémon Kristall-Edition[2]	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
2	Harry Potter und der Stein der Weisen[2]	Rollenspiel	gut	Electronic Arts	3 Jahren
3	Pokémon – Trading Card Game[1,2]	Kartenspiel	gut	Nintendo	3 Jahren
4	The Legend of Zelda – Oracle of Seasons[2]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
5	The Legend of Zelda – Oracle of Ages[2]	Geschicklichkeitsspiel	sehr gut	Nintendo	3 Jahren
6	Super Mario Bros. Deluxe[2]	Geschicklichkeitsspiel	–	Nintendo	3 Jahren
7	Pokémon Pinball[1,2]	Simulation	gut	Nintendo	3 Jahren
8	Pokémon – Goldene Edition[1,2]	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
9	Pokémon – Silberne Edition[1,2]	Abenteuer	gut	Nintendo	3 Jahren
10	Harvest Moon 2[1,2]	Simulation	gut	Ubi Soft	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		
Disney's Dschungelbuch	GBA	25. April 2002
E.T. – Der kosmische Garten	GBC	18. April 2002
Ice Age	GBA	25. April 2002
New Legends	Xbox	Ende April 2002
Zanzarah – Das verborgene Portal	PC	Ende April 2002
ACTIONSPIELE		
Batman Vengeance	Xbox	April 2002
Charge 'n' Blast	GBA	2. Quartal 2002
Cold Zero – The Last Stand	PC	Juni 2002
Deadly Skies	Xbox	April 2002
Enclave: Crimson Divide	Xbox	Mitte Juni 2002
Endgame	PS 2	April 2002
Jane's Attack Squadron	Xbox	2. Quartal 2002
Mafia	PC	3. Mai 2002
Robocop	GBA	Mai 2002
Stuntman	PS 2	2. Quartal 2002
Top Gun	GBA	April 2002
Vampire Night	PS 2	April 2002
VIP	GBA	25. April 2002
Worms Blast	GBA	Juni 2002
Worms World Party	GBA	Mai 2002
Yager	Xbox	Mitte Mai 2002
AUFBAUSPIELE		
Anno 1503	PC	April 2002
Cultures 2 – Die Tore Asgards	PC	Mai 2002
Der Planer 3	PC	Juni 2002
Der Verkehrsgigant	PS	Mai 2002
Far West	PC	Juni 2002
Hotelgigant	PC	Mai 2002
Industriegigant 2	PC	Mai 2002
Wildlife Park	PC	16. Mai 2002
FLUGSIMULATIONEN		
A 320 Professional	PC	26. April 2002
C-130 Hercules	PC	26. April 2002
GESCHICKLICHKEITSSPIELE		
Ape Escape 2	PS 2	2. Quartal 2002
Der König von Mallorca	PC	2. Quartal 2002
Frogger	PS 2	19. Mai 2002
Lilo & Stich	PS PS 2	2. Quartal 2002
Muppet Pinball Mayhem	GBA	25. April 2002
Pac Man Party	PS 2	2. Quartal 2002
Peter Pan	PS PS 2	2. Quartal 2002
MUSIKSPIELE		
Britney's Dance Beat	PC PS 2 GBA	Ende Mai 2002
Frequenzy	PS 2	2. Quartal 2002
Parappa the Rapper 2	PS	23. April 2002
Space Channel 5 – v2	PS 2	2. Quartal 2002
ONLINE-ROLLENSPIELE		
Shadowbane	PC	Ende Mai 2002
PRÜGELSPIELE		
Ultimate Fighting Championship Throwdown	Xbox	April 2002
Ultimate Fighting Championship Throwdown	PS 2	16. Mai 2002
Virtua Fighter 4	PS 2	April 2002
PUZZLESPIEL		
Bonx	GBA	Juni 2002
RENNSPIELE		
4 x 4 Evolution 2	PC Xbox	2. Quartal 2002
Beam Breakers	PC	11. April 2002
Formel 1 2002	PS PS 2	2. Quartal 2002
GT Concept	PS 2	2. Quartal 2002
Maniac Racers Advance	GBA	April 2002
Mega Race 3: Nanotech Desaster	PS 2	5. April 2002
Monster Jam Maximum Destruction	PS 2 GBA	2. Quartal 2002
MX2002 featuring Ricky Carmichael	Xbox	Ende April 2002
Need for Speed: Hot Pursuit 2	PS 2	4. April 2002
TD Overdrive	PS 2 Xbox	30. April 2002
Villeneuve Racing	PC PS 2	Juni 2002
ROLLENSPIELE		
Arx Fatalis	PC	25. April 2002
Dokapon: Monster Hunter	GBA	Juni 2002
Enclave	Xbox	2. Quartal 2002
Final Fantasy 10	PS 2	2. Quartal 2002
Legend of Alon D'ar	PS 2	18. April 2002
The Elder Scrolls 3: Morrowind	PC Xbox	2. Quartal 2002
Zone of the Enders – The Fist of Mars	GBA	April 2002
SIMULATIONSSPIELE		
Die Sims – Urlaub total	PC	4. April 2002
The Amazing Virtual Sea-Monkeys	PS GBA	Ende Juni 2002
Train Sim Euro Loco Pack	PC	26. April 2002
SPORTSPIELE		
Agassi Tennis	PC PS 2 Xbox GBA	2. Quartal 2002
Bloody Bowl	PC	April 2002
Dark Summit	GC	2. Quartal 2002
DSF Fußballmanager 2002	PS	18. April 2002
ESPN International Winter Sports	Xbox	April 2002
ESPN International Winter Sports	GC	Mai 2002
Fila Decathlon	GBA	Mitte April 2002
ISS International Superstar Soccer 2	PS 2 Xbox	April 2002
ISS International Superstar Soccer 2	GC	Mai 2002
Jimmy White's Cueball World	PS 2	Mai 2002
Kicker Fun	PC	Mai 2002
Knock Out Kings 2002	PS 2	4. April 2002
Pro Tennis WTA Tour	GBA	April 2002
Smash Court Tennis	PS 2	2. Quartal 2002
Tour de France	PS 2	Juni 2002
Transworld Surf	PS 2	April 2002
WTA Tour Tennis	PS 2	5. April 2002
Zidane Football Generation	PC PS PS 2 GBA	2. Quartal 2002
STRATEGIESPIELE		
1914 – The Great War	PC	16. Mai 2002
Age of Wonders 2	PC	2. Quartal 2002
Dragonfarm	PC	April 2002
Haegemonia – Legion of Iron	PC	Juni 2002
Master of Orion	PC	April 2002
Tactical Ops	PC	April 2002

GBA = Gameboy Advance, GBC = Gameboy Color, GC = Gamecube,
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".

Sudden Strike[1] 2

[1]sprich: „Sadden Strreik"

Strategiespiel für PC | Krieg an allen Fronten – im Pazifik und in Europa



Panzer im Gefecht: Die Deutschen nehmen US-Truppen unter Feuer.

INHALT

Wer den ersten Teil kennt, weiß: „Sudden Strike" ist nichts für zwischendurch. Wer in dem Weltkrieg-2-Spiel Erfolg haben will, muss sich Meter um Meter, Haus um Haus, Mann für Mann durchkämpfen. Eine einzige Spielstufe bei diesem Strategiespiel kann Sie leicht Stunden oder Tage beschäftigen. Wer das mag, darf sich auf den zweiten Teil freuen.

Diesmal ist die Schlacht im Pazifik eines der Hauptthemen. Beispiel: Als Kommandeur eines japanischen Trupps versuchen Sie, eine von Briten besetzte Insel zu stürmen, um dort gefangene Piloten zu befreien. Sie dürfen aber auch weiterhin in Europa Krieg führen. Wer sich für den amerikanischen Feldzug entscheidet, muss etwa einen Flugplatz am Rhein unter seine Kontrolle bringen.

Insgesamt fünf Feldzüge stehen zur Wahl: Deutsche, japanische, britische, amerikanische und russische Truppen warten auf Ihre Befehle. Dazu gibt es, wie üblich, zahlreiche Einzelaufgaben, in denen Sie Ihr strategisches Geschick beweisen dürfen.

Im gewohnten Grafikstil präsentieren sich viele neue Details. Der Schauplatz Pazifik bringt natürlich Schiffe ins Spiel. Auf den Schienen der Alten Welt rollen gepanzerte Züge mit großkalibrigen Geschützen. Es wird möglich sein, Soldaten in Flugzeugen zum Einsatzort zu transportieren. Geplant sind insgesamt mehr als 50 neue Einheiten, die endgültige Zahl steht noch nicht fest.

BEDIENUNG

Die Bedienung präsentiert sich etwas übersichtlicher als im ersten Teil und lehnt sich an die Steuerung anderer bekannter Strategiespiele an. Um das Spiel flüssig steuern zu können, müssen Sie aber eine Reihe von Kommandos auswendig lernen – nachschlagen dauert zu lange.

URTEIL

Verdammt schwer – typisch Sudden Strike eben. Die Programmierer haben sich viele Neuerungen einfallen lassen, die das Spiel noch vielfältiger und komplexer machen, ohne dass die Übersicht darunter litte. Aber: Krieg bleibt ein mühseliges Geschäft. Prognose: „gut".

Sudden Strike 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	CDV
Telefon	0721/972240
Im Handel ab	Ende Mai
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/acht
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
System	PC Win 95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P2 300/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	42,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Industrie-Gigant 2

Aufbauspiel für PC | Was wird aus Ihnen mit ein wenig Geld und viel Gespür fürs richtige Produkt am rechten Ort: Millionär oder Pleitegeier?



Bis Sie bei der Entwicklung einer solchen Metropole zuschauen können, müssen Sie etliche Tonnen Waren hier an an den Mann bringen.

INHALT

1900: Das Land liegt vor Ihnen, fast unbebaut, nur einige kleine Siedlungen schmiegen sich an die sanften Hügel der Umgebung. Hier sollen Sie den Grundstein für ein Industrie-Imperium legen, das die Welt noch nicht gesehen hat. Als erstes bauen Sie vielleicht ein Holzfäller-Camp in der Nähe eines dichten Waldes, dann ein Sägewerk, in dem das Holz zu Brettern weiterverarbeitet wird, schließlich eine Fabrik, in der aus Brettern Möbel werden. Und die verkaufen Sie in Ihrem Möbelgeschäft gegen gutes Geld. So weit der Plan. Aber liegt das Geschäft auch so günstig, dass viele Leute bei Ihnen einkaufen? Kommt in Ihrem Lager wirklich jedes Produkt an, das Sie herstellen, oder liegt eine Ihrer Fertigungsstätten zu weit ab vom Schuss? Mit solchen Problemen müssen Sie sich schon auseinandersetzen, wenn Sie zum „Industrie-Giganten" werden wollen.



Heilig's Blechle: Im Stahlwerk wird Erz gekocht.

Im Vergleich zu Teil eins fällt vor allem eins auf: die deutlich verbesserte Grafik. Schön sieht es aus, wenn Sie Farmen anlegen, auf denen winzige Kühe grasen, wenn Oldtimer auf Ihren Straßen fahren, wenn sich Ihre Lager mit Waren füllen. Das Spielprinzip wurde dagegen weitgehend beibehalten. Produktionsketten aufbauen und Endprodukte mit möglichst viel Gewinn an den Mann bringen, das sind nach wie vor Ihre Ziele. Und das kann – wie Freunde des ersten Teils wissen – viel Spaß machen …

BEDIENUNG

Auch hier gibt's Verbesserungen. Mit simplen Mausklicks öffnen Sie Fenster, in denen Sie die gewünschte Funktion auswählen, etwa Farm anlegen oder Straße bauen. Und schon geht's los.

URTEIL

Mit sehr viel Spieltiefe glänzte die hier getestete Vorabversion noch nicht, es fehlten auch noch wichtige Elemente, etwa der Warentransport. Doch gute Grafik und einfache Handhabung überzeugen – die Redaktion rechnet mit einem durchaus „guten" Spiel.

Industrie-Gigant 2

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Jowood
Telefon	06102/81680
Im Handel ab	15. Juni
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/noch unklar
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	P3 500/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	45 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Cultures 2 – Die Tore Asgards

Aufbauspiel für PC | Retten Sie als wackerer Wikinger Ihre Götter vor dem Untergang – besiegen Sie die Midgard-Schlange

INHALT

Bjarni ist ein junger Wikingerhäuptling, der eines Tages eine beängstigende Vision hat: Er sieht sich selbst mit drei fremdartigen Kriegern gegen eine gewaltige Schlange kämpfen. Verstört befragt Bjarni den Druiden des Dorfes. Der sieht großes Unheil kommen: den Ragnarök, die letzte Schlacht der Götter, nach der die Welt untergeht. Er empfiehlt dem jungen Mann, die Nornen zu suchen, geheimnisvolle, weise Frauen, die in die Zukunft sehen können. Aber wie findet man die? Klar, ein Boot muss her. Doch der Bootsbauer verlangt 10 Fässer Met als Honorar. Und die müssen erst mal hergestellt werden …

Auch der zweite Teil der Aufbau-Saga rund um die Wikinger bleibt dem Spielprinzip treu: Sie geben als Häuptling des Stammes die Befehle, Häuser zu bauen, Männer zu Handwerkern auszubilden und mit Frauen zu verheiraten, die ihre Lieben abends bekochen. Das Ganze ist wieder in niedliche Grafik verpackt, die dennoch so übersichtlich wie nötig ist.

BEDIENUNG

Bis man die vielen unterschiedlichen Menüs, mit denen man arbeitet, wirklich verinnerlicht hat, vergehen schon ein paar Stunden. Trotzdem ist das Prinzip alles andere als schwierig: Figur anklicken und im daraufhin geöffneten Fenster einen Befehl auswählen. Das lernen auch Neulinge schnell.



Liebevoll bis ins Detail: An den Behausungen der Wikinger gibt's Kleinigkeiten ohne Ende zu sehen.



Schöne Ackerei: Ihre Bauarbeiter stampfen im wahrsten Wortsinn die Gebäude aus dem Boden.

URTEIL

Viel verändert hat sich in der Welt der Wikinger im Vergleich zum ersten Teil des Spiels nicht – aber das war ja auch nicht nötig. Wer Aufbauspiele mag, wird sich auch beim Kampf gegen die böse Schlange wieder gut unterhalten fühlen, und für Anfänger sind die ersten Aufgaben extra einfach gehalten und mit Tipps versehen. Das macht schon einen „guten" Eindruck.

1sprich: „Kaltschers"

Cultures 2 – Die Tore Asgards

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Jowood
Telefon	06102/81680
Im Handel ab	Ende Mai
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/sechs
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
System	PC Win 95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P3 500/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	45 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Dungeon Siege[1]

[1] sprich: „Dannschen Ssihdsch"

Action-Rollenspiel für PC | Sie sind acht Helden! Ihr Job: Die Welt retten – mit Körperkraft und Zauberei

INHALT

Sie bestellen gerade Ihr Feld, als plötzlich ein alter Freund auftaucht – schwer verwundet und offenbar völlig verzweifelt. Mühsam schleppt er sich zu Ihnen und bittet Sie um Hilfe gegen ein uraltes Übel, das die Welt bedroht. Dann haucht er sein Leben aus. Ehrensache, dass Sie den Tod Ihres Freundes rächen und dabei so ganz nebenbei Ihre Heimat vor dem drohenden Untergang retten wollen. Also: Mistgabel aus der Hand legen, und los geht die Wanderschaft …

Sie beginnen allein, doch im Lauf des Spiels lenken Sie bis zu acht Helden gegen das Böse. Ob Kämpfer, Bogenschützen oder Magier in der Gruppe sind, bleibt Ihnen überlassen. Sie bestimmen die Entwicklung der Figuren, entscheiden, womit sie kämpfen oder zaubern sollen und welche Dinge sie üben müssen, um einzelne Fähigkeiten zu verbessern. Ein klassisches Rollenspiel mit Punkteverteilung ist „Dungeon Siege" nicht: Durch tägliches Training werden hier Körper und Geist gestählt und der Umgang mit Stahl und Magie erlernt.

Grafisch ist das Spiel ein wahrlich großer Wurf: Bäume, Gras, Steine – alles fügt sich optisch zu einer der bislang realistischsten Welten am PC zusammen. Ein Augenschmaus!

BEDIENUNG

Kinderleicht lassen sich Ihre Mannen durch Verliese und Wälder lenken. Durch Anklicken oder Tastendruck legen Sie die Angriffsart fest und wählen einen Gegner aus, der Rest geschieht fast automatisch. Mausklicken, bis im wahrsten Sinne des Wortes der Arzt kommt, gehört hier nicht zum täglichen Heldenbrot.

URTEIL

Einfache Regeln, tolle Grafik und hohes Suchtpotenzial: Dungeon Siege dürfte „Diablo 2", dem bisherigen Monsterprügel-Spitzenreiter, bedrohlich nahe rücken. Zu Recht: Die neueste Reise ins Fantasy-Land sieht bislang nämlich „sehr gut" aus.



Niemals allein: Um gegen die Übermacht zu bestehen, nehmen Sie bis zu acht Helden ins Team, der Maulesel zählt extra.



Jetzt geht's rund: Kampf ist Ihr täglich Brot.



Prügeleien vor eindrucksvollen Natur-Kulissen.

Dungeon Siege

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Microsoft
Telefon	0180/5251199
Im Handel ab	ab Mai
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	einer/noch unbekannt
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	noch unbekannt
Wahrscheinlicher Preis	49 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	sehr gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



sehr gut

Starmageddon

Strategiespiel für PC | Erde zu klein? Macht nichts – der Rest des Alls ist ja noch fast unbewohnt

INHALT

Die Menschheit hat neuen Lebensraum gefunden, in den unendlichen Weiten der Galaxis. Der ferne Planet Cognita wird kolonisiert, wie einst fremde Kontinente. Ein weiterer bewohnbarer Himmelskörper befindet sich gleich in der Nähe, bei Aldebaran. Also begibt sich die flinke Flotte auf die Reise. Vier gigantische Mutterschiffe des Typs Bahamut transportieren die Sundiver, Menschen mit telepathischen Fähigkeiten, Richtung neue Heimat.

Dann ist ja alles gut. Oder? Nicht ganz, denn eine andere Spezies, die Dämons, machen den Erdlingen den Lebensraum streitig. Und der Computerspieler soll seinen Nachfahren nun helfen, damit sie überleben und ihr neues Domizil beziehen können. Das Spiel enthält jeweils 20 Aufgaben für die Feldzüge von Erdlingen und Dämonen auf drei miteinander verbundenen Kampfschauplätzen. 30 Einheiten mit den unterschiedlichsten Funktionen und Fähigkeiten warten auf Ihr Kommando.

BEDIENUNG

Zur Rettung der Menschheit brauchen Sie nur Maus und Tastatur. Von Vorteil ist eine Maus mit Rad, das im Spiel mit mehreren Funktionen belegt ist.

URTEIL

Der Weltraum als Kulisse für Strategiespiele ist keine neue Idee. Aber die grafischen Effekte versprechen eine Reise von annähernder Lichtspielgüte. Die Raumschiffe beeindrucken schon im unversehrten Zustand. Man sagt's ja ungern, aber Explosionen steigern die Erlebnisqualität noch um Einiges. Haben Sie Spielidee und Steuerung verstanden, dann sollten Sie sich prima zwischen fremden Objekten der Milchstraße zurechtfinden. Und auch mal den Mehr-Spieler-Modus ausprobieren. Der erste Eindruck weckt Vorfreude auf die Wohngemeinschaft im All.



Wenn die Angriffe laufen, geht's heiß her. Das symbolisieren die orange-roten Lichteffekte in toller Qualität.



Verlassener Mutterplanet Erde: Die Galaxie wird zur neuen Heimat.

Starmageddon

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Acclaim
Telefon	089/412190
Im Handel ab	ab Ende März
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/8
Altersempfehlung	noch unbekannt
System	PC Win 95/98/ME/2000/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P2 500/128 MB
Wahrscheinlicher Preis	39,95 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	befriedigend
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Star Wars – Rogue Leader[1]

[1] sprich: „Star Wohrs – Rohg Lihder"

Actionspiel für Gamecube | Auf in den Kampf gegen das dunkle Imperium. Schlagen Sie zurück!



Aufregende Einsätze in der Wolkenstadt warten.



Und auf dem Eisplaneten geht´s auch heiß her.

INHALT

Star-Wars-Fans träumen schon immer davon, dem Imperium und seinem finsteren Lord Darth Vader zu zeigen, was ein Raumpfleger ist. Tun Sie sich keinen Zwang an – spielen Sie „Rogue Leader". In zehn regulären und fünf weiteren, jedoch versteckten Einsätzen besteigen Sie ein beliebiges, aus der berühmten Filmreihe vertrautes Fluggerät und machen aus den imperialen Truppen schwarze Löcher.

Mit dem X-Wing geht's schweren Sternenzerstörern an den Panzer oder gar die Kommandozentrale, den berühmtberüchtigten Todesstern. Flieger vom Typ Y-Wing eignen sich bestens zum Bombardieren feindlicher Stellungen, und mit dem eher erdverbundenen „Snowspeeder" helfen Sie Rebellen auf dem Eisplaneten Hoth, die imperiale Bedrohung abzuwehren. Abschussquote und Verhalten im Kampf werden am Ende des Einsatzes benotet. Nur echte Fliegerasse dürfen sich dann über eine der begehrten Goldmedaillen freuen. Wer sich genug Orden an die Brust heften lässt, entlockt dem Spiel neue Geheimnisse – zum Beispiel die fünf versteckten Stufen. Mit der Steuerung kommen Sie

BEDIENUNG

schon nach wenigen Minuten zurecht, zumal die neue Nintendo-Spieletastatur (Gamepad) perfekt in der Hand liegt. Mit dem Mini-Steuerknüppel bestimmen Sie die Richtung Ihres Fluggerätes, per **A**-Taste feuern Sie eine Lasersalve ab. Mit **L1** wird der Vogel gebremst, die **R1**-Taste verleiht ihm wieder Schub.

URTEIL

Der Krieg der Sterne funkelt wie schon lange nicht mehr. Dank ausgeprägter Grafiktalente des Gamecubes wüten die Lasergefechte im Weltraum fast so eindrucksvoll, wie auf der Kinoleinwand. Allerdings trübt ein heftiger Schwierigkeitsgrad die Begeisterung. Der Weg zum Orden sammelnden Kampfpiloten ist mit Übungsflügen ohne Ende gepflastert. Lediglich wegen dieser frustfördernden Einschränkung gibt's „nur" die Prognose „gut".

Star Wars – Rogue Leader

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Nintendo
Telefon	01805/005806
Im Handel ab	ab Mai 2002
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	zwei/keiner
Altersempfehlung	ab 12 Jahren
System	Gamecube
Wahrscheinlicher Preis	60 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Fortgeschrittene
Bedienung	sehr gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Shrek

Geschicklichkeitsspiel für Xbox | Sie werden einen Shrek bekommen



Auf seinem Weg trifft Shrek das starrköpfige, wahrscheinlich hart gekochte Ei. Es verlangt dem grünen Oger eine Menge ab.



Auch Gefahren lauern auf dem Weg durch das Spiel: Holzritter auf Schaukelpferden haben es auf Shrek abgesehen und verfolgen ihn.

INHALT

Oger Shrek, der bekannte Filmheld, ist am Schloss des bösen Prinzen angekommen. Und da stehen Sie nun – denn wer sonst wäre geeignet, die Rolle des großen, grünen Sympathieträgers zu übernehmen? Allerdings müssen Sie Ihre Eignung in den verschiedensten Aufträgen beweisen: Der erste Job ist, einer Spinnenmutter ihre verlorenen Kinder zurückzubringen. Die Suche ist zwar ein bisschen mühsam, aber ansonsten artet diese Nummer noch nicht in Stress aus. Doch schon bald kreuzen Feinde Ihren Weg. Und dann werden Sie sich über Fähigkeiten freuen, die Sie im wahren Leben nicht wirklich brauchen: Mit fauligem Atmen werden die Gegner für kurze Zeit gelähmt und dann per Fausthieb schlafen geschickt. Hartnäckige Burschen erfordern eine geschickte Kombination schlechter Manieren – sie werden erst mit einem Furz eingenebelt, die Dunstglocke dann mit einer Atemwolke entzündet. Das riecht nach Feuerwerk …

BEDIENUNG

Leider wurde jeder Aktion, die Shrek drauf hat, eine andere Taste zugeteilt. Sie werden Stunden brauchen, bis Sie alle Kommandos perfekt beherrschen. So wird etwa der Doppelsprung kaum gelingen, da die Steuerung eine äußerst ungenaue, schwammige Angelegenheit ist.

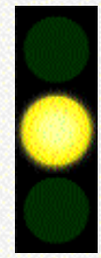
URTEIL

Langweilige Aufgaben und viel zu kleine Spielstufen, in denen es praktisch nichts zu erkunden gibt, locken keinen Oger hinter dem Ofen vor – und schon gar keinen Erstkäufer der teuren Xbox. Nur die Grafik kann überzeugen. Die angespielte Vorabversion reiht sich nahtlos in die Kette verunglückter Filmumsetzungen ein. Erster Eindruck: muffig wie Mundgeruch und gerade mal „ausreichend". Schade drum!

Shrek

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Microsoft
Telefon	089/31760
Im Handel ab	ab März
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
System	Xbox
Wahrscheinlicher Preis	70 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	befriedigend
Spielspaß	ausreichend
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



ausreichend

Schiene und Straße

Simulation für PC | Und ewig lockt die Lok – in vollen Zügen zum großen Geld

INHALT

Tunnel oder Umgehungsstraße – das ist hier die Frage. Vor allem eine Frage des Geldes. Denn in „Schiene und Straße" müssen Sie als Boss und Streckenplaner eines Transportunternehmens Ihren Etat immer im Blick haben, wenn Sie neue Fernverkehrsstraßen oder Schienenverbindungen zwischen Industriegebieten und Großstädten bauen. Nur wenn Ihre Strecken ständig ausgelastet sind, Sie immer genug Passagiere und Waren mit Ihren Waggons, Bussen und LKWs transportieren, rollen nicht nur die Räder, sondern auch die Rubel.

Sie können eine von vier unterschiedlichen Spielarten wählen. Im Karriere-Modus müssen Sie dem Vorbild bekannter Industriellenfamilien nacheifern und große Firmenimperien erschaffen. Wenn Ihnen das zu lange dauert, können Sie auch einzelne Spielaufgaben lösen, etwa das Land „Transportanien" verkehrstechnisch ins Rollen bringen.

Entscheiden Sie sich hingegen für das Geo-Szenario, können Sie Ihre strategischen Fähigkeiten an den Transportproblemen realer Orte und Länder beweisen.

Im freien Spielmodus haben Sie beliebig viel Geld zur Verfügung. Hier müssen Sie keine Aufgabe erledigen, sondern können ganz nach Belieben Straßen, Schienen und Bahnhöfe bauen und ein ganzes Land buchstäblich „unter die Räder" bringen.



Raus und Rhein: Mit Volldampf verlässt der Personenzug Köln.

BEDIENUNG

Das Spiel selbst lässt sich komplett per Maus steuern. In einem Einführungsspiel werden die umfangreichen Funktionen der Steuerung eingängig erklärt.

URTEIL

Das völlig dreidimensional gestaltete Spiel soll vor allem Eisenbahnfans und Freunde von Aufbauspielen vor den PC locken. Die gut gemachte Grafik vermittelt einen realistischen Eindruck von der jeweiligen Landschaft, vermindert allerdings manchmal die Übersicht. So muss der Spieler oft raten, wo für den Wegebau etwa Hügel zu planieren sind.

Die liebevolle Gestaltung der Loks und Laster nach echten Vorbildern inklusive der Geräusche sucht ihresgleichen. Und die Wirtschaftssimulation besticht vor allem durch viele unterschiedliche Spielziele. Weitere kostenlose Einsätze können später aus dem Internet heruntergeladen werden. Also: Nicht nur „Pufferküsser" und Autofreaks dürfen sich auf ein „gutes" Spiel freuen.

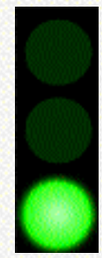


Im „Geo-Szenario Deutschland" starten Sie in Köln mit dem Aufbau eines Transportimperiums zur Wirtschaftswunderzeit.

Schiene und Straße

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Ubisoft
Telefon	0211/3380050
Im Handel ab	ab Ende März
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/keiner
Altersempfehlung	keine
System	PC Win 95/98/XP
Empf. Prozessor/Speicher	P2 350/64 MB
Wahrscheinlicher Preis	51,10 Euro
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Warcraft 3:
Reign of Chaos[1]

Strategiespiel für den PC | Elfen, Orks, Menschen, Untote – in einer Zauberwelt kämpft jede Rasse um die Vorherrschaft

INHALT

Die „Warcraft"-Spiele gehören zu den erfolgreichsten Strategietiteln, die es für den PC gibt. Die Kämpfe in einer Fantasiewelt voller Zaubersprüche und merkwürdiger Kreaturen übten auf ungezählte Spieler in den letzten Jahren höchste Faszination aus.

Diese Tradition wird auch im dritten Teil der Reihe „Warcraft 3: Reign of Chaos", fortgesetzt. Der Spieler kann sich beispielsweise als Mensch, Ork, Nachtelf oder Untoter ins Schlachtengetümmel stürzen und seine Rasse zum Erfolg führen. Zunächst ist das übliche Aufbau-Prozedere zu absolvieren: Gold fördern, Arbeiter ausbilden, Bäume abholzen, ein Sägewerk bauen. In einer Kaserne werden dann die entsprechenden Kämpfer ausgebildet, in einem magischen Zentrum gehen werdende Harry Potters auf die Zauberschule, um später im Kampf Erdbeben, Feuer und Blitze auf die Feinde schleudern zu können.

Neu im Vergleich zu Warcraft 2 ist, dass Sie Helden beschwören können. Drei starke Kämpfer stehen Ihnen dafür zur Verfügung. Jeder besitzt über besondere Stärken und Fähigkeiten. Neu ist auch, dass diese Helden wie in einem Rollenspiel im Laufe der Zeit durch Kampferfahrung immer besser werden.

Besiegte Gegner lassen Schatztruhen zurück, in denen Sie Ringe, Heiltränke oder auch so genannte Erfahrungspunkte finden. Mit diesen Punkten können Sie Ihre Helden weiter verbessern. Sollte einmal der Gegner stärker sein und einer Ihrer Helden im Kampf fallen, dann können Sie ihn in Heilstätten, die Sie natürlich zuvor errichtet haben müssen, wiederbeleben. Bis zu sechs gefundene Gegenstände, etwa Ringe oder Zaubersprüche, kann der Held bei sich tragen. Der Spieler sieht das räumlich dargestellte Geschehen in der Regel von schräg oben. Es ist aber möglich, die Kamera so zu platzieren, dass man Kämpfe aus Augenhöhe der eigenen Truppen erleben kann.



Für meine Zukunft seh' ich Blau – „Warcraft 3" wird Farbe bekennen.

BEDIENUNG

Die Bedienung erfolgt mit der Maus und hält sich an bekannte Standards vieler anderer Strategiespiele. Die Menüs sind logisch aufgebaut. Viel zu klein geraten ist aber der Bildausschnitt, den Sie normalerweise sehen. Dadurch wird das Spiel schnell hektisch, und die Übersicht geht verloren.

URTEIL

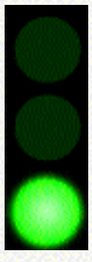
Dass Helden im Kampf Erfahrung sammeln können und so die eigenen Einheiten entscheidend verstärken, ist eine nette Idee für ein Strategiespiel. Auch das Einkaufen und Benutzen von Gegenständen passt gut in die Zauberwelt von Warcraft. Allerdings sind die Möglichkeiten, neue Technologien zu erforschen und Zaubersprüche zu lernen, nicht gerade üppig ausgefallen. Problematisch ist auch die Unübersichtlichkeit des Spiels. Dennoch dürften die stimmige Welt und die schöne und bunte Optik viele Freunde finden. Fazit: Das wird wohl „gut".

[1] spricht: „Wohrkraft 3: Rain off Kaios"

Warcraft 3: Reign of Chaos

HERSTELLERANGABEN	
Hersteller	Vivendi Universal
Telefon	01805/0774353
Im Handel ab	ab Sommer
Spieler (am Gerät/im Netzwerk)	1/12
Altersempfehlung	noch unbekannt
System	PC Win 95/98
Empf. Prozessor/Speicher	steht noch nicht fest
Wahrscheinlicher Preis	steht noch nicht fest
VORSERIENTEST-ERGEBNIS	
Geeignet für	Anfänger
Bedienung	gut
Spielspaß	gut
WEITERE VERSIONEN	nicht geplant

Prognose:



gut

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

So testet COMPUTERBILD-SPIELE

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

Test-Computer

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

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

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

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

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

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

Spielspaß

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

Service

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

Installation

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

Bedienungsanleitung

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

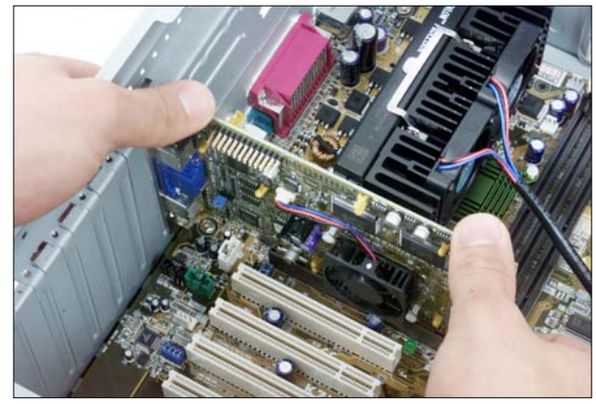
Funktionsprüfung Ton

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

Funktionsprüfung Bild

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

Konsolenspiele kassieren für schwarze Balken am Bildrand schlechte Noten.



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

Funktionsprüfung Windows XP

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

Einstellmöglichkeiten

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

Sonstiges

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

Auf-/Abwertung

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

Preis-Leistungs-Note

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

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

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

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Testtabelle verständlich erklärt

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Die Gi

Ide



Aufbauspiel für PC |
König, Bischof, Bettelmann: Was machen Sie aus Ihrem Leben im Mittelalter?

Spieletricks siehe Seite 110

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf Ihrem Computer installieren, lesen Sie auf Seite 144.

INHALT

Begeben Sie sich auf Zeitreise: Tauchen Sie ein ins finstere Mittelalter! Zum Start entscheiden Sie, in welcher Stadt Sie Ihr Leben leben wollen, danach legen Sie fest, ob Sie einen Auftrag erfüllen oder einfach frei in den Tag hinein spielen möchten. Aufträge sind je nach Schwierigkeitsgrad so einfach wie „Erwerben Sie einen zweiten Meistergrad“ oder so schwer wie „Werden Sie Landesherr“.

Frei können Sie auch entscheiden, wer Ihre Eltern sind: Je nach Beruf Ihrer Erzeuger bekommen Sie bestimmte Talente dann schon mit in die Wiege gelegt. Und schließlich entscheiden

Die Gilde FORTSETZUNG



Als weiser und gerechter König über ein gesamtes Land zu herrschen, ist auch in der Gilde ein unerreichbares Ziel – oder doch nicht?

Sie noch, in welchen Beruf Sie Karriere machen wollen. Das kann ein ehrenwerter Handwerksberuf sein, wie Tischler oder Schmied, aber auch eine Laufbahn als Räuber steht zur Wahl.

Und dann geht's los: Als 16-jähriger Jungmeister beginnen Sie im Betrieb Ihrer Wahl. Sie sagen Ihrem Lehrling, was er herstellen soll, schicken den Karren zum Markt, um die Waren dort zu verkaufen, und verdienen so die ersten Münzen. Die können Sie in Ausbauten der Werkstatt oder des Eigenheimes investieren, nützliche Gegenstände erwerben oder einfach sparen. In jeder neuen Runde bekommen Sie auch Aktionspunkte, die Sie in die Entwicklung Ihrer Talente, wie „Verhandeln", „Rhetorik" oder „Kampf", stecken können. Manchmal gehen die wertvollen Punkte aber auch für Arztbesuche, Verhöre oder das Abreißen von Schmähbriefen am Marktplatz drauf.

Neben der beruflichen Karriere – immerhin stehen sechs Meistergrade an, die Sie erreichen können – dürfen Sie aber auch in der Stadt selbst zum wichtigen Mann werden.

Bewerben Sie sich um öffentliche Ämter, wie Nachtwächter, Spitzel oder Stadtschreiber. Das bringt Ansehen, Geld und Macht – rückt Sie aber auch ins Interesse von Neidern. Einige davon probieren mit allen Mitteln, Sie in Misskredit zu bringen. Dagegen können Sie sich manchmal nur mit nicht ganz astreinen Methoden zur Wehr setzen. Bezahlen Sie beispielsweise einen Informanten, damit er Beweise gegen einen Konkurrenten sammelt, und gehen Sie damit vor Gericht. Oder erpressen Sie den Störenfried einfach. Auch Drohungen sind möglich – auf dass den Kerl der Mut verlasse, Sie weiter zu stören. Und falls Sie Angst haben, selbst vor den Kadi gezerrt zu werden: Eine Beichte oder der Kauf von Ablassbriefen hat noch jeden Sünder reingewaschen!

Eine Spielrunde symbolisiert jeweils ein Jahr plus eine Jahreszeit, Sie springen also vom Sommer 1410 in den Herbst 1411. Und in manchen Runden haben Sie alle Hände voll zu tun. Je länger das Spiel läuft, an desto mehr Karrieren können Sie mit Hochdruck arbeiten, da heißt es „Überblick behalten"!

Aber verschwenden Sie auf keinen Fall Ihre Zeit, denn davon haben Sie nicht unbegrenzt viel. Im Mittelalter starb man bekanntlich schnell, also nehmen Sie jede Krankheit ernst, und heiraten Sie bei Zeiten, um mit einem männlichen Erben das Weiterspielen zu sichern. Tod ohne Nachkommen hat für Sie nämlich das sofortige Spiel-Ende zur Folge. Und dann müssen Sie in diesem Mix aus den „Sims", „Patrizier 2" und dem „Spiel des Lebens" wieder von vorn anfangen.



Es kann dauern, bis Sie in der Gilde solche Reichtümer anhäufen.

SPIELVERLAUF



1 Idyllisch liegt das alte Köln vor Ihnen – doch die Ruhe ist trügerisch: Tagtäglich werden hier Intrigen gesponnen und Gegner ausspioniert.



2 Ihr Parfum-Betrieb: Zwei Lehrlinge mischen hier nach Ihren Anweisungen Produkte zusammen, die Sie auf dem Markt verkaufen.



3 Sie haben sich in die Stadtschreiberin Ziena verliebt. Und auch sie ist nicht abgeneigt. Dennoch sollen Sie noch zehn Jahre warten, bis sie das Ja-Wort gibt. Mit einem kleinen Geschenk könnten Sie die Zeit vielleicht verkürzen. Aber Geschenke sind teuer. Ob Sie so viel Geld für Ihre Verlobte ausgeben sollten?



4 Eine Karte von Köln: Ihr Wappen (lila) kennzeichnet Ihre beiden Gebäude, Siederei und Wohnhaus. Die Konkurrenz ist auch zu sehen.



5 Um Ihrer Freundin zu gefallen, möchten auch Sie ein öffentliches Amt bekleiden. Doch beide Stadtdiener-Posten sind besetzt. Was tun?



6 In Ihrem Haus treffen Sie mit einer zwielichtigen Gestalt zusammen. Die soll für Sie klare Beweise gegen Stadtdiener Meinolf sammeln.



7 Endlich: Ziena willigt ein, Ihre Gattin zu werden. Vor dem Priester geben Sie einander das Ehe-Versprechen. Ein Tag zum Feiern!



8 Jedes Jahr steigern Sie fleißig Ihre Talente, um mehr Erfolg zu haben: im Geschäft, bei Ihren Freunden und Feinden und in Ihrer politischen Karriere.



9 Die Jahre vergehen, und noch immer wirft Ihre Siederei (Kreis) ordentlichen, aber keinen großen Gewinn ab. Dann erlangen Sie einen neuen Meistergrad ...



10 ... und dürfen Ihre Siederei endlich zu einer Duftwerkstatt (Kreis) ausbauen. Jetzt können Sie neue, teure Produkte herstellen lassen. Der Rubel rollt!



11 Beschwingt und erfreut über diesen Fortschritt statten Sie der örtlichen Schenke einen Besuch ab. Doch viel ist um die Tageszeit offenbar noch nicht los.



12 Immerhin finden Sie jemanden für ein kleines Würfelspiel – und das Glück bleibt Ihnen treu. Sie gewinnen das nette Sümmchen von 244 Mark.



13 Der Geldsegen soll auch sichtbar werden. Also sehen Sie nach, mit welchen Anbauten Sie Ihr Heim verschönern können. Das bringt Ansehen beim Volk.



14 Nur in der Politik läuft es nicht nach Ihren Wünschen. Verzweifelt bewerben Sie sich sogar für den anrüchigen Posten des Stadt-Spitzels.



15 Durch die aufwändigen neuen Waren wird es oft spät, bis Ihr Karren den Marktplatz erreicht. Doch hier können Sie immer bis 23 Uhr Geschäfte machen.



16 Um wettbewerbsfähig zu bleiben, brauchen Sie mehr Arbeitskräfte. Deshalb stellen Sie ein – jetzt arbeiten schon vier Lehrlinge für Ihr Unternehmen.



17 Eine Spionage-Aktion brachte einen Beweis gegen Konkurrent Peter Bankhauser ans Licht. Sie entschließen sich, den Mann vor den Richter zu bringen.



18 Endlich ist es passiert: Ihre Frau hat einen gesunden Jungen (Kreis) zur Welt gebracht. In 15 Jahren kann er Ihren Platz als Chef der Firma einnehmen.



19 Bankhauser steht vor Gericht und streitet alles ab. Doch Ihr guter Ruf und die Tatsache, dass Ihre eigene Frau in der Jury sitzt, hilft weiter: Obwohl der Schuft alles leugnet, wird er mit drei zu null Stimmen schuldig gesprochen. Ein potenzieller Konkurrent ist damit aus dem Rennen, doch Ihr eigener Triumpf ist noch immer in weiter Ferne.

Die Gilde

FORTSETZUNG



Marktkarren werden hin- und hergezogen, Minnesänger bringen ihre Lieder zu Gehör, Fachwerkhäuser entstehen, und jedes Jahr wächst Ihre Heimatstadt durch den schwunghaften Handel, an dem auch Sie nicht ganz unbeteiligt sind: Atmosphäre wird bei der Gilde groß geschrieben. So erwacht das Mittelalter auf dem Computer zu neuem Leben.

BEDIENUNG

Sie spielen das gesamte Spiel weitgehend mit der Maus. Per Linksklick geben Sie Befehle, betreten Gebäude, kaufen oder verkaufen Waren. Bei gehaltener rechter Maustaste auf einem Objekt Ihrer Wahl bekommen Sie wichtige Informationen, sei es über Waren oder Mitbürger. Zu Beginn ein wenig gewöhnungsbedürftig, aber insgesamt schnell zu lernen und einfach zu handhaben.

URTEIL

Manch einen wird die Grundidee faszinieren: Sie machen eine Bilderbuchkarriere im Mittelalter und dürfen dabei mit vielen verschiedenen Mitteln an vielen verschiedenen Fronten arbeiten. So können Sie durchaus Edelmann, Bürgermeister und Chef Ihrer Gildenzunft werden, Reichtum anhäufen, Kinder haben und in großen Palazzi leben.

Grafisch ist das Ganze schön gestaltet, besondere Erlebnisse werden sogar in kurzen Filmen gewürdigt und dennoch – nicht jeder wird mit der Gilde etwas anfangen können.

Action ist hier nämlich ein Fremdwort. Alles läuft gemütlich vor sich hin, und in den ersten paar Jahren können Sie mangels Aktionspunkten und Geld ohnehin nicht gerade viel bewegen. Trotzdem sind gerade diese Jahre entscheidend für Ihr Fortkommen: Ein grober Schnitzer wirft Sie weit zurück.

Wie im richtigen Leben mangelt es Ihnen auch hier oft an wichtigen Informationen: Warum wurde ich nicht für ein Amt berücksichtigt? Wann ist ein Gang vor Gericht erfolgversprechend? Solche und andere Fragen beantwortet nur Zeit raubendes Herumprobieren.

Und gegen manche Vorkommnisse, wie Krankheiten, Überfälle oder Geschäftsverluste, die wie Ereigniskarten im „Monopoly"-Spiel über Sie hereinbrechen, können Sie sich kaum zur Wehr setzen.

Dazu kommen noch Ungereimtheiten und manchmal schlicht ärgerliche Fehler. Ihre Frau wechselt plötzlich die Religion, der Mann, den Sie bestochen haben, damit er Sie in ein Amt wählt, hat plötzlich seine Position nicht mehr inne. Oder Sie verlieren einen Prozess vor Gericht, obwohl der Angeklagte geständig war.

Doch trotz dieser Mängel wird sich der eine oder andere Spieler dem besonderen Reiz des Spiels nicht entziehen können. Denn hier brauchen Sie außer Verständnis für das Spiel auch einfach Glück. Unvorhergesehenes passiert hinter jeder Straßenecke, und wo Sie schließlich am Ende Ihres Spiel-Lebens landen, kann niemand vorhersagen. Wer sich auf ein folglich erstaunlich realistisches Abenteuer einlassen möchte, hat garantiert seinen Spaß. Anfänger oder Gelegenheitsspieler müssen aber mit einer längeren Eingewöhnungsphase rechnen, bevor der Rubel so richtig rollt und die ersten Erfolgserlebnisse die Laune bessern. Wer dennoch Lust hat, die Macht im Mittelalter zu erringen, wird vielleicht auch zu dem Schluss kommen: „Ich weiß zwar nicht genau, was es ist, aber das Spiel hat was!"

Wahrscheinlich die interessante, fesselnde Grundidee. Als Gesamtnote hat sich das Spiel trotz einiger Mängel deshalb gerade noch ein „gut" verdient.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt

SPIELDETAILS



Waren-Beschreibungen geben Auskunft über Nutzen.



Am schwarzen Brett wird kräftig gespottet. Rufschädigend!



Wichtig im Spiel: Ihr Beutel mit persönlichen Dingen.



Jedes Zeichen steht für eine andere Berufsgruppe.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Gilde

Hersteller: Jowood
Version: 1.00

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Xbox**	nein
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,42**
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%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	überlegt	3,00
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.jowood.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%**		**1,37**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (595 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**3,33**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**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%**		**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	Karriere als Handwerker, Politiker, Adeliger	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%**		**2,16**
Abwertung		kleinere Programmfehler	+0,30

TESTERGEBNIS	gut	2,46
PREIS/LEISTUNG	ausreichend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	44,99 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,46 x 44,99 = 110,68 = ausreichend	

* ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Mike und Sulley sind zum Monster-Training auf der Schreckensinsel angetreten. Hier kürt die Monster AG ihren besten Erschrecker.



2 Wie es sich für ein ordentliches Monster gehört, lernt Sulley im Einführungstraining erst einmal die Grundbegriffe des Erschreckens.



3 Jetzt wird kleinen Robotern, den Nervis, Angst eingejagt. Mittels diverser Tastenkombinationen versuchen Sie, das Angstbarometer der kleinen Maschine zu füllen. Wenn es Rot zeigt (Kreis), fehlt nur noch ein Abschluss-Schreck, und der nervöse Nervi zerspringt in tausend Teile.



4 In der ersten Stufe geht es noch gemächlich zu. Auf dem Spielplatz sollte sich Mike aber vor wild gewordenen Spielzeugen hüten.



5 Mit dem Trampolin kann Mike zu bislang ungeahnten Höhenflügen ansetzen. Noch fehlt ihm allerdings die Lizenz zum Springen.



6 Sulley ist bereits auf der Hauptinsel. Hier können Sie den Spielstand speichern, neue Stufen angehen oder Randall zum Rennen herausfordern.



7 Das Wettrennen läuft. Noch führt Mike. Doch viele Fehler darf er sich gegen einen so bösen Gegner wie Randall nicht erlauben.



Foto: BVI

Geschicklichkeitsspiel für PC | Die Monster sind los. Schreck lass nach ...

INSTALLATION

Wie man die putzigen Monster furchtlos auf die Festplatte verbannt, lesen Sie in den Installationshinweisen auf Seite 144

INHALT

Viele Kinder haben es ja schon immer gewusst: Unter ihren Betten und in ihren Wandschränken verstecken sich nachts fürchterliche Monster, um sie zu erschrecken. Die Übeltäter machen das indes nicht ganz freiwillig, sondern werden eigens von der Monster AG in alle Welt geschickt, um menschliche Schreie einzusammeln. Denn in Flaschen abgefüllt, dienen die Schreckenslaute den Bewohnern von Monstropolis als saubere und zuverlässige Energiequelle. In der Schreiverarbeitungsfabrik werkeln auch die beiden knuddeligen Monster James P. Sullivan, genannt Sulley, und sein Schreckassistent Mike Glotzkowski. Die beiden Freunde sind das erfolgreichste Team – nur der wirklich böse Randall kann mit ihren Erfolgen gleichziehen.

Zu Beginn darf sich der Spieler aussuchen, ob er sich lieber als Sulley oder als Mike den Herausforderungen der Schreckensinsel stellen möchte. Auf jeden Fall ist die Ihr erstes Ziel, denn um den besten und schnellsten Erschrecker zu ermitteln, schickt die Monster AG Sie zu einem speziellen Trainingskurs dorthin.

Anders als im Film müssen Sie aber keine Kinder erschrecken, sondern lediglich kleine Roboter, die Nervis. Um denen wirklich Angst einflößen zu können, müssen Sie aber zunächst genügend Dosen voller Monster-Schleim einsammeln. Und auf geht's im Dreikampf aus Springen, Sammeln, Schrecken durch 15 Spielstufen und gegen vielerlei feindlich gesinntes Gerümpel, als da wären: aggressive Spielzeugeisenbahnen, Brummkreisel und Aufziehmäuse.

Für jede gewonnene Spielstufe kassieren Sie eine Medaille. Haben Sie vier Orden in der Tasche, dann dürfen Sie sich mit dem fiesen Randall in einem Wettrennen messen. Außerdem gibt's als Bonus für jede erfolgreich genommen Stufe Originalausschnitte aus dem Kinofilm „Monster AG" zu sehen.

BEDIENUNG

Das Spiel lässt sich durchaus mit der PC-Tastatur steuern. Die Redaktion empfiehlt aber den Einsatz einer Spieletastatur (Game-



pad), die das bessere Spielgefühl vermittelt. Grundsätzlich benötigen Sie zur Lenkung Ihres Monsters viel Fingerspitzengefühl, denn die Steuerung ist leider etwas ungenau.

URTEIL

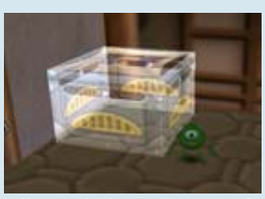
Obwohl die beiden Monster Mike und Sulley optisch weitgehend den Originalfiguren aus dem Film entsprechen, ist von dessen Spaßfaktor bei der Spiel-Umsetzung wenig übrig geblieben. Besonders negativ fallen die nicht mehr zeitgemäße Grafik und die äußerst ungenaue Steuerung auf. Sprünge Ihrer Spielfigur arten zum Glücksspiel aus, und mit jedem Fehltritt stürzt auch die Motivation zum Weiterspielen ab. Dazu kommen grobe Ungenauigkeiten der automatischen Kameraführung, so dass Sie häufig von Hand eingreifen müssen .

Das öde Spielprinzip „Sammeln, Springen, Schrecken", weckt keine Lust auf alle 15 Stufen, und überhaupt hat man fast alles, was hier mühsam versucht wurde, in ungezählten anderen Spielen schon viel besser gesehen. Mike und Sulley erschrecken allenfalls den Spieler. Oder ermüden ihn. Urteil: „befriedigend". ■

SPIELDETAILS


Im Briefkasten findet Sulley stets wertvolle Tipps.


Seine Schreck-Energie füllt er mit Monster-Schleim auf.


Mikes Freizeitvergnügen: auf dem Trampolin springen.


Ein Sprung auf das Fünfeck (Kreis) öffnet geheime Türen.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Monster AG Schreckens-Insel

Hersteller: **Ubi Soft**
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Auch für **Gameboy**	Ja
Auch für **Gameboy Advance**	Ja
Auch für **Nintendo 64**	Nein
Auch für **Playstation**	Ja
Auch für **Playstation 2**	Ja
Auch für **X-Box**	Nein
Altersempfehlung	ab 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**3,54**
Spieleinstieg	6%	leicht		2,00
Langzeitspaß	5%	sehr gering		5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering		4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen		4,00
Musik	2%	durchschnittlich		3,00
Geräusche	3%	nicht überzeugend		4,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (mit Schwächen)		4,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig		4,00
Spannung	3%	zu wenig		5,00
Abwechslungsreichtum	3%	mäßig		4,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	berechenbar		4,00
SERVICE	**3%**			**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01907/71882 (1,24 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.disney.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/99340258 (0,123 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/99340249 (0,123 €/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,20**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (20 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%**			**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp		4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,06**
Pentium 233 MMX/32 MB: ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB: Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB: Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB: ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB: Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium II 350/64 MB: Creative GeForce 2MX 200	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB: ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB: Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium III 500/128 MB: Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB: ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB: Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
AMD Athlon 600/256 MB: Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB: ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB: Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium III 800/256 MB: Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB: ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB: Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB: Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei			**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**				**3,43**
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%	nein			6,00
SONSTIGES	**9%**				**2,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei Monster und 15 Spielstufen			3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen			3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur			2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch			1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner			
ZWISCHENNOTE	**100%**				**2,93**
Abwertung		Kameraführung häufig ungenau.			+0,20
TESTERGEBNIS		**befriedigend**			**3,13**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**			
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		30,00 €			
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden			
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		3,13 x 30,00 = 93,90 = ausreichend			

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Welches Monster hätten's denn gerne? Wollen Sie lieber mit Sulley oder mit Mike den Herausforderungen der Schreckens-Insel begegnen?



2 Am Hafen gibt es für Sulley Einiges zu entdecken. Vor Wasser sollte er sich aber in Acht nehmen, denn das tut Monstern gar nicht gut.



3 Tief unten in diesem Schiffsrumpf hat sich noch ein Nervi versteckt. Doch nur, wenn er vorher genug Monster-Schleim gesammelt hat, kann Sulley seine gefürchteten Schreck-Grimassen schneiden. Dann aber ist der Nervi recht schnell außer Gefecht gesetzt.



4 Der Weg aus dem Schiff ist genauso gefährlich wie der Weg hinein, denn überall lauern heiße Dämpfe und herabsausende Hämmer.



5 Sind alle Nervis erschreckt, öffnet sich eine Teleportations-Tür. Dadurch kommen die Monster zurück auf die Schreckens-Insel.



6 Auf der Schreckens-Insel trifft Sulley seinen Trainer, den üblen Randall. Noch darf Sulley ihn nicht zum Wettrennen herausfordern.



7 Zur Belohnung für jede gemeisterte Spielstufe darf sich der Spieler Originalausschnitte aus dem Film „Monster AG" ansehen.



Foto: BVI

Die Mon

Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 |
Egal, ob PC oder PS – Sulley und Mike erschrecken fleißig Nervis

INSTALLATION

Bei Problemen finden Sie eine monstermäßig gute Installations-Hilfe auf Seite 144.

INHALT

Übung macht den Meister. Was für die Menschen gilt, trifft auch auf die seltsamen Wesen aus Monstropolis zu. Und deshalb hat die Monster AG für ihre Nachwuchs-Ungeheuer eigens einen Trainingskurs auf der Schreckens-Insel gebaut. Hier verbessern die Monster ihre Fähigkeit, nachts Kindern in aller Welt Angst und Schrecken einzujagen. Aus den eingesammelten Schreien der verängstigten Kleinen wird dann für die Monster-Welt lebensnotwendige Schreck-Energie gewonnen.

Kinder zu erschrecken ist für Monster allerdings nicht ungefährlich, denn angeblich kann schon die kleinste Berührung mit menschlichem Nachwuchs tödlich für sie sein. Deshalb gibt's auf dem Monster-Trainingskurs auch keine echten Kinder, sondern eine Art „Sparringspartner" – kleine Roboter, die Nervis. Und die sind in der Tat, wie der Name schon sagt, ziemlich nervöse Hemden. Sobald ein Monster auch nur dazu ansetzt, sie zu erschrecken, fangen sie an zu schreien und versuchen wegzuspringen.

Das ist genau der richtige Übungsplatz für die aus dem Film „Monster AG" bekannten knuddeligen Ungeheuer James P. Sullivan, genannt Sulley, und seinen Assistenten Mike Glotzkowski. Vor Beginn jeder der 15 Spielstufen kann der Spieler wählen, welche Monster-Figur aus diesem erfolgreichen Schreckensduo er durch das Abenteuer steuern möchte.

Bevor sie den erste Nervi erschrecken können, müssen die beiden so genannten Monster-Schleim sammeln, der massenweise in grünen und roten Dosen zu finden ist.

In der Rolle des Monsters Ihrer Wahl sammeln Sie also Gegenstände ein, zerschlagen mechanische Gegner, zum Beispiel Brummkreisel oder Aufziehmäuse, und erschrecken einen Nervi nach dem anderen. Was über den Spielverlauf sonst noch zu sagen ist, finden Sie im Test der PC-Version auf der vorangegangenen Doppelseite.



GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Monster AG Schreckens-Insel

Hersteller: **Sony**
Version: 1.0

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**3,40**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	5%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	nicht überzeugend	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig	4,00
Spannung	3%	zu wenig	5,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig	5,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/766977 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.playstation.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/4330 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/433555 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	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%**	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%**		**2,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei Monster und 15 Spielstufen	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%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,64**
Aufwertung		Rütteleffekt	-0,10
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,54**
PREIS/LEISTUNG		**mangelhaft**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		kein günstigerer Preis bekannt	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,64 x 49,95 = 131,87 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

BEDIENUNG

Die Bedienung der Spielfiguren geht mit der PS-2-Spieletastatur (Gamepad) fast wie von selbst. Mit dem Steuerkreuz bewegen Sie Ihr Monster durch die Spielwelt, drei Knöpfe sind für Spezialbewegungen zuständig, wie „Springen“, „Schlagen“ und „Vorbereiten aufs Erschrecken“.

Sobald sich der Spieler mit der Schrecken-Taste in Position gebracht hat, wird auf dem Bildschirm eine Tastenkombination gezeigt. Die ist dann möglichst schnell und so lange zu drücken, bis der Nervi-Roboter in tausend Teile zerspringt.

URTEIL

„Monster AG – Schreckens-Insel“ für die Playstation 2 ist nahezu identisch mit der PC-Version. Auch hier fällt die Grafik deutlich hinter den Stand der Technik zurück, und die 15 abwechslungsarmen Spielstufen motivieren nicht mit Langzeitwirkung. Die Steuerung ist zwar präziser als am PC, aber auch hier müssen Sie häufiger die Kameraperspektive nachjustieren.

Immerhin lässt sich das klar für Kinder konzipierte Spiel an der Konsole wesentlich besser steuern. Sein eintöniger Verlauf ist indes wiederum eher erschreckend einschläfernd – eben nur „befriedigend“.



Den fiesen Randall müssen Sie in drei Wettrennen besiegen.

SPIELDETAILS



Chipstüten geben Ihrem Monster Energie zurück.



Mit Monster-Marken können Sie Medaillen gewinnen.



Extra-Leben kämen gut? Dann achten Sie auf diese Taler.



Spielzeug ist gefährlich. Also: Achtung vor solchen Kreiseln!

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕: Springen
■: Angreifen
●: Schreck-Modus
L1 oder R1: Kameraperspektive



Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Color | Monster auf dem Gameboy – der kleine Schreck für unterwegs

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem Gameboy zum Laufen bringen, lesen Sie auf Seite 144.

INHALT

Eigentlich ein ganz normaler Tag in Monstropolis. Die beiden „monströsen“ Helden, Sulley und sein Schreckassistent Mike Glotzkowski, haben für die Monster AG in aller Welt Kinderschreie gesammelt. Doch in Folge einer Unachtsamkeit von Sulley hat sich das kleine Mädchen Buh in die Welt der Monster verirrt. Klar, dass Sie jetzt alles tun müssen, damit es nicht dem fiesen Ungeheuer Randall oder gar der KSA (Kindersuchagentur) in die Hände fällt.

In diesem klassischen Geschicklichkeitsspiel für Gameboy Color müssen Sie sich durch zwölf Spielstufen hangeln, um die richtige Tür zu finden, durch die Buh wieder zurück nach Hause kommt.

Bei der Rettungsaktion spielen Sie abwechselnd die Rollen von Sulley und Mike – und sogar die der kleinen Buh. Doch bis Sie das Kind befreit haben, müssen Sie etliche Gegner mit Blort-Dosen bewerfen, Kinder erschrecken und Abgründe überspringen.

BEDIENUNG

Mit dem Steuerkreuz wird die jeweils aktive Spielfigur durch die mit Hindernissen gespickten Spielstufen geleitet, mit der **A**-Taste zum Sprung veranlasst. Die **B**-Taste löst einen Angriff aus, sei es nun die Schreckattacke oder das gezielte Schleudern von Blort-Dosen und Kinder-Bazillen.

Mit **Select** können Sie die Rollen tauschen, also zwischen beiden Monstern und Buh umschalten – allerdings nicht zu jedem Zeitpunkt.

URTEIL

Bewährter Geschicklichkeitstest für Gameboy-Spieler. Doch, o Wunder: Die Version für „Taschen-Spieler“ orientiert sich wesentlich genauer an der Filmvorlage als die Umsetzungen für Playstation 2 und PC. Und dieser Wiedererkennungswert sorgt für erstaunlich viel Motivation. Sie können gar nicht anders – Sie müssen der kleinen Buh unbedingt helfen, den Weg zurück nach Hause in die Welt der Menschen zu schaffen. Auf dem Gameboy Color werden Sie Sulley, Mike und ihre Welt monstermäßig „gut“ finden.

SPIELDETAILS



Bild links: Sulley kann bei Bedarf Möbel umstellen und als Sprunghilfe nutzen.



Bild rechts: Die Blort-Dosen lassen sich später als Wurfgeschosse einsetzen.

GETESTET MIT

Gameboy Color

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Die Monster AG

Hersteller: THQ Entertainment
Version: 1.0

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,82**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	5%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	nervend	5,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	berechenbar	4,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/605511 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.thq.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/605511 (0,12 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02131/607111 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
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%**		**2,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwölf Spielstufen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	mit Passwort	4,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,47**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,47**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		49,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		38,50 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274/700366)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,47 x 49,95 = 123,38 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



1 Sulley startet direkt aus seiner Wohnung ins Abenteuer.



2 Noch ein paar Möbel rücken, und schon kann's losgehen.



3 Die Teleportationstür – das Tor zu allen Kinderzimmern.



4 In den Kinderstuben lauert gefährliches Spielzeug.



5 Eine Schreckattacke reißt das Kind aus dem Schlaf.



6 Schrei einsammeln – und auf zum nächsten Kind.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Ace Co DISTANT

1 spitch: „Alt Kommbätt: Disstänt Ssander"

SPIELVERLAUF



1 Vor jedem Einsatz wird Ihnen der Auftrag genauestens erklärt. Diesmal soll eine im Hafen vor Anker liegende Kriegsflotte versenkt werden.



2 Dann geht's ins Cockpit der F-5 E. Dieser leichte Kampfjet ist auch für unerfahrene Hobby-Piloten sehr einfach zu fliegen.



3 Kurz vor dem Überraschungsangriff: Sie steuern mit hohem Tempo direkt auf den Hafen zu, in dem die feindliche Flotte liegt. Ihr Kampfjet ist mit 48 Raketen und zwölf Bomben bestückt – genug, um den gesamten gegnerischen Truppenverband auf den Meeresgrund zu befördern.



4 Schiffe versenken: Im Tiefflug werden die vor Anker liegenden Kampfschiffe angegriffen. Der überraschte Feind leistet kaum Gegenwehr.



5 Nach dem geglückten Angriff werden die Flugzeuge Ihrer Staffel in der Luft betankt, um sofort wieder einsatzbereit zu sein.



6 Ihr nächster Auftrag lautet: Kraftwerke des Feindes zerstören. Zuerst müssen Sie aber mit der gegnerischen Luftabwehr fertig werden.



7 Sind die Abwehrlinien durchbrochen, werden die Kraftwerke unter Beschuss und unwiderruflich vom Netz genommen.

Actionspiel für Playstation 2 | Feind auf zwölf Uhr – Feuer frei!

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 144.

INHALT

Irgendwann in naher Zukunft: Als Asteroideneinschläge die Erde zu verwüsten drohen, bauen Militärs eine gewaltige Waffe, um die Gefahr aus dem All abzuwehren. Doch diese Waffe entfesselt einen neuen Krieg auf der Erde. Das Erusische Reich erlangt mit ihr die Lufthoheit über ganze Kontinente und besetzt sie kurzerhand. Die anderen Völker schließen sich daraufhin zu einer Allianz zusammen, um dem übermächtigen Feind die Stirn zu bieten. Und Sie? Sie stehen (besser: fliegen) in diesem weltweiten Konflikt als Kampfpilot auf Seiten dieser Allianz.



Ihre Karriere beginnt im Cockpit einer altertümlichen Phantom F-4 E, die für die ersten simplen Einsätze vollkommen ausreicht. Sie sollen feindliche Bomber abwehren, auf dem Rollfeld geparkte Flugzeuge am Boden zerstören, Radarstationen ausschalten. Obwohl Sie stets in einer Staffel mit mehreren Piloten fliegen, müssen Sie fast die ganze Arbeit allein machen, etwa Bodenziele mithilfe des Radars aufspüren und zielgenau bombardieren. Sitzt Ihnen dabei plötzlich ein gegnerischer Jäger im Nacken, sind blitzschnelle Ausweichmanöver angesagt. Über Funk gibt's wertvolle Tipps von den Flügelleuten. Nicht selten rufen die Jungs aber auch um Hilfe, wenn sie selbst die Gejagten sind.

Nach jedem erfolgreich absolvierten Einsatz können Sie in modernere, leistungsfähigere Kampfflugzeuge umsteigen. Im Hangar warten Tornados,



mbat THUNDER 1

F-15 und Tarnkappenbomber. Mit diesen hochgerüsteten Systemen sind dann auch die schwierigsten Aufträge, etwa das Versenken einer ganzen vor Anker liegenden Kriegsflotte, kein ernsthaftes Problem mehr. Jedenfalls nicht für Sie.

BEDIENUNG

Ein erfolgreicher Pilot wird nur, wer ausreichend Feingefühl im linken Daumen hat: Das Flugzeug wird komplett mit dem linken Mini-Steuerknüppel gelenkt. Vertikale Bewegungen heben und senken die Nase des Flugzeugs, horizontale lösen Rollbewegungen zur Seite aus. Und mit geschickten Kombinationen dieser Steuerbefehle legen geübte Flieger die verwegensten Manöver hin.

Über alle anderen Funktionen, wie das Waffensystem, das Radar und die Schubregulierung, haben Sie mit nur wenigen Tasten volle Kontrolle. Im Prinzip einfach, aber insgesamt doch äußerst komplex und mit schier unbegrenzten Möglichkeiten – so soll eine Flugzeugsteuerung sein.

URTEIL

Hier brennt die Luft. In jedem Einsatz bekommen Sie es mit neuen Aufgaben und Schwierigkeiten zu tun, so dass es über den Wolken nie langweilig wird. Wer die komplizierte Steuerung ausgewachsener Flugsimulationen scheut, hat hier eine echte Alternative. Dank der einfachen Bedienung ist der Einstieg kinderleicht. Erst mit den zunehmend heftiger werdenden gegnerischen Attacken kommen ernsthafte Probleme auf.

Freude werden Sie auch an den prächtigen Landschaften und spektakulären Lufschlachten haben. Leider ist der Spaß viel zu schnell vorbei. Die insgesamt 18 Einsätze lassen sich in wenigen Stunden absolvieren. Und danach gibt's nur noch wenig Interessantes zu entdecken. Die vielen englischen Menütexte trüben die Freude am Fliegen indes nicht. Testurteil: „gut".

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Ace Combat – Distant Thunder

Hersteller: Sony

Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Gambeoy**	nein
Auch für **Dreamcast**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	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%	geht so	3,00
Langzeitspaß	5%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/766977 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.acecombat-dt.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/4330 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06102/433555 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	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%**		**2,43**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit 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%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**3,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	18 Spielstufen, 20 Flugzeuge	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,23**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	-0,10
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,13**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		55,00 € (Hellgames, Leverkusen, Tel. 02171/742715)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,13 x 59,95 = 127,69 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Die Cockpit-Ansicht ist zwar die realistischste Perspektive, gewährt dem Spieler aber am wenigsten Übersicht.



In der Zwei-Spieler-Variante wird das Bild vertikal geteilt. Es ist dann nicht möglich, die Perspektive zu ändern.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1: Schub wegnehmen
R1: Schub geben
✕: MG abfeuern
●: Rakete abfeuern

Black & White[1]

Insel der Kreaturen

[1] sprich: „Black and Weit"

Zusatz-CD-ROM zum Aufbauspiel für PC | Die Götter haben abgedankt – jetzt herrschen die Kreaturen

INSTALLATION

Um die Spielerweiterung (Add On) „Insel der Kreaturen" zu spielen, brauchen Sie das Hauptspiel „Black & White". Falls Sie Ihren PC noch nicht so perfekt beherrschen wie eine Gottheit in Black & White ihre Insel, dann lesen Sie Seite 144. Dort gibt die Redaktion Nachwuchsgöttern Nachhilfe in Sachen Spielinstallation.

INHALT

Im Hauptspiel Black & White ging es dramatisch zur Sache. Götter kämpften gegeneinander, Kreaturen stritten um die Vorherrschaft. Und zu leiden hatte die Bevölkerung. Im Zusatzspiel Black & White – Insel der Kreaturen ist alles ganz anders. Die drei Seefahrer, denen Sie im ersten Teil auf dem ganz großen Törn behilflich waren, landen am Ufer einer neuen Insel. Einer Insel ohne Götter, aber mit jeder Menge Kreaturen. Das sind riesige, intelligente Tierchen, jedes mit einem speziellen „Plaisierchen". Die Seefahrer bringen den großen roten Affen mit, der schon aus dem Hauptspiel bekannt ist. Wer sich seinerzeit schon für eine Kreatur entschieden hat, darf natürlich mit der weiter spielen.

Anders als in Black & White müssen Sie diesmal weniger „strategisch" denken. Spielziel ist nicht mehr, ein von möglichst vielen Völkern verehrtes Tier zu erschaffen, das größer und stärker ist als alle anderen Viecher. Ihr Geschöpf will jetzt einfach nur in die Bruderschaft der „hohen Tiere" dieser Insel aufgenommen werden. Das ist zwar nicht tierisch schwer, kann aber ein ganz schöner Affentanz werden. Denn dazu muss es eine ganze Reihe von Wettkämpfen siegreich beenden.

Die erste Aufgabe ist noch leicht: Sie sollen Schafe in ei-



Der Tiger sieht gefährlich aus – aber auch in seiner harten Schale steckt durchaus ein weicher Kern.

SPIELVERLAUF



1 Aus dem Ei gepellt: Ihre Kreatur hat „Zuwachs" bekommen, muss jetzt das Küken Tyke erziehen. Ein PC-Spiel mit Elternpflichten also.



2 Lernen fürs Leben: Dem kleinen Vogel zu zeigen, wie das Zaubern geht, ist keineswegs leicht – Tyke ist zunächst nicht gerade der Hellste.



3 Regen bringt Segen: Damit auch die Inselbevölkerung etwas von Ihren Bemühungen hat, zeigen Sie dem Küken, wie man Regen macht. Dann kann es künftig alleine Brände bekämpfen oder die Felder der Dorfbewohner bewässern, um dort für reiche Getreideernte zu sorgen.



4 Der Lauf der Dinge: Zur Aufnahme in die Bruderschaft muss Ihr Tier Aufgaben lösen, etwa einen Wettlauf gegen die Schildkröte bestreiten.



5 Der Bessere gewinnt: Im Kampf gegen Tiere, deren Rätsel sie schon gelöst hat, kann Ihre Kreatur stärker und schneller werden.



6 Ein bisschen Schlaf muss sein: Ihr Tier ist von den vielen Herausforderungen müde und legt sich aufs Ohr. Tyke spielt derweil ein wenig.



7 Ich geb' mir die Kugel: Im Wettstreit gegen die versierte Bowling-Kuh Madino zu bestehen, ist gar nicht so leicht, wie es aussieht.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Black & White FORTSETZUNG

nen Pferch zurücktreiben. Der Wolf stört sie dabei nur wenig. Schwieriger wird's, wenn Ihr Haustierchen zum Beispiel eine Schildkröte im Wettlauf abhängen soll. Das lahme Panzerwesen kann nämlich zaubern und lässt unterwegs schon mal seinen Gegner für einige Sekunden in Starre fallen, um meilenweiten Vorsprung herauszuholen. Auch nicht ohne Weiteres zu besiegen ist die Bowling-Kuh, die um so besser spielt, je mehr auch Ihre Kreatur zulegt.

Auf der gesamten Insel stoßen Sie auf derlei Aufgaben. Sind alle bewältigt, dann wird Ihre Kreatur in die Bruderschaft aufgenommen, bekommt mehr Macht und stärkere Zaubertricks, kann sogar das Wunder der Liebe entdecken.

Etwas kurios: Schon zuvor muss sie Vaterpflichten bewältigen und in einem warmen See ein Ei ausbrüten. Daraus schlüpft ein kleiner gelber Vogel, ein hilfloses Küken. Dem soll Ihre Kreatur alles Mögliche beibringen, etwa das Zaubern oder das Bauen. Und sie muss es bei Bedarf füttern oder heilen. Auch den Dorfbewohnern hat Ihr Geschöpf gelegentlich unter die Arme zu greifen: Manchmal brauchen sie Holz, manchmal Fisch oder Getreide, dann wieder Regen für die Felder.

Alle Aktionen werden, wie im Hauptspiel, von zwei Figuren begleitet: dem guten und dem schlechten Gewissen des Spielers. Das gute sieht etwa so aus, wie man sich den lieben Gott vorstellt, das böse ist ein rotes Teufelchen.

Wenn Sie eine Pause einlegen möchten, dürfen Sie gerne zwischendurch einen Spaziergang über die Insel einlegen. Ihrer Entdeckerlaune steht nichts im Weg: Die Kamera ist voll beweglich und von enormer Tele-Reichweite.

BEDIENUNG

Die Bedienung erfolgt wie im Hauptspiel mit der Maus. Damit und per Tastatur verändern Sie die Kameraposition und so den Blickwinkel, aus dem Sie das Geschehen verfolgen. Um die „Kameraführung" ausreichend gut zu beherrschen, brauchen Sie eine längere Einarbeitungszeit. Auch ist es häufig schwer, auf der Inselansicht einen Gegenstand zum näheren Ansehen mit der Kamera anzuklicken.

URTEIL

Eine etwas merkwürdige Mischung von allerlei Viehzeug bevölkert die „gottlose" Insel: Kühe, die bowlen, Schildkröten, die Wettrennen gewinnen, und kleine, gelbe Vögel, die zaubern lernen. Die Idee, einen Kreaturenwettstreit zu veranstalten, ist ja nicht ganz abwegig. Aber die einzelnen Disziplinen sind doch etwas kindisch geraten. Das bezieht sich allerdings nicht auf den Schwierigkeitsgrad, der teilweise nicht von schlechten Eltern ist. Die Welt dieser Insel der Kreaturen ist indes genauso faszinierend wie die im Hauptspiel – auch wenn die Aufgabe diesmal eine völlig andere ist. Die Kreaturen bewegen sich realistisch und witzig, gutes und schlechtes Gewissen sind eine prima Hilfe. Trotzdem überzeugt der Inhalt nicht restlos, sondern hinterlässt beim Spieler eine gewisse Ratlosigkeit. Aber: „befriedigend". ■

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



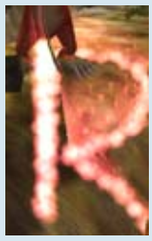
SPIELDETAILS



Hier sind die aktuell möglichen Zaubersprüche eingeblendet.



Ob Ihre Kreatur gut beisammen ist, lesen Sie hier ab.



Ein Zauberspruch wird in die Luft gezeichnet. Funktioniert er, so leuchtet sein Symbol.



Tyke schummelt: Beim Bowling wirft er einen Pin um.

GETESTET MIT
PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Black & White
Insel der Kreaturen
Hersteller: **Electronic Arts**
Version: 1.23

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%**			**2,72**
Spieleinstieg	6%	schwer		4,00
Langzeitspaß	5%	durchschnittlich		3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß		1,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	passend		2,00
Geräusche	3%	passend		2,00
Stimmen/Kommentare	2%	zufrieden stellend		3,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (mit Schwächen)		4,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig		1,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig		4,00
Spannung	3%	mäßig		4,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß		2,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	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.electronicarts.de)		6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0221/975820 (0,123 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0221/97582111 (0,123 €/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**2,67**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel		3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (296 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte		1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel		2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**2,83**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei				**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**					**3,14**
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%	nein				6,00
SONSTIGES	**9%**					**1,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	zwei neue Kreaturen mit mehreren neuen Fähigkeiten				2,50
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit				1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus				3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch				1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/acht				
ZWISCHENNOTE	**100%**					**2,52**
Auf-/Abwertung						
TESTERGEBNIS		**befriedigend**				**2,52**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		35,99 €				
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		29,95 € (Prima Games, Bochum, Tel.0234/9160630)				
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,52 x 35,99 = 90,69 = ungenügend				

*ermittelt bei über 120 Händlern

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

UEFA Champions League Season[1] 2001/2002

[1] spricht: „Tschämpions Lihg Ssihsen"

Sportspiel für PC | Große Namen, große Spiele: Der Kick der Champions

INSTALLATION

So, wie sich Spieler auf die Begegnung einstellen, müssen auch Sie sich vorbereiten – also das Spiel auf Ihrem Computer installieren. Bei Problemen schlagen Sie die Installationstipps auf Seite 144 nach, und Sie sind perfekt auf die nächste Partie eingestimmt.

INHALT

Die UEFA Champions League: berühmte Vereine, dramatische Spiele. Millionen Fußballfans aus aller Welt starren wie gebannt auf die Mattscheibe oder pilgern zu Tausenden in die Stadien. So auch seit Ende Februar: Die zweite Gruppenphase läuft auf Hochtouren. Bayern München

→

Foto: Bongarts

SPIELVERLAUF



1 Da fühlen Sie sich wie bei einer Fernsehübertragung. Dank offizieller Lizenz flimmert der Originalvorspann über den Bildschirm.



2 Bayern spielt gegen die Franzosen aus Nantes die letzte Partie in der zweiten Gruppenphase. Das Olympiastadion ist prima zu erkennen.



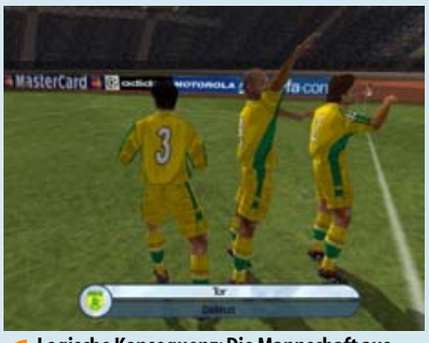
3 Jetzt nur keinen Ausrutscher: Beim Anstoß sollten die Akteure des deutschen Meisters wissen, was das Stündchen geschlagen hat. Die Herren in Rot dürfen die Mannschaft vom Atlantik auf gar keinen Fall unterschätzen.



4 „Torminator" Oliver Kahns tolle Paraden sind schon legendär. In diesem Spiel gehören sie leider nicht zu den Selbstverständlichkeiten.



5 Meist reagiert der Torhüter nur sehr schwach – oder gar nicht. Die „Kanarienvögel" aus Frankreich haben eine Chance nach der anderen.



6 Logische Konsequenz: Die Mannschaft aus der aktuellen Weltmeister-Nation jubelt über das Tor ihres Stürmers Dalmat.



7 Fröhliche Gäste, traurige Gastgeber. Bayerns Spieler lassen nach der Niederlage die Köpfe hängen. Aber es ist es ja nur ein Spiel …

UEFA Champions League Season 2001/2002

kämpft gegen Teams wie Erzfeind Manchester United und FC Nantes. Leverkusens letzte Gegner heißen Juventus Turin und Deportivo La Coruna. Genau das alles und noch viel mehr können Sie auf Ihren „PC-Sportplatz" bringen.

Sie dürfen Ihr Wunschteam aus den 32 aktuellen Mannschaften der Champions League wählen. Und sogar die Finalisten der vergangenen 40 Jahre antreten lassen. Die schnelle Partie unter Standardbedingungen gehört ebenso zu den Spielvarianten wie ein Freundschaftsspiel, für das Sie Teams, Austragungsort, Tageszeit und Wetter selber aussuchen.

Daneben haben Sie die Möglichkeit, aus weiteren Turnieren und Ligen Ihre Wunschbegegnungen zusammenzustellen. Und natürlich dürfen Sie auch selbst einen Fußballwettbewerb erfinden und Ihre Teams in diesem Turnier gegeneinander antreten lassen. Und richtig Spaß macht der Champions-Kick im Mehr-Spieler-Modus gegen den guten Kumpel.

BEDIENUNG

Sie können versuchen, den Pokal per Tastatur zu holen, doch mehr Erfolg auf dem Rasen verspricht eine Spieletastatur (Gamepad). Um sich in der Champions League richtig gut zu verkaufen, sollten Sie vorher ein paar Trainingseinheiten absolvieren. Dabei können Sie unter anderem ausprobieren, ob Sie mit den vom Spiel vorgeschlagenen Einstellungen leben können, oder

FORTSETZUNG

ob Sie die Tastenbelegung verändern möchten. Die Menüs wirken anfangs etwas unübersichtlich – das ist der Preis für die vielen Einstellmöglichkeiten.

URTEIL

Dank offizieller Lizenz fühlen Sie sich anfangs wie bei Günther Jauch: Originalklänge der Champions-League-Hymne, vertraute Namen von Spielern und Vereinen, alles „wie in echt". Und das Beste: Für Traditionalisten hält das Spiel ein echtes Bonbon parat, denn sogar Teams aus der Zeit seit den Sechzigern treten mit ihren Superstars an. Ob Zinedine Zidane, Stefan Effenberg und David Beckham oder Alfredo Di Stefano, Horst Hrubesch und Michel Platini, hier spielen die Besten aller Zeiten. Leider kann das Spiel selbst nicht ganz mithalten. Da passen die Computergegner zwölf Mal ohne Raumgewinn hin und her, obwohl sie ungestört sind. Unmotivierte Fallrückzieher im Mittelkreis, unberechenbares Torwartverhalten sowie völlig unpassende oder sachlich falsche Kommentare der Sprecher Tom Bartels und Florian König sorgen für Punktabzug. Und dass der gerade aktive Spieler in der Defensive ständig automatisch gewechselt wird, ist fast eine gelbe Karte wert.

Andererseits sind die Stadien liebevoll gestaltet – Sie werden Ihre Lieblingsarenen bestimmt wiedererkennen. Und wenn Sie sich erst einmal an die Steuerung und ihre kleinen Macken gewöhnt haben, kommt's auf jeden Fall zu einem soliden Spielchen. Vielleicht nicht gerade auf dem Niveau der Königsklasse des europäischen Vereinsfußballs. Aber Profis kicken hier schon um die Wette. Deshalb doch noch „befriedigend".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Steuerkreuz: Ausgewählten Spieler bewegen

1. **Steilpass**
2. **Sprint**
3. **Pass**
4. **Hoher Pass/Querpass**
5. **Schuss**



SPIELDETAILS



Farbige Punkte geben die Aufstellung der Teams an.



Der gelbe Pfeil zeigt die Richtung des Abstoßes.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



UEFA Champions League 2001/2002

Hersteller: Take 2
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%**		**2,98**
Spieleinstieg	6%	geht so	3,00
Langzeitspaß	5%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	erstklassig	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	unprofessionell	5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (mit Schwächen)	4,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	gering	4,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	enorm	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	überlegt	3,00
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	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%**		**3,41**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	hoch	5,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (3 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**3,67**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules 3D Prophet 4000XT	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	Spiel stürzt ab	3,50
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	schwere Grafikfehler[1]	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules 3D Prophet 4000XT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	Spiel stürzt ab	3,50
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	schwere Grafikfehler[1]	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules 3D Prophet 4000XT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	Spiel stürzt ab	3,50
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	schwere Grafikfehler[1]	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules 3D Prophet 4000XT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	Spiel stürzt ab	schwere Grafikfehler[1]	5,50
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**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%	4 Modi, 13 Wettbewerbe, 87 Teams	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Steuerknüppel, Spieletastatur	2,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,59**
Aufwertung		nach jedem Spiel längere Ladezeiten	**+0,10**

TESTERGEBNIS	**befriedigend**	**2,69**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	34,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,69 x 34,95 = 94,02 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

[1]funktioniert nur mit Treiberversion 4.12.01.1213 vom 23.11.1999 mit Direct X 7.0

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Crás Band

[1]sprich: „Krásch Bändikuht"

Der Zorn d

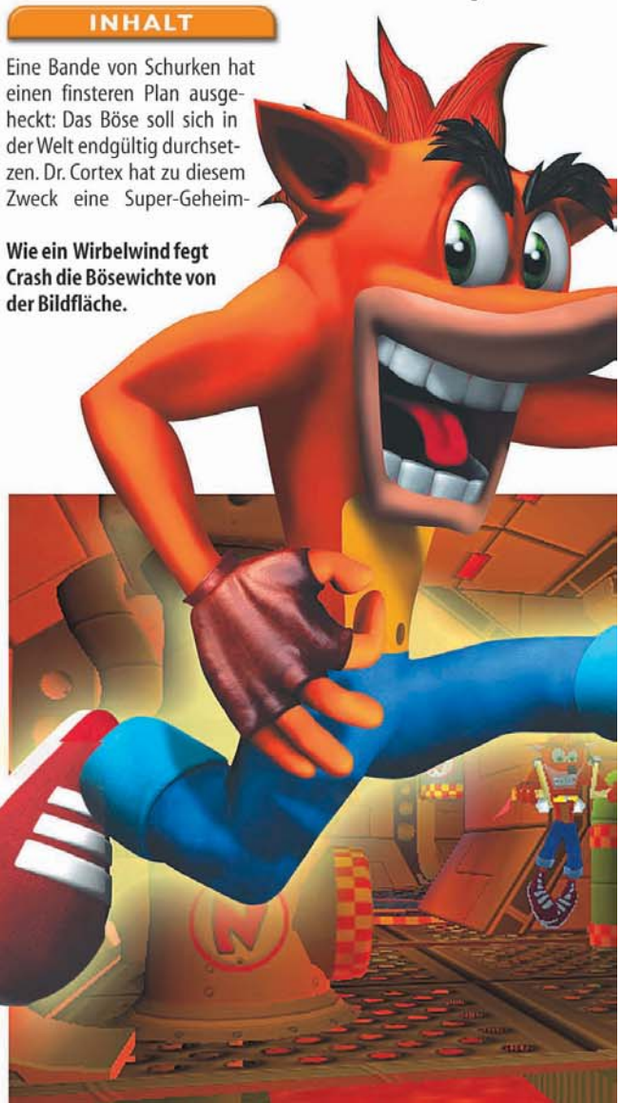
Geschicklichkeitsspiel für Playstation 2 | Die Schurken sind schwer gebeutelt: Ein heldenhaftes Beuteltier kämpft gegen das Böse in der Welt

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 144.

INHALT

Eine Bande von Schurken hat einen finsteren Plan ausgeheckt: Das Böse soll sich in der Welt endgültig durchsetzen. Dr. Cortex hat zu diesem Zweck eine Super-Geheimwaffe konstruiert – Crunch, einen Super-Bandicoot. Das riesige Beuteltier soll den mutigen Crash in seine Schranken weisen, der bisher noch jede üble Verschwörung zu vereiteln wusste. Doch zur Vollendung der tierischen Waffe braucht Dr. Cortex noch Energie. Also befreit er die Elementalen, uralte Masken, aus der Gefangenschaft der Energiekristalle. Und sofort bricht auf der Erde die Hölle los: Vulkane brechen aus, Tornados und Erdbeben verwüsten ganze Land-



Wie ein Wirbelwind fegt Crash die Bösewichte von der Bildfläche.

SPIELVERLAUF



1 In der verschneiten Arktis springt Crash von Eisscholle zu Eisscholle. Auch hier muss irgendwo einer der Energiekristalle versteckt sein.



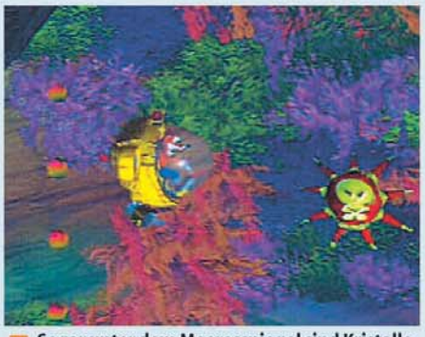
2 Crash unterbricht die Kristallsuche, um im Flugzeug die Höllenmaschinen von Dr. Cortex zu zerstören, die künstliche Tornados erzeugen.



3 Auch ein Beuteltier bekommt nichts geschenkt. Bevor Crash den im Schloss versteckten Kristall sicherstellen kann, muss er erst einmal vor einem wild gewordenen Drachen flüchten, der ihn durch das alte Gemäuer jagt. Glücklicherweise passt der Feuerspucker nicht durch alle Türen.



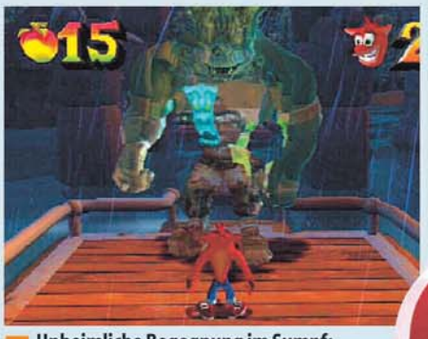
4 Durch das alte Bergwerk geht es am schnellsten in der Lore. Dabei muss sich der kleine Held vor Kisten mit Sprengstoff in Acht nehmen.



5 Sogar unter dem Meeresspiegel sind Kristalle versteckt. Im U-Boot ist Crash sicher vor giftigen Fischen und stacheligen Seesternen.



6 Auch Crashs Schwester Coco beteiligt sich an der Suche. Mit ihren asiatischen Kampftechniken flößt sie jedem Gegner Respekt ein.



7 Unheimliche Begegnung im Sumpf: Crash bekommt es plötzlich mit einer riesigen geisterhaften Erscheinung zu tun.

h 1 icoot es Cortex



striche. Nur mit Hilfe der Energiekristalle lassen sich die entfesselten Naturgewalten wieder bändigen. Crash macht sich sofort auf den Weg, um die Kristalle wiederzufinden.

Seine Suche führt ihn um die ganze Welt. In der Arktis legt er sich mit tollpatschigen Pinguinen und rücksichtslosen Skifahrern an. In einem mittelalterlichen Schloss bekommt er es mit Rittern und Feuer speienden Drachen zu tun. Am Steuer eines Flugzeugs zerstört er Windmaschinen, und in einer Lore rast er durch ein stillgelegtes Bergwerk, wie einst Indiana Jones. Nashörner jagen Crash durch den Dschungel, im U-Boot macht er seinerseits Jagd auf giftige Quallen und gefräßige Haie. An jeder Ecke der Welt warten neue Herausforderungen auf das mutige Beuteltier – und Ihr Job ist, dafür zu sorgen, dass es nicht zum Beutetier wird.

BEDIENUNG

Der hüpfende und springende Wirbelwind Crash lässt sich mit nur wenigen Tasten durch seine chaotische Spielwelt steuern. Mit jedem erfolgreich absolvierten Spielabschnitt gewinnt er neue Fähigkeiten, etwa den Todes-Tornado oder den Doppelsprung. Geht Crash im Jeep, im U-Boot oder im Flieger auf die Reise, dann müssen Sie öfter umdenken, denn alle Fahrzeuge gehorchen unterschiedlichen Lenkbefehlen. Das ist aber kein Problem, sondern bringt allenfalls spannende Abwechslung ins Spiel. Ärgerlich dagegen: Bedingt durch die ungünstige Kameraperspektive lassen sich Entfernungen oft nur schlecht abschätzen. So wird es schon mal vorkommen, dass Sie Crash versehentlich in einen Abgrund leiten oder ihm ungesunde „Feindberührung" verpassen.

URTEIL

In Crashs knallbunter Welt kommt keine Langeweile auf. Jede Spielstufe wartet mit neuen Aufgaben und Überraschungen auf. So harmlos der Spaß auch aussieht, leicht werden Sie es im Kampf gegen das Böse nicht haben. Einige Gegner haben schier monströse Kräfte und lassen sich kaum besiegen – auch wegen des etwas unglücklich gewählten Blickwinkels. Ein weiterer Störfaktor sind die enorm langen Wartezeiten vor und nach jeder Spielstufe. Trotz allem: ein lustiger und „guter" Feldzug für das Gute.

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex

Hersteller: Vivendi Interactive

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 6 Jahren
Geeignet für	Anfänger und Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,68**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	5%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	unterdurchschnittlich	4,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	noch akzeptabel	4,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (akzeptabel)	3,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig	4,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	berechenbar	4,00
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.wrathofcortex.com)	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%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**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%**		**2,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	über 30 Spielstufen	2,00
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%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,49**
Aufwertung		Rütteleffekt möglich	-0,10
Abwertung		extreme Wartezeiten zwischen den Spielstufen	+0,10
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,49**
PREIS/LEISTUNG		ungenügend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		61,36 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Januar fand*)		45 € (MS Shop, Brakel, Tel. 05272/35035)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,49 x 61,36 = 152,79 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Vorsicht: Kisten mit Nitro explodieren bei Berührung.



In dieser Kiste sitzt ein Geist, der Crash vor Gegnern schützt.



Für 100 eingesammelte Äpfel bekommt Crash ein Extraleben.



Plattformen mit Fragezeichen führen zu Bonus-Spielstufen.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



✕ : Springen
■ : Wirbelattacke
● : Kriechen oder Gleiten
▲ : Status anzeigen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Das war knapp: Bei der Abfahrt schrammen Sie nur knapp am Tor vorbei. Noch mal Glück gehabt. Die rasende Talfahrt geht weiter.



2 Das Publikum jubelt zwar nicht so eindrucksvoll wie in Oberstdorf, aber sonst sind alle Voraussetzungen für einen weiten Satz gegeben.



3 Mit dieser akrobatischen Einlage beim Trickskifahren auf der Buckelpiste können Sie die Kampfrichter überzeugen. Die aberwitzige Luftnummer wird mit Bestnoten belohnt. Jetzt muss nur noch die Landung klappen, dann steht einer guten Platzierung nichts mehr im Weg.



4 Der Vierer-Bob wird mit voller Kraft in die glatte, gefährliche Eisrinne geschoben. Bloß nicht ausrutschen, und alle rechtzeitig rein.



5 Wenn Sie flink mit den Fingern sind, verschaffen Sie Ihrem Sportler flotte Beine – und vielleicht sogar den Weltrekord im Eisschnelllauf.



6 Haben Sie von verschwitzten Männerkörpern genug, ist der richtige Moment für die Kür einer bildhübschen Eiskunstläuferin.



7 Beim Curling kommt es auf eine ruhige Hand und ein gutes Auge an. Und dann wird gefegt, was die Besen hergeben.



Foto: Reuters

Sportspiel für Playstation 2 | Weiß, kalt, rasant: mit Karacho über die Piste und durch den Eiskanal

INSTALLATION

Sie müssen nur die Spiel-CD-ROM in die PS 2 legen, und schon kann das Schnee-Treiben losgehen. Bei Ausrutschern können Sie auf Seite 144 nachlesen.

INHALT

Wintersport ist „in" wie nie zuvor. Die Olympischen Spiele in Salt Lake City fesselten Millionen Fans an den Bildschirm. Bis dato wenig populäres Fachchinesisch, wie „Kanteneinsatz" oder „Absprunggeschwindigkeit", beherrschte plötzlich die Dialoge am Frühstückstisch.

Warum nur zuschauen und darüber reden? Mit dem Spiel „ESPN International Winter Sports" können Sie in zehn „weißen" Disziplinen Ihr Können selbst unter Beweis stellen. In klassischen Wintersportarten, wie Abfahrt, Slalom, Skispringen, Eisschnelllauf, Eiskunstlauf. Oder in jüngeren Wettkämpfen, etwa Curling oder Snowboard.

16 Sportler aus acht Nationen, jeweils eine Frau und ein Mann, stehen zur Wahl – jede(r) mit anderen Stärken und Schwächen. Der eine ist stärker im Absprung, die andere ist einfach schneller oder technisch besser. In der Rolle der Spielfigur Ihrer Wahl können Sie entweder einen Einzelwettbewerb bestreiten, oder an drei Tagen ein volles Programm von acht Disziplinen nacheinander absolvieren, darunter Slalom, Skispringen und Abfahrt. Bei der Abfahrt sind reaktionsschnelle Steuerung und ein gutes Auge für die Strecke gefragt. Bis Sie perfekt 'raushaben, wo Sie beschleunigen, wo abbremsen müssen, werden Sie schon ein wenig Schnee schlucken müssen. Beim Skispringen kommt es auf die schnelle Schussfahrt von der Schanze und den richtigen Absprungpunkt an. Und wer mit dem Bob durch den Eiskanal brettern will, sollte darauf achten, nach dem Anlauf seine Leute schnell an Bord zu kriegen.

Snowboard-Fahrer toben indessen durch die Halfpipe – eine breite Schneerinne mit Halbkreis-Querschnitt, an deren steilen Rändern Sie hochfahren und springen können. Bei dieser wilden Jagd kommt es, wie beim Trickskifahren und Eiskunstlauf, auf komplizierte Flugfiguren an, die Sie exakt hinlegen müssen.

Wer es eher etwas ruhiger mag, ist beim Eisstockschießen oder Curling gut aufgehoben. Ein gutes Auge und ausgeprägter Sinn für die richtige Taktik sind aber auch hier unerlässlich.

Sie können alleine spielen oder gegen einen Freund, der an einer zweiten Spieletastatur (Gamepad) um Sieg und Platz kämpft. Meist im Wechsel, nur



beim Eisschnelllauf wird der Bildschirm geteilt, und Sie können ein Wettrennen veranstalten.

BEDIENUNG

Zur Steuerung der einzelnen Disziplinen werden die zahlreichen Möglichkeiten der Spieletastatur komplett genutzt. Mal müssen Sie Tastenkombinationen drücken, mal einzelne Knöpfe so schnell wie möglich. Das ist nicht einfach, obwohl die Tastenbelegung in jeder Disziplin erklärt wird. Leider sind die Erläuterungen teils etwas ungenau. Negativ aufgefallen sind auch die etwas langen Ladezeiten der Menüs, deren logischer Aufbau allerdings fürs Warten entschädigt.

URTEIL

ESPN International Winter Sports ist kein Schnee von gestern, sondern ein Garant für Kurzweiligen Winterspaß. Die zehn Disziplinen sorgen für Abwechslung, jeder findet „seinen" Sport. Allerdings ist die Bedienung teilweise richtig haarig. Und die computergesteuerten Konkurrenten sind verdammt fit – für einen Platz auf dem Siegertreppchen müssen Sie sich schwer ins Zeug legen. Speziell Slalom oder Eiskunstlauf verlangen Übung und flinke Finger. Ein wenig störend wirkt sich das ständige leichte Flimmern aus. Schade, denn die Bilderwelt des Wintersports wurde sehr gut eingefangen, besonders die Eisoberfläche beim Curling wirkt wie eine echte. Schneetreiben, authentische Lautsprecherdurchsagen und eine lebendige Zuschauerkulisse sorgen für Atmosphäre. Die Geräuschuntermalung ist o.k., die Musik dagegen ziemlich öde. Insgesamt verdient die Darbietung eine Silber-Medaille: „gut". ■



Die Buckelpiste: rasend schnell, nichts für Anfänger.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



ESPN International Winter Sports

Hersteller: **Konami**

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,00**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	5%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend	2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig	1,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/24694 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konami-europe.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557320 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557377 (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%**	Vollbild	**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**		**4,57**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit 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%	ja	1,00
Schwierigkeit einstellbar (überprüft)	3%	nein	6,00
SONSTIGES	**9%**		**3,11**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	10 Disziplinen, 16 Sportler, Wettbewerbs-Modus	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	zwei/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,12**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,12**
PREIS/LEISTUNG		mangelhaft	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		61,33 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		51,95 € (Primal Games, Bochum, Tel. 0234/9160630)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,12 x 61,33 = 130,02 = mangelhaft	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Hier steht die Bestzeit – die sollten Sie schlagen.

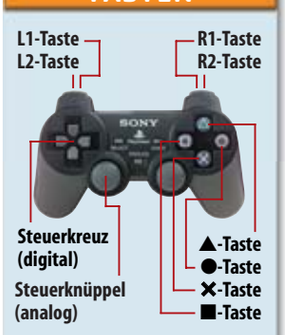


Und wie schnell sind Sie? Das lesen Sie hier ab.



Der Absprungpunkt ist gelb, wichtige Weitenmarken rot gefärbt.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1: Landen, abspringen

R1: Kameraperspektive beim Curling

✕: Skikanten einsetzen

SPIELVERLAUF



1 Fahr zur Höhle: In seinem Zuhause, der Unterwelt, kriegt der Shadowman Wind von einer üblen Bedrohung. Zeit für einen Trip nach oben.



2 Willkommen im Leben: Louisiana, des Schattenkriegers zweite Heimat. Hier erfährt Mike Le Roi, was die Mächte der Finsternis vorhaben.



3 Gute Reise: Der Shadowman macht sich umgehend auf den Weg zu einer Festung, in der böse Kräfte konzentriert sind. Gute Besserung: Hoch über endlosen russischen Wäldern hält Mike schwerste Geschütze schussbereit, um es jederzeit mit allen Übeln dieser Welt aufräumen zu können.



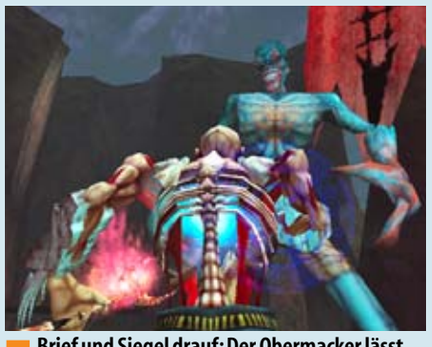
4 Man soll die Feste feiern …: In der Burg wartet ein munteres Empfangskommitee – gefräßige Monster von unterirdischer Schönheit.



5 … wie sie fallen: Der Shadowman kramt in seinen Voodoo-Zaubern und lässt einen stechwütigen Bienenschwarm auf die Bestien los.



6 Die Idylle trügt: Noch hält sich der Siegelträger, unumstrittener Boss der finsteren Höllenbrut, hier versteckt. Komm raus, du bist umzingelt!



7 Brief und Siegel drauf: Der Obermacker lässt nicht lange auf sich warten. Kann Mike ihm das Siegel abnehmen und ihn für alle Zeit verbannen?

Shadow THE SECOND

1 spricht: „Schäddohmän 2 – Se Sseckend Kamming"

Action-Abenteuer für Playstation 2 | Tauchen Sie einfach mal ab. In die Tiefen der Unterwelt

INSTALLATION

Legen Sie die Spiel-CD-ROM in die PS 2, und schon kann's losgehen. Bei Problemen sehen Sie auf Seite 144 nach.

INHALT

Mike Le Roi ist das, was man eine gespaltene Persönlichkeit nennen könnte. Als Wanderer zwischen den Welten kann er sein Revier, das Reich der Toten, immer wieder verlassen und zurück ins real existierende Leben gehen. Allerdings nur tagsüber in normaler, unauffälliger Gestalt. Wenn es dunkel wird, wird er zum untoten Voodoo-Krieger – aber im Dienst der guten Sache, denn er setzt seine gewaltigen magischen Fähigkeiten gegen die Mächtigen der Unterwelt ein.

In der Rolle des eifrigen Berufspendlers Mike Le Roi sehen sich auch Spieler des zweiten Abenteuers dieser Reihe mit einer neuen Bedrohung der Menschheit konfrontiert. Diesmal will das Dämonenvolk der Gregori seinen Meister Asmodeus aus der Verbannung befreien, damit er die Welt ins Chaos stürze. Das Buch, das die Finsterlinge dazu brauchen, ist jedoch im Besitz eines altgedienten Polizisten – und der weiß sich trotz der



Man 2 COMING



Last seiner Jahre zu wehren. Erst als ihm die „gregorianischen“ Übergriffe zu viel werden, wendet sich der Polizeiveteran in seiner Not an Mike Le Roi. Fortan liegt es an Ihnen, Mikes Rolle mit (zwei) Leben zu füllen, den Plan der Gregori zu vereiteln und Asmodeus für immer in der Unterwelt festzunageln.

Dabei verlässt sich, was ein wahrer Voodoo-Recke ist, nicht nur auf sein reichhaltiges Zauberarsenal. Ob Pistole, Bolzenschussgerät, Schrotflinte oder Scharfschützengewehr – es gibt kaum eine Waffe, die Mike fremd wäre. Ganz zu schweigen von allerlei magischen Artefakten, die sozusagen „auf der Straße liegen“ und dem Helden der Schattenwelt von Nutzen sind: Das „Faux-Schwert“ schneidet mit Klinge und Voodoo-Magie, mit dem „Mort“ in der Hand verpasst Le Roi seinen Gegnern tödliche Schockwellen. Über 20 Zaubersprüche und „zauberhafte“ Gegenstände sammelt der Schattenmann im Laufe seiner Abenteuerreise ein. Start der aberwitzigen Fahrt ist seine Heimat, der US-Bundesstaat Louisiana. Und kaum ein Weg ist ihm zu weit – durch die kalte russische Taiga geht's schließlich bis zu einer Insel vor der Küste Irlands: Moytura Island. Natürlich immer wieder unterbrochen von kleinen Abstechern in die höllische Unterwelt. Und nur von dort aus hat der düstere Held Zugang in die nächst erreichbare Spielstufe.



BEDIENUNG

Der richtige Umgang mit den vielen Gegenständen, die Mike sich zu Nutze machen kann, verlangt volle Konzentration, zumal der Voodoo-Krieger notfalls beidhändig ballert. Aber: Bestimmte Aktionen kann er nur dann ausführen, wenn er eine Hand frei hat – oder beide.

Mit der **SELECT**-Taste rufen Sie die Gegenstandsübersicht auf, und mit **L1** oder **R1** geben Sie Mike ein Objekt Ihrer Wahl in die Hand. Pro Hand dürfen es durchaus zwei „Werkzeuge“ sein, zwischen denen Sie im Kampf mit den Tasten **L1** und **R1** hin- und herschalten. Auf Befehl mit der **R2**-Taste schlägt Mike einen rechten Haken, **L2** macht seine Linke zur Dampframme. Mit dem Mini-Steuerknüppel veranlassen Sie den Helden zu laufen, mit der **X**-Taste bringen Sie ihm das Springen bei.

URTEIL

Shadowmans zweites Abenteuer hat grafisch deutlich zugelegt. Riesige, stimmungsvolle Landschaften, Monster von schaurig-schöner Hässlichkeit bis ins Detail und die herrlichen bunten Lichteffekte machen Lust auf mehr. Leider ist der Spieler häufig mit der (eher frustrierenden) Suche nach dem nächsten Einsatzort beschäftigt und hat deswegen kaum Zeit, die tolle Bilderflut zu bewundern. Wer mal nicht weiter weiß, hat keine andere Chance, als Mikes lustlosem Gemurmel zu lauschen. Darin versteckt sich ab und zu ein Tipp, wie nun weiter zu verfahren sei.

Die Vielzahl der nützlichen Gegenstände ist anfangs sehr verwirrend. Wozu soll der ganze Kram gut sein? Ohne Studium des Handbuches haben angehende Voodoo-Magier buchstäblich keinen Plan. Und die Steuerung der Spielfigur ist so voll daneben, dass die beliebten Kritikerfloskeln „schwammig“ und „ungenau“ glatt als Komplimente durchgehen.

Dieses Spiel gehört nicht in Kinderhände, ist nichts für Kinderaugen und auch denkbar ungeeignet für Kinderohren: Mikes ständig genuschelten Flüche und unflätigen Kommentare beleidigen selbst abgehärtete Gehörgänge. Auch wenn man dem mangels präziser Steuerung durch seine Halbwelten eiernden Schattenkrieger zugestehen muss, dass er allen Grund dazu hat. Sorry, aber „befriedigend“ ist noch lange nicht gut.

GETESTET MIT

Playstation 2

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Shadowman 2 – The Second Coming

Hersteller: Acclaim

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**3,00**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	5%	gering	4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß	2,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (mit Schwächen)	4,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	mäßig	4,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**3,32**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	040/89703355 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.acclaim.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/412190 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/32940409 (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%**		**3,50**
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%**		**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	6 große Schauplätze, 12 verschiedene Waffen	3,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,62**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**befriedigend**	**2,62**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		53,95 € (Primal Games, Bochum, Tel.0234/9160630)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,62 x 59,95 = 157,07 = ungenügend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

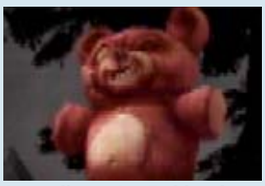
SPIELDETAILS



Planspiel: Die Karte soll Ihnen bei der Orientierung helfen.



Lesestoff: Ein mysteriöses Buch ist Mittelpunkt der Geschichte.



Bärendienst: Der Teddy teleportiert Mike überall hin.



Zeitzeichen: Mike verwandelt sich immer auf die Sekunde.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1: Waffe links wählen
R1: Waffe rechts wählen
R2: Rechts zuschlagen
✕: Springen

HALO

[1]sprich: „Hälo – Kommbätt twolwä"

Actionspiel für Xbox | Auf einem ringförmigen Planeten geht's in den Ring – gegen eine abscheuliche Alienrasse

INSTALLATION

Die „Installation" eines Spiels auf der Xbox ist ein Kinderspiel. Legen Sie einfach die Spiel-DVD ins Laufwerk, und schalten Sie das Gerät ein. Ab geht's in ferne Welten. Unerwartete Startschwierigkeiten? Dann schlagen Sie einfach auf Seite 144 nach.

INHALT

Jahrelanger Kampf gegen die außerirdischen „Covenant" hat die Menschheit zermürbt. Lautlos gleitet das letzte Aufgebot der irdischen Rasse – das mächtige Kampfschiff Spirit of Autumn – durchs Weltall. An Bord die beste Waffe, die das Erdenvolk gegen die Aggressoren ins Feld führen kann: ein Supersoldat, der nicht nur mit modernster Ausrüstung bepackt, sondern den üblen Gegnern auch geistig immer einen Schritt voraus ist: Masterchief – Sie und kein anderer!

Als Sie aus dem Hyperschlaf erwachen, der Sie



COMBAT EVOLVED[1]

auf der langen Reise durch Zeit und Raum frisch gehalten hat, scheint es zunächst gemächlich anzugehen. Das technische Personal ist bei der Einrichtung Ihrer Ziel- und Verteidigungssysteme behilflich. Doch die Ruhe trügt: höchste Alarmstufe – die Covenant haben den Verteidigungsring der Spirit of Autumn durchbrochen und zum Sturm auf das Schiff geblasen. Es bleibt gerade noch Zeit, den gesamten Datenbestand des Bordcomputers in Ihr Gehirn zu übertragen. Von nun an ist der Schiffsrechner in Form einer angenehmen Frauenstimme immer an Ihrer Seite, besser: Sie haben ihn buchstäblich im Kopf. Schon der Weg zur Ret-

HALO COMBAT EVOLVED FORTSETZUNG

SPIELVERLAUF



1 Panik an Bord des Raumkreuzers „Spirit of Autumn“. Verzweifelt kämpft die Besatzung gegen agressive außerirdische Invasoren, die „Covenants“.



2 Die letzten Überlebenden können mit dem Rettungsschiff auf einem nahe gelegenen Planeten notlanden, falls sie einen geeigneten Platz finden.



3 Inmitten Ohren betäubender Explosionen setzt das Schiff mit den Überlebenden zur Landung auf „Halo“ an. Die Landezone ist bereits schwer umkämpft.



4 Weiter geht's mit Bodenhaftung. Mit dem Geländefahrzeug aus dem Laderaum fegen Sie über den hügeligen Planeten. Die Kameraden versuchen mit geballter Feuerkraft den angreifenden Aufklärer der Außerirdischen abzuschießen.



5 Doch manchmal sind Sie, Supersoldat „Masterchief“, ganz auf sich allein gestellt. Zum Beispiel bei der näheren Erkundung dieses geheimnisvollen, riesengroßen Planeten. Immer die Waffe im Anschlag, schleichen Sie vorsichtig durch ein Tal.



6 Die Angreifer lassen nicht lange auf sich warten. Behalten Sie Ihre Schildenergie (Kreis) immer im Blick, und ziehen Sie sich notfalls „von der Front“ zurück.



7 Weiter entfernte Aliens nehmen Sie mit dem Scharfschützengewehr aufs Korn. Damit landen Sie auch auf größte Entfernung verheerende Treffer.



8 Auf Ihrem Weg durch die labyrinthartigen Tunnelsysteme bekommen Sie es mit härteren Gegnern zu tun. Verzichten Sie hier möglichst auf Nahkämpfe.



9 Ihre Kameraden sind eingekesselt, brauchen Hilfe. Von oben versuchen Sie mit schlagenden Argumenten die kleine Truppe herauszuhauen.



10 Aus dem Halbdunkel greift ein riesenhaftes Monster an. Offenbar stehen Sie kurz davor, das Geheimnis um den Planeten Halo zu lösen.



11 Tief unter der Oberfläche des Planeten entdecken Sie die Schaltzentrale eines unbekannten Waffensystems. Bedeutet das Rettung? Oder Verderben?

tungskapsel wird zum Hindernislauf durch wüste Feuergefechte. Doch es gelingt, das Beiboot mit Kurs auf den einzigen bewohnbaren Himmelskörper in Reichweite auszuklinken. Es ist der Ringplanet „Halo“.

Die Kapsel schlägt unsanft auf dessen Oberfläche auf. Sie steigen aus und sehen sich erst einmal um. Ein wunderschöner Sonnenaufgang taucht die fremde Szenerie in ein romantisches Licht. Die Postkartenidylle ist perfekt: ein sanfter Hügel, ein rauschender Wasserfall, ein lichtes Tannenwäldchen – der ideale Platz, um sich von den Strapazen auszuruhen. Doch die Computerstimme im Kopf ist wachsam, warnt bereits vor Feindbewegung. Und tatsächlich: Vom Waldrand aus sehen Sie, wie die mächtigen Landungsschiffe der Covenant eine Einsatztruppe nach der anderen absetzen. Aber Sie sind Masterchief, und Sie mögen keine Invasoren. Mit Pistole, Sturmgewehr und Granaten machen Sie den Weg durch die feindlichen Linien frei. Ein paar kleinere Angreifer schätzen Ihre Feuerkraft richtig ein und laufen schreiend davon – um Sekunden später mit Verstärkung zurückzukehren.

Schon nach wenigen Minuten ist der Schauplatz dieses ungleichen Kampfs in dichten Pulverdampf gehüllt. Sie entkommen durch eine enge Schlucht, an deren Ausgang Sie auf überlebende Besatzungsmitglieder der Spirit of Autumn treffen. Die Soldaten erzählen von weiteren Überlebenden, die, auf dem ganzen Planeten verstreut, verzweifelt um ihr Leben kämpfen. Nichts wie weiter! Mit Ihren Kameraden im Schlepptau haben Sie es gegen die unvermindert harten Angriffe etwas leichter. Trotz all der kleinen und größeren Scharmützel kommen Sie allmählich dem Geheimnis des Planeten auf die Spur. Und die führt nach unten: Tunnelsysteme in großer Tiefe deuten auf eine hoch entwickelte, längst untergegangene Zivilisation hin, die einst auf dem Planeten Halo gelebt haben muss.

In 15 Einsätzen versuchen Sie mehr über die Geschichte dieser Welt herauszufinden – und dieses Wissen vor den Convenants geheim zu halten. Denn wer sich zuerst die mächtige Technologie der einstigen Planetenbewohner zu Nutze machen kann, gewinnt den erbitterten Kampf zwischen Menschen und Aliens.



BEDIENUNG

Damit Sie sich voll und ganz auf das hektische Kampfgeschehen konzentrieren können, ist die Steuerung sehr einfach und direkt gehalten: Mit dem Mini-Steuerknüppel steuern Sie die Spielfigur aus der Ich-Perspektive. Per **R1**-Taste feuern Sie die jeweils aktive Waffe ab, mit der **L1**-Taste werfen Sie Handgranaten. In dunklen Tunneln empfiehlt sich der Einsatz der Taschenlampe. Die schalten Sie mit dem kleinen weißen Knopf auf der Spieletastatur ein. Die Waffe eines besiegten Gegners können Sie per ✕-Taste aufnehmen und im weiteren Kampf selbst einsetzen.

URTEIL

Mit Halo hat Microsoft zum Verkaufsstart der Xbox ein heißes Eisen im Feuer. Eine so perfekte, gestochen scharfe Grafik kannten Konsolenspieler bisher kaum: Stein-, Holz-, Metall- oder Grasflächen sehen fast aus wie fotografiert. Die Licht- Feuer- und Raucheffekte suchen ihresgleichen. Wild schreiende und gestikulierende, intelligent taktierende Gegner einerseits und Ihre gesprächigen Kameraden andererseits sorgen für Kinostimmung auf dem Sofa. Auch die geschickt mit der Rahmenhandlung verknüpften Aufträge haben es in sich: Attackieren Sie Alien-Vorposten, durchstöbern Sie unterirdische Labors nach Geheimtechnologien, retten Sie Kameraden aus der Gefangenschaft der Aliens. Stehlen Sie ein Fahr- oder Flugzeug, um die hässlichen Aliens anschließend mit ihren eigenen Waffen zu schlagen – das Ganze zu Ohren betäubend wummernden Schüssen und Explosionen auf einem Teppich stimmungsvoller Orchestermusik. Und wenn Sie die Xbox an eine Mehrkanal-HiFi-Anlage angeschlossen haben, umzingelt dieser bombastische Sound Sie von allen Seiten.

Wer zwei oder mehrere Spieletastaturen (Gamepads) hat, drückt dem besten Freund eine davon in die Hand, und schon geht's im Duo oder zu viert am geteilten Bildschirm gegen die Invasoren. Zwei bis acht Konsolen lassen sich zu einem Netzwerk verkabeln und machen irrwitzige Mehr-Spieler-Gefechte möglich. Kurz, mit Halo tobt der interstellare Krieg bei Ihnen zu Hause. Und das macht er „sehr gut“.

GETESTET MIT

Xbox

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Halo – Combat Evolved

Hersteller: Microsoft

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

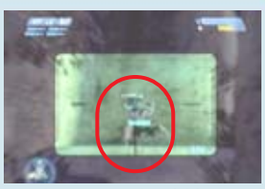
	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,40**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	5%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt	2,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	sehr groß	1,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	hochintelligent	1,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/672255 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.xbox.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	089/31760 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01805/251191 (0,12 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
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%**	Vollbild	**1,00**
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%**		**1,44**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	8 verschiedene Waffen, 10 verschiedene Gegner	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	vier/16	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,41**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		**sehr gut**	**1,41**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		69,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im März fand*)		kein günstigeres Angebot gefunden	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,41 x 69,95 = 98,63 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELDETAILS



Die Fahrt im Geländewagen erfordert Übung und Geschick.



Geschütztürme (Kreis) immer zuerst unter Feuer nehmen!

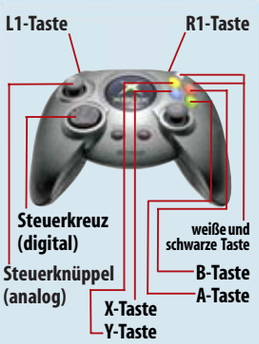


Zu zweit spielen Sie „Halo“ am geteilten Bildschirm.



Im Quartett toben wüste Kämpfe auf Kleinbildformat.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1: Granate werfen
R1: feuern
weiße Taste: Taschenlampe
✕: Waffenwechsel

Metal Gear So

Sons of Liberty [1]

[1] sprich: „Mettel Gihr Ssollid – Ssans off Libberti"



Actionspiel für Playstation 2 | Ein Mann gegen eine Maschine. Die ist zurück und gefährlicher als jemals zuvor

Spieletricks siehe Seite 116

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf der Playstation 2 installieren, lesen Sie auf Seite 144.

INHALT

Erinnern Sie sich? Solid Snake war Geheimagent im Dienst der amerikanischen Regierung. Sein letzter Einsatz in dieser Funktion liegt jetzt zwei Jahre zurück: In der Antarktis operierte der eiskalte Einzelkämpfer gegen eine ungeheure Vernichtungsmaschine, eine mobile, atomare Kampfeinheit in der Hand genetisch perfektionierter Terroristen – gegen den Kampfroboter Metal Gear. Seitdem hat Snake die Nase voll von derartigen Abenteuern und arbeitet nicht mehr für seine ehemaligen Auftraggeber, sondern schiebt an der Seite eines Freundes Dienst für die Vereinten Nationen.

Doch die Vergangenheit holt ihn wieder ein. Ein Gerücht macht die Runde: Im Hafen von New York liege ein Öltanker – an Bord eine wesentlich verbesserte Version des Kampfroboters. Snake überlegt nicht lange. Er stellt sich der neuen Bedrohung. Und stürzt sich damit in das wohl gefährlichste Abenteuer seines Lebens.

Zunächst sieht das nach einem harmlosen Spaziergang aus. Snake schleicht sich bei Nacht und Nebel aufs Schiff, um ein paar Fotos des apokalyptischen Apparats zu schießen. Seine einzige Waffe ist die Betäubungspistole als Beruhigungsmittel für allzu aufmerksame Wachen. Doch er ist nicht allein als „blinder Passagier" – im Handstreich entert eine russische Terroreinheit den Tanker, entführt ihn auf hohe See. Und die Jungs sind nicht an Treibstoff interessiert …

Der Drahtzieher des Piratenstücks ist kein geringerer als Snakes traditioneller Erzfeind Revolver Ocelot. Wer den üblen Schurken kennt, weiß, dass der die russischen Desperados nur als Handlanger missbraucht hat. Der gewissenlose Kriminelle bringt die Höllenmaschine in seine Gewalt und macht kurzen Prozess mit dem Tanker. Schiff versenkt – mit Snake an Bord.

Wie? Snake tot? Mein Held für immer außer Gefecht gesetzt? Was nun? Die offiziell verbreitete Version mit dem üblichen trockenen Wortlaut „im Einsatz verschol-

lid 2



len“ ist ein schwacher Trost. Schnitt und Zeitsprung: Dort, wo das Wrack auf dem Meeresgrund vor sich hin rostet, wird Jahre später eine riesige Bohrinsel errichtet – mit dem originell gewählten Namen „Big Shell“. Und was passiert? Richtig! Die Plattform wird zum Schauplatz eines bewaffneten Überfalls. Und wieder will das Terrorkommando kein Öl. Es nimmt James Johnson als Geisel, den Präsidenten der Vereinigten Staaten, der die Förderstation in geheimer Mission aufgesucht hatte. Lösegeldforderung: 30 Milliarden Dollar.

Ein Geheimagent der Regierung – Codename „Raiden“ – wird zur Rettung des US-Staatschefs auf die Insel geschleust. Auf seinen heimlichen Erkundungstouren durch die Räume der Plattform wird ihm langsam klar, dass da noch ein Unbekannter am Werk sein muss: überall betäubte Wachen und lahm gelegte Alarmsysteme. Die Handschrift kennt er. Und natürlich kreuzt der geheimnisvolle Fremde alsbald seinen Weg. Tatsächlich, der Mann sieht aus wie der legendäre Spion Solid Snake. Aber wurde ihm, Raiden, nicht erzählt, Snake sei vor zwei Jahren bei einem Tankerunglück ums Leben gekommen?

Das war erst der Auftakt. Es folgt ein grandioses Verwirr-„Spiel“.

SPIELVERLAUF



1 Tosend peitscht der Regen über den Tanker, auf dem sich eine neue Version des Kampfroboters „Metal Gear“ befindet.



2 Solid Snake macht sich sofort daran, das Ding zu finden. Sein Kumpel Otacon gibt ihm per Funk letzte Anweisungen.



3 Aus der stillen Geheimaktion wird nichts – es sind Terroristen an Bord. Die Suche gerät zum Wettlauf mit der Zeit.



4 Zu spät. Die Terroristen haben das Schiff unter Kontrolle und Metal Gear Ray aktiviert. Nachdem der Kampfroboter das Schiff komplett in Einzelteile zerlegt hat, taucht er buchstäblich ab.



5 Zwei Jahre später: Dort, wo der Tanker versenkt wurde, steht inzwischen die Bohrinsel „Big Shell“. Und, wie könnte es anders sein – auch sie wird Ziel einer terroristischen Attacke.



6 Ein Geheimagent, Codename „Raiden“, soll die Bohrinsel durchsuchen und die Terroristen kalt stellen. Viel Spaß dabei …



7 Natürlich haben die bösen Jungs Raidens Anwesenheit entdeckt. Fortune (links) und Vamp (rechts) sind wachsam.



8 Noch in seinem Tauchanzug erkundet Raiden vorsichtig die Umgebung: Was haben die Terroristen wirklich vor?



9 Auf der Bohrinsel wimmelt es nur so von Wachen. Raiden muss sich immer wieder vor den alarmierten Patrouillen verstecken.



10 Wenn's gar nicht anders geht, wird die Wache aus dem Verkehr gezogen – mit einem Schuss aus der Betäubungspistole.



11 Solid Snakes Erzfeind Revolver Ocelot scheint Drahtzieher der Terrorangriffe zu sein. Was führt der Mann im Schilde?

Metal Gear Solid 2

FORTSETZUNG

BEDIENUNG

Sie haben Ihre Spielfigur meistens von schräg oben im Blick und bewegen sie mit dem Mini-Steuerknüppel. Drücken Sie die **R1**-Taste, so sehen Sie die Umgebung aus dem Blickwinkel der Spielfigur. Das hilft der Orientierung und Zielgenauigkeit. Per ■-Taste wird geschossen oder, falls Sie keine Waffe im Anschlag haben, der Gegner von hinten in den Würgegriff genommen.

Möchten Sie einen Schrank öffnen, um sich darin zu verstecken oder ein paar Gegenstände abzugreifen, dann drücken Sie die ▲-Taste. Damit betätigen Sie auch Schalter oder hangeln sich an Geländern entlang.

Funkkontakt zum Hauptquartier halten Sie per **Select**-Taste. Ein Druck darauf, und schon erscheint das Kommunikationsmenü CODEC. Wählen Sie darin per Steuerkreuz die gewünschte Frequenz aus, dann steht Ihnen die Einsatzleitung mit Rat und Tat zur Seite. Links oben im Bild sehen Sie das Radarfeld. Es zeigt Feinde und deren Blickrichtung – eine äußerst praktische Hilfe fürs Anschleichen von hinten. Werden Sie trotzdem entdeckt, so können Sie sich entweder verstecken oder schnellstens die Flucht nach vorn antreten (was in den meisten Fällen aber nicht empfehlenswert ist). Besser, Sie schießen der Wache das Funkgerät aus der Hand, um einen Alarmruf zu verhindern. Oder ziehen den Mann mit einem Betäubungsschuss aus dem Verkehr und leihen sich ein paar nützliche Gegenstände bei ihm aus.



Die schöne „Fortune" ist leider ein böses Mädchen. Ihren Namen – frei übersetzt: „die Glückliche" – trägt sie, weil jede Pistolenkugel sie verfehlt.

URTEIL

Wer „Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty" kauft, hat damit das Eintrittsgeld für einen erstklassigen Kinofilm bezahlt. Was dem Spieler hier 15 Stunden lang geboten wird, braucht sich hinter der furiosen Action sündhaft teurer Hollywood-Produktionen nicht zu verstecken. Und alles wirkt so beklemmend realistisch, dass Sie sich nicht als Zuschauer fühlen werden – sondern als Geheimagent in unwirtlicher Umgebung: vom Wind gepeitschter Regen, unglaubliche Lichteffekte, glaubhaft umgesetzte Waffenphysik und höchst intelligent handelnde Feinde. In dieser vollendeten Kombination gab's das wohl noch nie in einem Computerspiel. Die in zahlreichen Filmsequenzen weiter gesponnene Geschichte mit ihren durchdachten Wendungen und versteckten Anspielungen auf bekannte Filme hält den Spannungsbogen straff. Metal Gear Solid spielt mit Ihren Emotionen. Spiele dürfen das tun, sollten es sogar. Eine wirklich solide, „sehr gute" Sa-

GETESTET MIT **Playstation 2**

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty

Hersteller: **Konami**

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/XP**	nein
Altersempfehlung	ab 16 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,26**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	5%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	erstklassig	1,00
Geräusche	3%	realistisch	1,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich	1,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	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%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/24694 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.konami-europe.com)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557320 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	069/98557377 (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%**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	2,50
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	Vollbild	**1,00**
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%**		**1,22**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	6 Endgegner, ca. 15 Spielstunden	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (analog, digital)	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,37**
Auf-/Abwertung		umfangreiche Zusatz-DVD mit Hintergrundberichten	**-0,30**
TESTERGEBNIS		**sehr gut**	**1,07**
PREIS/LEISTUNG		**befriedigend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		59,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		59,00 € (Hellgames, Leverkusen, 02171/742715)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,07 x 59,95 = 64,15 = befriedigend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

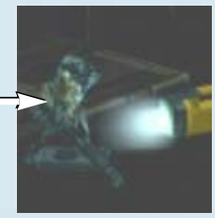
SPIELDETAILS



Spindluder:
Öffnen Sie zur Ablenkung der Wachen einfach eine Spindtür mit einem netten Poster: Ihre Verfolger sind dann für einen Augenblick unaufmerksam.







Spielzeug:
Im Gang sieht Snake die Silhouette eines Erzfeindes. Doch der Schatten stammt nur von einer Spielzeugfigur, die vor einer Taschenlampe steht.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



L1 : Ich-Perspektive
▲ : Aktion auslösen
■ : Waffe benutzen
● : Schlagen

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Zirkus-Klon: Wählen Sie Ihre Spielfigur. Und erwarten Sie bloß keine Schönheit – auch keine Unterschiede zwischen Frauen und Männern.



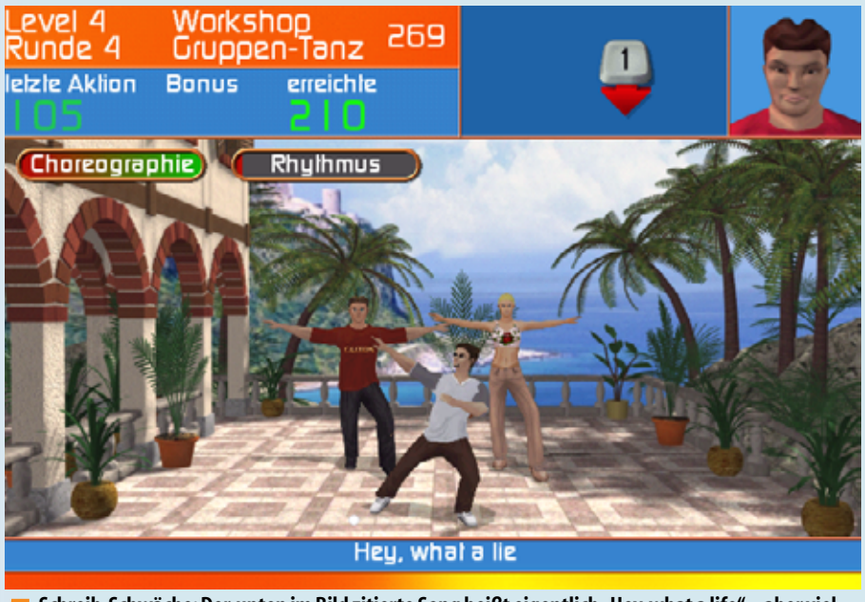
2 Star-Anwalt: Tanzen und singen Sie diesem Herrn etwas vor. Videoclips zeigen solche und ähnliche Szenen des „Popstar"-Alltags.



3 Wort-Klauber: „Must be talking to an angel … must be talking to an angel" – schicken Sie den Text auf den Teleprompter, und bleiben Sie im Takt.



4 Insel-Törn: Jetzt müssen Sie auf Ibiza Ihr Können unter Beweis stellen. Die Leiterin der Tanzgruppe begrüßt alle neuen Vortänzer.



5 Schreib-Schwäche: Der unten im Bild zitierte Song heißt eigentlich „Hey, what a life" – aber vielleicht ist ja eh alles gelogen … Jedenfalls ist Gruppentanz zu diesem heißen Hit angesagt. Für optimales Rhythmusgefühl gibt's Punkte. Erst wenn Sie davon genug haben, geht's in die nächste Runde.



6 Ab-Gesang: Beim Wettstreit um einen Platz auf der Bühne gibt's auch Verlierer. Da hilft kein Weinen und kein Jammern.



7 Hit-Fabrik: Endlich haben Sie erreicht, was Sie schon immer wollten. Sie sind jetzt ein Popstar. So leicht geht das. Zumindest im Spiel.

POPS

Musikspiel für PC | Wenn die Maus zum Mikro wird und Ihr Sessel zur Tanzbühne – dann klicken Sie sich zum Starruhm

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 144.

INHALT

Es gibt viele Wege, Popstar zu werden. Sind Sie künstlerisch begabt, können singen oder mit Instrumenten umgehen, steht Ihnen alles offen. Ein anderer Weg führt über das „optische" Auswahlverfahren: Da entscheiden dann oft nur das „süße" Grinsen oder der ausgefeilte Tanzstil über Erfolg oder Misserfolg. Popstar oder Musiker – zwischen diesen Begriffen liegen mittlerweile Welten. Kommerziell ausgerichtetes Vermarktungsgeschick katapultiert fast jeden in den Olymp der neuen Stars. Warum nicht auch Sie? Mit „Popstars", dem PC-Spiel zur gleichnamigen TV-Sendung. Klicken Sie sich nach oben.

Als angehender Popstar singen, tanzen und texten Sie sich durch. Erreichen Sie beim Casting die nötigen Punkte, geht's zum sogenannten Recall (zweites Vorsingen und Vortanzen), von dort dann zu den Ausbildern auf Ibiza. Bis zum großen Auftritt auf der Showbühne muss eben alles sitzen. Choreographie, Taktsicherheit und ein Gefühl für Ausdruck und Gesang sind wichtig, wenn Sie zu Songs von „Bro'Sis" oder „No Angels" abrocken.

Beim Singen laufen am unteren Bildrand Textzeilen über den Schirm. Ein über den Silben springender Punkt soll markieren, was da gerade gesungen wird, ist aber leider selbst nicht immer im Takt. Da im richtigen Moment per Mausklick oder Tastendruck den richtigen Text zu treffen, ist gar nicht so leicht. Bleiben Sie eine Weile im Rhythmus, so gibt das Bonuspunkte, und Ihr künstlicher Popstar ist dem Erfolg ein Stückchen näher. Geht es dagegen nicht ums Singen, sondern ums Texten allein, dann ist Ihr Gedächtnis gefragt. Prägen Sie sich Songtexte gut ein und bringen Sie durcheinander geratene Zeilen innerhalb von Sekunden in die richtige Reihenfolge.

Die echte Herausforderung kommt dann beim Tanzen auf Sie zu. Schwingen Sie Tanzbeine, Tanzarme und andere Körperteile – natürlich im Takt. Denn gerade die korrekten Tanzeinlagen bringen Bonuspunkte. Stehen Sie allein auf der Bühne, dürfen Sie auch schon mal improvisieren. Aber nur dann, wenn Ihnen das Spiel nicht vorschreibt, auf welchen Knöpfen der Tastatur Sie im richtigen Augenblick herumzutanzen haben. Legen Sie im Gruppentanz mit anderen Mitbewerbern eine flotte Sohle aufs Parkett, müssen Sie den Anweisungen streng Folge leisten. Eigene Improvisationen zerstören nur die Choreographie.



Die „Brüder und Schwestern" von Bro'Sis haben es geschafft.

SPIELDETAILS



Hirn-Training: zerhackte Songtexte sekundenschnell ordnen.



Tanz-Schule: in der Wohnung abzappeln per Tastendruck.

TARS

BEDIENUNG

Treffen Sie die richtigen Textzeilen und Tanzbewegungen per Tastendruck. Dazu einfach schnell genug die geforderte Tastenkombination im Takt drücken.

URTEIL

Das Musikspiel kränkelt mangels spielerischen Abwechslungsreichtums und wegen schwacher Ideen. Zugegeben: Die Bewegungsabläufe der Spielfiguren sind schon ganz nett. Mit 18 unterschiedlichen Tanzbewegungen stoßen Sie allerdings schnell an die Grenzen Ihres künstlerischen Ausdrucksvermögens. Von der Anmutung echter Stars keine Spur: Die missratenen Fratzen Ihrer Spielfiguren leiden scheinbar an Gesichtslähmung. Denn – dem Himmel sei Dank – hier gibt es kein aufgesetztes Grinsen. Warum auch? Spätestens, wenn zum siebten Mal in Folge „I Believe“ von Bro'Sis 'rauf- und 'runtergenudelt wird, verginge auch Ihnen das Lachen auf der Computer-Showbühne. Da sind auch die 15 Videoschnipsel der echten Popstars-Sendung zwischen den Tastatur-Akrobatikeinlagen kein Mittel gegen Langeweile. Immerhin gibt's für knapp 20 Euro zehn teils verkürzte Fassungen der Original-Musiktitel. Wer's mag … Einmal gepoppt, schnell wieder gestoppt. Darum nur ein „befriedigend“ für die schwache Darbietung.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

1 – 9 : Tanzschritte ausführen

[ ] : Texte vorsingen



Foto: QBS

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Popstars

Hersteller: **Blackstar**
Version: 1.0

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich.

Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Xbox**	nein
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**3,32**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht	1,00
Langzeitspaß	5%	sehr gering	5,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr gering	5,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	fehlen	6,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	unprofessionell	5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	zu gering	5,00
Handlung/Geschichte	4%	mäßig	4,00
Spannung	3%	nicht nötig	1,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig	5,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	nicht nötig, da vorgegeben	1,00
SERVICE	**3%**		**5,66**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01908/88025 (1,86 €/Min.)	5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.black-star.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06241/934940 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06241/934941 (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 (468 Megabyte)	6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,0039 Megabyte	1,06
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	4,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**1,11**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelt	2,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Hercules 3D Prophet 4000XT	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Hercules 3D Prophet 4000XT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Hercules 3D Prophet 4000XT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Elsa Erazor X2	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Hercules 3D Prophet 4000XT	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei	**1,00**
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%**		**3,78**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	10 Lieder	5,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	nur an bestimmten Stellen	3,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/zehn	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,76**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	befriedigend 2,76
PREIS/LEISTUNG	gut
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	19,99 €
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	18,50 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274/700366)
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	2,76 x 19,99 = 55,17 = gut

*ermittelt bei über 120 Händlern

TR Paradise

[sprich: „Päredeis Eiländ"]

Zusatz-CD-ROM zum Aufbauspiel für PC | Was für ein Diktator wären Sie? Machen Sie den Insel-Test

INSTALLATION

„Paradise Island" bleibt Nichtbewohnern des Südseestaates „Tropico" verschlossen, denn es funktioniert nur bei Besitzern des Originalspiels. Tipps zur Installation finden Sie auf Seite 144 – damit Sie anschließend nicht reif für die Insel sind. Doch gerade bei diesem Spiel könnte das nicht schaden …

INHALT

Bereits mit Tropico hatten Sie als Spieler die außergewöhnliche Möglichkeit, Diktator einer Karibikinsel zu sein. Sie befahlen den Anbau von Nahrungsmitteln für Ihre Bürger. Sie ließen Fabriken errichten, um Zuckerrohr in Rum zu verwandeln und ins Ausland zu verkaufen. Sie errichteten Wohnhäuser und Touristengebiete, um Reichtum und Wohlstand zu mehren.

Paradise Island verschafft dem gestandenen Alleinherrscher neue Möglichkeiten, besonders im Bereich des Tourismus. So können Sie jetzt Tennisplätze, Minigolf-Anlagen und Naturschutzgebiete errichten. Hauptziel: den Inselbesuchern noch mehr Geld aus der Tasche zu ziehen. Neue Verfügungen erlauben Ihnen, unliebsame Revolutionäre für drei Jahre in den Kerker zu sperren oder die Wehrpflicht zu verkünden. Mit genügend Geld in der Hinterhand können Sie sogar ein Sozialversicherungssystem einführen. Rentner und Studenten erhalten dann zwei Drittel des Durchschnittslohns. Und Sie könnten sich einer gesteigerten Beliebtheit erfreuen.

Freunde festgelegter Spielziele erhalten mit der Erweiterung Paradise Island gleich 20 neue Szenarien.

SPIELVERLAUF



1 Schnell müssen zu Beginn Wohnhäuser errichtet werden. Die Tropicaner hausen dann nicht in Wellblech-Hütten, zahlen Ihnen zudem Miete.



2 Auch für Nahrung muss gesorgt sein. Hier werden Bananen angebaut und Rinder gezüchtet. Überschüsse exportieren Sie per Schiff.



3 Das Militär sorgt auf der Insel neben der Polizei für Recht und Ordnung. In dieser Basis leben Soldaten und deren Familien recht fidel.



4 Höchste Einnahmen verschafft Ihnen die Industrie. In der Rumdestille wird Zuckerrohr zu Alkohol verarbeitet. Ein Kraftwerk liefert Strom.



5 Nun können auch die Touristenscharen kommen. In jahrelanger Arbeit wird ein Flugplatz errichtet, um die Urlauber auf Tropico zu bringen.



6 Zwischenzeitlich bauen Ihre Arbeiter Hotels, Freizeitanlagen und Souvenirläden. Überall werden die Touristen zur Kasse gebeten.



7 Nach spätestens 50 Jahren geht Ihre Regierungszeit zu Ende. Nur mit viel Fingerspitzengefühl und dem richtigen Händchen im Umgang mit den Inselbewohnern bleibt ein Diktator so lange im Amt. Kurz bevor Sie in Rente gehen, dürfen Sie Ihre Leistung noch einmal auf der Übersichtskarte bewundern.



TOPICO Island 1

Innerhalb eines bestimmten Zeitraums müssen Sie dort unterschiedliche Herausforderungen bewältigen, meist militärische oder touristische.

BEDIENUNG

An der Steuerung hat sich im Vergleich zum Originalspiel nichts verändert: Mit wenigen Mausklicks kontrollieren Sie Politik und Infrastruktur auf Tropico.

URTEIL

Paradise Island bietet zu wenig Neues, um den Dauerbrenner Tropico noch interessanter zu machen, als er ohnehin schon ist. 15 neue Gebäudetypen und sechs weitere Verfügungen – keine reife Leistung für eine Spielerweiterung. Zumal die Neuerungen sich auf den Bereich des Tourismus konzentrieren. Interessant ist die Zusatz-CD-ROM für Sie also nur, wenn Sie Tropico zu einer Urlaubsinsel machen wollen. Auch die 20 neuen Szenarien können am insgesamt etwas mauen Gesamteindruck nichts ändern. Denn am meisten Spaß macht das Spielen ohnehin nur dann, wenn man sich die Spielziele selbst steckt.

Auf die Nerven geht bei längerer Spielzeit das Ruckeln auf dem Bildschirm. Das bleibt Ihnen selbst dann nicht erspart, wenn Sie einen schnellen Computer haben. Wenn die individuellen Bedürfnisse 500 verschiedener Inselbewohner berechnet werden müssen, bringen ständige Aussetzer im Spielgeschehen Sie schon mal auf die Palme. Viele Gründe, die die Erweiterung nicht so „gut" wegkommen lassen wie seinerzeit das Originalspiel. ■

SPIELDETAILS



Touristen lieben es, in tropischer Hitze Tennis zu spielen.



Luxus-Reihenhäuser bringen Ihnen hohe Mieteinnahmen.



Der Anbau von Papaya: detaillierter kaum darstellbar.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Tropico
Paradise Island
Hersteller: Take 2 Interactive
Version: 1.50

Zum Testzeitpunkt kein Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich

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

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,12**
Spieleinstieg	6%	sehr leicht		1,00
Langzeitspaß	5%	gering		4,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	groß		2,00
Bewegungsabläufe	3%	fast perfekt		2,00
Musik	2%	erstklassig		1,00
Geräusche	3%	realistisch		1,00
Stimmen/Kommentare	2%	vorzüglich		1,00
Texte/Untertitel	2%	vorzüglich		1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	beeindruckend		2,00
Handlung/Geschichte	4%	nicht nötig		1,00
Spannung	3%	mäßig		4,00
Abwechslungsreichtum	3%	zu wenig		5,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	überlegt		3,00
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.tropico.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%**			**3,46**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	nein (470 Megabyte)		6,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein		6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	838,0156 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%**			**3,17**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	nicht spielbar / nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	ruckelt / ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	ruckelt / ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	ruckelt / ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium III 800/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	ruckelt / ruckelt	3,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	ruckelfrei / ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelt		**3,00**
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%**			**2,00**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	15 neue Gebäude, 6 neue Verfügungen		4,50
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%**			**2,17**
Auf-/Abwertung				

TESTERGEBNIS	gut ←	2,17
PREIS/LEISTUNG	befriedigend	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	19,95 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	18,80 € (Medienexpress, Elsdorf, Tel. 02274/700366)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,93 x 19,95 = 38,50 = befriedigend	

* ermittelt bei über 120 Händlern



ECH

Actionspiel für PC |
Krieg im Weltraum - retten Sie die Menschheit

INSTALLATION

Wie Sie die Galaxie retten können, erfahren Sie zwar nicht auf Seite 144, doch Installationshinweise für PC-Spiele gibt's dort schon.

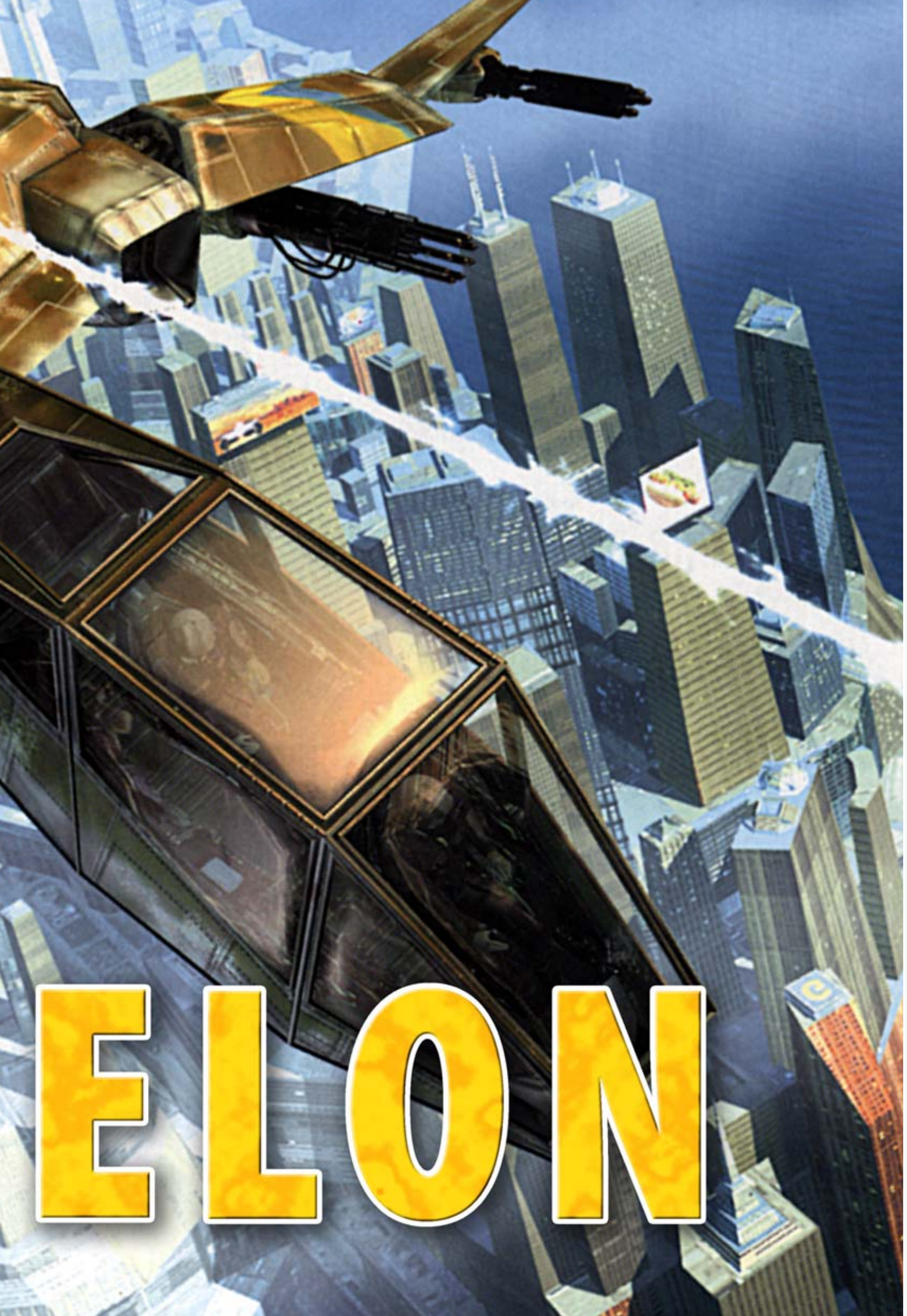
INHALT

In einer fernen Galaxis im Jahre 2117 haben sich die Menschen gegen die Herrschaft ihres grausamen Imperators aufgelehnt und nach langen Kämpfen ihre Unabhängigkeit gewonnen.

In Erbfolgekriegen setzte sich die galaktische Föderation freier Planeten durch und läutete mit ihrem Sieg eine Ära des Friedens ein.

Bis im Jahre 2320 eine Langstrecken-Patrouille der Föderation einen unbekannten Sternenkreuzer entdeckt. Die dort lebenden menschenähn-

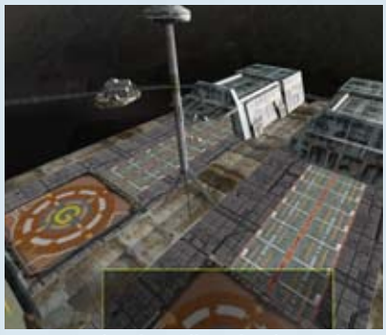
→



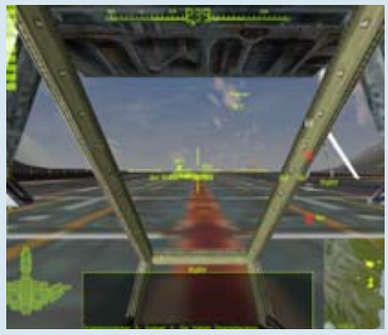
ELON

ECHELON FORTSETZUNG

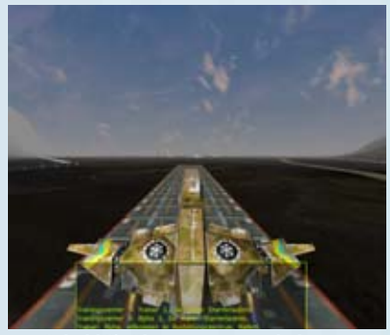
SPIELVERLAUF



1 Am Beginn Ihrer Pilotenkarriere steht natürlich die Fliegerschule. Alle Starts erfolgen von dieser Basis aus.



2 Aus der Cockpitperspektive haben Sie alle Instrumente im Blick. Das Symbol links zeigt den Zustand des Schiffs. Grün heißt: o.k.



3 Sobald Sie Platz genommen haben, startet der Flieger automatisch. Eine andere Kameraperspektive sorgt für Übersicht.



4 Nachdem Sie sich im ersten Ausbildungskurs mit den Grundfunktionen der Steuerung vertraut gemacht haben, können Sie ein paar gewagte Manöver ausprobieren, zum Beispiel unter der Brücke hindurchfliegen. Schalten Sie dabei unbedingt auf Verfolgerperspektive um, damit Sie den Gleiter im Blick haben und nicht an einem Brückenpfeiler enden.



5 Sobald Sie in der Ausbildung die Zielerfassung erlernt haben, dürfen Sie ein paar Panzer nach Hause eskortieren.



6 Auf der Karte können Sie jederzeit Ihre Position (gelb) sowie die Ihrer Teamkameraden (grün) und Gegner (rot) erkennen.



7 In Einsätzen bei Dunkelheit ist das Nachtsichtgerät unerlässlich. Nur so können Sie Gegner überhaupt entdecken.



8 Lenkraketen sind optimal für Luftziele. Wenn der Kreis des Zielkreuzes komplett grün ist, haben Sie den Gegner erfasst.



9 Die letzte Rakete rast auf ihr Ziel zu. Um den Gegner vom Himmel zu holen, rufen Sie per Druck auf [-] Kameraden zur Hilfe.



10 Mit beschädigtem Schiff, aber selbst unversehrt legen Sie dank Autopilot eine butterweiche Landung auf der Basis hin.

lichen Velianer sind Nachfahren einer Kolonie des Imperiums, und es entwickelt sich rasch ein reger Austausch mit den Fremden. Es werden Verträge unterzeichnet und in jedem System der Föderation Teleportationsanlagen für die Raumschiffe der Velianer errichtet. Ein tödlicher Fehler, denn die Velianer nutzen die Sicherheitslücke zum Angriff.

Als junger, zu allem entschlossener Jagdpilot in der Elite-Kampfeinheit haben Sie jetzt die Aufgabe, die Galaxie vor einem finsteren Schicksal zu bewahren. Doch bevor Sie sich in die Schlacht um den Planeten Rockade 4 stürzen und mit der Rettung der Menschheit beginnen, müssen Sie erst den Ausbildungskurs zum Piloten heil überstehen. Und das ist leichter gesagt als getan, denn bis Sie Ihren Raumgleiter gekonnt über das bergige Terrain steuern können, werden Sie sicherlich einige Bruchlandungen hinlegen.

Anhand von Übungszielen am Boden und in der Luft lernen Sie in den drei Ausbildungskursen zuerst die Steuerung und die Waffensysteme kennen. Im dritten Kurs wird Ihre Ausbildung mit dem Formationsflug und dem Befehlen Ihrer Teamkameraden komplettiert. Nach dem Abschluss der Ausbildung steht für Einzelspieler ein umfangreicher Feldzug gegen die Velianer auf dem Programm, dazu viele Sondereinsätze.

Während des Krieges gegen die Velianer treffen Sie auf die bei Actionspielen üblichen Kampf- und Verteidigungseinsätze. So müssen Sie mal den Luftraum von feindlichen Raumschiffen freihalten, mal für Ihre Bodentruppen den Weg freischießen oder Ihre eigene Basis gegen Attacken der Aggressoren verteidigen.

Sie können Ihr Pilotenglück aber auch in der „Todesarena“ versuchen. In verschiedenen Flugwettbewerben kämpfen Sie hier gegen den Computer um Punkte und natürlich um Ihre Pilotenehre. Sie können sowohl in zwei Team-Arenen gegen den Computer antreten, als auch in vier unterschiedlich schweren Kampfarenen allein Ihr Flugtalent beweisen.

Wer nur Lust auf ein kurzes Spiel zwischendurch hat, findet mit der „Instant Action“ im Hauptmenü eine kurzweilige Alternative zum großen Feldzug. Ohne den Ballast von Hintergrundgeschichte und verschachtelten Missionszielen dürfen Sie hier in drei unterschiedlichen Szenarien nach Herzenslust ballern. Dazu können Sie ein Raumschiff nebst Bewaffnung Ihrer Wahl einsetzen.

Im Spiel stehen Ihnen 15 verschiedene Raumschiffe zur Verfügung, die in drei Kategorien eingeteilt sind. Die langsamen Jagdbomber eignen sich mit ihrer Feuerkraft vor allem für Bodenziele, während die wendigen Jäger optimal auf den Luftkampf zugeschnitten sind. Die Abfangjäger bestechen durch ihre Geschwindigkeit und lassen sich für die Langstreckenaufklärung sowie zum Abfangen langsamerer Raumschiffe nutzen. Jedes verfügt über individuell ausgeprägte Flugeigenschaften und können mit 20 verschiedenen Waffensystemen ganz nach Wunsch ausgerüstet werden.

Für Mehr-Spieler-Partien stehen zusätzlich sechs verschiedene Missionsarten zur Verfügung. Vier davon sind für den Kampf jeder gegen jeden angelegt, je eine für eine Team-Staffel sowie die Eroberung der gegnerischen Basis mit einem Team.

BEDIENUNG

„Echelon" lässt sich sowohl mit der Maus als auch mit dem Steuerknüppel gut spielen. Die Maus ist bei Flugmanövern zwar wesentlich präziser, vermittelt aber kein so gutes Fluggefühl wie der Steuerknüppel. Zu beiden Eingabegeräten wird jedoch außerdem die Computer-Tastatur benötigt, auf der wichtige Befehle liegen, wie Zielerfassung, Kamera und die Kommandos für die Teamkameraden. Mit der Bordkamera und mehreren Außenansichten können Sie jederzeit Ihren Blickwinkel stufenlos verändern, was gerade in heftigen Luftkämpfen hilfreich sein dürfte. Wegen der vielen Funktionen, die dem Spieler zur Verfügung stehen, ist unbedingt eine gewisse Einspielzeit nötig, bis man seinen Flieger intuitiv steuern kann.

URTEIL

Bei Echelon steht eindeutig die Action in Luftkämpfen im Vordergrund, und das ist gut so. Es macht einfach Spaß, über die echt wirkende Planetenoberfläche zu rasen, sich in Luftschlachten den Gegnern zu stellen oder vorübergehend in Schluchten Schutz zu suchen. Die flüssige Grafik ist detailliert, ohne überladen zu wirken, und erzeugt ein realistisches Fluggefühl. Und alles sieht dabei sehr gut aus – vorausgesetzt, Sie haben einen schnellen PC und eine leistungsfähige Grafikkarte. Aber selbst wenn Sie im Spiel die Qualität der Grafik niedriger einstellen müssen, sieht die Landschaft immer noch faszinierend aus. Bereiten Ihnen die überlegt handelnden Computergegner zu große Schwierigkeiten, so können Sie das Spiel vereinfachen. Schalten Sie dazu einfach die Kollisionen mit den Gegnern aus, und spielen Sie im leichteren Arcarde-Modus. Im Wettstreit der Science-fiction-Spiele erkämpft sich Echelon einen „guten" Platz.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Mit der Maus feuern Sie und steuern den Raumgleiter.



- **A : Autopilot**
- **D : Vorwärts**
- **G : Ziel im Fadenkreuz**
- **M : Karte**
- **N : Nachtsichtgerät**
- **T : Größte Bedrohung**
- **Ü : Nächstes Ziel**
- **← : 100 Prozent Schub**
- **⇄ : Waffen wechseln**
- **⎵ : Rückwärts**

SPIELDETAILS



Für schnelle Luftkämpfe ist der Jäger „Lightning" optimal .



Mit dem Abfangjäger „Spirit" holen Sie jeden Gegner ein.



Der Jagdbomber „Jericho" bekämpft Bodenziele perfekt.



Das Transportschiff „Invader" ist völlig unbewaffnet.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Echelon

Hersteller: Ubisoft
Version: 1.18.23r

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter www.echelon.bethsoft.com

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**1,78**
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%	vorzüglich	1,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	groß	2,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	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.echelon.bethsoft.com)	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%**		**2,39**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (634 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%	teilweise Englisch	4,00
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%**			**3,06**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelt	ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**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%**		**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	1 Feldzug, 3 Sofort-Einsätze, 4 Kampfarenen und Mehr-Spieler-Einsätze	1,00
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%**		**1,87**
Auf-/Abwertung			

TESTERGEBNIS	**gut** ←	**1,87**
PREIS/LEISTUNG	**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**51,10 €**	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)	**39,95 €** (Prima Games, Bochum, Tel. 0234/9160630)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)	1,87 x 51,10 = 95,56 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

SPIELVERLAUF



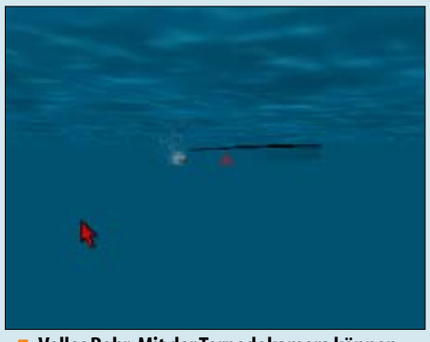
1 Willkommen an Bord: Im Start-Bildschirm können Sie wählen, ob Sie den ganzen Feldzug oder eine Einzelmission spielen möchten.



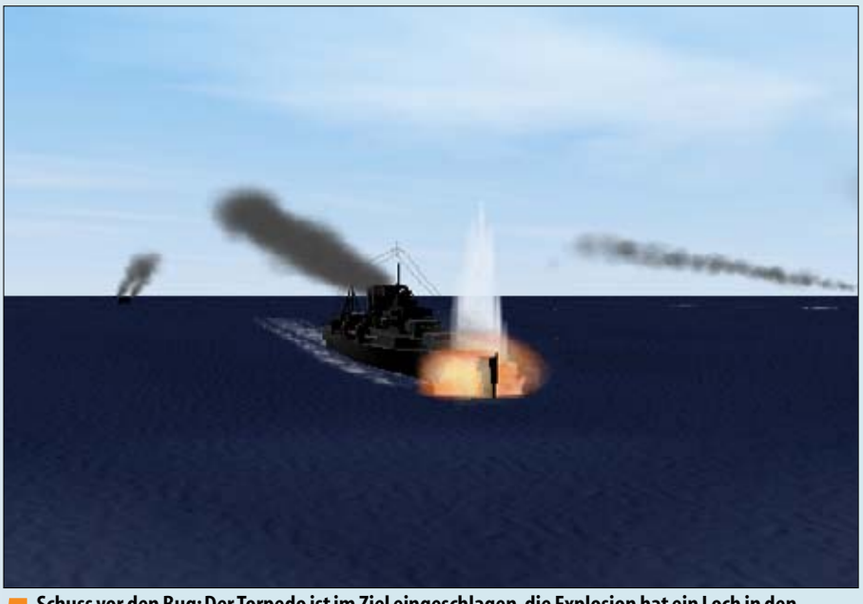
2 Alles auf einer Karte: Zu Beginn jedes Einsatzes sollten Sie sich mithilfe der Seekarte ein Bild von Ihrem Zielgebiet machen.



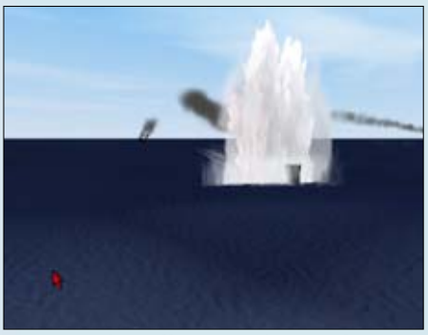
3 Feind in Sicht: Ein gegnerischer Konvoi kreuzt Ihren Kurs. In Schleichfahrt auf Seerohrtiefe pirschen Sie sich vorsichtig an den Verband.



4 Volles Rohr: Mit der Torpedokamera können Sie den Weg des Projektils verfolgen. Hier hat das Geschoss sein Ziel fast erreicht.



5 Schuss vor den Bug: Der Torpedo ist im Ziel eingeschlagen, die Explosion hat ein Loch in den Schiffsbug gerissen. Dank verschiedener Kameraperspektiven lässt sich der Treffer aus sicherer Entfernung beobachten, ohne dass Sie sich mit Ihrem U-Boot in Gefahr begeben müssten.



6 Böser Folgetreffer: Der zweite Torpedo setzt das Zerstörungswerk fort. Doch damit ist das Kriegsschiff noch lange nicht versenkt.



7 Operation gelungen: Durch das Periskop sehen Sie Rauchschwaden aus dem Kreuzer aufsteigen, der jetzt als „schwer beschädigt" gilt.

Silent H

Simulationsspiel für PC | Tauchen Sie mit Ihrem U-Boot durch die finsteren Tiefen des Zweiten Weltkrieges

INSTALLATION

Alle Nachwuchskommandanten finden auf Seite 144 Tipps, mit denen sie die komplizierte U-Boot-Technik problemlos in den Griff bekommen.

INHALT

In Schleichfahrt nähern Sie sich mit Ihrem U-Boot einem Verband feindlicher Handels- und Kriegsschiffe. Lauschen gebannt dem Geräusch der Schiffsschrauben, das lauter und lauter wird. Vorsichtig tauchen Sie bis Seerohrtiefe auf und fahren das Periskop aus. Nur schemenhaft erkennen Sie das erste Schiff im Visier. Noch hat niemand Sie entdeckt, der Geleitzug steuert arglos auf Ihre Position zu. Als erstes Ziel peilen Sie einen Kreuzer an, der den Transportkonvoi beschützen soll. Torpedos in Rohr eins und zwei: Feuer. Mit dem dritten Geschoss zielen Sie auf einen der Frachter. In wenigen Sekunden wird der Einschlag Ihrer Geschosse die trügerische Ruhe auf See unsanft unterbrechen.

Jetzt sollten Sie möglichst schnell wieder abtauchen, denn nach dieser Attacke werden die Kriegsschiffe des gegnerischen Verbandes sich an Ihre Spur heften.

Im Spiel „Silent Hunter 2" kommandieren Sie verschiedene deutsche U-Boot-Typen aus dem Zweiten Weltkrieg. In einem kompletten Feldzug oder in acht Einzelmissionen müssen Sie die unterschiedlichsten Aufträge durchziehen, etwa einen Konvoi angreifen oder im „Zweikampf" gegen ein feindliches U-Boot siegen.

Das ist gar nicht so einfach. An Bord sollten Sie alle Stationen Ihres Schiffs ständig im Blick haben – vom Maschinenraum über das Bordgeschütz und das Periskop bis hin zu Ihrer Kapitänskajüte. Die Realitätsnähe der Einsätze können Sie in einem weiten Bereich selbst festlegen. Das heißt: Je weiter sich die Spieleinstellungen dem „echten Leben" nähern, desto schwerer wird Ihr Überleben unter Wasser.

BEDIENUNG

Ein Kapitänspatent benötigen Sie zum Spielen zwar nicht, eine gewisse Einarbeitungszeit in die Erfordernisse der verschiedenen Stationen an Bord ist aber unerlässlich. Sollten Sie bereits über nautische Grundkenntnisse

unter 2

1 Sprich: „Sailent Hanter"

verfügen, dann wird Ihnen das Erlernen der Funktionen Ihres U-Boot wesentlich leichter fallen. Gesteuert wird das Spiel komplett per Maus oder Tastatur. Die wichtigsten Befehle an Ihre Mannschaft lassen sich über Menüs anwählen. Das erleichtert in hektischen Situationen das Manövrieren.

URTEIL

Hier waren Leute mit Fachkenntnissen am Werk. Praktisch alle Einsatzaufträge laufen völlig unterschiedlich ab und sind – abhängig vom eingestellten Realitätsgrad – äußerst anspruchsvoll.

Die 3D-Grafik ist funktional und sachlich, damit aber leider nicht mehr zeitgemäß. Das Meer zum Beispiel präsentiert sich ständig als unbewegte blaue Soße mit ein paar Kräuseln an der Oberfläche. Doch trotz der etwas nüchternen Bilderwelt motiviert Silent Hunter 2 wegen seiner ausgeprägten Strategie-Elemente zum Weiterspielen, vorausgesetzt, Sie haben sich gründlich mit der Bedienung Ihres U-Bootes vertraut gemacht. Wer einfach nur planlos um sich ballert, wird in diesem Spiel keinen Erfolg haben. Jeder Angriff erfordert eine gründliche Analyse der feindlichen Schiffe und der jeweiligen Umgebung. Silent Hunter 2 überzeugt im wahrsten Sinne des Wortes durch Spieltiefe – „gut". ■



Fast lautlos schleicht sich Ihr U-Boot an die feindlichen Verbände.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.



SPIELDETAILS

Den Horchraum können Sie sowohl über das Symbol in der Menüleiste als auch mit der Tastatur aufrufen.



In der Kapitänskajüte finden Sie das Logbuch und Ihren Bordkalender (Kreise).





Mit dem großen Flak-Geschütz an Deck können sie angeschossene Schiffe versenken.





GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Silent Hunter 2

Hersteller: **Ubisoft**
Version: 1.00.0699

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter *www.silenthunterii.de*

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,46**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	5%	hoch	2,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	mit leichten Schwächen	3,00
Musik	2%	durchschnittlich	3,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	professionell	2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell	2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Maus (optimal)	1,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	herausragend	1,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend	2,00
Spannung	3%	durchschnittlich	3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	intelligent	2,00
SERVICE	**3%**		**1,64**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.silenthunterii.de)	1,00
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%**		**1,83**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (788 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	nein	6,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**		**1,14**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	35 bestanden, 1 nicht bestanden	1,14

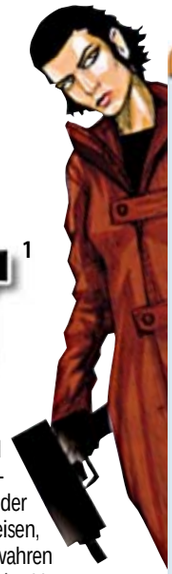
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN			**10,8%**			**1,94**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	nicht spielbar	nicht spielbar	6,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	leichte Grafikfehler	2,00
Pentium II 350/64 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00

FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**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%	ein großer Feldzug und 8 Einzelmissionen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,99**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**1,99**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		51,10 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		39,95 € (Primal Games, Bochum, Tel. 0234/9160630)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,99 x 51,10 = 101,69 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

Ecks vs. Sever[1]

[1] sprich: „Ecks wörses Ssjuher"



Actionspiel für Gameboy Advance | Es gibt Geheimagenten, die erst schießen, bevor sie Fragen stellen

INSTALLATION

Die technischen Anweisungen zu diesem Einsatz bekommen Sie auf Seite 144.

INHALT

Als perfekt ausgebildete Agentin war Sever einst eine tödliche Waffe im Dienst der Regierung. Doch seit man sie bei einem Undercover-Einsatz im Stich gelassen hat, will sie sich rächen und bedroht ihre früheren Vorgesetzten. Nur Ex-FBI-Agent Ecks, dessen Rolle Sie spielen, kann es mit dieser gefährlichen Frau aufnehmen.

Was zuerst wie die Jagd nach einer irren Terroristin aussieht, entpuppt sich schnell als ausgewachsene Verschwörung auf höchster Ebene. Plötzlich stehen sich Agenten verschiedener Geheimdienste mit gezückten Waffen gegenüber – und Sie dazwischen. Da geht es „nur" noch darum, die eigene Haut zu retten – keine leichte Aufgabe. Doch Ihnen hilft ein beeindruckendes Waffenarsenal einschließlich Maschinenpistolen, Scharfschützengewehren und Granatwerfern. So ausgerüstet, kämpfen Sie sich durch düstere Hinterhöfe, alte Lagerhallen und Gebäudekomplexe. Immer auf der Suche nach Beweisen, die zu den wahren Hintermännern der Verschwörung führen.

Seinen besonderen Reiz bezieht dieses Katz-und-Maus-Spiel aus einer Spielvariante, in der Sie Sever steuern und das Geschehen aus anderem Blickwinkel erleben. Gelungen sind auch die Spielvarianten für mehrere Teilnehmer. Dabei müssen Sie Bomben legen oder Zielpersonen beschützen.



Ecks war einmal Agent des FBI.

BEDIENUNG

Mit Hilfe des Steuerkreuzes und der beiden Schultertasten können Sie sich ziemlich exakt durch die Spielstufen bewegen. Ihr Agent kann zwar nicht springen, aber sich ducken und kriechen. Auf allzu große Zielgenauigkeit kommt es beim Schießen nicht an. Da Sie den Pistolenlauf nur horizontal, nicht aber vertikal bewegen können, reicht es, ungefähr in die Richtung eines Gegners zu ballern, um ihn zu treffen.

URTEIL

Eine ähnlich gute räumliche Darstellung einer Spielwelt gab es auf dem GBA-Bildschirm noch nie zu sehen. Mit der Einschränkung, dass Ihre Spielfigur nicht springen kann, haben Sie totale Bewegungsfreiheit. Allerdings ist auch diese realistische und brutale Form der Gewaltdarstellung auf dem Gameboy neu und nicht unbedingt für jüngere Spieler geeignet. Aufgrund der abwechslungsreichen Spielvarianten und der spannenden Geschichte verdient dieses Agenten-Abenteuer dennoch das Urteil „gut".

SPIELDETAILS

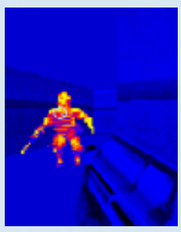


Bild links: Durchs Wärmesichtgerät sehen Sie Gegner auch im Dunkeln.

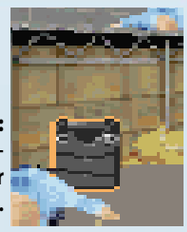


Bild rechts: Diese dicke Schutzweste hält ein paar direkte Treffer aus.

GETESTET MIT

Gameboy-Advance

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Ecks vs. Sever

Hersteller: **Ubi Soft**

Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **PC mit Win 95/98/XP**	nein
Auch für **Xbox**	nein
Altersempfehlung	ab 14 Jahren
Geeignet für	Anfänger und Fortgeschrittene

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,98**
Spieleinstieg	6%	leicht	2,00
Langzeitspaß	5%	durchschnittlich	3,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	mittelmäßig	3,00
Bewegungsabläufe	3%	mit Schwächen	4,00
Musik	2%	nervend	5,00
Geräusche	3%	durchschnittlich	3,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel	3,00
Handlung/Geschichte	4%	stimmig	3,00
Spannung	3%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig	3,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/554938 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.ubisoft.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/3380050 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0211/33800151 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**6,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	fehlt	6,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**11,8%**	bestanden	**1,00**
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD	**11,8%**	bestanden	**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%**		**2,56**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	24 Spielstufen	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	mit Passwort	4,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/vier	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,50**
Aufwertung		sehr gute Mehr-Spieler-Unterstützung	-0,50
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,00**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		56,22 €	
Preisempfehlung (günstigstes Angebot, das die Redaktion im Februar fand*)		39,95 € (Primal Games, Bochum, Tel. 0234/9160630)	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,00 x 56,22 = 112,44 = ausreichend	

*ermittelt bei über 120 Händlern

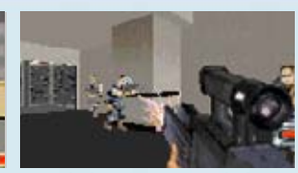
SPIELVERLAUF



1 In einer Lagerhalle stürmen Wachleute mit gezückten Waffen auf den Agenten zu.



2 Im FBI-Kontrollraum gibt es möglicherweise wichtige Unterlagen zu entdecken.



3 Mit dem Sturmgewehr im Anschlag rennt Ecks durch einen bewachten Korridor.



4 Die Beamten der SWAT-Einheit schützen sich mit riesigen Schilden vor Schüssen.



5 Auf offener Straße findet Ecks kaum Deckung und muss daher sehr schnell sein.



6 Ecks hat Sever entdeckt und macht nun Jagd auf die schießwütige Ex-Agentin.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Haben Sie Neuland entdeckt, legen Sie mit Ihrem Schiff an. Das erste Gebäude Ihrer neuen Welt muss ein Handelskontor sein.



2 Nach und nach wächst Ihr Reich: Errichten Sie Holzfäller-Hütten, während Jäger und Fischer erste Nahrungsvorräte ins Dorf bringen.



3 Wenn alles mit Wegen verbunden ist, können die ersten Karren vom Bergwerk rollen. Der Steinmetz beliefert Sie mit Ziegelsteinen.



4 Damit die Kirche im Dorf bleibt, sollten Sie mit den Bauten nichts überstürzen. Zu viele Galgen (Kreis) könnten die Bewohner erschrecken.



5 Sind Ihre Siedler zufrieden, wird Ihnen zu Ehren ein Denkmal errichtet (Kreis). Ob der Galgen daneben ein schlechtes Zeichen ist?



6 Das Grauen lässt nicht lange auf sich warten: Schiffe mit Piratenflaggen segeln direkt auf Ihre Insel zu. Schnell an die Geschütze!



7 Als gut vorbereiteter Stratege haben Sie in solchen Seeschlachten eine reelle Chance. Ihre Flotte ist deutlich in der Überzahl. Auch das letzte Schiff der Piraten geht gefüttert mit Kanonenkugeln zu Grund (Kreis). Im schlimmsten Fall hätten Ihre Wachtürme den Räubern den Rest gegeben.



Strategiespiel für PC |
Bauen und breiten Sie sich aus – und schießen Sie, wenn's sein muss, aus allen Rohren

INSTALLATION

Wie Sie ein Spiel auf dem PC installieren, lesen Sie auf Seite 144.

INHALT

Für Hobby-Strategen gibt es immer was zu tun. Monat für Monat steht mindestens ein neues Strategie- oder Aufbauspiel bereit. Meistens. Aber stehen die Windmühlen doch mal still? Wehen die Fahnen Ihres Königreichs auf Halbmast, weil gerade kein neues Aufbau-Abenteuer am Horizont blinkt? Dann können Sie auch mal getrost auf Altbewährtes zurückgreifen. Beispielsweise auf „Anno 1602": Das jetzt für nur noch 10 Euro erhältliche Strategiespiel verbindet klassische Spielelemente mit zeitgenössischem Flair.

Besiedeln Sie Länder, bauen Sie Ihr Imperium, und bewähren Sie sich vor allem als guter Diplomat und Handelspartner.

Je nach Auftragslage entscheiden Sie, wie der Werdegang Ihrer neuen Welt vonstatten gehen soll. Sind in einem Szenario etwa bestimmte Mengen an Getreide gefragt, die Sie ernten sollen? Oder müssen Sie für eine hohe Population sorgen?

Das kann ganz schön knifflig sein. Aber sobald Sie mit Ihrem Expeditionsschiff irgendwo anlegen, läuft der Aufbau fast immer gleich ab: Zuerst sichern Sie sich die Ressourcen-Vorkommen der besiedelten Insel. Lassen Bodenbeschaffenheit und Klima es zu, dann legen Sie Getreide-, Wein-, Tabak- oder Baumwollfelder an. Geistige Getränke steigern das Wohlbefinden der Bevölkerung, geistiges Rüstzeug, wie Kirchen oder Schulen, nicht minder.

Zur Errichtung stabiler Gebäude und Pflasterstraßen benötigen Sie Ziegelsteine. Die liefert Ihnen der Steinmetz, sofern der Steinbruch noch genügend Rohmaterial abwirft. Reichen Ihre Geldreserven aus, dann bauen Sie neue Schiffe für Ihre Siedler – damit sind Überfahrten zu fernen Inseln möglich.

Doch: Es kann der Frömmste nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen



Reif für die Insel: Dreimaster mit Kurs auf den sicheren Hafen.



Nachbarn nicht gefällt. Lässt sich ein Waffengang nicht mehr vermeiden, dann müssen Sie mit Wachtürmen, Soldaten und Kriegsschiffen gewappnet sein. Sonst schnappt Ihnen der Gegner vielleicht wichtige Goldminen vor der Nase weg. Daher kann ein Friedenspakt Ihrer Wirtschaft auf die Sprünge helfen. Hat ein Vertragspartner Güter, die Sie selbst nicht herstellen können, sollten Sie schwunghaften Handel treiben.

BEDIENUNG

Gebäude errichten Sie einfach per Mausklick, indem Sie vorher auf das entsprechende Symbol im Spielmenü klicken. Größere Felder, etwa für Getreide, zeichnen Sie bei gedrückter linker Maustaste mit der Maus auf die Landkarte.

URTEIL

Anno 1602 hat aus gutem Grund etliche Auszeichnungen der Fachpresse eingeheimst, darunter den Goldenen Computer von COMPUTERBILD im Jahr 1998. Mit über 400 000 verkauften Exemplaren in vier Jahren hat es schon Doppel-Platin verdient. Kein Wunder, denn die Formel dieses Spiels geht auf: Trotz zahlreicher spielerischer und strategischer Möglichkeiten kommen auch Einsteiger gut mit der Bedienung zurecht. Das mittlerweile etwas betagte Spiel kann aber weder mit beeindruckender Grafik noch mit innovativen Spielelementen Neuland erobern.

Wer moderne Spiele der „Siedler"-Reihe oder auch „Cultures" kennt, freut sich höchstens über die zusätzlichen Möglichkeiten auf den Gebieten Handel und Diplomatie. Immerhin: Es ist ein solider Stoff, aus dem diese Traumwelten sind. Note „gut".

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt

SPIELDETAILS



Mit Wachtürmen schützen Sie wichtige Gebäude.



Ist auf der Insel kein Platz mehr, müssen Sie übersiedeln.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98/XP

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt

Hersteller: **Sunflowers**
Version: 1.96

Spielverbesserungs-Programm (Patch) erhältlich unter *www.anno1602.de*

Auch für **Gameboy**	nein
Auch für **Gameboy Advance**	nein
Auch für **Nintendo 64**	nein
Auch für **Playstation**	nein
Auch für **Playstation 2**	nein
Auch für **Xbox**	nein
Altersempfehlung	ab 8 Jahren
Geeignet für	Anfänger

	Gewichtung			Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**			**2,34**
Spieleinstieg	6%	geht so		3,00
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%	professionell		2,00
Texte/Untertitel	2%	professionell		2,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (optimal)		1,00
Faszination der Spielwelt				
Wirklichkeitsnähe	3%	passabel		3,00
Handlung/Geschichte	4%	überzeugend		2,00
Spannung	3%	durchschnittlich		3,00
Abwechslungsreichtum	3%	mittelprächtig		3,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	5%	intelligent		2,00
SERVICE	**3%**			**3,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01905/10550 (0,62 €/Min.)		5,49
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.anno1602.de)		1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/20630 (0,123 €/Min.)		
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	06103/2063-217 (0,123 €/Min.)		
INSTALLATION	**5,4%**			**1,63**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	gering		2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (79 Megabyte)		1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja		1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0,9727 Megabyte		1,99
Sprache der Installationsanleitung (überprüft)	1%	Deutsch		1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**			**6,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	fehlt		6,00
FUNKTIONSPRÜFUNG TON	**10,8%**			**1,00**
Mit 36 Soundkarten getestet	10,8%	alle bestanden		1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN/GRAFIKKARTEN	**10,8%**			**1,06**
Pentium 233 MMX/32 MB:	ATI Expert@Work	Gainward GeForce 2MX	0,6%	ruckelt	ruckelfrei	2,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Guillemot Cougar Video Edition	STB Voodoo3 3000 PCI	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium 233 MMX/32 MB:	Diamond Viper V550	Hercules 3D Prophet 4000XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium II 350/64 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemont Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 500/128 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	ATI Expert 2000	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Asus V7700 Pure	STB Voodoo3 3000 AGP	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium III 800/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	ATI 8500 Radeon	Hercules 3D Prophet 4500XT	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Asus V7700 Pure	Creative GeForce 3	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
Pentium IV 1500/256 MB:	Creative GeForce 2MX 200	Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	ruckelfrei	ruckelfrei	1,00
FUNKTION MIT WINDOWS XP (AMD Athlon Thunderbird 800, GeForce 2MX)	**2%**	ruckelfrei		**1,00**
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (GRUNDEINSTELLUNGEN)	**7%**			**3,43**
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%	nein		6,00
SONSTIGES	**9%**			**1,67**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	90 Gebäude, 16 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/drei		
ZWISCHENNOTE	**100%**			**2,13**
Auf-/Abwertung				
TESTERGEBNIS		gut ← sehr gut		**2,13**
PREIS/LEISTUNG				
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		10,00 €		
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		60 Mark		
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		2,13 x 10,00 = 21,30 = sehr gut		

SPIELVERLAUF



1 Zu Spielbeginn entscheiden Sie sich für ein Volk, etwa die Deutschen. Jedes Volk bringt zum Start andere Fähigkeiten mit.



2 Tragende Säulen Ihrer Zivilisation sind diese mutigen Siedler. Sie gründen die erste Ortschaft – ab sofort die Hauptstadt Ihres Volkes.



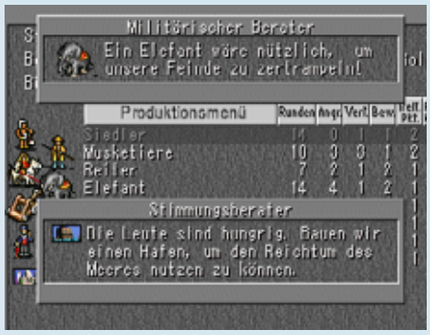
3 Beim Kundschaften treffen Ihre Truppen auf spanische Siedlungen, die bereits mit einem modernen Straßennetz verbunden sind.



4 Es kommt zu ersten diplomatischen Verhandlungen mit Spaniens Königin. Die Gespräche verlaufen indes nicht besonders erfolgreich.



5 Auf die diplomatischen Spannungen folgen kriegerische Auseinandersetzungen. Ihre Truppen rücken auf spanische Stützpunkte vor, können aber wegen massiver Gegenwehr keine entscheidenden Erfolge erzielen. So einigen sich die beiden Parteien schließlich auf einen Waffenstillstand.



6 Die Friedenszeit wird zur Verbesserung der Infrastruktur genutzt. So wird zum Beispiel endlich ein dringend benötigter Hafen gebaut.



7 Der Fortschritt ist nicht aufzuhalten: Schon überzieht ein nagelneues Eisenbahnnetz Ihr Land. Ihre Zivilisation wächst, blüht und gedeiht.

Civiliz

1 spricht: „Siiwwiletsäischen"

Strategiespiel für Playstation | Führen Sie ein Volk von der Steinzeit bis in die Moderne

INSTALLATION

Wie Sie den Grundstein Ihrer neuen Zivilisation legen, lesen Sie auf Seite 144.

INHALT

Ihr Abenteuer beginnt 4000 Jahre vor Christi Geburt. Mit nur einer Handvoll Siedlern sollen Sie eine neue Zivilisation erschaffen. Also, wenn das keine Herausforderung ist …

Zuerst gründen Sie eine Siedlung und stellen Krieger zur Verteidigung auf. Truppen werden ausgeschickt, um die Gegend zu erkunden. Ihr Dorf wird derweil zur Hauptstadt ausgebaut. Getreidespeicher dienen der Versorgung der Bevölkerung, Tempel halten die Menschen bei Laune, und eine Stadtmauer schützt sie vor möglichen Angreifern. Denn schließlich ist Ihr Volk nicht alleine auf dieser Welt. Über kurz oder lang kommt es zu Kontakten mit wilden Barbaren und benachbarten Zivilisationen. Die einen sollten Sie zum Teufel jagen, mit den anderen gute Beziehungen pflegen. Befreundete Zivilisationen stehen einander in Kriegen gegen gemeinsame Feinde bei und tauschen Handelswaren sowie Wissen aus. Neben dem Gold, das Sie als Steuern einnehmen, ist Wissen das wirklich wertvolle Gut dieser Welt. Erfindungen, etwa „das Rad", „das Alphabet" und „der Brückenbau", bringen Ihre Zivilisation voran, ermöglichen weiteres Wachstum der Bevölkerung. Fremde Länder werden erforscht und neue Städte gegründet. Ihre Schützlinge lernen, Schiffe zu bauen und um die Welt zu segeln. Irgendwann bauen sie aber auch Panzer und Raketen. Was Sie damit anfangen, ist einzig und allein Ihre Sache – Sie können mit Ihren Nachbarn in Frieden leben, aber auch zum Eroberer werden.

Egal, ob Sie Frieden stiften oder die Mitbewohner mit Kriegen piesacken – das Spielziel ist erreicht, wenn es Ihrem Volk gelingt, die Erde zu verlassen und andere Planeten zu besiedeln.

BEDIENUNG

Strategiespiele sollten eigentlich mit der Maus gesteuert werden. Doch das ist bei einem Playstation-Spiel leider nicht möglich. Sie müssen wohl oder übel zur Spieletastatur (Gamepad) greifen. Infolgedessen wird der



Spieleinstieg zur zähen Angelegenheit. Um eine Einheit zu bewegen, müssen Sie ihr erst mit einem Pfeil die Richtung vorgeben und dann für jeden einzelnen Schritt eine Taste drücken. Das ist zwar umständlich, aber nach ein paar Spielzügen beherrschen Sie die Steuerung im Schlaf. Denn sie wurde, so gut es eben geht, der Spieletastatur angepasst. Ein echter Wermutstropfen ist allerdings, dass die Funktionen der Menüpunkte „Runde aussetzen“ und „Warten“ vertauscht sind.

URTEIL

Hier können Sie 6000 Jahre Menschheitsgeschichte nachspielen. Sie haben dabei die absolute Kontrolle über die Entwicklung Ihres Volkes. Vom Erschließen neuen Ackerlandes über den Bau von Fabriken und Flughäfen bis zur hohen Weltpolitik müssen Sie sich um alles kümmern. Die unglaubliche Komplexität dieses Spiels ist langfristig fesselnd. Wer sich einmal in die vielen Mechanismen hineingedacht hat, die bei diesem Spiel ineinander greifen, wird nicht so schnell wieder davon loskommen.

Nur leider ist dieses Spiel nicht unbedingt für die Playstation und den Fernseher geeignet. Außer der umständlichen Steuerung vermögen auch die detailarme Grafik und die nervtötende Musikuntermalung nicht wirklich zu begeistern. Viele Informationen, etwa, ob ein Schiff nun leer oder beladen ist, erschließen sich nicht auf den ersten Blick. Wer allerdings an der Playstation ein Aufbau-Strategiespiel genießen möchte, kommt um diesen Klassiker nicht herum – es fehlen Alternativen. Trotz der technischen Schwächen bleibt die Spielidee zeitlos „gut“.



GETESTET MIT

Playstation

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Civilization 2

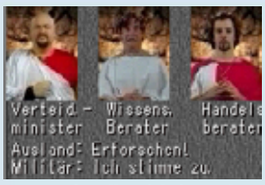
Hersteller: Activision

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

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,76**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	5%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	gering	4,00
Bewegungsabläufe	3%	unglaubwürdig	5,00
Musik	2%	nervend	5,00
Geräusche	3%	unrealistisch	4,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	zufrieden stellend	3,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Spieletastatur (mit Schwächen)	4,00
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 computergesteuerten Figuren	5%	hochintelligent	1,00
SERVICE	**3%**		**3,31**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/225155 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine[2]	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	01908/24663 (1,86 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	09471/306948 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,00**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	sehr gering	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	3,4%	nicht nötig	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,50**
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%**		**3,14**
Einstellmöglichkeiten für Musik und Schwierigkeit in deutscher Sprache	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar	1%	nein/nein	6,00
Musiklautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Geräuschlautstärke gesondert regelbar (überprüft)	1%	nein	6,00
Schwierigkeit	3%	ja	1,00
SONSTIGES	**9%**		**1,33**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2%	21 Völker, 89 Forschungsbereiche	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Spieletastatur (digital)	4,00
Sprache (überprüft)	3%	Deutsch	1,00
Maximale Anzahl der Spieler (am selben Computer/im Netzwerk, Herstellerangabe)	0%	einer/keiner	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,40**
Aufwertung		sehr lehrreich	-0,20
		Schnellzugriff auf Spiel-Lexikon	-0,30
TESTERGEBNIS		gut ← sehr gut	**1,90**
PREIS/LEISTUNG			
Preis (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)		14,99 €	
Preisempfehlung des Herstellers bei Markteinführung		90 Mark	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)		1,90 x 14,99 = 28,48 = sehr gut	

[2] kein jugendfreies Internet-Angebot

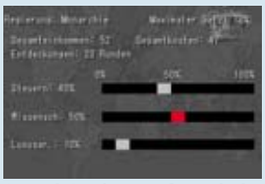
SPIELDETAILS



Berater für alle wichtigen Themen stehen Ihnen zur Seite.



Ist das Volk zufrieden, dann baut es Ihren Palast weiter aus.



Je nach Regierungsform sind andere Steuersätze möglich.



Der Reichtum Ihres Volkes im Vergleich mit den Nachbarn.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



R2: Kartenquadrat wählen
✕: Befehl erteilen
■: Menü einblenden
▲: Karte einblenden

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Los geht´s



Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie Sie die Vollversionen, die Probierversion (Demo) und andere Programme richtig installieren, die Sie auf der CD-ROM in diesem Heft von COMPUTERBILD-SPIELE finden

INSTALLATION

So starten Sie

Falls Sie die COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM bereits gestartet haben, überspringen Sie die folgenden drei Schritte. Sie können in diesem Fall gleich mit Schritt 1 der jeweiligen Einzelanleitung weitermachen und die Spiele installieren.

1 Legen Sie die COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM ins CD-ROM-LAUFWERK ein, und warten Sie einen Moment. Ist dann das COMPUTERBILD-SPIELE-Fenster zu sehen, treffen Sie Ihre Auswahl.

2 Startet die Installation nicht von selbst, so klicken Sie doppelt auf das Symbol Arbeitsplatz.

3 Im dann geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf das Symbol der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM Spiele; 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. Andernfalls sind Probleme mit Windows nicht auszuschließen. Installieren Sie in diesem Fall lieber Direct-X 8.0a, das Sie auf den COMPUTERBILD-SPIELE-Heft-CD-ROMs in den Ausgaben 11/2001, 12/2001 und 1/2002 finden.

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.



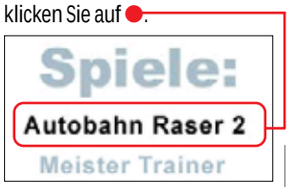
5 Klicken Sie danach auf das Feld OK, um die Installation des Programms abzuschließen. Der „Acrobat Reader 5.0“ ist damit installiert.

Autobahn Raser 2 installieren

Mindestanforderungen an Ihren Computer

- Pentium 233 MHz
- 32 **Megabyte** S.186 **Arbeitsspeicher** S.186
- 215 Megabyte freier Platz auf der **Festplatte** S.186
- Vierfach-**CD-ROM-Laufwerk** S.186
- Windows 95/98 L, ME Achtung: läuft nicht unter Windows XP
- **Direct-X** S.186 Version 8.0

1 Um die Installation der Vollversion des Spiels „Autobahn Raser 2“ vorzubereiten, klicken Sie auf .



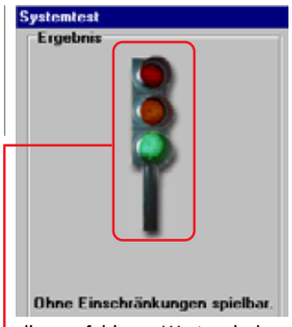
2 Das Spiel stellt gewisse technische Mindestanforderungen an den Computer. Um herauszufinden, ob Ihr Computer die erfüllt, klicken Sie auf Systemtest.

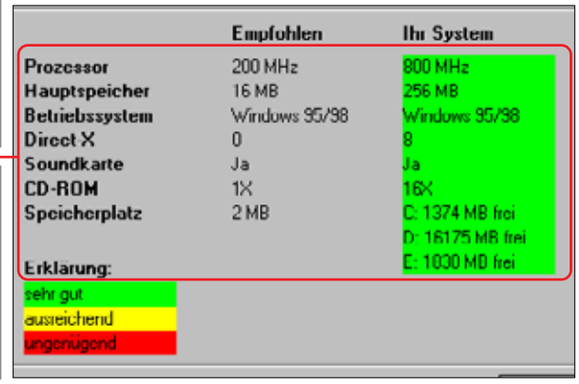
3 Kurz darauf ist eine Ampel auf dem Bildschirm zu sehen. Deren Farbe zeigt an, ob Ihr Computer überhaupt für das Spiel geeignet ist. Zeigt die Ampel Rot, wird das Spiel nicht laufen, bei Gelb könnte es Probleme geben. Grün bedeutet: alles in Ordnung .

Im Beispiel ist also alles perfekt. Autobahn Raser 2 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 Autobahn Raser 2 wahrscheinlich nicht. In diesem Fall fehlt Ihrem Computer mindestens eine wesentliche Voraussetzung, die nötig ist, um das Spiel zum Laufen zu bringen.





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

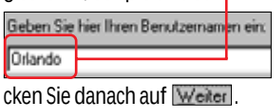
5 Bereiten Sie die Installation des Spiels Autobahn Raser 2 mit einem Mausklick auf Überspielen vor.

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



Autobahn Raser 2 installieren | Fortsetzung

7 Tippen Sie im nächsten Fenster einen beliebigen Namen ein, um das Spiel zu registrieren, beispielsweise . Klicken Sie danach auf Weiter.

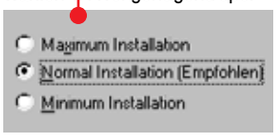


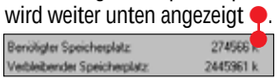
8 Anschließend wird ein Zielverzeichnis auf der Festplatte vorgeschlagen . Übernehmen Sie den Vorschlag, indem Sie auf Weiter klicken.



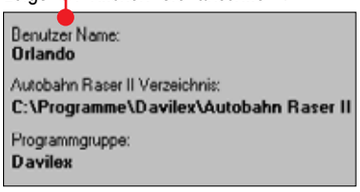
9 Dann wird die Programmgruppe Davilex erstellt. Vergewissern Sie sich noch, dass ein Häkchen vor der Option Füge Verknüpfung hinzu gesetzt ist. Andernfalls setzen Sie per Mausklick auf die Zeile eines. Fahren Sie dann mit einem Klick auf Weiter fort.

10 Jetzt können Sie die Installations-Größe auswählen . Wer genügend Speicherplatz auf der Festplatte hat, klickt auf Maximum Installation. Der verfügbare Speicherplatz wird weiter unten angezeigt . Andernfalls belassen Sie es bei der eingestellten Option. Klicken Sie dann auf Weiter, um zum nächsten Schritt überzuleiten.





11 Jetzt kann die eigentliche Installation beginnen. Die wichtigsten Einstellungen werden Ihnen noch ein Mal gezeigt . Klicken Sie anschließend auf Installation starten. Dann sehen Sie einen blauen Balken, der den Fortschritt der Installation anzeigt .





12 Klicken Sie im letzten Installationsbildschirm auf Beenden. Lesen Sie im nächsten Kasten „Autobahn Raser 2 starten und einrichten“, wie es weitergeht.

Autobahn Raser 2 starten und einrichten

1 Klicken Sie zunächst auf Beenden, um die CD-ROM-Oberfläche auszublenden.

2 Klicken Sie dann doppelt auf



.

3 Tippen Sie anschließend im nächsten Bild einen Spielernamen ins Eingabefeld ein, beispielsweise . Klicken Sie danach auf OK.



4 Klicken Sie im Hauptmenü auf Optionen und anschließend auf Einstellungen.

5 Jetzt müssen Sie im Hauptmenü bei Bildschirmeinstellung die Option ganz rechts mit einem Mausklick aktivieren. Andernfalls wird Ihnen im Spiel nur grobe und häßliche Grafik geboten.

6 Klicken Sie danach auf OK und anschließend auf Zurück. Hier können Sie eine Spielart auswählen, beispielsweise .

7 Mit Mausklicks auf Start und auf Weiter starten Sie zu den rasanten Verfolgungsjagden über den Asphalt.



Autobahn Raser 2 beenden

1 Im laufenden Spiel drücken Sie zunächst einfach Esc.

2 Drücken Sie anschließend J.

3 Klicken Sie nun auf Ende, danach erneut auf Ende.

4 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster anklicken. Klicken Sie auf , um Autobahn Raser 2 zu beenden.



Autobahn Raser 2 – Anleitung lesen

1 Klicken Sie auf der Oberfläche der CD-ROM auf den Eintrag Autobahn Raser 2. und anschließend auf Anleitung.

2 Daraufhin lädt der Acrobat Reader die Anleitung . Die können Sie dann per Druck auf , , und oder per Mausklicks auf und durchlesen.

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

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



Autobahn Raser 2 entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme und Davilex.

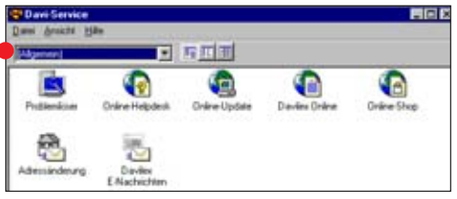
2 Klicken Sie dann auf Davi-Service. Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf neben Allgemein, und wählen dann per Klick Autobahn Raser II (1.00) aus.

3 Klicken Sie im Anschluss doppelt auf das Symbol



.

4 Klicken Sie im nächsten Fenster auf Weiter und danach auf Ende. Jetzt fehlen nur noch ein Klick auf Ja für alle und abschließend einer auf .



Meister Trainer installieren

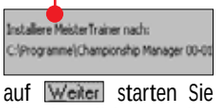
1 Klicken Sie zunächst auf Meister Trainer und anschließend auf Überspielen.

2 Nachdem einige Dateien auf die Festplatte kopiert worden sind,wird ein neues Fenster geöffnet . Klicken Sie darin auf die Schaltfläche Weiter, um fortzufahren.



3 Akzeptieren Sie danach die Lizenzbestimmungen, indem Sie die obere Option anklicken und dann auf Weiter klicken.

4 Jetzt wird das Zielverzeichnis angegeben . Mit einem Klick auf Weiter starten Sie die eigentliche Installation. Klicken Sie danach noch auf Fertig stellen.



Meister Trainer starten und beenden

Spiel starten

1 Klicken Sie zunächst rechts oben auf Beenden, um die CD-ROM-Oberfläche auszublenden.

2 Anschließend sehen Sie die Windows-Arbeitsoberfläche. Um das Spiel „Meister Trainer“ zu starten, klicken Sie hier doppelt auf das Symbol



.

3 Im Hauptmenü des Spiels klicken Sie dann auf Neues Spiel Starten.

Spiel beenden

1 Um das Spiel zu verlassen, klicken Sie an einer beliebigen Stelle des Spiels links auf .



2 Jetzt wird noch eine Bestätigung angefordert. Klicken Sie dazu auf Ja. Damit haben Sie wieder zur Windows-Oberfläche zrückgeschaltet.

Meister Trainer entfernen

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

2 Ziehen Sie danach den Mauszeiger auf Programme und anschließend nach rechts auf den Eintrag MeisterTrainer.

3 Im daraufhin aufgeklappten Menü klicken Sie auf MeisterTrainer entfernen.

4 Ein neues Fenster wird geöffnet. Klicken Sie darin auf die Schaltflache Ja. Dann wird das Programm automatisch von der Festplatte entfernt.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT – FORTSETZUNG

Black Penguin installieren

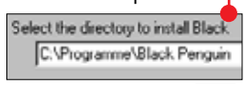
1 Klicken Sie zunächst auf Black Penguin und anschließend rechts auf Überspielen.

2 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf Next, um fortzufahren.

3 Klicken Sie jetzt auf Desktop Icon. Vor dieser Zeile taucht dann das Symbol auf.

4 Mit einem Klick auf die Schaltfläche Next geht es weiter.

5 Nun schlägt das Programm ein Zielverzeichnis auf der Festplatte vor.



Klicken Sie einfach auf Next. Dann beginnt die eigentliche Installation von „Black Penguin“.

Black Penguin starten/beenden

Spiel starten

Klicken Sie zunächst auf Beenden und danach doppelt auf 

. Anschließend geht es mit einem Druck auf F2 los.

Spiel beenden

Drücken Sie im Spiel gleichzeitig Strg und Q, um zu Windows zurückzuschalten.

Black Penguin entfernen

1 Klicken Sie auf Start, Einstellungen und anschließend auf den Eintrag Systemsteuerung.

2 Klicken Sie dann doppelt auf das Symbol



.

3 Klicken Sie in der so geöffneten Auswahlliste auf Black Penguin 0.3 GPL. Eventuell müssen Sie vorher auf klicken, um diesen Eintrag zu finden.

4 Mit einem Klick auf Hinzufügen/Entfernen... geht es weiter.

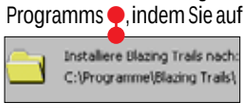
5 Klicken Sie im nächsten Fenster noch auf Next und dann auf die Schaltfläche OK, um den Löschvorgang abzuschließen.

Blazing Trails installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Blazing Trails. Klicken Sie dann rechts auf das Feld Überspielen.

2 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf Weiter >, um fortzufahren.

3 Danach wird ein Ordner angegeben, in dem das Spiel auf der Festplatte installiert werden soll. Akzeptieren Sie den Vorschlag des Programms, indem Sie auf



Weiter > klicken. Dann sehen Sie einen Balken, der den Fortschritt der Installation anzeigt. Danach fehlt nur noch ein Mausklick auf die Schaltfläche Fertig stellen, um den Vorgang abzuschließen.

Blazing Trails starten und beenden

Spiel starten

1 Klicken Sie auf Beenden und dann doppelt auf

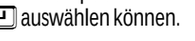


.

2 Wählen Sie im Hauptmenü mit die Zeile



aus, wenn Sie alleine spielen möchten, oder per Druck auf und die andere Option



wenn Sie zu zweit an einem Computer spielen wollen. Drücken Sie anschließend noch .

Spiel beenden

Drücken Sie im Spiel Esc und dann . Im Hauptmenü drücken Sie so lange , bis Sie die Option mit auswählen können.

Blazing Trails entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme und Blazing Trails.

2 Klicken Sie dann auf Blazing Trails entfernen.

3 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Ja. Das Programm wird dann von Ihrem Computer entfernt.

Bufo Storch installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Bufo Storch und anschließend rechts auf Überspielen.

2 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf Weiter >, um fortzufahren.

3 Danach wird ein Ordner angegeben, in dem das Spiel auf der Festplatte installiert werden soll. Akzeptieren Sie den Vorschlag des Programms, indem Sie auf



Weiter > klicken. Dann sehen Sie einen Balken, der den Fortschritt der Installation anzeigt. Danach fehlt nur noch ein Mausklick auf Fertig stellen.

Bufo Storch starten und beenden

Spiel starten

1 Klicken Sie zuerst auf Beenden, um die CD-ROM-Oberfläche auszublenden, und dann doppelt auf das Symbol



.

2 Tippen Sie danach einen Spielernamen ein, beispielsweise Orlando. Klicken Sie anschließend auf Start.

3 Drücken Sie dann , um das Spiel zu starten.

Spiel beenden

Drücken Sie zum Beenden des Spiels lediglich zwei Mal hintereinander Esc, um zu Windows zurückzuschalten.

Bufo Storch entfernen

1 Klicken Sie auf Start, und ziehen Sie den Mauszeiger auf Programme und Bufo Storch.

2 Klicken Sie dann auf Bufo Storch entfernen.

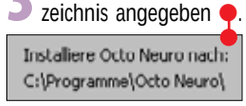
3 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klikken Sie auf Ja. Dann wird das Programm von Ihrem Computer entfernt.

Octo Neuro installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Octo Neuro und anschließend rechts auf Überspielen.

2 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf Weiter >, um fortzufahren.

3 Danach wird ein Zielverzeichnis angegeben.



Klicken Sie einfach auf Weiter >. Jetzt fehlt nur noch ein Mausklick auf Fertig stellen.

Octo Neuro starten und beenden

Spiel starten

Klicken Sie zuerst auf Beenden und dann doppelt auf



.

Klicken Sie anschließend auf New Game, und schon sind Sie mittendrin.

Spiel beenden

Klicken Sie im Spiel auf File und dann auf Exit. Damit verlassen Sie „Octo Neuro“ wieder.

Octo Neuro entfernen

Klicken Sie auf Start, Programme und auf Octo Neuro. Klicken Sie dann auf Octo Neuro entfernen. Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf Ja. Dann wird das Programm von Ihrem Computer entfernt.

Go, Piggo, go! installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Go, Piggo, go! und anschließend rechts auf Überspielen.

2 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf Weiter >, um mit der Installation fortzufahren.

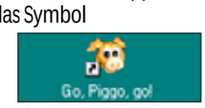
3 Klicken Sie anschließend erneut auf die Schaltfläche Weiter >.

4 Dann müssen Sie nur noch auf Fertig stellen und danach auf klicken, um die Installation abzuschließen.

Go, Piggo, go! starten und beenden

Spiel starten

1 Klicken Sie zunächst auf Beenden und anschließend doppelt auf das Symbol



.

2 Mit einem Klick auf start starten Sie das Spiel.

Spiel beenden

Ganz einfach: Drücken Sie im Spiel zwei Mal hintereinander Esc.

Go, Piggo, go! entfernen

Klicken Sie auf Start, Programme und auf Go, Piggo, go!. Klicken Sie dann auf Piggo deinstallieren. Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Ja, dann auf OK. Das Programm wird gelöscht.

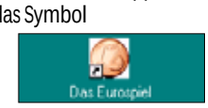
Das Eurospiel installieren

Klicken Sie auf Das Eurospiel und anschließend auf Überspielen. Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie zwei Mal auf Weiter >, um fortzufahren. Danach fehlt nur noch ein Mausklick auf die Schaltfläche Fertig stellen.

Das Eurospiel starten und beenden

Spiel starten

1 Klicken Sie zunächst auf Beenden und anschließend doppelt auf das Symbol



.

2 Tippen Sie einen Spielernamen ein, beispielsweise Orlando. Jetzt müssen Sie sich für ein „Aussehen" des Spiels entscheiden. Klicken Sie daher eins der drei Symbole an.



Klicken Sie danach auf START, und das knifflige Länderraten kann beginnen.

Spiel beenden

Wenn Sie keine Lust mehr haben, drücken Sie im Verlauf des Spiels ganz einfach die Taste Esc.

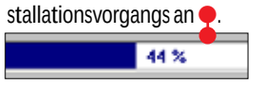
Das Eurospiel entfernen

Klicken Sie auf Start, Programme und auf Das Eurospiel. Klicken Sie dann auf Das Eurospiel entfernen. Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf Ja. Dann wird das Spiel von Ihrem Computer entfernt.

Mau Mau installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Mau Mau und anschließend rechts auf Überspielen.

2 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie fünf Mal hintereinander auf Weiter >, um fortzufahren. Dann zeigt ein blauer Balken den Fortschritt des Installationsvorgangs an.



3 Klicken Sie anschließend erneut auf die Schaltfläche Weiter >.

Mau Mau starten und beenden

Spiel starten

Klicken Sie auf Start, Programme und auf P's Mau Mau. Klicken Sie dann auf Mau Mau. Im neuen Fenster starten Sie das Spiel mit einem Druck auf die Taste F2.

Spiel beenden

1 Klicken Sie zunächst auf die Schaltfläche Spiel.

2 Mit Klicks auf die beiden Felder Beenden und OK beenden Sie das Spiel Mau Mau wieder.

Mau Mau entfernen

Klicken Sie auf Start, Programme und auf P's Mau Mau. Klicken Sie dann auf Mau Mau deinstallieren. Klicken Sie im nächsten Fenster auf die Schaltfläche Next. Dann fehlt nur noch ein Mausklick auf die Schaltfläche Finish.

Nonsense Trilogy installieren

1 Klicken Sie zunächst auf Nonsense Trilogy und dann auf Überspielen, um das Installationsprogramm zu starten.

2 Klicken Sie dann nacheinander auf OK, ✕ und wieder OK.

Nonsense Trilogy starten und beenden

Spiel starten

1 Klicken Sie auf Start, Programme und auf Cinnamon Interactive. Klicken Sie danach auf Nonsense Trilogy. Im Startbildschirm drücken Sie die linke Maustaste.



2 Klicken Sie jetzt noch auf Start Game!.

Spiel beenden

Drücken Sie im Spiel F2. Damit schalten Sie zurück ins Hauptmenü. Klicken Sie dann auf Quit Game!.

Nonsense Trilogy entfernen

Klicken Sie auf Start, Programme und auf Cinnamon Interactive. Klicken Sie anschließend auf Uninstall Nonsense Trilogy. Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Ja und dann noch auf OK.

Probierversion (Demo) Moto Racer 3 installieren

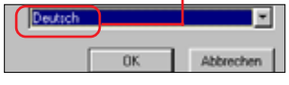
1 Klicken Sie zunächst auf Demo Moto Racer 3 und dann auf Überspielen, um das Installationsprogramm zu starten.

2 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie



auf die Schaltfläche Next >, um fortzufahren.

3 Dadurch wird wieder ein neues Fenster geöffnet. Sehen Sie nach, ob als Sprache eingestellt

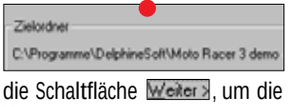


ist. Andernfalls klicken Sie auf ▼, und wählen aus der dann aufgeklappten Liste „Deutsch".

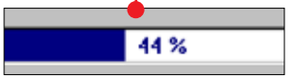
4 Klicken Sie danach auf die Schaltfläche OK, um mit der Installation fortzufahren.

5 Im folgenden Bildschirm leiten Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche Weiter > zum nächsten Schritt über.

6 Dann wird ein Zielverzeichnis angegeben. Klicken Sie auf

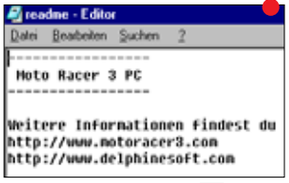


die Schaltfläche Weiter >, um die Vorgabe zu übernehmen und die Installation des Spiel fortzusetzen. Daraufhin zeigt ein blauer Laufbalken den Fortschritt der Installation an.



7 Klicken Sie nun auf die Schaltfläche Beenden, um die Installation der Probierversion von „Moto Racer 3" abzuschließen.

8 Zeitgleich wurde noch ein weiteres Fenster geöffnet.



Klicken Sie einfach auf ✕, um es wieder zu schließen.

Demo Moto Racer 3 starten und beenden

Spiel starten

1 Klicken Sie zunächst auf Beenden und anschließend doppelt auf das Symbol



.

2 Wählen Sie danach mit einem Mausklick die Strecke aus, auf der Sie fahren wollen, also entweder BARCELONA oder SACHSENRING. Danach steht Ihrer Vollgastour über die staubige Piste nichts mehr Wege.

Spiel beenden

1 Wenn Sie das Spiel beenden möchten, dann drücken Sie zunächst Esc.

2 Klicken Sie anschließend auf den Eintrag RENNEN BEENDEN.

3 Mit einem Klick auf BEENDEN schalten Sie das Spiel ab.



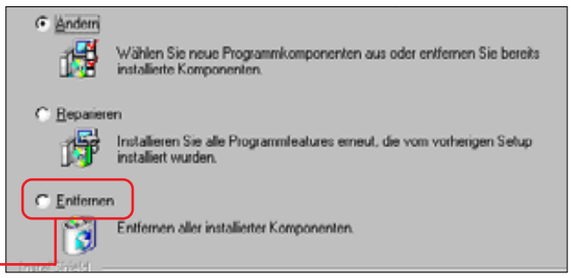
Demo Moto Racer 3 entfernen

1 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche zunächst auf Start, um das Start-Menü zu öffnen.

2 Ziehen Sie anschließend den Mauszeiger auf Programme, dann weiter nach rechts auf DelphineSoft und auf MotoRacer3 demo.

3 Klicken Sie danach auf Uninstall MotoRacer 3 demo.

4 Im daraufhin geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche OK. Dadurch wird ein weiteres Fenster aktiviert. Um das Programm zu entfernen, müssen Sie darin diese Option anklicken:



5 Mit einem Klick auf die Schaltfläche Weiter > setzen Sie den Löschvorgang fort.

6 Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche OK.

7 Abschließend müssen Sie nur noch einen Mausklick auf Beenden setzen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT

Autobahn Raser 2

Rennspiel für PC | In einem Rennwagen immer im Kreis herumfahren – für wahre „Steuer-Trickser" ist das zu langweilig. Deshalb geht's in diesem Rennspiel richtig zur Sache. Rasen Sie über Autobahnen, durch Innenstädte, und hängen Sie die Polizei ab. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt Ihnen, wie

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Allgemeines



Zu Beginn steht Ihnen gerade mal der kleine Mini Cooper zur Verfügung. Damit werden Sie kaum als erster durchs Ziel fahren.

Zu Spielbeginn stehen Ihnen sieben Strecken zur Verfügung. Deren Zahl können Sie aber noch erweitern. Wenn Sie im Meisterschaftsmodus gewinnen, werden nämlich nach und nach nicht nur neue Fahrzeuge, sondern auch die Autobahn Hamburg – Berlin sowie ein Rennen quer durch die Bundeshauptstadt freigeschaltet. Also: Halten Sie sich ran!

Erst, wenn Sie in allen Rennen als Erster durchs Ziel gegangen sind, dürfen Sie in den DeLorean steigen (bekannt aus „Zurück in die Zukunft").



Grafik

Besitzer schneller Computer mit 3D-Grafikkarten können in den Genuss besserer Spielgrafik kommen.



1 Klicken Sie dazu im Hauptmenü auf Optionen.



2 Anschließend klicken Sie auf Einstellungen.



3 Klicken Sie dann auf 3D, und bestätigen Sie mit OK.

Neuen Spieler anlegen

Wenn mehrere Spieler um die Wette rasen möchten, kann jeder unter „seinem" Namen antreten.



1 Klicken Sie dazu im Optionsmenü auf Spieler.



2 Wählen Sie anschließend den Menüpunkt Neuer Spieler.



3 Tippen Sie den Namen ein, und klicken Sie zwei Mal auf OK.

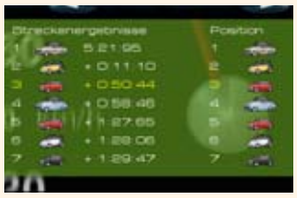
Rennmodi



Zeitrennen: In dieser Spielvariante gibt es keinen Verkehr und keine Polizeikontrollen.



Sonntagsrennen: Dafür können Sie von Beginn an alle Strecken und Wagen auswählen.



Meisterschaft: Hier müssen Sie alle Routen nacheinander fahren und sich mit sechs Gegnern messen.

Wagen kaufen



1 Vor dem Kauf eines Neuwagens klicken Sie erst auf den Menüpunkt Werkstatt.



2 Dort sollten Sie Ihren alten Wagen mit einem Klick auf Verkaufen zu Geld machen.



3 Danach können Sie sich im „Showroom" per Klick auf Kaufen ein neues Auto zulegen.

Steuerung



Steuerung: Nach links und rechts steuern Sie mit den Tasten ← und →. Mit ↑ geben Sie Gas, gebremst wird mit ↓.



Handbremse: Mit der Handbremse meistern Sie auch scharfe Kurven. Sie wird mit Alt betätigt.



Turboantrieb: Mit über 250 Sachen durch die Stadt – kein Problem mit dem Turboantrieb, den Sie mit Strg anwerfen.



Hupe: Um sich freie Bahn zu verschaffen, drücken Sie ␣. Das Hupen scheucht Schleicher zur Seite.

Anzeigen



1. Anzeige der aktuellen Gesamt-Fahrtzeit.
2. Rundeninformation mit aktueller Rundenzeit, Streckenrekord und Fahrzeit in der letzten Runde.
3. Aktuelle Position.
4. Momentane Runde.
5. Streckenkarte – Ihr Fahrzeug ist mit einem gelben Punkt markiert.
6. Schaden in Prozent.
7. Turbo-Tankanzeige.
8. Geschwindigkeit.

Tankstellen und Radarkontrollen



Tankstellen: Beim Durchfahren einer Tankstelle oder einer Service-Station werden Fahrzeugschäden behoben und der Tank des Turboantriebs aufgefüllt. Auf den Streckenkarten gibt es dafür das Symbol ●.



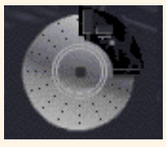
Radarkontrollen: Werden Sie unterwegs geblitzt, so kostet das ordentlich Strafgeld. Sie können die Blitzer aber auch über den Haufen fahren und einen Bonus kassieren. Auf den Karten sind Blitzer so markiert: ●.

Werkstatt

Jedes Auto hat in den Kategorien Tempo, Beschleunigung, Handhabung und Bremsen unterschiedliche Eigenschaften. Grundsätzlich ist die Serienausstattung bei teuren Neuwagen besser als bei günstigen. Trotzdem können Sie in der Werkstatt nicht nur Blechschäden reparieren, sondern Ihre Rennkiste auch für teures Geld etwas aufmöbeln lassen.



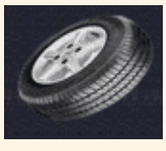
Neuer Motor: Dieses Extra sollten Sie sich gleich als erstes zulegen. Es verbessert nicht nur Tempo und Beschleunigung, sondern ist auch die Voraussetzung dafür, später den Turboantrieb in Ihr Auto einzubauen.



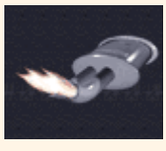
Bremsenverbesserung: Die relativ preisgünstige Aufrüstung der Bremsen ist nicht sonderlich wichtig, da Sie ohnehin die meiste Zeit nur auf dem Gaspedal stehen. Diese Verbesserung sollten Sie also erst zum Schluss kaufen.



Neues Getriebe: Mit einem neuen Getriebe helfen Sie nicht nur der Höchstgeschwindigkeit des Autos auf die Sprünge, sondern auch der Beschleunigung. Um beim Start gut wegzukommen, ist diese Investition jeden Cent wert.



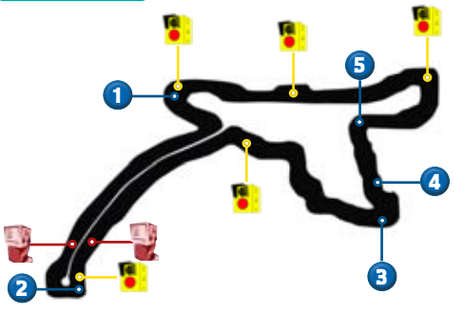
Breitreifen: Mit Breitreifen ist jedes Auto im Spiel erheblich leichter zu fahren. Weil die meisten Strecken sehr kurvenreich sind, gehören neue Räder an jeden Raser-Wagen, zumal sie ganz nebenbei auch die Beschleunigung verbessern.



Turboantrieb: Das wichtigste Utensil aus der Werkstatt ist der Turboantrieb. Damit verbessern Sie die Höchstgeschwindigkeit Ihres Wagens um Längen. Voraussetzung ist ein bereits installierter neuer Motor.

SPIELTIPPS

Dortmund

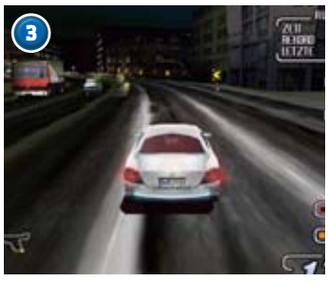




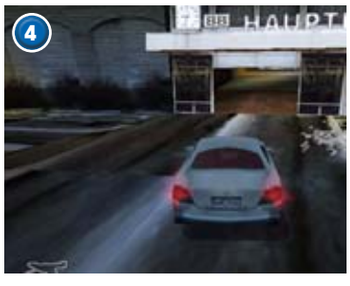
Schon zu Beginn entpuppt sich die Polizei als Spielverderber, stellt eine Straßensperre auf. Also müssen Sie nach links ausweichen.



Das nächste Mal müssen Sie erst wieder in einer engen Kurve runter vom Gas. Am besten meistern Sie dieses Hindernis per Handbremse.



Fast immer dürfen Sie auch die Gegenfahrbahn benutzen. In diesem Fall ist sie aber blockiert, also rechts bleiben!



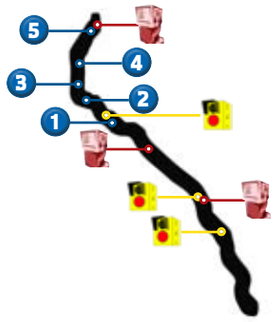
Hier wird's eng: Der für Fußgänger geplante Hintereingang zum Hauptbahnhof macht die Durchfahrt heikel.



Wenn die Fahrt durch den engen Bahnhof gelungen ist, erwartet Sie am Wall eine 90-Grad-Kurve. Rechtzeitig bremsen.

Autobahn Raser 2 – FORTSETZUNG

Dortmund – Frankfurt





Bei viel Verkehr sollten Sie immer auf die Standspur ausweichen. Doch hier verhindert eine Baustelle das sachgemäße Rasen.



Kurz darauf verengt sich die Fahrbahn sogar noch weiter. Außerdem versteckt sich hinter dem Baustellenschild eine Polizeistreife.



Bevor Sie auf die Zielgerade kommen, müssen Sie noch die für Autobahnen ungewöhnlich enge Kurve meistern.

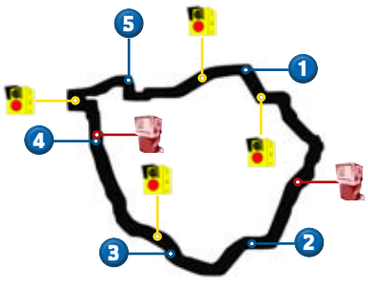


Kurz vor der Zieleinfahrt gibt's eine weitere Baustelle, auf der Standspur. Weichen Sie dem Hindernis rechtzeitig aus.



Im Ziel geht es nicht mehr geradeaus weiter. Hier müssen Sie sich über die Raststätte bis zur Zielmarkierung schlängeln.

Frankfurt





Im Frankfurter Bankenviertel müssen Sie mehrmals enge Kurven wie diese meistern. Hier geht's für Sie nur nach rechts weiter.



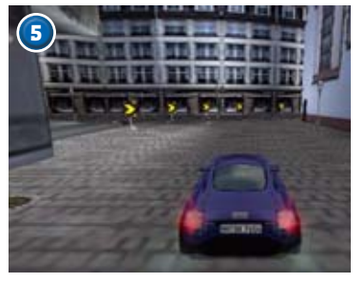
Diese Straßenabsperrung zwingt Sie, auf der rechten Fahrbahnseite zu bleiben. Achten Sie auf Müllwagen hinter der Biegung.



Am Eschenheimer Turm können Sie abkürzen, indem Sie links an der Verkehrsinsel vorbeifahren. Achtung: Gegenverkehr!

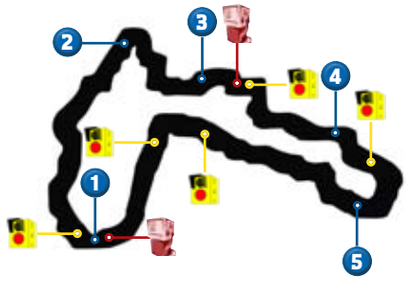


Bei der Einfahrt in den Reparatur-Service müssen Sie auf Sperren achten (Kreis). Daran bleiben Sie leicht hängen.



An dieser Stelle wird es noch einmal richtig eng. Mit dem geübten Einsatz der Handbremse meistern Sie diese Kurve.

München





Auf der Fahrt durch den Park können Sie den Turboantrieb zuschalten (falls vorhanden). Bei Abzweigungen immer geradeaus fahren.



Beim Rasen über den Viktualienmarkt brauchen Sie Tischen und Stühlen nicht auszuweichen – den Marktbuden allerdings schon.



Richtig knapp wird's in der Passage. Hier stoppen Hindernisse die freie Fahrt. Bleiben Sie also möglichst in der Mitte der Durchfahrt.

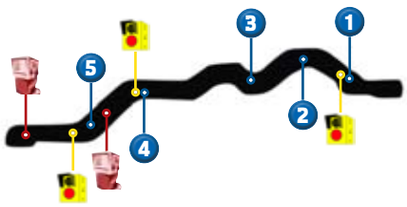


Am Stachus müssen Sie durch einen U-Bahn-Bereich. Halten Sie sich etwas rechts, um keine Fahrkartenautomaten zu rammen.



Zum letzten Mal knifflig wird's im Englischen Garten. Bäume nahe am Wegrand sorgen für halbwegs gebremsten Fahrspaß.

München – Wien





Die erste Sperrung der Standspur fällt ziemlich harmlos aus. Kurz darauf wartet allerdings ein Polizeiwagen mit Radarkontrolle.



An dieser Stelle ist zwar die Standspur abgesperrt, kann aber trotzdem benutzt werden – größere Hindernisse gibt es nicht.



Die Planierraupe in dieser Baustelle ist gefährlich. Halten Sie sich rechts, damit das Ding nicht Ihre Reise stoppt.

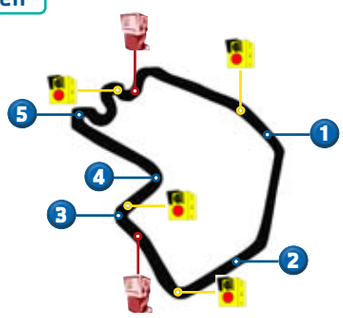


Nach langer Fahrt ohne größere Hindernisse müssen Sie nochmals nach rechts ausweichen. Vorsicht: Radarkontrolle!



Richtig schmal wird es kurz vor Schluss. Diese ungewöhnliche Barriere lässt Ihnen nur eine Fahrbahn übrig.

Wien





Freie Fahrt für freie Wiener: Der erste Abschnitt der Strecke ist vierspurig ausgebaut. Schalten Sie hier den Turboantrieb ein.



An dieser Stelle ist wegen eines umgestürzten Baumes die linke Seite der Fahrbahn gesperrt. Ist aber kein Problem.



In der ersten Kurve müssen Sie die Handbremse ziehen. Obwohl es nicht so aussieht, kann es hier richtig brenzlig werden.

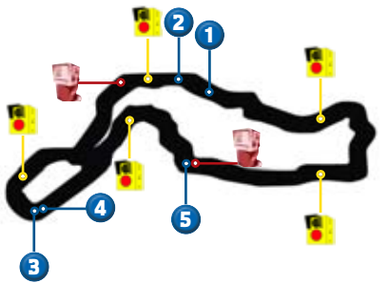


Im Bereich der Altstadt bremst Kopfsteinpflaster Ihren Tatendrang. Ein paar enge Kurven gibt es dort außerdem.



Bei der Fahrt durch den Prater sollten Sie nicht zu schnell sein. Die kurvige Strecke hat viele plötzliche Hindernisse.

Hamburg

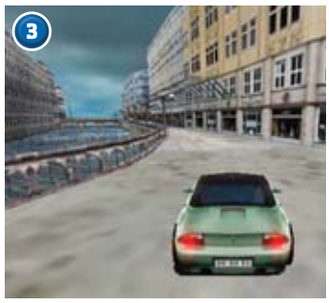




Im Hafenbereich der Hansestadt können Sie auf beiden Straßenseiten fahren. Achten Sie aber auf die Stützen der Hochbahn.



Kurz darauf geht es in die erste enge Kurve. Achten Sie beim Fahren ganz besonders auf die langsamen roten Touristenbusse.



Hinter dem Rathaus müssen Sie scharf nach links in die Colonnaden einbiegen, die eigentlich Fußgängern vorbehalten sind.



Hier ist es wichtig, sich mit schnellen Lenkbewegungen dem gewundenen Streckenverlauf anzupassen, ohne irgendwo anzuecken.



Die Servicestation kurz vor Streckenende hat eine sehr enge Einfahrt. Halten Sie sich daher schon kurz vorher auf der rechten Seite.

SPIELE AUF CD-ROM IN DIESEM HEFT



Fußballmanager für PC | Führen Sie Ihre Lieblingsmannschaft zur Deutschen Meisterschaft und zu internationalen Ruhm. COMPUTERBILD-SPIELE verrät Ihnen, worauf Sie im harten Profifußball achten müssen, damit Ihr Trainerstuhl nicht zu wackeln beginnt

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

So bekommen Sie Ihren Job



1 Klicken Sie im Hauptmenü auf den Menüpunkt „Neues Spiel Starten“, um Ihren ersten Meistertrainer-Job im Spiel anzutreten.



2 In diesem Menü bestimmen Sie die Ligen, die im Spiel berücksichtigt werden. Es empfiehlt sich, Deutschland auszuwählen und weitere interessante Spielklassen, wie Regionalliga, italienische, englische, spanische und holländische Liga, im Hintergrund zu aktivieren. Aktivieren Sie nicht mehr als sechs Ligen.



3 Nun können Sie Namen und Passwort eintippen. Wenn Sie sie vergessen, kommen Sie mit sportsinteractive wieder an Ihren Spielstand.



4 Wählen Sie nun Ihre Nationalität. Trainer aus erfolgreichen Fußball-Nationen haben es leichter, bei der Mannschaft Anerkennung zu finden.



5 Jetzt können Sie das Team wählen, das Sie trainieren wollen. Bedenken Sie, dass es in der Ersten Liga härter zugeht als in der Regionalliga.



6 Ein Mausklick auf die Spielernamen zeigt die Stärken der Spieler. Mit einem Klick auf Übernehmen treten Sie den Trainerjob in Ihrem Verein an.



7 Es lohnt sich, einen Blick auf die Ausstattung des Vereins zu werfen. Darüber erfahren Sie mit einem Mausklick auf Allgemeine Infos mehr.



8 Das Spiel setzen Sie per Klick auf fort. Im Menü Spieloptionen können Sie das Spiel speichern und beenden.

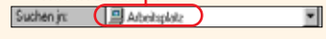
Spiel Fortsetzen

Echte Spielernamen freischalten

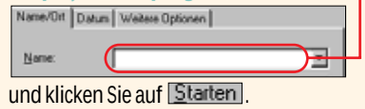
Damit Sie mit echten Spielern antreten können, müssen Sie vor dem ersten Spiel folgenden Trick aktivieren:

1 Klicken Sie auf Start, ziehen Sie den Mauszeiger auf Suchen, und klicken Sie auf Dateien/Ordner...

2 Wählen Sie aus der daraufhin geöffneten Liste

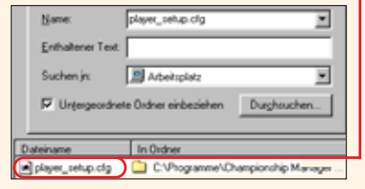


3 Tippen Sie in dieses Eingabefeld player_setup.cfg ein,

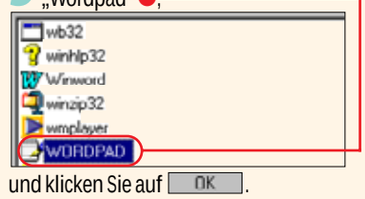


und klicken Sie auf Starten.

4 Klicken Sie anschließend auf die gefundene Datei



5 Wählen Sie aus der Liste den Punkt „Wordpad“



und klicken Sie auf OK.

6 In dem Textdokument müssen Sie die erste Zeile mit dem Inhalt „German“ entfernen. Dann auf klicken und Wordpad per Klick auf schließen.

Die Aufstellung

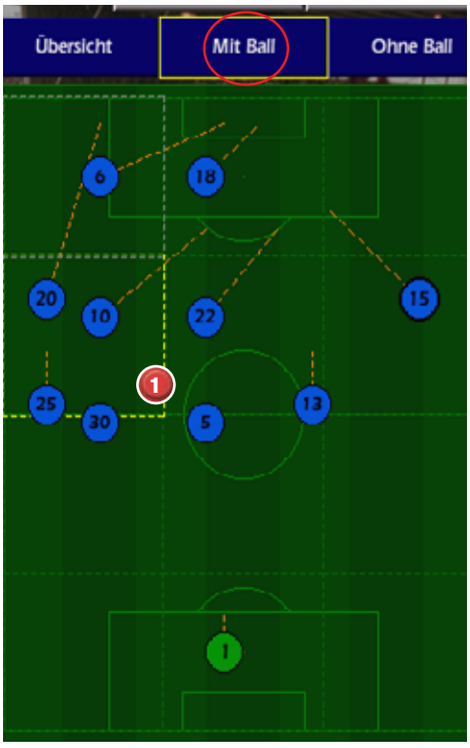


Vor jedem Spiel sollten Sie sich mit der Aufstellung Ihrer Mannschaft beschäftigen. Die Positionen für die erste Elf und die Ersatzspieler müssen festgelegt werden. In dem grünen Balken (1) sind die einzelnen Positionen aufgelistet. In diesem Fall müssen Sie also einen Torwart (TW), zwei Außenverteidiger (VL/VR), zwei Innenverteidiger (VZ), vier Mittelfeldspieler (ML/MR/MZ), zwei Mittelstürmer (MZ) und neun Reservespieler benennen. Klicken Sie dazu auf die jeweilige Position in der grünen Leiste, halten Sie dabei die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie den Mauszeiger auf das blaue Feld (2) neben dem Spieler, den Sie auf die jeweilige Position stellen wollen. Daraufhin erscheint in dem blauen Feld die dem Spieler zugeordnete Position. Verletzte Spieler werden mit dem Zusatz „Ver“ (3), gesperrte Spieler mit „Ges“ (4) gekennzeichnet. Die können Sie für das kommende Spiel nicht aufstellen. Auch auf unzufriedene Spieler (5) sollten Sie verzichten, wenn möglich. Bei den gesunden Spielern sollten Form und Fertigkeiten über die Nominierung entscheiden. Informationen über die Form jedes Spielers bekommen Sie, wenn Sie auf den jeweiligen Spielernamen klicken. Welche Fertigkeiten für die einzelnen Spielerpositionen am wichtigsten sind, können Sie an der Tabelle unten ablesen.

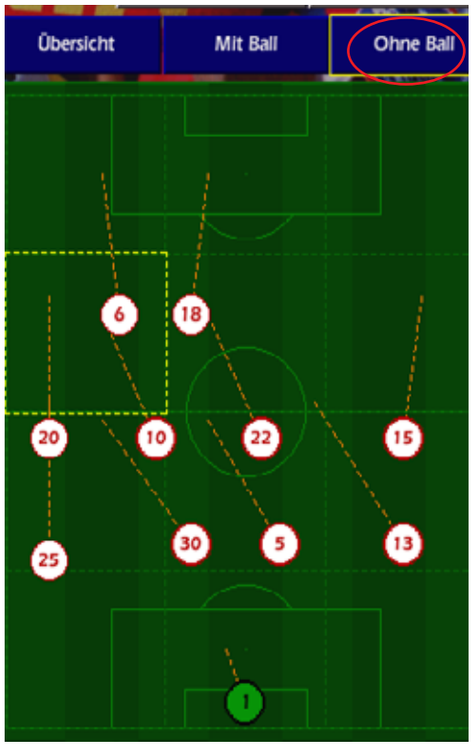
Die Spielerfertigkeiten

Spielerfertigkeiten	Torhüter	Außenverteidiger	Innenverteidiger	Def. Mittelfeld	Offens. Mittelfeld	Flügelspieler	Stürmer	Torjäger
Abschluss	unwichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig	wichtig	wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig
Agressivität	unwichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig
Antizipation	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	wichtig	unwichtig	sehr wichtig	sehr wichtig
Balance	wichtig	unwichtig	unwichtig	wichtig	wichtig	wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig
Beschleunigung	unwichtig	wichtig	wichtig	wichtig	wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	wichtig
Beweglichkeit	sehr wichtig	wichtig	wichtig	wichtig	wichtig	wichtig	wichtig	wichtig
Dribbeln	unwichtig	unwichtig	unwichtig	wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig
Einfluss	sehr wichtig	wichtig	wichtig	wichtig	wichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig
Einsatzfreude	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig
Entscheidungen	wichtig	wichtig	wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	wichtig	wichtig	wichtig
Flanken	unwichtig	unwichtig	unwichtig	wichtig	wichtig	sehr wichtig	wichtig	wichtig
Halten	sehr wichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig
Ideen	unwichtig	unwichtig	unwichtig	wichtig	sehr wichtig	wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig
Kondition	wichtig	wichtig	wichtig	wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	wichtig
Kopfballstärke	unwichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	wichtig	unwichtig	unwichtig	sehr wichtig	sehr wichtig
Kraft	wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	unwichtig	unwichtig	sehr wichtig
Kreativität	unwichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig	sehr wichtig	wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig
Manndecken	unwichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig
Mut	sehr wichtig	wichtig	sehr wichtig	wichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig	wichtig
Ohne Ball	unwichtig	unwichtig	unwichtig	wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	wichtig
Passen	unwichtig	wichtig	wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	wichtig	sehr wichtig
Reflexe	sehr wichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig
Schnelligkeit	unwichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	wichtig	wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	wichtig
Sprungkraft	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig	wichtig	sehr wichtig
Standardsituationen	unwichtig	unwichtig	unwichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	wichtig	wichtig
Stellungsspiel	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	wichtig
Tackling	unwichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	wichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig
Teamwork	wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	wichtig	unwichtig	unwichtig	unwichtig
Technik	unwichtig	unwichtig	unwichtig	wichtig	sehr wichtig	wichtig	wichtig	sehr wichtig
Weitschüsse	unwichtig	wichtig	unwichtig	sehr wichtig	sehr wichtig	wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig
Zielstrebigkeit	wichtig	wichtig	wichtig	wichtig	sehr wichtig	wichtig	sehr wichtig	sehr wichtig

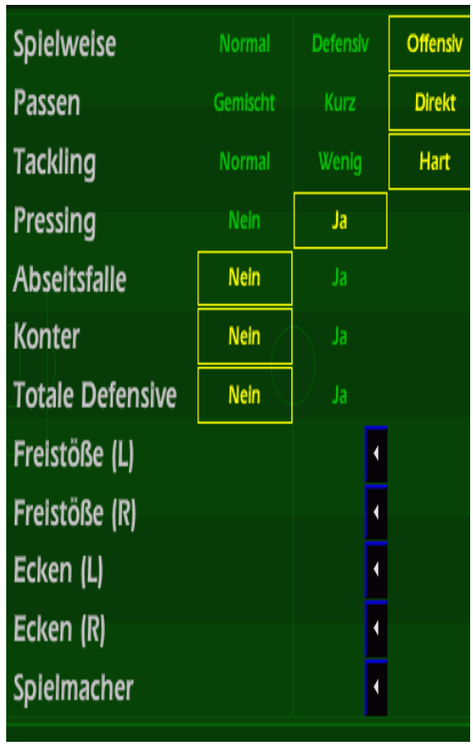
Die Taktik



Mit einem Klick auf **Taktik** öffnen Sie das Menü, in dem Sie das taktische Verhalten der Mannschaft bestimmen. Ist der Menüpunkt „Mit Ball“ (Kreis) aktiviert, bestimmen Sie die Angriffstaktik. Die Kreise mit den Zahlen auf dem Spielfeld stellen Ihre Spieler dar, deren Position Sie mit der Maus beliebig verschieben können. Beachten Sie, dass sich die taktische Formation nach der Position des Balls auf dem Spielfeld richtet. Um die taktische Formation für eine bestimmte Ballposition zu bestimmen, müssen Sie mit der *rechten* Maustaste auf ein Spielfeldquadrat 1 klicken, so dass es gelb umrandet ist.



Klicken Sie auf das Feld „Ohne Ball“ (Kreis), bestimmen Sie die Defensivtaktik Ihrer Mannschaft. Auch diese Taktik ist von der Position des Balls auf dem Spielfeld abhängig, die von der gelb umrandeten Rasenfläche gekennzeichnet wird. Um die Laufwege der einzelnen Spieler zu sehen, müssen Sie zuerst auf **Ändern** klicken, dann auf **Laufwege Zeigen**. Achten Sie darauf, dass sich immer mehrere Ihrer Spieler in der Nähe des Leders befinden, wenn der Gegner in Ballbesitz ist. Auf diese Weise erhöhen Sie den Druck auf die gegnerische Mannschaft enorm und kommen leichter in Ballbesitz.



Außer der taktischen Formation können Sie das Spiel Ihrer Mannschaft noch mit weiteren taktischen Instruktionen beeinflussen. Klicken Sie dazu auf **Taktik** und dann auf **Mannschaftsinstruktionen**. Gegen spielerisch bessere Mannschaften sollten Sie schon vor dem Anpfiff den Menüpunkt „Tackling“ auf „hart“ stellen und „Pressing“ aktivieren. Sollten Sie während des Spielverlaufs in Rückstand geraten, empfiehlt es sich, eine offensive Spielweise vorzugeben und direkte Pässe zu fordern. Taktiken wie „Konter“ und „Defensive Spielweise“ lohnen sich in der Regel nur, wenn Sie deutlich führen.

Während des Spiels



Die beste Übersicht über das Spielgeschehen haben Sie in der Ansicht „Spielzonen“ 1. Der große Querbalken 2 zeigt den Ballbesitz der letzten fünf Minuten in der jeweiligen Mannschaftsfarbe. An den kleinen Querbalken 3 sehen Sie, wie es um die Überlegenheit der beiden Mannschaften in den verschiedenen Spielfeldzonen steht. Sollte die gegnerische Mannschaft zu sehr die Oberhand gewinnen, müssen Sie, wie oben beschrieben, ein paar taktische Änderungen in Ihrem Team vornehmen. Klicken Sie dazu auf „Taktik“ 4.



Außer taktischen Änderungen können Sie in demselben Menü auch Auswechslungen vornehmen. Verletzte Spieler sollten durch gesunde ersetzt werden. Es ist auch sinnvoll, Spieler vom Feld zu nehmen, die mit einer gelben Karte verwarnt wurden. Dazu auf das blaue Feld neben dem Auswechselspieler klicken, die linke Maustaste gedrückt halten und den Mauszeiger auf das blaue Feld neben dem Einwechselspieler ziehen.

HSV Training



Sie sollten Ihren Spielern ein passendes Trainingsprogramm gönnen. Neben dem allgemeinen Training können Sie einzelnen Kickern auch ein Spezialtraining verpassen. Um neue Spieltaktiken besser einzustudieren, lohnt sich speziell für Mittelfeldspieler ein Taktik-Training (1). Haben Spieler eine Kondition von weniger als 70 Prozent, dann sollten sie unbedingt beim Fitness-Training (2) mitmachen. Technik-Training (3) empfiehlt sich für Stürmer wie Mittelfeldspieler. Um einen Spieler einem bestimmten Trainingsprogramm zuzuordnen, klicken Sie auf das blaue Feld (4) neben seinem Namen. Ziehen Sie dieses Feld dann bei gedrückter linker Maustaste auf das jeweilige Trainingsprogramm.



Außer Standard-Trainingsprogrammen können Sie auch eigene Trainingsprogramme zusammenstellen. Klicken Sie dazu auf Unbenutzt und dann auf Ändern. Verteidiger sollten Sie vor allem in Fitness und Taktik schulen. Mittelfeldspieler können aber auch ein Abschluss- und Technik-Training ganz gut vertragen. Bei Stürmern ist natürlich der Abschluss besonders wichtig, aber auch die Technik sollte nicht vernachlässigt werden. Kombinieren Sie also die verschiedenen Trainingseinheiten, wie Sie es für richtig halten.



Wenn Ihre Spieler trotz ausgefeilten Trainingsprogramms nur schwache Leistungen abliefern, sollten Sie den einen oder anderen Arbeitsverweigerer bestrafen. Klicken Sie dazu auf den Namen des Übeltäters, dann auf Optionen und Spieler Bestrafen. Spieler, die in einem Match eine Wertung von weniger als „6“ bekommen haben, sollten Sie wegen ihrer schwachen Leistung abstrafen. Auf ungerechtfertigte Bestrafungen sollten Sie verzichten, denn damit demotivieren Sie den betroffenen Spieler nur.

Anzeige

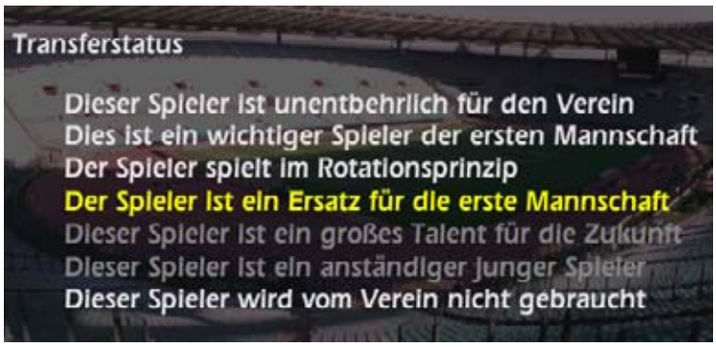
Hier stand im Heft eine Anzeige.

Meister Trainer

Die Moral der Spieler



Nicht weniger wichtig als die Fitness der Spieler ist ihre Moral. Demotivierte und unzufriedene Spieler setzen sich für ihren Verein nicht voll ein und bringen nicht die ganze Leistung auf dem Rasen. Dass ein Spieler unzufrieden ist, sehen Sie an der Abkürzung „Unz" neben seinem Namen (Kreis). Ein Mausklick auf dieses Feld verrät Ihnen, wo die Gründe für die Lustlosigkeit des Spielers liegen.



Eine gute Möglichkeit, die Moral eines wichtigen Spielers zu steigern, ist, seinen Transferstatus zu erhöhen. Klicken Sie dazu auf den Namen des Spielers, dann auf **Optionen** und auf **Transferstatus Festsetzen**. Wichtige Spieler der Stammmannschaft sollten den Status „unentbehrlich für den Verein" oder „wichtiger Spieler der ersten Mannschaft" haben. Ergänzungsspieler können Sie niedriger einstufen.



Eine weitere Möglichkeit, einen Spieler glücklich zu machen, ist, ihm einen höher dotierten Vertag anzubieten. Klicken Sie dazu auf den Namen des Spielers, dann auf **Optionen** und auf **Neuen Vertrag Anbieten**. Passen Sie bei Gehaltserhöhungen aber auf, dass das Gehaltsgefüge in der Mannschaft nicht durcheinander gerät.



Sehr große Auswirkungen auf die Moral eines Spielers hat auch sein Bild in der Öffentlichkeit. Wenn die Medien Sie nach einem Spiel über die Leistungen eines Spielers befragen, sollten Sie sich in der Regel vor Ihren Schützling stellen, also den Spieler verteidigen. Disziplinarmaßnahmen sollten ausschließlich intern geregelt werden.

Der Transfermarkt



Durch gutes Training alleine schaffen Sie noch keine guten Mannschaften. Sie sollten auch stets auf dem Transfermarkt nach interessanten neuen Spielern Ausschau halten. Klicken Sie dazu im Hauptmenü auf den Menüpunkt „Suchen" (Kreis). Nun können Sie sich auf dem internationalen Transfermarkt gezielt um neue Spieler bemühen.



Haben Sie einen Spieler gefunden, der nach Position und Leistungswerten gut in Ihre Mannschaft passt, dann sollten Sie ein Kaufangebot abgeben. Klicken Sie dazu auf **Optionen** und dann auf **Kaufgebot abgeben**. Bedenken Sie, dass Sie in der Bundesliga nur drei Ausländer, die nicht aus der EU kommen, gleichzeitig einsetzen dürfen.



Falls Sie einen Spieler unbedingt kaufen wollen, lohnt es sich, ein Angebot über seinem Marktwert abzugeben. Bei jungen vielversprechenden Talenten kann der Anteil am Weiterverkauf (Kreis) bis zu 25 Prozent betragen. Als Käufer sollten Sie das Transferangebot niemals veröffentlichen. Damit werden nur Mitbieter angelockt.



Sollten Sie einen Spieler loswerden wollen, dessen Dienste Sie nicht mehr benötigen, setzen Sie seinen Transferstatus einfach auf „Spieler steht auf der Transferliste" (Kreis). Warten Sie dann auf Angebote von anderen Vereinen. Sollten keine Angebote eingehen, nehmen Sie den Spieler kurz von der Liste und setzen Sie ihn dann wieder drauf.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Das Eurospiel

Denkspiel für PC | Zu welchem Land gehört welche Münze? Hier kommen Kenner der neuen Währung schnell zu vielen Punkten

Spieleinstieg

1 Bei der Installation legt das Spiel automatisch eine Verknüpfung auf der Arbeitsoberfläche an, also auf dem Windows-Bildschirm, den Sie sehen, wenn kein Programm läuft. Klicken Sie doppelt auf dieses Symbol



, unter dem „Das Eurospiel“ steht, und schon startet das Spiel.

2 Tippen Sie Namen ein, und bestätigen Sie mit ↵. Im nächsten Fenster wählen Sie eine Schwierigkeitsstufe, indem Sie auf eine der drei Münzen im Bild klicken. Dann auf START klicken.

3 Und los geht's: In der linken Bildhälfte bewegen sich Euro-Münzen. Klicken Sie eine Münze an. Daraufhin sehen Sie rechts deren Rückseite, die Sie nun einem Land zuordnen sollen. Wenn Sie sich entschieden haben, klicken Sie auf die entsprechende Landesfahne links auf dem Bildschirm.

4 Haben Sie die richtige Wahl getroffen, gibt es Punkte. Haben Sie falsch getippt, bleibt die Münze im Spiel und muss später erneut zugeordnet werden. Das geht allerdings erst wieder vom übernächsten Versuch an. Die Kreise um das kleine Sonnensymbol zeigen die Restzeit an.



Octo Neuro

Denkspiel für PC | Ohren auf: Der Computer spielt Ihnen eine Melodie vor, und Sie müssen's nachmachen – so lange wie möglich

Spieleinstieg

1 Das Spiel Octo Neuro legt auf der Arbeitsoberfläche ein Symbol



an, das Ihnen erlaubt, per Doppelklick darauf das Spiel sofort zu starten.

2 Das Spiel beginnt, wenn Sie auf das Feld „New Game“ (roter Kreis) klicken.

3 Der Computer spielt Ihnen nun eine Melodie vor, die von Runde zu Runde um jeweils einen Ton verlängert wird. Zu jedem Ton leuchtet ein farbiger Zacken des Sterns auf. Ist der Computer fertig, müssen Sie die Melodie nachspielen, indem Sie die entsprechenden Zacken in der richtigen Reihenfolge anklicken. Je länger Sie die Melodie fehlerfrei nachspielen können, desto besser platzieren Sie sich in der Punkterekord-Liste des Spiels.

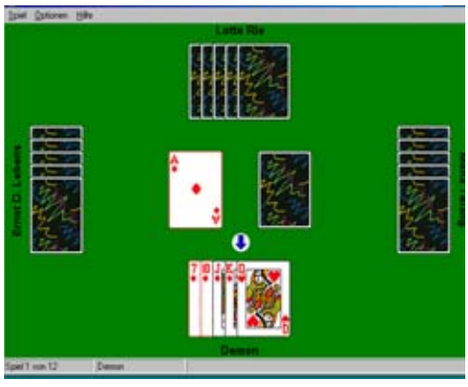


Mau Mau

Kartenspiel für PC | Kinderspiel? Na, dann mal los! Beweisen Sie Ihr Können gegen drei abgebrühte Zocker aus dem Computer

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, indem Sie auf Start klicken, dann auf Programme und anschließend auf P's Mau Mau. Jetzt noch auf Mau Mau klicken, und das Spiel beginnt.



2 Um eine Partie zu beginnen, drücken Sie F2.

3 Sie spielen gegen drei Gegner. Ziel ist, möglichst schnell alle Ihre Karten auf den Stapel in der Mitte zu legen. Dabei dürfen Sie nur Karten ablegen, die entweder die gleiche Farbe, also beispielsweise „Pik“ oder „Karo“, oder den gleichen Wert haben wie die oberste Karte des Stapels, zum Beispiel „Dame“ oder „10“.

4 Für einige Karten gelten besondere Regeln. Mit der Sieben zwingen Sie den nächsten Spieler, zwei Karten zu ziehen. Legt er selbst eine Sieben auf Ihre, muss stattdessen sein Nachbar vier Karten ziehen. Die Acht zwingt den nächsten Spieler zum Aussetzen, dagegen gibt es keinen Schutz. Können Sie eine Neun ablegen, so dürfen Sie gleich noch eine weitere Karte hinterherlegen. Den Buben dürfen Sie jederzeit legen, egal welche Karte gerade auf dem Stapel liegt, und sich auch noch eine andere Farbe wünschen, die der nächste Spieler dann bedienen muss. Ein Bube, als letzte Karte gelegt, verdoppelt die Punktzahl. Nach zwölf Partien gibt es eine Endabrechnung. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Nonsense Trilogy[1]

Actionspiel für PC | Weichspüler-Flaschen ausweichen oder Kaffeetassen einsammeln: Dieses Spiel ist einfach Nonsens

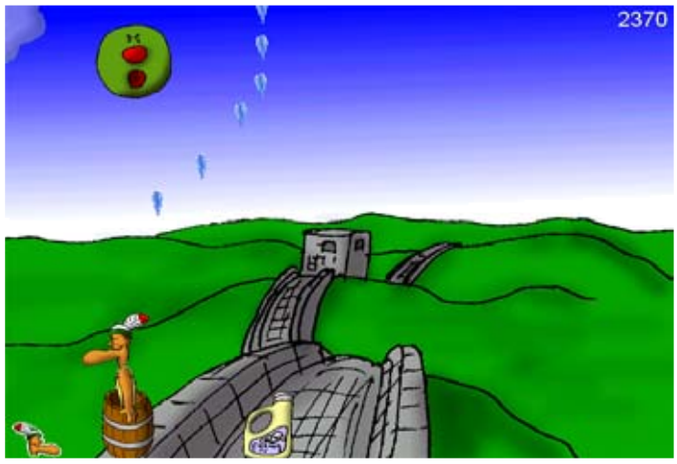
Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel mit Klicks auf Start, Programme, Cinnamon Interactive und dann auf Nonsense Trilogy. Weiter klicken, bis Sie per Klick auf Start Game! beginnen können.

2 Sie lenken Ihre Spielfigur mit den Pfeiltasten: ← ist links und → ist rechts. Mit der Strg-Taste (Englisch: „Control“) wird geschossen oder gesprungen.

3 In der ersten Spielstufe müssen Sie einen grünen Ball mit Wassertropfen beschießen, der sich revanchiert, indem er Weichspüler-Flaschen nach Ihnen wirft.

4 In der zweiten Spielstufe müssen Sie Kaffeetassen einsammeln, werden aber von schwebenden Statuen daran gehindert. Bewegen Sie sich im richtigen Moment, dann klappt's.



[1] sprich: „Nonsens Trilledschi“

Blazing Trails[2]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Einmal Ball-König sein! Steuern Sie Ihre Murmel möglichst schnell durch allerlei Hindernisse

Spieleinstieg

1 Dieses Spiel legt bei der Installation automatisch ein Symbol



auf der Arbeitsoberfläche des Computers an. Per Doppelklick auf das Symbol wird gestartet.

2 Im ersten Menü des Spiels können Sie mit ↓ und ↑ einen oder zwei Spieler (Englisch: „Player") auswählen und mit ↵ bestätigen. Unter „Optionen" lassen sich Einstellungen für Bild und Ton vornehmen. Sie starten mit ␣.

3 Sie lenken die Kugel mit den Pfeiltasten: Mit ↑ wird beschleunigt, mit ↓ gebremst. ← und → geben die Richtung an, in die der Ball rollen soll. Mit ␣ können Sie den Ball springen lassen, aber nur ein paar Mal. Wie oft noch, sehen Sie oben rechts im Bild (Kreis).

4 Zu Beginn müssen Sie nur den richtigen Kurs halten, um vorwärts zu kommen, doch bald begegnen Ihrer Murmel auch Beschleunigungssteine, Trampolinfelder sowie Matsch- und Eisfelder. Teilen Sie sich Ihre Sprünge gut ein, und nutzen Sie alle Möglichkeiten, die in der Spielstufe gegeben sind. Sie beenden das Programm, indem Sie im Menüfenster mit den Tasten ↑ und ↓ zum Feld Quit schalten und dann die ↵-Taste drücken.

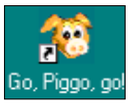


Go, Piggo, go!

Geschicklichkeitsspiel für PC | Wenn's dem Schwein zu wohl wird, geht es aufs Eis – und Sie müssen es heil ins Ziel bringen

Spieleinstieg

1 Auf der Arbeitsoberfläche des Computers finden Sie ein Symbol



des Spiels. Per Doppelklick darauf starten Sie das Spiel.



2 Im nächsten Fenster einfach start anklicken, um das Schweinerennen zu starten.

3 Sie lenken Piggo mit den Pfeiltasten: Mit → wird beschleunigt, mit ← gebremst. Wo das Schwein auf dem Eis lang läuft, bestimmen Sie mit ↑ und ↓. Mit ␣ kann Piggo springen, und nach einem Druck auf Strg duckt es sich.

4 Eislöchern und Baumstümpfen sollten Sie ausweichen, andere Objekte dagegen möglichst einsammeln: Dinge wie Fahne, Schneemann, Los-Schein oder Hase bringen Extrapunkte. Besonders wichtig: BILD-Zeitung einsammeln, das bringt zehn Sekunden mehr Zeit, der Energy-Drink sorgt kurzzeitig für mehr Geschwindigkeit, und ein Verbandskasten lässt das Schweinchen auch dann noch weiterfahren, wenn es in ein Eisloch gefallen ist – sonst das sofortige Ende der Fahrt. Sandflächen umfahren, da dort die Kufen stumpf werden, und Weinflaschen sollten Sie ebenfalls ignorieren. Sonst spielt kurzfristig die Steuerung verrückt. Sie beenden das Spiel mit einem Klick auf beenden.

[2]sprich „Blasing Trails"

Black Penguin[3]

Geschicklichkeitsspiel für PC | Was es nicht alles gibt: Ein Pinguin sammelt Pokale ein, ein böses Fenster hat etwas dagegen

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel, indem Sie auf Start, Programme, dann auf Black Penguin klicken.

2 Sobald der Spielbildschirm zu sehen ist, können Sie mit F2 ein neues Spiel beginnen.

3 Sie lenken den Pinguin mit den Pfeiltasten. ↓ ist ab-, ↑ aufwärts, ← ist links und → ist rechts. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig. Um beispielsweise in Pfeilrichtung (roter Pfeil) zu laufen, müssen Sie nicht ← drücken, sondern ↓.

4 Ihr Ziel ist, alle Pokale in einer Spielstufe einzusammeln, ohne vom Spielfeldrand zu stürzen. Dabei wird der Pinguin nach kurzer Zeit von einem Fenster gejagt. Erreicht es ihn, so ist ein Leben verloren. Nach drei Fenster-Treffern oder Abstürzen vom Spielfeldrand ist das Spiel zu Ende.



Bufo Storch

Actionspiel für PC | Ich glaub', ich bin ein Moorhuhn! Nachdem die Störche keine Kinder mehr bringen, sind sie zur Jagd freigegeben

Spieleinstieg

1 Starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Symbol



auf der Windows-Arbeitsoberfläche.

2 Im nächsten Fenster tippen Sie einen Namen ein und klicken dann auf Start. Sobald der Startbildschirm zu sehen ist, ↵ oder ␣ drücken, damit es weitergeht.

3 Los geht's: Sie haben 90 Sekunden Zeit, um möglichst viele Störche per Schrotladung zur Landung zu zwingen. Falls Sie schon einmal „Moorhuhn" oder Ähnliches gespielt haben, dürfte Ihnen das Prinzip hinlänglich bekannt sein.

4 Schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Nur das Flugzeug sollten Sie in Ruhe lassen, da dessen Abschuss Punktabzug bringt.

Sonst gilt: Storch ganz nah = 5 Punkte, mittlere Entfernung = 10 Punkte, weit weg = 25 Punkte, hinter einem Baum versteckt = 25 Punkte.

Andere Objekte, wie Bäume oder Steine, bringen beim Beschuss keine Punkte. Nachgeladen wird mit der *rechten* Maustaste. Sie beenden ein Spiel per Druck auf Esc.



[3]sprich „Black Penguin"

Die Gilde

Aufbauspiel für PC | Entscheidungen, die Konsequenzen für Ihr Leben haben, wollen wohl überlegt sein. COMPUTERBILD-SPIELE hilft beim Planen

Spielverlauf siehe Test Seite 32

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Bewegen



Um sich in einem Raum oder in der Stadt umzusehen, bewegen Sie einfach die Maus. Sofort schwenkt die Ansicht in die gleiche Richtung. Um ein Gebäude zu betreten, klicken Sie das Bauwerk mit der linken Maustaste zwei Mal an (kein Doppelklick). Auch ein paar Tasten helfen: Mit F2 gelangen Sie ins Rathaus, mit F3 ins eigene Heim und mit F4 in Ihren Handwerksbetrieb.

Infos abrufen



Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol einer Person oder eines Gegenstandes klicken und die Taste gedrückt halten, öffnet sich ein Informationsbildschirm, auf dem Sie Wissenswertes über den Mitbürger oder Gegenstand nachlesen können. Auch bei Ausbauten für Ihre Gebäude funktioniert dieser Befehl. Lesen Sie also lieber nach, bevor Sie eine Handlung ausführen.

Kaufen und verkaufen

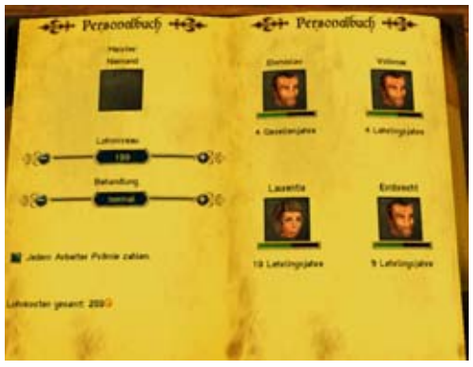


Sie beladen Ihren Karren, indem Sie mit der linken Maustaste auf eine Ware im Lager klicken und die Maus bei gehaltener Taste nach oben bewegen. Nun haben Sie die Ware in der Hand und befördern Sie mit einem Klick darauf in den Karren. Klicken Sie dann auf Ziel (Kreis), und schicken Sie Ihren Karren zum Marktplatz.



Am Markt greift das gleiche Prinzip: Ware im Karren anklicken und Maus hochziehen. Dann die in der Hand gehaltenen Produkte einfach auf den Marktstand ziehen und klicken. Schon haben Sie die Sachen verkauft und das Geld dafür eingestrichen. Jetzt wichtige Rohstoffe einkaufen und den Karren zurückschicken!

Ausbauten im Betrieb



1 Der wichtigste „Ausbau" ist der Ihres Personals. Im Personalbuch des Betriebs sehen Sie, wie viele Angestellte Sie aktuell haben und haben dürfen.



2 Außerdem brauchen Sie alle Rohstoffe oder Zwischenprodukte, um eine bestimmte Ware herstellen zu können. Schaffen Sie das alles unbedingt heran!



3 Ihren Betrieb können Sie von innen ausbauen. Außer vergrößerten Warenlagern ist vor allem die Anschaffung neuer Werkzeuge und Maschinen wichtig.



4 Auch von außen lässt sich Ihre Werkstatt verschönern und verbessern. Die äußeren Ausbauten dienen vor allem dem Schutz gegen Langfinger.



5 Wenn Sie nicht wissen, was ein Ausbau nutzt, klicken Sie ihn mit der *rechten* Maustaste an. Dann können Sie nachlesen, was dieser Ausbau Ihrem Betrieb bringt.



6 Sie können Sich die Auswirkungen auch als Grafik zeigen lassen. Grün ist dabei der Basiswert, gelb zeigt den aktuellen Stand der Verbesserung.

Ausbauten im Wohnhaus



1 Um zu entscheiden, wie Sie Ihr Heim ausbauen wollen, müssen Sie zuerst wissen, was Sie dort bereits tun können. Mit Strg bekommen Sie einen Überblick.



2 Wenn Sie vom Stadtfenster Ihr Haus anklicken und rechts „Optionen" wählen, sehen Sie dieses Fenster. Es gibt einige Möglichkeiten, Ihr Wohnhaus auszubauen.



3 So können Sie in Ihrem Haus, je nach Größe, neue Räume einrichten, in denen Sie verschiedene Talente trainieren und andere Aktionen ausführen können.



4 Auch von außen lässt sich das Haus verschönern. Mit unterschiedlichen Ausbauten erreichen Sie verschiedene Wirkungen – nicht alle sind sofort sinnvoll.



5 Auch hier gilt: Bei gehaltener *rechter* Maustaste können Sie sich den Nutzen eines Ausbaus ansehen. Das Portal bringt zum Beispiel einen Aktionspunkt.



6 Wie weit Sie Ihr Haus in welchen Bereichen bereits ausgebaut haben, sehen Sie ebenfalls im Ausbau-Menü. Die ersten Ausbauten bringen wenig Ansehen.

Die Gilde — FORTSETZUNG

Gegenstände



Talentbücher bekommen Sie direkt in der Kirche. Sie steigern bei Verwendung ein Talent zufällig um eine Einheit. Kaufen Sie es nur, wenn Geld übrig ist.



Der Ausdauertrank gibt Ihnen sofort zwei Aktionspunkte (AP). Das kann wichtig sein, wenn Sie wegen Verhör oder Prügelei fest eingeplante AP verloren haben.



Dieser Trank macht zwei Mitbürger misstrauisch gegeneinander. Das kann hilfreich sein, um eine Ämter-Wahl zu Ihren Gunsten zu entscheiden.



Eine Hetzschrift am Marktplatz schädigt Ihr Ansehen bei den Mitbürgern. Ein Schutzkreuz veranlasst die Händler drei Jahre lang, Schriften gegen Sie abzureißen.



Der Silberring steigert drei Jahre lang Ihr Ansehen bei den drei unteren Ämter-Bereichen. Falls Sie sich dort hineinwählen lassen wollen, kann der Ring helfen.



Der erste Gegenstand in Ihrem Beutel sollte ein Gehstock sein. Damit erhalten Sie vier Jahre lang einen zusätzlichen Aktionspunkt zur freien Verfügung.



Die zweite Reihe der Ämter-Hierarchie ist von Ihnen beeindruckt, wenn Sie eine Silberkette tragen. Ihre Wirkung hält drei Jahre lang an.



Der Kamm sollte zusammen mit einem Silberring verwendet werden. Er hält fünf Jahre und steigert ebenfalls Ihr Ansehen der unteren Ämter-Ketten.



Mit einem Gedicht können Sie gezielt bei einer Frau Ihrer Wahl Eindruck machen und Ihr Ansehen erhöhen. Im Fall einer Ämterwahl vielleicht sehr nützlich!



Drei Frauen im Amt, zufällig ausgewählt, finden Sie viel netter, wenn Sie den Moschusduft verwenden. Verwenden Sie den teuren Duft nur, wenn unbedingt nötig.



Krötenschleim ist eine mächtige Waffe: Ein Mitbewerber kann dadurch krank werden – und Krankheiten im Mittelalter sind sehr oft langwierig und manchmal tödlich.



Wenn Sie Ihr Ende nahen sehen, können Sie mit diesem Trank eventuell Ihr Leben verlängern. Das ist nur sinnvoll, falls Sie noch keinen guten Erben haben.



So bald Sie einen Sohn bekommen haben, wird Spielzeug sehr wichtig. Der Steinkreisel beispielsweise verbessert das Handwerkstalent des Söhnchens.

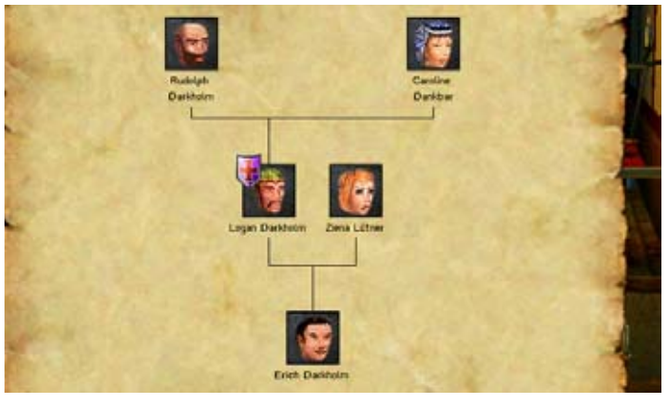


Mit der Schiefertafel übt sich Ihr Sprössling im Talent „Rhetorik". Dieses Talent ist das Wichtigste für den Umgang mit Ihren Mitmenschen.



Der Steinsoldat bereitet Ihren Sohn auf ein Leben als Kämpfer vor. Das Talent „Kampf" steigt jedesmal, wenn er einen neuen Soldaten erhält.

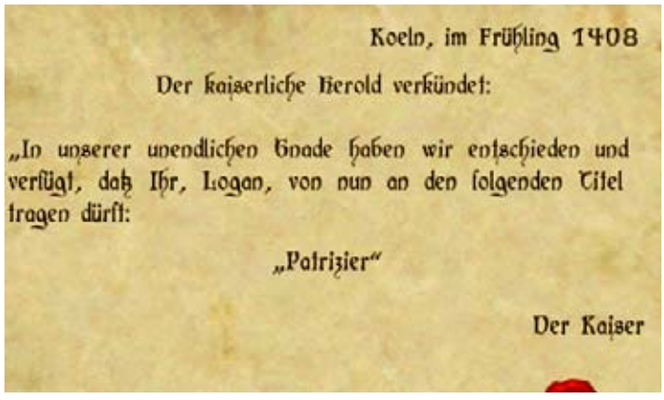
Karrieren



1 Eigentlich Ihre wichtigste Karriere: Gründen Sie eine Familie! Suchen Sie sich bereits zu Beginn eine Braut, und machen Sie Ihr oft den Hof. Bei baldiger Heirat kommen Kinder, die Ihnen im Todesfall das Weiterspielen erlauben.



2 Der Beruf: Bringen Sie einen Beruf bis zum höchsten Meistergrad. Der ermöglicht Ihnen zwar keinen Ausbau Ihres Betriebes mehr, sorgt dafür aber für einen zusätzlichen Aktionspunkt zu Beginn jedes Jahres.



3 Adelig werden: Die ersten Titel, wie „Bürger“ und „Patrizier“, sind schnell zu bekommen. Verdienen Sie ein wenig Geld, dann kommen sie von ganz allein. Der erste Adelstitel „Edelmann“ verlangt aber schon kleine Reichtümer.



4 Die schwierigste Karriere ist die, in der eigenen Stadt zu Ämterwürden zu gelangen. Zu Beginn des Spiels sollten Sie hier kein Geld ausgeben. Erst nach acht bis zehn Jahren reichen Geld und Ansehen, um auf Ämterjagd zu gehen.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die Gilde — FORTSETZUNG

Start ins Spiel



1 Beginnen Sie ein Spiel auf „Normal“ in Köln, werden Sie Parfumeur, und wählen Sie als Eltern den Handwerker und die Dichterin. Start ist im Frühling 1400.



2 Lassen Sie zuerst einen neuen Lehrling suchen. Zwei Arbeiter sind auch im ersten Jahr bereits nötig. Einer braut Politur, einer die „Blume der Zwietracht“.



3 Schicken Sie Ihren Karren leer zum Marktplatz. Da der Markt immer geöffnet ist, brauchen Sie nicht zu befürchten, vor geschlossenen Ständen zu stehen.



4 Bauen Sie jetzt in der Siederei die Erweiterung „Schraubpresse“. Die ist nicht teuer und erhöht die Produktivität der Arbeiter um 30 Prozent.



5 Bauen Sie dann ein weiteres Rohstoff-Lager. Sie brauchen den Platz, um sowohl Polituren (ein Zwischenprodukt) als auch Eisen lagern zu können.



6 Wechseln Sie nun in Ihr Wohnhaus und steigern Sie das Talent „Verhandeln“. Mehr können Sie sich für Ihre drei Aktionspunkte momentan noch nicht leisten.



7 Wenn der Karren den Markt erreicht hat, kaufen Sie so viel Eisen, wie Sie sich leisten können, und schicken den Karren dann zurück zur Siederei.



8 Lassen Sie von einem Arbeiter Politur herstellen, wechseln Sie mit dem anderen auf „Gift-Dolch“, sobald er eine „Blume der Zwietracht“ abgeschlossen hat.



9 Gehen Sie nun im Stadtfenster zu Ihrem Wohnhaus, und öffnen Sie die Erweiterungen. Geben Sie hier ein „Portal“ in Auftrag, zu Beginn der nützlichste Ausbau.



10 Nun gehen Sie noch auf Brautschau. Wählen Sie eine Frau, die derselben Religion angehört wie Sie und die bereits ein Amt innehat. Werbedauer ist egal.



11 Bringen Sie alle Gift-Dolche, es sollten bis Feierabend drei werden, zum Markt, und verkaufen Sie sie dort. Nun sollten Sie über 1000 Mark besitzen.



12 Im nächsten Jahr trainieren Sie zunächst das Talent „Handwerkskunst“, genug AP sollten Sie dafür haben. Dieses Talent sorgt für schnellere Lehrlinge.



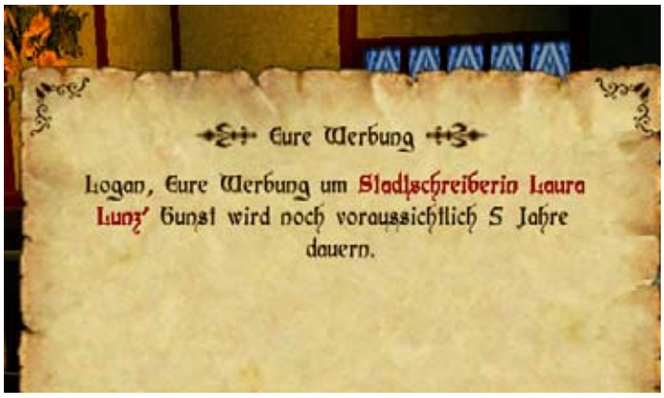
13 Lassen Sie jetzt nach einem weiteren, dem dritten Lehrling suchen. Den schicken Sie dann gleich in den nahen Wald, Kräuter suchen.



14 Sehen Sie sich die Preise Ihrer Produkte genau an (Kreis). Sollte einer aktuell unter dem Normalpreis liegen, verkaufen Sie diese Ware vorerst nicht.



15 Wahrscheinlich bekommen Sie bald das Angebot, die Wartezeit bis zur Heirat mit einem Geschenk verkürzen zu können. Tun Sie es ruhig.



16 Das alte, zuverlässige Rennpferd zu verschenken, erwies sich als richtig: Sie haben die Wartezeit um drei Jahre verkürzen können. Ein weiteres Angebot wird vermutlich in ein bis zwei Jahren nochmal auftauchen.



17 Sie sollten jetzt genug Geld besitzen, um Politur auf dem Markt zu kaufen, statt sie selbst herzustellen. Die Gewinnspanne ist noch immer gut, und Sie sparen Kräuter und Zeit für wertvollere Produkte.



18 Bald kommt auch der Lehrling vom Kräutersuchen zurück. Haben Sie von einem anderen Kraut weniger als sechs, schicken Sie ihn gleich wieder auf die Suche danach. Sonst hilft er beim Herstellen von Waren.



19 Spätestens zu Beginn des dritten Jahres wird Ihnen die Stadt das Bürgerrecht anbieten, falls Sie zu einer kleinen Spende von 500 Mark bereit sind. Dadurch steigt Ihr Ansehen, und Sie dürfen Ihr Wohnhaus aufwerten. Weiter so!

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Actionspiel für Playstation 2 | **Als Superagent im Einsatz gegen genetisch optimierte Terroristen und eine gigantische Kampfmaschine haben Sie alle Hände voll zu tun. Mit den Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE behalten Sie jedoch immer einen klaren Kopf** Spielverlauf siehe Test Seite 70

DIE WICHTIGSTEN BEFEHLE

Speichern



Um den Spielstand zu sichern, drücken Sie während des Spielverlaufs die **Select**-Taste auf der Spieletastatur. Daraufhin sehen Sie das Auswahlmenü für die verschiedenen Frequenzen. Wählen Sie „Speichern“ aus.

Laden

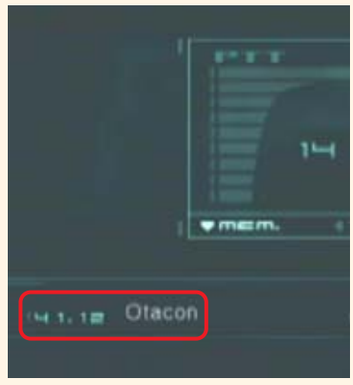


Um den Spielstand nach einer Pause zu laden, wählen Sie im Hauptmenü den Punkt „Load Game“ aus. Dann suchen Sie sich den passenden Spielstand und können Ihren gefährlichen Einsatz fortsetzen.

Das CODEC-System



1 Viele Personen stehen Ihnen im Spiel mit Rat und Tat zur Seite: Um mit denen Kontakt aufzunehmen, bedienen Sie sich des kleinen Funkgerätes in Ihrem Ohr: Drücken Sie die **Select**-Taste, um das Auswahlmenü für die verschiedenen Frequenzen aufzurufen. Mit dem Steuerkreuz wählen Sie die passende Frequenz.



2 Sobald Sie den gewünschten Gesprächspartner gefunden haben, drücken Sie die ●-Taste, um ihn zu rufen. Im Spielverlauf haben Sie Zugriff auf viele verschiedene Frequenzen, die alle von großer Wichtigkeit sind. Einige Frequenzen werden nur in Gesprächen erwähnt. Hören Sie also immer aufmerksam zu!



3 Haben Sie einen Gesprächspartner ausgewählt, so sehen Sie dessen Gesicht als Abbildung in der linken oberen Ecke des Funksystems. Meistens bekommen Sie hier wertvolle Tipps zum weiteren Spielverlauf und werden rechtzeitig vor nahenden Gefahren gewarnt. Das kann sich als sehr nützlich erweisen.

Geheimnisse finden



1 Machen Sie statt der Aufnahmen vom Kampfroboter, die Otacon haben will, doch einfach ein paar andere Bilder. Viele Gegenstände, die Sie auf dem Schiff fotografieren, werden Otacon bei der Auswertung der Fotos belustigen. Probieren Sie es mal aus!

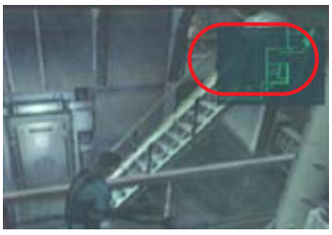


2 Wenn Sie hören möchten, was Snake oder Raiden im Laufe einer Unterhaltung über das CODEC-System äußern, dann drücken Sie nach einer Frage oder Antwort Ihres Gesprächspartners einfach die **R1**-Taste. Es folgt eine positive Äußerung – auf **R2**-Druck eine negative.



3 Versuchen Sie so viele Wachen wie möglich zu überraschen, indem Sie die von vorne oder von hinten mit der Waffe bedrohen. Richten Sie die Pistole auf den Kopf, und freuen sich über die Bonusgegenstände, die der Wachmann daraufhin bereitwillig hergibt.

Spieleinstieg



1 Gehen Sie links an der Brücke vorbei, und nehmen Sie die Treppe nach oben. Von hier aus können Sie die Wache, die nach dem Rechten sieht, sehr leicht betäuben.



2 Warten Sie, bis die Wache ihr Fernglas zückt, um die Lage auszukundschaften. Zielen Sie auf den Kopf – schon Sekunden später entfaltet der Betäubungspfeil seine volle Wirkung.



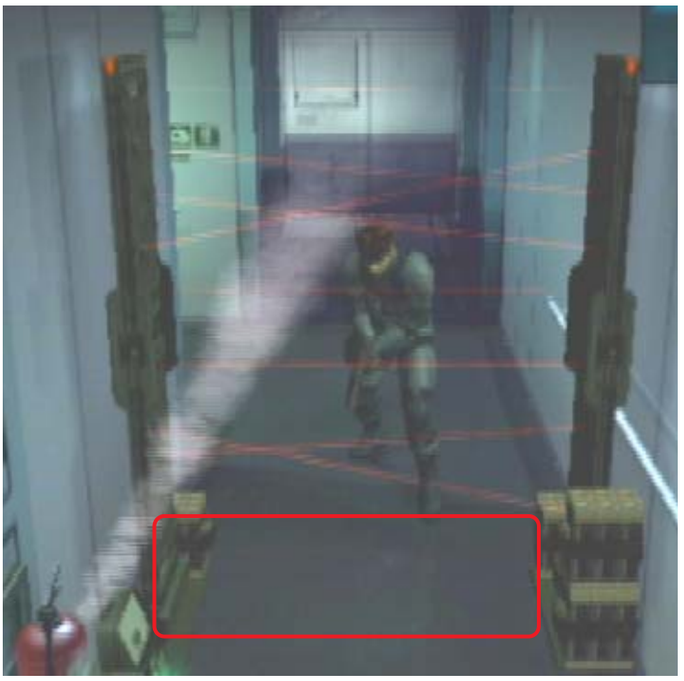
3 Gehen Sie nun durch die Tür neben der bewusstlosen Wache. Ihre Augen müssen sich kurz an die neuen Lichtverhältnisse gewöhnen. Jetzt nach links, den Gang entlang und nach oben.



4 Ein Stockwerk höher macht Ihnen eine Überwachungskamera Probleme. Drücken Sie sich mit dem Mini-Steuerknüppel ganz nahe an der Wand entlang – so werden Sie nicht erfasst.



5 Ein neues Hindernis macht Ihnen zu schaffen: Der nächste Gang ist vermint und mit Laserbarrieren geschützt. Schießen Sie auf den Feuerlöscher, um die Laser sehen zu können.



6 Spitze! Das weiße Pulver aus dem Feuerlöscher hat die Laserbarriere sichtbar gemacht. Jetzt können Sie den Weg hindurch erkennen (Kreis). Unterbrechen Sie auf keinen Fall die Sperre, sonst schlafen Sie in dieser Nacht bei den Fischen.



7 Legen Sie sich stattdessen per ✖-Taste flach auf den Boden. Jetzt können Sie mehr oder weniger bequem unter der Barriere hindurchkrabbeln, ohne die Bombe auszulösen.



8 Gleich haben Sie es fast geschafft. Sie sind auf der Brücke des Tankers angekommen. Seltsame Geräusche wecken Ihre Aufmerksamkeit. Die kommen von einer Person ausserhalb.



9 Auf dem Oberdeck entdecken Sie eine junge Frau, die in Funkkontakt mit den Terroristen steht. Zum Nachdenken bleibt keine Zeit – Olga Gurlukovich muss bekämpft werden.



10 Die Frau versteckt sich hinter ein paar Kisten. Warten Sie, bis sie ihren Kopf hervorstreckt (Kreis), und schicken Sie ihr ein paar lähmende Betäubungspfeile ‘rüber.



11 Von Zeit zu Zeit wirft Olga eine Granate in Ihre Richtung. Schalten Sie schnell in die Normalperspektive, und laufen Sie ein Stück weg. Nach jeder Explosion wird weitergeschossen.



12 Nun versucht Olga, Sie mit einem riesigen Scheinwerfer auf dem Oberdeck zu blenden. Zielen Sie auf die Mitte des hellen Lichts, schießen Sie den Scheinwerfer einfach kaputt.

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

FORTSETZUNG

Spieleinstieg



13 Nach zehn Treffern ist Olga außer Gefecht, und Sie können sich der vorübergehend gelähmten jungen Frau gefahrlos nähern. Foto gefällig?



14 Nehmen Sie Olga noch die Waffe ab. Von nun an können Sie scharf schießen, müssen aber auch mit Konsequenzen rechnen: Der Knall lockt Gegner an.



15 Bevor Sie zurück ins Schiff gehen, erklimmen Sie die Leiter rechts vom Eingang. Auf dem höchsten Punkt finden Sie eine praktische Infrarot-Brille.



16 Gehen Sie wieder auf Deck A zurück, und nehmen Sie die Treppe. Im Gang dahinter staunen Sie nicht schlecht. Wer oder was erzeugt diese Silhouette?



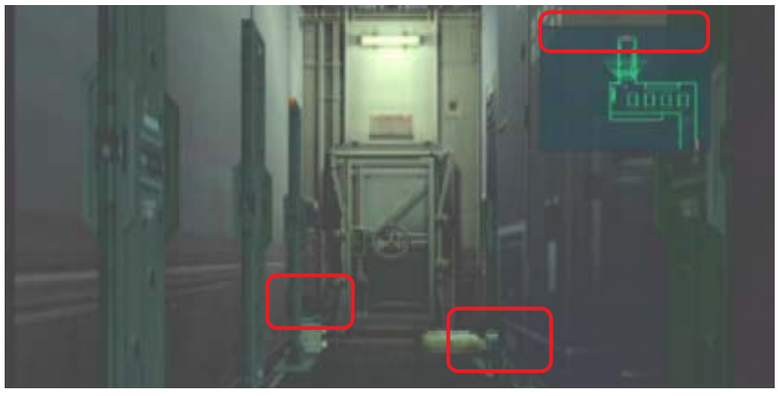
17 Sehr witzig: Jemand hat eine Spielzeugfigur vor eine Taschenlampe gestellt und Ihnen damit einen Riesenschreck eingejagt. Zur Einschüchterung?



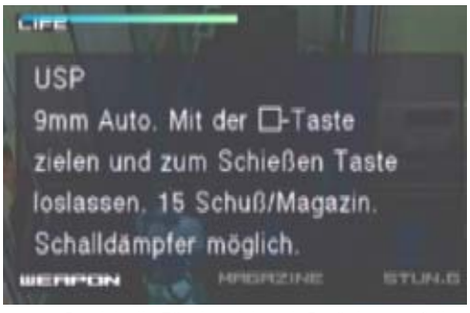
18 Im nächsten Gang warten Sie, bis die Wache das Funkgespräch mit dem Hauptquartier beendet hat, und schicken sie erst dann ins Reich der Träume.



19 Vor der nächsten Tür wird's knifflig: Drei Laserbarrieren machen Ihnen das Leben schwer. Schießen Sie die Zünder der Anlagen aus.



20 Die Zünder können Sie an grün blinkenden Lichtern erkennen. Die ungefähren Positionen der Ziele werden hier im Bild durch rote Kreise markiert – im Spiel natürlich nicht. Verzweifeln Sie nicht, wenn es nicht gleich beim ersten Schuss klappt.



21 Da sich die Zünder nicht mit Betäubungspfeilen außer Kraft setzen lassen, greifen Sie zu Olgas Waffe. Wählen Sie die USP-Pistole aus dem Menü aus.



22 Der nächste Gang ist nur sehr spärlich beleuchtet. Um nahende Wachen rechtzeitig erkennen zu können, setzen Sie die Infrarot-Brille auf.



23 Jetzt können Sie den Feind wesentlich früher sehen als der Sie. Gehen Sie immer weiter geradeaus, nehmen Sie dann die Abzweigung nach rechts.

24 Nach kurzer Zeit treffen Sie auf ein paar Wachen, die sich zur Einsatzbesprechung getroffen haben. Genießen Sie die folgende Filmsequenz, aber bleiben Sie schussbereit!





25 Von den Wachen entdeckt, kämpfen Sie wie ein Löwe. Schießen Sie auf die Angreifer. Achten Sie auf weitere Wachen, die durch den Gang links kommen.



26 Krabbeln Sie nun durch drei große Hallen, in denen jeweils 20 Soldaten einer Rede lauschen. Sie haben dafür nur sieben Minuten Zeit zur Verfügung.



27 Knifflig: Im zweiten großen Raum wechseln die Soldaten dauernd die Blickrichtung. Kriechen Sie auf der rechten Seite aus dem Raum heraus, lassen Sie sich bloß nicht blicken.



28 Auf Ihrem Weg aus dem Raum werden die Soldaten ihre Blickrichtung ändern. Halten Sie dann inne, bis die Burschen wieder in die andere Richtung sehen. Dann erst geht's weiter.



29 Im dritten großen Raum haben Sie es fast geschafft. Hier wird der Kampfroboter aufbewahrt. Jetzt müssen Sie ein paar wichtige Fotos für Otacon machen.



30 Zücken Sie die Kamera, und fotografieren Sie das stählerne Ungetüm von rechts vorne, mittig und von links vorne. Für das vierte Bild müssen Sie links an Metal Gear vorbei.



32 Vom Eingang aus robben Sie nun nach rechts bis zu einem Computerterminal in der Ecke. Stellen Sie sich davor, und drücken Sie die ▲-Taste, um Ihre Fotos zu Otacon zu übertragen. Haben Sie alle Aufnahmen im Kasten?



31 Dort können Sie nach wenigen Metern den „Marines"-Schriftzug sehen und ablichten. Kriechen Sie nun vorsichtig zurück zum Eingang der Halle. Auch hier sind die Soldaten ziemlich wachsam – Vorsicht ist geboten.



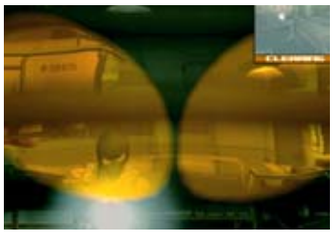
33 Otacon bestätigt kurz darauf in einer „Foto-Software" den Eingang der Bilder. Er freut sich immer, wenn Ihnen eine Aufnahme gelungen ist. Lehnen Sie sich einfach zurück.



34 Genießen Sie den etwa 15-minütigen Zwischenfilm, der jetzt gezeigt wird. Danach wissen Sie erheblich mehr. Und dann ist Schluss mit der Atempause.



35 Ihr nächster Einsatzort ist die Bohrinsel „Big Shell". Mit neuer Spielfigur: Statt des verschollenen Snake steuern Sie nun den Agenten Raiden im Einsatz gegen Terroristen.



36 Auf der Bohrinsel untersuchen Sie zuerst sorgfältig die nähere Umgebung (Ich-Perspektive wählen). Wie Sie sehen, trägt Ihr Held zu Beginn eine Tauchmaske.



37 Viele Bonusgegenstände warten am Startpunkt des Einsatzortes darauf, entdeckt zu werden. In diesem Spind finden Sie eine Ration, um Ihre Gesundheit aufzufrischen.



38 Halten Sie sich von den Wachen fern. Am besten ist immer, gar nicht erst gesehen zu werden. Viel Spaß auf Ihrem weiteren Weg durch das spannende Abenteuer.

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Geheime Tricks (Cheats)[1]

[1] sprich: „Tschihts"

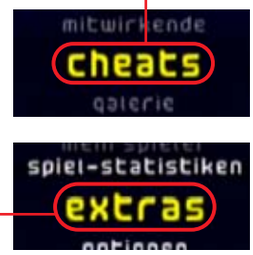
Wipeout Fusion[2] für Playstation 2

[2] sprich: „Weipaut Fjuhschen"

Die heißen Gleiterrennen verlangen dem Spieler alles ab. Ein paar Tricks, die Sie durchs Rennen begleiten, sind da sicher willkommen

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Wählen Sie dann im Hauptmenü aus.



3 Wählen Sie im nächsten Bildschirm den Menüpunkt aus.

4 Nun sehen Sie auf dem Fernseher fünf Spalten mit Symbolen. Ordnen Sie die Symbole so an, dass in der mittleren Zeile eine der möglichen Trickkombinationen steht. Bewegen Sie dazu das Steuerkreuz nach rechts und links, um zwischen den Feldern zu wechseln, nach oben und unten, um das jeweilige Symbol zu verändern. Folgende Kombinationen sind möglich: Mit ✕○△□✕ zaubern Sie Schiffe herbei, die uralt aussehen. Mit △○○△✕ kommen Sie an Schiffe in Tiergestalt. Die Reihe ✕△○△○ macht Ihnen Geheimnisse im Spiel zugänglich, zum Beispiel eine neue Strecke. Mit △△□□□ werden Sie unverwundbar. □✕✕✕△ verleiht Ihnen Supertempo und △○✕○□ unendlich viel Munition für Ihre Waffen.

5 Drücken Sie nach Eingabe des Cheats die ✕-Taste, und schon können Sie trickreich durchstarten.

Batman Vengeance[3] für Playstation 2

[3] sprich: „Bätman Wennschens"

Der schwarze Rächer muss mit Horden von Bösewichten fertig werden. Da hat er gegen hilfreiche Tricks nichts einzuwenden

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptbildschirm können Sie die rechts aufgeführten Tastenkombinationen eingeben.



3 War die Eingabe korrekt, hören Sie zur Bestätigung ein Geräusch.

4 Wenn Sie nun das Spiel starten, steht Ihnen der jeweils gewählte Trick (siehe Tabelle rechts) zur Verfügung. Mit unendlich vielen Handschellen oder Batarangs wird die Reise durch Gotham City ungleich einfacher.

5 Nun starten Sie das Spiel und gehen den Kampf gegen das Böse gleich viel lockerer an.

Eingabe	Wirkung
L1, R1, L2, R2	Unbegrenzt Batarangs.
●, ■, ●, ■, L1, R1, L2, R2	Unbegrenzt Fangnetze.
■, ●, ■, ●, L2, R2, R2, L2	Unbegrenzt Handschellen.
L2, R2, L2, R2, ■, ■, ●, ●	Alle drei oben genannten Tricks gleichzeitig.

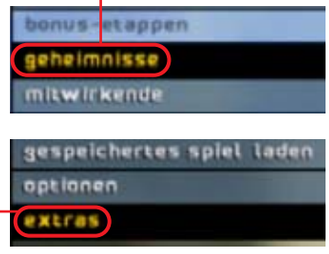
World Rally Championship[4] für Playstation 2

[4] sprich: „World Rall Tschämpjenschipp"

Auf der Rallyepiste geht's ernst zur Sache. Doch mit den Tricks von COMPUTERBILD-SPIELE bringen Sie Humor ins Spiel

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

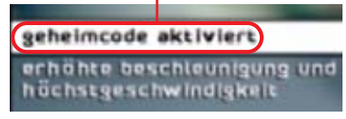
2 Wählen Sie dann im Hauptmenü aus.



3 Wählen Sie im nächsten Menü den Punkt aus.

4 Geben Sie anschließend einen der Tricks aus der Tabelle rechts ein.

5 Nach der Eingabe des Trickbegriffs wählen Sie ok, und eine Meldung informiert Sie darüber, dass der Trick jetzt aktiviert ist.



Eingabe	Wirkung
wibblywobbly	Aquariumoptik.
ontheceiling	Kamera verkehrt herum.
thatsstupid	Ohne Karosserie.
evopower	Erhöhte Beschleunigung.
downunder	Vogelperspektive.

Dropship – United Peace Force[5] für Playstation 2

[5] sprich: „Dropppschipp – Junaitid Pihß Forß"

Der Einsatz gegen Terroristen erfodert den ganzen Kerl. Oder ein paar Tricks, mit denen Sie es sich etwas einfacher machen können

1 Legen Sie die CD-ROM ein, und starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

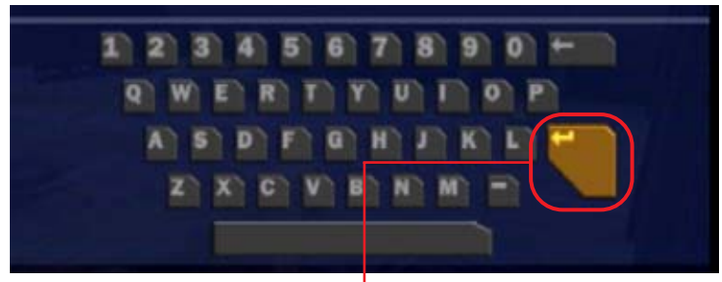
2 Wählen Sie nun den Punkt „Geheim-Dateien" aus.



3 Wählen Sie im nächsten Menü den Punkt „Freigeben".

4 Auf der Tastatur im folgenden Menü können Sie nun einen Trickbegriff eingeben: Wählen Sie jeden Buchstaben





per Steuerkreuz aus, und drücken sie dann die ✕-Taste, um ihn einzugeben. Bestätigen Sie die Eingabe des ganzen Tricks, indem Sie das „Enter"-Symbol wählen und ✕ drücken.

5 Starten Sie dann das Spiel, und heizen Sie den Terroristen kräftig ein – Sie sind jetzt im Vorteil!

Eingabe	Wirkung
SHEARER	Zusatz-Mission.
UBERDOOPER	Zusatz-Mission 2.
BLAST RADIUS	Unbegrenzte Munition.
TEAM BUDDIES	Unverwundbarkeit.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Ecks vs Sever für Gameboy Advance

Echte Geheimagenten lassen keinen Trick aus, um ans Ziel zu kommen

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Drücken Sie die Start-Taste und wählen Sie den Menüpunkt EINZELSPIELER mit der **A**-Taste.

3 Nun den Menüpunkt PASSWORT wählen und die **A**-Taste drücken.

4 Im aufgerufenen Menü können Sie die unten aufgeführten Texte eingeben, um in die verschiedenen Spielstufen zu gelangen.

5 Markieren Sie hierzu nacheinander die jeweiligen Buchstaben mit dem Steuerkreuz und drücken Sie die **A**-Taste.



6 Nach dem letzten Buchstaben muss OK angewählt und die **A**-Taste gedrückt werden, um das Spiel zu starten.



Alleine gegen die Mafia: Diese Ganoven haben nichts zu lachen.

Eingabe	Wirkung
EXTREME	Spielstufe 2
EXCITE	Spielstufe 3
EXCAVATE	Spielstufe 4
EXCALIBUR	Spielstufe 5
EXTORT	Spielstufe 6
EXPIRE	Spielstufe 7
EXACT	Spielstufe 8
EXHALE	Spielstufe 9
EXHUME	Spielstufe 10
EXONERATE	Spielstufe 11
EXPEL	Spielstufe 12

Eingabe	Wirkung
SEVERE	Spielstufe 13
SURVIVE	Spielstufe 14
SAVANT	Spielstufe 15
SUFFER	Spielstufe 16
SULPHER	Spielstufe 17
SERVE	Spielstufe 18
SEETHE	Spielstufe 19
SEVERAL	Spielstufe 20
SEVERANCE	Spielstufe 21
SAVAGE	Spielstufe 22
SACROSANCT	Spielstufe 23

Batman Vengeance für Gameboy Advance

Gegen die Bösewichte von Gotham City muss der schwarze Ritter alle Register ziehen

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Drücken Sie die Start-Taste und wählen Sie den Menüpunkt mit der **A**-Taste.



3 Daraufhin den Menüpunkt KENNWORT wählen und mit der **A**-Taste bestätigen.

4 In diesem Menü können Sie die unten aufgeführten Passwörter für die einzelnen Spielstufen eingeben. Wählen Sie hierfür die einzelnen Buchstaben mit dem Steuerkreuz aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der **A**-Taste.

5 Nachdem das Passwort komplett eingegeben ist, OK wählen und die **A**-Taste drücken, um das Spiel zu starten.





Grünzeug hält Batman nicht auf.

Eingabe	Wirkung
GOTHAM	Spielstufe 2
BATMAN	Spielstufe 3
BRUCE	Spielstufe 4
WAYNE	Spielstufe 5
ROBIN	Spielstufe 6
DRAKE	Spielstufe 7
BULLOCK	Spielstufe 8

Eingabe	Wirkung
GRAYSON	Spielstufe 9
KYLE	Spielstufe 10
BATARANG	Spielstufe 11
GORDON	Spielstufe 12
CATWOMAN	Spielstufe 13
BATGIRL	Spielstufe 14
ALFRED	Spielstufe 15

Shaun Palmer's Pro Snowboarder für Gameboy Advance

Mit diesen Tricks auf Lager macht Ihnen niemand mehr auf dem Snowboard etwas vor

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt und drücken Sie die **A**-Taste.



3 Geben Sie in dem Menü **QFJ7MP9N?5CM4** ein, indem Sie mit dem Steuerkreuz die Zeichen nacheinander markieren und jeweils mit der **A**-Taste auswählen.



4 Nach der Eingabe des Codes OK wählen und die **A**-Taste drücken, um das Spiel zu starten. Nun sind alle Spielstufen und Snowboards anwählbar.

Dank des geheimen Schummeltricks sind alle Aufgaben sofort erfüllt



Alienator: Evolution Continues für Gameboy Advance

Keine Angst vor bissigen Außerirdischen. Gegen dieses Geheimwissen sind sie wehrlos

1 Starten Sie das Spiel wie gewohnt.

2 Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt aus und drücken Sie die **A**-Taste.



3 In dem aufgerufenen Menü können Sie die rechts abgedruckten Passwörter eingeben, um in die verschiedenen Spielstufen zu gelangen.

4 Um einen Buchstaben einzugeben, müssen Sie das Steuerkreuz solange nach oben oder unten bewegen, bis der richtige Buchstabe im jeweiligen Eingabefeld erscheint. Drücken Sie dann ➡, um den nächsten Buchstaben auszuwählen. Wiederholen Sie diesen Vorgang bei jedem Feld.

5 Ist die Eingabe vollständig, drücken Sie die **A**-Taste, um das Spiel zu starten.



Eingabe	Wirkung
MDKMZKCC	Spielstufe 2
BHSZSKTC	Spielstufe 3
ZKTSHKMC	Spielstufe 4
JLPFDKHB	Spielstufe 5
HMDBRKCB	Spielstufe 6
GLDKLKZB	Spielstufe 7

Eingabe	Wirkung
GLPKLKRB	Spielstufe 8
GLDJBKKF	Spielstufe 9
GLPJBKFF	Spielstufe 10
GLDKBKZF	Spielstufe 11
GLPKBKRF	Spielstufe 12
GLDJLKHD	Spielstufe 13

Hier stand im Heft eine Anzeige.

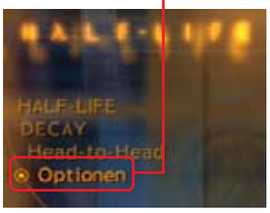
Half-Life[1] (deutsche Version) für Playstation 2

[1]sprich: „Half-Leif"

In diesem Spiel müssen Sie die hinterhältige Verschwörung hässlicher Aliens niederschlagen. Falls Ihnen das zu langweilig sein sollte, schlüpfen Sie doch selber in die schuppige, grüne Haut eines der Außerirdischen

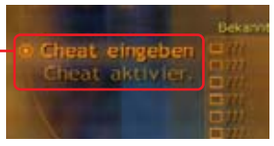
1 Beginnen Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Im Hauptmenü aktivieren Sie den Punkt ●.



3 Im folgenden Fenster wählen Sie Cheat-Codes.

4 Im nächsten Fenster können Sie Cheats eingeben und einschalten ●. Folgen Sie dazu jeweils den am unteren Bildrand eingeblendeten Anweisungen.

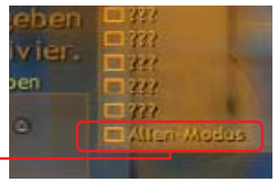


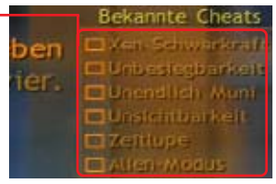
5 Haben Sie eine der Tastenkombinationen aus dem nebenstehenden Kasten richtig eingegeben und mit **Start** bestätigt, so sehen Sie einen entsprechenden Eintrag ●. Sie können mehrere Cheats nacheinander eingeben ●.

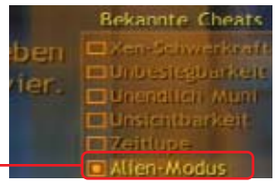
6 Damit ein Cheat wirksam wird, müssen Sie ihn aktivieren. Benutzen Sie dazu die Richtungstasten ⬆ oder ⬇ und dann ✕. Möchten Sie das Spiel etwa als außerirdisches Monster bestreiten, dann müssen Sie dazu den Eintrag ● aktivieren.

7 Anschließend können Sie entscheiden, ob Sie die geänderte Einstellung speichern möchten oder nicht ●.

8 Schließlich sehen Sie wieder das Hauptmenü aus Schritt 2. Beginnen Sie von dort aus das Spiel, wie gewohnt. Kurz darauf spielen Sie die Rolle eines Aliens ●.











Eingabe	Wirkung
⬆,▲,⬆,▲,⬆,▲,⬆,▲	Sie sind ausnahmsweise nicht als menschlicher Held unterwegs, sondern übernehmen die Rolle eines Aliens – und sprechen auch so.
⬇,✕,⬅,●,⬇,✕,⬅,●	Ob kleine Pistole oder die ganz großen Kaliber – nach der Eingabe verfügt jede Ihrer Waffen über einen unerschöpflichen Munitionsvorrat.
⬅,■,➡,●,⬅,■,➡,●	Aus den Augen, aus dem Sinn: Mit dieser Tastenkombination werden Sie für die Ungeheuer unsichtbar – freie (Schuss-)Bahn für Sie.
⬅,■,⬆,▲,➡,●,⬇,✕	Dieser Cheat versetzt Sie in einen so genannten Gott-Modus. Und wie es sich für einen Gott gehört, werden Sie damit unverwundbar.
⬆,▲,⬇,✕,⬆,▲,⬇,✕	Fortan geht alles etwas leichter, denn mit diesem Code verringern Sie die Schwerkraft und können ein bisschen höher springen und schneller laufen.
➡,■,⬆,▲,➡,■,⬆,▲	Drücken Sie später im Spiel den linken Steuerknüppel, dann läuft das Geschehen für einige Sekunden in Zeitlupe ab.

Serious Sam – The Second Encounter[2], Version 1.05 für PC

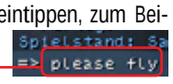
[2]sprich: „Ssiri-es Ssäm – Se Ssecknd Inkaunter"

Auch in seinem zweiten Abenteuer muss sich der unerschrockene Held Sam Stone üblen Monstern und Mutanten stellen

1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Drücken Sie an einer beliebigen Stelle im Spielverlauf auf ^.

3 Daraufhin sehen Sie in der oberen Hälfte des Bildes eine Liste. Am unteren Rand dieser Liste können Sie den gewünschten Cheat in ein Texteingabefeld eintippen, zum Beispiel ●.



4 Drücken Sie nun ↵. Hat alles geklappt, so sehen Sie am Ende der Liste einen Eintrag, der die Aktivierung des geheimen Tricks bestätigt, zum Beispiel ●.



5 Drücken Sie erneut ^, um zurück ins Spiel zu schalten. Der in diesem Beispiel angewandte Cheat erlaubt Ihnen, in aller Ruhe durch die Luft zu fliegen und das Geschehen von oben zu betrachten ●.



Sie können mehrere Cheats gleichzeitig benutzen, allerdings müssen Sie dazu alle Trickbegriffe nacheinander in der beschriebenen Weise eingeben. Abschalten lassen sich die Cheats nur, wenn Sie das Spiel beenden.

Eingabetext	Wirkung
please god	Der Gott-Modus macht Sie unverwundbar.
please refresh	Ihre Energie wird bis zum Höchstwert aufgefrischt.
please fly	Dieser Cheat verleiht Flügel.
please ghost	Sie können nicht nur fliegen, sondern auch durch Wände gehen.
please tellall	Sämtlich Nachrichten erscheinen auf einen Schlag in Ihrem Briefkasten.
please giveall	Alle Waffen stehen voll geladen zu Ihrer Verfügung.
please invisible	Für Ihre Feinde sind Sie plötzlich nur noch Luft.

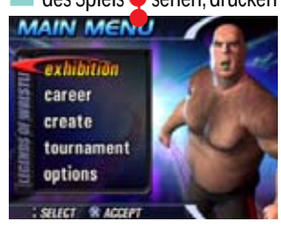
Legends of Wrestling[3] für Playstation2

[3]sprich: „Leddschends off Ressling"

Falls Sie die zahlreichen gesperrten Wrestling-Helden nicht mühsam freispielen möchten, nutzen Sie doch einfach eine elegante „Abkürzung", die den Zugriff auf sämtliche Athleten im Spiel erlaubt

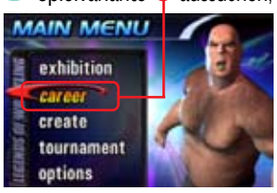
1 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt.

2 Sobald Sie das Hauptmenü des Spiels ● sehen, drücken

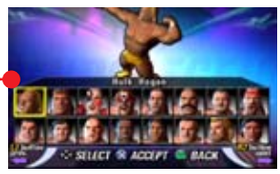


Sie nacheinander folgende Tasten: ⬆,⬆,⬇,⬇,⬅,➡,⬅,➡,▲,▲,■.

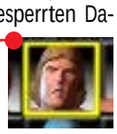
3 Wenn Sie sich nun etwa die Spielvariante ● aussuchen,



werden Sie feststellen, dass nun sämtliche Athleten zur Verfügung stehen ●.



4 Wählen Sie zum Beispiel den noch zuvor gesperrten David von Erich ● oder einen seiner kräftig gebauten Brüder, dann können Sie die Gegner mit einem dieser blonden Hünen aufs Kreuz legen ●.





Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Hier stand im Heft eine Anzeige.



Alice im Monst



Volle Besetzung: Hunderte Zombies schlurfen durch die Hallen des Forschungslabors „Hive". In den Stahlkisten lauert noch Schlimmeres.

erland

Im Sommer vergangenen Jahres drehte Produzent Bernd Eichinger in den Berliner Filmstudios Adlershof den Horror-Thriller „Resident Evil[1]" nach der gleichnamigen Computerspiel-Reihe (COMPUTERBILD-SPIELE berichtete in Heft 7/2001). Ende März startet der Film um Tod bringende Viren und hungrige Zombies in den deutschen Kinos. Redakteur Markus Fiedler durfte sich schon vorab gruseln

Tief unter der Erde in einem Laborkomplex arbeitet eine Gestalt in einem Schutzanzug mit kleinen, grünen und blauen Glasröhrchen. Sie packt alle in einen Stahlkoffer, nimmt dann ein blaues wieder heraus und wirft es gezielt gegen eine Tischkante. Die Gestalt verschwindet – das Unheil nimmt seinen Lauf. Denn nur Sekunden später wird der gesamte Bereich vom Überwachungs-Computer hermetisch abgeriegelt: Virenalarm! Hunderte von Büroangestellten werden in der unterirdischen Anlage eingesperrt. Alles Klopfen und Schreien der Menschen nutzt nichts – tödliches Gas durchflutet plötzlich das Gebäude, niemand überlebt …

Szenenwechsel: Eine schöne junge Frau (Milla Jovovich) wacht nackt in einer Duschkabine auf. Sie steht auf, sieht in den Spiegel – und scheint sich selbst nicht zu kennen. Gedächtnisschwund! Sie zieht sich an und erkundet ihre Umgebung, ein altes Herrenhaus. Dort erscheint wenig später ein bis an die Zähne bewaffnetes Spezialteam des weltweit bekannten Pharmakonzerns Umbrella. Der Anführer der Truppe hat ein paar Informationen für die junge Frau: Ihr Name ist Alice, und sie ist Chefin des Sicherheitsdienstes des „Hive". Dabei handelt es sich um eine riesige, unterirdische Umbrella-Forschungsanlage, die durch eine eigene U-Bahn mit dem Herrenhaus verbunden ist, das den Eingang tarnt. Offenbar hat es im Hive einen Unfall gegeben, denn der dortige Überwachungscomputer namens „Red Queen" meldet sich nicht mehr. Das Team soll hinuntergehen und herausfinden, was passiert ist. Alice, deren Gedächtnis langsam und bruchstückhaft zurückkehrt, muss sie begleiten. Doch in der Tiefe warten nicht nur teuflische Abwehrsysteme eines paranoiden Computers auf die Elitekämpfer, sondern auch Kreaturen, die direkt aus der Hölle zu stammen scheinen. Und der Albtraum beginnt …

Bisher waren Verfilmungen von Computerspielen nicht dafür bekannt, besonders gut oder erfolgreich zu sein, von „Tomb Raider" einmal abgesehen. Doch mit Resident Evil kommt nun ein Anwärter auf den Titel „beste Spiele-Verfilmung" in die Kinos. Regisseur Paul Anderson, der bereits „Mortal Kombat" auf die Leinwand brachte und bekennender Fan der Resident-Evil-Serie ist, drehte einen spannenden und sehr gruseligen Thriller, auf den empfindliche Gemüter besser verzichten sollten.

Anderson hielt sich bei der von ihm selbst entwickelten Handlung absichtlich nicht an den ersten Teil der Videospiel-Reihe, sondern entwickelte eine eigene Story, die noch vor den Ereignissen des ersten Spiels einsetzt und erzählt, wie alles begann. Ursprünglich sollte der Film daher den Untertitel „Ground Zero" tragen, was nach dem 11. September allerdings sofort verworfen wurde.

Auch bei der Wahl der Schauspieler bewies das Team um Eichinger und Anderson ein gutes Händchen: Milla Jovovich („Das fünfte Element") und Michelle Rodriguez („The Fast and the Furious") spielen als Alice und Teammitglied Rain zwei starke Frauen, die auch angesichts des totalen Horrors ihren „Mann" stehen. Die Spezialeffekte können sich auch sehen lassen: Seien es das Make-up der Untoten oder die Computertricks für das „Licker"-Monster, die Ergebnisse brauchen sich nicht vor Hollywood-Maßstäben zu verstecken.

Heraus kam ein Film, den auch Nichtkenner der Spiele sicher genießen werden (sofern sie Horrorfilme mögen), der aber eigentlich für die Fans gemacht wurde. Anderson bemühte sich, bekannte und berühmte Szenen aus den Spielen in den Film zu übernehmen. So fehlt ein aggressiver Dobermann ebenso wenig wie ein Untoter direkt hinter einer Tür oder das langsame, aber fast unaufhaltsame Voranschlurfen der hungrigen Zombies. Und adas Wichtigste wurde gekonnt eingefangen: die Atmosphäre allgegenwärtiger Bedrohung.

Wenn Sie also mindestens 16 Jahre alt sind und die Resident-Evil-Spiele mögen, sollten Sie sich ab dem 21. März unbedingt auf den Weg ins nächste Kino machen. Ein erstklassiges „Grusical" erwartet Sie!



Fremde im Zug: Der genmanipulierte „Licker" greift Alice (Milla Jovovich) an. Ob ihre kleine Pistole da wirklich viel ausrichtet?



Untote überall: Die Taktik der Zombies ist immer gleich, ob im Spiel (oben) oder Film (unten). Anschleichen, aufstützen, zubeißen!



Biss bald: Auch die junge Rain (Michelle Rodriguez, rechts) muss sich mit der üblen Wahrheit abfinden: Diese Frau hat fleischliche Gelüste.



Frauen-Bewegung: Die hübsche Alice ist alles andere als wehrlos – auch ohne Erinnerung.

Kurz-Infos zum Film

Start: 21. März
Länge: etwa 100 Minuten
Ton: Dolby Digital
FSK: ab 16 Jahren (voraussichtlich)
Genre: Horror
Geeignet für: Fans



[1] spricht „Jhwel"

Vor-Spiel

Modellbahn oder -flugzeug – wer die Objekte seiner Leidenschaft per Computer steuert, hat mehr davon. Und vor dem großen Flug am PC zu trainieren, vermeidet Bruch

Großeinsatz für die Feuerwehr: Auf einer Brücke gleich neben der Bahnstrecke gerät ein LKW in Brand. Feuer im Laderaum, Rauchwolken steigen auf. Sofort wird Alarm ausgelöst, und nur Minuten später ist ein Löschzug der Feuerwehr zur Stelle. Dennoch bleibt's brenzlig: Die Polizei ist noch nicht am Unfallort, der Verkehr quält sich am lodernden Laster vorbei. Endlich kommen auch die Freunde und Helfer an – Vollsperrung.

Wer will, kann dieses Szenario jederzeit beobachten. Sogar mehrmals täglich. Ohne Angst, ohne Gesundheitsschäden, ohne schlechtes Gewissen. Denn der brennende Lastzug ist unbemannt und nur ein paar Zentimeter hoch. Genau wie die Feuerwehrautos und Polizeiwagen. Sie alle rollen über eine 270 Quadratmeter große Modellbahnanlage in Hamburg. In der berühmten Speicherstadt am Hafen haben die Zwillingsbrüder Freddy und Gerrit Braun (34) mit zig Helfern das große, kleine Wunderland aufgebaut – Traum eines jeden Hobby-Modellbauers.



Das Miniatur-Wunderland in der Hamburger Speicherstadt ist immer gut besucht. Die umfangreiche Elektronik für die 270 Quadratmeter große Anlage basteln Gerrit Braun (34, rechts) und seine Kollegen selbst.

Gesteuert wird die 1,5 Millionen Euro teure Anlage von elf Computern. „Jede Lokomotive und jedes fahrbare Modellauto ist mit einem kleinen Computerchip ausgestattet – alle Modellauto-Chips sind Marke Eigenbau." Wenn Freddy (oder war's Gerrit?) erzählt, hört man den Stolz der Bauherren deutlich heraus. Allein, um die Mini-Katastrophe ohne Pannen zu inszenieren, ist ein Tag Programmierarbeit am Computer nötig. „Damit auch die Züge planmäßig fahren, arbeiten wir mit den beiden Programmen ‚Softlok' und ‚Railware' – die kann auch jeder Modellbauer zu Hause einsetzen. Für die Modelleisenbahn im Keller reicht ein PC mit 386 **Megahertz** S.186 völlig aus".

Die Anlagensteuerung mit dem Computer macht eine Modellbahn zum Land der (fast) unbegrenzten Möglichkeiten. Zunächst wird am PC ein schematisches Abbild des Miniatur-Schienennetzes erstellt, anschließend der Fahrplan berechnet. Eine Zentraluhr mit einstellbarem Zeittakt sorgt für eine Pünktlichkeit, von der die „große" Bahn nur träumen kann.

Die Höchstgeschwindigkeiten der Züge können festgelegt, ihre Bremswege auf den Zentimeter



Runter kommen Sie immer: Die Reihe roter Pfeile zeigt, in welchem Winkel die Landebahn anzufliegen ist.



Die Fernsteuerung wird per Kabel mit dem PC verbunden – und schon können Sie das Fliegen üben, ohne eine Bruchlandung zu riskieren.



Software für Modellflieger-Steuerung simuliert verschiedene Windgeschwindigkeiten. Auch wer sich im Kunstflug versuchen will, sollte unbedingt vorher mit so einem Programm üben.

berechnet werden. Selbst Fahr- und Bremsgeräusche lassen sich über Lautsprecher einspielen, so dass die Bahn nicht nur vorbildgetreu aussieht, sondern sich auch so anhört. Und wer sein kleines Reich bereisen will, kann auch eine Lok mit eingebauter Videokamera einsetzen und dann die befahrene Strecke am PC-Monitor oder Fernseher aus der Lokführerperspektive betrachten.

Railware ist ähnlich wie ein Computerspiel zu bedienen und kostet mit allem Drum und Dran 193,27 Euro. Wer das Programm erst mal ausprobieren möchte, kann es vor dem Kauf 30 Tage lang kostenlos testen.

In der Modellfliegerei wird Software nicht eingesetzt, um technische Spielereien zu verfeinern und verblüffende Effekte zu erzielen. Vielmehr sollen Anfänger mit Computer-Unterstützung lernen, ihr Modellflugzeug sicher zu steuern. Wer will schon gleich beim ersten Versuch als Bruchpilot enden und das kostbare Kleinod in den Sand setzen? Schließlich kosten einfache Modellflugzeuge für Einsteiger bereits rund 300 Euro. Ein Mini-Hubschrauber, schon ein wahres Wunderwerk der Mechanik, ist erst ab 800 Euro zu haben.

Wer am Computer üben will, verbindet die Fernsteuerung über Kabel mit dem PC. Die Software enthält alle gängigen Flugzeugmodelle. So können Hobbyflieger mit der eigenen Maschine am Rechner Start, Landung und den Reiseflug bei verschiedenen Windgeschwindigkeiten üben. Die Programme ähneln übrigens beliebten Flugsimulatoren für PC, wie „Microsoft Flight Simulator 2002" – mit denen kann man allerdings kein Modellflugzeug steuern. „Eine gängige Software zum Erlernen der Modellflugzeug-Steuerung ist zum Beispiel ‚Simprop'. Wir verkaufen aber fast ausschließlich ‚Reflex'. Die ist allerdings vielen unserer Erstkunden mit 189 Euro zu teuer. Die meisten legen erst eine Bruchlandung hin und kommen dann zurück, um das Übungsprogramm zu kaufen", weiß ein Verkäufer bei Staufenbiehl, Norddeutschlands größtem Modellbau-Fachgeschäft (ebenfalls in Hamburg).

Wer weitere Informationen zum Thema sucht, findet sie zum Beispiel im Internet unter:

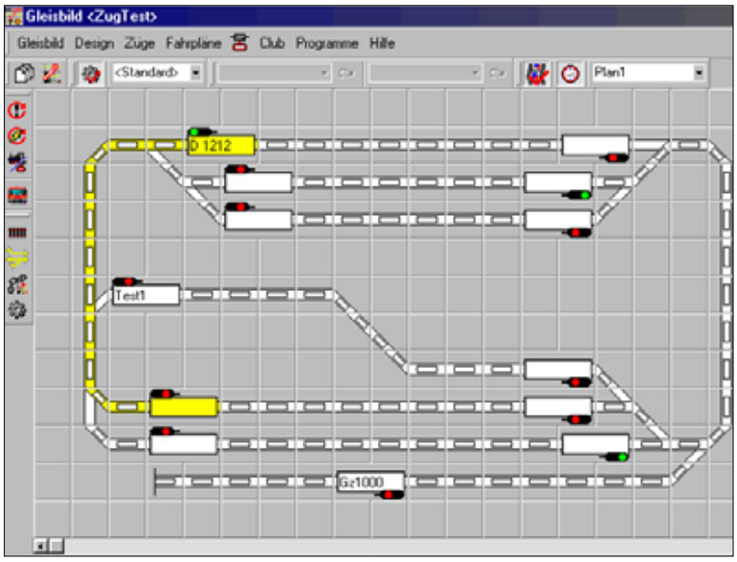
www.soft-lok.de
www.railware.de
www.reflex-sim.de
www.simprop.de
www.miniaturwunderland.de
www.modell-hobby.de



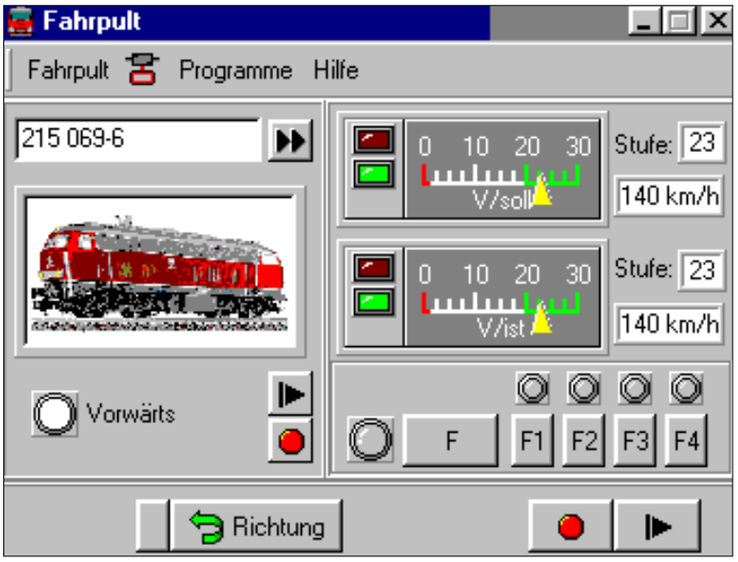
Einfache Modellflieger kosten 300 Euro, nach oben ist die Preisskala offen. Da zahlt sich Trainings-Software aus.



Mithilfe einer in die Lok eingebauten Videokamera lässt sich die Modellstrecke aus der Sicht des Mini-„Lokführers" abfahren.



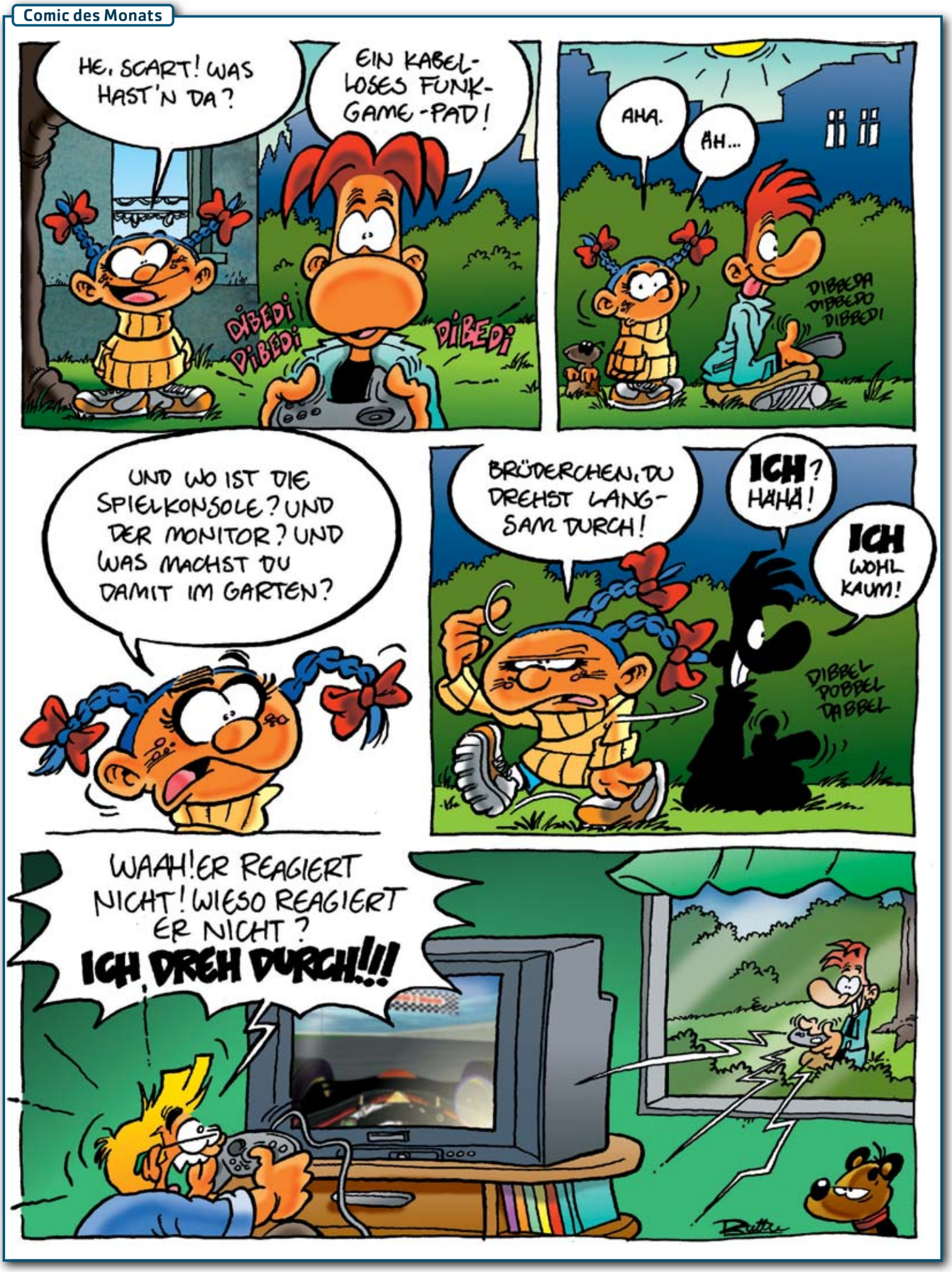
Gleisplanung mit „Railware": Abbild des Modell-Schienennetzes am Computer.



Das Fahrpult am PC liefert alle nötigen Daten für einen sicheren Miniatur-Zugbetrieb.

Computer Spiele & MAD präsentieren:

Comic des Monats



Scart © 2002 Dino entertainment AG & Ruthe, MAD © 2002 E.C. Comics. All Rights Reserved.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

GEWINNSPIEL

Preisfrage

COMPUTERBILD-SPIELE und Travel Channel verlosen Preise im Gesamtwert von 6000 Euro. Viel Glück!

6 Reise-Gutscheine im Wert von je 1000 Euro

Wer ständig am Computer sitzt, braucht auch mal Urlaub. COMPUTERBILD-SPIELE und Travel Channel verlosen sechs Reise-gutscheine im Wert von je 1000 Euro. Im Internet können Sie sich unter www.travelchannel.de alle angebo-tenen Reiseziele ansehen. Die glück-lichen Gewinner können unter dieser Adresse auch ihre Gutscheine einlösen.

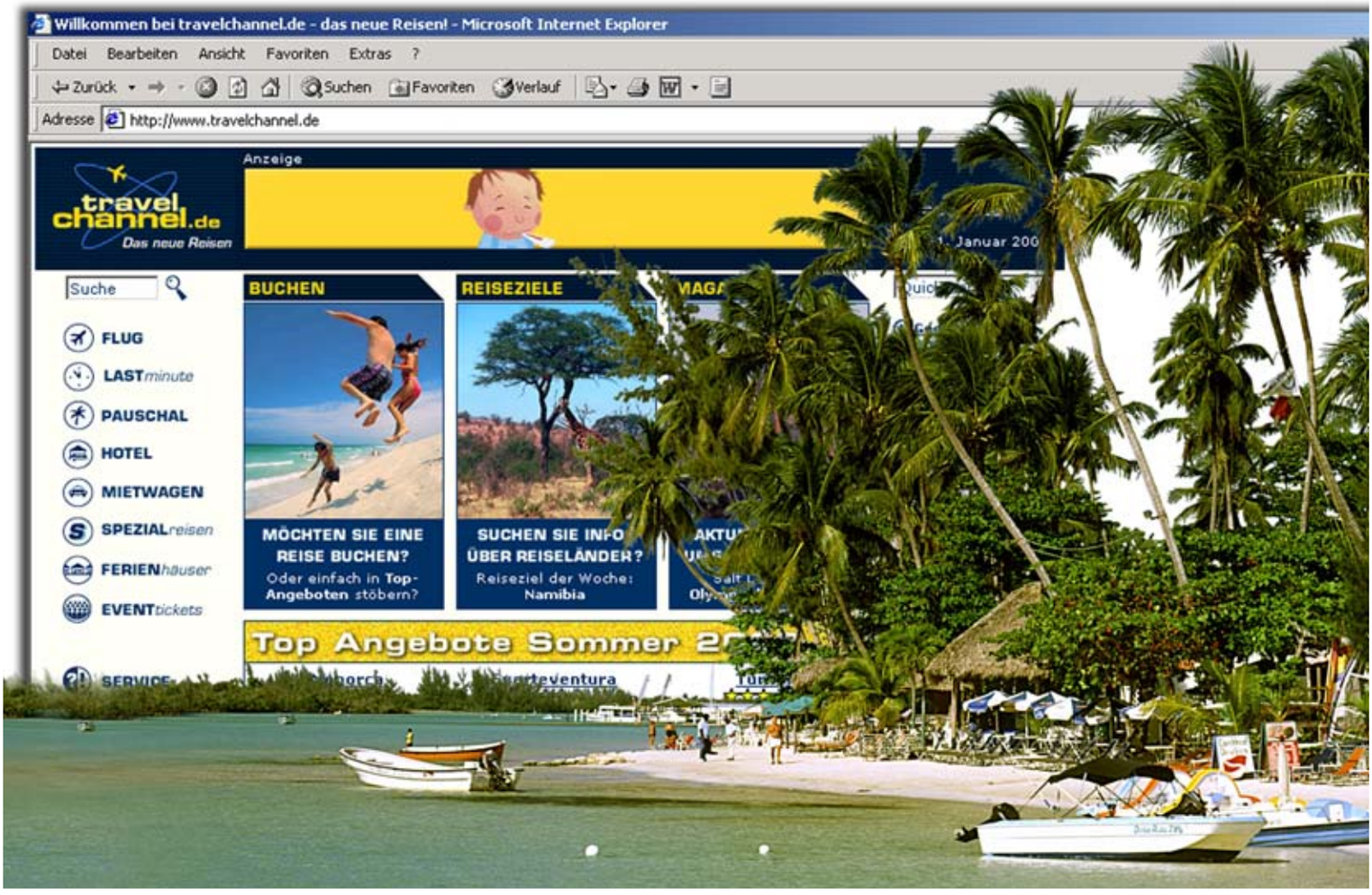


Foto: © Mauritius

So machen Sie mit

Gewinnspielfrage

Wie viele Mitarbeiter der COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion sind mit Foto im Impressum zu sehen?

Die genaue Zahl der Mitarbeiter finden Sie auf der Vorschauseite ganz hinten im Heft – einfach nachzählen, die Zahl auf eine Postkarte schreiben, und ab damit an:

COMPUTERBILD-SPIELE
Stichwort „Gewinnspiel"
20623 Hamburg

Sie können auch per Fax,

Faxnummer: 040/34724601,

oder per Telefon,

Telefonnummer: 0190/241900
(CompuTel, 0,62 Euro pro Minute aus dem Festnetz)

oder per E-Mail teilnehmen.

E-Mail-Adresse:
preisfrage@computerbild-spiele.de

Bitte vergessen Sie die Absenderangabe nicht.

Einsendeschluss ist Freitag, der 29. 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.



Jetzt geht's rund

Keine Lust mehr auf künstliche Gegner aus dem Computer? Dann klinken Sie sich ins weltweite Datennetz ein, und finden Sie quicklebendige Spielpartner – rund um den Globus

Das gemeinsame Spiel an vernetzten Computern wird zum Hit. Im Dezember gab es in Korea bereits ein großes internationales Mehr-Spieler-Turnier (siehe COMPUTERBILD-SPIELE 3/2002, Seite 124), und demnächst gründet der „Online Spieler Bund" sogar die erste deutsche Profiliga für diesen so genannten E-Sport.

Wichtigste Voraussetzungen für den Eintritt in die grenzenlose Spielwelt: ein Computer mit Internet-Zugang und ein netzwerkfähiges Spiel, zum Beispiel „Serious Sam – The Second Encounter"[1].

Die gebräuchlichste Verbindung zwischen Computer und Internet ist ein analoges **Modem** S.186, das je nach Hersteller und Modell ab etwa 50 Euro zu haben ist. Hinzu kommen noch Gebühren, die mit jedem Internet-Besuch anfallen und monatlich, meist per Telefonrechnung bezahlt werden. Aufbau und Anschluss eines Modems gehen selbst ungeübten Bastlern leicht von der Hand.

Damit ist es natürlich nicht getan. Sie brauchen außerdem noch einen Internet-Zugangsanbieter (Englisch: Provider[2]), wie AOL oder T-Online. Die Anmeldung bei diesen Diensten erfolgt über ein spezielles Programm, das es in der Regel kostenlos von der jeweiligen Firma auf CD-ROM gibt. T-Online beispielsweise hat ein Einsteigerpaket geschnürt, das Neukunden unter der kostenlosen Telefonnummer 0800/3305500 bestellen können.

Der Internet-Provider macht zwar nun den Weg ins Datennetz frei, doch Gleichgesinnte fürs Internet-Spiel müssen Sie sich schon selbst suchen. Prinzipiell stehen Ihnen dafür zwei Wege offen. Zum einen spezielle Programme, etwa „Game Spy Arcade"[3], das im Internet für Sie nach **Servern** S.186 fahndet, auf denen Spielrunden mit mehreren Teilnehmern ausgetragen werden. Zum anderen bieten meist sogar auch die Spiele selbst eine besondere Suchfunktion, mit der Sie geeignete Server im Internet aufspüren können.

Für ältere Titel indes gilt das oft nicht – dann sind Sie auf Game Spy Arcade angewiesen. Bevor dieses Programm in Ihrem Auftrag nach Servern „spioniert", müssen Sie es aus dem Internet auf den eigenen Computer kopieren. Dann folgt eine langwierige Anmeldeprozedur, bevor der Spion endlich für Sie in Aktion tritt.

Das Spielen im Internet macht natürlich am meisten Spaß, wenn der Datenaustausch zwischen Ihrem PC und dem Internet-Server, auf dem das Spiel läuft, besonders schnell vonstatten geht. Aufschluss darüber, wie viel Tempo Ihre Verbindung macht, gibt Ihnen der **Ping-Wert** S.186: Je niedriger der ist, desto flüssiger läuft das Spiel. Game Spy Arcade zeigt Ihnen für jeden gefundenen Server in einer Tabelle, welchen Ping-Wert Sie dort erreichen. Auch dazu mehr auf den folgenden Seiten.

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



Das brandneue Modem „Creative Labs Blaster USB" (1) bringt eine Menge Zubehör mit, vor allem diverse Anschlusskabel. Davon dürften in den meisten Fällen aber nur das USB- (2) und das TAE-Kabel (3) zum Einsatz kommen.

[1] Sprich: „Ssihri-es Ssäm – Se Sseckend Inkaunter" [2] Sprich: „Proweider" [3] Sprich: „Gäim Sspeil Arkäid"

Modem anschließen

Das Modem ist für den Computer ein Tor zur grenzenlosen Datenwelt. Und so schließen Sie es an (erklärt am Beispiel des brandneuen „Creative Labs Modem Blaster USB“):

1 Schalten Sie Ihren Computer aus, und trennen Sie ihn vom Stromnetz.

2 Nehmen Sie das Modem aus der Verpackung, und



suchen Sie die passenden Kabel zur Verbindung zwischen Modem und Telefondose sowie zwischen Modem und Computer aus dem Zubehör. In den meisten Fällen können Sie das Modem mithilfe des beigepackten Kabels mit dem schwarzen TAE-Stecker



an die Telefondose anschließen.

3 Drücken Sie den Stecker in die linke Buchse der Telefondose.

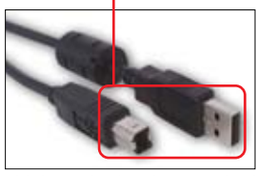


Der Stecker in der Mitte gehört zum Telefon. Falls Sie eine Telefondose mit nur einer Buchse haben, müssen Sie sich im Fachhandel einen Aufsteck-Adapter mit **N-F-N-Buchsen** S.186 (rund 15 Euro) besorgen.

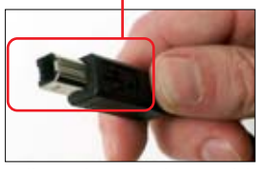
4 Drücken Sie den kleinen durchsichtigen Stecker am anderen Ende des Kabels in die Buchse mit der Bezeichnung „Line“ auf der Rückseite des Modems.



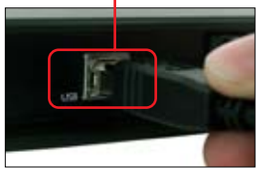
5 Nehmen Sie das **USB** S.186 -Kabel mit den beiden blanken Steckern zur Hand.



Schieben Sie den fast quadratischen Stecker



in die Buchse mit der Bezeichnung „USB“ auf der Rückseite des Modems.



6 Den flachen Stecker am anderen Ende des Kabels stecken Sie in eine USB-Buchse am Computer oder an einem



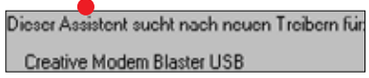


Zusatzgerät mit freier USB-Buchse, das seinerseits mit dem Computer verbunden ist.

7 Verbinden Sie den Computer wieder mit dem Stromnetz, und schalten Sie ihn ein, wie gewohnt.

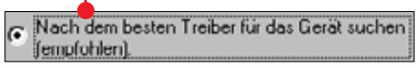
8 Schon während des Startvorgangs erkennt der Computer das soeben angeschlossene Modem und beginnt nach einem passenden Steuerungsprogramm (Treiber) zu suchen.

Nach kurzer Zeit wird das Fenster **Hardware-Assistent** geöffnet. Darin werden Sie über den laufenden Suchvorgang informiert.



Klicken Sie in diesem Fenster mit der Maus auf Weiter >.

9 Damit rufen Sie ein Fenster auf, das Ihnen die Frage Wie möchten Sie vorgehen? stellt. Die obere von zwei möglichen Antworten ist bereits vorgewählt. Übernehmen Sie die



Voreinstellung mit einem Klick auf Weiter >.

10 Im nächsten Fenster sehen Sie eine Liste mit Verzeichnissen, in denen nach den Treibern gesucht werden kann. Das Häkchen vor der Zeile zeigt, dass bereits das Verzeichnis CD-ROM-Laufwerk aktiviert ist. Klicken Sie auf ☑, um diese Voreinstellung zu ändern. Daraufhin verschwindet das Häkchen vor CD-ROM-Laufwerk.

11 Klicken Sie anschließend auf den Eintrag Geben Sie eine Position an.

12 Öffnen Sie nun die Schublade des CD-ROM-Laufwerks Ihres Computers mit einem Druck auf die Taste vorn am Laufwerk.



13 Nehmen Sie die mit dem Modem gelieferte CD-ROM zur Hand. Die CD-ROM enthält die Treiberdaten, die der Computer zum Betrieb des Modems braucht.

14 Legen Sie die CD-ROM in die Schublade des CD-ROM-Laufwerks ein.



15 Schließen Sie die Schublade wieder. Dazu drücken Sie entweder erneut die Öffnen-/Schließen-Taste am CD-ROM-Laufwerk, oder Sie schieben die Schublade einfach direkt mit sanftem Druck zurück ins Gehäuse.



16 Die CD-ROM rotiert hörbar im Laufwerk, bis der Computer sie erkannt hat. Falls anschließend ein Fenster auf dem Bildschirm geöffnet wird, schließen Sie es mit einem Klick auf ☒. Daraufhin sehen Sie wieder die Windows-Oberfläche, außerdem das Fenster aus Schritt **10**.

17 Klicken Sie darin auf Durchsuchen...

18 Damit öffnen Sie das Fenster



Klicken Sie per Maustaste doppelt auf den Eintrag mit dem eingeklammerten Buchstaben, der für das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers steht. In diesem Beispiel ist es Creative (E:).

19 Darunter klappt eine Liste mit diversen Ordnern auf. Klicken Sie doppelt auf den Ordner Drivers.

20 Auch hinter diesem Eintrag verbirgt sich ein Unterverzeichnis. Darin sind Ordner verschiedener Betriebssysteme aufgeführt. Klicken Sie auf den Ordner, der dem Betriebssystem Ihres Computers entspricht. In diesem Beispiel ist das der Ordner Win 98.

21 Klicken Sie nun am unteren Rand des Fensters auf OK.

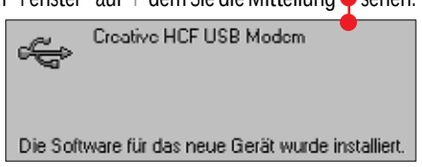
22 Klicken Sie im folgenden Fenster auf Weiter >.

23 Damit öffnen Sie das Fenster mit dem Eintrag



Klicken Sie auf Weiter >.

24 Daraufhin wird ein weiteres Fenster geöffnet, in dem Sie die Mitteilung sehen.



Klicken Sie auf Fertig stellen.

25 Nach kurzer Zeit zeigt der Bildschirm wieder die Windows-Oberfläche. Damit die neuen Einstellungen wirksam werden, müssen Sie den Computer neu starten. Klicken Sie dazu unten links auf der Windows-Oberfläche auf Start.

26 Im daraufhin geöffneten Windows-Startmenü klicken Sie auf Beenden.

27 Sie sehen das Fenster Windows beenden. Klicken Sie auf Neu starten.

28 Klicken Sie abschließend noch auf die Schaltfläche OK. Der Computer wird dann aus- und wieder eingeschaltet. Lesen Sie weiter im Kasten „T-Online-Zugang installieren“.

T-Online-Zugang installieren

Das beste Modem nützt Ihnen ohne Internet-Zugangsanbieter, beispielsweise T-Online, gar nichts. Und so installieren Sie das T-Online-Zugangsprogramm:

1 Besorgen Sie sich ein Internet-Einsteigerpaket von T-Online, zum Beispiel über die kostenlose Telefonnummer 0800/3305500.

2 Schalten Sie Ihren Computer ein, wie gewohnt. Warten Sie, bis der Startvorgang beendet und die Windows-Oberfläche zu sehen ist.

3 Nehmen Sie die im Paket enthaltene CD-ROM,



und legen Sie die ins CD-ROM-Laufwerk ein, wie in den Schritten 12 bis 15 im Kasten „Modem anschließen“ beschrieben.

4 In den meisten Fällen sollte das Programm auf der CD-ROM automatisch starten. Lesen Sie dann bei Schritt 9 weiter. Startet es jedoch nicht, klicken Sie auf Start.

5 Damit öffnen Sie das Windows-Startmenü. Klicken Sie darin auf Programme.

6 Eine Liste mit Programmen klappt auf. Klicken Sie doppelt auf Windows-Explorer.

7 Sie sehen ein Fenster mit einem zweiteiligen Dateienverzeichnis. Klicken Sie in der linken Hälfte dieser Aufstellung auf den Eintrag mit dem eingeklammerten Buchstaben, der für das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers steht. In diesem Beispiel ist es T-Online (E:).

8 Daraufhin wird in der rechten Hälfte des Fensters eine weitere Liste sichtbar. Klicken Sie darin doppelt auf den Eintrag start32.

9 Auf dem Bildschirm sehen Sie jetzt die Oberfläche des Installationsprogramms von T-Online. Klicken Sie auf .



10 Damit öffnen Sie das nächste Fenster:



Klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter >.

11 Sie sehen nun ein Fenster mit dem Lizenzvertrag von T-Online. Lesen Sie ihn durch, und klicken Sie auf Ja.

12 Im nächsten Fenster können Sie den Installationstyp aussuchen. Wählen Sie die Standardinstallation, indem Sie auf Weiter > klicken.

13 Starten Sie im folgenden Fenster die Installation des T-Online-Programms mit einem erneuten Mausklick auf Weiter >.

14 Daraufhin wird das Internet-Zugangsprogramm installiert. Anschließend sehen Sie einen weiteren Lizenzvertrag. Lesen Sie auch diesen durch, klicken Sie anschließend auf Ich stimme dem Vertrag zu und dann auf Weiter >.

15 Warten Sie auf das Fenster mit dem Eintrag , und klicken Sie auf Weiter >.



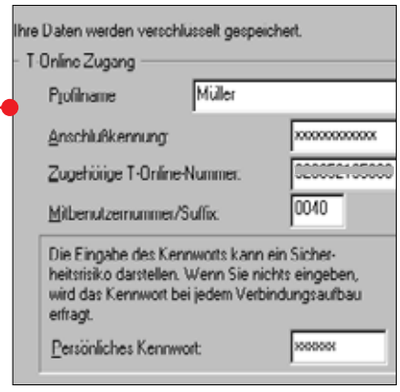
16 Daraufhin verlangt das Installationsprogramm in einem weiteren Fenster den Neustart des Computers. Klicken Sie dazu einfach auf die Schaltfläche Fertig stellen.

17 Der Computer wird aus- und wieder eingeschaltet. Anschließend sehen Sie eventuell zunächst das Fenster Standortinformationen. Tippen Sie ins mittlere Eingabefeld die Telefonvorwahl Ihres Ortes ein, zum Beispiel 040 für Hamburg. Die anderen Einstellungen in diesem Fenster können Sie mit einem Klick auf Schließen übernehmen. Möglicherweise wird aber gleich das Fenster Zugangsart geöffnet, in dem Sie Einzelheiten für Ihren Internet-Zugang festlegen können. Übernehmen Sie mit einem Klick auf Weiter > die Voreinstellungen.

18 Auch im folgenden Fenster übernehmen Sie die Voreinstellungen und klicken auf Fertig stellen.

19 Um die Installation abzuschließen, klicken Sie im nächsten Fenster auf die Zeile Neustart.

20 Nach dem Neustart müssen Sie Ihre T-Online-Zugangsdaten von Hand in das automatisch geöffnete Fenster Abfrage der Zugangsdaten eintippen. Sie finden die notwendigen Daten auf einem in der Verpackungsfolie des Einsteigerpakets eingeschweißten Blatt. Tippen Sie zunächst die Anschlusskennung und dann Ihre zugehörige „T-Online-Nummer“ ein. Ihren Profilnamen und das persönliche Kennwort bestimmen Sie selbst. Beachten Sie, dass Einträge in den Feldern „Anschlusskennung“ und „Persönliches Kennwort“ nicht offen gezeigt werden, sondern als ××××××××××× erscheinen. Tippen Sie die Angaben daher besonders sorgfältig ein, denn eventuelle Fehler können Sie nicht selbst erkennen. Sollten Sie sich verschreiben oder unsicher sein, so löschen Sie den Eintrag per Druck auf ← und beginnen einfach von vorn. Ein komplett ausgefülltes Fenster sieht zum Beispiel so aus:. Klicken Sie nach dem Ausfüllen auf Weiter >.



21 Anschließend müssen Sie Ihr persönliches Kennwort erneut eingeben. Klicken Sie danach auf OK.

Damit sind Sie als Internet-Nutzer bei T-Online angemeldet.

22 Automatisch zeigt der Bildschirm das „T-Online-Startcenter“.



Falls Sie jetzt noch nicht ins Internet wollen, klicken Sie oben rechts auf . Damit schließen Sie das Fenster und schalten zur Windows-Oberfläche zurück. Sollten noch weitere Fenster geöffnet sein, so klicken Sie in denen ebenfalls jeweils auf . Wie Sie später ins Internet kommen, lesen Sie im folgenden Kasten „Start ins Internet“. Möchten Sie gleich mit dem weltweiten Datennetz Kontakt aufnehmen, so klicken Sie auf



, und schon kann's rundgehen. Auch dazu mehr im nächsten Kasten „Start ins Internet“ ab Schritt 3.

Start ins Internet

Alle Programme Ihres Internet-Zugangsanbieters sind installiert? Dann stehen dem Einstieg ins weltweite Datennetz nur noch ein paar Kleinigkeiten im Wege

1 Sie können jederzeit mit dem Internet Kontakt aufnehmen, wenn Sie in der unteren Leiste der Windows-Oberfläche auf klicken.

2 Damit rufen Sie das T-Online StartCenter auf. Darin brauchen Sie lediglich noch auf dieses Symbol zu klicken:



3 Daraufhin hören Sie, wie sich das Modem ins Internet einwählt. Dann sehen Sie das Fenster T-Online Browser. Es stellt Ihnen zur Wahl, künftig immer den im Einsteigerpaket enthaltenen T-Online-**Browser** S.186 zu verwenden oder nicht. Klicken Sie auf Ja oder auf Nein. Falls Sie dieses Fenster vom nächsten Programmstart an nicht mehr sehen wollen, klicken Sie einfach auf Diesen Dialog nicht mehr anzeigen.

4 In jedem Fall rufen Sie diese Seite auf . Andere Seiten erreichen Sie, indem Sie ins Eingabefeld links oben eine neue Internet-Adresse eintippen, etwa www.computerbildspiele.de, und dann auf ↵ drücken.



5 Möchten Sie Ihre Internet-Sitzung beenden, so klicken Sie im Browser-Fenster oben rechts auf . Daraufhin sehen Sie wieder das T-Online StartCenter und klicken darin auf



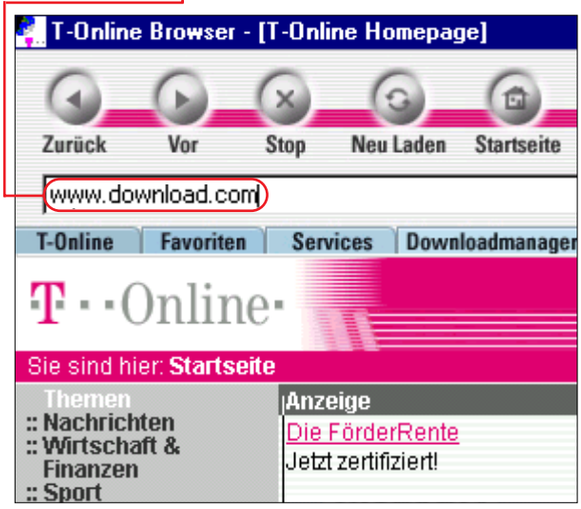
. Damit trennen Sie die Verbindung zum Internet. Es folgt ein Klick auf .

Game Spy Arcade installieren

Im Internet aufs Geratewohl nach gleichgesinnten Spielern zu suchen, kann Zeit und Geld kosten. Doch es gibt Programme, die Ihnen viel Mühe abnehmen – zum Beispiel „Game Spy Arcade“

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her. Gehen Sie dazu anhand der Schritte 1 bis 4 im Kasten „Start ins Internet“ vor.

2 Tippen Sie auf der Startseite ins Eingabefeld ein.



Von den Seiten unter dieser Adresse können Sie zahlreiche Programme aus dem Internet auf Ihren Computer kopieren.

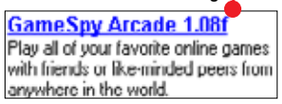
3 Beenden Sie die Eingabe mit einem Druck auf ↵, um die Internet-Seite aufzurufen.

4 Warten Sie, bis Sie die gewünschte Seite



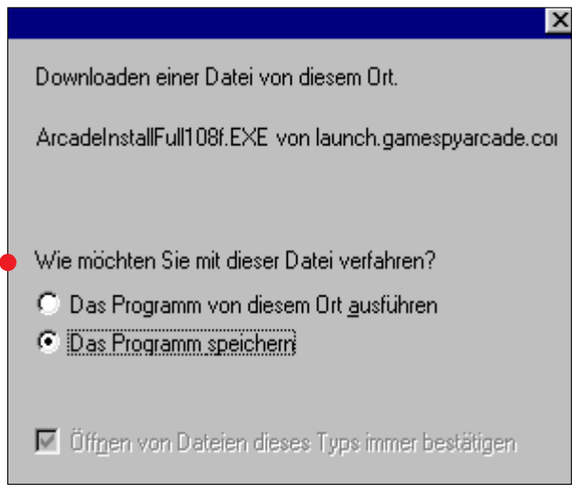
auf dem Bildschirm sehen. In der oberen Hälfte dieser Seite befindet sich ein Eingabefeld Search für die Suchfunktion. Mithilfe dieses Angebotes können Sie die Internet-Seite bequem nach bestimmten Begriffen durchforsten. Tippen Sie ins Eingabefeld gamespy ein. Klicken Sie anschließend rechts neben dem Eingabefeld mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche Go!, um die Suchanfrage zu starten.

5 Warten Sie, bis die Seite mit den Suchergebnissen aufgebaut ist. Die Suche kann bei der im Beispiel vorliegenden Verbindung per Modem länger dauern. Warten Sie also ganz entspannt ab. Klicken Sie dann rechts neben dem Eintrag



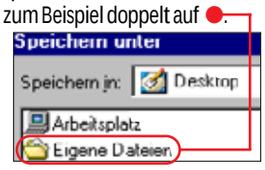
auf Download now.

6 Damit öffnen Sie das Fenster



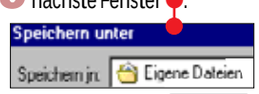
. Übernehmen Sie die dort bereits eingestellte Option Das Programm speichern, indem Sie auf OK klicken. Falls Sie einen so genannten **Download-Manager** S.186 verwenden, können die folgenden Schritte 7 bis 9 von den hier beschriebenen abweichen.

7 Im folgenden Fenster entscheiden Sie, in welchem Verzeichnis Sie Game Spy Arcade speichern möchten. Klicken Sie zum Beispiel doppelt auf

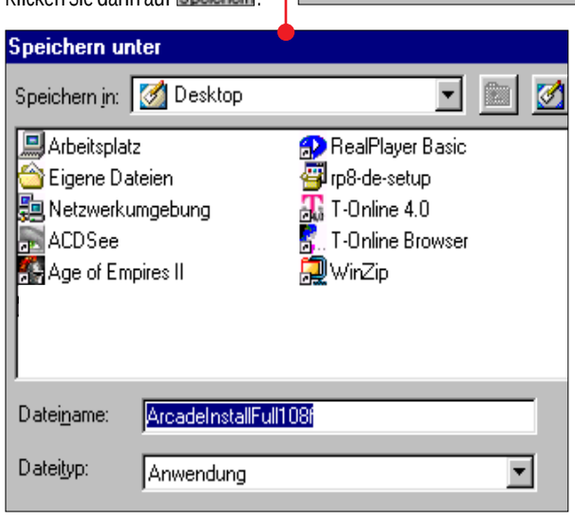


.

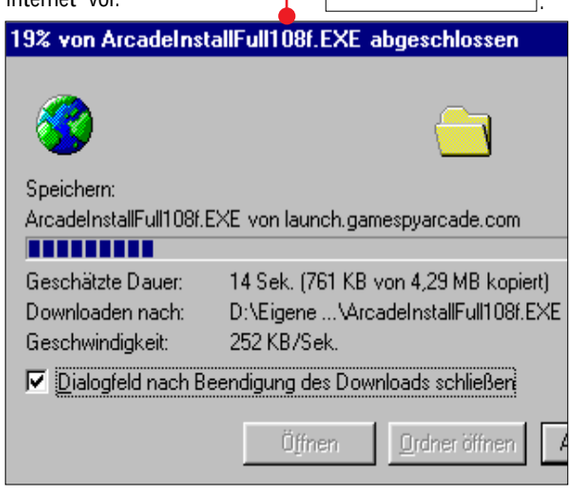
8 Damit öffnen Sie das nächste Fenster



. Klicken Sie darin auf Speichern.



9 Damit kopieren Sie das Installations-Programm von Game Spy Arcade auf Ihren PC. Im Fenster



können Sie den Fortschritt des Ladevorgangs verfolgen. Sobald das Installationsprgramm komplett heruntergeladen ist, klicken Sie oben rechts auf ☒. Schließen Sie auch weitere möglicherweise geöffnete Fenster, und beenden Sie auch sonstige noch aktive Programme, damit die nicht die Installation stören. Trennen Sie auch die Verbindung zum Internet. Gehen Sie dazu anhand des Schrittes 4 im Kasten „Start ins Internet“ vor.

10 Klicken Sie nun auf der Windows-Oberfläche mit der linken Maustaste doppelt auf das Symbol



.

11 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie doppelt auf das Symbol

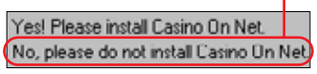


.

12 Im nächsten Fenster können Sie das Programm starten, das Game Spy Arcade auf Ihrem Computer installiert. Klicken Sie auf die Schaltfläche Next.

13 Klicken Sie auch in den folgenden fünf Fenstern jeweils auf die Schaltfläche Next. Sie müssen darin keine Einstellungen ändern, da die vorgewählten Varianten unter den gegebenen Umständen Ihren Wünschen entsprechen. Sie können sie also einfach übernehmen.

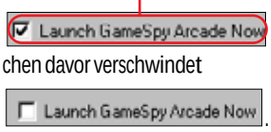
14 Sobald Sie das Fenster Special Offer from Casino On Net sehen, müssen Sie entscheiden, ob Sie ein zusätzliches Programm installieren möchten. Da Sie es zum Spielen im Internet nicht unbedingt brauchen, können Sie es getrost mit einem Mausklick auf



ablehnen und so Speicherplatz sparen. Klicken Sie anschließend auf Next.

15 Im nächsten Fenster Read Me! klicken Sie ebenfalls wieder auf Next.

16 Im nächsten Fenster Installation Complete klicken Sie auf , und das Häkchen davor verschwindet



.

20 Beenden Sie die Installation von Game Spy Arcade mit einem Mausklick auf Finish, und starten Sie den Computer neu, damit die vorgenommenen Einstellungen und Änderungen wirksam werden. Gehen Sie dazu gemäß der Anleitung im Kasten „Modem anschließen“, Schritte 26 bis 29, vor.



Registrierung bei Game Spy Arcade

Game Spy Arcade ist damit auf Ihrem Computer installiert, doch um die Vorteile des Programms zu nutzen, müssen Sie sich bei dessen Anbieter anmelden. Dafür brauchen Sie nicht nur eine E-Mail-Adresse, sondern auch etwas Zeit und Geduld

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her. Gehen Sie dazu anhand der Schritte 1 bis 4 im Kasten „Start ins Internet“ vor.

2 Klicken Sie auf der Windows-Oberfläche doppelt auf



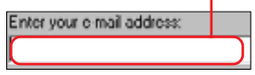
.

3 Daraufhin wird das Fenster geöffnet Es handelt sich



um das Formular, mit dem Sie sich als bereits registrierter Benutzer bei Game Spy Arcade anmelden. Da Sie aber noch nicht registriert sind, klicken Sie auf Login Wizard.

4 Damit öffnen Sie das Fenster Creating Or Locating Account. Tippen Sie in das Feld Ihre

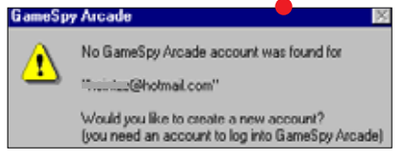


E-Mail-Adresse ein, die Sie zuvor eingerichtet haben müssen. Am besten legen Sie sich eigens für Game Spy Arcade eine separate Adresse zu, um eine mögliche Flut von Werbebotschaften an Ihre private Hauptadresse zu vermeiden. Kostenlose Adressen können Sie etwa unter www.web.de, www.gmx.de, www.yahoo.de oder www.hotmail.com einrichten. In diesem Beispiel sieht das so aus:



5 Entfernen Sie per Mausklick das Häkchen vor Allow others to view my email address, falls Sie nicht möchten, dass später andere Spieler Ihre E-Mail-Adresse sehen können. Weiter geht's mit einem Mausklick auf Weiter.

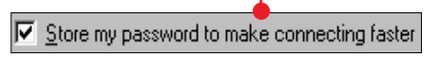
6 Game Spy Arcade überprüft nun, ob Ihre Adresse bereits gespeichert ist. Da das noch nicht der Fall ist, sehen Sie dieses Fenster. Klicken Sie auf Ja, um sich bei Game Spay Arcade zu registrieren.



7 Im nächsten Fenster New Account. Enter Password tippen Sie in die beiden Schreibfelder ein Passwort ein, das Sie frei wählen können. Achtung: in beide Felder dasselbe Wort eintragen! Das Wort erscheint jeweils nur verschlüsselt in den Schreibfeldern.



8 Soll Ihr Passwort bei künftigen Anmeldungen nicht automatisch eingetragen werden, möchten Sie es also stets von Hand eintippen, klicken Sie auf.

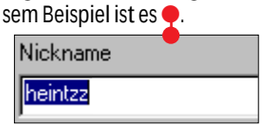


Wenn Sie auf regelmäßige Nachrichten von Game Spy Arcade verzichten können, entfernen Sie per Klick auf die Zeile das



Häkchen davor. Mit einem Mausklick auf Weiter geht's zum nächsten Schritt.

9 Im folgenden Fenster Nickname können Sie einen Namen eintippen, unter dem Sie später an den Spielrunden teilnehmen möchten. Game Spy Arcade macht Ihnen sogar einen Vorschlag. In diesem Beispiel ist es.



Entweder übernehmen Sie den Vorschlag oder tippen einen Namen Ihrer Wahl ein. In beiden Fällen klicken Sie anschließend auf Weiter.

10 Nun müssen Sie im Fenster Connection Info die Art Ihrer Internet-Verbindung angeben. Klicken Sie dazu auf.

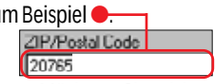


11 Daraufhin klappt eine Liste mit verschiedenen Verbindungsarten auf. Klicken Sie darin auf den Eintrag, der Ihrer Verbindung zum Internet entspricht, in diesem Beispiel also: 56k Modem. Mit einem anschließenden Klick auf die Schaltfläche Weiter rufen Sie das nächste Fenster auf.

12 Darin tippen Sie den Standort Ihres Computers ein. Klicken Sie dazu auf United States. Damit öffnen Sie ein Liste mit Ländernamen. Klicken Sie auf, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Die Namen laufen nun in alphabetischer Folge durchs Fenster. Lassen Sie die Maustaste los, sobald in der Liste der Eintrag Germany zu sehen ist, und klicken Sie darauf.

13 Falls Sie nicht wünschen, dass später andere Spieler währrend einer Zockerrunde per Internet sehen können, woher Sie kommen, klicken Sie auf Reveal country code to other players.

14 Tippen Sie im Feld darunter Ihre Postleitzahl ein, zum Beispiel.



15 Möchten Sie nicht, dass andere Spieler Ihre Postleitzahl sehen, so klicken Sie auf Reveal zip/postal code to other und dann auf Weiter.

16 Im folgenden Fenster Personal Info werden Sie um weitere persönliche Angaben zu Namen, Geschlecht (gender) und Geburtstag (birthday) gebeten. Um weiterzukommen, müssen Sie diese Angaben machen, stimmen müssen die aber nicht. Sie können also Daten frei erfinden. In diesem Beispiel sehen die Einträge so aus:.



17 Möchten Sie anderen Spielern Ihr Geschlecht und Ihr Geburtsdatum verbergen, so klicken Sie jeweils auf Reveal Gender und Reveal B-Day. Dann klicken Sie auf Weiter.

18 In den folgenden Fenstern können Sie weitere Angaben machen, müssen es aber nicht. Klicken Sie also ruhig immer auf Weiter, ohne irgendetwas auszufüllen.

19 Im letzten Fenster des Registrierungsverfahrens, End of wizard, klicken Sie auf Log In – endlich sind die Vorbereitungen erledigt. Wie Sie nun Spielrunden im Internet aufspüren, lesen Sie im nächsten Kasten „Mit Game Spy Arcade Spielrunden finden“ ab Schritt 2.

Mit Game Spy Arcade Spielrunden finden

Nun sind alle Voraussetzungen für ein Spiel im Internet erfüllt. Fehlen nur noch ein paar Partner, die etwa Spaß an „Serious Sam – The Second Encounter“ haben. Kein Problem mit Game Spy Arcade

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her. Gehen Sie dazu anhand der Schritte 1 bis 4 im Kasten „Start ins Internet“ vor.

2 Legen Sie die CD-ROM des Spiels, das Sie im Internet spielen möchten, ins CD-ROM-Laufwerk ein. Sollte das Spiel automatisch starten, beenden Sie es. Bei Serious Sam – The Second Encounter klicken Sie in diesem Fall im Startmenü auf.



3 Klicken Sie auf der Win-dows-Oberfläche doppelt auf



.

4 Tippen Sie im folgenden Fenster Ihr Passwort ein, und klicken Sie auf Connect.



5 Damit rufen Sie die Internet-Seite auf. Klicken Sie oben links auf den Karteireiter.

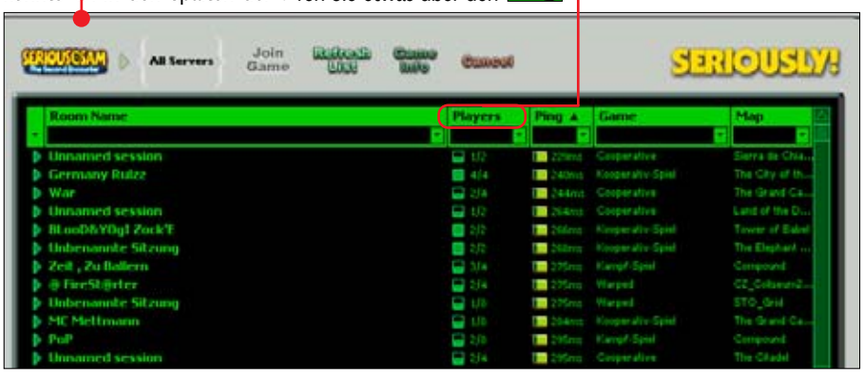


Mit Game Spy Arcade Spielrunden finden (Fortsetzung)

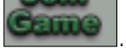
6 Daraufhin wird die zugehörige Karteikarte gezeigt. An deren linkem Rand sehen Sie eine graue Liste, die alle internetfähigen Spiele auf Ihrem Computer zeigt. Klicken Sie darin auf das Spiel, dessen CD-ROM Sie in Schritt 2 eingelegt haben, in diesem Fall.



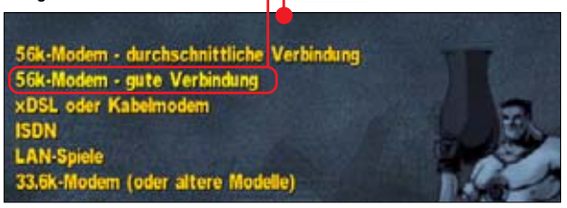
7 Auf der rechten Seite der Karteikarte sehen Sie dann eine Tabelle mit allen aktuellen Serious-Sam-Runden, die Game Spy Arcade im Internet finden konnte. In den Spalten der Tabelle gibt's zu jeder aufgeführten Spielrunde wichtige Informationen. Unter Players zum Beispiel können Sie sehen, ob es in dem Spiel noch freie Plätze gibt. Die Zahlenkombination 0/4 etwa gibt an, dass an dieser Runde vier Spieler teilnehmen können und alle Plätze noch frei sind. Eine Teilnahme ist also möglich – allerdings wären Sie dann zunächst allein und müssten auf weitere Mitspieler warten. 2/2 hingegen besagt, dass die beiden verfügbaren Plätze bereits vergeben sind. In diesem Fall können Sie also nicht mehr teilnehmen. Anders sieht es in der Runde mit der Kombination 2/8 aus. Von acht Plätzen insgesamt sind erst zwei besetzt. In der nächsten rechten Spalte erfahren Sie etwas über den Ping der Spielrunde. Sein Wert sollte möglichst unter 200 liegen. Das optimale Spiel hat also noch mindestens einen freien Platz bei gleichzeitig niedrigem Ping. Haben Sie sich für ein Spiel entschieden, so klicken Sie in der linken Spalte auf dessen Namen, zum Beispiel auf, und anschließend am oberen Rand der Seite auf die Schaltfläche Join Game.







8 Das Spiel, in diesem Fall Serious Sam – The Second Encounter, startet nun automatisch von der CD-ROM. Sobald der Startvorgang beendet ist, sehen Sie das Fenster. Darin wählen Sie Ihre Verbindungsart. Klicken Sie auf.



9 Bereits „durch" das nächste Fenster können Sie in die ausgewählte Spielrunde einsteigen. Klicken Sie einfach auf BEGINNEN – und Sie sind drin.



10 Wenn Sie das Spiel wieder beenden möchten, drücken Sie auf Esc.

11 Damit öffnen Sie das Fenster SPIEL. Klicken Sie darin auf die Schaltfläche BEENDEN.

12 Im nächsten Fenster klicken Sie auf.



Netzwerkrunde direkt aus Spiel starten

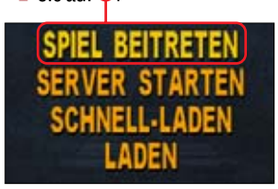
Mittlerweile gehören Programme wie Game Spy Arcade immer häufiger schon zur Grundausstattung eines Spiels. Wie leicht Sie damit einer Internet-Spielrunde beitreten, lesen Sie hier

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her. Gehen Sie dazu anhand der Schritte 1 bis 4 im Kasten „Start ins Internet" vor.

2 Starten Sie das Spiel, wie gewohnt. Im Beispiel ist es „Serious Sam – The Second Encounter".

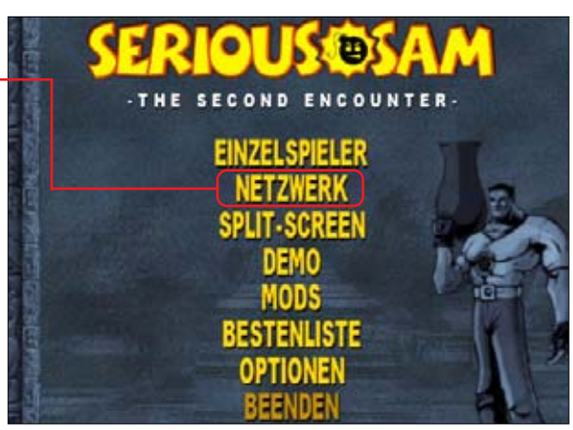
3 Klicken Sie im Startmenü des Spiels auf.

4 Im nächsten Menü klicken Sie auf.





5 Damit öffnen Sie ein weiteres Menü. Aktivieren Sie per Mausklick die Option.



6 Daraufhin sehen Sie eine Liste mit allen passenden Runden, die das Spiel im Internet finden konnte. In dieser Liste stehen – etwas anders angeordnet – die gleichen Informationen, wie unter Schritt 7 im Kasten „Mit Game Spy Arcade Spielrunden finden" beschrieben. Suchen Sie anhand der dort gegebenen Tipps eine geeignete Spielrunde per Mausklick aus, also ein Spiel mit einem relativ niedrigen Ping und freien Plätzen, also zum Beispiel.



7 Um nun ein Spiel per Internet beginnen und beenden zu können, gehen Sie anhand der Schritte 8 bis 13 im Kasten „Mit Game Spy Arcade Spielrunden finden" vor.

LEICHT GEMACHT

So installieren Sie ein Spiel

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Vor dem Spielspaß steht die Installation. COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie's gemacht wird

Installation von PC-Spielen

So installieren Sie ein Spiel auf Ihrem Computer

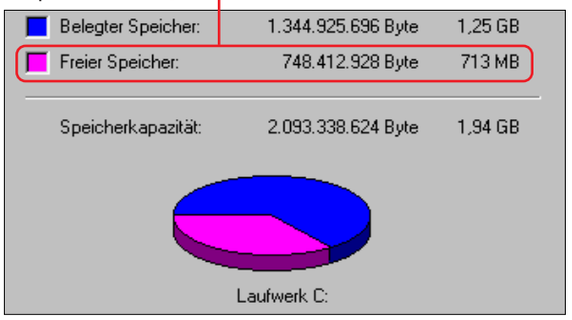
1 Zunächst sollten Sie sich davon überzeugen, dass die Festplatte genügend freien Speicherplatz für das Spiel hat. Klicken Sie dazu doppelt auf



Es folgt ein Klick mit der *rechten* Maustaste auf



dann einer mit der linken Maustaste auf Eigenschaften. Im daraufhin geöffneten Fenster können Sie den freien Platz auf der Festplatte ablesen.



Um freien Platz zu schaffen, reicht es vielleicht, ein früher installiertes Spiel vom Computer zu entfernen (siehe übernächste Seite).

2 Legen Sie die Spiel-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein.



Normalerweise wird daraufhin ein neues Fenster geöffnet,



und die Installation startet automatisch. Ist das der Fall, so lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

3 Startet die Installation nicht automatisch, dann gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie doppelt auf



Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf das Symbol des Laufwerks, in dem die Spiel-CD-ROM liegt. In der Regel ist das



Klicken Sie dann auf Öffnen, um sämtliche Dateien der CD-ROM anzeigen zu lassen.

4 Suchen Sie die Installationsdatei des Spiels. Bei den meisten Spielen heißt sie



oder



oder

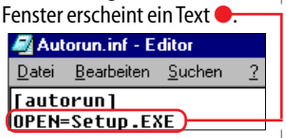


Haben Sie die Datei gefunden, dann klicken Sie doppelt auf deren Namen, und lesen Sie bei Schritt 7 weiter.

5 Hat die Installationsdatei einen anderen Namen, so können Sie den meist wie folgt herausfinden: Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



Daraufhin sehen Sie ein Auswahlmenü. Klicken Sie darin auf Öffnen... Ein weiteres Fenster mit dem Namen „Autorun.inf – Editor" wird geöffnet. In diesem Fenster erscheint ein Text.



Der Text hinter dem „=" ist der Name der Start-Datei.

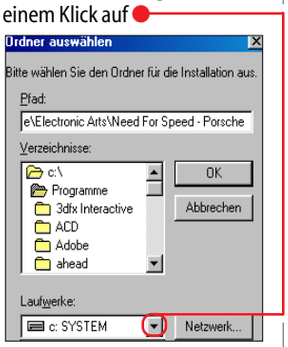
6 Schließen Sie die Datei „Autorun.inf" per Klick auf ✕. Klicken Sie dann im Hauptverzeichnis der Spiel-CD-ROM doppelt auf den Namen der in Schritt 5 ermittelten Start-Datei.

7 Startet die Installation, so können Sie im nächsten Schritt meist das Verzeichnis (den Ordner) wählen, in dem das Spiel gespeichert werden soll.

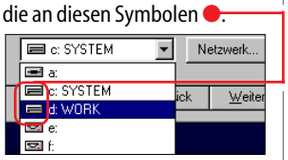
8 Klicken Sie auf Weiter > und auf Durchsuchen... Sie sehen dann das Fenster, in dem Sie ein Zielverzeichnis für das Spiel auswählen können.



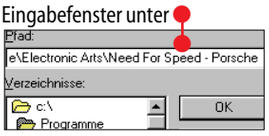
9 Falls Ihr Computer nicht mehrere Festplatten hat oder die einzige Festplatte nicht in verschiedene **Partitionen** S.186 aufgeteilt ist, lesen Sie bei Schritt 10 weiter. Andernfalls können Sie das Programm ohne größeren Aufwand auf eine andere als die vorgegebene Festplatte „C:" überspielen. Gehen 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



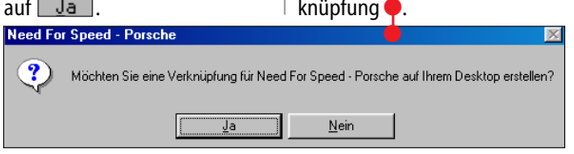
eintippen, da der automatisch vorgegebene Installationspfad bei der beschriebenen Vorgehensweise gelöscht wird.

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

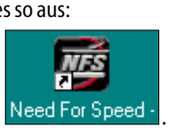


oder sehr ähnlich aussieht.

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.

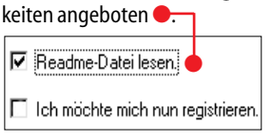
12 Zahlreiche Spielprogramme bieten Ihnen nach Beendigung der gesamten Installation noch weitere Wahlmöglichkeiten an, darunter sehr häufig die Erstellung einer Verknüpfung.

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.

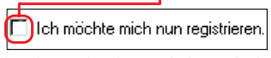
13 Oft werden Ihnen weitere Auswahlmöglichkeiten angeboten.



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.

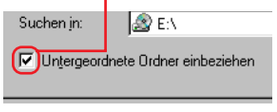
1 Um die PDF-Dateien öffnen und lesen zu können, müssen Sie die zunächst finden. Dazu gehen Sie am besten wie folgt vor: Klicken Sie zuerst mit der *rechten* Maustaste auf Start.

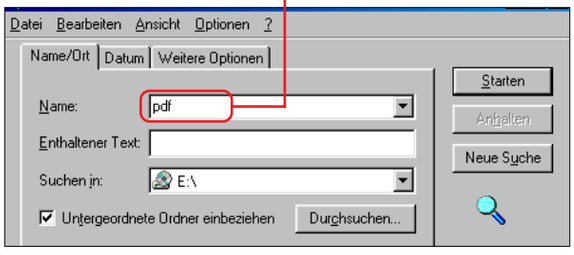
2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf, und klicken Sie mit



der linken Maustaste darauf.

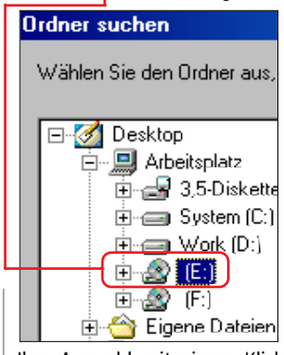
3 Daraufhin öffnet sich ein Bedienfeld. Tippen Sie im Eingabefenster in die Zeile hinter Name: die Buchstaben pdf ein. Achten Sie darauf, dass im Feld ein Häkchen ist.





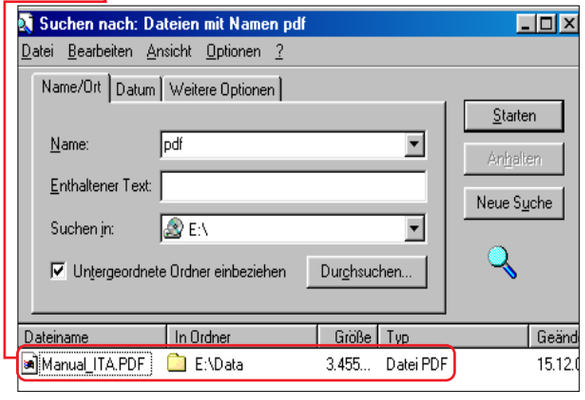
Klicken Sie anschließend auf Durchsuchen.

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.



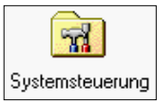
6 Nach einem Doppelklick auf die entsprechende Datei, hier also auf Manual_ITA.PDF, startet der „Acrobat Reader“ selbstständig und öffnet ohne Umwege das gewünschte Dokument. Es ist nicht nötig, das Programm von Hand zu starten.

So entfernen Sie ein Spiel von Ihrem Computer (so genannte Deinstallation)

1 Klicken Sie doppelt auf



2 Anschließend klicken Sie doppelt auf

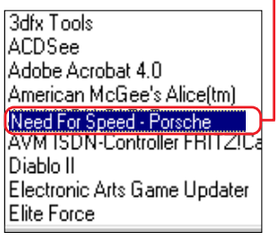


3 Im nächsten Schritt klicken Sie doppelt auf



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.



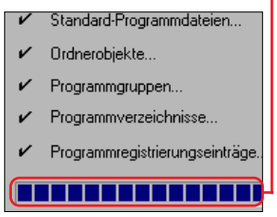
Klicken Sie diese Zeile an.

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.186 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.

TEST: DVD-ROM-LAUFWERKE

Video-Spiel

Tolle Zeiten für das gute, alte „Pantoffelkino“: Mit einer DVD-ROM S.186 gefüttert, liefert Ihr Computer Bilderwelten ab wie ein erstklassiges Lichtspielhaus. Die CD-ROM wird allmählich zum Auslaufmodell, auch Spiele nutzen vermehrt die haushoch überlegene neue Scheibe. Sie haben noch kein DVD-ROM-Laufwerk im PC? Dann lesen Sie diesen Test. COMPUTER-BILD-SPIELE hat sechs Modelle geprüft



Foto: Manfred Freye

Eine DVD-ROM fasst bei gleichen Abmessungen sieben Mal so viele Daten wie die gewohnte CD-ROM. Klingt furchtbar theoretisch, hat aber in der Praxis handfeste Vorteile: Ein Spiel auf DVD kann prinzipiell mit noch detaillierterer Grafik, noch lebensnäheren Videoszenen, noch besser ausgefeilten Klangeffekten begeistern. Ganze Spielfilme in Kinoqualität lassen sich auf eine einzige DVD „pressen“ und mit dem geeigneten Abspielgerät per Fernseher wiedergeben. Oder eben aus dem DVD-Laufwerk per Computer-Bildschirm, vorausgesetzt, die Datenfülle wird von der Scheibe zügig gelesen und zur **Hauptplatine** S.186 des Computers weitergereicht. Macht das DVD-Laufwerk nicht genug Tempo, dann hilft auch kein leistungsfähiger PC mit superschneller **Grafikkarte** S.186.

COMPUTERBILD-SPIELE hat im eigenen Labor sechs neue DVD-Laufwerke getestet. Und dabei ganz „klein“ angefangen – wie jeder Kunde, der so ein Gerät zum ersten Mal in der Hand hält. Lässt sich das gute Stück einfach einbauen, installieren und in Betrieb nehmen? Ist das dazu zwingend notwendige Zubehör mit im Karton? Nicht immer: Als unvollständig und daher gerade mal „befriedigend“ wurde der Lieferumfang des „LG Electronics DRD-8160B“, des „Pioneer DVD-A06SW“ und des „Teco Relisys DVD-16/40 RE“ bewertet. Ihnen fehlte das wichtigste Bindeglied: die Leitung zur Datenübertragung zwischen Laufwerk und PC-Hauptplatine, das so genannte **EIDE-Anschlusskabel** S.186. Seinem „DVD-116“ verweigerte der Hersteller Pioneer darüber hinaus auch die Tonleitung (Audiokabel) und sogar die Schrauben, mit denen das Gerät im PC-Gehäuse dingfest gemacht wird – wahrlich keine Pionierleistung, sondern schlicht „ungenügend“.

Als trotz der Liefer-Lücken endlich alles eingebaut, verschraubt und verkabelt war, fiel der Startschuss zum Wettrennen: Wie schnell übertragen die Prüfungskandidaten Daten von CD-ROM oder DVD-ROM zum Computer? Wie schnell finden sie eine einzelne kleine Datei auf so einer „großen“ Silberscheibe? Geradezu blitzartig erledigte das „Samsung SD-616“ die Pflichtübungen – knapp vor der Konkurrenz, ohne sie zu deklassieren. Die Redaktion kann dem ganzen Sextett „gutes“ Tempo in dieser Disziplin bescheinigen.

Allerdings machten sich im weiteren Prüfverfahren vereinzelt Leseschwächen bemerkbar. Ein „sehr gutes“ Laufwerk muss jede „Lektüre“, also alle möglichen Scheiben, akzeptieren – auch **Acht-Zentimeter-CDs** S.186, **DVD-RWs** S.186 und **DVD+RWs** S.186. Vier der sechs Apparate hatten in der Tat kein Problem damit. „Gut“ schlug sich das Pioneer DVD-A06SW, das lediglich Mini-CDs verweigerte, und als „befriedigend“ ging das LG Electronics DRD-8160B durch, dessen Lesevermögen vor der DVD+RW kapituliert.

Musik gehört einfach dazu – auch und gerade am Computer-Arbeits- oder „Spielplatz“. Also prüfte die Redaktion, ob die DVD-ROM-Laufwerke mithilfe des Programms „Nero Burning ROM“ in der Lage sind, Titel und Interpreten der Stücke von Musik-CDs anzuzeigen. Sind sie. Sechs Mal Sonderlob und Note „sehr gut“.

Etliche Hersteller von PC-Spielen sichern ihre wertvollen Produkte mit einem Kopierschutz gegen unerlaubte Vervielfältigung. Das kann nach hinten losgehen, denn so manches DVD-Laufwerk blockiert den Spielstart auch, wenn eine ganz legale Originalscheibe eingelegt ist. Doch erneut setzte sich der „Sechserpack“ bestens in Szene: Die gängigen Kopierschutztypen **Safedisk 1** und **2** S.186, **Laserlock** S.186 sowie **Securom** S.186 machten den Scheibendrehern keine Probleme – durchweg „sehr gut“.

Weniger erfreuliche Resultate beim Lauschangriff auf den Klang. Bei Musik-CDs wurden gleich fünf Mal erhebliche Tonverzerrungen gemessen und mit der müden Note „ausreichend“ bewertet. Nur beim „Toshiba SD-M1612“ halten sich die akustischen Störungen in „befriedigenden“ Grenzen.

Lärmbelästigungen ganz anderer Art galt die nächste Teilprüfung: Um eine CD oder DVD rotieren zu lassen, bedarf es nun mal eines mechanischen Antriebs. Der erzeugt Geräusche. Und die gehen Ihnen irgendwann auf den Geist. Wie sehr, wurde im Rahmen der Lautheitsmessung untersucht. Deren Ergebnis kann sich leider hören, aber ganz und gar nicht sehen lassen: Die Modelle SD-616, DRD-8160B, DVD-A06SW, SD-M1612 und DVD-116 sind wahre DVD-

NICHT GETESTET, WEIL . . .

Seit gut neun Monaten sind so genannte DVD-Brenner in Deutschland erhältlich. Damit können Sie Daten, Programme, Spiele und Filme auf Leer-DVDs oder Leer-CDs (Rohlingen) verewigen („brennen“). Die Apparate arbeiten außerdem als „Lese-Gerät“, also wie ein herkömmliches CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerk. Pionier war der Elektronikkonzern Pioneer, der den ersten DVD-Brenner auf der Computermesse CeBIT im März 2001 vorstellte: den „DVD-U5S“. DVD-Brenner wurden für diesen Test vor allem deshalb nicht berücksichtigt, weil sie deutlich teurer sind als normale DVD-Laufwerke: rund 500 Euro.



Pioneer-Leistung: erster DVD-Brenner der Welt.

Infos bei: Pioneer GmbH, Hanns-Martin-Schleyer-Str. 35, 47877 Willich, Tel. 06039/8009999, www.pioneer.de

Laut-Werke. Auf die Dauer zerrt ihr Arbeitsgeräusch an den Nerven – „mangelhaft“. Als störend, aber noch „ausreichend“ erträglich wurde der Lärm des „Relisys DVD-16/40 RE“ empfunden.

Filme auf DVD-Video sind mit einem so genannten **Regionalcode** S.186 versehen. Der soll im Prinzip verhindern, dass Sie mit einem in Deutschland gekauften Laufwerk beispielsweise schon amerikanische DVD-Videos ansehen können, wenn der Film hier zu Lande noch gar nicht im Kino angelaufen ist. Kurz: US-Videos haben also einen anderen Regionalcode als deutsche. Deshalb sollte der Code bei der Installation eines DVD-ROM-Laufwerks frei wählbar sein. Das funktioniert bei den Geräten SD-616, DRD-8160B, DVD-A06SW und DVD-116 einwandfrei und „sehr gut“. Erst recht „sehr gut“ zeigte sich das Relisys DVD-16/40 RE. Dieses Gerät „verdaut“ jeden Regionalcode, akzeptiert also DVDs beliebiger Herkunft. Das war der Redaktion die knackige Aufwertung um eine halbe Note im Gesamturteil wert. Das Toshiba SD-M1612 spielt indes nur DVD-Videos aus Europa ab – eine Einschränkung, die im Vergleich nur „ausreichend“ sein kann.

Bei einigen Geräten können Sie den Regionalcode übrigens mehrmals ändern, bevor Sie sich schließlich für einen entscheiden müssen. Fest eingestellt ist er, wie gesagt, am Toshiba SD-M1612, das wurde in diesem Durchgang sogar mit der unterirdischen Note „ungenügend“ abgestraft. Beim Pioneer DVD-116 ist nach vier Änderungen Schluss – „ausreichend“. Immerhin fünf Mal „befriedigend“ häufig, dürfen Sie den Ländercode der Laufwerke SD-616, DRD-8160B und DVD-A06SW wechseln. Das über derlei Erbsenzählerei erhabene, codefreie Teco Relisys DVD-16/40 RE setzte sich mit einem verdienten „sehr gut“ weit von der Konkurrenz ab.

Und fiel gleich wieder zurück – denn dem Gerät liegt kein DVD-Abspielprogramm bei. Damit wurde leider auch die erwähnte Aufwertung gleich wieder einkassiert. Keine passende Software bedeutet nämlich: Abwertung des Gesamturteils, und zwar wieder um eine halbe Note. Auch das Pioneer DVD-116 wurde aus dem gleichen Grund um 0,5 Zähler abgewertet.

Fazit: Mobil bei Video und Spiel ist das Samsung SD-616 wie kein anderes DVD-Laufwerk. Hohe Geschwindigkeit, gute Qualität und vollständiges Serienzubehör, das alles zu einem fairen Preis von 80 Euro. So viele Talente führten ohne Umweg zum Test- und Preis-Leistungssieg.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat sechs DVD-ROM-Laufwerke im redaktionseigenen Labor getestet. Eine Auswahl der wichtigsten Prüfkriterien:



Bastel-Stunde: Einbau und Installation der DVD-ROM-Laufwerke sollten in der mitgelieferten Bedienungsanleitung so beschrieben sein, dass auch Anfänger damit zurecht kommen.

SERVICE

COMPUTERBILD-SPIELE vergibt gute Noten, wenn die Hersteller den Käufern ihrer DVD-ROM-Laufwerke umfassende Hilfe anbieten – zum Beispiel kostengünstige telefonische Beratung und weiterführende 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 sein. Wichtige Aspekte, wie der Einbau des DVD-ROM-Laufwerks und die Installation der Steuerungsprogramme (Treiber) sowie der übrigen Programme, müssen anschaulich erklärt sein, und zwar durchgehend in deutscher Sprache.

GESCHWINDIGKEIT

In der Werbung geben die Hersteller für ihre DVD-ROM-Laufwerke häufig die maximale Geschwindigkeit an, mit der sich DVDs im Gerät drehen. Sie wird als Vielfaches der Geschwindigkeit eines Musik-CD-Spielers angegeben.

Aus diesem Wert lässt sich aber nicht ablesen, wie schnell das Gerät Daten in den Computer überträgt. COMPUTERBILD-SPIELE misst deshalb, wie viel Zeit die DVD-Laufwerke benötigen, um den Inhalt zweier CD-ROMs mit je 650 **Megabyte** S.186 Daten, einer Musik-CD und zweier DVDs mit je 4,7 **Gigabyte** S.186 Daten auf die Festplatte zu überspielen. Dabei verwendet das Testlabor je eine CD-ROM beziehungsweise DVD mit sehr vielen kleinen und eine mit wenigen großen Dateien. In der Tabelle finden Sie den Mittelwert aus beiden Messungen. Der ist sehr viel anschaulicher und praxisnäher als die Herstellerangaben. Gute Noten gibt es nur für Laufwerke, die kleine und große Dateien schnell übertragen.

Auf Musik-CDs sind Daten anders gespeichert als auf CD-ROMs. Wenn Sie Musik auf den Computer überspielen, muss das DVD-ROM-Laufwerk also ein anderes Leseverfahren anwenden. Fachleute nennen dieses Verfahren „Grabben“[1]. COMPUTERBILD-SPIELE misst deshalb auch, wie schnell die Laufwerke den Inhalt von Musik-CDs zum Computer übertragen. Außerdem messen die Testingenieure die durchschnittliche Suchzeit – also jene Spanne, die das Laufwerk benötigt, um Daten auf einer CD(-ROM) oder DVD zu finden. Eine kurze Suchzeit wirkt sich besonders bei Programmen vorteilhaft aus, die häufig auf verschiedene Stellen einer CD oder DVD zugreifen müssen, etwa bei einem Lexikon. Ebenfalls wichtig: Wie schnell stehen Ihnen Daten von einer CD(-ROM) oder DVD zur Verfügung, nachdem Sie die Scheibe ins Laufwerk eingelegt haben?



Lauf-Schritt: Hier wird das Arbeitstempo der DVD-ROM-Laufwerke gemessen.

LAUTSTÄRKE

Ein laut surrendes und ratterndes DVD-ROM-Laufwerk nervt auf die Dauer. Deshalb unterzieht die Redaktion die Laufwerke einer sehr genauen „Lautheits“-Messung. COMPUTERBILD-SPIELE benutzt dafür ein Lautheitsmessgerät im Wert von 25000 Euro. Dieses Gerät misst die Lautstärke der Laufgeräusche nach einem besonderen Verfahren, das Aufschluss über die vom Menschen „gefühlte“ Belastung am PC-Arbeitsplatz gibt.



Lausch-Aktion: Ermittlung der Laufwerksgeräusche.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-Leistungsnote in Tests von COMPUTERBILD-SPIELE ergibt sich wie folgt: Das Testergebnis (die Note) wird mit dem Gerätepreis multipliziert. Den so erzielten Ergebnissen werden Preis-Leistungsnoten zugeordnet. Beispiel: ein DVD-ROM-Laufwerk mit dem Testergebnis 2,00 kostet 80 Euro. Preis-Leistungs-Index also: 160. Aus der folgenden Tabelle können Sie die Preis-Leistungsnote ablesen. In diesem Beispiel wäre sie „sehr gut“.

bis 200	sehr gut
200,01 bis 300	gut
300,01 bis 400	befriedigend
400,01 bis 500	ausreichend
500,01 bis 600	mangelhaft
über 600	ungenügend

Ausnahme: Mit „mangelhaftem“ Ergebnis getestete Geräte wertet COMPUTERBILD-SPIELE um zwei, „ungenügende“ um drei Noten ab. So wird vermieden, dass äußerst billige, aber unbrauchbare Geräte die Preis-Leistungsnote „gut“ oder gar „sehr gut“ erhalten.

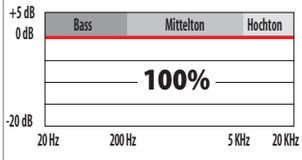
[1] spricht: „Gräbben“

1sprich...El Dschi llecktronnicks" 2sprich..."Peironihr"

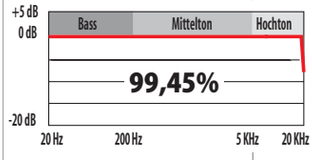
Testergebnisse im Detail

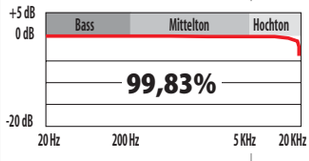
Computer Spiele Test-Sieger / Preis-Leistungs-Sieger

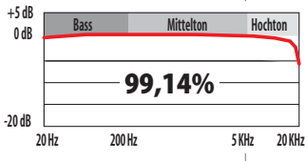
MODELL HERSTELLER	Gewichtung	Platz 1 SD-616 Samsung	Note	Platz 2 DRD-8160B LG Electronics[1]	Note	Platz 3 DVD-A06SW Pioneer[2]	Note
SERVICE	**7%**		**2,85**		**2,28**		**2,42**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	01805/121213 (0,12 €/Min.)	1,96	02154/492160 (0,123 €/Min.)	1,98	06039/8009999 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Englisch (www.samsungelectronics.com)	5,00	Deutsch (www.lge.de)	1,00	Deutsch (www.pioneer.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	01805/121213 (0,12 €/Min.)		02154/492101 (0,123 €/Min.)		06039/8009999 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	01805/121214 (0,12 €/Min.)		02154/492111 (0,123 €/Min.)		06039/8009998 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**2,89**		**3,63**		**3,63**
Installation (Einbau, Inbetriebnahme, überprüft)	3,4%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Alle zum Anschluss benötigten Teile im Lieferumfang enthalten (überprüft)	2%	ja	1,00	nein (EIDE-Kabel fehlt)	3,00	nein (EIDE-Kabel fehlt)	3,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**2,00**		**2,00**		**2,50**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	ausführlich	2,00	ausführlich	2,00	akzeptabel	2,50
GESCHWINDIGKEIT	**40,6%**		**1,76**		**1,84**		**1,82**
Daten von CD-ROM auf **Festplatte** S.186 überspielen (650 Megabyte, gemessen)	14,6%	etwas langsam (3 Minuten 25 Sekunden)	2,55	etwas langsam (3 Minuten 36 Sekunden)	2,76	etwas langsam (3 Minuten 42 Sekunden)	2,88
Daten von **DVD-ROM** S.186 auf Festplatte überspielen (4,70 Gigabyte, gemessen)	11%	sehr schnell (13 Minuten 51 Sekunden)	1,00	sehr schnell (14 Minuten 0 Sekunden)	1,00	sehr schnell (12 Minuten 29 Sekunden)	1,00
Musik-CD auf Festplatte überspielen (74 Minuten, gemessen)	11%	sehr schnell (5 Minuten 55 Sekunden)	1,00	sehr schnell (5 Minuten 50 Sekunden)	1,00	sehr schnell (4 Minuten 33 Sekunden)	1,00
Datei auf CD finden (durchschnittliche Suchzeit, gemessen)	2%	sehr schnell (81 Millisekunden)	1,00	sehr schnell (95 Millisekunden)	1,29	sehr schnell (89 Millisekunden)	1,05
Zeit vom Einlegen bis zur Bereitschaft (CD-/DVD-ROM, gemessen)	2%	sehr lang (9,58/21,22 Sekunden)	5,02	sehr lang (9,82/13,61 Sekunden)	4,89	lang (8,56/10,25 Sekunden)	3,96
QUALITÄT	**36%**		**1,57**		**1,74**		**1,75**
Nicht lesbare CD- und DVD-Arten (überprüft)	6%	keine	1,00	DVD+RW	3,00	8-cm-CDs	2,00
Titel und Interpreten von Musik-CD lesen (CD-Text, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Kopiergeschützte CD-ROM auf Festplatte überspielen (RAW-Modus, überprüft)	4%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Funktioniert mit Kopierschutz **Safedisk 1 und 2** S.186, **Laserlock** S.186, **Securom** S.186 (überprüft)	6%	ja/ja/ja/ja	1,00	ja/ja/ja/ja	1,00	ja/ja/ja/ja	1,00
Fehlerkorrektur CD-ROM (Lesen von Daten/Musik, gemessen)	5%	etwas unzuverlässig (57%/100%)	3,15	zuverlässig (74%/100%)	2,30	etwas unzuverlässig (76%/75%)	3,45
Fehlerkorrektur DVD-ROM (Lesen von Daten, gemessen)	5%	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit 20 **Hertz** S.186 bis 20 **Kilohertz** S.186, gemessen)	5%	sehr hoch (99,45%)	1,06	sehr hoch (99,83%)	1,02	sehr hoch (99,14%)	1,09
Tonstörungen (Klirrfaktor/Quantisierungsverzerrungen/ Geräuschspannungsabstand, gemessen)	3%	viele (0,57%/0,0089%/75,7 **dB** S.186)	4,10	viele (0,16%/0,0100%/75,0 dB)	3,64	viele (0,29%/0,0079%/74,3 dB)	3,81
UMWELT/GESUNDHEIT	**4%**		**5,22**		**5,09**		**5,49**
Betriebsgeräusch (gemessen)	4%	nervend (6,6 **sone** S.186)	5,22	nervend (6,4 sone)	5,09	nervend (8,1 sone)	5,49
SONSTIGES	**5%**		**1,40**		**1,40**		**2,40**
Notauswurf möglich (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00
Aktualisierung des Steuerungsprogramms (Treibers) per Internet (Adresse, überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Abspielbare **Ländercodes** S.186 (überprüft)	1%	alle, einstellbar	1,00	alle, einstellbar	1,00	alle, einstellbar	1,00
Wechsel des Ländercodes möglich (maximal mögliche Anzahl der Umschaltungen, überprüft)	1%	ja (5)	3,00	ja (5)	3,00	ja (5)	3,00
Digital-Tonausgang vorhanden (Funktion überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Bauart/Anschlussart (überprüft)	0%	intern/**EIDE** S.186		intern/EIDE		intern/EIDE	
Lesegeschwindigkeit DVD-/CD-ROM (Herstellerangabe)	0%	16-fach/48-fach		16-fach/48-fach		16-fach/40-fach	
Übertragungsmodus (maximale Geschwindigkeit, Herstellerangabe)	0%	**UDMA-33** S.186 (33 **Megabyte** S.186 /Sekunde		UDMA-33 (33 Megabyte/Sekunde)		**UDMA-66** S.186 (66 Megabyte/Sekunde)	
Steuerungsprogramm (Firmware, überprüft)	0%	Version FS05		Version 1.0		Version 1.14	
Analog-Tonausgang vorhanden (Funktion überprüft)	0%	ja		ja		ja	
Betrieb hochkant möglich (überprüft)	0%	ja		ja		ja	
Einzugmechanismus (überprüft)	0%	Schublade		Schublade		Slot-in (automatischer Einzug)	
Zwischenspeicher (Datenpuffer, überprüft)	0%	512 **Kilobyte** S.186		512 Kilobyte		256 Kilobyte	
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0%	Cyberlink Power DVD 2.55		Cyberlink Power DVD 3.0		Elsa Movie 2000, Spiele: Icewind Dale, Star Wars Episode 1 – The Phantom Menace, Star Wars Episode 1 – Racer	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**1,95**		**2,04**		**2,13**
AUFWERTUNG							
ABWERTUNG							
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,95**	**gut**	**2,04**	**gut**	**2,13**
PREIS/LEISTUNG		**sehr gut**		**sehr gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**80,00 €**		**91,52 €**		**117,09 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Februar fand)		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**70,00 € (West-Mark Computer, Berlin, Tel. 030/47481090)**		**85 € (W.E. Computer, Waldmohr, Tel. 06373/891386)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,95 x 80,00 = 156,00 = sehr gut		2,04 x 91,52 = 186,70 = sehr gut		2,13 x 117,09 = 249,40 = gut	



Im Idealfall sollte der Frequenzgang eine gerade Linie sein, so wie hier.



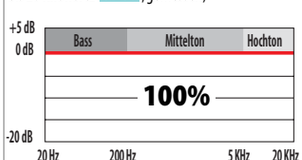
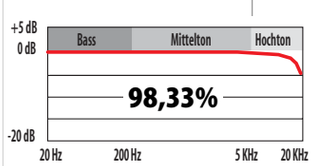
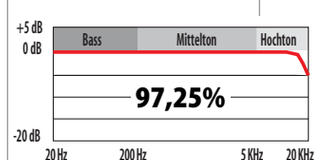
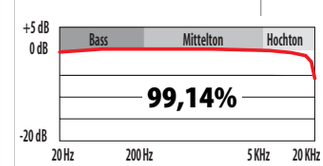




Hier stand im Heft eine Anzeige.

Testergebnisse im Detail

1sprich: „Rileisis" 2sprich: „Toschiba" 3sprich: „Peionihr"

		Platz 4		Platz 5		Platz 6	
MODELL		**RELISYS[1] DVD-16/40 RE**		**SD-M 1612**		**DVD-116**	
HERSTELLER	Gewichtung	Teco	Note	Toshiba[2]	Note	Pioneer[3]	Note
SERVICE	**7%**		**4,57**		**2,85**		**2,42**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	1%	Reparatur beim Hersteller	5,00	Austausch beim Händler	2,00	Austausch beim Hersteller	3,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	2%	keine	6,00	01805/834373 (0,12 €/Min.)	1,96	06039/8009999 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.relisys.de)	6,00	Englisch (www.toshiba-europe.com)	5,00	Deutsch (www.pioneer.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	02102/43970 (0,123 €/Min.)		01805/834373 (0,12 €/Min.)		06039/8009999 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, überprüft)	0%	02102/439711 (0,123 €/Min.)		02131/158583 (0,123 €/Min.)		06039/8009998 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**3,63**		**2,89**		**4,74**
Installation (Einbau, Inbetriebnahme, überprüft)	3,4%	schwierig	4,00	schwierig	4,00	schwierig	4,00
Alle zum Anschluss benötigten Teile im Lieferumfang enthalten (überprüft)	2%	nein (EIDE-Kabel fehlt)	3,00	ja	1,00	nein (Schrauben, Audio- und EIDE-Kabel fehlen)	6,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**		**3,50**		**4,00**
Umfang/Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50	etwas knapp	3,50	ziemlich knapp	4,00
GESCHWINDIGKEIT	**40,6%**		**2,05**		**2,23**		**1,86**
Daten von CD-ROM auf **Festplatte** S.186 überspielen (650 Megabyte, gemessen)	14,6%	etwas langsam (4 Minuten 2 Sekunden)	3,27	schnell (3 Minuten 20 Sekunden)	2,45	etwas langsam (3 Minuten 42 Sekunden)	2,88
Daten von **DVD-ROM** S.186 auf Festplatte überspielen (4,70 Gigabyte, gemessen)	11%	sehr schnell (15 Minuten 10 Sekunden)	1,00	sehr schnell (13 Minuten 28 Sekunden)	1,00	sehr schnell (12 Minuten 34 Sekunden)	1,00
Musik-CD auf Festplatte überspielen (74 Minuten, gemessen)	11%	sehr schnell (5 Minuten 42 Sekunden)	1,00	etwas langsam (8 Minuten 37 Sekunden)	2,75	sehr schnell (4 Minuten 36 Sekunden)	1,00
Datei auf CD finden (durchschnittliche Suchzeit, gemessen)	2%	sehr schnell (94 Millisekunden)	1,25	sehr schnell (96 Millisekunden)	1,33	sehr schnell (91 Millisekunden)	1,13
Zeit vom Einlegen bis zur Bereitschaft (CD-/DVD-ROM, gemessen)	2%	sehr lang (33,75/39,65 Sekunden)	5,49	sehr lang (20,80/16,72 Sekunden)	5,49	sehr lang (9,64/12,59 Sekunden)	4,65
QUALITÄT	**36%**		**2,12**		**2,02**		**1,65**
Nicht lesbare CD- und DVD-Arten (überprüft)	6%	keine	1,00	keine	1,00	keine	1,00
Titel und Interpreten von Musik-CD lesen (CD-Text, überprüft)	2%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Kopiergeschützte CD-ROM auf Festplatte überspielen (RAW-Modus, überprüft)	4%	nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00
Funktioniert mit Kopierschutz **Safedisk 1 und 2** S.186, **Laserlock** S.186, **Securom** S.186 (überprüft)	6%	ja/ja/ja/ja	1,00	ja/ja/ja/ja	1,00	ja/ja/ja/ja	1,00
Fehlerkorrektur CD-ROM (Lesen von Daten/Musik, gemessen)	5%	etwas unzuverlässig (57%/107%)	3,15	etwas unzuverlässig (67%/90%)	2,70	unzuverlässig (77%/65%)	3,90
Fehlerkorrektur DVD-ROM (Lesen von Daten, gemessen)	5%	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00	sehr zuverlässig (100%)	1,00
Klangtreue (Frequenzgang-Genauigkeit 20 **Hertz** S.186 bis 20 **Kilohertz** S.186, gemessen)	5%	sehr hoch (98,33%)	1,17	sehr hoch (97,25 %)	1,25	sehr hoch (99,14%)	1,09
		 Im Idealfall sollte der Frequenzgang eine gerade Linie sein, so wie hier						
Tonstörungen (Klirrfaktor/Quantisierungsverzerrungen/ Geräuschspannungsabstand, gemessen)	3%	viele (0,45%/0,0200%/75,8 **dB** S.186)	3,96	etwas viele (0,07%/0,0316%/82,5 dB)	3,35	viele (0,28%/0,0071%/72,0 dB)	3,86
UMWELT/GESUNDHEIT	**4%**		**3,62**		**5,49**		**5,49**
Betriebsgeräusch (gemessen)	4%	störend (4,2 **sone** S.186)	3,62	nervend (7,0 sone)	5,49	nervend (7,6 sone)	5,49
SONSTIGES	**5%**		**2,00**		**3,60**		**2,60**
Notauswurf möglich (überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	ja	1,00
Aktualisierung des Steuerungsprogramms (Treibers) per Internet (Adresse, überprüft)	1%	nein	6,00	nein	6,00	ja	1,00
Abspielbare **Ländercodes** S.186 (überprüft)	1%	alle (Codefree)	1,00	Code 2 (Europa)	4,00	alle, einstellbar	1,00
Wechsel des Ländercodes möglich (maximal mögliche Anzahl der Umschaltungen, überprüft)	1%	ja (beliebig)	1,00	nein	6,00	ja (4)	4,00
Digital-Tonausgang vorhanden (Funktion überprüft)	1%	ja	1,00	ja	1,00	nein	6,00
Bauart/Anschlussart (überprüft)	0%	intern/**EIDE** S.186		intern/EIDE		intern/EIDE	
Lesegeschwindigkeit DVD-/CD-ROM (Herstellerangabe)	0%	16-fach/40-fach		16-fach/48-fach		16-fach/40-fach	
Übertragungsmodus (maximale Geschwindigkeit, Herstellerangabe)	0%	**UDMA-66** S.186 (66 **Megabyte** S.186 /Sekunde)		**UDMA-33** S.186 (33 Megabyte/Sekunde)		UDMA-66 (66 Megabyte/Sekunde)	
Steuerungsprogramm (Firmware, überprüft)	0%	Version 1.0		Version 1.0		Version 1.22	
Analog-Tonausgang vorhanden (Funktion überprüft)	0%	ja		ja		ja	
Betrieb hochkant möglich (überprüft)	0%	ja		ja		ja	
Einzugmechanismus (überprüft)	0%	Schublade		Schublade		Schublade	
Zwischenspeicher (Datenpuffer, überprüft)	0%	512 **Kilobyte** S.186		512 Kilobyte		256 Kilobyte	
Mitgelieferte Programme (überprüft)	0%	Steuerungsprogramm (Treiber) für DOS		Win DVD 2000 Version 2.4, Irfanview, Nero Drive Speed, Music Match Jukebox 6		keine	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,43**		**2,46**		**2,21**
AUFWERTUNG		DVDs mit beliebigem **Regionalcode** S.186 abspielbar	**-0,50**				
ABWERTUNG		kein DVD-Abspielprogramm mitgeliefert	**+0,50**			kein DVD-Abspielprogramm mitgeliefert	**+0,50**
TESTERGEBNIS		**gut**	**2,43**	**gut**	**2,46**	**befriedigend**	**2,71**
PREIS/LEISTUNG		**gut**		**gut**		**gut**	
Preis (laut Hersteller)		**99,00 €**		**99,00 €**		**91,52 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Februar fand)		**73,50 € (W.E. Computer, Waldmohr, Tel. 06373/891386)**		**88,00 € (W.E. Computer, Waldmohr, Tel. 06373/891386)**		**78,47 € (Pricecontrast, München, Tel. 01805/774232)**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		2,43 x 99,00 = 240,57 = gut		2,46 x 99,00 = 243,54 = gut		2,71 x 91,52 = 248,02 = gut	

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt

COMPUTERBILD-SPIELE hat sechs neue DVD-ROM-Laufwerke mit EIDE-Anschluss S. 186 einem Vergleichstest unterzogen. Für die Auswahl der Testgeräte waren folgende Kriterien maßgeblich:

- Alle DVD-ROM-Laufwerke 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 DVD-ROM-Laufwerke nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Packwaren: typische DVD-Laufwerk-Kartons.

Platz 1 Samsung SD-616

Computer Spiele Test-Sieger
Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	80,00 €



Wichtig für die Tonwiedergabe: Damit Sie beim Abspielen von DVD-Videos auch etwas hören, müssen Sie mit Hilfe des abgebildeten Verbindungskabels das DVD-ROM-Laufwerk mit der Soundkarte verbinden.

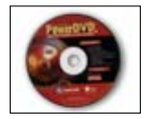
- + Hohe Geschwindigkeit
- + DVD-Abspielprogramm mitgeliefert
- + Liest alle CDs und DVDs
- − Betriebsgeräusch nervt

Infos bei: Samsung GmbH, Am Kronberger Hang 8, 65824 Schwalbach

Platz 2 LG Electronics DRD-8160B



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	sehr gut
Preis:	91,52 €



Das Programm „Cyberlink Power DVD“ zum Abspielen von Videos auf **DVD-ROM** S. 186 gehört zum Lieferumfang des „LG Electronics DRD-8160 B“.

- + Hohe Geschwindigkeit
- + DVD-Abspielprogramm mitgeliefert
- − Betriebsgeräusch nervt
- − Liest keine DVD+RWs S. 186

Infos bei: LG Electronics GmbH, Jakob-Kaiser-Str. 12, 47877 Willich

Platz 3 Pioneer DVD-A06SW



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	117,09 €



Schieben Sie eine DVD-ROM oder CD-ROM etwa einen Zentimeter weit in den Laufwerksschlitz, so wird die automatisch eingezogen. Nachteil: Die Silberscheiben tragen schneller Kratzer davon als bei der üblichen Schublade.

- + Hohe Geschwindigkeit
- + DVD-Abspielprogramm mitgeliefert
- − Betriebsgeräusch nervt
- − Liest keine 8-cm-CDs

Infos bei: Pioneer GmbH, Hanns-Martin-Schleyer-Str. 35, 47877 Willich

Platz 4 Teco Relisys DVD-16/40 RE



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	99,00 €



Zum Lieferumfang jedes DVD-ROM-Laufwerks sollten die zur Befestigung im Computer notwendigen Schrauben gehören – beim „Teco Relisys DVD-16/40 RE“ beispielsweise ist das der Fall.

- + Kein Regionsschutz (Code free)
- + Hohe Geschwindigkeit
- + Liest alle CDs und DVDs
- − Betriebsgeräusch nervt
- − Kein DVD-Abspielprogramm mitgeliefert

Infos bei: Teco GmbH, Blohmstr. 20, 21079 Hamburg

Platz 5 Toshiba SD-M 1612



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	gut
Preis:	99,00 €



Sehr gut: Im Lieferumfang des „Toshiba SD-M 1612“ befindet sich auch das für Einbau und Inbetriebnahme des Laufwerks benötigte **EIDE-Anschlusskabel** S. 186.

- + Hohe Geschwindigkeit
- + DVD-Abspielprogramm mitgeliefert
- + Liest alle CDs und DVDs
- − Betriebsgeräusch nervt

Infos bei: Toshiba Europe GmbH, Hammfelddamm 8, 41460 Neuss

Platz 6 Pioneer DVD-116



Testergebnis:	befriedigend
Preis/Leistung:	gut
Preis:	91,52 €



Wer ungestört und ohne zu stören Videofilme und Musik am PC abspielen möchte, findet Kopfhöreranschluss nebst Lautstärkeregler an der Front des „Pioneer DVD-116“.

- + Hohe Geschwindigkeit
- + Liest alle CDs und DVDs
- − Betriebsgeräusch nervt
- − Kein DVD-Abspielprogramm mitgeliefert

Infos bei: Pioneer GmbH, Hanns-Martin-Schleyer-Str. 35, 47877 Willich

Hier stand im Heft eine Anzeige.

TEST: SPIELEKONSOLEN

Das Duell



Microsoft will mit der neuen Xbox dem Playstation-2-Hersteller Sony die Marktführerschaft bei Spielekonsolen abjagen (siehe Interview Seite 12). Aber: Ist die Xbox auch genauso gut? Ist sie vielleicht sogar besser als die Playstation 2? COMPUTERBILD-SPIELE hat rechtzeitig vorm Verkaufsstart der Xbox am 14. März beide Konsolen einem umfangreichen Vergleichstest unterzogen

Die erste Note in dem spannenden Duell wurde im hauseigenen Labor von COMPUTERBILD-SPIELE vergeben. Es ging um diese Fragen: Wie gut liegt die zur Konsole gehörende Spieletastatur in der Hand? Sind alle Bedienelemente an Konsole und an Tastatur ohne Verrenkungen zu erreichen? Die Playstation 2 zog im Zweikampf mit einem „gut" nach vorn: Ihre Tastatur kommt der Hand einfach besser entgegen, und zusätzliche Bedienelemente, wie etwa ein **Mini-Steuerknüppel** S.186, sind ohne Fingerakrobatik zu erreichen – egal, ob der Spieler sehr große Hände hat oder sehr kleine. Die Xbox ist in diesem Punkt nur „befriedigend". Ihre Tastatur ist recht groß und dadurch problematisch für Kinderhände.

In Abschnitt zwei des Duells wurde die Bildqualität untersucht, und zwar im renommierten und unabhängigen Testinstitut Innovationstechnik Bremen. Beide Konsolen schnitten nach Auswertung aller Prüfpunkte „befriedigend" ab. Die Xbox aber kam fast auf die Note Zwei, die Playstation 2 schrammte knapp an einer Vier vorbei. Das lag vor allem am Prüfpunkt „Szenenwiedergabe", wo sich die Xbox mit der Bewertung „nahezu realistisch" ein klares „gut" einhandelte. An der Playstation 2 bemängelten die Experten einen blockweisen Aufbau von Hintergrundbildern, und die Figuren bewegten sich nicht flüssig. Höchstens „ausreichend" hieß die Wertung.

Das Duell wurde an einen weiteren Austragungsort verlegt: zu den Münchner HiFi-Spezialisten AV t.o.p. Die sollten prüfen, ob der Spielton möglichst klar und deutlich zu den Lautsprechern des Fernsehers wandert. Resultat: „sehr gut" für Microsofts Xbox. Mit originalgetreuer Klangwiedergabe und wenigen Tonstörungen ließ sie auch in diesem Punkt die Playsta-tion 2 hinter sich. Die Sony-Konsole bekam immerhin „gut" – die Klangwiedergabe ist jedoch um elf Prozent schlechter als die der Konkurrenz.

Jetzt wurde im Duell mit harten Bandagen gekämpft: im Testinstitut und Umweltlabor Fujitsu-Siemens in Augsburg. Es ging um die Robustheit der Konsolen und ihrer Spieletastaturen. Eine eigens konstruierte Maschine drückte die Knöpfe jeder Tastatur 120 000 Mal. Das ist eine realistische Zahl, die ein Durchschnittsspieler nach zwei Jahren erreicht. Und nach so viel Drückerei sollte eine Tastatur auch noch keinen Schaden genommen haben. So war es auch in Augsburg. „Keinerlei Beanstandungen, die Geräte funktionieren genauso wie vor dem Dauertest", ließen die Ingenieure verlauten – „sehr gut" für beide. Dann wurden die Tastaturen im „Flüssigkeitstest" mit klebriger Cola begossen und im „Staubtest" mit feingesiebter Asche berieselt. Auch dies hielten beide aus – wieder „sehr gut".

Nun mussten erst die Tastaturen, dann auch die Konsolen in einen „Falltest". Das heißt für die Tastaturen: freier Fall aus 80 Zentimetern Höhe und 100 Stürze in einer so genannten Falltrommel. Auch diesen Test bestanden beide Tastaturen unbeschadet – jeweils ein „sehr gut".

Jetzt waren die Konsolen dran. Weil so ein Gerät durchaus Mal vom Schreibtisch fallen kann, werden sie in Tischhöhe, also 80 Zentimetern „ausgeklinkt" und krachen zu Boden. Hält die Konsole das aus? Zerspringt sie in zig Einzelteile? Kann man danach noch mit ihr spielen? Die Xbox erwies sich als stark im Nehmen. Die Blende an der Frontseite löste sich leicht, konnte aber wieder angedrückt werden. Die Funktion, und das ist das Wichtigste, blieb ohne jede Störung – das gab ohne jeden Zweifel „sehr gut".

Die Konkurrenz-Konsole stürzte in diesem Duell-Punkt ab. Beim Aufprall auf den Boden riss die Platine der Stromversorgung. Das DVD-Laufwerk fiel aus. Nichts ging mehr bei der Playstation 2 – „ungenügend".

Nun zu Auf- und Abwertungen in den Test-Tabellen: Die Playstation 2 verdient 0,30 Notenstufen extra, weil auf ihr auch die Spiele des Vorgängermodells Playstation 1 laufen. Xbox wie Playstation 2 bekommen 0,20 Notenstufen zusätzlich für den in den Tastaturen eingebauten **Rütteleffekt** S.186 und 0,10 für die Möglichkeit, Musik-CDs abspielen zu können. Wer eine Playstation 2 besitzt, kann DVD-Filme genießen. Das gibt einen Bonus von 0,30 Notenstufen. Dazu kommen bei der Sony-Konsole je 0,10 Aufwertungen für Festplatteneinschub und **optisch-digitalen Tonausgang** S.186. In der Xbox ist eine Festplatte schon eingebaut. Es müssen nicht wie bei der Playstation 2 teure Speicherkarten gekauft werden, um Spielstände zu sichern. Außerdem lassen sich Lieder von Musik-CDs aufspielen (je nach Länge bis zu 100 Titel), die während des Spielens gehört werden können. Ferner werden die langen Ladezeiten des DVD-ROM-Laufwerks

FÜR DEN NOT-„FALL"

Für den Fall der Fälle: Im Eifer des Spielgefechts folgt schon mal ein kräftiger Zug am Anschlusskabel der Spieletastatur. Damit nicht gleich die ganze Konsole mitgerissen wird und auf den Boden kracht, hat Microsoft einen zusätzlichen Verbindungsstecker in das Anschlusskabel der Tastatur eingefügt. Ein kräftiges Reißen – und die Verbindung zur Xbox wird getrennt, ohne dass die Konsole mitgezogen wird.



Verbindung getrennt – beim kräftigen Zug am Kabel der Tastatur.

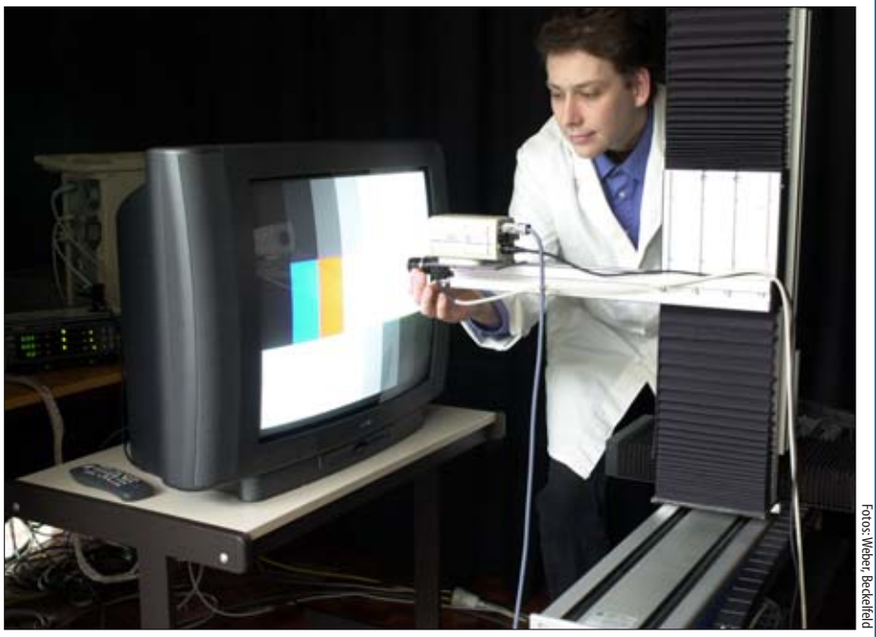


durch die Festplatte verkürzt, da diese wichtige Daten zwischenspeichert. Das alles bringt der Xbox eine Aufwertung um 0,30. Um 0,10 Notenstufen runter ging es für beide Konsolen, weil zum Lieferumfang kein Antennenanschlusskabel gehört. Das Kabel ist wichtig für ältere Fernsehgeräte, da diese oft keine **Scart-Buchse** S.186 besitzen. Nochmals 0,10 Notenstufen wurde bei der Xbox abgewertet, weil sich DVD-Filme nur mit dem Zusatzgerät „DVD-Playback-Kit“ (49,99 Euro) ansehen lassen.

Wer hat das Duell gewonnen? Es ist der Neuling Xbox, der insgesamt „gut“ abschnitt. Gegenüber der Playstation 2 hat sie eine wesentlich bessere Ton- und Bildqualität. Bei aller Güte: Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist bei der Xbox angesichts des Kaufpreises von 479 Euro „ungenügend“. Mit 306,95 Euro ist jedoch auch die Playstation 2 kein Schnäppchen – „mangelhaft“ in der Preis-Leistungs-Bewertung. So gibt es in diesem Vergleichstest von COMPUTERBILD-SPIELE auch keinen Preis-Leistungs-Sieger. Um „Sieger“ sein zu dürfen, bedarf es nämlich mindestens einer „ausreichenden“ Preis-Leistungs-Note.

So aufwendig testet COMPUTERBILD-SPIELE

COMPUTERBILD-SPIELE hat die Sony Playstation 2 und die Microsoft Xbox einem Vergleichstest unterzogen. Die Prüfungen erfolgten im eigenen Labor und in drei unabhängigen Instituten.



Fotos: Weber, Beckefeld

Kontrast- und Farbenspiel: An der 50 000 Mark teuren Messapparatur von Innovationstechnik wird geprüft, wie gut die Farb-, Kontrast- und Helligkeitsdarstellung der Spielekonsolen ist.

INSTALLATION

Die Redaktion überprüft, wie einfach sich Spielekonsolen anschließen und in Betrieb nehmen lassen. Die Beschreibung aller dazu nötigen Schritte sollte im Handbuch so verständlich abgefasst sein, dass auch Anfänger keine Probleme damit haben.

SPIELETASTATUR

Wie gut sind die Tastaturen der Konsolen ausgestattet, und wie liegen sie in der Hand? Zehn erfahrene Spieler aus der Redaktion erproben die kleinen Steuergeräte unter den Aspekten Handhabung, Erreichbarkeit der Bedienelemente und Griffgefühl. Außerdem wichtig: Wie viele Bedientasten gibt es, sind **Mini-Steuerknüppel** S.186, **Zusatzstift** S.186 und **Geschwindigkeits-/ Schubregler** S.186 vorhanden?

SPIELEKONSOLE

Auch an den Konsolen selbst sind leicht erreichbare Bedienelemente ein Pluspunkt. Ferner wird bewertet, wie viele Spieletastaturen sich anschließen lassen und ob eine Speicherung der Spielstände ohne Zusatzausrüstung möglich ist.

BILDQUALITÄT

Das Institut Innovationstechnik Bremen ist auf Messungen der Bildqualität spezialisiert. Es nimmt die Konsolen buchstäblich unter die Lupe. Mehrere Experten überprüfen die Genauigkeit der Wiedergabe. Dabei werden Unschärfen oder Verzerrungen gnadenlos aufgedeckt. Eine Spezialkamera vergrößert die Bilder so stark, dass kein Fehler verborgen bleibt. Die Beurteilung der Wiedergabequalität erfolgt getrennt für Texte, Grafiken und bewegte Szenen.



Freudenspiel: Mitarbeiter testen die Szenwiedergabe.

TONQUALITÄT

Im Labor der Münchner HiFi-Experten von AV t.o.p. Messtechnik geht kein Ton ins Leere: Hoch empfindliche Messgeräte ermitteln, wie präzise die Tonwiedergabe ist. Denn nichts ist beim Spielen ärgerlicher, als noch nicht einmal die gesprochenen Anweisungen zu verstehen. Natürlich spielt dabei die Qualität des Fernsehers eine große Rolle. Um dessen Einfluss auszuschließen, erfolgen die Messungen direkt am Tonausgang der Spielekonsole.

FALLTEST

Ein harter Brocken für die Prüflinge ist der Falltest. Zunächst lässt eine Spezialapparatur Tastaturen und Konsolen aus 80 Zentimetern (Schreibtischhöhe) fallen. Die Tastaturen müssen anschließend noch 100 Umdrehungen im „Schleudergang“ der so genannten „Falltrommel“ überstehen. Diese erhebliche mechanische Belastung sollte möglichst keine sichtbaren Schäden oder gar Funktionsstörungen an den Geräten verursachen.

VERSCHLEISSTEST

Halten die Tastaturen eine normales Einsatzdauer lang durch? Der Langzeit-Test erfolgt automatisch und im Zeitraffer: eine aufwendige Apparatur betätigt alle Knöpfe und Tasten 120 000 Mal. Ein „sehr gut“ erteilt die Redaktion nur, wenn anschließend alle Tasten noch einwandfrei arbeiten.

STAUBTEST

Oft liegen die Geräte Monate lang herum und stauben voll. Im Test wird diese allmähliche Verunreinigung mit extrem fein gesiebter Asche nachgestellt. Auch nach dieser „Schnellverstaubung“ müssen alle Bedienelemente problemlos funktionieren.



Fallspiel: Um 80 Zentimeter abwärts ging's für die Konsolen.

FLÜSSIGKEITSTEST

Dass beim Spielen mal ein Glas Cola umkippt und sein klebriger Inhalt sich auf die Tastatur ergießt, ist ärgerlich. Aber leider nicht ungewöhnlich. Also gehört die Dusche mit Zuckerbrause zum Testprogramm. Unmittelbar danach gibt es einen ersten Funktionstest. Ein zweiter folgt nach 24 Stunden, wenn der Koffein-Sprudel trocken ist.

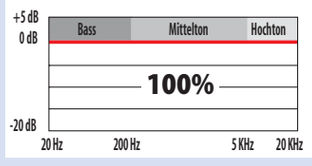
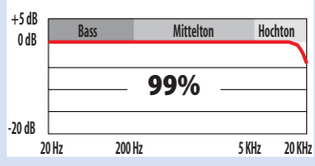
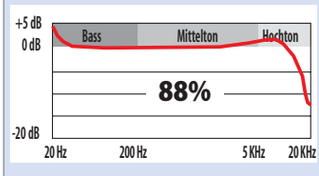
PREIS/LEISTUNG

Der Preis-Leistungs-Index ergibt sich aus einer einfachen Berechnung: der Gerätepreis wird mit dem Testergebnis multipliziert. Beispiel: Eine Konsole mit dem Testergebnis „gut“ (2,0) kostet 100 Euro. Daraus folgt ein Index von 200. In der unten stehenden Tabelle können Sie die Zuordnung der Indexwerte und Preis-Leistungsnoten, im Beispiel ein „gut“, ablesen.

bis 165	sehr gut
165,01 bis 330	gut
330,01 bis 495	befriedigend
495,01 bis 660	ausreichend
660,01 bis 825	mangelhaft
über 825,01	ungenügend

Testergebnisse im Detail

Computer Spiele Test-Sieger

MODELL HERSTELLER	Gewichtung	Platz 1 Xbox Microsoft	Note	Platz 2 Playstation 2 Sony	Note
SERVICE	**10%**		**2,70**		**2,99**
Garantiedauer (Herstellerangabe)	3%	normal (24 Monate)	3,00	normal (24 Monate)	3,00
Garantieart (Herstellerangabe)	3%	Austausch beim Hersteller	3,00	Austausch beim Hersteller	3,00
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Kosten, überprüft)	3%	0800/1812968 (kostenlos)	1,00	01805/766977 (0,12 €/Min.)	1,96
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	keine (www.xbox.de)	6,00	keine (www.playstation.de)	6,00
Info-Telefon (maximale Kosten, überprüft)	0%	keins		01805/252586 (0,12 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Kosten, überprüft)	0%	keins		06102/433333 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**6%**		**1,67**		**1,67**
Handbuch (überprüft)	2%	ausführlich	2,00	ausführlich	2,00
Sprache (überprüft)	2%	Deutsch	1,00	Deutsch	1,00
Anschluss und Inbetriebnahme der Spielekonsole (überprüft)	2%	einfach	2,00	einfach	2,00
TASTATUR	**14%**		**2,93**		**2,79**
Handhabung der Spieletastatur (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00	einfach	2,00
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00	gut	2,00
Griffgefühl an der Spieletastatur (überprüft)	2%	angenehm	2,00	angenehm	2,00
Anzahl der Bedienungstasten (überprüft)	2%	groß (11)	2,00	groß (11)	2,00
zusätzliche(r) **Mini-Steuerknüppel** S. 186 (Anzahl, überprüft)	2%	vorhanden (2)	1,00	vorhanden (2)	1,00
Geschwindigkeits-/Schubregler S. 186 (überprüft)	2%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Zusatzstift (überprüft)	1%	nicht vorhanden	6,00	nicht vorhanden	6,00
Kabellänge (gemessen)	1%	sehr groß (3,00 m)	1,00	normal (2,00 m)	3,00
KONSOLE	**13%**		**2,54**		**4,85**
Erreichbarkeit aller Bedienelemente (überprüft)	2%	gut	2,00	gut	2,00
Anzahl der Anschlussmöglichkeiten für Spieletastaturen (überprüft)	3%	groß (4)	2,00	gering (2)	4,00
Speicherung der Spielstände ohne Zusatzgeräte möglich (überprüft)	3%	ja	1,00	nein	6,00
Musik-CD-R S. 186 abspielbar (überprüft)	2%	nein	6,00	nein	6,00
Musik-CD-RW S. 186 abspielbar (überprüft)	2%	ja	1,00	nein	6,00
Stromverbrauch (An/Aus, gemessen)	1%	zu hoch (69/1/1Watt)[1]	6,00	sehr hoch (32 Watt /1/ 0 Watt)	5,00
BILDQUALITÄT	**24%**		**2,83**		**3,33**
Bildauflösung (überprüft)	3%	normal (Bildhöhe etwas begrenzt, gestaucht und verschoben)	3,00	normal (Bildhöhe etwas begrenzt, gestaucht und verschoben)	3,00
Farbechtheit (Farbtreue/Helligkeitstreue/Helligkeitsverteilung, überprüft)	3%	verfälscht (zu geringe Sättigung, blasse Darstellung)	4,00	verfälscht (zu geringe Sättigung, blasse Darstellung)	4,00
Bildstörungen (Verzerrungen/Konvergenz, überprüft)	3%	hoch (Bildpunktverschiebungen)	4,00	hoch (störendes Halbbildflimmern)	4,00
Helligkeit (maximale Helligkeit/Kontrast, überprüft)	3%	normal (guter Kontrast, geringe Helligkeit)	3,00	normal (guter Kontrast, geringe Helligkeit)	3,00
Textwiedergabe (überprüft)	2%	akzeptabel (guter Zeichenkontrast, Trennung nicht ausreichend)	3,00	verfälscht (leicht unscharf)	4,00
Grafikwiedergabe (überprüft)	5%	gut (nahezu realistisch)	2,00	gut (nahezu realistisch)	2,00
Szenenwiedergabe (überprüft)	5%	gut (nahezu realistisch)	2,00	verfälscht (blockw. Hintergrundaufbau, unflüssige Bewegungen)	4,00
TONQUALITÄT	**11%**		**1,34**		**2,01**
Klangtreue Wiedergabe (Frequenzgang-Abweichung 20 Hz bis 20 kHz, gemessen)	8%	originalgetreu (99 %)	1,10	fast originalgetreu (88 %)	2,20
 Im Idealfall sollte der Frequenzgang eine gerade Linie sein, so wie hier.					
Verzerrungen (Klirrfaktor bei 1 kHz, gemessen)	3%	gering (0,28 %)	1,98	sehr gering (0,14 %)	1,49
ROBUSTHEIT	**18%**		**1,22**		**2,11**
Falltest Spieletastatur (überprüft)	3%	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Falltest Spielekonsole (überprüft)	4%	leichte Beschädigung (Frontblende löst sich, Funktion o.k.)	2,00	nicht bestanden	6,00
Verschleißtest Spieletastatur (überprüft)	5%	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Staubtest Spieletastatur (überprüft)	3%	bestanden	1,00	bestanden	1,00
Flüssigkeitstest Spieletastatur (überprüft)	3%	bestanden	1,00	bestanden	1,00
MITGELIEFERTES ZUBEHÖR	**4%**		**4,00**		**4,00**
Anschlusskabel für Fernseher (überprüft)	2%	Scart-Anschlusskabel	2,00	Scart-Anschlusskabel	2,00
Spiele (überprüft)	2%	kein Spiel mitgeliefert	6,00	kein Spiel mitgeliefert	6,00
SONSTIGES	**0%**		**0,00**		**0,00**
Lieferumfang (überprüft)	0%	Konsole, Spieletastatur, Scart-Anschlusskabel, Scart-Adapter, Stromkabel		Konsole, Spieletastatur, Scart-Anschlusskabel, Scart-Adapter, Stromkabel	
erhältliches Zubehör (überprüft)	0%	Modul zum Speichern von Spielständen, Steuerknüppel, Lenkrad, Fernbedienung für den DVD-Spieler		Modul zum Speichern von Spielständen, Steuerknüppel, Lenkrad, Fernbedienung für den DVD-Spieler	
Anzahl der erhältlichen Spiele	0%	21 zum Verkaufsstart am 14. März		rund 900	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,32**		**2,98**
AUFWERTUNG		**Rütteleffekt** S. 186 in Spieletastatur eingebaut Musik-CDs abspielbar **Festplatte** S. 186 eingebaut	**- 0,20** **- 0,10** **- 0,30**	Spiele für „Playstation 1" abspielbar Rütteleffekt in Spieletastatur eingebaut Musik-CDs abspielbar DVD-Filme abspielbar Einschub für Festplatte vorhanden **optisch-digitaler Tonausgang** S. 186 vorhanden	**- 0,30** **- 0,20** **- 0,10** **- 0,10** **- 0,10** **- 0,10**
ABWERTUNG		kein Antennenanschlusskabel mitgeliefert DVD-Filme nur mit „DVD-Playback-Kit" (49,99 Euro) abspielbar	**+ 0,10** **+ 0,10**	kein Antennenanschlusskabel mitgeliefert	**+ 0,10**
TESTERGEBNIS		**gut**	**1,92**	**gut**	**2,18**
PREIS/LEISTUNG		**ungenügend**		**mangelhaft**	
Preis (laut Hersteller)		**479,00 €**		**306,95 €**	
Preisempfehlung (günstigster Preis, den die Redaktion im Monat Februar fand, ermittelt bei über 120 Händlern)		**kein günstigeres Angebot gefunden**		**305 €, Computeruniverse.net. Friedrichsdorf, Tel. 0700/86483773**	
Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note x Preis)		1,92 x 479,00 = 919,68 = ungenügend		2,18 x 306,95 = 669,15 = mangelhaft	

[1] Ausschalter unwirksam, daher als „zu hoch" eingestuft (Note 6)

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Die getesteten Produkte kurz vorgestellt



Im Anflug: die Neue – Microsoft Xbox. Ab 14. März zu haben.

COMPUTERBILD-SPIELE hat zwei Spielekonsolen im Vergleichstest geprüft – den Weltmarktführer und den künftigen Herausforderer. Die Auswahlkriterien:

- Die Spielekonsolen sollten möglichst neu auf dem Markt sein.
- So genannte Prototypen (Vorserienmodelle) wurden nicht berücksichtigt. Solche Geräte werden in der Regel bis zur Markteinführung noch erheblich verändert.
- Beide Hersteller sicherten zu, dass die Spielekonsolen nach Veröffentlichung des Vergleichstests noch mindestens zwei weitere Monate lang im Handel erhältlich sein werden.



Im Umlauf: die Bewährte – Sony Playstation 2. Seit 15 Monaten zu haben.

Platz 1 Microsoft Xbox

Computer Spiele Test-Sieger



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	ungenügend
Preis:	479,00 €



Besonderheiten: Zwei Spielekonsolen des Typs Xbox lassen sich mit einem „System Link Kabel“ (29,99 Euro) verbinden. Das Kabel wird einfach in diese Buchse an der Geräterückseite gesteckt.



Die Xbox hat zwei Spielgeräte-Anschlüsse mehr als die Sony Playstation 2. Mithilfe zusätzlicher Spieletastaturen (Gamepads) können bis zu vier Spieler gegen- oder miteinander antreten.

Pluspunkte

- Sehr gute Tonqualität
- Akzeptable Bildqualität
- Angenehmes Griffgefühl der Spieletastatur

Minuspunkte

- Sehr hoher Preis
- Musik CD-Rs nicht abspielbar
- DVDs nur mit „DVD-Playback-Kit“ abspielbar
- Nur deutschsprachige DVDs abspielbar
- Keine Fernbedienung für den DVD-Spieler mitgeliefert

Infos bei: Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim

Platz 2 Sony Playstation 2



Testergebnis:	gut
Preis/Leistung:	mangelhaft
Preis:	306,95 €



Besonderheiten: An der Gehäusefront der Sony Playstation 2 befinden sich zwei **USB-Buchsen** S.186. Die ermöglichen es, Zusatzgeräte, wie Modems, Tastaturen oder Lenkräder, anzuschließen.



Rechts neben den USB-Buchsen finden Sie diesen Anschluss. Über ein „Console iLink Cable“ (14,99 Euro) lassen sich zwei Geräte hier miteinander vernetzen. Dann können Sie vor zwei Fernsehgeräten mit- oder gegeneinander spielen.

Pluspunkte

- Gute Tonqualität
- Spiele für „Playstation 1“ abspielbar
- DVD-Filme abspielbar
- Gute Handhabung und angenehmes Griffgefühl der Spieletastatur

Minuspunkte

- Sehr hoher Preis
- Musik CD-Rs und CD-RWs nicht abspielbar
- Nur deutschsprachige DVDs abspielbar
- Keine Fernbedienung für den DVD-Spieler mitgeliefert

Infos bei: Sony GmbH, Frankfurter Str. 233, 63263 Neu-Isenburg

Produktvorschau



In Kürze: der Würfel – Nintendo Gamecube. Ab 3. Mai zu haben.

Der Mai wird kommen und mit ihm eine weitere neue Spielekonsole. Die Dritte, und zwar am Dritten des Monats. Hersteller: Nintendo. Name: Gamecube. Er tritt die Nachfolge des über 32 Millionen Mal verkauften N 64 an. Technische Details laut Nintendo: IBM „Gekko-“**Prozessor** S.186 mit einer **Taktfrequenz** S.186 von 485 **Megahertz** S.186. Höchste Detailgenauigkeit soll der **Grafikprozessor** S.186 „Flipper“ von ATI gewährleisten. Der arbeitet mit einem „Puls“ von 162 Megahertz. Die Spiele werden auf CD-ROMs von nur acht Zentimetern Durchmesser gespeichert („Nintendo-Gamecube-Disc“ mit 1,5 **Gigabyte** S.186 Fassungsvermögen). Daraus folgt ein Nachteil: Sie können mit diesem Gerät weder Video-DVDs noch Musik-CDs abspielen. Den empfohlenen Verkaufspreis des Gamecube gibt Nintendo mit 249 Euro an.

Infos bei: Nintendo GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Tel. 06026/9500, www.nintendo.de

Meine Meinung



Ingolf Leschke
Redakteur

Die Preispolitik von Microsoft verstehe, wer will: Stattliche 479 Euro sollen Europäer für die neue Spielekonsole Xbox zahlen. Das sind (umgerechnet) stolze 184 Euro mehr, als beispielsweise Amerikaner und Japaner auf den Ladentisch legen müssen. Damit nicht genug: Wer sich in Spielpausen gern mal einen Spielfilm auf DVD anschaut, wird sich wundern. Denn dafür sind weitere 49,99 Euro für das „DVD-Playback-Kit“ fällig. Ohne geht's nicht – das grenzt an Abzocke. Die 500 Euro-Grenze ist damit bereits überschritten, und Sie haben noch kein einziges Spiel. Jedes kostet Sie 69 Euro und ist damit weitaus teurer als die Spiele für Nintendo- und Sony-Konsolen. Wer soll das bezahlen, wer hat so viel Geld? Ich greife da lieber zur günstigeren Playstation 2 (306,95 Euro). Die kann wenigstens schon DVD-Filme abspielen, ohne dass man teure Extras dazukaufen müsste. Und aktuelle Spiele sind im Schnitt um rund zehn Euro günstiger – von der großen Auswahl ganz zu schweigen. Sogar die alten Playstation-1-Spiele laufen problemlos auf dem Nachfolgemodell.



Im Klartext: mit der Xbox DVD-Filme anschauen? Geht nicht ohne „DVD-Playback-Kit“, sonst gibt's nur die Meldung:



Hier stand im Heft eine Anzeige.

NOTEBOOKS ÜBER USB VERBINDEN



Beziehungskisten

Foto: Freye

Zweierbeziehungen zwischen tragbaren Computern ohne Netzwerkkarte? Fast ein Kinderspiel – jedenfalls über USB

Sabine Egner (26) und Martin Koch (29) aus Bischofsheim sind hoch konzentriert bei der Sache. Starren auf die Bildschirme ihrer Notebooks[1], geben hektisch Kommandos mit der Maus. Kämpfen verbissen um jeden Millimeter Boden – keiner ist bereit, zurückzuweichen.

Was geht hier ab? Die beiden Hobby-Kommandeure befehligen im Spiel „Cossacks – The Art of War“[2] jeweils ihre Streitkräfte, die gerade zum entscheidenden Gefecht aufs Feld stürmen. Nach kurzem Scharmützel strahlt Sabine und ballt die Faust zum Siegeszeichen. Martin dagegen schaut „angefressen“ aus der Wäsche – eine Frau hat ihn geschlagen. Und das bei seinem Lieblings-Strategiespiel.

Der (technische) Clou an dieser Zweierkiste ist: Obwohl keines der beiden Notebooks eine **Netzwerkkarte** S.186 hat, können Sabine und Martin an den Flach-Computern gegeneinander spielen. Und zwar über ein so genanntes USB-Netzwerkkabel (Preis im Handel: ca. 50 Euro). Das wird mit den **USB-Anschlüssen** S.186 der beiden Geräte verbunden – und los geht's. Das ist bis dahin so leicht wie das Anschließen eines Telefons an die Telefondose. Sobald die beiden Notebooks einander „erkannt“ haben, steht fetzigen Spiel-Duellen nichts mehr im Weg. Ein Kinderspiel – zumindest theoretisch. Doch der Teufel steckt im Detail. Wer bei der Installation der Steuerungsprogramme (Treiber) nicht gehörig aufpasst, sieht später statt actionbeladener Netzwerkspielszenen nur Windows-Fehlermeldungen auf dem Bildschirm.

Schwierig wird es auch, wenn auf beiden Computern unterschiedliche Windows-Versionen installiert sind. Obwohl aus dem gleichem Hause, nämlich von Microsoft, sind die vielen Versionen dieses **Betriebssystems** S.186 einander unter Umständen im Netzwerk völlig fremd. Es sei denn, vorher wurden **IP-Adresse** S.186 und **Subnet-Mask** S.186 für jedes angeschlossene Notebook festgelegt.



Strategiespiele wie „Cossacks“ sind für Notebook-Mehr-Spieler-Partien gut geeignet.

Außerdem müssen so genannte Freigaberechte erteilt werden – andernfalls können die kleinen Computer im gemeinsamen Netzwerk keine Daten, etwa Spielstände austauschen.

Auch bei erfolgreicher Installation des USB-Netzwerks müssen Sie beachten: Anders als im „normalen“ Computer-Verbund über Netzwerkkarten jagen die Daten per USB nicht mit zehn bis 100 **Megabit** S.186 pro Sekunde durch die Leitung, sondern mit gemächlichen fünf. In der Praxis bedeutet das: Aufwendige 3D-Actionspiele können ins Ruckeln geraten, weil die für dieses Genre typischen großen Datenmengen nicht schnell genug ihren Weg durchs Kabel finden.

Doch Notebooks werden ohnehin nur selten für temporeiche Action genutzt. Und für andere Spiel-Arten, etwa Strategietitel wie „Cossacks“, ist das Tempo der USB-Verbindung ausreichend.

COMPUTERBILD-SPIELE zeigt auf den folgenden Seiten, wie Sie vorgehen müssen, damit die kleine Vernetzung zur Zweierkiste voller Lust statt Frust wird, und warnt vor bösen Fallen, die die Beziehung trüben könnten.

THEMEN IN DER PROFI-ECKE

Download-Manager richtig nutzen	Heft	1/2002
Reklame-Programme entfernen	Heft	2/2002
Benchmark-Programme	Heft	3/2002
Notebooks über USB verbinden	**Heft**	**4/2002**
Schummeln in Multiplayer-Spielen verhindern	Heft	5/2002

[1] sprich: „Nohtbucks“ [2] sprich: „Kossacks – Si Art of Wohr“

Netzwerktreiber installieren

Zunächst müssen Sie auf beiden Notebooks Steuerungsprogramme (Treiber) für die Verbindung per USB-Kabel installieren. Erst dann dürfen Sie die Geräte vernetzen

1 Bevor Sie mit der Installation der Treiber beginnen, legen Sie die Windows-CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk ein, da Sie die im Verlauf der Installation benötigen werden. Falls Sie daraufhin den Startbildschirm der Windows-CD-ROM sehen, klicken Sie auf ☒, um ihn wieder zu schließen.

2 Klicken Sie danach doppelt auf das Symbol 

.

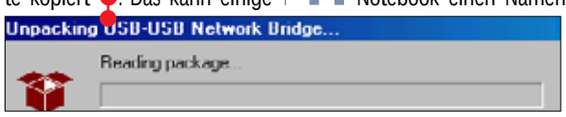
3 Schieben Sie die mit dem USB-Netzwerkkabel gelieferte Diskette ins Diskettenlaufwerk ein, und klicken Sie dann doppelt auf 

.

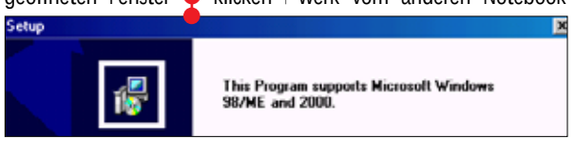
4 Mit einem doppelten Mausklick auf das Symbol 

geht es weiter.

5 Daraufhin wird das Treiberprogramm auf die Festplatte kopiert. Das kann einige

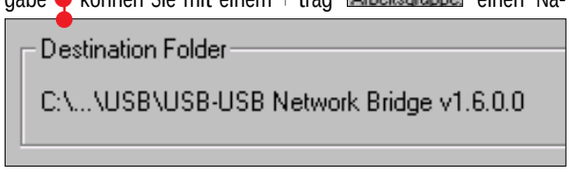


Zeit dauern. Im anschließend geöffneten Fenster klicken



Sie auf die Schaltfläche Next, um fortzufahren.

6 Jetzt wird ein Zielverzeichnis vorgeschlagen. Die Vorgabe können Sie mit einem



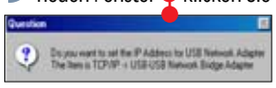
Klick auf Next übernehmen. Anschließend zeigt ein blauer Laufbalken den Fortschritt der Treiber-Installation an:



.

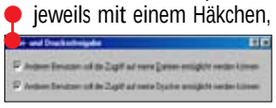
7 Im nächsten Fenster wird die Einrichtung des so genannten „USB-USB Bridge Protocol“ vorgeschlagen. Dieses **Protokoll** S.186 erlaubt den Datenaustausch zwischen Ihrem USB-Netzwerk und einem sogenannten **Ethernet-LAN** S.186, also einem Netzwerk aus Computern, die per Ethernet-Kabel verbunden sind. Da Sie hier jedoch kein Ethernet-, sondern nur ein USB-Netzwerk haben, klicken Sie auf Nein.

8 Daraufhin werden automatisch einige Dateien von der Windows-CD-ROM kopiert. Sofern im Verlauf dieser Installation Meldungen wie diese auftauchen sollten, klicken sie grundsätzlich auf Ja, um die Datei(en) beizubehalten.



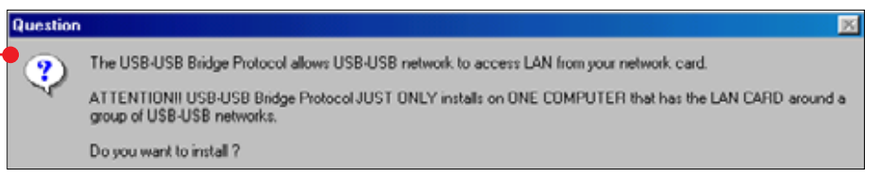
9 Im anschließend geöffneten neuen Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche Ja.

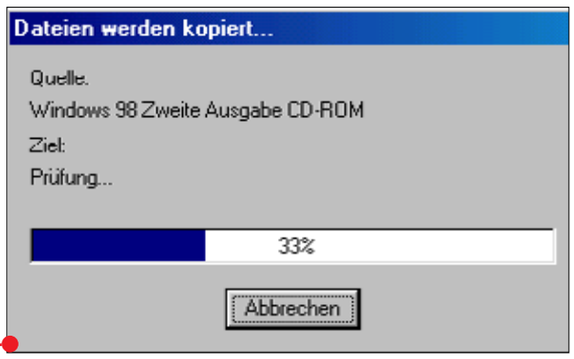
10 Damit öffnen Sie das nächste Fenster. Klicken Sie darin zunächst auf Datei- und Druckerfreigabe... Versehen Sie die beiden Optionen jeweils mit einem Häkchen,

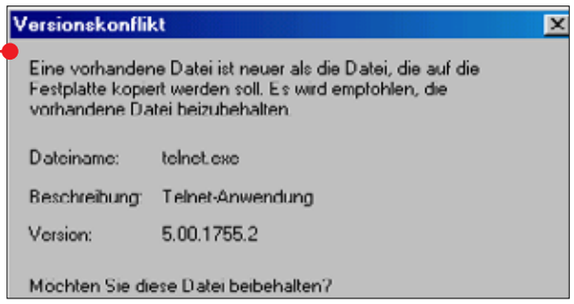


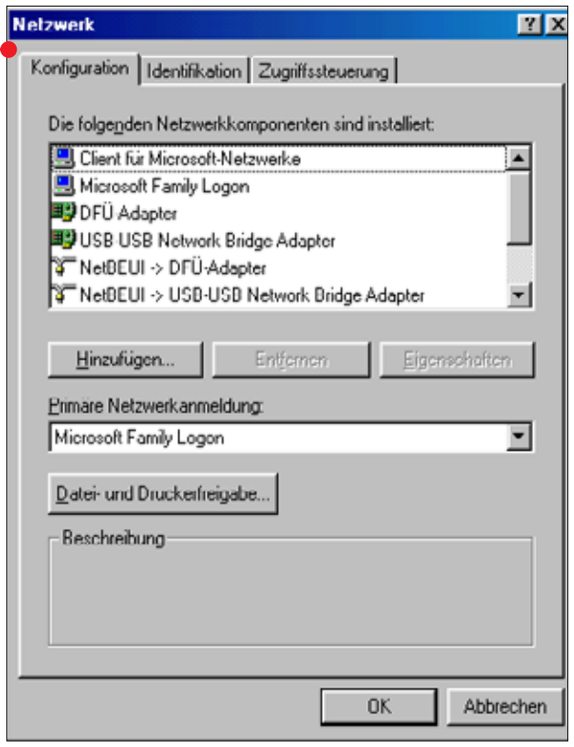
und klicken Sie danach auf OK. Klicken Sie im Anschluss auf Identifikation.

11 Hier können Sie dem Notebook einen Namen geben, unter dem er im Netzwerk vom anderen Notebook „erkannt“ werden soll. Dazu klicken Sie hinter Computername in das Eingabefeld und tippen einen Namen ein, etwa Notebook 1. Tippen Sie dann neben dem Eintrag Arbeitsgruppe einen Namen für eine Arbeitsgruppe ein, in der das Notebook innerhalb des Netzwerkes erscheinen soll, beispielsweise Spiele.







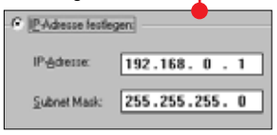


12 Da nicht unbedingt auf jedem Laptop die gleiche Windows-Version installiert ist, sollten Sie feste **IP-Adressen** S.186 verwenden, um den Laptops das gegenseitige Erkennen zu erleichtern. Klicken Sie dazu auf Konfiguration.

13 Wählen Sie hier den angebotenen Eintrag TCP/IP -> USB-USB Network Bridge Adapter mit einem Klick aus, und klicken Sie danach auf Eigenschaften.

14 Mit einem Klick auf IP-Adresse geht es weiter. Wählen Sie danach die Option ◉ IP-Adresse festlegen aus.

15 Dann können Sie zwei Adressen festlegen, die IP-Adresse und die **Subnet-Mask** S.186. Die IP-Adresse ist die „Hausnummer“ eines Computers in einem Netzwerk. Jeder Netzwerk-PC muss eine andere IP-Adresse haben. Klicken Sie neben IP-Adresse in das Feld, und tippen Sie beispielsweise 192.160. 0 . 1 ein. Tippen Sie anschließend neben Subnet Mask die Adresse 255.255.255. 0 ein, so dass Sie auf dem ersten Notebook folgendes sehen.



16 Klicken Sie anschließend auf den Karteireiter Bindungen, und vergewissern Sie sich, dass die Option ☑ Datei- und Druckerfreigabe für Microsoft-Netzwerke mit einem Häkchen versehen ist.

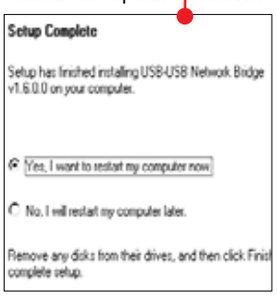
17 Klicken Sie danach auf OK, anschließend erneut auf OK.

18 Im daraufhin geöffneten Fenster klicken Sie auf



die Schaltfläche Nein.

19 Damit ist die Installation beendet. Nehmen Sie die Treiber-Diskette aus dem Diskettenlaufwerk heraus. Vergewissern Sie sich, dass im letzten Fenster die Option aktiviert



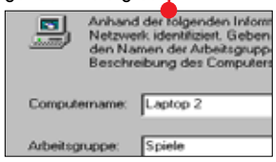
ist, und klicken Sie dann auf Finish, um den Computer neu zu starten.

20 Nach dem Neustart des Computers können Sie auf dem zweiten Notebook ebenfalls die USB-Treiber installieren. Die Schritte 1 bis 10 sind für beide Geräte die gleichen.

21 In Schritt 11 gibt es eine kleine Änderung: Dem zweiten Notebook müssen Sie einen anderen Namen geben. Andernfalls erkennen die Computer im Netzwerk einander nicht. Außerdem könnten beim Start von Windows Fehlermeldungen auftreten. Nennen Sie das Notebook in der Zeile Computername: beispielsweise Notebook 2. Der Name der Arbeitsgruppe muss jedoch derselbe wie beim ersten Notebook sein. Damit stellen Sie sicher, dass sich die Computer in der-

Netzwerktreiber installieren | Fortsetzung

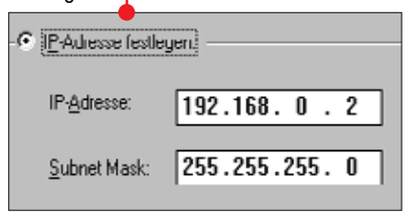
selben Arbeitsgruppe befinden. In diesem Fall heißt die Arbeitsgruppe Spiele, so dass sich folgendes Bild ergibt.



22 Gehen Sie danach am zweiten Notebook anhand der Schritte 12 bis 14 vor.

23 Auch hier müssen IP-Adresse und Subnet-Mask definiert werden. Tippen Sie neben IP-Adresse eine IP-Adresse ein, beispielsweise 192.160. 0 . 2. Achtung: Die letzte Zahl der IP-Adresse (und nur die) muss sich von der IP-Adresse des ersten Notebooks unterscheiden. Die Subnet-Mask dagegen muss identisch mit der des ersten Computers sein – andernfalls finden sich die beiden Geräte im Netzwerk nicht. Tippen Sie hier also 255.255.255. 0 ein.

In der Übersicht sieht das Ganze wie folgt aus.



24 Wiederholen Sie nun die Schritte 15 bis 19, um die Installation der Treiber auf dem zweiten Notebook zu vervollständigen. Lesen Sie danach im Kasten „Notebooks verbinden“ weiter.

Notebooks verbinden

Mit wenigen Handgriffen verbinden Sie nun die Notebooks zu einem USB-Netzwerk

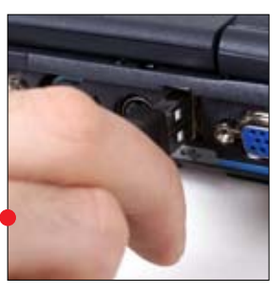
1 Suchen Sie einen freien **USB-Steckplatz** S.186 an Ihrem Notebook, und stecken



Sie dort ein Ende des USB-Netzwerkkabels ein. Dann installiert Windows automatisch die Treiber für die USB-Netzverbindung. Kurze Pause für Sie: Warten Sie diesen Vorgang einfach ab.

2 Verfahren Sie dann mit dem anderen Notebook genauso.

3 Wenn Sie jetzt Daten, also beispielsweise Spielstände,





zwischen den beiden Notebooks austauschen möchten, müssen die Benutzer beider Computer gegenseitig ihre Festplatte „freigeben“. Klicken Sie dazu doppelt auf



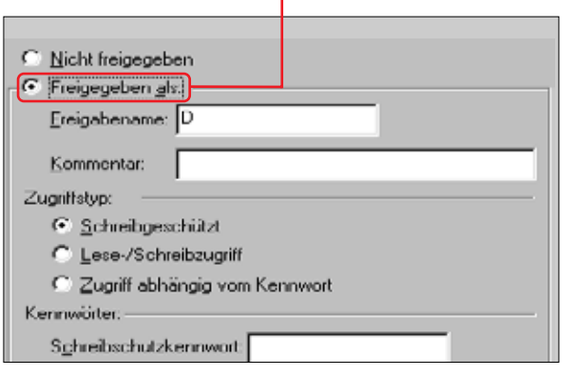
. Wenn Sie etwa für das andere Notebook die Festplatte D freigeben wollen, klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf



.

7 Wählen Sie Eigenschaften aus, und klicken Sie danach auf den Karteireiter Freigabe.

8 Klicken Sie hier auf Freigegeben als:, um weitere Optionen freizugeben. Wählen Sie dann die Option Lese-/Schreibzugriff aus, und klicken Sie auf OK. Nun sehen Sie am geänderten Laufwerks-Symbol, dass die Festplatte D für das Netzwerk freigegeben worden ist. Verfahren Sie beim zweiten Notebook genauso, um auch dort Laufwerke oder Verzeichnisse freizugeben.

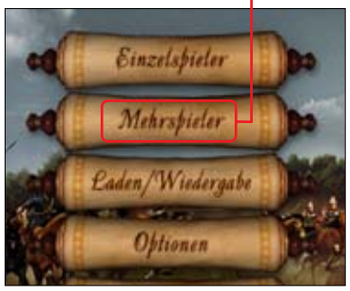


Netzwerkspiel starten

Hier lesen Sie am Beispiel des Spiels „Cossacks – The Art of War“, wie Sie mit dem neu eingerichteten USB-Netzwerk ein Mehr-Spieler-Spiel starten

1 Starten Sie auf beiden Notebooks das Spiel Cossacks – The Art of War, indem Sie jeweils auf Start klicken, und dann den Mauszeiger auf Programme und auf Cossacks - The Art Of War ziehen. Klicken Sie danach auf Cossacks - The Art of War. Achtung: Die Vorgehensweise in den nun folgenden Schritten gilt nur für ein Notebook.

2 Sie haben in Schritt 1 das Hauptmenü des Spiels aufgerufen. Klicken Sie darin auf



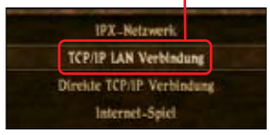
.

3 Hier können Sie zwischen zwei verschiedenen Spieltypen wählen. Klicken Sie beispielsweise auf



.

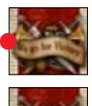
4 Jetzt können Sie ein Netzwerkprotokoll auswählen. Klicken Sie dazu auf und anschließend auf Erstellen.



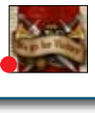
5 Wählen Sie jetzt aus der Liste der erstellten Spielernamen einen aus, beispielsweise Raubein, und klicken Sie danach auf Akzeptieren.

6 Jetzt fahren Sie fort, indem Sie einen im Spiel „angebotenen“ Krieg, zum Beispiel ENGLISCHER BÜRGERKRIEG, und dann eine Schlacht daraus wählen, also etwa Marston Moor.

7 Klicken Sie dann auf das Symbol

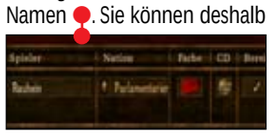


, im nächsten Fenster erneut auf



.

8 Jetzt sind Sie im so genannten **Chat** S.186, einer Art Vorraum, in dem sich die Spieler treffen. Da das andere Notebook natürlich noch nicht ins Spiel eingestiegen ist, sehen Sie bislang in der Liste nur Ihren Namen. Sie können deshalb



auch noch nicht das eigentliche Spiel starten. Die entsprechende Option ist noch gesperrt und grau unterlegt

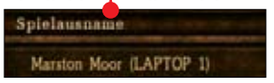


. Nehmen Sie sich jetzt das andere Notebook vor, und klicken Sie hier ebenfalls auf Mehrspieler sowie auf Historische Schlachten.

9 Klicken sie danach auf TCP/IP LAN Verbindung, wählen Sie dann aber mit einem weiteren Klick die Option Mitspielen aus.

10 Wählen Sie auch hier einen Spielernamen aus, zum Beispiel Waldliese, und klicken Sie anschließend auf Akzeptieren.

11 In der folgenden Liste werden die verfügbaren Mehr-Spieler-Modi angezeigt. Da Sie im USB-Netzwerk spielen, ist hier natürlich nur einer vorhanden. Wählen Sie ihn



aus, und klicken Sie dann auf Mitspielen.

12 Klicken Sie im nächsten Schritt auf



.

13 Jetzt sehen Sie beide Spieler in der Lobby.



Das Spiel kann beginnen. Klicken Sie auf

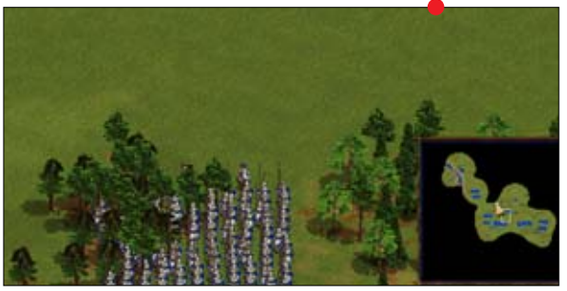


.

14 Damit ist auf dem anderen Notebook das Spiel freigegeben. Klicken Sie auch hier auf



, und der Spielspaß zu zweit kann losgehen.



Hier stand im Heft eine Anzeige.

SPIELVERLAUF



1 Der Donnerkrieger mit Namen Telan sucht auf einem Marktplatz beim Ausbilder Rat. Von ihm lernt Telan neue effiziente Kampfstile.



2 Mit Schwert und Schild macht Telan dann Jagd auf Monster. Der untote Blutghul wäre besser gleich unter der Erde liegen geblieben.



3 Auf der Suche nach Monstern treffen sich mit der Zeit bis zu 3500 andere Spieler. Zeigen Sie sich aufgeschlossen, so bringt das Vorteile im Kampf: Stärkt nämlich ein Heiler Ihren Rücken, dann können Sie es auch mit Monstern aufnehmen, die Sie allein nicht gepackt hätten. Das bringt mehr Punkte.



4 Haben Sie Anschluss gefunden, dann dürfen Sie sogar eine Gilde gründen, wie hier Krieger Telan mit den anderen Helden der „Odins Tränen".



5 Telan im Galopp quer durch das Reich Midgard. Die kleineren Monster am Wegrand sind für ihn mittlerweile keine Bedrohung mehr.



6 Um Mitternacht erreicht der Krieger die Grenze zu einem anderen Reich. Was mag ihn wohl hinter den Burgmauern erwarten?



7 In dieser fremden Schnee- und Eiswüste greift ein Mini-Drachen aus dem Hinterhalt an. Keine Chance für Telan – allein überlebt er hier nicht.

Online-Rollenspiel für PC |
Führen Sie doch mal ein Doppelleben – in diesem Abenteuer tun das 3500 andere Spieler auch

INSTALLATION

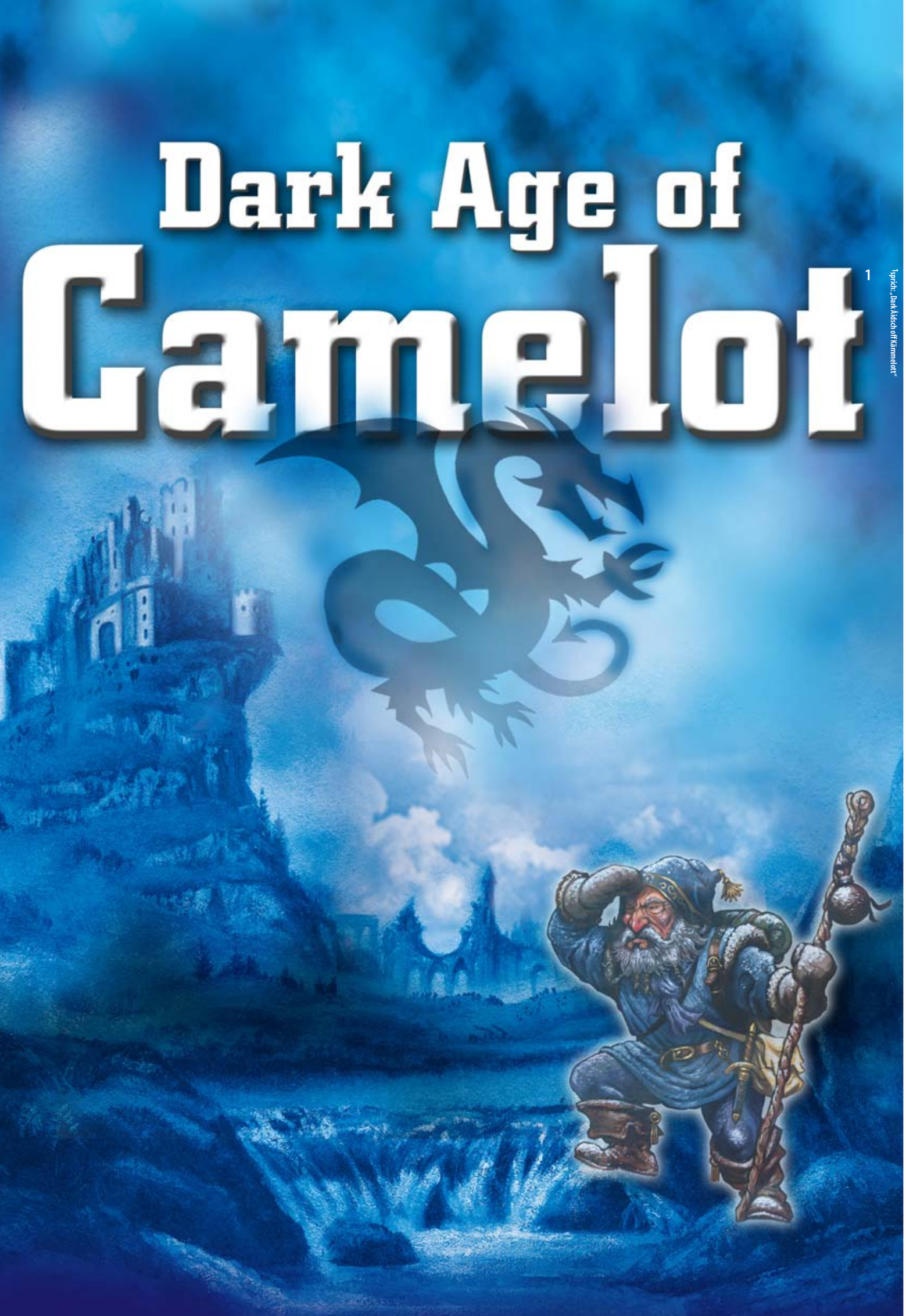
Wenn Sie „Dark Age of Camelot" spielen möchten, müssen Sie eine Internet-Verbindung herstellen. Weitere Hinweise zur Installation finden Sie auf Seite 144.

INHALT

Für Profi-Spieler und solche, die es werden wollen, genau das Richtige: ein Online-Spiel, das ständig um neue Spielgebiete und Möglichkeiten erweitert wird und jeden Tag bis dato unbekannte Herausforderungen bereithält. Wie maximal 3500 beteiligte Spieler in aller Welt, wählen Sie Ihre Heldenfigur aus Berufsgruppen, zum Beispiel Zauberer, Heiler, Barde oder Kämpfer. Fühlen Sie sich nach einiger Zeit stark genug, dann kämpfen Sie zwischen den Fronten für Ihr Land, mit anderen und gegen andere Spieler. Nehmen feindliche Festungen ein, verteidigen die eigenen. Denn in dieser Welt herrscht immer Krieg.

Ihr Land – das ist eines von drei Reichen: Midgard, Albion und Hibernia. Midgard ist die gebirgige Heimat der Nordmänner,

Dark Age of Camelot



[1] Sprich: „Dark Äidsch off Kämmelott"

FORTSETZUNG

das ideale Umfeld für Kämpfernaturen. Im immergrünen Hibernia herrschen die Zauberer. Irgendwo dazwischen dürfen Sie Albion einordnen. Das Reich des sagenhaften Königs Artus ist immer auf der Suche nach tapferen Rittern.

Haben Sie sich für ein Land und einen „Beruf“ entschieden, dann nehmen Sie eine leichte Trainingswaffe zur Hand. Damit sollten Sie fürs Erste nur schwache Monster jagen. Für jeden besiegten Gegner kassieren Sie Punkte und eventuell auch Schätze. Fundsachen können Sie bei Händlern verscherbeln oder für eigene Zwecke verwenden, etwa zum Schmieden von Waffen oder Rüstungen.

Stimmt das Punktekonto? Dann steht ein Besuch bei Ihrem Ausbilder an. Der hat vielleicht sogar Aufträge für Sie parat. Für deren korrekte Abwicklung gibt's Bonuspunkte. Den Gegenwert werden Sie brauchen: besser ausgefeilte Kampfstile, mächtigere Zauber. Auch auf eine zum Rang Ihres Helden passende Ausrüstung sollten Sie achten. Ein kleiner Dolch macht in der Hand eines erfahrenen Kämpfers wenig Sinn. Magier sollten mit Kampfzaubern Gegner schon aus der Ferne erledigen. Die leichte Rüstung eines Zauberers bietet im Nahkampf nur wenig Schutz. Passen Sie Ihre Figur den eigenen Wünschen an – sie wächst an Ihren Ideen, stirbt aber auch so manches Mal an Ihren Fehlentscheidungen. Gut, wenn dann ein Heiler greifbar ist, der Sie wieder belebt. Andernfalls stehen Sie per Tastendruck wieder auf – aber mit Punktverlust.

BEDIENUNG

Viele Tasten sind mit Funktionen belegt – das macht schnelle Kampfaktionen im Spiel leichter. Scharmützel laufen beinahe automatisch ab. Sie entscheiden allenfalls darüber, welcher Angriffs- oder Abwehrstil oder welcher Zauber gerade sinnvoll ist. Anfänger brauchen eine gewisse Eingewöhnungszeit, trotz Hilfestellung bei Spielbeginn.

URTEIL

Das grafisch sehr ansprechende Internet-Spektakel überzeugt. Die stimmungsvollen Welten, die Schlachten zwischen den drei Reichen, die vielen Handlungsmöglichkeiten – all das hilft über kleinere Fehler in den deutschen Texten hinweg. Allerdings benötigen Sie zum „Heranzüchten“ einer hochwertigen Spielfigur Wochen, wenn nicht sogar Monate. Das erfordert Geduld. Und suchen Sie sich unter den Tausenden von Mitspielern Freunde und Gefährten aus – sozial aufgeschlossene Spieler kommen besser voran.

Der Spaß hat einen stolzen Preis: Knapp 35 Euro für das Spiel plus 10 Euro Monatsgebühr ab dem zweiten Monat (ohne Internet-Zugangskosten) sind happig. Auch für ein hieb- und stichfestes „gutes“ Rollenspiel.



Das ist der Hammer: Trolle hauen auf den Putz.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN



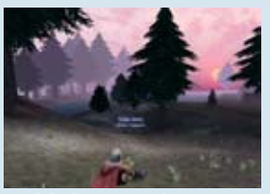
Dieses Spiel wird überwiegend mit der Maus gespielt.

- F6 : Kampfstellung einnehmen
- F8 : Gegner in der Umgebung anvisieren
- I : Gepäck öffnen

SPIELDETAILS



Von Kopf bis Fuß kleiden Sie Ihre Spielfigur selbst ein.

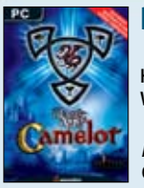


Nach jedem Kampf rasten – so schöpfen Sie neue Kräfte.

GETESTET MIT

PC mit Win 95/98

TESTERGEBNISSE IM DETAIL



Dark Age of Camelot

Hersteller: Wanadoo
Version: 1.32

Altersempfehlung: ab 12 Jahren
Geeignet für: Profis

Mindestvoraussetzungen (Herstellerangaben)	
Prozessor:	P3 450
Arbeitsspeicher:	128 MB
Grafikkarte:	3D-Grafikkarte mit 16 MB RAM
Soundkarte:	nicht notwendig
Direct-X-Version:	8.0

	Gewichtung		Note
SPIELSPASS (MEINUNG DER REDAKTION)	**50%**		**2,20**
Spieleinstieg	6%	schwer	4,00
Langzeitspaß	6%	enorm	1,00
Detailreichtum der Figuren/Umgebung	4%	sehr groß	1,00
Bewegungsabläufe	3%	perfekt	1,00
Musik	2%	passend	2,00
Geräusche	3%	passend	2,00
Stimmen/Kommentare	2%	fehlen	6,00
Texte/Untertitel	2%	unprofessionell	5,00
Empfohlene Steuergeräte/-kombination	5%	Tastatur/Maus (problemlos)	2,00
Faszination der Spielwelt			
Wirklichkeitsnähe	%	nicht nötig	1,00
Handlung/Geschichte	%	mitreißend	1,00
Spannung	%	hoch	2,00
Abwechslungsreichtum	%	groß	2,00
Verhalten der computergesteuerten Figuren	4%	überlegt	3,00
SERVICE	**3%**		**2,99**
Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüft)	1%	02408/959209 (0,123 €/Min.)	1,98
Hilfe im Internet (Adresse, überprüft)	1%	Deutsch (www.camelot-europe.com)	1,00
Hilfe während des Spiels (Moderator)	1%	nein	6,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/959209 (0,123 €/Min.)	
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	02408/959135 (0,123 €/Min.)	
INSTALLATION	**5,4%**		**1,74**
Aufwand bei Neuinstallation (überprüft)	2%	akzeptabel	3,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz, gemessen)	0,5%	ja (344 Megabyte)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüft)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	0 Megabyte	1,00
Sprache der Installationsanweisungen (überprüft)	1%	Deutsch	1,00
GEDRUCKTE BEDIENUNGSANLEITUNG	**2%**		**3,50**
Umfang/ Verständlichkeit (überprüft)	2%	etwas knapp	3,50
FUNKTIONSPRÜFUNG NACHMITTAGS Mit Ahtlon TB 1GHZ / Geforce2	**9%**		**1,00**
Mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit schneller Datenverbindung (ISDN 1 Kanal / 2 Kanal)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	3%	ruckelfrei	1,00
FUNKTIONSPRÜFUNG ABENDS Mit Ahtlon TB 1GHZ / Geforce2	**9%**		**1,00**
Mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit schneller Datenverbindung (ISDN 1 Kanal / 2 Kanal)	3%	ruckelfrei	1,00
Mit normaler Datenverbindung (56K Modem)	3%	ruckelfrei	1,00
KOMMUNIKATION IM SPIEL	**8%**		**2,88**
Direkte Verständigung möglich (Chatfunktion)	3%	ja	1,00
Tastenbelegung für Chatfunktion einstellbar	1%	ja	1,00
Vorgefertigte Mitteilungen (Chat-Kommandos)	1%	ja	1,00
Unterstützung von Headsets (Kopfhörer mit Mikrofon)	3%	nein	6,00
EINSTELLMÖGLICHKEITEN (Grundeinstellungen)	**4%**		**1,50**
Einstellmöglichkeiten in deutscher Sprache (ja/nein)	1%	ja	1,00
Bildpunkteanzahl/Farbtiefe wählbar (welche)	1%	ja/nein	3,00
Musiklautstärke gesondert regelbar	1%	ja	1,00
Geräuschelautstärke gesondert regelbar	1%	ja	1,00
SONSTIGES	**9,6%**		**1,83**
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	2,6%	3 große Länder, 30 Figurentypen	1,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	3%	jederzeit	1,00
Art der Spielstandabspeicherung	1%	auf Internet-Server des Anbieters	1,00
Nutzbare Steuergeräte	1%	Tastatur, Maus	3,00
Sprache (überprüft)	2%	teilweise Englisch	4,00
Maximale Anzahl der Spieler	0%	3500	
ZWISCHENNOTE	**100%**		**2,00**
Auf-/Abwertung			
TESTERGEBNIS		gut ←	**2,00**
PREIS/LEISTUNG		**ausreichend**	

PREIS OHNE VERBINDUNGSKOSTEN (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	34,95 €
PREISEMPFEHLUNG (günstigstes Angebot, das die Redaktion diesen Monat fand*)	29,95 € (Primal Games, Bochum, Tel. 0234/9160630)
6-MONATS-PREIS	84,95 €
Berechnung des Preis-Leistungsverhältnisses (Note mal 6-Monats-Preis)	2,00 x 84,95 = 169,90 = ausreichend

*ermittelt bei über 120 Händlern

BERECHNUNG DES 6-MONATS-PREISES

Preis ohne Verbindungskosten (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)	**34,95 €**
+ Anmeldegebühr	**0 €**
+ Grundgebühr für insgesamt 6 Monate	**50,00 €**
6-Monats-Preis (Gesamtkosten, die in 6 Monaten anfallen)	**84,95 €**

Online-Spiele – so werden sie getestet

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

Allgemeines zum Test

Der Spaß an Online-Spielen setzt zwei Dinge voraus: Zum einen benötigen aktuelle Spiele einen leistungsstarken Computer. Nur damit kommen Sie in den Genuss einer ruckelfreien Bilderpracht. Die Spielehersteller geben deshalb zu jedem Titel Mindestanforderungen für die Hardware an. Zum anderen hängt die Spielgeschwindigkeit aber auch von der Qualität der Internet-Verbindung ab. Hier sind wiederum zwei Faktoren maßgeblich – erstens, wie Sie sich ins Internet einwählen (normal, also mit einem Modem, schnell per ISDN oder sehr schnell per ADSL), zweitens, welche Kapazität und Geschwindigkeit Ihr Internet-Zugangsanbieter bereitstellt. Und zu guter Letzt hängt die Geschwindigkeit im Internet auch noch von der Tageszeit ab, denn abends nutzen eben sehr viel mehr Menschen das Datennetz als tagsüber. Das kann zu Tempoeinbußen führen. Um ein möglichst genaues Ergebnis zu erhalten, betreibt COMPUTERBILD-SPIELE einen hohen Aufwand. Tester überprüfen auf zwei gleichen Computern der „gehobenen Mittelklasse“ die Spielgeschwindigkeit mit allen drei Einwahlmöglichkeiten (Modem, ISDN und ADSL), und das jeweils noch zu zwei unterschiedlichen Tageszeiten, nämlich am frühen Nachmittag und abends. Daraus ergibt sich dann die Bewertung der Spielgeschwindigkeit. Der Internet-Zugang erfolgt über den COMPUTERBILD-Testsieger und Marktführer: T-Online.

Als Bewertungsskala hat COMPUTERBILD-SPIELE wieder die vertrauten Schulnoten von 1 = „sehr gut“ bis 6 = „ungenügend“ herangezogen. 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

Spielspaß ist nicht nur reine Geschmackssache. In ihren Tests bewertet die COMPUTERBILD-SPIELE-Redaktion 14 wichtige Eigenschaften. Die genaue Aufschlüsselung können Sie in diesem Heft auf Seite 30 nachlesen: „Die Testtabelle verständlich erklärt“. Einziger Unterschied zu den anderen Spieletests im Heft: Ein Prozent wurde vom Prüfpunkt „Verhalten der computergesteuerten Figuren“ abgezogen und zum Langzeitspaß addiert, da bei Internet-Spielen die Langzeitmotivation wegen der Kosten noch wichtiger ist als bei normalen Spielen.



Auf einem speziell für Online-Spieletests eingerichteten Arbeitsplatz mit T-DSL-, ISDN- und Modem-Anschluss testen COMPUTERBILD-SPIELE-Redakteure die Spielgeschwindigkeit im Internet.

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.

Bedienungsanleitung

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

Funktionsprüfung nachmittags

Über alle drei Verbindungsarten (Modem, ISDN und ADSL) wird nachmittags eine Verbindung aufgebaut und das Spiel ausführlich gespielt. Zu diesem Zeitpunkt gehen die meisten Deutschen ins Internet und spielen. Ruckelt es, oder wird es gar unspielbar, schlägt sich das in der Note nieder. Damit technisch bedingte Störungen des Internets die Note nicht maßgeblich beeinflussen, finden auch diese Tests über einen längeren Zeitraum statt.

Funktionsprüfung abends

Über alle drei Verbindungsarten (Modem, ISDN und ADSL) wird abends eine Verbindung aufgebaut und das Spiel ausführlich gespielt. Zu diesem Zeitpunkt gehen viele Jugendliche nach der Schule ins Internet und spielen. Ruckelt es, oder wird es gar unspielbar, schlägt sich das in der Note nieder. Damit technisch bedingte Störungen des Internets die Note nicht maßgeblich beeinflussen, finden die Tests selbstverständlich über einen längeren Zeitraum statt.

FUNKTIONSPRÜFUNG ABENDS Mit Athlon TB 1GHZ / Geforce2
Mit sehr schneller Datenverbindung (ADSL)
Mit schneller Datenverbindung (ISDN 1 Kanal / 2 Kanal)
Mit normaler Datenverbindung (56K Modem)
KOMMUNIKATION IM SPIEL
Direkte Verständigung möglich (Chatfunktion)
Tastenbelegung für Chatfunktion einstellbar

Online-Spiele erfordern neue Testpunkte in der Tabelle, zum Beispiel „Funktionsprüfung abends“.

Kommunikation im Spiel

Hauptanreiz beim Spielen im Internet ist die Möglichkeit, mit Leuten aus aller Welt zu spielen. Das Spiel muss also die Kommunikation mit Ihren Mitspielern unterstützen. Am besten ist die Möglichkeit, sich via Mikro/Kopfhörer (Headset) zu unterhalten, damit Sie beide Hände für die Bedienung Ihrer Spielfigur an der Tastatur frei haben. Aber auch eine Unterhaltung per Tastatur (Chat) oder vorgefertigte Kommandos werden bewertet. Sind die gebotenen Unterhaltungsmöglichkeiten nur begrenzt, gibt es schlechte Noten.

Einstellmöglichkeiten

Hier bewertet COMPUTERBILD-SPIELE die Möglichkeit, das Spiel an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Auf der technischen Seite, um beispielsweise den eigenen Bildschirm voll auszunutzen, oder auf der spielerischen Seite, wenn Ihnen das Spiel etwa zu schwierig erscheint. Einstellmöglichkeiten für den Schwierigkeitsgrad gibt es bei Internet-Spielen grundsätzlich nicht.

Sonstiges

Hier werden allgemeine Testpunkte zusammengefasst. Neu ist der Tabellenpunkt „Art der Spielstandspeicherung“. Am besten ist es, wenn die Spieldaten auf den Computern der Online-Spiel-Anbieter abgespeichert werden. Das beugt Manipulationen (Cheaten) vor. Zudem droht kein Datenverlust, wenn Ihr Computer einmal abstürzt. Bei der Angabe der maximalen Spieler-Anzahl gibt es übrigens keine Note. Ein Actionspiel mit bis zu 32 Spielern schneidet also nicht schlechter ab als ein Rollenspiel mit mehreren tausend Teilnehmern.

Auf-/Abwertung

Hat ein Spiel eine Besonderheit, die nicht in eine der anderen Zeilen einer Tabelle gehört, so 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 erreicht das Testergebnis 3,00 und kostet 40 Euro inklusive aller Kosten für den Zeitraum von sechs Monaten. Aus Note mal Sechs-Monats-Preis errechnet sich der Preis-Leistungs-Index 120. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist also, wie die Tabelle zeigt, „befriedigend“.

bis 45	sehr gut
45,01 bis 90	gut
90,01 bis 135	befriedigend
135,01 bis 180	ausreichend
180,01 bis 225	mangelhaft
über 225	ungenügend

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

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

TECHNISCHE DATEN DER TEST-COMPUTER

Prozessor:	AMD Athlon Thunderbird 1 Gigahertz
Arbeitsspeicher:	256 MB RAM PC133
Grafikkarte:	Geforce 2 GTS mit 64 MB RAM
Hauptplatine:	Asus A7V (KT133 Chipsatz)
Soundkarte:	Soundblaster Live!

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 20. 2. 2002





Ausgabe: 3/2002

Titelthema:
PC-Hits für die Playstation 2: Klassiker im neuen Glanz

Inhalt:
17 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Metal Gear Solid 2, Herdy Gerdy, Driven

Weitere Themen:
Tricks zu 15 Spielen, darunter: Burnout, Evil Twin

CD-ROM: keine
Preis: 2,30 Euro



Ausgabe: 4/2002

Titelthema:
Golden Sun: Magie und Abenteuer für den GBA

Inhalt:
Tipps und Tricks unter anderem zu: Super Smash Bros. Melee

Weitere Themen:
Spyro: Season of Ice, Resident Evil: Gaiden für GBC, Ice Age, Jedi-Power für GBA

CD-ROM: keine
Preis: 5,55 Euro



Ausgabe: 5/2002

Titelthema:
Der Klempner ist wieder da: Super Mario Advance 2

Inhalt:
23 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Die Monster AG

Weitere Themen:
Neuigkeiten vom Gamecube, Poster, Lösungen für Final Fight 1 und Fire Pro Wrestling

VHS-Cassette: 1
Preis: 5 Euro



Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
Metal Gear Solid 2: Das beste Action-Spiel aller Zeiten?

Inhalt:
20 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Baldur's Gate: Dark Alliance, Wipeout Fusion

Weiteres Thema:
Komplettlösung für Soul Reaver 2: Legacy of Kain

CD-ROM: keine
Preis: 3,10 Euro



Ausgabe: 2/2002

Titelthema:
Alien vs. Predator: Game-Cheats und Lösungen

Inhalt:
Kritiken zu drei Spielen, darunter:
Soul Reaver 2: Legacy of Kain

Weitere Themen:
Lösungen für Stronghold und Commandos 2 plus Riesenposter

CD-ROM: keine
Preis: 4,55 Euro



Ausgabe: 3/2002

Titelthema:
Counter-Strike: Condition Zero

Inhalt:
26 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Command & Conquer: Renegade, Echelon

Weiteres Thema:
Blickpunkt: Netzwerk-Gladiatoren

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 3/2002

Titelthema:
Metal Gear Solid 2: Test und Komplettlösung

Inhalt:
29 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Halo, Salt Lake 2002, UEFA Champions League Season 2001/2002

Weitere Themen:
Handy-News, Surftipps

CD-ROM: keine
Preis: 2,35 Euro



Ausgabe: 2/2002

Titelthema:
Jak & Dexter: Überlebt die irre Welt

Inhalt:
Tipps, Tricks und Lösungen zu: Tony Hawk's Pro Skater 3, Wipeout Fusion, Syphon Filter 3

Weitere Themen:
Resident Evil: Code Veronica X, Top Ten Tipps

CD-ROM: keine
Preis: 4,55 Euro



Ausgabe: 3/2002

Titelthema:
Die Monster AG: Spaß mit Mike und Sulley

Inhalt:
25 Spiele in kurzen und ausführlichen Tests, darunter: Rayman 2, Salt Lake 2002, Wipeout Fusion

Weitere Themen:
Komplettlösungen: Harry Potter (PS), Pokémon Stadium 2

CD-ROM: keine
Preis: 2,20 Euro



Ausgabe: 1/2002

Titelthema:
Komplett gelöst: Spiderman 2

Inhalt:
Weitere Komplettlösungen zu drei Spielen, darunter: Harry Potter und der Stein der Weisen, Men In Black: Crashdown

Weitere Themen:
Tipps und Tricks zu: FIFA 2002, NBA Live 2002

CD-ROM: keine
Preis: 2 Euro



Ausgabe: 3/2002

Topthema:
Friedhof der Nintendo-Spiele: Harrier 2000 etc.

Inhalt:
Golden Sun, Virtual Kasparov 2, Feivel der Mauswanderer, Casper

Weiteres Thema:
Die Monster AG

CD-ROM: keine
Preis: 3,50 Euro



Ausgabe: 4/2002

Topthema:
Final Fantasy 10: Die US-Version

Inhalt:
Black & White, Metal Gear Solid 2

Weitere Themen:
Der Verkehrsgigant, State of Emergency

CD-ROM: 1
Preis: 6,50 Euro



Ausgabe: 4/2002

Topthema:
Action-Packung: Shadow Man: Second Coming

Inhalt:
Commandos 2, Space Channel 5, No One Lives Forever

Weiteres Thema:
Virtua Fighter 4

CD-ROM: keine
Preis: 3,30 Euro



Ausgabe: 4/2002

Topthema:
Virtua Fighter 4: Vom Automaten auf Playstation 2

Inhalt:
Shadow Man: Second Coming, Onimusha 2

Weitere Themen:
State of Emergency, Neuigkeiten: Commandos 2

DVD-ROM: 1
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 4/2002

Topthema:
Jedi Outcast: Die Q3-Optik im Test

Inhalt:
Cultures 2: Unterschiede zur Konkurrenz

Weiteres Thema:
Mafia: Einzigartiger Mix aus Action- und Rennspiel

CD-ROMs: 2
Preis: 4,99 Euro



Ausgabe: 4/2002

Topthema:
Counterstrike: Condition Zero

Inhalt:
Mafia, Warrior Kings, Tony Hawk's Pro Skater 3, Die Gilde

Weitere Themen:
PC-Tuning, Tipps und Tricks zu: Star Trek: Bridge Commander

CD-ROMs: 2
Preis: 4,85 Euro



Ausgabe: 4/2002

Topthema:
Dickes Special zu Gamecube und Xbox

Inhalt:
Metal Gear Solid 2, Ego-Shooter-Vergleich

Weitere Themen:
Phantasy Star Online 2, Herr der Ringe

DVD-ROM: keine
Preis: 3,35 Euro



Ausgabe: 3/2002

Topthema:
Gamecube in Europa: Wichtige Facts

Inhalt:
Sonic Advance, NBA Courtside 2002, Breath of Fire, Golden Sun

Weitere Themen:
Angespielt: Vexx

DVD-ROM: keine
Preis: 2,30 Euro

FÜR SIE GELESEN

DER SPIEGEL

Es kommt nicht gerade häufig vor, dass ein Videospiel erscheint, das in Konzept und visueller Idee völlig neue Wege geht. „Rez" ist so eins. **DER SPIEGEL** sprach mit Tetsuya Mizuguchi, dem geistigen Vater dieses weltweit ersten Musik-Actionspiels:

„In ‚Rez' fliegt der Spieler mit einer Figur durch einen virtuellen Raum, der von fliegenden Objekten und Farben durchsetzt ist. Im Spielverlauf der sechs Level werden diese Objekte abgeschossen, erzeugen damit einen Ton und füllen die Gitterstrukturen nach und nach mit Farben und Musik aus. Damit wird die Playstation 2 zum ersten Mal wie ein audiovisueller Synthesizer eingesetzt und ein komplett anderes Spielerlebnis generiert. Dazu Tetsuya Mizuguchi: ‚1995 sah ich auf der Züricher Streetparade zum ersten Mal eine größere Technoparty, bei der Menschen synchron zur Musik und zu den Lichtinstallationen tanzten. Die Dynamik und der Sound haben mich sehr inspiriert. Spieler sollen nicht nachdenken, sondern fühlen! Rez würde ich noch nicht einmal als Musikspiel beschreiben. Es geht mehr um



Der Rhythmus, bei dem jeder mit muss: „Rez".

den Einklang zwischen Rhythmik und Farben, der in den menschlichen Instinkten tief verwurzelt ist.'"

Süddeutsche Zeitung

Die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG** beschäftigt sich mit der Xbox und den Spielen für die Konsole:

„Und so diskutiert man schon die Videospiele, die von den in Gamer-Kreisen wie Popstars gehandelten Entwicklern Peter Molyneux, Lorne Lanning und Dave Perry stammen. Nur: Wirklich gesehen und erprobt hat das alles hier noch niemand."

*Da irrt die **SÜDDEUTSCHE ZEITUNG**. Denn COMPUTERBILD-SPIELE hat sowohl die Xbox getestet (Seite 154) wie auch das wohl interessanteste Spiel „Halo" (Seite 66). Also gesehen und erprobt.*

Hamburger Abendblatt

Die Einnahmen der Videospiele-Industrie haben jene der US-Filmwirtschaft überflügelt, meldet das **HAMBURGER ABENDBLATT**:

„Der Umsatz von Videospielen und -konsolen hat im vergangenen Jahr in den USA den Rekordwert von 9,4 Milliarden Dollar erreicht und liegt damit über den Einnahmen der US-Kinos. Vor allem durch die Einführung neuer Konsolen hätten sich die Einnahmen aus dem Verkauf dieser Geräte im Vergleich zum Vorjahr mehr als verdoppelt, teilte das Marktforschungsinstitut New Product Development mit. Mit dem Verkauf von Videospielen seien 2012 sechs Milliarden Dollar umgesetzt worden nach 5,4 Milliarden im Jahr zuvor."



Ein Vorsatz zum Erfolg lautet „Spaß haben" – und so steht's im neuen **BILD-Buch „Erfolgreich im Job"** von Autor Peter Kaufmann, Personal-Direktor der Axel Springer Verlag AG:

„Spielen ist kein Luxus, keineswegs so ‚zwecklos', wie eine puritanische Ethik es uns weisgemacht hat. Es ist eine lebenswichtige, sogar überlebenswichtige Tätigkeit. Das Spiel hat zu unserer Menschwerdung maßgeblich beigetragen. Je höher eine Spezies entwickelt ist, desto mehr spielt sie. Im Spiel werden Regeln – und die Möglichkeit der Abweichung von den Regeln – eingeübt, im Spielen simulieren wir Verhaltensweisen und Konfliktlösungen. Im Spiel gewinnen wir Abstand zur Realität und schulen nebenbei Gedächtnis, Kreativität und andere kognitive Fähigkeiten. Spielen ist eine wichtige, oft sträflich vernachlässigte Dimension in unserem Verhaltensrepertoire. Wir haben nicht nur Spaß dabei, sondern tun auch was für unser seelisches Wohlbefinden und unsere Intelligenz. Was Sie spielen, ist gleichgültig, nur: Tun Sie's einfach!"

Frankfurter Allgemeine

Zum Kampf der neuen Spielekonsolen um Marktanteile schreibt die **FRANKFURTER ALLGEMEINE ZEITUNG**:



Xbox (oben) und Gamecube: Konkurrenz für die PS 2.

„Ob der Gamecube genügen wird, der Playstation 2 die Marktführerschaft zu nehmen, bleibt aber fraglich. Viele halten es für ausgeschlossen. Sony hat deutlich mehr Software im Angebot, zumal die Konsole zu den rund tausend Spielen des Vorgängermodells kompatibel ist. Sie kann CDs und DVDs abspielen, und – was ganz wichtig in den Kreisen der Zielgruppe ist – sie ist ‚cool'. Auch Microsoft wird sich mit seiner Xbox wohl die Zähne an der Playstation 2 ausbeißen."

FOCUS

Eine gute Nachricht bringt das Nachrichtenmagazin **FOCUS** in seiner Online-Ausgabe: Lara Croft, Heldin der Spielereihe „Tomb Raider", „lebt":



Lara lebt länger – die Schöne kommt wieder ins Spiel.

„Fans von Lara Croft können aufatmen, denn das Geheimnis um die Zukunft der sexy Abenteurerin wird gelüftet." Am 21. März werde Eidos im Internet unter der Adresse www.tombraider.de die neue Lara Croft vorstellen.

Dann gebe es endlich Details zur neuen Persönlichkeit der heißen Pixel-Queen und Infos zum nächsten Spiel. Mit dem Game ‚Tomb Raider – Die Chronik' hatte Eidos das Ende der kultigen Action-Adventure-Reihe angekündigt. Gleichzeitig aber versprochen, neue Ideen zu entwickeln.

Testspiegel – So bewerten die Spielezeitschriften

Im Testspiegel vergleicht die Redaktion Noten der in COMPUTERBILD-SPIELE getesteten Spiele mit den Bewertungen anderer Fachzeitschriften. Dabei werden ausschließlich Tests berücksichtigt, die dort mindestens eine Seite redaktionellen Umfang haben.

ZEITSCHRIFTENTITEL	COMPUTERBILD-SPIELE	GAME STAR	PC GAMES	BRAVO SCREEN FUN	PC ACTION	PLAY ZONE	OFF. PLAYSTATION 2- MAGAZIN
VERKAUFTE AUFLAGE 4. QUARTAL 2001 (IVW-GEPRÜFT)	647 098	352 031	278 385	227 348	91 041	66 157	57 004
DREAMCAST							
Shen Mue 2	1,77			Note 1-			
Virtua Tennis 2	1,49			Note 1			
GAMEBOY ADVANCE							
Advance Wars	1,46						
Ecks vs. Sever	2,00						
Harry Potter und der Stein der Weisen	2,50						
GAMEBOY COLOR							
Harry Potter und der Stein der Weisen	2,23						
Lufia – The Legend Returns	2,45						
Monster AG	2,47						
PC							
Achterbahndesigner	2,22	77 % Spielspaß		Note 2-			
Alfred Hitchcock – The Final Cut	3,69		61 %				
Ballerburg	1,92	87 % Spielspaß	78 %	Note 2-	72 % Spielspaß		
Battle Realms	2,43	87 % Spielspaß	88 %	Note 2+	91 % Spielspaß		
Black & White: Insel der Kreaturen	2,51	75 % Spielspaß	72 %	Note 2	71 % Spielspaß		
Car Tycoon	3,07	52 % Spielspaß	36 %		47 % Spielspaß		
Civilization 3	1,42	91 % Spielspaß	85 %		88 % Spielspaß		
Codename: Outbreak	1,89	76 % Spielspaß	72 %		80 % Spielspaß		
Comanche 4	2,81	90 % Spielspaß	83 %		84 % Spielspaß		
Cossacks – The Art of War	1,30						
Dark Age of Camelot	1,94	87 % Spielspaß	84 %				
Die Gilde	2,46						
Die Siedler 4 – Die Trojaner und das Elixier der Macht	1,88	87 % Spielspaß	82 %	Note 2	81 % Spielspaß		
Die Sims – Hot Date	2,75	87 % Spielspaß	81 %	Note 1-	80 % Spielspaß		
Echelon	1,87				70 % Spielspaß		
Elfenwelt	4,34		54 %				
Empire Earth	1,52	86 % Spielspaß	87 %	Note 2+	89 % Spielspaß		
Etherlords	2,03	78 % Spielspaß	82 %				
FIFA Football 2002	2,03	86 % Spielspaß	88 %	Note 1	89 % Spielspaß		
Harry Potter und der Stein der Weisen	2,27	82 % Spielspaß	60 %	Note 3+	72 % Spielspaß		
Mechwarrior 4 – Blackknight	2,01	89 % Spielspaß	80 %				
Monopoly Tycoon	2,70		80 %	Note 2+	75 % Spielspaß		
Monster AG	3,13		52 %	Note 3			
MS Flight Simulator 2002 Pro	2,02	75 % Spielspaß	76 %	Note 2+			
Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	2,66	69 % Spielspaß	70 %	Note 3+	75 % Spielspaß		
Popstars	2,75						
Pro Train	2,45				81 % Spielspaß		
Rally Trophy	2,05	81 % Spielspaß	82 %	Note 2			
Rayman M	2,31		61 %		56 % Spielspaß		
RTL Skispringen 2002	2,00			Note 2	74 % Spielspaß		
Salt Lake 2002	2,69			Note 3+	65 % Spielspaß		
Serious Sam: The Second Encounter	2,03	84 % Spielspaß	73 %	Note 2	81 % Spielspaß		
Silent Hunter 2	1,99	82 % Spielspaß					
Star Trek Armada 2	2,07	83 % Spielspaß	79 %		78 % Spielspaß		
Throne of Darkness	2,28	79 % Spielspaß	73 %				
Tropico: Paradise Island	2,17	87 % Spielspaß	82 %	Note 1			
UEFA Champions League Season 2001/2002	2,69	63 % Spielspaß	73 %	Note 4	64 % Spielspaß		
USA Raser	2,88	54 % Spielspaß					
Wer wird Millionär? – 2. Edition	2,93						
Zoo Tycoon	2,35	76 % Spielspaß	73 %	Note 2-	85 % Spielspaß		
PLAYSTATION							
Harry Potter und der Stein der Weisen	2,22			Note 2			
Tony Hawk's Pro Skater 3	1,41			Note 2			
PLAYSTATION 2							
007 – Agent im Kreuzfeuer	2,21			Note 1		85 %	82 % Spielspaß
Ace Combat – Distant Thunder	2,13					85 %	80 % Spielspaß
Baldur's Gate – Dark Alliance	1,75			Note 2+		88 %	90 % Spielspaß
Burnout	1,75			Note 2+		84 %	85 % Spielspaß
Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex	2,49			Note 1-		81 %	83 % Spielspaß
Devil May Cry	1,37			Note 1-		85 %	88 % Spielspaß
ESPN International Winter Sports 2002	2,11					74 %	
FIFA Football 2002	1,94			Note 1		86 %	85 % Spielspaß
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	1,41			Note 1		90 %	93 % Spielspaß
Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	1,07			Note 1		94 %	
Monster AG	2,53			Note 3		73 %	60 % Spielspaß
NBA Live 2002	2,18			Note 2		77 %	79 % Spielspaß
Pro Evolution Soccer	2,17			Note 1		91 %	87 % Spielspaß
Rayman M	2,38					84 %	70 % Spielspaß
Shadowman – The Seond Coming	2,61			Note 2			
Soul Reaver 2	1,70			Note 2-		90 %	87 % Spielspaß
XBOX							
Halo	1,41			Note 1			

Hier stand im Heft eine Anzeige.



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.

Diabolische Suche



Keine Angst vor Dialogen mit Barbaren: In „Diablo 2“ spricht man Deutsch.

Wir sind ein paar Freunde, die gerne „Diablo“ spielen. Wir haben auch „Diablo 1“, aber nur in Englisch. Trotz längerer Suche konnten wir das Spiel nicht in Deutsch finden. Gibt es das Spiel auch in deutscher Fassung? Ich wäre Ihnen für eine Nachricht sehr dankbar.

Rudolf Aich, Töging

COMPUTERBILD-SPIELE muss Sie und Ihre Freunde leider enttäuschen. Entwicklerteam und Hersteller verzichteten auf eine Übersetzung des Spiels. Allerdings beschränkt sich der Textanteil auf das Nötigste, so dass Spielspaß keineswegs fortgeschrittene Englischkenntnisse erfordert. Und die gute Nachricht: „Diablo 2“ gibt's auch in deutscher Version.

Die Redaktion

Galaktischer Fiesling auf dem Brett

Meine Schwester hat sich vor kurzem das Spiel „Tony Hawk 3“ gekauft. Ich habe gehört, dass man darin Darth Vader freispielen kann. Könnt ihr mir sagen, wo ich ein paar Cheats finde? Das wäre echt nett. Schon mal vielen Dank sagt

Benni Müller, Hilden

Darth Vader ist es nicht, der sich hier auf die Skate-Pisten wagt, sondern Darth Maul aus dem bislang letzten Star-Wars-Film „Die dunkle Bedrohung“. Wie Sie in die Rolle des galaktischen Fieslings schlüpfen, können Sie in COMPUTERBILD-SPIELE 3/2002 nachlesen: Auf Seite 120 finden Sie dort geheime Tricks für den dritten Teil der Tony-Hawk-Reihe. Auch Ausgabe 2/2002 beschäftigte sich bereits mit dem Thema (Seite 116). Viel Spaß beim Tricksen wünscht die Redaktion



Spaß mit Tony Hawk: Stellen Sie per Trick den Bösewicht aufs Skateboard.

Tolle Tests

Ich kaufe mir jeden Monat eure Zeitung, weil sie sehr toll ist. Die Hauptspiele gefallen mir immer echt super. Auch die neuesten Spiele, die in der Zeitschrift beschrieben sind, habt ihr sehr gut getestet. Euer Fan

Alex, per E-Mail

Spielt Zelda eine Rolle?

Ihre Kenntnis der einzelnen Spiele-Genres kann man nicht als „ausreichend“ bezeichnen. Titel der „Zelda“-Reihe unter „Geschicklichkeitsspielen“ abzulegen, zeigt doch wirklich, dass Sie keine Ahnung haben. Die gehören in die Kategorie Rollenspiele. Mit freundlichem Gruß

Tobias Tröger, per E-Mail

Die eindeutige Zuordnung der Zelda-Spiele ist recht schwer. Reine Rollenspiele sind sie nicht, da man seine Spielfigur nicht weiterentwickeln und auch keine Mannschaften (Parties) bilden kann. Außerdem sind in Kämpfen die Erfahrungswerte der Spielfigur weniger entscheidend als das Geschick des Spielers. Deshalb führt COMPUTERBILD-SPIELE die Titel der Zelda-Reihe als Geschicklichkeitsspiele.

Die Redaktion

Würden „Patches“ COMPUTERBILD-SPIELE verbessern?

Ich lese Ihre Zeitschrift schon seit einem Jahr und finde sie klasse. Dennoch habe ich etwas an ihr auszusetzen. Die Heft-CD-ROM ist zwar super, aber ich würde mich über ein paar Spielverbesserungs-Programme (Patches) darauf freuen. Übrigens, das Spiel „Shadow Company“ ist toll! Ansonsten finde ich die Zeitschrift prima, besonders die langen Tests. Großes Lob auch für „Brandaktuell“.

Jan Lettow, per E-Mail

*Vielen Dank für die Blumen! Zu den Spielverbesserungs-Programmen: Die Redaktion möchte Ihnen jeden Monat möglichst viele tolle Spiele auf der Heft-CD-ROM präsentieren. Enthielte die Scheibe auch noch Patches, müssten dafür einige Spiele entfallen. Übrigens erscheinen jeden Monat Patches mit einem Gesamtvolumen von mehreren 100 **Megabyte** S.186 – die würden ohnehin nicht alle auf die CD-ROM passen. Deswegen müssen Sie jedoch nicht auf Patches verzichten: In der Rubrik „Service“ können Sie jeden Monat lesen, auf welchen Internet-Seiten es die neuesten Patches für die meistverkauften Spiele gibt.*

Die Redaktion



Das Spiel „Shadow Company“ kommt an.

PC oder Konsole? Die Mischung macht's

Ihre Zeitschrift heißt COMPUTERBILD-SPIELE. Warum testen Sie dann auch Spiele und Hardware für Dreamcast, Gameboy Color, Gameboy Advance, Playstation und Playstation 2? Sonst finde ich Ihre Zeitschrift echt super.

Harald Müller, Nürnberg

COMPUTERBILD-SPIELE soll nicht nur einen – wenn auch großen – Teilbereich des Spielemarktes abdecken. Vielmehr ist es Ziel der Redaktion, jedem Leser eine ausgewogene Mischung aus Tests von PC- und Konsolenspielen sowie interessanter Hardware anzubieten. Dazu gibt's Aktuelles, interessante Magazin-Geschichten und einen umfangreichen Ratgeber- und Service-Teil. So findet jeder Leser, ob Konsolen-Fan oder PC-Spieler, in COMPUTERBILD-SPIELE alles aus der faszinierenden Spiele-Welt.

Die Redaktion



Hauptsache: Spielen – egal, ob an der Konsole oder am PC. In COMPUTERBILD-SPIELE werden Sie umfassend informiert.

Positive Erfahrungen: das „Lob des Monats“

Ich möchte Ihnen einmal mein persönliches Highlight im Hardware- und Spielebereich mitteilen. Vor kurzem habe ich mir eine Grafikkarte „Hercules 3D Prophet 4500“ zugelegt und hatte dann leider ein paar Probleme mit einigen Spielen (wie „F1 2001“), da Einiges nicht richtig auf dem Bildschirm dargestellt wurde. Ein Fax an den Hersteller wurde noch am selben Tag (etwa eine Stunde nach Eingang) telefonisch beantwortet, und mir wurde umgehend ein aktueller Treiber auf CD-ROM zugesandt. Diesen Service finde ich einfach erwähnenswert. Ebenso erging es mir mit der Firma Infogrames, als ich Probleme mit dem Spiel „Biathlon 2002“ hatte. Ein kurzer Anruf bei der Hotline (samstags um 14 Uhr, Dauer: zwei Minuten) genügte, und ein sehr freundlicher Mitarbeiter räumte alle meine Probleme aus dem Weg. In Anbetracht Ihrer Rubrik „Ärger des Monats“, die ja von so einigen Missständen berichtet (die ich auch persönlich bereits ähnlich erlebt habe), finde ich es toll, dass es auch solche positiven Ausnahmen gibt.

Michael von Rekowski, Hamburg

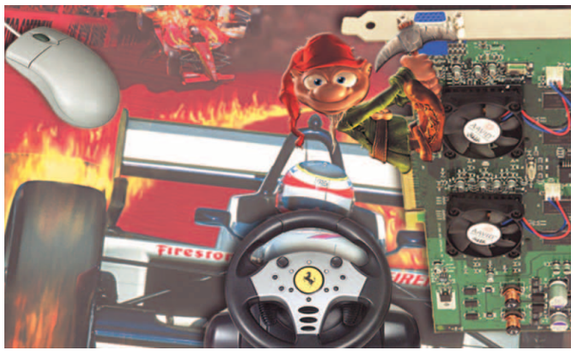


Probleme beim „Biathlon 2002“? Schnee von gestern. Hersteller Infogrames hat schnell geholfen.

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. Unter 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. **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
2. **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
3. **Dieses Spiel ist erst ab 18 freigegeben**
   COMPUTERBILD-SPIELE berichtet nicht über Spiele dieser Art
4. **Stronghold** • Version 1.1 vom 9. November 2001 (7,2 MB)
   ftp.take2.de/patches/Stronghold_v1_1.exe
5. **Harry Potter und der Stein der Weisen** • Version 1.1 (5,5 MB)
   ftp://159.153.177.50/DOWNLOADS/PATCH/hp-update-deu.zip
6. **Die Sims** • Version 1.1 (2,8 MB)
   http://www.thesims.com/us/getcool/gamepatch/index.html
7. **Operation Flashpoint** • Version 1.42 vom 17. Januar 2002 (6 MB)
   ftp://www.flashpoint1985.com/fp/140/OFP_Upgrade4_142.zip
8. **Wer wird Millionär? 2. Edition**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
9. **Silent Hunter 2**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
10. **FIFA Football 2002**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
11. **Tom Clancy's Ghost Recon** • Version 1.1.5.0 vom 6. Februar 2002 (31,7 MB)
    ftp.ubisoft.de/ghostrecon/ghostrecon_ger_patch1150.zip
12. **Fußball Manager 2002** • Version 1.12 vom 29. Januar 2001 (13 MB)
    ftp://159.153.177.50/downloads/patch/fm2002_v112.zip
13. **Star Wars – Galactic Battlegrounds** • Version 1.1 vom Dezember 2001 (2,1 MB)
    ftp://159.153.177.50/downloads/patch/swgb_deu.zip
14. **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
15. **Comanche 4.0** • Version vom 1. Februar 2002 (6,3 MB)
    files.novalogic.com/pub/updates/c4rev0/xx/C4UPD8E.EXE
16. **Microsoft Flight Simulator 2002**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
17. **Salt Lake 2002**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
18. **IL-2 Sturmovik** • Version 1.03a vom 23. Januar 2002 (13,6 MB)
    ftp.ubisoft.de/il2/il2patch_103a.exe
19. **Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor** • Version 1.3 vom 3. Januar 2002 (6,7 MB)
    ftp.ubisoft.de/poolofradiance/poolofradiance_patch13.zip
20. **Star Trek Armada 2** • Version 1.1 (13 MB)
    download.activision.com/activision/armada2/StarTrekArmada2Patch.exe
21. **Battle Realms** • Version 1 vom 11. Dezember 2001 (5 MB)
    ftp://ftp.ubisoft.de/battlerealms/battlerealms_battlepack01_dt.exe
22. **Civilization 3**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
23. **Die Siedler 4** • Version 2.01.1056 vom 13.Dezember 2001 (11 MB)
    ftp.bluebyte.com/pub/SIV_Patches/SIV_1056.exe
24. **Ballerburg**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
25. **Cossacks – European Wars** • Version vom 18. Juli 2001 (1,6 MB)
    www.cossacks.de/deutsch/cossacks/download.php
26. **Commandos 2 – Men of Courage** • Version vom 2. November 2001 (4 MB)
    eidos.de/commandos2/download/InternationalPatch.exe
27. **Aliens vs. Predator 2 (deutsche Version)** • Version vom 21. Januar 2002 (5 MB)
    ftp://sierra.de/aliensvspredator2/patches/avp2_de_093.exe
28. **Patrizier 2** • Version 1.30 vom 10. September 2001 (2,3 MB)
    ftp://ftp.infogrames.de/pub/msdos/patches/patrizier2/patch130.exe
29. **Aquanox** • Version 1.17 (3,6 MB)
    62.50.36.10:8081/patch/AquaNox_Update_115_117_ger.exe
30. **NHL 2002** • Version vom Dezember 2001 (0,3 MB)
    techsupport.ea.com/patch_detail.cfm?id=57977

Spiele unter 28 Euro

1. **Anno 1602 – Die Pyramide** • Version 5 vom 9. März 2000 (0,5 MB)
   ftp.sunflowers.de/pub/patches/anno1602patch5_ger.exe
2. **Serious Sam – The Second Encounter** • Version 1.05 vom 4. Dezember 2001 (5,5 MB)
   ftp.take2.de/patches/SeriousSamPatch105_Euro.exe
3. **Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
4. **Diablo 2** • Version 1.90d vom 5. Dezember 2001 (5,1 MB)
   http://ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_109d.exe
5. **Half-Life (deutsche Version)** • Version 1.1.0.8 vom 19. September 2001 (69 MB)
   fsierra.de/half-life.de/patches/1005-/ghl1108.exe
6. **Baldur's Gate 2 – Das Epos**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
7. **Moorhuhn – Winter-Edition**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
8. **Sim City 3000 Classic**
   kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
9. **Gothic** • Version 1.08k vom 8. Januar 2002 (5 MB)
   gothic.gamesweb.com/dl/outside/dl.php?6090
10. **Die Siedler 3 – Gold Edition** • Version 1.60 vom 25. Mai 2000 (3 MB)
    ftp.bluebyte.com/updates/s3old160.exe
11. **Colin McRae Rally 2.0** • Version 1.09 (1,3 MB)
    ftp://downloads.codemasters.com/Patch/cmr2Patch109.zip
12. **Command & Conquer 3: Tiberian Sun** • Version 2.03 vom 15. Juni 2000 (5,6 MB)
    ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS203DE.EXE
13. **Projekt I.G.I. – Premier Collection**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
14. **Need For Speed – Brennender Asphalt** • Version 444 vom 16. Oktober 2000 (2,5 MB)
    ftp.germany.ea.com/DOWNLOADS/PATCH/NFS4-V444.zip
15. **Hugo XL**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
16. **Swat 3** • Version 2.1 vom 22. November 2001 (19 MB)
    ftp://havas.de/sierra-swat.de/patches/swat3_21up_de.EXE
17. **Oni**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
18. **Panzer Elite**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar
19. **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
20. **Heroes of Might & Magic 3**
    kein Spielverbesserungs-Programm verfügbar

Rote Schrift: neue Version erhältlich

Grafikkarten

1. **Hercules 3D Prophet Nvidia-Serie** • Version 21.81 vom 9. Oktober 2001 (4,3 MB)
   ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/3DP-9x-2181.exe
2. **Hercules 3D Prophet Kyro-Serie** • Version 14.28 vom 18. Dezember 2001 (7 MB)
   ftp.hercules.com/video/exe/KYROBASED/3DPK-9X-14028.exe
3. **Asus V8200** • Version 21.83 vom 7.1.2002 (5,2 MB)
   ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM/TREIBER/VGA/V8200/Win9XME_2183.exe
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)
   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 1.04.14.28 vom 22. Januar 2001 (7 MB)
   ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/Vivid/Drivers/viv37141w9x.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 23.11 vom Januar 2002 (6,2 MB)
   www.msi-computer.de/download/treiber/Win9x-Me_23.11.exe
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-Serie** • Playcentre 2.52 vom 4. Februar 2002 (9 MB)
   de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=384
8. **Creative Labs Soundblaster Live! Platinum 5.1** • Version vom 4. Februar 2002 (19 MB)
   de.europe.creative.com/support/drivers/eula.asp?id=385
9. **Creative Labs Soundblaster AWE 64** • 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 Sonic Fury** • 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

ANTWORT AUF IHRE FRAGEN

Computer Bild Spiele hilft Lesern

Xbox-Preisvergleich

Eure Zeitschrift ist echt super, ich kaufe sie schon seit dem ersten Heft. Meine Frage: Warum ist die Xbox in den USA und Japan so viel billiger als in Europa?

Arnd Grebing, per E-Mail

Laut Hans Stettmeier (46) von Microsoft Deutschland wird die Xbox hier zu Lande zwar teurer sein als in Japan. Zum Ausgleich müssten deutsche Spieler jedoch weniger für die Spiele zahlen als japanische Xbox-Fans: „Dort werden Spiele umgerechnet bis zu 85 Euro kosten." In Europa ergäben sich für Microsoft wesentlich höhere Kosten beispielsweise durch die Übersetzung der Texte in Spielen und die Mindest-Garantiezeit, die in EU-Staaten neuerdings zwei Jahre beträgt. Stettmeier: „Preisunterschiede zwischen den Kontinenten hat es immer gegeben. Jede Videospielekonsole hatte zum Start in Europa einen höheren Preis als in anderen Ländern." (Siehe auch Interview Seite 12).

Die Redaktion



Redakteur Boris Connemann (27) nimmt Xbox-Spiele unter die Lupe.

Buch direkt bestellen

Ich habe die Beschreibung eines Lösungsbuches von Cryo mit rund zehn Spielen, darunter „Faust", „Odyssey" und „Versailles", gelesen. Leider habe ich Zeitung und Notizzettel nicht mehr. Da ich weder Verlag noch Autor kenne, kann mein Buchhändler mir nicht weiterhelfen. Auch im Internet bin ich nicht fündig geworden. Können Sie helfen?

Uwe Mazik, Königslutter

Das gesuchte Buch wäre selbst mit Notizzettel nicht ganz leicht zu finden, da es keine ISBN-Nummer hat. Am besten wenden Sie sich direkt an den Verlag, der den „Cryo Abenteuer Sammelband" herausgegeben hat: Game Press, Ronald Kempf, Hohenzollerndamm 191, 10717 Berlin. Im Internet können Sie es unter www.game-press.de *probieren. Dort finden Sie auch Informationen zu anderen Lösungsbüchern.*

Die Redaktion



Gute Lösung: Buch ab Verlag.

Zwei Gameboys, zwei Listen

Großes Lob, Ihre Zeitschrift ist sehr gut gestaltet. Allerdings bringen Sie zurzeit sehr wenig Spieletests für Gameboy Color. Was ich auch noch gut fände, wäre eine Top-10-Liste von GBC-Spielen.

Simon Hodler, Bisingen

In den vergangenen Monaten kamen mehr interessante Spiele für Gameboy Advance (GBA) auf den Markt als für Gameboy Color (GBC). Deswegen hat COMPUTERBILD-SPIELE vor allem GBA-Spiele getestet. GBC-Besitzer kommen dennoch weiterhin auf ihre Kosten, zum Beispiel in dieser Ausgabe mit dem Test „Monster AG". Neuerdings werden die Hitlisten der Gameboy (Color)- und der GBA-Spiele getrennt geführt. Beide Tabellen finden Sie vorn im Heft in der Rubrik „Brandaktuell".

Die Redaktion



COMPUTERBILD-SPIELE hat die Spiele-Hitlisten für Gameboy Color und Gameboy Advance geteilt. Zu finden in „Brandaktuell".

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.

Thrustmaster-Lenkrad gerät manchmal aus der Spur

In COMPUTERBILD-SPIELE 1/2002 haben Sie Lenkräder getestet. Wegen seines guten Abschneidens bei diesem Test habe ich mir über die Firma CSD das „Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel" bestellt. Leider traten bei folgenden Spielen erhebliche Fehler auf: In „Colin McRae Rally 2" reagiert die Bremse nicht. „F1 Racing Championship" funktioniert überhaupt nicht mit dem Lenkrad, im Spiel wird ständig Gas gegeben, ohne dass ich Tastatur oder Lenkrad berühre.

Mehrere E-Mail-Anfragen, sowohl bei der Hotline des Lenkradherstellers Guillemot als auch bei den Spieleherstellern, brachten keine Hilfe. Zuletzt bekam ich von der Guillemot-Hotline die Antwort, dass es halt bei manchen Spielen zu Problemen komme.

Das Lenkrad hat immerhin 125 Mark plus Versand gekostet! Nur das Spiel „Rally Trophy" funktioniert mit diesem Lenkrad hundertprozentig.

Stefan Stein, per E-Mail

Das Problem liegt an einer alten Version der Thrustmaster-Software. Mit der neuen Ausgabe funktionieren Lenkrad und Pedale bei Colin McRae Rallye 2 einwandfrei.

Auch F1 Racing Championship sollte mit der neuen Thrustmaster-Software keine Probleme machen. „Die Tatsache, dass der Kunde von der Hotline mit der Aussage abgespeist wurde, dass es halt bei manchen Spielen zu Problemen käme, ist nicht gerade fein. Wenn auch ab und an zutreffend, da auch die Spielehersteller nicht an alle Hardware-Produkte denken können. Auf diesem Weg entschuldigen wir uns natürlich bei dem Kunden für diese Aussage. Eine Lösung des Problems muss die Hotline dem Kunden, wenn er schon anruft, anbieten" – so Anette Hennig, Marketing-Managerin bei Guillemot und zuständig für die Marke „Thrustmaster".

Die neue Thrustmaster-Software gibt's im Internet unter: www.thrustmaster.com. *Spieler ohne Internet-Anschluss wenden sich bitte direkt an die Firma Guillemot GmbH, Bahnhofstr. 85, 91233 Neunkirchen am Sand, oder rufen einfach die Hotline 01801/777775 an (Kosten: 0,046 Euro pro Minute).*

Die Redaktion

ÄRGER DES MONATS

COMPUTERBILD-SPIELE
„Ärger des Monats"
Axel-Springer-Platz 1
20350 Hamburg
Fax: 040/34726749
E-Mail:
aerger@computerbildspiele.de

Keine Antwort

Jens G.[1] ist genervt. Nach Problemen mit „Asterix & Obelix gegen Cäsar" wandte er sich an die zuständige Hotline – ohne, dass ihm geholfen wurde:

„Ich habe das PC-Spiel ‚Asterix & Obelix gegen Cäsar' geschenkt bekommen. Die Installation wurde ohne Probleme beendet, doch als ich das Spiel starten wollte, wurde der Bildschirm kurzzeitig schwarz, und dann sah ich wieder die Arbeitsoberfläche. Daraufhin rief ich bei der Hotline an, die in der Anleitung stand.

Als ich nach etlichen Versuchen endlich durchkam und mein Problem schilderte, war die Frau am anderen Ende der Leitung äußerst verblüfft, denn dieses Problem war ihr noch nicht mal bekannt. Die von ihr erfragten Systemvoraussetzungen meines Computers reichten auch aus – daran konnte es also nicht liegen. Deshalb gab ich ihr meine Telefonnummer und meine E-Mail-Adresse, und mir wurde gesagt, dass die Firma sich um das Problem kümmern und ich dann wieder von ihr hören würde. Das ist mittlerweile über einen Monat her, und ich habe bis heute nichts mehr von der Firma gehört."

COMPUTERBILD-SPIELE fragte beim Tandem-Verlag nach, der das Spiel „Asterix & Obelix gegen Cäsar" vertreibt. PR-Manager Peter van der Biezen setzte sich sofort nach der Anfrage mit Jens G. in Verbindung. „Wir werden das Problem so schnell wie möglich klären. So etwas darf natürlich nicht vorkommen, passiert aber immer mal wieder. Ich kann mich nur entschuldigen." Um den unzufriedenen Kunden milde zu stimmen, schenkt Tandem ihm außerdem ein Spiel seiner Wahl als Entschädigung.

Die Redaktion meint: eine sehr späte, aber mehr als anständige Reaktion.



Bild: Ullstein

Der wackere Obelix zeigt dem römischen Herrscher Cäsar die Zunge. Das sollten Firmen mit ihren Kunden nicht tun …

[1] Name ist der Redaktion bekannt.

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Star Wars: Galactic Battlegrounds[1]

Lösungsbuch | Wenn Sie den bösen Darth Vader austricksen wollen, um die Galaxis zu beherrschen, sollten Sie vorher dieses Buch lesen

1sprich: „Star Wohrs: Gälaktick Bättelgraunds"

Nachdem sich der Raumflotten-Kommandant in spe im ersten Kapitel mit der Ausgangssituation vertraut gemacht hat, beginnt auf Seite 19 das „eigentliche" Lösungsbuch. Ausführlich und leicht verständlich schildern die Autoren um Holger Pinnow Grundlagen des Spiels, wie Datenbanken, Menü-Führung und Optionsmöglichkeiten. Es folgen erste taktische Basis-Kenntnisse: Wie erreiche ich die nächst höhere Technologiestufe? Wie gehe ich mit Ressourcen um? Was nützen mir Bündnisse mit anderen Parteien?

Anschließend stehen Gebäude und Einheiten im Mittelpunkt. Von der Fertigunterkunft bis zum Monument, von Befehlsempfängern im Truppenzentrum bis zu Einheiten des Raumhafens lassen die Autoren nichts aus. Schließlich stellen sich in Kapitel 5 die anderen Beteiligten vor: die Völker, das galaktische Imperium, die Gungans und viele andere. Ein strategischer Leitfaden hilft Ihnen schließlich bei den letzten Vorbereitungen. Sie lernen vor den verschiedensten Kampfabschnitten, wie Sie sich den Rücken freihalten oder wie Sie die richtige Kombination von Einheiten verschiedener Reichweiten finden. Derart vorbereitet, sollten Sie keine Probleme haben, sich in den fernen Welten zu behaupten, zumal Sie komplette Lösungswege zu jeder Mission finden.

Allerdings hätten sich die Autoren bei den ohnehin nur schwarzweißen Bildern ein bisschen mehr Mühe geben können. Zum einen sind die Abbildungen klein gehalten und „verschlucken" so manche Details, zum anderen hätten es durchaus ein paar mehr sein können. Dennoch sollte sich die Anschaffung für einen angehenden Giganten der Galaxis lohnen – schon allein deshalb, damit der schwarze Lord Darth Vader es nicht allzu leicht hat.

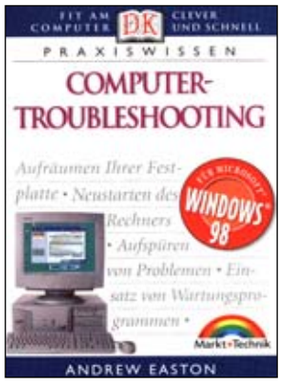


Star Wars: Galactic Battlegrounds, Prima Games, 198 Seiten, 14,95 €, ISBN 3-934783-89-9

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Computer-Troubleshooting[2]

2sprich: „Kompjuhter-Trabbelschuhting"



Computer-Troubleshooting, Markt und Technik, 74 Seiten, 7,95 €, ISBN 3-8272-6149-X

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Hilfe bei Computer-Problemen | Wenn die Festplatte proppevoll ist, Ihr Computer mal wieder abgestürzt ist oder aus anderen Gründen nicht zuverlässig läuft: Das Buch aus der Reihe „Fit am Computer – clever und schnell" hilft Einsteigern prompt. Ohne jegliche Vorkenntnisse kann der Computerspieler Ärgernisse beseitigen. Vom Aufräumen der Festplatte bis zum Einsatz von Wartungsprogrammen – von der Pike auf wird Wichtiges für den Umgang mit dem PC erklärt.

Farbige und übersichtliche optische Gestaltung sowie die schrittweise Anleitung machen es Ihnen leicht. Zu fast jedem Arbeitsschritt gibt's eine anschauliche Abbildung, die den Stand der Bearbeitung auf dem Bildschirm wiedergibt.

Außer Anleitungen für Anfänger finden Sie hier auch Erklärungen speziellerer Techniken und Tipps – etwa für die richtige Wartung der Festplatte für ungestörtes Spielen. Ein Glossar erklärt Fachbegriffe, ein Index erleichtert das schnelle Finden jedes gesuchten Themas in diesem Ratgeber. Das handliche Buch vermittelt Computer-Grundwissen, wie es der Titel der Reihe verspricht: clever und schnell.

Startopia

Lösungsbuch | Herzlichen Glückwunsch – Sie sind jetzt Besitzer einer eigenen Raumstation. Doch freuen Sie sich nicht zu früh: „Startopia" liegt brach, Sie müssen die Basis erst wieder in Betrieb nehmen. Damit das Leben dort wieder so richtig lebenswert wird, sollten Sie vorher einen Blick in dieses Lösungsbuch werfen. Darin finden Sie praktische Hinweise, Tipps, ja komplette Lösungswege für alle Aufgaben. Die Autoren haben auch wichtige Informationen zu Alien-Rassen sowie deren Vorlieben und Abneigungen nicht vergessen. Schließlich gibt Ihnen das Buch Ratschläge zu Funktionsweisen und Einsatzmöglichkeiten aller technischen Einheiten Ihres neuen Zuhauses. Haben Sie diese Neuigkeiten verinnerlicht, sollten Sie die nützlichen Tipps für die erfolgreiche Eroberung gegnerischer Sektoren umsetzen können. Die aufwendige Gestaltung des DIN-A4-Buches in Farbe macht das Schmökern zu einem Riesen-Spaß, die gute Bildwiedergabe lässt auch kleine Details erkennen. Ein weiteres Plus: In einem umfangreichen Spezialteil stellen die Autoren das Entwicklerteam vor, zeigen den Weg vom künstlerischen Entwurf zum fertigen Spiel und überraschen mit Einblicken in die echte Raumstation ISS. Mit diesem Werk sollten Sie sich zum wirklich erfolgreichen Betreiber von Startopia mausern.



Startopia: Das offizielle Lösungsbuch, Eidos/ Halycon, 148 Seiten, 12,55 €, ISBN 3-933917-27-1

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

PS 2 Jahrbuch 2001

Jahrbuch | Qual der Wahl: Welches der vielen Spiele für die Playstation 2 soll ich mir anschaffen? Das „PS 2 Jahrbuch 2001" aus dem Bristein-Verlag hilft, die richtigen Titel zu finden. Alle bis Redaktionsschluss für das Buch im vergangenen November in Deutschland erschienenen Spiele für die Sony-Konsole werden vorgestellt. Die Redakteure haben alle Spiele in Kurztests auf Inhalt und Qualität überprüft. Dabei berücksichtigte das Autorenteam auch Importspiele, wie „Final Fantasy 10".

Außerdem beschreibt der Band die wichtigsten zu erwartenden Spiele des Jahres 2002 im Überblick. Auf drei Seiten folgen Kurzvorstellungen der vermeintlich besten Spiele für Playstation. Schließlich präsentiert die Redaktion 48 Zubehörgeräte vom Lenkrad bis zum Anschlusskabel, sortiert Spiele nach ihrer Art (dem Genre), listet auf einer Service-Seite deutsche Hotlines auf und nennt 500, wie die Verfasser meinen, lohnende DVDs. Da sich auch die farbige Gestaltung mit durchweg gelungenen Bildschirmfotos sehen lassen kann, können PS-2-Einsteiger und -Fans beruhigt zugreifen.

PS 2 Jahrbuch 2001, Bristein-Verlag Bochum, 148 Seiten, 6,60 €

Empfehlenswert
Auch für Anfänger



Wie aus einer Quelle sprudeln die PS-2-Spiele aus diesem „Katalog". Wer das Angebot für die Sony-Konsole überschauen möchte, liegt hier richtig.

SPIELEBÜCHER-HITLISTE

1	Das offizielle Buch zu Stronghold	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5113-7
2	Diablo 2: Lord of Destruction	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9108-9
3	Spiele-Geheimnisse	15,31 Euro
	Data Becker	3-8158-1660-2
4	Baldur's Gate 2	9,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9090-2
5	Das Counter Strike 1.3 (dt. Version) Profibuch	12,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9094-5
6	Diablo 2	12,76 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9094-5
7	Das offizielle Buch zu Microsoft Flight Simulator	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5004-1
8	Das offizielle Buch zu Microsoft Train Simulator	12,80 Euro
	Sybex	3-8155-5220-6
9	Moorhuhn 3	10,20 Euro
	Sybex	3-8155-5030-0
10	Mogel Power 2001	14,95 Euro
	Markt und Technik	3-8272-9105-4

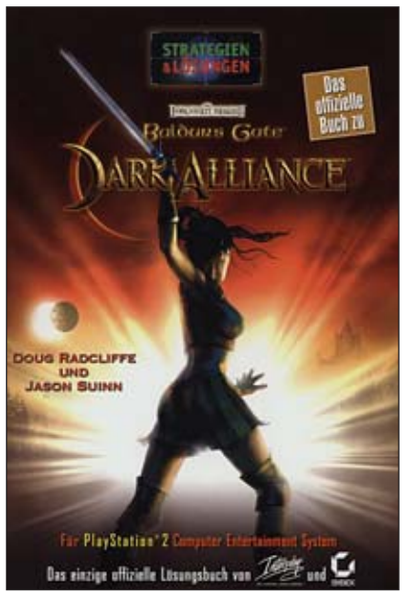
Die meistverkauften Spielebücher in Deutschland, ermittelt von Media Control

Baldur's Gate: Dark Alliance[3]

Lösungsbuch | Auch Playstation-2-Fans haben Zugang zum beliebten Rollenspiel-Universum von „Baldur's Gate" – mit „Dark Alliance". In einer düsteren Welt voller Intrigen und Gefahren sollen Sie die Hafenstadt Baldur's Gate vor einer tödlichen Bedrohung retten. Sie können dieses komplexe Abenteuer locker angehen, sobald Sie dieses Buch verschlungen haben. Denn hier finden Sie umfangreiche Komplettlösungen, mit deren Hilfe Sie alle Aufgaben in den Griff bekommen und sogar gegen brutalste Monster und deren clevere Anführer bestehen. Vorausgesetzt, Sie halten sich an die vorgeschlagenen Kampfstrategien. Welche Waffen Sie wie einsetzen, welche Zaubersprüche am besten wirken – nach der Lektüre dieses Werkes wissen Sie's.

Zudem geben Statistiken über einzelne Monster und Waffen genau an, wo deren Stärken und Schwächen liegen. Wer den wunden Punkt gewaltiger Gegner vom Kaliber blauer Stahlgolem oder brauner Koloss kennt, hat schon halb gewonnen. Und schließlich sind Ihnen detaillierte Informationen über alle Charaktere bei der Auswahl des Helden behilflich. Ob arkaner Bogenschütze, zwergischer Kämpfer oder elfische Hexenmeisterin – mit diesem Buch greifen Sie nicht daneben. Auch die Entwickler des Spiels verraten in diesem Nachschlagewerk ein paar Geheimnisse, die Ihnen das Siegen erleichtern könnten.

Fazit: Dieses Buch mit seiner übersichtlichen Gliederung und farbigen Illustration sorgt für vollen Durchblick, wenngleich die Bilder ein wenig größer und schärfer sein könnten.



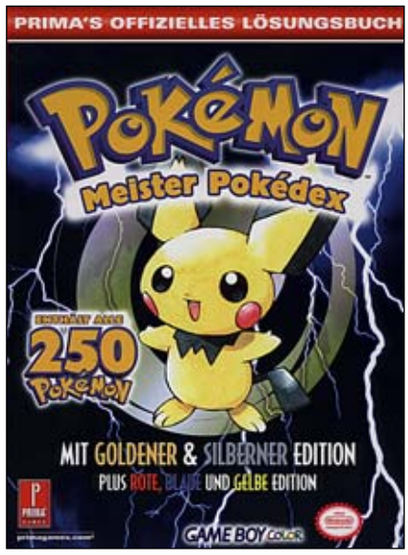
Mit diesem gelungenen Lösungsbuch bestehen Sie alle Abenteuer in „Baldur's Gate".

Baldur's Gate: Dark Alliance, Sybex-Verlag, 146 Seiten, 12,80 €, ISBN 3-8155-5042-4

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

Pokémon Meister Pokédex

Lösungsbuch | Jetzt können Sie alle fangen! Dank der Pokémon-Wissensquelle schlechthin: Meister Pokédex inklusive der „Goldenen", „Silbernen", „Roten", „Blauen" und „Gelben Edition" für Gameboy. Informationen in Hülle und Fülle also, um Ihr Ziel zu erreichen, bester Trainer der Welt zu werden. Sie finden detaillierte Informationen über 250 Pokémon, alle Tricks, mit deren Hilfe die Viecher zu fangen sind, und alles Wissenswerte über die Apparate im Spiel. Ob „technische" oder „versteckte Maschine" – mit Meister Pokédex beherrschen Sie alle. Nützliche Tipps zum Einsatz der Objekte von Aprikokos bis Zauberwasser helfen im Kampf. Mit dem Schnellfinder orientieren Sie sich prima in der Poké-Welt. Natürlich fehlt auch die komplette Liste der Attacken nicht. Kann Nebulak den Abgangsbund erlernen? Oder geht der Zerschneider mit Mauzi? Wenn Sie sich dieses Buch zu Gemüte geführt haben, wissen Sie's. Das Buch ist sehr bunt gestaltet, die kleinen Bildchen versprühen aber mitunter den Charme eines Versandhauskatalogs. Doch der hohe Informationsgehalt gleicht diesen Mangel aus – also: empfehlenswert.



Lösungs-Meister für puschelige Monster: Prima Buch!

Pokémon Meister Pokédex, Prima Games, 178 Seiten, 14,95 €, ISBN 3-934783-85-6

Empfehlenswert
Auch für Anfänger

[3]sprich: „Baldurs Gäit Dark Alleianz"

Anzeige

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	Das Geheimnis der Druiden	CDV	PC	2,50	41,91 €	6/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
4	Shadow of Memories	Konami	PS 2	2,74	43,52 €	6/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
5	Schizm	Infogrames	PC	2,76	25,60 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
6	Myst 3: Exile	Ubi Soft	PC	2,78	35,00 €	9/2001	Media Markt	Straubing	09421/7710
7	Digimon World	Infogrames	PS	3,10	40,88 €	9/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
8	Alfred Hitchcock – The Final Cut	Wanadoo	PC	3,69	35,74 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
ACTION									
1	Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	Konami	PS 2	1,07	59,00 €	4/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
2	Devil May Cry	Electronic Arts	PS 2	1,38	45,00 €	3/2002	MS Shop	Brakel	05272/35035
3	Half-Life (deutsche Version)	Vivendi	PS 2	1,67	41,91 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
4	Operation Flashpoint	Codemasters	PC	1,73	35,84 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
5	Echelon	Ubi Soft	PC	1,87	39,95 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
6	Codename: Outbreak	Virgin Interactive	PC	1,90	38,86 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Gradius Advance	Konami	GBA	1,96	45,50 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
8	Serious Sam	Take 2 Interactive	PC	2,00	10,12 €	6/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
8	Ecks vs. Sever	Ubi Soft	GBA	2,00	39,95 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
10	Mechwarrior 4 – Blackknight	Microsoft	PC	2,02	19,00 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
11	Serious Sam: The Second Encounter	Take 2 Interactive	PC	2,04	26,00 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	Time Crisis 2	Sony	PS 2	2,08	34,95 €[1]	12/2001	Sony	Neu-Isenburg	06102/4330
13	Ace Combat – Distant Thunder	Sony	PS 2	2,13	55,00 €	4/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
13	Doom	Activision	GBA	2,13	56,22 €[1]	1/2002	Activision	Burglengenfeld	01908/24663
15	007 – Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	PS 2	2,21	55,00 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
16	Half-Life – Blue Shift (deutsche Version)	Vivendi	PC	2,22	15,24 €	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
17	Star Wars Starfighter	Electronic Arts	PS 2	2,26	46,06 €	6/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
18	Star Wars Episode 1 – Battle for Naboo	THQ Entertainment	N 64	2,35	59,94 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
19	Castlevania	Konami	GBA	2,36	49,85 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
20	Independence War 2: Edge of Chaos	Infogrames	PC	2,38	45,99 €[1]	8/2001	Infogrames	Dreieich	01907/71882
21	The Bouncer	Sony	PS 2	2,42	56,22 €	7/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
22	Sheep Dog'n'Wolf	Infogrames	PS	2,48	35,84 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
23	Extermination	Sony	PS 2	2,63	56,22 €	7/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
24	Batman Vengeance	Ubi Soft	PS 2	2,72	40,39 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
25	Aquanox	Fishtank Interactive	PC	2,75	40,29 €	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
25	Batman Vengeance	Ubi Soft	GBA	2,75	50,62 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
27	Star Trek Voyager Elite Force: Expansion Pack	Activision	PC	2,76	71,67 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
28	Pearl Harbor	Koch Media	PC	2,81	51,20 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
29	Medicopter 117 – Jedes Leben zählt (Vol.2)	THQ Entertainment	PC	2,84	51,20 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
30	Moorhuhn 2: Die Jagd geht weiter	Ravensburger	GBC	2,95	40,95 €	6/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
31	Jurassic Park 3: The DNA Factor	Konami	GBA	3,03	45,99 €	10/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
32	Moorhuhn 3 – Es gibt Huhn!	Phenomedia	PC	3,06	12,68 €	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
33	Halo	Microsoft	XB	1,41	69,00 €	4/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
ACTION-ABENTEUER									
1	Soul Reaver 2	Eidos	PS 2	1,70	55,73 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
2	Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames	PS	1,71	39,91 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Shen Mue 2	Sega	DC	1,78	40,00 €	3/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
4	Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames	PC	1,86	61,44 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
5	Onimusha – Warlords	Electronic Arts	PS 2	1,89	56,22 €	9/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
6	Zax – Alien Hunter	Jowood	PC	2,15	25,60 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
7	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PS	2,22	45,50 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
8	Dark Cloud	Sony	PS 2	2,23	51,20 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
9	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	PC	2,28	45,50 €	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
10	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBA	2,51	50,62 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
11	Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo Interactive	PC	2,55	40,29 €	9/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
12	Shadowman 2- The Seond Coming	Acclaim	PS 2	2,62	53,95 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
13	Planet der Affen	Ubi Soft	PC	2,63	40,95 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
14	Frank Herbert's Dune	Modern Games	PC	2,75	35,74 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
15	Casanova	Modern Games	PC	2,77	33,28 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
16	Fear Effect 2: Retro Helix	Eidos	PS	2,88	40,95 €	6/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
17	Buffy the Vampire Slayer	THQ Entertainment	GBC	2,97	30,72 €	6/2001	Game It	Betzigau	0831/575157

[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
18	Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames	GBC	3,50	30,65 €	7/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
ACTION-ROLLENSPIEL									
1	Baldur's Gate – Dark Alliance	Virgin Interactive	PS 2	1,76	45,00 €	3/2002	MS Shop	Brakel	05272/35035
2	Diablo 2 – Lord of Destruction	Vivendi	PC	2,25	30,06 €	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
3	Throne of Darkness	Vivendi	PC	2,29	38,86 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
AUFBAUSPIEL									
1	Tropico	Take 2 Interactive	PC	1,77	45,50 €[1]	6/2001	Take 2 Interactive	München	089/278220
2	Die Siedler 4 – Die Trojaner und das Elixier der Magier	Ubi Soft	PC	1,89	29,00 €	3/2002	Media Markt	Straubing	09421/7710
3	Black & White	Electronic Arts	PC	1,95	46,02 €[1]	6/2001	Electronic Arts	Köln	0221/975820
4	Die Völker 2	Infogrames	PC	2,07	33,04 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
5	Tropico: Paradise Island	Take 2 Interactive	PC	2,17	18,80 €	4/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
6	Die Siedler 4 Mission CD	Ubi Soft	PC	2,23	15,24 €	10/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
7	Startopia	Eidos	PC	2,30	40,29 €	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
8	Rollercoaster Tycoon	Infogrames	PC	2,38	35,18 €	10/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
9	Die Gilde	Infogrames	PC	2,46	44,99 €[1]	4/2002	Infogrames	Dreieich	01907/71882
10	Wiggles	Innonics	PC	2,50	40,95 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
11	Black & White: Insel der Kreaturen	Electronic Arts	PC	2,52	29,95 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
12	Monopoly Tycoon	Infogrames	PC	2,70	35,79 €	2/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
13	Car Tycoon	Fishtank Interactive	PC	3,08	34,00 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
BRETTSPIEL									
1	Mario Party 3	Nintendo	N 64	1,33	61,33 €	12/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
2	Sonic Shuffle	Sega	DC	2,95	25,54 €	6/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
3	Elfenwelt	Vivendi	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
FLUGSIMULATIONEN									
1	MS Flight Simulator 2002 Pro	Microsoft	PC	2,03	53,69 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
2	Eurofighter Typhoon	Koch Media	PC	2,20	39,91 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
FUSSBALL-MANAGER									
1	Fußball Manager 2002	Electronic Arts	PC	2,50	43,52 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
GESCHICKLICHKEITSSPIEL									
1	Conker's Bad Fur Day	THQ Entertainment	N 64	1,39	61,44 €	6/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	PS 2	1,42	55,73 €	2/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
3	Zelda – Oracle of Seasons	Nintendo	GBC	1,49	28,16 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Zelda – Oracle of Ages	Nintendo	GBC	1,49	38,32 €	12/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
5	Lucky Luke Wanted!	Infogrames	GBA	1,72	47,04 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	Tetris Worlds	THQ Entertainment	GBA	1,84	43,97 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	Kuri Kuri Mix	Empire Interactive	PS 2	1,97	61,44 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
8	Sonic Adventure 2	Sega	DC	2,03	40,88 €	8/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
9	Spiderman Mysterio's Menace	Activision	GBA	2,11	50,11 €	1/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
10	Kurukuru Kururin	Nintendo	GBA	2,13	40,88 €	8/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
11	Wario Land 4	Nintendo	GBA	2,25	42,44 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
12	Rayman Advance	Ubi Soft	GBA	2,29	25,60 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
13	Super Mario Advance	Nintendo	GBA	2,30	51,08 €[1]	7/2001	Nintendo	Großostheim	01805/005806
14	Adventure Pinball Forgotten Island	Electronic Arts	PC	2,31	35,84 €	6/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
14	Rayman M	Ubi Soft	PC	2,31	39,00 €	3/2002	Media Markt	Straubing	09421/7710
16	Disney's Atlantis	THQ Entertainment	GBA	2,33	45,97 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
17	Donald Duck Advance!	Ubi Soft	GBA	2,37	50,62 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
18	Rayman M	Ubi Soft	PS 2	2,38	50,00 €	3/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
19	Spyro: Season of Ice	Vivendi	GBA	2,42	40,39 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
19	Earthworm Jim	THQ Entertainment	GBA	2,42	44,99 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
21	Frogger's Adventures: Temple of the Frog	Konami	GBA	2,45	49,08 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
22	Pinobee	Activision	GBA	2,47	26,14 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
22	Monster AG	THQ Entertainment	GBC	2,47	38,50 €	4/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
22	Kirby 64	Nintendo	N 64	2,47	56,33 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
25	Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex	Vivendi	PS 2	2,49	45,00 €	4/2002	MS Shop	Brakel	05272/35035
26	Monster AG	Sony	PS 2	2,54	49,95 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
27	Pitfall – The Mayan Adventure	THQ Entertainment	GBA	2,55	44,99 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
28	Das Geheimnis der Happy Hippo-Insel	Infogrames	GBC	2,64	30,65 €	7/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
29	Indiana Jones and the Infernal Machine	THQ Entertainment	GBC	2,66	25,54 €	8/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
30	Tomb Raider – Fluch des Schwertes	Activision	GBC	2,77	40,95 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
31	Ein Königreich für ein Lama	Ubi Soft	GBC	3,07	40,95 €	6/2001	Game It	Betzigau	0831/575157

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
32	Monster AG	Jowood	PC	3,13	34,00 €	4/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
33	Der Schuh des Manitu	Blackstar Interactive	PC	3,67	14,83 €	11/2001	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
MUSIKSPIEL									
1	Popstars	Blackstar Interactive	PC	2,76	18,50 €	4/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
ONLINE-ROLLENSPIEL									
1	Dark Age of Camelot	Wanadoo	PC	1,94	29,95 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
PRÜGELSPIEL									
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
3	WWF Smackdown 2	THQ Entertainment	PS	2,39	30,65 €	6/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
QUIZSPIEL									
1	Der große IQ Test	Koch Media	PC	2,63	19,43 €	2/2002	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
2	Wer wird Millionär? – Junior	Eidos	PC	2,66	17,92 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Wer wird Millionär? – 2. Edition	Eidos	PC	2,93	35,28 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
RENNSPIEL									
1	Extreme G 3 Racing	Acclaim	PS 2	1,39	46,06 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Mario Kart Super Circuit	Nintendo	GBA	1,60	33,28 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Formel Eins 2001	Sony	PS 2	1,62	46,06 €	6/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
4	Gran Turismo 3 A-spec	Sony	PS 2	1,64	46,08 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
5	Burnout	Acclaim	PS 2	1,76	54,71 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
6	World Rally Championship	Sony	PS 2	1,80	55,73 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
7	F1 2001	Electronic Arts	PS 2	2,04	45,99 €	12/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
8	Rally Trophy	Jowood	PC	2,06	50,62 €[1]	1/2002	Jowood	Neu-Isenburg	06102/8168168
9	Excitebike 64	Nintendo	N 64	2,09	38,40 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
10	Krazy-Racers	Konami	GBA	2,28	40,95 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
10	Crazy Taxi 2	Sega	DC	2,28	43,43 €	9/2001	Gameland	Ratingen	02102/470473
12	Toy Story Racer	Activision	PS	2,29	33,28 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
13	F-Zero: Maximum Velocity	Nintendo	GBA	2,49	15,35 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
14	F1 World Grand Prix	Eidos	PC	2,51	61,44 €	6/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
15	Offroad	Koch Media	PC	2,53	35,79 €[1]	6/2001	Koch Media	Planegg	089/85795425
16	Grand Prix 3 – Season 2000	Infogrames	PC	2,57	15,34 €	10/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
16	Cart Fury	Konami	PS 2	2,57	49,93 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
18	Lego Racers 2	Lego Media	GBA	2,61	56,22 €[1]	2/2002	Lego Media	München	089/ 453460
19	Carrera – Grand Prix	Take 2 Interactive	PC	2,77	35,76 €[1]	12/2001	Take 2 Interactive	München	089/278220
20	Europaraser	Infogrames	PC	2,87	35,18 €	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
21	USA Raser	Davilex Software	PC	2,88	23,01 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
ROLLENSPIEL									
1	Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal	Virgin Interactive	PC	1,82	24,95 €	9/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
2	Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	GBC	2,23	50,62 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
3	Paper Mario	Nintendo	N 64	2,24	56,33 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
4	Summoner	THQ Entertainment	PC	2,29	15,31 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
5	Arcanum	Vivendi	PC	2,30	35,84 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
6	Lufia – The Legend Returns	Ubi Soft	GBC	2,45	35,00 €	3/2002	Media Markt	Straubing	09421/7710
7	Gorasul	Jowood	PC	2,54	30,72 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
8	Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor	Ubi Soft	PC	2,66	42,44 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
SCHACHSPIELE									
1	Fritz 7	Eidos	PC	2,11	42,95 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
SIMULATION									
1	Silent Hunter 2	Ubi Soft	PC	1,99	39,95 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
2	Die Sims: Party ohne Ende / Erweiterungspack	Electronic Arts	PC	2,17	56,33 €	6/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
3	Achterbahndesigner	Disney Interactive	PC	2,22	30,17 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
4	Harvest Moon 2	Ubi Soft	GBC	2,24	40,95 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
5	Jurassic Park 3 Park Builder	Konami	GBA	2,28	50,62 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
6	King of the Road	Infogrames	PC	2,30	17,92 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
7	Zoo Tycoon	Microsoft	PC	2,36	44,48 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
8	Harvest Moon – Back to Nature	Ubi Soft	PS	2,43	56,33 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
9	Pro Train	NBG Multimedia	PC	2,45	29,00 €	3/2002	Media Markt	Straubing	09421/7710
10	Microsoft Train Simulator	Microsoft	PC	2,52	41,91 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
11	Der Clou 2	Infogrames	PC	2,62	43,52 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
12	Gangsters 2	Eidos	PC	2,66	38,40 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
13	Die Sims – Hot Date	Electronic Arts	PC	2,75	19,94 €	2/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
14	Comanche 4	Electronic Arts	PC	2,82	39,00 €	3/2002	MS Shop	Brakel	05272/35035
15	Bundesliga Manager X	Software 2000	PC	2,98	20,35 €	7/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582

Spiele

Rang	Titel	Hersteller	Getestet mit	Testergebnis	Preis	Heft	Anbieter	Ort	Telefon
SPORTSPIEL									
1	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS	1,41	46,01 €	2/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
2	Virtua Tennis 2	Sega	DC	1,49	40,39 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
3	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	GBA	1,86	28,16 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
4	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PS 2	1,94	52,15 €	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
5	RTL Skispringen 2002	THQ Entertainment	PC	2,01	30,65 €[1]	1/2002	THQ Entertainment	Kaarst	01805/605511
6	FIFA Football 2002	Electronic Arts	PC	2,04	38,35 €	1/2002	Pricecontrast	München	01805/774232
7	This is Football 2002	Sony	PS 2	2,05	56,19 €	12/2001	Comet Games	Berlin	030/7522110
8	Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Konami	GBA	2,08	43,52 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
9	Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	PS	2,10	38,40 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
10	ESPN International Winter Sports 2002	Konami	PS 2	2,12	51,95 €	4/2002	Primal Games	Bochum	0234/9160630
11	Roland Garros 2001	Cryo Interactive	PC	2,15	12,80 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
12	Pro Evolution Soccer	Konami	PS 2	2,17	61,33 €[1]	1/2002	Konami	Frankfurt/Main	069/98557320
13	NBA Live 2002	Electronic Arts	PS 2	2,18	55,22 €	2/2002	Computeruniverse.net	Bad Homburg	0700/86483773
14	NBA Street	Electronic Arts	PS 2	2,22	40,95 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
15	ISS Pro Evolution 2	Konami	PS	2,25	43,92 €	6/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
16	International Superstar Soccer	Konami	GBA	2,44	45,50 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
17	Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	GBA	2,63	43,46 €	2/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
17	Team Telekom EuroTour Cycling	Dinamic Multimedia	PC	2,63	61,44 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
19	UEFA Champions League Season 2001/2002	Take 2 Interactive	PC	2,69	36,00 €	4/2002	Medienexpress	Elsdorf	02274/700366
19	Salt Lake 2002	Eidos	PC	2,69	39,00 €	3/2002	Media Markt	Straubing	09421/7710
21	Alexander Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	GBA	2,77	50,62 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
22	Anstoß Action	Ascaron	PC	2,89	23,03 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
23	UEFA Challenge	Infogrames	PC	3,02	35,18 €	8/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
STRATEGIE									
1	Stronghold	Take 2 Interactive	PC	1,30	35,84 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
2	Cossacks – The Art of War	CDV	PC	1,31	30,65 €	1/2002	Expert	Burgdorf	05136/800233
3	Civilization 3	Infogrames	PC	1,43	45,90 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
4	Advance Wars	Nintendo	GBA	1,46	41,93 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
5	Empire Earth	Vivendi	PC	1,53	40,39 €	1/2002	Hellgames	Leverkusen	02171/742715
6	Emperor – Schlacht um Dune	Electronic Arts	PC	1,91	38,40 €	9/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
7	Ballerburg	Ascaron	PC	1,93	30,65 €[1]	1/2002	Ascaron	Gütersloh	05241/96660
8	Etherlords	Fishtank Interactive	PC	2,04	37,32 €	1/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
9	Star Trek Armada 2	Activision	PC	2,08	38,86 €	3/2002	Okay Soft	Weiding	09674/1279
10	Mech Commander 2	Microsoft	PC	2,11	40,95 €	10/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
11	Conflict Zone	Ubi Soft	PC	2,12	51,13 €[1]	7/2001	Ubi Soft	Düsseldorf	0211/3380050
12	Hostile Waters	Koch Media	PC	2,13	28,16 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
12	Commandos 2 – Men of Courage	Eidos	PC	2,13	45,50 €	11/2001	Multimedia Markt	Butzbach-Ostheim	06033/15021
14	Ring of Red	Konami	PS 2	2,15	53,93 €	8/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
15	Star Trek – Away Team	Activision	PC	2,33	49,93 €	6/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
16	Battle Realms	Ubi Soft	PC	2,43	40,85 €	2/2002	Comet Games	Berlin	030/7522110
17	Sudden Strike Forever	CDV	PC	2,51	30,06 €	6/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
17	Fallout Tactics: Die stählerne Bruderschaft	Virgin Interactive	PC	2,51	38,40 €	7/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
17	Rim	Fishtank Interactive	PC	2,51	40,29 €	9/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
20	Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars	Jowood	PC	2,52	30,72 €	12/2001	Game It	Betzigau	0831/575157
21	S.W.I.N.E.	Fishtank Interactive	PC	2,54	40,29 €	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
22	Catan – Das Kartenspiel	United Soft Media	PC	2,81	25,46 €	12/2001	Pearl Agency	Buggingen	01805/5582
23	Economic War	Ubi Soft	PC	2,92	35,84 €	11/2001	Game It	Betzigau	0831/575157

Hier stand im Heft eine Anzeige.

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	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	Hamburg	040/7673270
2	Sidewinder Game Voice	Microsoft	2,46	42,44 €	9/2001	Xello	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	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	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

In COMPUTERBILD-SPIELE müssen Sie nicht lange blättern, um zu erfahren, was Fachbegriffe bedeuten. Auf diesen Seiten erklärt die Redaktion alle im Heft verwendeten Fachwörter.



Foto: Mauritius

Acht-Zentimeter-CDs
Kleine Musik- oder Daten-CDs mit acht Zentimetern Durchmesser.

Analoger Anschluss
Analoge Signale, wie etwa Musik aus Lautsprechern, haben einen stufenlosen kontinuierlichen Verlauf. An einen analogen Anschluss können Geräte angeschlossen werden, die ein analoges Signal bereit stellen. Beispiel: Cassettenrekorder.

Arbeitsspeicher
Der PC lädt bei der Arbeit Programme und Daten in den Arbeitsspeicher. Schalten Sie den PC aus, geht der Speicherinhalt verloren.

Balance
Lautstärke-Unterschied zwischen dem linken und dem rechten Lautsprecher-Kanal.

Betriebssystem
Zentrales Programm eines Computers, das gleich nach dem Einschalten geladen wird.

Bildauflösung
Siehe **Bildpunkt**.

Bildpunkt
Das auf einem Monitor dargestellte Bild besteht aus einzelnen Punkten, Fachbegriff: **Pixel**. Die Bildpunkteanzahl, auch Bildauflösung genannt, gibt an, aus wie vielen Punkten sich ein Bild zusammensetzt. Üblich sind beispielsweise 640 mal 480 oder 1024 mal 768 Bildpunkte. Je höher deren Anzahl, desto genauer und besser ist die Darstellung.

Bit
Kleinste PC-Informationseinheit mit dem Wert „0" oder „1".

Bussystem
In jedem Computer gibt es zur Datenübertragung zwischen dem **Prozessor** und den eingebauten Steckkarten ein Datenübermittlungssystem, das so genannte „Bussystem".

Byte
Ein Byte besteht aus acht **Bit**.

CD-Brenner
Produziert („brennt") und liest CD-ROMs und Musik-CDs.

CD-R
Beschreibbare, unbespielte CDs werden als CD-Rohlinge, Leer-CDs oder CD-R bezeichnet.

CD-ROM-Laufwerk
Ein CD-ROM-Laufwerk ist ein CD-Spieler für den Computer. Es kann Musik-CDs wiedergeben, seine Hauptaufgabe besteht jedoch im Abspielen von Daten-CD-ROMs.

CD-RW
Lösch- und wiederbespielbare CD. „RW" steht für „Rewritable"[1].

Chat[2]
Auf Deutsch: „Plaudern". „Chat" hat sich als Begriff für die schriftliche Unterhaltung über Computer und **Modem** eingebürgert.

dB
Dezibel (dB) ist das übliche Maß für die Lautstärke.

DirectX
Erweiterungsprogramm für Windows. Verbessert und beschleunigt die Wiedergabe von 3D-Effekten und Klängen.

Dolby-Digital-5.1-Decoder
Gibt Raumklang auf 5 plus 1 Kanälen wieder (5 im Raum verteilte Boxen plus ein **Subwoofer**)

DVD+RW
Wiederbeschreibbarer DVD-Rohling (Standard bei HP, Philips, Sony, Ricoh), lässt sich zur Zeit schneller beschreiben als eine DVD-RW.

DVD-RW
Wiederbeschreibbarer DVD-Rohling (Standard von Pioneer, Lacie).

DVI-Ausgang
Grafikkartenanschluss, mit dem digitale Anzeigegeräte, etwa digitale Flachbildschirme, verbunden werden.

EIDE-Anschluss(kabel)
EIDE steht für „Enhanced Integrated Drive Electronics"[3]. Die EIDE-Schnittstelle dient zum Datenaustausch mit **Festplatten** und CD-ROM-Laufwerken. Pro EIDE-Stecker lassen sich zwei Laufwerke anschließen. Durch das EIDE-Anschlusskabel werden Daten übertragen.

Ethernet[4]**-LAN**
Ethernet bezeichnet eine 1982 eingeführte **Netzwerk**-Technik, mit der maximal zehn **Megabit** Daten pro Sekunde übertragen werden können. Hauptanwendungsgebiete sind **LAN**s.

Festplatte
Ein magnetischer Datenspeicher, der in der Regel fest in den Computer eingebaut ist.

Geschwindigkeits-/Schubregler
Teil einiger Steuerknüppel. Schieben Sie den Regler nach vorn, beschleunigt Ihr Fahr- oder Flugzeug. Ziehen Sie ihn nach hinten, nehmen Sie „Gas" weg.

Gigabyte
1024 **Megabyte**.

Grafikkarte
Sorgt dafür, dass das Bild auf dem Monitor erscheint. Sie wandelt Daten in Bildsignale um, leitet sie an den Monitor weiter und macht Berechnungen für Spiele.

Grafikprozessor
Der Grafikprozessor auf der **Grafikkarte** nimmt dem **Prozessor** einen Teil seiner Aufgaben ab, etwa die Berechnung komplexer Bildinhalte.

Grafikspeicher
Je größer der Grafikspeicher, desto mehr **Bildpunkte** und Farben kann die **Grafikkarte** anzeigen.

Hauptplatine
Wird auch „Mainboard"[5] oder „Motherboard"[6] genannt. Darauf sitzen die meisten elektronischen Bauteile des Computers, etwa **Arbeitsspeicher**, **Prozessor**, Steckplätze für Erweiterungskarten und andere.

Hertz
Hertz (Hz), Maßeinheit für die Häufigkeit der Wiederholungen eines Vorgangs pro Sekunde (Frequenz).

Infrarot-Schnittstelle
Anschlüsse, wischen denen Daten drahtlos mittels infrarotem Licht übertragen werden.

Installation
Beim Installieren eines Programms werden Dateien, Einstellungen von Disketten, CD-ROM, DVD auf die Festplatte kopiert.

Internet
Weltweites Netzwerk mit Millionen angeschlossenen Computern, die per Telefon- und Standleitungen Daten austauschen

Kilobyte
Ein Kilobyte sind 1024 **Byte**.

Kilohertz
Ein Kilohertz sind 1000 **Hertz**.

Koaxialer Digitalausgang
An den koaxialen Digitalausgang werden Koax-Kabel angeschlossen, die durch eine metallische Ummantelung funkentstört sind. Damit überträgt man hochfrequente Signale, etwa digitale Signale von Soundkarten oder Audiosignale von DVD-Abspielgeräten zum Verstärker.

Kopierschutz
Auf manchen CDs haben die Hersteller Informationen gespeichert, die das Vervielfältigen verhindern sollen. Bei dem Versuch, solche CDs zu kopieren, zeigen die meisten CD-Brennprogramme Fehlermeldungen an, oder das Kopieren funktioniert nicht.

LAN
Abkürzung für „Local Area Network"[7]: lokal angelegtes **Netzwerk** auf kleinem Raum, wie in einem Firmengebäude.

Laserlock[8]
Ein **Kopierschutz**-Verfahren.

Megabit
1 Megabit sind 1 048 576 **Bit**.

Megabyte
Ein Megabyte sind 1024 **Byte**.

Megahertz
Eine Million **Hertz**.

Memory-Card[9]
Speicherkarte für Daten, etwa Spielstände.

MIDI-Anschluss
„MIDI" steht für „Musical Instruments Digital Interface"[10] („digitale Schnittstelle für Musikinstrumente"). Technik, mit der sich PCs und elektronische Musikinstrumente verbinden lassen. Eine MIDI-Datei enthält keine Tonsignale, sondern Befehle, wann, wie lange und in welcher Tonhöhe ein Ton abgespielt werden soll.

Milliwatt
Tausend Milliwatt sind ein **Watt**.

Mini-Steuerknüppel
Bedienelement auf der Spieletastatur. Damit verändern Sie im Spiel Blickwinkel oder Ansicht.

Modem
Damit werden Daten über die Telefonleitung verschickt und empfangen. Die Übertragungsgeschwindigkeit ist das wichtigste Unterscheidungsmerkmal.

MP3-Format
Format, das eine hohe Kompression von Ton- und Musik-Daten bei geringem Qualitätsverlust erlaubt. Abgespielt werden die Daten über bestimmte Programme, wie etwa in MP3-Spielern.

Netzwerk
Verbund aus mehreren Computern, die Daten austauschen.

Netzwerkkarte
Wird in den Computer eingebaut, um ihn mit einem **Netzwerk** zu verbinden.

N-F-N-Buchsen
Codierung der Anschlussbuchsen bei üblichen Telefondosen. **N** steht für Nebenstellengeräte, hier können beispielsweise Fax-

1sprich: „Briefebel" 2sprich: „Tschätt" 3sprich: „Inhahnzt Intgrätitd Dreifelektronnicks" 4sprich: „Iserner" 5sprich: „Mainbohrd" 6sprich: „Mässerbohrd" 7sprich: „LoHkel Ärla Nettwörk" 8sprich: „Läserlock" 9sprich: „Memmeri-Kahrd" 10sprich: „Musickel Instrements Dirkschittel Inerfäis" 11sprich: „Sätifdisk" 12sprich: „Dischitel Intefäiß" 13sprich: „Stabbnett-Mahsk" 14sprich: „Stabbwuhfer" 15sprich: „Seckend Idischen"

geräte angeschlossen werden. **F** steht für Fernsprechgeräte, hier wird das Telefon angeschlossen.

Optisch-digitaler Ausgang
Über einen optisch-digitalen Ausgang werden Daten nicht, wie im Kupferkabel, per Strom, sondern als digitale Lichtimpulse übertragen.

Partition
Die **Festplatte** lässt sich in mehrere Bereiche (Partitionen) aufteilen – einen für Programme, einen anderen für sonstige Daten. Diese Teilbereiche behandelt der Computer wie separate Festplatten und ordnet ihnen verschiedene Laufwerksbuchstaben zu.

Ping-Wert
„Ping" bezeichnet die Zeit (üblich in Millisekunden), die ein Datenpaket für den Weg zu einem anderem im Netzwerk befindlichen PC und zurück benötigt. Ein niedriger Ping-Wert bedeutet eine besonders schnelle Verbindung.

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.

Protokoll/IP-Adresse
Zur Datenübertragung wird im Internet und in Netzwerken ein standardisiertes Verfahren benutzt: das so genannte Internet-Protokoll (kurz: IP)X. Jeder Computer, der an das Internet angeschlossen ist, erhält eine eigene IP-Adresse, über die er erreichbar ist. Sie setzt sich aus einer Kombination von vier Zahlen zusammen, die durch drei Punkte getrennt sind, zum Beispiel: 192.168.100.3.

Prozessor
Zentrales Steuerorgan des Computers. Zuständig für fast alle Berechnungen.

Regionalcode
Um zu verhindern, dass Zuschauer Filme auf DVDs vor dem Kinostart in den eigenen Ländern sehen, werden Video-DVDs mit einem so genannten Regionalcode (insgesamt gibt es sechs) versehen. Der verhindert das Abspielen der Filme auf Geräten in Regionen, die einem anderen Code zugeordnet sind. Code 1 steht für Amerika, Code 2 gilt in Europa.

Rütteleffekt
Fähigkeit von Spielsteuergeräten, mit Vibrationen realistischere Eindrücke zu vermitteln, etwa auf holprigen Pisten in Rennspielen.

Safedisk[11] 1 und 2
Ein **Kopierschutz** -Verfahren

Scart-Kabel
Der auch als Euro-AV bekannte Anschluss ist eine 21-polige, genormte Verbindung für alle Bild- und Tonleitungen.

Securom
Ein **Kopierschutz** -Verfahren.

Sone
Maßeinheit für die Lautheit, also für den Lärmpegel, wie ihn der Mensch empfindet. Dabei werden Lautstärke, Art und Intensität des Geräuschs berücksichtigt. Ein Sone entspricht ungefähr dem leisen Ticken eines Weckers.

Soundkarte
Mit deren Hilfe kann der PC Musik und Sprache wiedergeben.

SPDIF-Eingang
SPDIF steht für „Sony/Philips Digital Interface[12]" und bezeichnet das Datenformat zur digitalen Tonübertragung zwischen Audiogeräten. SP/DIF-Eingänge gibt es in elektrischer (für Kupferkabel) oder optischer Ausführung (für Glasfaserkabel).

Steuerkreuz
Vier Richtungstasten einer Spieletastatur.

Subnet-Mask
Sind zu viele Computer in einem **Netzwerk**, kann man dieses über die Subnet-Mask in mehrere Netzwerke einteilen.

Subwoofer[14]
Lautsprecher, die ausschließlich Bässe (tiefe Töne) wiedergeben.

S-Video-Ausgang
Die Anteile von S(uper)-Video-Signalen werden auf getrennten Kabel-Adern übertragen. Das führt zur besseren Bildqualität. S-VHS-Kabel verbinden den S-VHS-Anschluss mit anderen Geräten.

Taktfrequenz
Gibt in **Megahertz** an, wie schnell der **Prozessor** arbeitet.

UDMA-33
Übertragungstechnik zwischen Laufwerken und Hauptplatinen mit 33 Megabyte pro Sekunde.

UDMA-66
Übertragungstechnik zwischen Laufwerken und Hauptplatinen mit 66 Megabyte pro Sekunde.

USB-Buchse/Steckplatz
An (USB)-Buchse und Steckplatz können Zusatzgeräte, etwa die Maus, angeschlossen werden. Maximale Datenübertragungsrate: 137 **Kilobyte** pro Sekunde.

VGA-Ausgang
VGA ist die Abkürzung für „Video Graphics Adapter". Dieser Ausgang dient zum Übertragen von Bildsignalen.

WAP-Handy
WAP ist die Abkürzung für „Wireless Application Protocol"[15]. Damit lassen sich spezielle Internet-Seiten auf der Handy-Anzeige darstellen und Daten übermitteln.

Watt
Watt (W). Einheit für die Leistung. Je höher beispielsweise die Wattzahl eines Gerätes, desto mehr Strom verbraucht es.

Windows 98 SE
Windows 98 ist das verbreitete Microsoft-**Betriebssystem** für Computer. „SE" steht für „Second Edition"[16], auf Deutsch: „zweite Auflage".

Anzeige

Anzeige

Hier stand im Heft eine Anzeige.

Telefonnummern der Spielehersteller



Foto: Zefa

Internet-Adressen aus dem Heft

Bisher waren Sie es gewohnt, an dieser Stelle alle Internet-Adressen zu Artikeln im Heft zu finden. Die Adressen stehen jetzt direkt im zugehörigen Beitrag. Einen zusätzlichen Service bietet Ihnen die Redaktion im Internet: Unter www.computerbildspiele.de finden Sie die Online-Adressen ebenfalls. Sie können sich mit Fragen auch ans COMPUTER-BILD-SPIELE-Hilfetelefon wenden. Im Kasten rechts finden Sie die nötigen Informationen.

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 und 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 7-24 Uhr	089/85795160	www.empireinteractive.com
Fishtank Interactive	81373	München	0751/861944	0751/861472	0751/861944	0751/861944	Mo-Fr 16-19 Uhr	keins	www.fishtankgames.de
Hasbro Interactive[1]	63303	Dreieich	01907/71882	06103/334222	01907/71882	01907/71883	Mo-Fr 14-21 Uhr	06103/334600	www.infogrames.de
Ikarion	52064	Aachen	0241/4701520	0241/4701525	0241/4701520	0241/4701520	Mo-Fr 14-18 Uhr	0241/4701525	www.ikarion.de
Infogrames Deutschland	63303	Dreieich	01907/71882	06103/334222	01907/71882	01907/71883	täglich 14-21 Uhr	06103/334600	www.infogrames.de
Innonics	30169	Hannover	0511/33613790	0511/33613777	0511/33613790	0511/33613790	Mo-Fr 9-18 Uhr	0511/33613777	www.innonics.net/de/home
Koch Media	82152	Planegg	089/85795425	089/85795241	01805/585795	089/85795425	Mo-Do 13-19 Uhr, Fr 12-16 Uhr	keins	www.kochmedia.de
Konami	60437	Frankfurt/Main	069/98557320	069/98557377	01908/24694	01908/24694	Mo-Fr 14-18 Uhr	069/98557377	www.konami-europe.com
Magic Bytes	33335	Gütersloh	05241/701871	05241/701875	05241/701874	05241/701874	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241/701875	www.fun-and-magic.de
Microprose	63303	Dreieich	01907/71882	06103/334222	01907/71882	01907/71883	täglich 14-21 Uhr	06103/334600	www.infogrames.de
Microsoft	85713	Unterschleißheim	089/31760	01805/251191	01805/672255	01805/672255	Mo-Fr 8-18 Uhr	keins	www.microsoft.com/germany/homeoffice
Modern Games	52076	Aachen	02408/959209	02408/959135	02408/959209	02408/959209	Mo-Fr 14 bis 17, Di auch 9-12 Uhr	keins	kein jugendfreies Internet-Angebot
Nintendo	63760	Großostheim	01805/005806	06026/950308	01805/005806	01900/000000	Mo-Fr 13-19 Uhr	06026/950308	www.nintendo.de
Novitas	38104	Braunschweig	0531/215340	0531/2153411	0531/2153424	0531/2153424	Mo-Fr 8-16 Uhr	0531/2153411	www.greenpepper.de
Phenomedia	44866	Bochum	02327/9970	02327/997411	02327/997550	02327/997550	Mo-Fr 15-18 Uhr	keins	www.phenomedia.de
Ravensburger Interactive	88214	Ravensburg	0751/861047	0751/861941	0751/8619-44	0751/861944	Mo-Do 16-19 Uhr	keins	www.ravensburger.de
Sega	40549	Düsseldorf	0211/563450	0211/56345100	01803/000410	01907/80009	täglich 0-24 Uhr	keins	www.sega-europe.com/deutsch/home.php
Simaviator	32825	Blomberg	05236/888671	05236/888670	05236/888671	05236/888669	Mo, Mi, Fr 14-16 Uhr	05236/888670	www.simaviator.de
Softgold Computerspiele	41564	Kaarst	02131/607-0	02131/607-111	01805/605511	01905/05511	Mo-Fr 16-20 Uhr	01905/05512 (Abruf)	www.thq.de
Software 2000	23701	Eutin	04521/80040	04521/800488	01905/72000	01905/72000	Mo-Do 8.15-18, Fr 8.15-14 Uhr	04521/800430	www.software2000.de
Sony	63263	Neu-Isenburg	06102/4330	06102/433555	01805/766977	01905/78578	Mo-Fr 10-20 Uhr	01905/85255 (Abruf)	www.scee.com
Sunflowers Interactive	63225	Langen	06103/20630	06103/2063-217	01905/10550	01905/10550	Mo-Fr 11-19 Uhr	06103/334600	www.sunflowers.de
Swing! Interactive	41564	Kaarst	02131/4066499	02131/4066440	02131/4066499	02131/4066499	Mo, Mi, Fr 16-19 Uhr	02131/6619555	www.swing-games.com
Take 2 Interactive	80798	München	089/278220	089/27822111	01805/217316	01908/7326836	Mo-Fr S: 8-24 Uhr, T: 12-20 Uhr	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	01905/05512 (Abruf)	kein jugendfreies Internet-Angebot
Tivola Verlag	10178	Berlin	030/5363580	030/53635811	030/5363580	030/5363580	Mo-Fr. 10-18 Uhr	030/53635811	www.tivola.de
Ubi Soft	40215	Düsseldorf	0211/3380050	0211/33800151	01805/554938	01908/8241210	Mo-Fr 10-12 Uhr, 14-18 Uhr	0211/338004423	www.ubisoft.de
United Software Entertainment	20355	Hamburg	040/37682100	040/37682199	040/89703322	01905/80022	Mo-Fr 15-20 Uhr	keins	www.unitedsoftware.de
Virgin Interactive	22765	Hamburg	040/391010	040/39101112	01907/71887	01907/71888	Mo-Fr 10-20 Uhr	01907/71889 (Abruf)	www.vid.de
Vivendi Universal Interactive	63225	Langen	01805/0774353	06103/9940188	06103/994040	01805/0774353	Mo-Fr 9-18 Uhr	06103/994035	kein jugendfreies Internet-Angebot
Wanadoo	52076	Aachen	02408/959209	02408/959135	02408/959209	02408/959209	Mo-Fr 14 bis 17, Di auch 9-12 Uhr	keins	www.wanadoo-edition.com

● 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
123 Multimedia	137
Ak tronic Software	57
Amazon.de	25, 175
AMS	127, 128
AOL	73, Beilage
AUTOBILD	171
AVM Computersysteme	85
Buhl Data	125
Capcom Eurosoft Limited	135
COMPUTERBILD	151, 163, 177, Beilage
COMPUTERBILD-SPIELE	159
CompuTel	189
DAC GmbH	107
Debitel	17
Dell Computer GmbH	60
Deutsche Expert	96
D-Link	173
Electronic Arts	13, 157
Ernst Klett	191
Ferrero	192
Fujitsu Siemens	49
GyroTwister	115
handy.de	123
Infogrames	52
JoWood Productions	2
Kellogg	7
Logitech	116
Magix entertainment	21, 23
Masterfoods	15
Meister Verlag	Beilage
Menschenkinder Verlag	179
Microsoft	45
Pro Wildlife	115
Saturn	86
Schütt	183
Selling points	105
Senator Film	115, 119, 121
SMM	Beilage
SMS Online GmbH	113
Sony	38, 149
Take 2 interactive	26, 153
terre des hommes	119
Twentieth Century Fox	187
Unicef	121
Victoria	51
Virgin	19
Vizzavi Deutschland GmbH	29
VNR	Beilage
Wella	31

Fehlt Ihnen eine Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE?

Wenn Ihnen eine ältere COMPUTERBILD-SPIELE-Ausgabe fehlt, können Sie den Nachbestell-Service nutzen. Jedes Heft kostet 2,40 Euro zzgl. 75 Cent für Versand (Überweisungsträger liegt bei). Die Lieferfrist beträgt 14 Tage. Bitte schicken Sie Ihre Bestellung per Post oder Fax an:



Vertrieb COMPUTERBILD-SPIELE
Postfach 3601, 20350 Hamburg
Tel. 01805/262615
(0,12 Euro/Minute)
Fax 040/34729528

Die Ausgaben 1, 3, 7, 10/2000 und 1/2001 sind bereits vergriffen. Aber gegen Einsendung eines mit 1,53 Euro (3 Mark) frankierten DIN-A4-Rückumschlages schicken wir Ihnen gern eine Kopie des gewünschten Artikels zu. Die Adresse:

COMPUTERBILD-SPIELE,
Axel-Springer-Platz 1,
Brieffach 1940, 20350 Hamburg

Hier stand im Heft eine Anzeige.

IM NÄCHSTEN HEFT

Ab 3. April im Handel erhältlich

SPIELETESTS



C & C – Renegade

Als Strategiespiel hat sich „Command & Conquer" bereits einen Namen gemacht. Jetzt wollen die Entwickler beweisen, dass die kriegerische Welt auch bestens für knallharte Action taugt. Ob die Beweisführung lückenlos war, steht im nächsten Heft.



Cultures 2

Wenn eine dunkle Macht die nordischen Götter attackiert, werden Wikinger wahrhaft wütend. Häuptling Bjarni führt sein Volk deshalb in unbekannte Regionen, um den Gegner, die böse Midgard-Schlange, zu besiegen. Ob auch Sie an dieser Expedition teilnehmen sollten, lesen Sie in der nächsten COMPUTERBILD-SPIELE.



Oddworld – Munch's Oddysee

Dieser schweigsame Herr namens Abe könnte der erste große Xbox-Star werden – wenn er sein neuestes Abenteuer übersteht. Zusammen mit Kumpel Munch muss er ein ganzes Volk befreien. Mehr über den Rettungsdienst im nächsten Heft.

SPIELETRICKS



Drakan – The Ancient Gates

Manche haben ja schon Angst, vom Pferd zu fallen. Über solche Sorgen kann Drachenreiterin Rynn nur lachen. Sie muss sich auf dem Rücken ihres schuppigen Freundes in luftigen Höhen duellieren und finstere Unholde vermöbeln. Wie's leichter geht, verrät COMPUTERBILD-SPIELE im nächsten Heft.

HARDWARE



Spaß-Würfel

Mit dem Gamecube erweitert Nintendo das Rennen um die Konsolen-Krone zum Dreikampf. Natürlich muss sich deshalb auch der neue Würfel einen kritischen COMPUTERBILD-SPIELE-Blick in sein Inneres gefallen lassen. Welche Entdeckungen die Testlabore dabei machten und zu welchen technischen Leistungen der kantige Kasten fähig ist, lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

RATGEBER



Gold-Stücke

Fast alle Gebiete erkundet, fast alle Gegner geschlagen, und nun soll das alte Lieblingsspiel dem neuen Strategie-Hit auf der Festplatte Platz machen? Manch einer kann sich da kaum von seinen erreichten Fortschritten in Form von Spielständen trennen. Muss er auch nicht! COMPUTERBILD-SPIELE zeigt, wie Sie Spielstände, „wertvoll wie Gold", so absichern, dass Sie stets einsatzbereit bleiben.

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

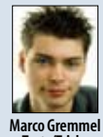

Ralf Linzmaier
Leitender Redakteur


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

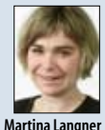

Klaus Bartsch
Testlabor


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. **Leitung Lesermarketing:** Bernhard Maier. **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.